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

Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

DEZEMBER 12/2015





BEFEHLIGE LEGENDEN DER MARINE

Mehr als 90 Kriegsschiffe - 11 taktische Karten - Epische 12-gg-12-Flottenschlachten

PC DIGITAL

SPIELT KOSTENLOS AUF WORLDOFWARSHIPS.EU

WARGAMING.NET
LET'S BATTLE

© 2015 Wargaming.net. Alle Rechte vorbehalten.

DVD Inhalt 12/2015

PROGRAMME / DATEN VIDEOS

PREVIEWS

Star Citizen: Squadron 42 – Talk

Star Citizen –
Die ARK-Sternenkarte

Overwatch – Beta-Fazit

TESTS

Anno 2205

Fallout 4 – Das Fazit

Black Ops 3 – Das Fazit

Warhammer:
The End Times – Vermintide

SPECIALS

Batman: Arkham Knight –
Verkaufsstop endet,
PC-Probleme bleiben



Eine **DVD-Hülle** zum Ausdrucken finden Sie auf www.gamestar.de/dvdhuelle.

Achtung: Für die Aktivierung der Vollversion werden ein kostenloses Steam- und Kalypso-Konto benötigt.

Den Code für die Vollversion finden Sie auf der DVD.

VOLLVERSION



DAS SCHWARZE AUGE: DEMONICON

Gemütliche Fantasy à la Das Schwarze Auge? Mitnichten, Demonicon kommt ungewöhnlich düster daher. Sie schlüpfen in die Rolle des jungen Cairon, der seine Ziehschwester Calandra aus den Händen eines Menschenfressers befreien muss und dabei versehentlich die in ihm schlummernden Talente weckt. Demonicon trumpft vor allem bei der Story auf: Wer ist Feind, wer ist Freund?

DVD-HIGHLIGHTS



TALK ZU STAR CITIZEN SQUADRON 42

Christian Schneider hat Foundry 42 besucht und berichtet über die Solokampagne von Star Citizen.



ANNO 2205

Im großen Testvideo zur bilschönen Aufbausimulation geht Heiko Klinge auf die Stärken und Schwächen ein.



BATMAN ARKHAM KNIGHT

Das Spiel wird wieder für den PC angeboten, die Probleme hat Rocksteady aber nicht komplett behoben.

DVD XL-Inhalt 12/2015

PROGRAMME / DATEN VIDEOS

HD-PREVIEWS

Just Cause 3

Dark Souls 3

HD-TESTS

The Park

Sword Coast Legends

Call of Duty: Black Ops 3 –
Der Singleplayer rechtfertigt schon den Kaufpreis

HD-SPECIALS

Anno 2205: Die Diskussion

Cloud-Gaming statt Spiele-PC?

Das macht Fallout 4 richtig

Das macht Fallout 4 falsch

Fallout 4:
Unboxing der Pip-Boy-Edition

Fallout-History, Teil 1

Fallout-History, Teil 2

Rückblick 12/05

Steam Machines und Steam OS

Steam-Controller: Innovativ, aber gewöhnungsbedürftig

Steam-Link: Spiele-Streaming leicht gemacht

Was ist ... [08:46]?

Was ist ... Broforce?

Was ist ... Superhot?

Was sagt die Welt zu ... Assassin's Creed Syndicate?

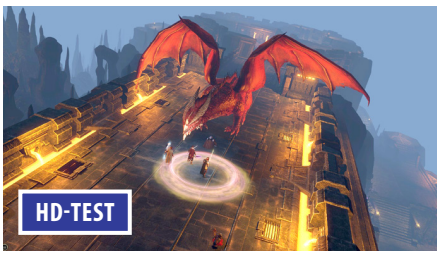
Was sagt die Welt zu ... FIFA 16?

DVD-HIGHLIGHTS



DARK SOULS 3

Ann-Kathrin Kuhls hat sich ein Wochenende lang durch Dark Souls 3 gehauen. Und das hat richtig wehgetan.



SWORD COAST LEGENDS

Dungeons & Dragons und dann irgendwie doch nicht. Sword Coast Legends bleibt hinter unseren Erwartungen.



DER STEAM-CONTROLLER

Wie fühlt er sich an, wie stellt er sich an? Wir haben den Steam-Controller ausführlich getestet.

REPUBLIC OF GAMERS



BEREIT FÜR MOBILES BLOCKBUSTER-GAMING



DAS NEUE G752

Mit Intel® Core™ i7 Prozessor der sechsten Generation

- Intel® Core™ i7-6700HQ Prozessor
- Windows 10 Home
- Entspiegeltes 17,3" Full HD IPS-Display mit G-SYNC™
- NVIDIA® GeForce® GTX 965M/970M/980M mit bis zu 8 GB GDDR5 VRAM
- PCI-e x4 NVMe-SSD + bis zu 2 TB HDD
- Thunderbolt 3 mit USB Typ-C Anschluss
- Anti-Staub Hochleistungs-Kühlsystem mit Dual-Lüftern

ASUS

asus-rog.de

Windows 10. Damit kann man Großartiges machen.

Windows 10



Markus Schwerdtel,
Chefredaktion

EDITORIAL

Viel Platz für viel Spiel

Zahlen lügen eben manchmal doch! Wenn Sie zum Beispiel auf der nächsten Seite im Inhaltsverzeichnis die Anzahl der Artikel dieser Ausgabe zählen, wird die geringer sein als von bisherigen GameStar-Heften gewohnt. Das liegt natürlich nicht daran, dass wir diesen Monat stinkfaul gewesen wären! Vielmehr widmen wir den wichtigsten Themen dieser Tage wie Fallout 4 einfach den Platz und die Aufmerksamkeit, die sie unserer Meinung nach verdienen. Und versprechen zugleich, die großen Artikel zu diesen Spielen nicht mit Streck-Screenshots und PR-Artworks zu füllen, sondern mit zusätzlichen Informationen. Im Fall von Fallout 4 also mit einer sehr detaillierten Analyse des Spiels, einem ausführlichen Technik-Check, Tipps zur Spracheinstellung, vielen Meinungskästen unserer Tester usw.

Apropos Tester: Kollege Michael Graf hat sich nach zwei Wochen Tag- und Nachtschichten mit Bethesdas Rollenspielmonster erst mal eine Woche Urlaub gegönnt. Frage von Heiko: »Und Micha, was machst dann im Urlaub so?« Antwort: »Endlich in Ruhe Fallout 4 spielen!« Vermutlich findet Michael das Spiel also ganz gut. Polarisiert hat der Titel in der Redaktion aber trotzdem: Reicht es im Jahr 2015, die im Grunde seit Morrowind (2002) unveränderte »Bethesda-Formel« aus Questen und Looten neu aufzulegen? Oder ist das egal, so lange das Spiel Spaß macht? Diskutieren Sie darüber mit uns auf GameStar.de!

Hintergrund-Tischgespräche

Während Micha sich daheim im Bunker verschanzt, zieht es den Kollegen Christian Schneider für unsere Titelgeschichte zu Star Citizen ins All. Besonders weit fliegen muss er dafür aber nicht, er landet in der Nähe von Manchester, wo die Macher der Solokampagne Squadron 42 sitzen. Chris und Erin Roberts nehmen sich viel Zeit, uns ihre ambitionierten Pläne zu präsentieren. Am Ende des Besuchs hat unser Mann vor Ort zwar wenig Neues vom Spiel gesehen, dafür aber jede Menge Informationen eingesammelt – die meisten davon abseits aller PR-Restriktionen beim gemeinsamen Mittagessen mit den Roberts-Brüdern. Christians Mahlzeit-Erkenntnisse zum Star-Citizen-Universum finden Sie ab Seite 20 in der großen Titelstory. Schon im Sommer war unser Kollege Michi Obermeier beim Dreh der Videosequenzen für Star Citizen dabei. Die Videos dazu dürfen wir erst jetzt auf GameStar.de zeigen, dafür gibt's darin sogar ein Lichtschwert-Duell mit Mark »Luke Skywalker« Hamill!

Und wo wir grade beim Thema sind: Dieser Tage startet im Kino mit »Star Wars: Das Erwachen der Macht« einer der wichtigsten Filme des Jahres – zumindest für Sci-Fi-Fans. Passend zum Film liefert der von Anfang an dabei gewesene Heinrich Lenhardt in dieser Ausgabe eine umfassende Geschichte der Star-Wars-Spiele. So viel vorweg, da sind nicht nur Perlen der digitalen Unterhaltung drin!

Klar ist: Für Spieler und Freunde der Popkultur ist der Herbst 2015 Hochsaison, so viele Top-Veröffentlichungen wie diesmal gibt es selten auf einen Haufen. Wir freuen uns schon jetzt auf die nächste Ausgabe, wenn der Spaß mit Star Wars: Battlefront und Assassin's Creed Syndicate weitergeht!

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!



Michi vs. Mark



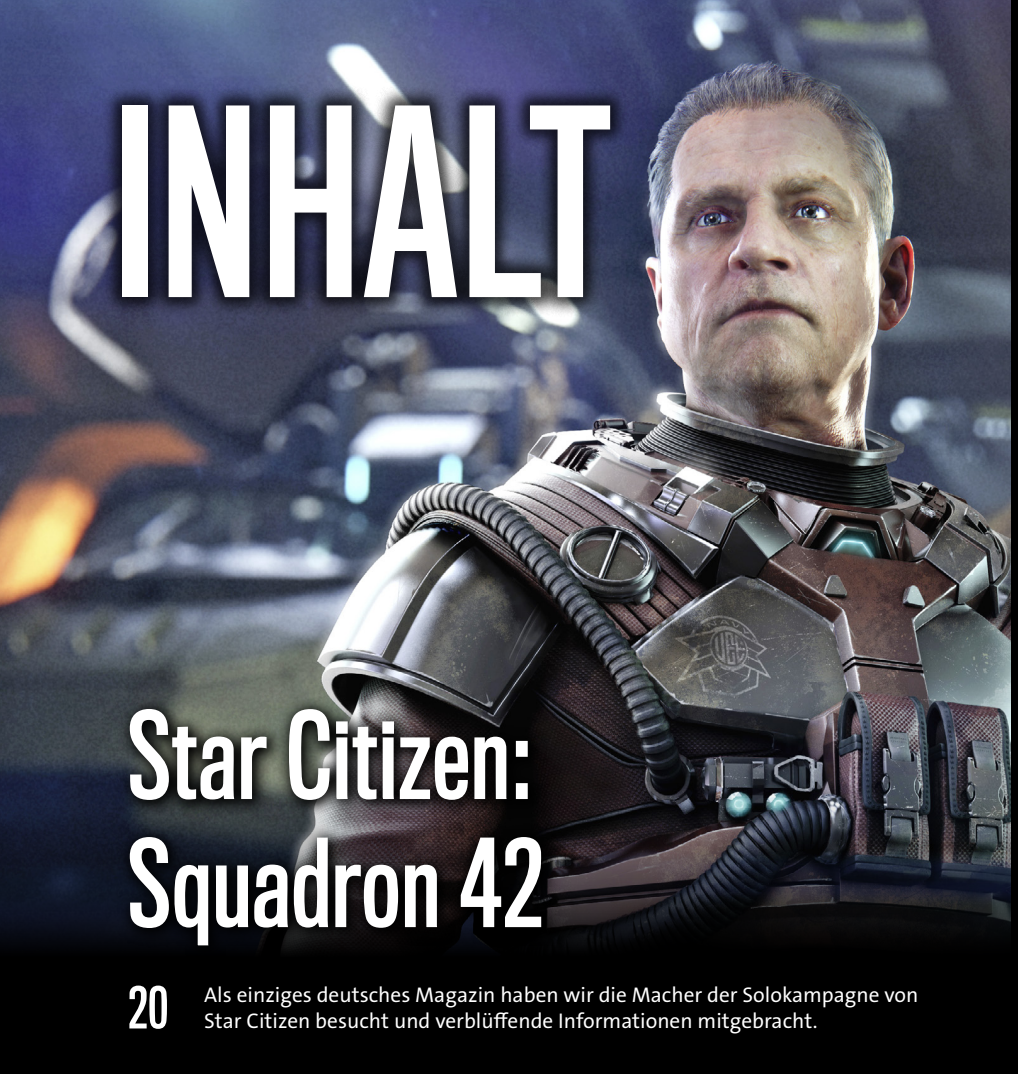
Wenn Sternenkrieger älter werden, müssen sie eben im Sitzen kämpfen. Unser Michael Obermeier (links) traf passend zu unserer Titelstory bei den Dreharbeiten zu Star Citizen den Schauspieler Mark Hamill, bekannt als Luke Skywalker aus Star Wars. Mark trägt übrigens keine Uniform, sondern einen Motion-Capture-Anzug, mit dem seine Bewegungen ins Spiel übertragen werden. Ein ausführliches Interview mit Mark sowie mehr Infos zum Dreh gibt's auf GameStar.de.

Sonderheft: Anno 2205



Anno bleibt Anno? Von wegen! Denn Anno 2205 eröffnet nicht nur die bisher größten Welten, sondern spielt sich selber wie eine. Selbst (oder gerade!) Serienveteranen werden sich jetzt gewaltig umstellen müssen. In unserem Sonderheft gibt's Infos zu Neuerungen wie Instant-Warentransport oder neue Zonen, dazu Guides für die Siedlungsgebiete und eine Kampagnen-Komplettlösung. 148 Seiten geballtes Anno-Wissen – am Kiosk, in unseren Magazin-Apps für iOS und Android oder unter www.gamestar.de/shop. Jetzt bestellen!

INHALT



Star Citizen: Squadron 42

20 Als einziges deutsches Magazin haben wir die Macher der Solokampagne von Star Citizen besucht und verblüffende Informationen mitgebracht.



Overwatch

30 Wir sind von den Socken. Blizzard kann auch Shooter!



Star Craft: Legacy of the Void

62 Nochmal Blizzard: Wir testen das Finale von Starcraft 2.

Titelstory

20 Star Citizen: Squadron 42
21 Weltraumerinnerungen
22 Die Trägerschiffe
25 Eine Mission, viele Lösungen
26 Mark Hamill
27 Die Schauspieler

Previews

17 Termin-Update
30 Overwatch

Rubriken

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

Aktuell

8 Fallout 4
8 Quantum Break
8 Mass Effect: Andromenda
9 Darksiders 3
9 Blizzards Zukunftspläne
10 Geforce-Problem bei 144 Hz
10 Steam Machines
10 Umfrage: Wie schnell ist Ihr Internet-Anschluss?
11 Windows 10
14 Kolumne: Life is Strange – Eindringlich echt
15 Kolumne: Steam Machines – Valves falscher Dampfer
16 Gezählt: Star Wars: Battlefront

Magazin

82 Leidplattform PC
86 Legendäre Studios: Interplay
96 Legendär schlecht: Creature Shock
98 Die Geschichte der Star-Wars-Spiele



Call of Duty: Black Ops 3

56 Eigentlich ist es super. Die Performance ist es nicht.



Krieger der Sterne

98 33 Jahre Star-Wars-Spiele in einem wahrlich machtvollen Report.



Cloud Gaming statt Spiele-PC?

119 Können wir uns demnächst die teuren Spiele-PCs einfach sparen? Wir haben das Spiele-Streaming über Geforce Now ausprobiert.



Fallout 4

40 Ein prächtiges Rollenspiel. Das etwas hinter unseren Erwartungen bleibt.

Tests

34 Das Team
36 Genre-Charts
37 So werten wir
40 Fallout 4
56 Call of Duty: Black Ops 3
62 Starcraft 2: Legacy of the Void
66 Anno 2205
68 Batman: Arkham Knight
72 Sword Coast Legends
76 Valhalla Hills
78 Life is Strange
80 Tales from the Borderlands

Hardware

112 Der Steam-Controller im Test
119 Cloud Gaming statt Spiele-PC?
126 Einkaufsführer

Spiele in dieser Ausgabe

Anno 2205 ..... Test..... 66
Baldur's Gate ..... Report..... 86
Baldur's Gate: Dark Alliance ..... Report..... 86
Bard's Tale Construction Kit ..... Report..... 86
Batman: Arkham Knight..... Test..... 68
Battle Chess ..... Report..... 86
Battlefront ..... Report..... 98
Battlefront 2..... Report..... 98
Borrowed Time ..... Report..... 86
Buzz Aldrin's Race Into Space ... Report..... 86
Call of Duty: Black Ops 3..... Test.....56
Creature Shock..... Report..... 96
Darksiders 3..... News 9
Descent ..... Report..... 86
Descent to Undermountain ..... Report..... 86
Dragon Wars ..... Report..... 86
Empire at War ..... Report..... 98
Episode 1: Racer ..... Report..... 98
Fallout ..... Report..... 86
Fallout 4..... Test..... 40
Galactic Battlegrounds ..... Report..... 98
Galaxies ..... Report..... 98
Giants: Citizen Kabuto ..... Report..... 86
Icewind Dale ..... Report..... 86
Jedi Knight..... Report..... 98
Jedi Knight 2: Jedi Outcast ..... Report..... 98
Jedi Knight 3: Jedi Academy ..... Report..... 98
Knights of the Old Republic ..... Report..... 98
Knights of the Old Republic 2 .... Report..... 98
Lego Star Wars ..... Report..... 98
Life is Strange ..... Test.....78
Mass Effect: Andromenda..... News 8
Mindshadow..... Report..... 86
Neuromancer ..... Report..... 86
Overwatch..... Preview.....30
Planescape Torment ..... Report..... 86
Quantum Break..... News 8
Rebel Assault ..... Report..... 98
Republic Commando ..... Report..... 98
Rock'n Roll Racing ..... Report..... 86
Rogue Squadron ..... Report..... 98
Shadows of the Empire ..... Report..... 98
Star Citizen: Squadron 42..... Preview..... 20
Star Trek 25th Anniversary ..... Report..... 86
Star Trek: New Worlds ..... Report..... 86
Star Wars ..... Report..... 98
Star Wars: Battlefront ..... Gezählt 16
Star Wars: The Arcade Game ..... Report..... 98
Starcraft 2: Legacy of the Void.... Test..... 62
Starcraft 3..... News 9
Starfleet Academy ..... Report..... 86
Stonekeep ..... Report..... 86
Sword Coast Legends ..... Test.....72
Tales from the Borderlands..... Test..... 80
The Bard's Tale ..... Report..... 86
The Empire Strikes Back ..... Report..... 98
The Force Unleashed ..... Report..... 98
The Lord Of The Rings Vol. I ..... Report..... 86
The Lost Vikings ..... Report..... 86
The Old Republic..... Report..... 98
TIE Fighter ..... Report..... 98
Total Recall ..... Report..... 86
Valhalla Hills..... Test.....76
VR Baseball '97 ..... Report..... 86
Warcraft 4 ..... News 9
Wasteland..... Report..... 86
X-Wing ..... Report..... 98
X-Wing Alliance ..... Report..... 98
X-Wing vs. TIE Fighter ..... Report..... 98

AKTUELL

GEDACHT GESCHRAUBT GEHÖRT GEDACHT FEEDBACK GEZÄHLT GESPIELT GEDACHT GEZÄHLT GEHÖRT GESCHRAUBT GEDACHT FEEDBACK GESCHRAUBT GESPIELT FEEDBACK GEHÖRT GESCHRAUBT

Fallout 4

Steam-Rekord geknackt

Fallout 4 hat das Open-World-Actionspiel Grand Theft Auto 5 deutlich geschlagen – zumindest auf Steam. Dort konnte Bethesdas Rollenspiel (Test in dieser Ausgabe) einen neuen Rekord für gleichzeitig aktive Steam-Benutzer für ein Spiel aufstellen, das nicht vom Steam-Betreiber Valve selbst stammt. Zur Spitzenzeit nach dem Release am 10. November 2015 haben exakt 290.491 Steam-Benutzer Fallout 4 gespielt. Der alte Rekord von Grand Theft Auto 5 liegt bei 196.700 Benutzern. Auf dem ersten Platz dieser Charts steht jedoch auch weiterhin das MOBA Dota 2 von Valve mit mehr als 336.435 gleichzeitig aktiven Spielern. Die Benutzerzahl gibt einen kleinen Hinweis auf die Anzahl der bisher abgesetzten PC-Exemplare von Fallout 4. Demnach wurde die Steam-Version mindestens 290.000 Mal verkauft. Die Gesamtverkäufe dürften deutlich darüber liegen, vor allem wenn man die Konsolenfassungen dazu zählt. Bisher gibt es noch keine konkreten Angaben von Bethesda Softworks.



Mutanten gegen Gangster: Fallout 4 hatte zum Start mehr Steam-Spieler gleichzeitig als der bisherige Spitzenreiter GTA 5.

Quantum Break

Physik auf dem PC?



Nein, kein Grafikfehler, sondern ein Zeitverzerrungseffekt, mit dem sich Held Jack in Quantum Break die Kämpfe erleichtert.

Das Actionspiel Quantum Break wird am 5. April 2016 exklusiv für die Xbox One erscheinen. Doch ein Release für den PC könnte folgen. Darauf lässt zumindest die Aussage von Sam Lake schließen, dem Creative Director beim Entwickler Remedy Entertainment (Alan Wake). Wie er in einem Gespräch mit dem Magazin GameInformer erklärt, hofft er sehr, dass Quantum Break irgendwann auch mal für den PC erscheinen wird. Weitere Informationen ließ er sich allerdings nicht entlocken. Eine offizielle Ankündigung einer PC-Version von Quantum Break ist das natürlich nicht. Völlig ausgeschlossen scheint eine Portierung allerdings nicht zu sein, zumal die neueste Version des Xbox-One-Betriebssystems auf Windows 10 basiert und eine Umsetzung einfach sein dürfte. Das Konzept des Spiels klingt spannend: In Quantum Break ist nach einem Experiment das Zeitgefüge durcheinander geraten. Den drei Hauptfiguren verleiht der Unfall aber auch Macht über die Zeit.

Mass Effect: Andromeda

Menschliche Helden



Auch in Mass Effect: Andromeda wird die Hauptfigur ein Mensch sein, Kroganer, Asari oder andere Aliens sind bestenfalls Partymitglieder.

Wenige Videospiel-Universen sind so reich an interessanten Rassen wie die Welt der Mass-Effect-Spiele. Jedoch wird man im kommenden Mass Effect: Andromeda weder Kroganer noch Asari oder eine andere Alienrasse spielen können. Entwickler Bioware begründet diese Einschränkung mit der Story. Schon in der bisherigen Mass-Effect-Trilogie konnte man mit Commander Shepard nur einen Menschen spielen – immerhin beiderlei Geschlechts. Ein Fan hat nun auf Twitter nachgefragt, warum der Spieler im kommenden Andromeda erneut nur auf Menschen beschränkt ist. Die Begründung des General Managers Aaryn Flynn fällt leider etwas knapp aus. Er gibt an, dass die Geschichte eine sehr »menschliche« sei und man sich darauf konzentrieren wolle, um sie nachvollziehbar zu machen. Im Hinblick auf die Erzählung ist das vermutlich eine sinnvolle Entscheidung. Dennoch hätte sich wohl so mancher Spieler gewünscht, das Sci-Fi-Universum einmal mit anderen Augen zu sehen oder sich im Idealfall sogar für seine persönliche Lieblingsrasse entscheiden zu können. In Biowares Rollenspiel Dragon Age: Inquisition ist das schließlich durchaus möglich.

Darksiders 3

Der dritte Reiter

Der Publisher Nordic Games arbeitet derzeit am Action-Adventure Darksiders 3. Das hat ein Nordic-Games-Mitarbeiter im Steamforum verraten. Demnach war die Neuveröffentlichung von Darksiders 2 als Deathinitive Edition zur Reaktivierung der Fans gedacht. Dadurch soll die Marke wieder in den Medien auftauchen und sich in den Köpfen der Fans in Erinnerung rufen, bevor man sich an einen dritten Teil macht. Zwar gab es bisher schon Hinweise und Andeutungen zu Darksiders 3, jedoch hat noch keiner der Macher so offen über einen dritten Teil gesprochen. Mehr Details gibt es noch nicht, auch eine offizielle Ankündigung von Darksiders 3 steht noch aus.



Darksiders 3 kommt! Die Deathinitive Edition von Darksiders 2 (Bild) sollte Fans aufwärmen.

Starcraft 3 und Warcraft 4

Kommen Nachfolger?

Derzeit hat Blizzard Entertainment alle Hände voll mit Spielen wie Starcraft 2: Legacy of the Void, World of Warcraft: Legion und Overwatch zu tun. Dennoch können die Fans auch weiterhin auf die Entwicklung von Starcraft 3 und Warcraft 4 hoffen. Tim Morten, der leitende Entwickler von Starcraft 2, erklärt in einem Interview: »Wir lieben Echtzeitstrategie, wir lieben dieses Genre. Das Starcraft-Universum ist fantastisch; das Warcraft-Universum hat noch viele Geschichten zu bieten. Es gibt neue Blizzard-Marken; es gibt genügend Potenzial, um komplett neue Geschichten zu erzählen.« Eine offizielle Bestätigung von Starcraft 3 oder Warcraft 4 ist diese Aussage natürlich nicht.



Kommt nach Starcraft 2: Legacy of the Void (Bild) als nächstes ein StarCraft 3?

CREATIVE

SOUND BLASTER X PRO-GAMING

CLEARER LOUDER HARDER BETTER

Wir waren schon immer führend in Sachen Sound. Und jetzt, mit Sound BlasterX, entwickeln wir Gaming-Audio-Produkte, die nicht nur ein beindruckendes Hörerlebnis bieten, sondern auch erstaunlich robust gebaut sind.



Sound BlasterX **H5**
PROFESSIONELLES ANANLOGES GAMING HEADSET

- Verstärkte Stahl und Aluminium Architektur
- 50mm FullSpectrum Treiber
- Abnehmbares Mikrofon mit Geräuschunterdrückung
- Integrierte Fernbedienung für Lautstärke und Wiedergabe
- Schaumstoff (Memory Foam) und Kunstleder Ohrmuscheln

Be a Hero.. mit dem Sound BlasterX H5

GUITAR HERO LIVE

Sound BlasterX **H3**
PORTABLES, ANALOGES GAMING-HEADSET

- Stabile und faltbare Konstruktion
- Leicht und komfortabel
- 40mm FullSpectrum Treiber
- Abnehmbares Mikrofon mit Geräuschunterdrückung





Sound BlasterX **P5**
HIGH-PERFORMANCE IN-EAR GAMING HEADSET

- Abgestimmte 7mm FullSpectrum Treiber
- Omni-Direktionales Mikrofon
- Titan beschichtete Membran
- Hohe Empfindlichkeit, niedrige Impedanz
- Erhöhte Geräuschunterdrückung durch weiche, spiralförmig gerippte Ohrstöpsel

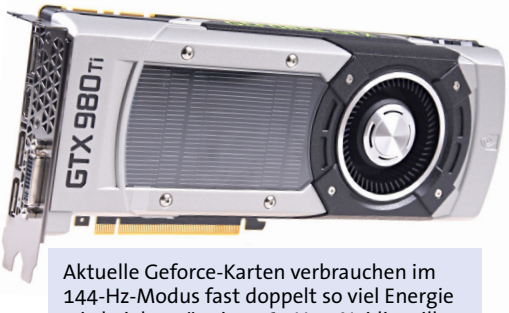
PC • MAC • ANDROID • iOS • PS4 • XBOX ONE

Erfahre mehr unter **blasterX.com**

©2015 Activision Publishing, Inc. GUITAR HERO und GH sind eingetragene Warenzeichen von Activision Publishing Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Geforce-Problem

Hoher Verbrauch bei 144 Hz



Aktuelle Geforce-Karten verbrauchen im 144-Hz-Modus fast doppelt so viel Energie wie bei den gängigen 60 Hz – Nvidia will den Fehler bald beseitigen.

Die Kollegen von PC Perspective haben eine ungewöhnliche Entdeckung gemacht: Bei Strommessungen mit einer Geforce GTX 980 Ti an einem 144-Hz-Monitor zeigte sich ein unerwartet hoher Energiebedarf. Bei 60 Hz Bildwiederholrate verbrauchte der Monitor nur 22 Watt, das gesamte System 73,7 Watt. Bei 100 und 120 Hz änderte sich kaum etwas an diesen Zahlen, doch bei 144 Hz verdoppelte sich der Verbrauch des Testsystems mit der 980 Ti fast auf 134 Watt. Der Monitor stieg auf etwas über 27 Watt an. Außerdem kam es bei 165 Hz immer wieder vor, dass der Gesamtverbrauch des Rechners aus unersichtlichem Grund für rund 30 Sekunden auf über 200 Watt anstieg, um dann für mehrere Minuten wieder auf rund 137 Watt abzusinken. Alle diese Messungen fanden statt, ohne dass der Rechner irgendwelche Aufgaben erledigen musste.

Einer der Gründe für den Anstieg des Energieverbrauchs scheint zu sein, dass die GPU der Grafikkarte bei niedrigeren Refreshraten nur mit 135 MHz läuft, während ab 144 Hz plötzlich 885 MHz anliegen.

Nvidia hat diese Angaben überprüft und bestätigt, dass es einen Fehler beim Zusammenspiel zwischen der Taktrate des Grafikchips und hohen Refresh-Raten gibt. Diesen Fehler werde man beheben, sodass die Taktrate und der Energieverbrauch sich wieder auf dem üblichen Niveau bewegen. Ein zukünftiger Treiber soll den entsprechenden Patch enthalten – bis dahin können Sie entweder auf 120 Hz zurückschalten oder den erhöhten Verbrauch in Kauf nehmen.

Steam Machines

Schneller und besser als Konsolen

Viele Kritiker stellen den Sinn der Steam Machines in Frage und geben ihnen keine Chance gegen PlayStation 4 und Xbox One beim Kampf um den Platz im Wohnzimmer. In einem Interview hob Gabe Newell von Valve die Vorteile der Steam Machines und den Grund für deren Entwicklung hervor.



Um die offizielle Bezeichnung Steam Machine zu tragen, muss ein wie auch immer gearteter (Mini-)PC mit Valves SteamOS-Betriebssystem sowie einem Steam Controller ausgestattet sein.

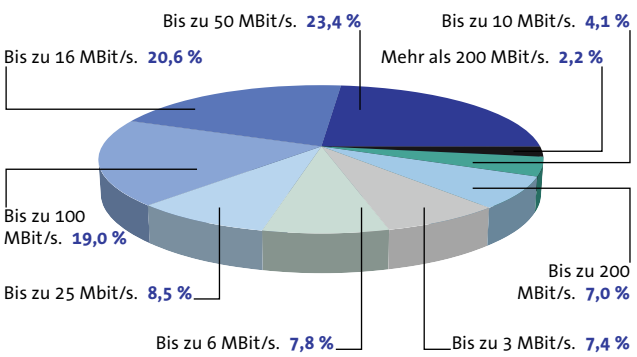
Steam Machines würden im gleichen Preisbereich wie Konsolen verkauft, böten aber mehr Leistung und gleichzeitig alle Features, die man von einem PC und dem Internet kennt. Die Zweifel daran, ob es überhaupt einen Markt für Steam Machines gibt, lässt Newell nicht gelten. »Als wir mit Steam angefangen haben, hat niemand daran geglaubt, dass man über das Internet ein besseres Spielerlebnis liefern kann, während wir dachten, das sei eine Möglichkeit, etwas Neues zu machen.«

Auch bei den Steam Machines gab es laut Newell viele Leute, die der Ansicht waren, niemand wolle einen PC im Wohnzimmer. Valve habe das Thema aber in einzelne, nachverfolgbare Probleme zerlegt, beispielsweise das Problem der Benutzeroberfläche, das letztlich zum Big Picture Mode von Steam geführt habe. Der Bedarf an »sofafreundlichen« Eingabegeräten habe zur Idee für den Steam Controller (siehe Test in dieser Ausgabe) mit seinen Touchpads geführt. Solche Komponenten könne man aber auch einzeln verbauen, beispielsweise in Tastaturen. »Die Leute wissen dann, wie sie (die Touchpads, Anmerkung der Red.) funktionieren, und Spiele wissen, wie sie funktionieren«.

Umfrage

Wie schnell ist Ihr Internet-Anschluss?

Deutschland gilt nicht als besonders fortgeschritten in Sachen Breitband-Ausbau. Vor allem die 7,4 Prozent der Umfrageteilnehmer, deren Anschluss maximal 3 MBit/s hergibt, dürften dem zustimmen. Auch die 7,8 Prozent, die immerhin 6 MBit/s erreichen, brauchen bei großen Downloads viel Geduld. Etwas besser stehen die 4,8 Prozent da, die bis zu 10 MBit/s Bandbreite zur Verfügung haben. Größtenteils uneingeschränkt an den vielen Video-Streaming-Angeboten können aber erst die 20,6 Prozent mit 16 MBit/s teilnehmen. Immerhin gut ein Drittel der Teilnehmer haben mittlerweile sogar VDSL 25 (8,5 Prozent) und VDSL 50 (23,4 Prozent). Noch schnellere Anschlüsse mit bis zu 100 MBit/s (19,0 Prozent), bis zu 200 MBit/s (7,0 Prozent) und noch darüber (2,2 Prozent) werden zusammen relevant.



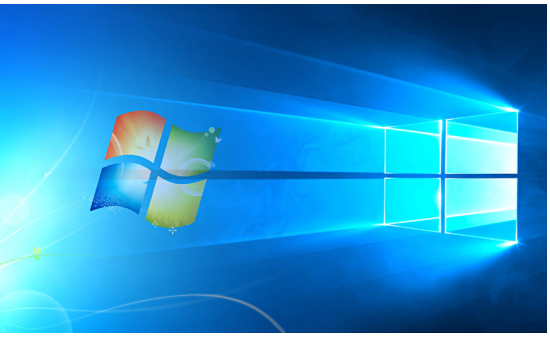
Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 3.609 Teilnehmer

Windows 10

Vor allem bei Spielern beliebt

Windows 10 hat bis Ende Oktober 2015 laut den Statistiken von Netmarketshare einen weltweiten Marktanteil von 7,9 Prozent erreicht und steht damit auf Platz 4 aller Betriebssysteme. Ende September 2015 hatte Windows 10 einen Marktanteil von 6,6 Prozent, Ende August waren es 5,2 Prozent. Damit verlangsamt sich das Wachstum etwas, es deutet aber immer noch darauf hin, dass Windows 10 den direkten Vorgänger Windows 8.1 noch bis Ende des Jahres überholen könnte.

Auch das uralte Windows XP, das noch immer auf 11,7 Prozent aller PCs läuft, dürfte bald geschlagen sein. Fast unerreichbar hingegen scheint mit der aktuellen Wachstumsrate das sehr beliebte Windows 7 mit seinem Anteil von noch immer 55,7 Prozent. Damit hat Windows 7 hat seit der Veröffentlichung von Windows 10 nur rund fünf Prozent Marktanteil verloren.



Insgesamt hinkt die Popularität von Microsofts Windows 10 dem immer noch extrem beliebten Windows 7 weit hinterher – außer bei Spielern.

Ganz anders sieht es allerdings aus, wenn als Grundlage die Daten der monatlichen Hardwareumfrage bei der Spiele-Plattform Steam, also bei Spielern, verwendet werden. Hier hat Windows 10 als 32- und 64-Bit-Version immerhin schon einen bemerkenswerten Anteil von 27,6 Prozent erreicht. Damit hat Windows 10 alleine im Oktober 2015 fast drei Prozent zulegen können und das zu Lasten von Windows 7 und Windows 8. Hier könnte Windows 10 sogar theoretisch relativ bald in Schlagweite zu Windows 7 sein, das nur noch von rund 44 Prozent aller Steam-Spieler genutzt wird. Mit den ersten größeren DirectX-12-Titeln dürfte Windows 10 vermutlich noch mehr Spieler von einem Umstieg überzeugen können. Immerhin besitzen laut den Statistiken schon rund 66 Prozent aller Steam-Nutzer eine DirectX-12-kompatible Grafikkarte. Das kostenlose Upgrade auf Windows 10 ist noch bis Ende Juli 2016 erhältlich.

CREATIVE

THE SOUND BLASTER Z SERIES

ENTWICKELT FÜR ZUKÜNFTIGE SPIELE UND AUDIOUNTERHALTUNG



Sound BLASTER ZxR

Soundkarte für Audio in Studioqualität

- 124dB Rauschabstand für Hi-Fi Audio
- Integriertes Beamformingmikrofon
- ACM (Audio Kontrollmodul)
- Inklusive DBpro Tochter-Karte

SBX PRO STUDIO · CRYSTAL VOICE · Powered by Sound CORE3D · DOLBY DIGITAL LIVE · dts Connect · SCOUT MODE · BD SURROUND



Sound BLASTER ZX

Highend Audio für perfektes Gaming und Entertainment

- 116dB Rauschabstand
- ACM (Audio Kontrollmodul)
- Integriertes Beamformingmikrofon

Sound BLASTER Z

Highend Audio für perfektes Gaming und Entertainment

- 116dB Rauschabstand
- Externes Beamformingmikrofon



SBX PRO STUDIO · CRYSTAL VOICE · Powered by Sound CORE3D · DOLBY DIGITAL LIVE · dts Connect · SCOUT MODE

© 2015 Creative Technology Ltd. All rights reserved. Creative, the Creative logo, Sound Blaster and the Sound Blaster logo are trademarks or registered trademarks of Creative Technology Ltd. in the United States and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners and are hereby recognized as such.

soundblaster.com

FEEDBACK

brief@gamestar.de

@GameStar_de

GameStar.de

facebook.com/GameStar.de



Anno 2205

Der für mich wichtigste Part, die Handelsrouten, wurde derart vereinfacht, dass ich mich frage, woher ich meine Motivation nach 40 Stunden nehmen soll. Ich kann es nicht nachvollziehen, wieso man es derart vereinfacht hat, auch verstehe ich die Meinung von Heiko nicht. Klar gab es Lösungen und Vorschläge, wie man das Handelssystem innerhalb der Zonen gut umsetzen könnte. Leider reden die Entwickler nur immer davon, dass sie auf die Community hören, in Wirklichkeit aber gehen sie auf Feedback nicht ein. Ich bin in den zwei wichtigsten Anno-Foren unterwegs, und da gab es seitens der Entwickler selten einen Kommentar, auf die vielen guten Vorschläge wurde sowieso keine Antwort gegeben. Auf Facebook hat der Anno-Channel auch regelmäßig Neuigkeiten veröffentlicht, aber auch dort ging man nicht auf Vorschläge und Fragen ein, erst jetzt bei den letzten zwei, drei Posts hat sich das etwas gebessert. Persönlich finde ich es nicht in Ordnung, wie in Videos immer wieder betont wurde, dass man dieses und jenes aus dem Spiel genommen hat, da es die Community nicht so toll fand: Die KI wurde entfernt, da es viele blöd fanden, dass einem die Stadt zerstört werden könnte. In den Foren gab es aber kein derartiges Feedback. Ganz im Gegenteil, es wurden sehr viele Hinweise gegeben, was man erweitern und verbessern könnte. Anno 2070 war sehr gut, so wie es war. Da war nie die Rede davon, dass man etwas komplett streichen sollte, vor allem, wenn es um wichtige Kernbereiche im Spiel ging. Meiner Meinung nach versucht man, mit dem neuen Anno seine Zielgruppe zu erweitern, indem man es zugänglicher macht. Alles wird vereinfacht, alle paar Minuten bekommt der Spieler einen Award und Belohnungen, und man möchte den Spieler so wenig wie möglich frustrieren. Vor allem die richtigen Fans, auf die man angeblich so viel gehört hat, werden das Spiel wohl im ersten Anlauf nicht kaufen. Zu einfach, nicht fordernd genug, ein Spiel für jedermann, aber leider kein Spiel für den Anno-Fan. **regurge**

»Ein mutiger Neuanfang, der wirtschaftliche Komplexität und Konkurrenzdruck zugunsten eines wahrlich epischen Endlosspiels opfert.« Mehr brauche ich nicht wissen. Anno 2205 wird dann mal ausgelassen. Wirklich schade, denn jetzt gibt es wirklich kein Spiel mit komplexem Wirtschaftssystem mehr. Das macht's nur umso trauriger.

Russell Faraday



Anno 2205: »Ein Spiel für jedermann, aber leider kein Spiel für den Anno-Fan.«

Das reine Wirtschaftssystem ist durch die Module und die drei unterschiedlichen Regionen sogar komplexer als in den Vorgängern. Es ist nun nur nachvollziehbarer und mangels Zufallsereignissen auch berechenbarer. Auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad musst du aber wirklich gut planen und nachdenken, um deine Bilanz ins Positive zu bringen. **Heiko Klinge**

Report: 25 Jahre Monkey Island

Ha, wie cool ist das denn? Vielen Dank für den Infokasten zum falschen Logo! Ich bin ja ein langjähriger Spieler und habe gerade direkt mal meine Box von Monkey Island aus dem Regal geholt. Und Tatsache, ich habe ein geschwungenes »Island« auf der Box. Das ist mir nie aufgefallen (obwohl ich mir meine Spiele aus Nostalgiegründen recht oft anschaue) und ich wusste somit auch nicht, dass ich da eine echte Rarität habe.

Alexandero674

Ein toller Artikel. Beim Lesen und Betrachten der Bilder fühlte ich mich 25 Jahre zurückversetzt und sah mich an meinem 286er (mit eingeschalteten Turboknopf) sitzen. Wie habe ich dieses Spiel geliebt! Meines Erachtens kam an diesen Humor bzw. diesen Witz im Spiel nur noch ein einziges Adventure ran: Leisure Suit Larry 7. Auch wenn sich die Art des Humors beider Spiele stark unterschieden. Als eine Monkey-Island-Collection für die PS3

erschien, konnte ich meinen Kindern (Boah! Wo ist die Zeit nur hin?) endlich auch die Monkey-Island-Piraten zeigen. Die Begeisterung der Jugend hielt sich jedoch in Grenzen. Aber die legendären Fechtkämpfe hinterließen auch bei ihnen ihre Spuren: Als mein Jüngster (8) neulich auf dem Schulhof beim Spielen zu hören bekam: »Du kämpfst wie ein Affe!«, konterte er prompt: »Du warst also beim letzten Familientreffen.« Dafür gab's ein Lob von Papa. **Manfred Benisch**

WWW Toller Artikel mit sehr interessanten Informationen! Vielen Dank! Ich habe Monkey Island erst lange nach dem Erscheinen gespielt, es aber sofort lieb gewonnen. Eine der sympathischsten Reihen aller Zeiten! **MrCoffee2go**

Report: Emergent Narrative

WWW Wird hier Spielmechanik mit Geschichte gleichgestellt? Wenn ich mir jedes Mal mit einem anderen Finger entweder im linken oder rechten Nasenloch bohre, schreibe ich jedes Mal eine andere Geschichte? Ja, ist überspitzt dargestellt, aber im Kern läuft es doch darauf hinaus. Gerade die Kombination aus Story und Gameplay macht für mich den Reiz von Spielen aus. Die Story ist meine Motivation, das Gameplay der interaktive Weg. Gerade wegen guten, vorgefertigten Geschichten bleiben einem doch Spiele wie Bioshock, Mass Effect, Warcraft oder The Witcher im Gedächtnis. **SirThomas**

WWW Emergente Geschichten, die sich aus Zufall in Kombination mit den Spielerentscheidungen entwickeln, haben halt eine ganz besondere Qualität, weil man immer ein Gefühl dafür hat, dass alles auch ganz anders hätte kommen können. Aber diese Qualität besteht eben nur in der eigenen Wahrnehmung. Die dramaturgische Qualität einer erzählten Geschichte wird dadurch praktisch nie erreicht. **Ei**

WWW Vielen Dank für diesen Artikel. Ich finde das Beschriebene sehr wichtig und ich würde mich freuen, wenn in Rollenspielen genau diese Dynamik und Weltenreaktion auf mich als Helden Einzug halten würde. In Strategiespielen ist dies längst normal: Ziehe ich ein Heer gegen den fiesen Fiesling im Osten zusammen oder sichere ich meine Goldeselfarm im Westen? Wann kommt denn bloß die Karawane mit den Waffen? Hier bilden sich kleine Geschichten aus der bloßen Situation auf der Karte heraus. Mit Rollenspielelementen wird die Bewegung einer Armee dann zur Heldenreise. **vicbrother**



FIFA 16: »Ein PES 16 ist realistischer, hübscher und spielt sich auch noch besser.«

WWW Ein sehr ausführlicher Artikel zu einer Grundprämisse, die ich überhaupt nicht nachvollziehen kann. Das alles qualifiziert sich für mich nicht als Story. Das macht ein storyloses Endlosspiel im Idealfall abwechslungsreich, aber es ist doch keine Story. **andi5lebt**

Online spielen auf dem Land

WWW Ich selber habe einen LTE-Router zum Zocken und einen DSL-Satelliten für größere Downloads. Leider musste ich schnell schlechte Erfahrungen machen. Die Downloads werden sehr schnell gedrosselt. Wirklich schade, dass in einer mittelgroßen Stadt in Deutschland noch kein flächendeckendes DSL verfügbar ist. **Diddy**

WWW Traurig, wenn man sieht, wie wenige Möglichkeiten es für Zocker auf dem Land gibt, ausgiebigen Datenverkehr im Internet und dabei keine Volumenbegrenzung zu haben.

LTE: Solange das Volumen nicht überschritten ist, ballert man mit abstruser Geschwindigkeit durch. Doch sobald die 30 GB erreicht wurden, sackt es ab. Dann wird selbst normales Surfen zur Qual. Ein weiteres Problem ist auch, dass die Telekom oder Vodafone die Datenmengen viel zu gering halten. Kommt schon Leute, 30 GB? Wirklich? Ein Volumen von dieser Größe ist absurd, wenn es schon nach dem Herunterladen eines einzigen Spiels aufgebraucht ist. **Bakefish**

WWW Habe seit Jahren eine HSDPA-Verbindung, da ich auf dem Land wohne, und ich bin eigentlich zufrieden damit. Bei Battlefield bewegt sich der Ping zwischen 60 und 80ms. Beim Herunterladen von Spielen komme ich auf etwa 1,2 Mbit/s auf Steam und Origin, was schon ziemlich langsam ist. Aber für 15 Euro im Monat unbegrenzt und ungedrosselt darf ich mich nicht beschweren. **Wutte1992**

WWW In Österreich ist LTE mittlerweile auch im ländlichen Gebiet ausreichend verfügbar. Ich wohne in einer Kleinstadt mit unter 4.000 Einwohnern und bekomme hier laut Speedtest.net problemlos 90-95 Mbit/s. Dass schon da und nicht erst bei 150 Mbit/s Schluss ist, liegt aber eher am Modem, das nur 100-Mbit-LAN hat. Den Tarif mit 30 Mbit/s, den ich habe, kann ich jedenfalls jederzeit voll auskosten. Mein Ping liegt meistens zwischen 20 und 30ms. In Österreich bieten mittlerweile zwei der drei großen Anbieter LTE für zuhause ohne Volumenbeschränkung an. Auf LTE umgestiegen bin ich, da in der Wohnung, in die ich vor einem halben Jahr umgezogen bin, kein Telefonanschluss vorhanden ist (hätte einer hergestellt werden müssen) und A1 (die österreichische Variante der Telekom) an meinem Wohnort nur maximal 16 Mbit/s anbietet. **jutsch80**

FIFA 16

WWW Ein PES 16 ist realistischer, hübscher und spielt sich auch noch besser. Und FIFA 16 kriegt einen Punkt mehr? Ich bitte euch! Wenn man es mit PES 15 vergleicht, geht es noch in Ordnung, aber dass ein unrealistisches Fußballspiel besser ist als das Spiel, das doppelt so realistisch ist, erschließt sich mir nicht. **goldenxx**

Pro Evo 16 finden wir spielerisch besser, FIFA 16 liegt bei Spielmodi, Atmosphäre und Lizenzen vorne. Auf den Konsolen ergibt das ein Unentschieden, aber auf dem PC hat Konami die Portierung nun mal technisch in den Sand gesetzt und sich unserer Meinung nach damit nur eine 88 verdient. **Heiko Klinge**

Entscheidungen in Life is Strange

ERSCHÜTTERND ECHT

Life ist Strange hat Maurice Weber mehr erschüttert als The Witcher 3 und The Walking Dead. In seiner Kolumne erklärt er, warum – und was andere Entwickler daraus lernen können.



Der Autor

Maurice Weber ist ein gefühlskaltes Monster, das (fast) völlig teilnahmslos über Leben und Tod in Rollenspielen und Adventures entscheidet. Umso überraschter war er, als ihm Life is Strange so gekonnt unter die Haut ging.

In Spielen bin ich unverwundbar. Oder fühle mich jedenfalls so und kann daher zumindest mittelbequem über dem Geschehen schweben. Selbst in einem erzählerischen Meisterwerk wie The Witcher 3, das eigentlich voller harter Entscheidungen steckt und mich auch mit gnadenlosen Konsequenzen für mein Tun nicht verschont. Aber letztlich bin ich eben doch ein mutierter Monstertöter, der völlig absurde Dinge treibt. Ich muss mich etwa entscheiden, ob ich einem pulsierenden Herzen unter einem Baum oder einem Gemälde von drei Hexen mehr vertraue. Und ja, das ist eine großartige Quest. Ich habe eine ganze Weile darüber gegrübelt. Aber richtig tief betroffen hat sie mich nicht.

Genauso wenig übrigens wie der Großteil von The Walking Dead. Telltales Adventure fußt zwar schon eher in der Realität, es thematisiert den Untergang unserer Zivilisation und wie Menschen damit klarkommen. Ein spannendes Gedankenexperiment, aber auch keine Frage, die ich jemals für mich selbst beantworten muss. Im echten Leben muss ich niemals entscheiden, wer von Zombies gefressen wird und wer nicht. Die unrealistische Kulisse schwächt die Gefühlswirkung ab. Obwohl The Walking Dead einige enorm emotionale Höhepunkte inszeniert, steht so doch immer eine halbwegs sichere gläserne Wand zwischen mir und dem Geschehen. Life is Strange schafft es in seinen besten Momenten, diese gläserne Wand zu zerschmettern. Und hat mich damit ehrlich erschüttert.

Spiele, die das Leben schreibt

Das hat Life is Strange auf denkbar einfache Weise geschafft. Es konfrontiert seine Heldin Max – also mich, den Spieler – mit Situationen, die ich vielleicht noch nie selbst erlebt habe, aber doch erleben könnte. Mit Schicksalsschlägen und Entscheidungen aus dem echten Leben. Okay, ich spiele eine zeitreisende Teenagerin – aber die größte Stärke von Life is Strange ist eben, wie wenig das eigentlich ausmacht. Ich kann fast jederzeit ein paar Minuten zurückspulen, Dialogantworten zurücknehmen und neue ausprobieren. Gerade das zwingt das Spiel aber dazu, mich vor Entscheidungen zu stellen, bei denen ich nicht sofort erkennen kann, was »richtig« oder »falsch« ist – oder bei denen solche simplen Kategorien gleich komplett versagen. Und auch wenn ich alle möglichen Entscheidungen durchspiele, muss ich doch eine wählen, mit der ich langfristig leben will. Am besten lässt sich darüber am konkreten Beispiel reden. Wer Life is Strange noch spielen möchte, sollte den folgenden Spoiler-Absatz aber lieber überspringen.



Die Entscheidungen in Life is Strange sind selten einfach.

Spoiler (in Spiegelschrift)

Die vierte Episode Dark Room beginnt eigentlich auch mit einer dieser abgefahrenen Spielesituationen: Ich bin Jahre zurückgereist, um den Vater von Max' bester Freundin Chloe vor dem Tod zu retten. Zurück in der Gegenwart stelle ich entsetzt fest, dass ich damit nur ein Unglück gegen ein anderes getauscht habe. Mit dem Auto, das Chloes Vater ihr zum Geburtstag geschenkt hatte, gerät sie in einen Unfall und sitzt seitdem querschnittsgelähmt im Rollstuhl. Das Spiel nimmt sich Zeit, mir Chloes neue Situation nahezubringen. Dass sie wieder einen Vater und eine liebende Familie hat. Aber auch, wie diese Familie mit Millionenschulden für Chloes Behandlung kämpft und ihre Gesundheit sich trotzdem nur immer weiter verschlechtert. Max schwört, für ihre Freundin da zu sein, und die beiden verbringen einen Abend mit Filmen und Fotos von früher. Am nächsten Morgen hat Chloe einen Entschluss gefasst: Dies soll ihre letzte Erinnerung sein, sie möchte sterben. Und weil sie das nicht alleine kann, soll Max ihr die tödliche Dosis verabreichen. Also ich.

Es war nicht das erste Mal, dass ich mich einfach nur fragte: »Was mache ich da jetzt?« Wie schwierig die Entscheidung fällt, zeigt die Statistik am Ende der Episode, die Spieler sind fast genau in zwei Hälften gespalten. Life is Strange stellt mir Fragen, auf die es keine leichten Antworten gibt, die ich aber auch nicht einfach als Spiel oder Fantasy-Gedankenexperiment abtun kann. Fragen, mit denen echte Menschen zu kämpfen haben und mit denen sich die Gesellschaft auseinandersetzen muss: Selbstmord, Mobbing und Vergewaltigung. Themen, mit denen jeder von uns vielleicht eines Tages konfrontiert werden könnte. Das verleiht auch meiner Spielentscheidung ein ganz anderes Gewicht, trifft mich persönlicher, zwingt mich zum tieferen Nachdenken. Und zeigt die einzigartige Macht von Spielen: Mich aktiv in die Haut eines anderen schlüpfen zu lassen. Nicht nur fremde Welten zu erleben, sondern auch bekannte aus einer fremden Perspektive. Klar, auch Life is Strange ist insgesamt kein realistisches Spiel, und seine Teenie-Charaktere klingen nicht unbedingt wie direkt aus dem Leben gegriffen. Aber es stößt mich in Lebenssituationen, denen ich noch nie zuvor in einem Spiel gegenüberstand. Und wirft damit letztlich vor allem eine Frage auf: Wieso machen das nicht noch mehr Spiele? ★

Wer braucht die Steam Machine?

FALSCHER DAMPFER

Half-Life, Steam, Dota 2 – alles, was Valve anfasst, wird zu Gold. Mit dem halbgarenSpiele-PC-Standard »Steam Machines« könnte die Erfolgsserie enden, fürchtet Heinrich Lenhardt.



Der Autor

Heinrich Lenhardt (50) ist seit 1984 als Spieleberichterstatter tätig und war schon bei der GameStar-Erstausgabe im Autorenteam. Er konzipierte und leitete eine Reihe von Spiele-Zeitschriften. Heute arbeitet er als freier Journalist und schreibt E-Books wie Lenhardts Spielejahr 1984.

Valve ist eine lustige Firma. Sie ist nicht an der Börse notiert und muss deshalb auf Quartalsergebnisse und Aktionärswünsche keine Rücksicht nehmen. So bewahrt man sich die Freiheit für mutige, oder gar exzentrische Entscheidungen. Auf der einen Seite betonen Firmensprecher, dass man sich von den Wünschen und Bedürfnissen seiner Kunden leiten lässt, was angesichts von rund 125 Millionen Steam-Usern kein schlechter Geschäftsplan ist. Andererseits verdrängt Valve das dringlichste Bedürfnis der Zielgruppe (fängt mit »Half« an und hört mit »3« auf), steigt lieber in den Dota-Markt ein und organisiert E-Sport-Turniere. Jetzt versucht man sich im Hardware-Geschäft, um den Spiele-PC ins Wohnzimmer zu bringen. Warum eigentlich?

Macht Platz auf dem Sofa

Die Couch ist eine Art gelobtes Land, in dem nicht direkt Milch und Honig fließen, aber Flaschenbier und Salzgebäck sind ja auch etwas Schönes. Auf ihr lässt es sich entspannt fläzen, was nach einem langen Arbeitstag eine weitaus verlockendere Aussicht ist, als sich wieder auf einen Bürostuhl zu setzen, um am PC mit Maus und Tastatur zu spielen. Also gibt Valve uns den Steam Controller, mit dem sich so ziemlich jedes Spiel fernbedienen lässt. Counter-Strike-Turniere gewinnen wir damit nicht, aber bei gemütlichen Genres wie Rundenstrategie oder Adventures funktioniert das Trackpad-Streicheln als Mausersatz gut. Und damit der Controller im Wohnzimmer auch etwas zu kontrollieren hat, gibt es die Steam Machines, Kompakt-PCs, deren Betriebssystem Steam OS ganz auf Valves Eingabegerät zugeschnitten ist. Also schöne, neue Steam-Welt?

Nein. Ich habe ein paar Wochen zuhause mit einem Testgerät herumgespielt und rätsele immer noch, wer sich eine Steam Machine kaufen soll. Der PC-Spieler winkt dankend ab, weil seine Windows-Titel nicht laufen. Steam-OS basiert auf Linux, was nicht gerade das Paradies der AAA-Neuerscheinungen ist. Sicher, es sind viele Klassiker und Indie-Titel erhältlich. Das ist dann mal ein enormer Trost, wenn dicke Brummer wie Fallout 4 oder Star Wars Battlefront nicht auf der Kiste laufen. Und der Konsolenspieler stellt fest, dass eine PS4 oder Xbox One etwa die Hälfte einer Steam Machine kostet – und gefühlt auch nur die Hälfte des Ärgers bereitet. Zum Beispiel Sehstörungen, weil die Schriftgröße vieler PC-Spiele nicht für den TV-Betrachterabstand optimiert ist. Es ist erstaunlich, was man so alles an Grafikfirlefanz-Optionen einstellen kann, aber die Skalierung von Text und Nutzeroberfläche ist bei vielen Titeln nicht vorgesehen.

Ohne Windows schweres Spiel

Steam Machine klingt nach »Maschine, auf der meine Steam-Spiele laufen«. Ist es aber nicht, sondern eine »Maschine, auf der jenes Drittel meiner Sammlung funktioniert, das Steam-OS unterstützt«. Nützlicher wäre ein Wohnzimmer-PC, der die volle Controller-Unterstützung und die TV-freundliche Benutzeroberfläche von Steam-OS mit Windows-Spiele-Kompatibilität kombiniert. Ein System, auf dem ich auch Titel von anderen Online-Diensten wie Battle.net oder Origin starten kann. Doch Valve-Chef Gabe Newell ist auf einem Kreuzzug gegen die »Katastrophe« Windows. Er fürchtet, dass Microsoft sein Betriebssystem immer mehr abriegeln und Drittanbieter-Diensten wie Steam schaden könnte. In Redmond wäre man wohl ohnehin wenig daran interessiert, durch eine Kooperation mit Valve der eigenen Xbox-One-Konsole Konkurrenz zu machen.

Vielleicht, vielleicht reagieren viele Spiele-Publisher fix, unterstützen Steam-OS und Controller optimal, patchen sogar Wohnzimmer-gerechte Schriftgrößen nach. Aber ich fürchte, dass auch in einem halben Jahr viele attraktive PC-Neuheiten Windows-only sein werden. Deshalb stehe ich von der Couch auf und mache es mir auf dem Bürostuhl gemütlich. Der ist nicht ganz so kuschelig, lässt mich aber auch an die Battlefront, ins neue Fallout-Vault und die Hearthstone-Taverne. ★



Unser Autor beim Wohnzimmer-Einsatz: Der Controller gefällt, doch das PC-Spielen von der Couch ist nicht ohne Tücken.



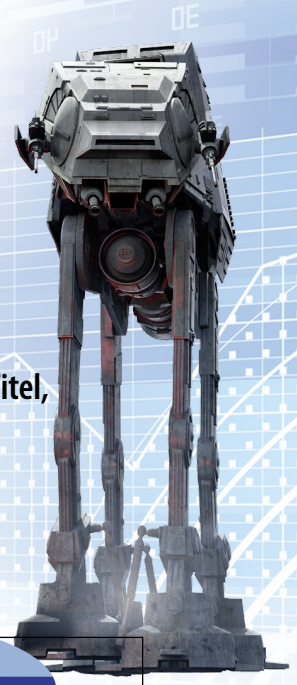
Eine Steam Machine von Alienware. Die hübsche Hardware läuft unter Steam OS und verträgt leider keine Windows-Spiele.



Konsequent schraubt Valve an seiner Hardware – könnte man diese Zielstrebigkeit nur auf Half-Life 3 umleiten.

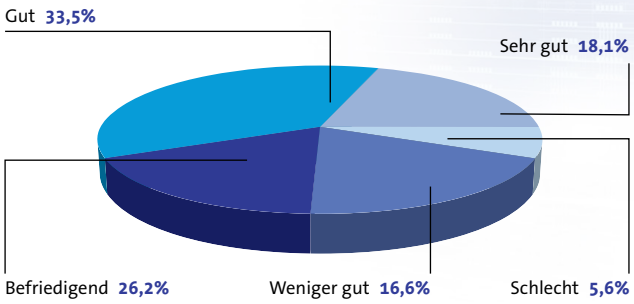
Star Wars: Battlefront

NUR MITTELMÄCHTIG



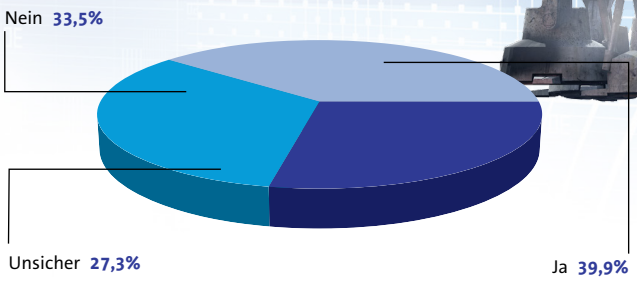
Der große Betatest von Star Wars: Battelfront liefert ein gutes Stimmungsbild zum Multiplayer-Titel, wir haben über 10.000 Spieler befragt.

Wie hat Ihnen die Beta gefallen?



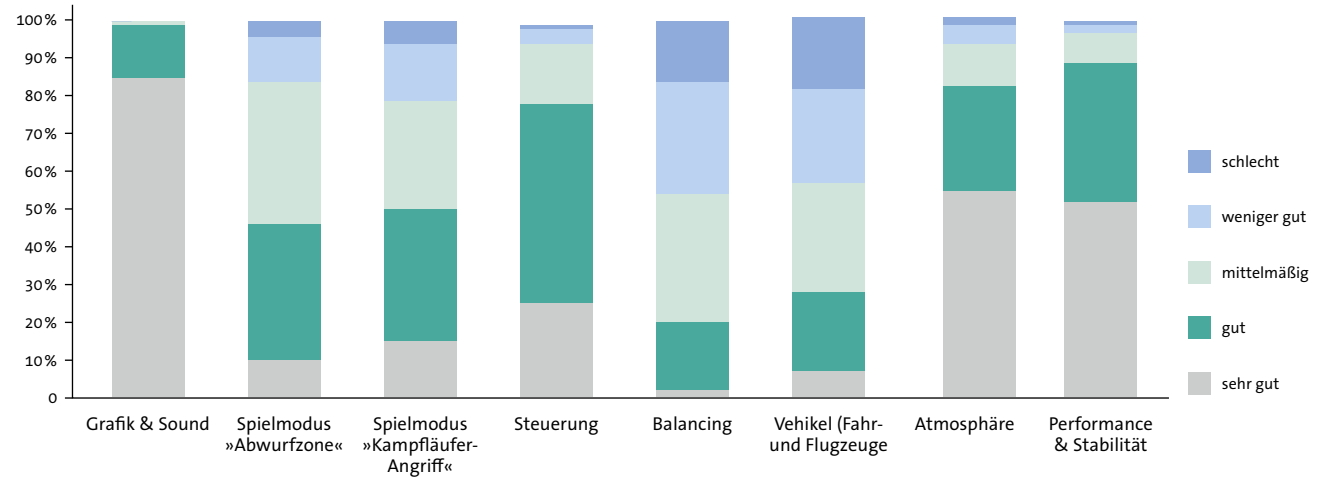
So richtig überzeugt hat die Beta nur rund 18 Prozent der Teilnehmer, immerhin weitere 35 Prozent fanden sie aber »gut«. Andererseits sind aber auch nur knapp 6 Prozent der Meinung, die Beta wäre richtig schlecht gewesen.

Erwägen Sie aufgrund der Beta den Kauf von Star Wars: Battlefront?



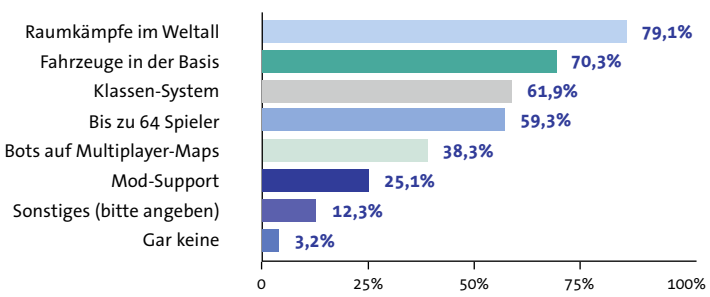
Rund 39 Prozent der Beta-Spieler erwägen den Kauf von Star Wars: Battlefront. Milchmädchenmäßig hochgerechnet auf die 9 Mio. Teilnehmer der Beta wären das rund 3,5 Mio. verkaufte Exemplare. Ob Electronic Arts das reicht?

Wie bewerten Sie die folgenden Aspekte der Beta von Star Wars: Battlefront?



Einhellige Meinung (knapp 85 Prozent): Die Präsentation ist super! Kaum jemand ist jedoch mit dem Balancing in der Beta zufrieden, gerade mal zwei Prozent vergeben hier ein »gut«. Aber das soll sich in der Release-Version ja auch noch ändern.

Welche Elemente der Vorgänger vermissen Sie im neuen Battlefront?



Jeder mag Weltraumkämpfe, folglich vermissen die meisten Spieler die schlachten im All, dicht gefolgt von den Fahrzeugen und dem Klassensystem. Auch die großen Schlachten mit 64 Spielern waren in den Vorgängern offenbar beliebt.

Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 10.800 Teilnehmer

TERMIN-UPDATE

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Termin
	Adr1ft	Action-Simulation	Three One Zero	01/15	1. Quartal 2016
UPDATE	**Aquanox: Deep Descent**	Action-Simulation	Digital Arrow	09/14, 11/14	2017
	ARK: Survival Evolved	Action	Wildcard	07/15, 09/15	Juni 2016*
UPDATE	**Armored Warfare**	Multiplayer-Shooter	Obsidian Entertainment	–	2016
UPDATE	**Battleborn**	Multiplayer-Shooter	Gearbox	–	3. Mai 2016
UPDATE	**Battlecry**	Multiplayer-Shooter	Battlecry Studios	–	2016
NEU	**Battlefleet Gothic: Armada**	Strategiespiel	Tindalos	–	1. Quartal 2016
NEU	**Blade & Soul**	Online-Rollenspiel	Ncsoft	–	1. Quartal 2016
UPDATE	**Blitzkrieg 3**	Echtzeit-Strategie	Nival Interactive	–	2016*
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt Red	04/13	2017
	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
NEU	**Die Gilde 3**	Wirtschaftssimulation	Nordic Games	–	2016
UPDATE	**Die Siedler: Königreiche von Anteria**	Aufbau-Strategie	Blue Byte Software	09/14, 12/14	2016
NEU	**Die Zwerge**	Rollenspiel	King Art	9/15	2016
UPDATE	**Dirt Rally**	Rennspiel	Codemasters	06/15	2016*
	Dishonored 2	Action-Adventure	Arkane Studios	–	2. Quartal 2016
	Doom	Ego-Shooter	id Software	07/15, 09/15	2. Quartal 2016
UPDATE	**Dreadnought**	Action	Yager Development	08/14	2016
	Elex	Rollenspiel	Piranha Bytes	08/15	2016
	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
	H1Z1	Action	Sony Online Entertainment	03/15	2016*
	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
UPDATE	**No Man's Sky**	Weltraumsimulation	Hello Games	01/14	Juni 2016
NEU	**Outlast 2**	Horrospiel	Red Barrels	–	4. Quartal 2016
	Overkill's The Walking Dead	Ego-Shooter	Overkill Software	–	2016
UPDATE	**Overwatch**	Multiplayer-Shooter	Blizzard Entertainment	12/14, 12/15	2016
NEU	**Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2**	Multiplayer-Shooter	Popcap Games	–	25. Februar 2016
NEU	**Planet Coaster**	Wirtschaftssimulation	Frontier	–	2016
	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
	Rollercoaster Tycoon: World	Wirtschaftssimulation	Pipeworks Software	–	10. Dezember 2015
UPDATE	**Rust**	Action	Facepunch Studios	03/14	2016
UPDATE	**Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues**	Rollenspiel	Portalarium	05/13	2016
	Silence: The Whispered World 2	Adventure	Daedalic Entertainment	–	2016
	Sniper: Ghost Warrior 3	Ego-Shooter	City Interactive	–	1. Halbjahr 2016
	South Park: The Fractured But Whole	Rollenspiel	Ubisoft San Francisco	–	2016
UPDATE	**Star Citizen**	Weltraumsimulation	Cloud Imperium Games	12/12, 03/13, 10/13, 05/14, 07/14, 11/15, 12/15	2016
	Street Fighter 5	Kampfspiel	Capcom	07/15	1. Quartal 2016
NEU	**The Banner Saga 2**	Rundenstrategie	Stoic	–	1. Quartal 2016
	Tom Clancy's The Division	Online-Rollenspiel	Massive Entertainment	11/13, 04/15	8. März 2016
UPDATE	**Torment: Tides of Numenera**	Rollenspiel	inXile Entertainment	07/13, 05/14	2016
	Total War: Warhammer	Strategie	Creative Assembly	08/15, 10/15	2016
	Trackmania Turbo	Rennspiel	Nadeo	–	1. Quartal 2016
UPDATE	**Unreal Tournament**	Multiplayer-Shooter	Epic Games	–	2016
	Wreckfest (Next Car Game)	Rennspiel	Bugbear Entertainment	–	2015*
	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.

-Anzeige-

EXKLUSIV BEI GAMESTAR XXL-SOUND AUF DEM HÖCHSTEN LEVEL: DIE TOP SIX VON TEUFEL.

XXL SOUND

SATTE RABATTE & VERSANDKOSTENFREI BESTELLEN

Teufel



XXL-MusicSound
DAS BELIEBTESTE PARTYANIMAL DEUTSCHLANDS.

Ultima 40 Mk2 GameStar-Edition

- Imponierende HiFi-Standboxen zum unglaublich kleinen Preis
- Zwei 165 mm-Tieftöner für tiefen, präzisen Bass bis 45 Hz (-3 dB)
- Dreiweg-Aufbau mit hoher Belastbarkeit von 200 Watt

~~€ 499,99~~ **€ 389,99** € 110,00 SPAREN

XXL-PortableSound
DER KRASSESTE DJ IM HAUS.

BOOMSTER GameStar-Edition

- Portables Stereo-Bluetooth-Radio mit integriertem Downfire-Subwoofer
- 3-Wege-System: 2 Hoch-, 2 Mitteltöner & Subwoofer für detaillierten, bassstarken HiFi-Sound
- Bluetooth 4.0 mit apt-X® & NFC für kabellose Übertragung in CD-Qualität von Spotify, Youtube etc.



~~€ 299,99~~ **€ 249,99** € 50,00 SPAREN

GameStar

Alle Produkte sind versandkostenfrei.

-Anzeige-

BESTELL DIR DEN XXL - SOUND AUS BERLIN: GLEICH LOSHÖREN, LOSSEHEN ODER LOSZOCKEN FREI HAUS.

XXL-KopfhörerSound
DER HÄRTESTE ROCKER DER STRASSE.

Teufel Massive GameStar-Edition

- Ohrumschließender, geschlossener HiFi-Kopfhörer für Bassliebhaber, DJs & Musiker
- Neu: stärkerer Klang, kontrastreiche Farben, Aluminium-Bügel, stabiles Kabel
- 50 mm-Neodym-Treiber & Alu-Kupfer-Schwingspule für kräftige Bässe, seidige Höhen

~~€ 99,99~~ **€ 79,99** € 20,00 SPAREN



XXL-WirelessSound
DER GRÖSSTE SÄNGER UNTER DER DUSCHE.

Raumfeld One S GameStar-Edition

- Spielfertiges Mini-Streaming-System mit gummierten Tasten für Nutzung in Feuchträumen
- Direktwahltasten am Gerät für den Lieblingsstream, -Radiosender oder die -Playlist
- Spielt Spotify Connect, TIDAL, Napster, Internetradio über TuneIn

~~€ 249,99~~ **€ 199,99** € 50,00 SPAREN



XXL-MovieSound
DER BEKANNTESTE FILMSTAR DES WOHNZIMMER-KINOS.

Cinebar 11 GameStar-Edition

- Schlanker Soundbar mit kabellosem, starkem 90 Watt-Subwoofer – dem größten seiner Klasse
- HDMI, Bluetooth, NFC, optischer & analoger Eingang für beste Konnektivität
- Dolby- und DTS-Decoding sowie Virtual Surround Algorithmus für räumliches Klangerleben

~~€ 399,99~~ **€ 333,00** € 66,99 SPAREN



XXL-ComputerSound
DAS WILDESTE KLANGMONSTER IM GERÄTEPARK.

Concept E 450 Digital GameStar-Edition

- 5.1-Komplettanlage der Spitzenklasse mit Bluetooth für Konsole, Film und PC
- Sofort startklar für PC, MAC, Notebook, PS4, Wii U, Xbox One, TV-Gerät, Blu-ray
- Maßlos starke Bassperformance mit 32 Hz Grenzfrequenz dank XXL-Downfire-Subwoofer

~~€ 599,99~~ **€ 499,99** € 100,00 SPAREN



Jetzt online unter: www.gamestar.de/teufel

Teufel

Star Citizen: Squadron 42

WING COMMANDER IST NICHT GENUG

Genre: **Weltraumsimulation** Publisher: **Cloud Imperium Games** Entwickler: **Foundry 42** Termin: **2016**

Auf DVD: Fazit-Video

Star Citizen ist der ferne Onlinetraum aller Weltraumpiloten, doch die Solokampagne Squadron 42 soll noch 2016 Realität werden. Wir waren beim Entwickler Foundry 42 und haben viel mehr erfahren, als Chris und Erin Roberts uns eigentlich verraten wollten.

Von Christian Fritz Schneider

Unser Besuch bei Foundry 42 beginnt mit einer faustdicken Überraschung: Star Citizen und Squadron 42 werden als zwei separate Spiele verkauft. Das verriet uns Studiochef und Privateer-Schöpfer Erin Roberts gleich nach der Begrüßung. Irgendwann 2016 wird es das persistente Online-Universum und die Singleplayerkampagne nicht mehr als Gesamtpaket für Vorbesteller geben.

Genau genommen sollen in den nächsten Jahren sogar vier Star-Citizen-Spiele erscheinen, denn Squadron 42 ist nur die erste von drei Storykampagnen, die als Prequel für das Multiplayererlebnis dienen und rund ein bis zwei Jahre vor dessen Geschichte spielen. Im Jahrestakt sollen zwei weitere Episoden folgen, deren Plot wir zwar schon grob kennen, die aber noch keine Namen haben. Damit dieser Plan aufgeht, muss das erste Soloabenteuer aber erstmal fertig werden. Und wenn wir nach unserem Besuch beim verantwortlichen Entwicklerstudio im englischen Wilmslow eines sagen können, dann: Squadron 42 könnte der Traum vieler Wing-Commander-Veteranen werden, aber der Release im Jahr 2016 wird wohl eine knappe



Foundry-42-Chef Erin Roberts hatte zuletzt bei Traveller's Tale an den beliebten LEGO-Spielen mitgearbeitet.



Der schwere Jäger der Hornet-Klasse ist eines von mindestens fünf Schiffen, die wir in der Kampange selbst steuern.

Heiko Klinge erinnert sich an

Privateer 2 (1996)

Der Crowdfunding-Erfolg von Star Citizen eine Sensation? Nicht wirklich, wenn man bedenkt, dass allein bei uns fast jeder in der Redaktion schöne Erinnerungen seiner Zockerkarriere mit Weltraumspielen verbindet. Ich mache den Anfang: Wing Commander lief seinerzeit nicht auf dem PC meines Vaters und blieb so für mich als Amiga-Teenager ein unerfüllbarer Traum. Was war also das Erste, das ich als Volljähriger machte? Mir für die Schulferien einen Nachtschichtjob als Bremsenschleifer zu organisieren, um mir so die 3.000 Mark für einen High-end-PC zu verdienen. Und das erste Spiel, das ich mir seinerzeit kaufte, musste natürlich der just erschienene, indirekte Wing-Commander-Nachfolger sein. Ich war im Himmel. Oder besser gesagt im All.

Kiste. Eine Verschiebung bis 2017 würde uns jedenfalls nicht sehr überraschen.

Sollte das nicht geheim bleiben?

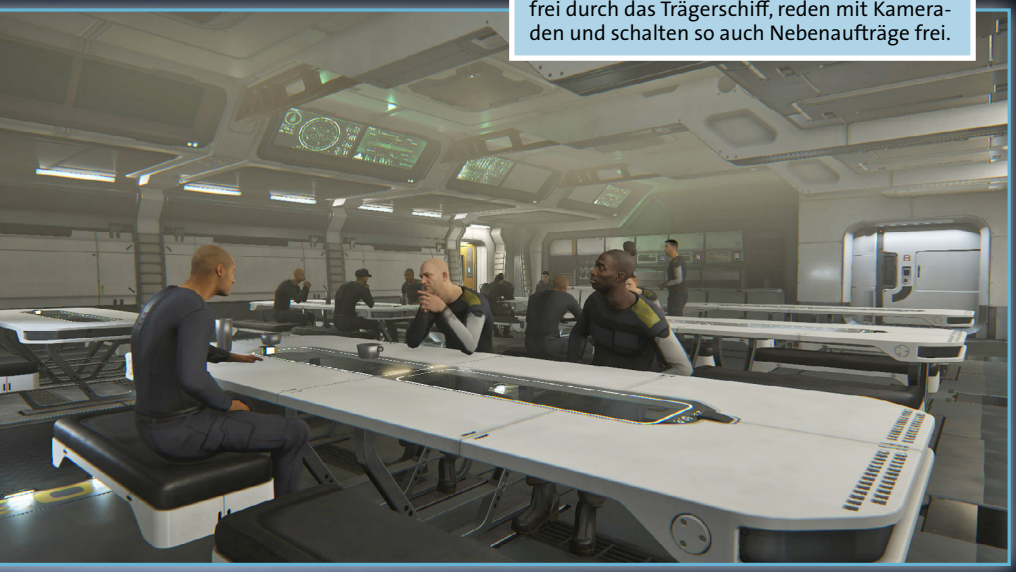
Beim Mittagessen erzählt uns Star-Citizen-Chef Chris Roberts, worum es bei Squadon 42 eigentlich geht, und plaudert auch munter über die Handlung der Nachfolgespiele. Wir sind nicht allein, am Tisch sitzen neben seinem Bruder Erin, der hier das Englandstudio leitet, noch weitere Mitarbeiter aus dem Büro in der Nähe von Manchester. Viele hören ihrem Chef mit wachsender Verwunderung zu, als wollten sie fragen: »Das sollen wir doch noch gar nicht verraten!« Aber wenn Chris Roberts erstmal anfängt, ist er kaum zu bremsen und seine Begeisterung für sein Mammut- und Herzensprojekt ist tatsächlich mitreißend. Fast will man im Nachhinein vergessen, dass wir zwar sehr viel über Squadron 42 gehört, aber kaum etwas davon gesehen haben.

Helden werden nicht geboren

Nach einem langen Tag mit den Entwicklern wissen wir jetzt trotzdem sehr genau, wie Squadron 42 eigentlich funktioniert. Und zwar ganz anders, als wir es erwartet hätten. Denn was nach einer Neuauflage von Wing Commander klang und in den ersten Videos auch so aussah, ist viel eher eine Art Far Cry im Weltraum. Es geht um Freiheit.

Ja, wir sind in Raumschiffen unterwegs, kämpfen zwischen gigantischen Kreuzern gegen außerirdische Jäger und erleben eine klassische Space-Opera-Geschichte. Doch im Kern ist Squadron 42 genau wie Star Citizen eine First-Person-Erfahrung – egal ob nun am Steuerknüppel eines Raumschiffs oder mit der Waffe in der Hand in einer Asteroidenbasis. Und das eröffnet den Entwicklern viel mehr Möglichkeiten, als wir es aus den Klassikern der 90er-Jahre gewohnt sind. Wie uns Chris Roberts beim Mittagessen erzählt, sind wir in den ersten Spielminuten noch nicht mal ein Pilot, sondern jemand, der einfach nur seine Haut retten will, als aus heiterem Himmel die Raumbasis, auf der wir im Vega-System stationiert sind, von den reptilienartigen Aliens der Vanduul angegriffen wird. Unsere Flucht erleben wir – wie alles – aus der Ego-Perspektive. Der Versuch schlägt fehl, wir werden schwer verletzt und erwachen erst Monate später aus dem Koma. Unser Gesicht muss rekonstruiert werden, wie wir aussehen wollen, legen wir jetzt mit dem Charakter-Editor fest.





Zwischen den Missionen bewegen wir uns frei durch das Trägerschiff, reden mit Kameraden und schalten so auch Nebenaufträge frei.

Petra Schmitz erinnert sich an

Tachyon: The Fringe (2000)

Ich liebe Science-Fiction-Filme, ich schau mir wahnsinnig gerne Raumschiffkämpfe an. Aber selbst ein Raumschiff zu steuern – das ist nichts für mich. Null Orientierung, kein Gefühl für oben, unten, rechts und links. Ich erinnere mich noch gut an meinen letzten ernstzunehmenden Versuch, mich in den Weiten des Alls zurecht zu finden. Das war 2000 mit Tachyon: The Fringe von Novalogic. Das kam quasi mit meinem Einstieg bei GameStar raus, und ich hab's mir dann mal in einem Anfall von »Ha, wäre doch gelacht!« aus dem Archiv ausgeliehen. Aber der Effekt war der gleiche wie bei all den anderen Weltraumspielen zuvor. Wie gut, dass ich meinem Kindheitswunsch, Astronautin zu werden, nicht nachgegeben habe.

Christian Fritz Schneider erinnert sich an

I-War (1997)

Mein liebstes Weltraumspiel heißt ja eigentlich Freespace 2. Doch wenn ich wieder davon schwärme, rollen die Kollegen nur noch mit den Augen. Deshalb geht diese Lobeshymne an das vergessene I-War von 1997. Das »I« steht für Independence und um Unabhängigkeit dreht sich auch die Kampagne. In der fernen Zukunft kämpfen wir für die Erde gegen aufständige Kolonien. Die Geschichte wird dabei in Funksprüchen und vielen Zwischensequenzen während der exzellent gestalteten Mission erzählt. Und natürlich ist nicht alles so schwarzweiß, wie es zunächst scheint. I-War lässt uns dabei keinen Jäger, sondern einen wendigen Schlachtkreuzer fliegen, was hier gar nicht so einfach ist, schließlich wird die Trägheit realistisch simuliert – schwierig aber toll.

Vor dem Kampagnenstart werden wir nämlich nur gefragt, ob wir das Spiel als Mann oder Frau erleben wollen. Erst jetzt finalisieren wir in einem Charakter-Editor unser Erscheinungsbild für die Kampagne.

Währenddessen läuft auf einem Display der Krankenstation die Rede von Admiral Bishop (gespielt von Hollywood-Star Gary Oldman), die wir bereits als Rendervideo zur CitizenCon 2015 im Oktober sahen. Bishop ruft energisch zum Krieg gegen die Vanduul, denn auch für ihn war deren Angriff auf Vega folgenschwer. Mehr verraten wir nicht.

Hier ist der Krieg weit weg

Bishop ist eine der zentralen Figuren in den Story-Kampagnen von Star Citizen, doch in Squardon 42 spielt zunächst ein anderer weltberühmter Schauspieler eine ganz wichtige Rolle für uns: Mark Hamill. Der Luke-Skywalker-Darsteller stand bereits bei Wing Commander 3, 4 und 5 für Chris Roberts vor der Kamera. Damals noch vor Greenscreen, dieses Jahr musste er sich in einen engen Motion-Capture-Anzug zwängen.

Über 60 Stunden Videomaterial sind allein für die Kampagne von Squadron 42 entstanden. Natürlich landet davon nicht alles im Spiel. Dennoch dürfen uns angesichts des hochkarätigen Schauspieler-Ensembles, dem auch »Akte X«-Star Gillian Anderson und Gimli-Darsteller John Rhys-Davies angehören, auf eine enorm aufwändig erzählte Story freuen, die uns immerhin rund 30 bis 40 Stunden lang beschäftigen soll.

Mark Hamill begleitet uns dabei als grummelnder Mentor vom Rookie-Piloten bis hin zum Flieger-Ass. Wir treffen den verbitterten Kriegsveteranen zum ersten Mal an Bord der Stanton, einer Fregatte der Idris-Klasse und unserem ersten Arbeitsplatz nach der Pilotenausbildung in Squadron 42.

Vom Krieg gegen die Vanduul sind wir allerdings noch weit entfernt, die Stanton fliegt auf Routine-Einsatz im Odin-System, dessen auffälligstes Merkmal der Coil-Nebelsturm ist. Odin ist das einzige System, das wir in der Squadron-42-Kampange besuchen. Damit sehen wir weniger als fünf Prozent von dem, was einmal das gewaltig große Star-Citizen-Universum sein soll.

Das ist erst der Anfang

Überhaupt sollte man sich Squadron 42 vielleicht nicht ganz so gigantisch vorstellen. Die Stanton trägt beispielsweise nur zwei bis drei Jäger, und hier werden wir den Großteil der ersten Kampagne erleben. Später folgt zwar die Versetzung auf einen wesentlich größeren Träger, aber im Verlauf der drei Story-Spiele kommen wir dem wahren Konflikt erst nach und nach näher.

Das soll aber nicht heißen, dass Squadron 42 wenig zu bieten hat, im Gegenteil. Das Team legt hier viele Gameplay-Grundlagen, die uns sowohl in den Nachfolgern als

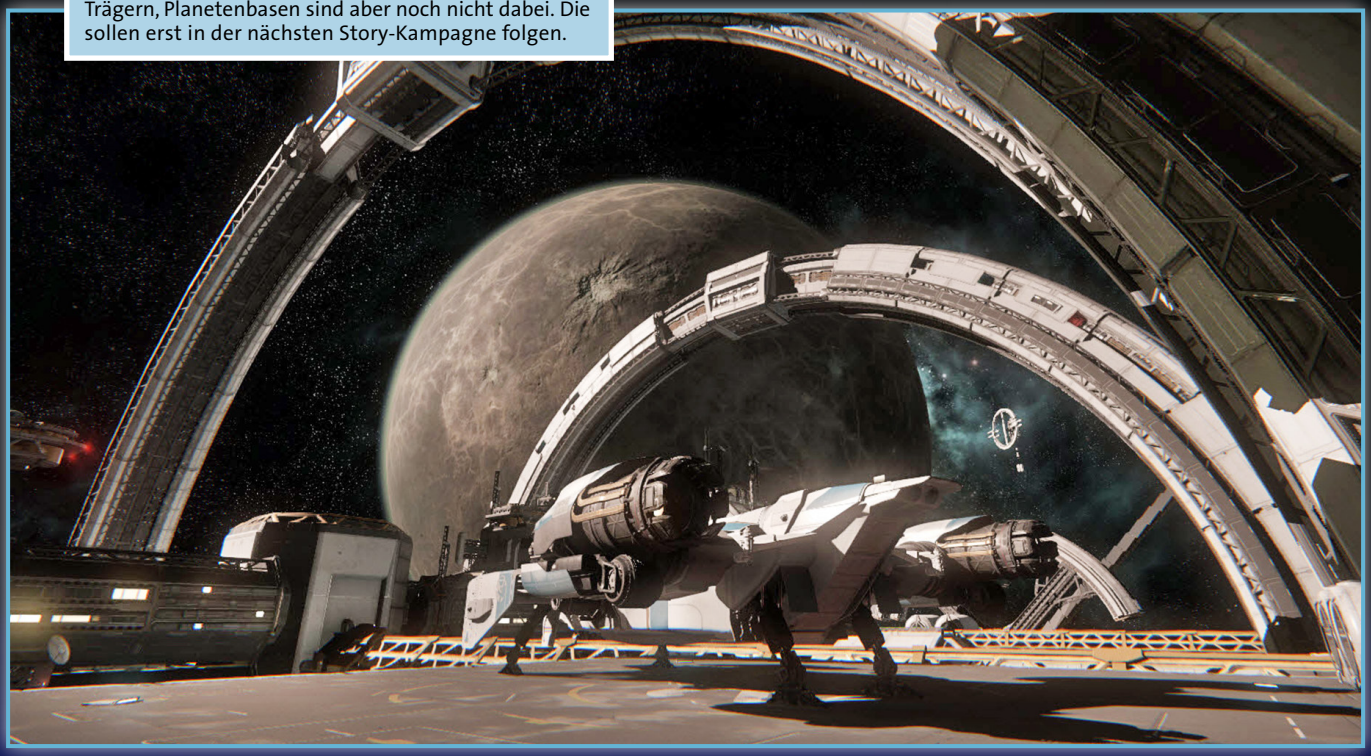
Die Trägerschiffe



Die Stanton ist eine Fregatte der Idris-Klasse, die maximal vier Jäger trägt. Auf ihr sind wir anfangs und wohl auch für einen ziemlich langen Teil der Story-Kampagne stationiert.



Die Träger-Schiffe der Bengal-Klasse sind zu Beginn von Squadron 42 die größten Schiffe der Menschen. Einen Platz an Bord müssen wir uns erst verdienen, schließlich fangen wir als Rookie an.



In Squadron 42 landen wir zwar auf Stationen und Trägern, Planetenbasen sind aber noch nicht dabei. Die sollen erst in der nächsten Story-Kampagne folgen.

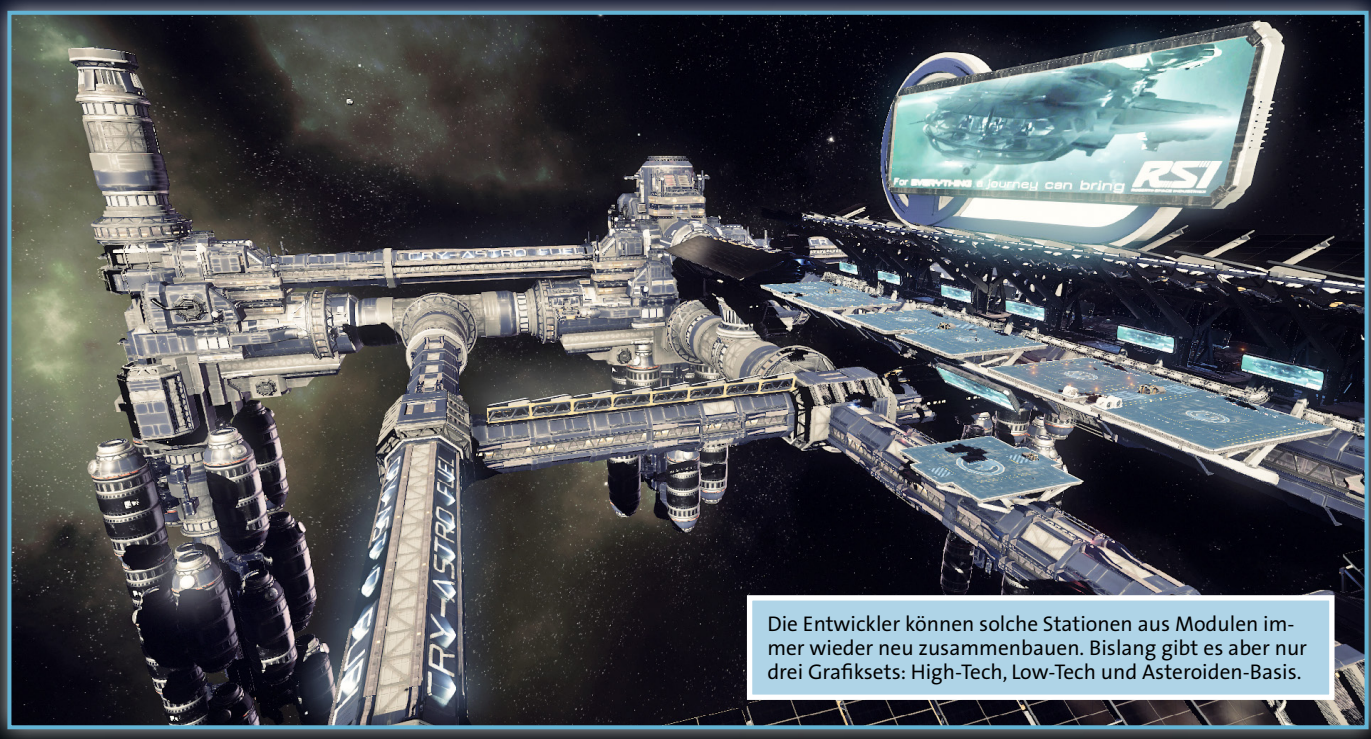
auch in Star Citizen begleiten werden. Stichwort Far Cry: Wie in Ubisofts Open-World-Shooter haben wir auch in der Squadron-Kampagne die Wahl, ob wir dem roten Story-Faden direkt folgen und die rund 20 Kapitel nacheinander abhaken, oder ob wir zwischendurch Nebenmission annehmen und das Odin-System in einem Jäger auf eigene Faust erkunden, bis unsere Vorgesetzten wieder einen zwingenden Auftrag für uns haben. Schließlich sind wir beim Militär, gänzlich aus der Reihe tanzen, das geht da nicht. Anders als in Privateer gibt es auch keinen Handel oder Piraterie, Squadron 42 bleibt die Geschichte eines jungen Kampfpiloten.

Rund 80 bis 90 Aufträge soll es geben, einige davon schalten wir nur frei, indem wir gute Beziehungen zu unseren Kameraden an Bord der Stanton pflegen. Dazu erkunden wir das Schiff völlig frei aus der Ego-Perspektive, schwatzen mit den Kollegen und können immer wieder den Fortgang eines Gesprächs beeinflussen. Die Haupthandlung können wir mit unseren Entscheidungen aber nicht verändern. Stellen wir uns in einer Mission allerdings besonders gut oder eben auch schlecht an, könnte das weitere Aufträge aktivieren. Soweit der Plan, zeigen konnten uns die Entwickler davon noch nichts, was über die Präsentationen von der CitizenCon 2015 hinausgehen. Das Team kann zwar schon alle Einsätze durchspielen, aber vorführen wollen sie die Misionen in diesem Zustand noch nicht.

Schießen …

Die wohl auffälligste Ähnlichkeit mit Spielen wie Far Cry zeigt sich aber erst in den Missionen und den vielen Möglichkeiten, wie wir die Einsätze lösen können. Ein Beispiel: Wir sollen eine feindliche Raumstation infiltrieren und dort ein Missionsziel ausschalten. Wie wir diese Herausforderung bewältigen, bleibt uns überlassen.

Lösung 1: Wir rüsten unseren Jäger an Bord der Stanton mit den besten Schilden und Waffen aus, fliegen zur Station und ballern erst die Abwehrschiffe weg, dann die Geschütztürme der Station. Auf Befehl helfen uns dabei später auch unsere Flügelmänner, sobald wir weit genug im Rang aufgestiegen sind, um überhaupt andere



Die Entwickler können solche Stationen aus Modulen immer wieder neu zusammenbauen. Bislang gibt es aber nur drei Grafiksets: High-Tech, Low-Tech und Asteroiden-Basis.

Es soll eine deutsche Synchronisation der Kampagne geben, vielleicht aber erst nach dem Release.



Das Odin-System ist der Schauplatz der Squadron-42-Kampagne. Nahe des Zentrums erkunden wir das nebelige »Coil«-Asteroidenfeld.

Flieger unter unserem Kommando zu haben. Ist die äußere Verteidigung durchbrochen, landen wir auf der Station und kämpfen uns wie in einem Shooter durch die Korridore bis zu unserem Missionsziel. Natürlich hat die Besatzung der Station inzwischen Alarm geschlagen und längst sind Schiffe zur Verstärkung unterwegs. Wer sich in bester Rambo-Manier gerne mit vielen Gegnern anlegt und laute Waffen einsetzt, wird seine Freude haben. Aber es geht auch ganz anders.

... oder schleichen?

Lösung 2: Wir klappern zunächst die Umgebung der Station ab und spüren die Schiffe auf, die unser Feind später vielleicht zu seiner Unterstützung rufen würde. In Squadron 42 soll die feindliche Verstärkung nämlich nicht einfach ins All gespawnt werden, sondern tatsächlich die ganze Mission lang, im Gebiet unterwegs sein.

Ist die Verstärkung erledigt, nähern wir uns der Station, schalten aber den Großteil der Schiffsysteme ab, um nicht entdeckt zu werden. Jetzt parken wir unseren Jäger einige Kilometer entfernt und fliegen nur im Raumanzug weiter. So sind wir fast unsichtbar für die Abwehrtürme und schleichen mit etwas Glück unentdeckt an Bord.

Unsere Handfeuerwaffen haben wir auf der Stanton mit einem Schalldämpfer ausgerüstet, also können wir den Feind nach und nach ungesehen ausknipsen. Dabei kommt das aktive Deckungssystem in der Ego-Ansicht zu Hilfe. Wer will, kann Squadron 42 auf Knopfdruck aber auch komplett aus der Schulterperspektive spielen.

Die KI bewegt sich dabei ähnlich flexibel durch die Umgebungen, wie wir es von anderen Open-World-Shootern gewohnt sind, obwohl es auch einige stark geskriptete Abschnitte geben wird, besonders in den Missionen der Hauptkampagne. Wenn es für die Dramaturgie sein muss, schrecken die Roberts-Brüder und ihr Team auch nicht vor Szenen wie aus Call of Duty zurück, die zwar weniger spielerische Freiheit, dafür aber beeindruckende Effektgewitter bieten. Star Wars zum Selberspielen lautet die Prämisse ins solchen Situationen. Die CryEngine ist dafür natürlich ein sehr flexibles Werkzeug, wie schon die Crysis-Serie zeigte.

Michael Graf erinnert sich an

Wing Commander (1990)

Chris Roberts hat mich zu Star Wars geführt. Denn den Krieg der Sterne, X-Wings und Jedi, all das kannte ich in frühen Kindheitsjahren nicht. Dafür aber Wing Commander, das mein Bruder als Origin-Fanboy rauf und runter spielte, und dem ich ein, sagen wir, Faible für Raumschlachten verdanke. Dann jedoch folgte ein langer Entzug, Wing Commander 2 wollte und wollte nicht erscheinen. Als Ersatzdroge kaufte mein Bruder ein Spiel namens X-Wing – und ich begegnete zum ersten Mal der Rebellion, dem Todesstern und einem gewissen Darth Vader. Erst später sah ich dann die Filme. Und wenn man weiß, dass Chris Roberts ursprünglich von Star Wars dazu inspiriert wurde, Wing Commander zu entwickeln – nun, dann schließt sich da doch ein Kreis.

Entdecke die Möglichkeiten

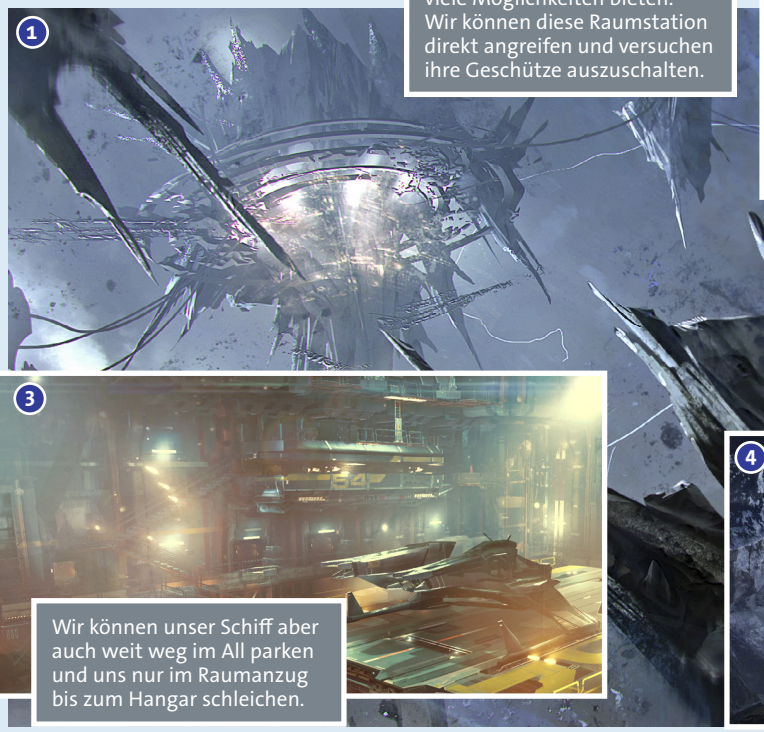
Es gibt noch andere Wege, wie wir die beschriebene Mission angehen können. Wer den Mittelweg zwischen Rambo und Schleichprofi wählt, kann auf Stationen und Schiffen auch einzelne Systeme ausschalten oder manipulieren, um sich einen Vorteil zu verschaffen. Mit EMP-Granaten den Generator und das Licht gleich mitausknipsen? Schon sehen unsere Feinde schlechter und können keinen Alarm mehr schlagen. Vielleicht laufen sie auch unachtsam in ein paar Minen, die wir vorher gelegt haben?

Wir könnten sogar die Geschütztürme der Station hacken, um die feindliche Verstärkung abzuschießen. Oder wir schalten einfach die Kommunikationsanlage der Station mit Langstreckenwaffen aus. Ist das Weltraumtelefon kaputt, bleibt unser Überfall unbemerkt, egal wie laut wir rumballern. Wir könnten die Verbindung auch irgendwo un-

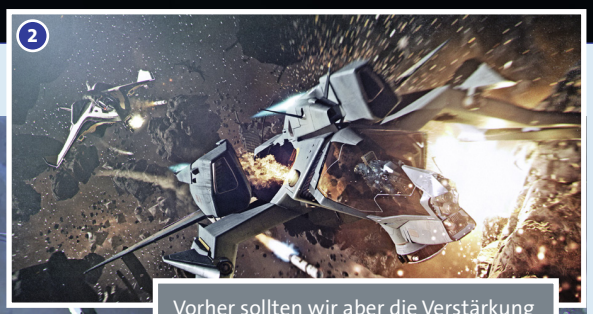


Diese Landeplattform der Minenkolonie ist nicht der einzige Weg in die Station. Wer sich reinschleichen will, sollte eine andere Route finden.

Eine Mission, viele Lösungen



Das Missions-Design soll uns viele Möglichkeiten bieten. Wir können diese Raumstation direkt angreifen und versuchen ihre Geschütze auszuschalten.



Vorher sollten wir aber die Verstärkung in der Umgebung abschießen, damit sie uns nicht in den Rücken fallen kann.

Wir können unser Schiff aber auch weit weg im All parken und uns nur im Raumanzug bis zum Hangar schleichen.

In den Tunneln der Minenstation schleichen oder schießen wir uns dann zum Missionsziel. Die Möglichkeiten erinnern an Spiele wie Far Cry 3.



terwegs kappen, beispielsweise einen Funksatelliten abschießen und so unser Risiko noch viel weiter minimieren.

Solche Open-World-Spielmechaniken heben Squadron 42 deutlich von einer reinen Wing-Commander-Neuauflage ab. Und sie lassen sich überall neu kombinieren. Beim Angriff auf eine Asteroiden-Basis können wir etwa erst die feindlichen Bodentruppen aus ihren Anlagen hinaus auf die Landeplattformen locken, dann schnell zu unserem Schiff sprinten und den überraschten Soldaten mit den Bordgeschützen den Rest geben.

My Ship is my Castle

Dabei sind wir nicht nur auf unseren Jäger beschränkt. Herumstehende Schiffe, beispielsweise auf Stationen, werden kurzerhand gekapert. So kommt auch etwas mehr Vielfalt in die Kampagne, denn das Militär wird uns im Verlauf der Squadron-42-Geschichte nur eine Handvoll Schiffe stellen, darunter den flotten Kurzstrecken- Patrouillen-Jäger Gladius, den schlagkräftigen Allzweck-Fighter Hornet und den schweren Torpedobomber Retaliator.

Der Bomber ist eigentlich für eine Crew von sechs ausgelegt, in der Kampagne übernimmt allerdings der Computer die Steuerung der Geschütze sowie die Pflichten des Bordingenieurs. Übrigens: Das geht auch im großen MMO-Bruder Star Citizen, die KI wird mit längerer Betriebsdauer auf Multicrew-Schiffen sogar etwas besser. Welches Schiff wir für die Missionen wählen, bleibt meist uns überlassen. Wir können sogar während der Einsätze noch tauschen. Munition nachladen müssen wir sowieso.

Dazu fliegen wir entweder Ausrüstungsdocks oder direkt unser Trägerschiff an. Das kreuzt während der Kampagne nämlich munter durch das Odin-System, wie ein Level im Level Als Unterstützung herbeirufen können wir es allerdings nicht, aber immerhin schickt man uns Jägerverstärkung, falls wir um Hilfe bitten und noch Schiffe da sind.

Zwei Spiele, eine Basis

Wir selbst müssen uns in Echtzeit durchs All bewegen. Der alte Autopilot von Wing Commander mit seinen Punkt-zu-Punkt-Sprüngen hat ausgedient, obwohl es durchaus eine Art Ersatz geben wird, der zumindest den Kurs hält. Im Flug greifen wir auf die gleiche Steuerung wie in Star Citizen zurück. Es gibt also auch in Squadron 42 vier Kontrollmodelle: eines für präzise Starts- und Landungen, eines für den normalen Raumkampf und zwei Schnellflugmodi, von denen der letzte zwar extrem flott ist, aber keinerlei Kurskorrektur mehr erlaubt.

Ohnehin verwenden das Solo- und das Multiplayerspiel die gleiche Technik. Aktuell bedeutet das für Squadron 42, dass viele technische Grundlagen noch entwickelt werden müssen, auch wenn die Story und grobe

Markus Schwerdtel erinnert sich an

Freelancer (2003)

Über vier Jahre muss ich warten, bevor Freelancer nach der Ankündigung 1998 im Frühjahr 2003 endlich erscheint. Der Schnellste war Chris Roberts also schon damals nicht, fertig gestellt wird es dann ohne ihn. Im Rückblick (und vor allem im Vergleich mit Star Citizen oder Elite Dangerous) ist Freelancer ein besserer Moorhuhn-Shooter im All-Setting. Doch 2003 bin ich begeistert von der Optik, der Spielwelt und nicht zuletzt der zugänglichen Steuerung. Letztere würde ich mir auch für aktuelle Weltraumtitel wünschen. Ist doch doof, wenn mein Entdeckerdrang von kryptischen Tastenkombinationen gebremst wird.



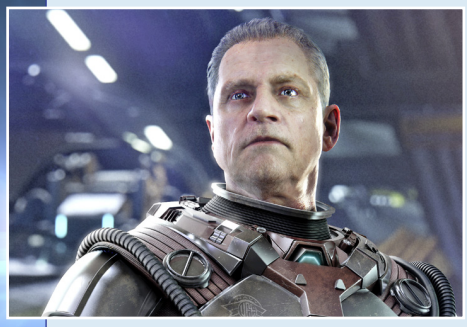
In der CitizenCon-Demo war noch nicht viel los auf dem Trägerschiff. Im fertigen Spiel soll das Schiff geschäftiger wirken.

Bei Foundry 42 arbeiten mehr als 130 Menschen an Squadron 42. Die Firma hat auch einen Sitz in Frankfurt (Oder).

Mark Hamill



Mark Hamill bei den Motion-Capture-Dreharbeiten für Squadron 42. Der Luke-Skywalker-Darsteller stand schon bei Wing Commander 3 bis 5 als Christopher Blair für Chris Roberts vor der Kamera.



In Squadron 42 spielt er einen Kriegsveteranen und unseren kritischen Mentor.



Unser erstes Trägerschiff bietet nur Platz für kleine Jäger wie die Gladius. Mit ihr starten wir unsere Piloten-Karriere.

Missionsstruktur bereits festgelegt sind. In den kommenden Monaten wird das Team auf das Feedback der Star-Citizen-Spieler reagieren, wenn es die Alpha 2.0 austestet. Was in Star Citizen nicht funktioniert, fliegt vielleicht auch bei Squadron 42 raus und andersherum. Das Spiel ist noch im Fluss.

Das Doppelprojekt ist natürlich eine große Belastung, weil es ständig Änderungen gibt. Für die Spielmechanik ergeben sich aber auch große Vorteile. Die Roberts-Brüder können Gameplay-Ideen testen, ohne Story-Inhalte verraten zu müssen. Trotzdem: Bei unserem Besuch konnte uns das Team noch keine Mission live zeigen. Wie gut die vielen Ideen und Konzepte letztlich umgesetzt sind, steht also passenderweise in den Sternen. So traurig wir das vor Ort fanden.

Verschwendung an der richtigen Stelle

Wahrscheinlich werden wir das ganze Potenzial der Solo-Kampagnen erst in den folgenden Episoden sehen – ähnlich wie der Sprung von Starcraft 2: Wings of Liberty zu Heart of the Swarm oder von Freespace zu Freespace 2, um bei den Weltraumspielen im Stil von Wing Commander zu bleiben.

In den letzten Monaten gab es viele Vorwürfe, die Entwicklung komme nicht schnell genug voran und es werde Geld verschwendet. Und tatsächlich, Star Citizen ist fast schon irrsinnig verschwenderisch, aber an ganz anderen Stellen, als viele Kritiker vermuten. Schließlich wurde oft genug in Frage gestellt, ob so bekannte Hollywood-Stars wirklich nötig sind. Doch waren nicht die Stars auch schon bei Wing Commander ein Teil des Zaubers? Wer Wing Commander gespielt hat, hat mehr Zeit mit Mark Hamill als Christopher Blair verbracht als wir ihn je als Luke Skywalker sahen.

Den wahren Luxus leistet sich Star Citizen an einer ganz anderen Stelle: bei den Raumschiffen. Bis zu 24 Monate an Arbeitsstunden fließen in die Entstehung eines einzigen Schiffs. Dabei muss jede Schubdüse physikalisch korrekt platziert sein, damit das Modell im Spiel richtig fliegt und gut funktioniert. Nüchtern betrachtet ist diese Liebe zum Detail völlig überflüssig. Würden die Autos in GTA 5 genauso physikalisch korrekt gebaut werden wie die Raumschiffe von Star Citizen und Squadron 42, könnten Audi und BMW die Ingame-Modelle fast eins zu eins vom Fließband laufen lassen.

Tatsächlich ist der Arbeitsprozess bei Rennspielen beispielsweise genau andersherum, dort werden die Daten der Autohersteller genutzt, um die Wagen im Spiel möglichst realistisch aussehen zu lassen. Die Star-Citizen-Macher stellen das System auf den Kopf, als würde die US-Weltraumbehörde NASA nächste Woche bei ihnen anklop-



Rund 30 Prozent der Kampagne wird als Shooter gespielt. Hier haben wir keine Kontrolle über unsere KI-Begleiter.

Die Schauspieler

Für die Story-Kampagne hat Chris Roberts viele Top-Schauspieler engagiert. Hier sind die bekanntesten.



GARY OLDMAN
(Batman-Trilogie, Das fünfte Element)



GILLIAN ANDERSON
(Akte X, Hannibal)



LIAM CUNNINGHAM
(Game of Thrones, Kampf der Titanen)



ANDY SERKIS
(Herr der Ringe, King Kong)



JOHN RHYS-DAVIES
(Herr der Ringe, Sliders)



GEMMA WHELAN
(Game of Thrones)



MARK STRONG
(Kingsman, Kick-Ass)



RHONA MITRA
(The Last Ship, Underworld 3)

fen, weil man doch jetzt endlich mal ein Constellation-Raumschiff bauen wolle.

Dass Star Citizen und Squadron 42 durch diesen immensen Arbeitseinsatz am Ende bessere Spiele werden, muss sich freilich erst noch zeigen. Ob die Schiffe korrekt gebaut sind, hat wenig damit zu tun, wie viel Spaß wir mit ihnen haben werden. Aber es spiegelt die Mentalität der Entwickler wieder, und die Fans brennen für das Projekt genau wegen dieser Liebe zum Detail. Nur so konnte sich Chris Roberts eine so treue Unterstützerbasis aufbauen. Verschwendung an der richtigen Stelle ist also durchaus ein Erfolgsrezepte von Star Citizen.

Sie gehen den harten Weg

Das andere ist das Vertrauen, das viele Spieler besonders Chris Roberts noch aus Wing-Commander-Zeiten entgegenbringen. Und falls die Teams ihre Ideen umsetzen können, war das Vertrauen berechtigt, denn die Ansätze klingen richtig gut. Das beginnt bei kleinen Details, wie den Gesprächen an Bord der Träger. Da suchen die Figuren Augenkontakt mit dem Spieler, wenn sie etwas erzählen wollen. Und wer sauer ist, dem kann man das dank der herausragenden Gesichtsanimationen auch deutlich ansehen.

Es geht weiter mit den technischen Hürden, die die Entwickler unbedingt überwinden wollen, statt sie nur mit Tricks auszuhebeln. Lange war das Schwerkraft-System innerhalb von Schiffen ein großes Problem. Inzwischen kann die modifizierte CryEngine ein Raumschiff irrsinnig schnell um die eigene Achse kreiseln lassen, während der Pilot im Inneren gemütlich von Konsole zu Konsole geht.

Das Modulsystem, aus dem die Raumstationen in immer neuen Zusammensetzungen gebaut werden können, ist schon jetzt derart solide und vielseitig, dass es nur noch regelmäßig neue Grafiksets braucht, um das Universum auf Jahre hinaus mit neuen Orten zum Erkunden zu versorgen. Die nächste große Herausforderung sind deshalb die Planeten, denn die werden wir in Squadron 42 nur von weitem sehen. Es gibt weder planetare Raumhäfe, noch Einsätze auf Planetenoberflächen. Die sollen erst in Episode 2 oder 3 folgen.

Dafür spielt eine gigantische Minenkolonie unter der geschauspielerten Leitung von John Rhys-Davies eine wichtige Rolle in der ersten Kampagne. Kein Wunder, schließlich werden wir uns anfangs oft mit menschlichen Feinden herumschlagen – vor allem Pi-

Johannes Rohe erinnert erinnert sich an

Star Wars: X-Wing Alliance (1999)

Es war einmal vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis ... damals gab es einen Johannes, der viel Spaß an Weltraumspielen hatte. Der in X-Wing Alliance ballerte, in Freelancer Jagd auf Händler machte und in Jumpgate bei jedem Andockmanöver den Joystick nass schwitzte. Für den Johannes von heute sind das nur vergilbte Erinnerungen. Vor wenigen Jahren habe ich die CD-ROM von X-Wing Alliance entstaubt, nochmal den Millennium Falken bestiegen – und bin gescheitert. Energiemanagement, Waffenverwaltung, fliegen ... keine Ahnung, wie ich das damals alles geschafft habe. Aber ich weiß, dass der alte Johannes noch irgendwo in mir steckt. Und vielleicht kann Star Citizen ihn ja tatsächlich wieder aus seinem Cryoschlaf erwecken.



Die Schiffe aus der Story-Kampagne kann der Spieler nicht in Star Citizen übernehmen, sie gehören ihm ja nicht.

Viele Schauspieler der Squadron-42-Kampagne haben bereits Verträge für die beiden Nachfolge-Episoden.



Hollywood-Star Gary Oldman spielt Admiral Bishop, eine der wichtigsten Figuren der drei geplanten Story-Kampagnen. Squadron 42 ist also nur der Anfang.

Dimitry Halley erinnert sich an

Wing Commander 4 (1996)

Die Pubertät ist schon eine wilde Phase. In der achten Klasse bin ich verzweifelt auf der Suche nach einem stabilen Identitätskonzept irgendwo zwischen »supercool« und »supernerdy«. Einer meiner Freunde schert sich um sowas nicht und verbringt lieber all seine Zeit im Weltraum und in Wing Commander. Der Kampf gegen die Kilrathi fesselt mich ab der ersten Sekunde, ich besorge mir extra Peripherie für meinen Rechner, um mit Joystick für den Weltraumkrieg gerüstet zu sein. Und dann haben die Spiele auch noch eine grandiose Geschichte! Nach ein paar intensiven Wochen ist meine Weltraumphase dann aber vorbei, weil ich plötzlich nur noch Augen für dieses besondere Mädchen habe. Pubertät eben.

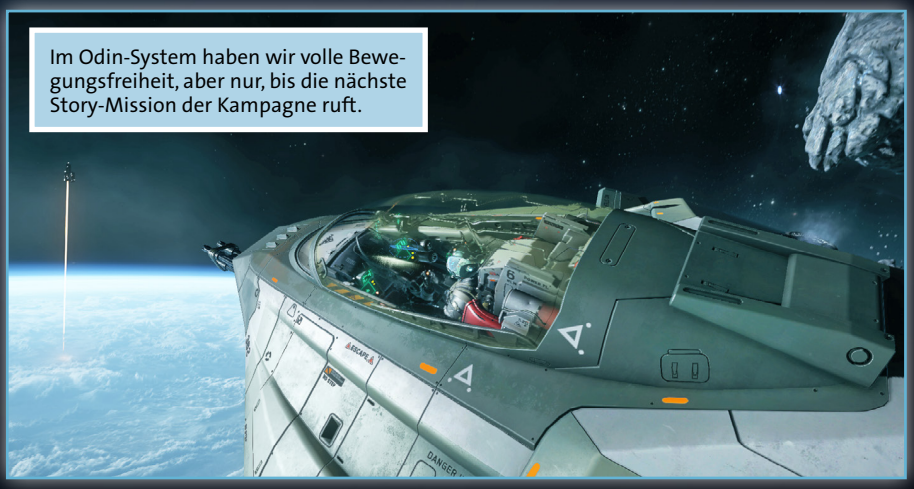
raten und vergleichbare Unruhestifter. Im Kampf gegen deren Schiffe können wir je nach Bewaffnung und eingebautem Scanner gezielt einzelne Schiffsysteme zerschießen. Laser eignen sich dafür eher weniger, aber Projektilwaffen durchdringen Schilde leichter und knacken die Panzerung von entscheidenden Komponenten, zumindest wenn wir gut genug treffen.

Theoretisch kann man so auch Crewmitglieder innerhalb des Schiffs ausschalten. Die Engine kann sogar berechnen, welche Objekte eine Kugel noch treffen wird, sollte sie das Schiff komplett durchschlagen. Ob das System allerdings im fertigen Spiel enthalten ist, wissen die Entwickler selbst noch nicht. In frühen Tests litt der Spielspaß enorm, wenn die Geschütze zweier aufeinander zufliegender Schiffe einfach die Cockpitfenster durchschlugen und die Crew töteten. Hier ist die richtige Balance aus möglicher Technik und Spielspaß gefragt.

Fragen Sie uns in sechs Monaten nochmal

Welche Gameplay-Elemente und Technologien am Ende tatsächlich im Spiel landen, wird sich in den kommenden Monaten entscheiden. Vor Ort wollte uns das Team noch nicht verraten, wann genau es 2016 vom Design und der Inhaltsproduktion in den Feinschliff übergehen will.

So gibt es noch viele offene Fragen rund um Squadron 42. Beispielsweise wie die Verbindung zu Star Citizen im Detail funktioniert. Immerhin können wir einige Errungenschaften und wohl auch Geld aus der Kampagne in das Onlinespiel übernehmen, allerdings keine Schiffe. Aber was, wenn wir die Kampagne nochmal spielen wollen? Gibt es dann wieder Geld? Auf jeden Fall werden höhere Schwierigkeitsgrade und besondere Herausforderungen nochmal extra belohnt. Und auch die Vanduul sind uns noch ein Rätsel, ihre Schiffe, allesamt immer ein Stück größer als die äquivalenten Modelle der Menschen, sind noch nicht finalisiert. Das scharfkantige Design passt aber bereits zu ihrem Reptilienursprung. Bislang gibt es auch noch kein Grafikset für das Innere der Alien-Schiffe. Als wir fragen, ob es auch eine Entermission an Bord eines Vanduul-Raumers gibt, scheinen einige Mitarbeiter froh zu sein, dass Chris Roberts inzwischen auf dem Weg ins Londoner Studio ist, um die Motion-Capture-Aufnahmen aus den Dreharbeiten zu schneiden. Sonst wäre wohl das nächste Geheimnis flöten gegangen. ★



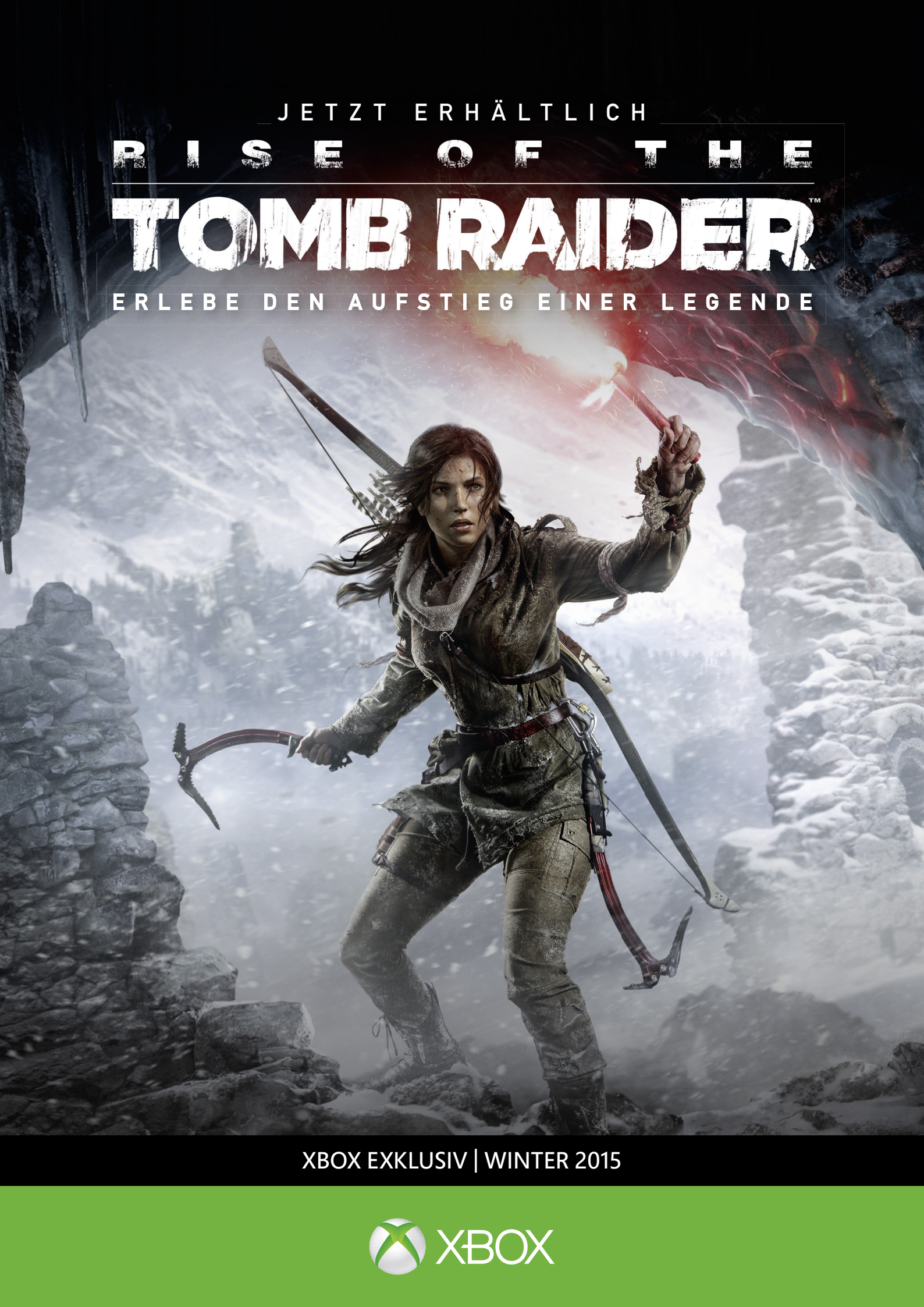
Im Odin-System haben wir volle Bewegungsfreiheit, aber nur, bis die nächste Story-Mission der Kampagne ruft.



Christian Fritz Schneider
@GrummelFritz

Nach meinem Besuch bei Foundry 42 war ich Feuer und Flamme für Squadron 42. Die Begeisterung des Entwicklerteams ist ansteckend, das gilt nicht nur für die Roberts-Brüder. Auf dem Rückflug musste ich mir allerdings in Erinnerung rufen, dass ich eigentlich kaum was von der Solokampagne gesehen habe. Ich weiß jetzt zwar deutlich besser, wie das Spiel funktionieren soll und es klingt nicht nur ambitioniert, sondern auch vielversprechend. Aber ob die Kampagne spannend wird, ob sie als Spiel Spaß macht? Ich kann es nicht sagen, zum jetzigen Zeitpunkt kann das noch niemand.

Deshalb bleibe ich bei der Theorie und die klingt ausgespochen gut. Das offene Missionsdesign, die vielen spielerischen Möglichkeiten und der Mix aus Shooter und Raumkampf bieten die richtige Grundlage für meine Weltraumabenteuer. Squadron 42 will sehr viel mehr sein als »nur« eine Wing-Commander-Hommage. Beste Voraussetzungen also für ein Spiel, das gleichberechtigt neben Star Citizen stehen kann und sich klar an die Singleplayerfans der klassischen Space Opera richtet. Also an mich. Jetzt fehlen nur spielbare Missionen.


JETZT ERHÄLTLICH
RISE OF THE
TOMB RAIDER™
ERLEBE DEN AUFSTIEG EINER LEGENDE
XBOX EXKLUSIV | WINTER 2015
XBOX

Overwatch

BALLERN MIT BLIZZARD

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Blizzard** Entwickler: **Blizzard** Termin: **2016**

Auf DVD: Preview-Video

Ausgerechnet ein Shooter soll das nächste große Ding der World-of-Warcraft-Väter werden. Kann das gut gehen? Von Stefan Köhler

Nach den ersten Stunden mit der Beta können wir uns kaum von Overwatch trennen. Schielen wir in der Mittagspause auf den Bildschirm des Kollegen neben uns, dann läuft: Overwatch. Dabei gibt es noch gar keine Karotte vor der Nase, die uns antreibt. Die Betaversion kommt ohne Freischaltungen oder ein Erfahrungssystem aus, es gibt keinen Fortschritt. Nur Partie um Partie pures Gameplay. Es ist ein gutes Zeichen, dass das Spiel solch einen starken Sog ausübt, ohne uns mit psychologischen Tricks wie Loot oder Level-ups motivieren zu müssen.



Overwatch ist kein Crysis, aber der Grafikstil ist wie bei Blizzard üblich absolut gelungen. Hier kämpfen wir im japanischen Hanamura erst um die Innenstadt, dann um einen Tempel.

Was ist Overwatch?

An anderer Stelle haben wir Overwatch mal als MOBA-Shooter, also als Mischung aus Titeln wie Team Fortress 2 und League of Legends bezeichnet. Das Verhältnis geht bei Overwatch in Richtung Team Fortress 2, statt Klassen gibt es aber 18 Helden mit fest vorgegebenen Fähigkeiten. Ein Scharfschütze lässt sich nicht (wie beispielsweise in Battlefield 4) einfach mal durch eine Neubewaffnung in einen Frontkämpfer verwandeln.

Wir suchen uns daher den präferierten und je nach Situation besten Helden aus und spielen Sechs-gegen-sechs-Partien auf der für uns passenden Position. Eine Heldenwahl dürfen wir nach jedem Tod neu treffen. Sie sollte sich idealerweise an Karte, Mit- sowie Gegenspielern und Modus orientieren. Da wäre zum Beispiel der aus Battlefield bekannte Rush-Modus, in dem zwei Zonen nacheinander eingenommen werden müssen. Oder wir müssen ein Objekt in die Zielzone eskortieren. Solange wir neben der Fracht stehen beziehungsweise laufen, bewegt sich diese langsam vorwärts.

Das war's, mehr als diese zwei Modi auf bisher sechs Karten bietet die Beta noch nicht. Ob wir später auch symmetrisches Gameplay à la Team-Deathmatch erleben werden, wissen wir noch nicht, um der Langzeitmotivation willen hoffen wir aber, dass da noch mehr auf uns zukommt.



Eigentlich ist Overwatch kunterbunt, McCrees Spezialfähigkeit Revolverheld verpasst dem Spiel aber für ein paar Sekunden einen entsättigten Look.

Wie gut ist es?

Die Beta von Overwatch ist in einem Zustand, der förmlich »Fertig!« schreit. Blizzard ist zwar für seine sehr fortgeschrittenen Betas bekannt, in diesem Fall ist der Entwicklungsstand aber beispiellos gut. Besonders bei den Helden merken wir, dass sie nicht im luftleeren Raum entstanden sind, sondern sorgfältig aufeinander abgestimmt wurden. Trotzdem oder gerade deswegen spielen sie sich wunderbar unterschiedlich.

Der Held Reaper etwa feuert mit zwei Schrotflinten, die auf kurze Distanz ordentlich weh tun, über große Entfernungen aber nicht zu gebrauchen sind. Also muss Reaper immer nah an den Feind ran. Um diesen lebensgefährlichen Nachteil auszugleichen, heilt er sich durch jeden Abschuss. Seine spezielle Heldenfähigkeit, die sich nach und nach beispielsweise durch Treffer auflädt, ist eine Rundum-Attacke, die alle Feinde in der nahen Umgebung ausschaltet.

Ganz anders die blitzschnelle Dame Tracer. Sie teleportiert sich über kurze Strecken in jede beliebige Richtung und ist damit nur schwer zu treffen. Dazu kommt die Fähigkeit, die Zeit zurückzudrehen: Tracer telepor-

tiert sich an den Ort, an dem sie zuvor stand und erhält dadurch die Lebenspunkte und die Munition von zuvor. Wer Tracer auf zehn Lebenspunkte herunterschießt und sie in einer Wolke verschwinden sieht, der muss damit rechnen, dass sie gleich wieder um die Ecke kommt – mit voller Munition und kerngesund. Und das ist noch nicht mal die Heldenfähigkeit der Dame. Das wäre nämlich die Pulsbombe, die wie Semtex aus Call of Duty an Gegnern und Objekten haften bleibt und bei Explosion viel Schaden verursacht. Tracer und Reaper gehören übrigens beide zu den Offensiv-Helden.



Reaper greift mit zwei Schrotflinten gleichzeitig an. Gut, dass wir hier von hinten angreifen.

Einfach Klasse? Klasse einfach!

Overwatch hat zwar keine Shooter-Klassen, die Helden lassen sich aber wie in MOBAs in Untergruppen kategorisieren. Derer gibt es vier: Offensiv, Defensiv, Tank und Unterstützer. Das Zusammenspiel hat oberste Priorität und wird mit dem blizzardschen Auge für Einsteigerfreundlichkeit unterstützt: Eine Anzeige im Auswahlmenü weist uns darauf hin, wenn die Team-Komposition Mängel aufweist. Haben wir keinen Heiler aus der Unterstützerklasse oder fehlt ein Tank, um den meisten Schaden aufzuhalten, dann sagt uns Overwatch das auch.

Überhaupt die Hilfsanzeigen: Sterben wir, erzählt uns das Spiel, was da gerade schiefgelaufen ist. In der Killcam gibt eine kurze Texteinblendung Hinweise zum Gegenspieler und dem eigenen Helden. Ein Beispiel: Hat uns gerade Reaper mit zwei Schüssen aus den Latschen geschossen, erklärt Overwatch, dass der düstere Gevatter schon auf mittlerer Entfernung nichts mehr zu melden hat. Nächstes Mal machen wir es besser und bewahren gesunden Abstand! Das dürfte Einsteigern sehr helfen und allen Spielern nützliche Informationen über die Vor- und Nachteile aller Helden geben.

Zum Rundenende wird jedes Detail über unsere Leistung aufgeschlüsselt, sodass selbst Battlefields Battlelog blass vor Neid wird. Nur mit dem Dreh, dass unsere Teammitglieder davon nichts sehen. Wir kriegen keine einzige Information darüber, wie andere Spieler abgeschnitten haben. Das legt den richtigen Fokus: Wir schauen darauf, dass wir und allein wir besser werden. Kein Streit im Chat, weil jemand kurz die Punktetabelle aufgerufen hat und mit der Statistik eines Mitspielers unzufrieden ist.

Darauf kippt Overwatch noch die effektreiche Wiederholung des besten Spielzugs und stellt anschließend vier Spieler in vier Kategorien heraus, danach dürfen alle Mitspieler





Die Projektile sind viel zu schnell fürs Auge, auf dem Screenshot zeigt sich aber: Held Roadhoag verschießt Metallschrott (rechts im Bild)!

den besten Kämpfer der Partie wählen. Das bringt uns in der Beta zwar noch nichts Substanzielles, könnte aber bei einem später folgenden Erfahrungssystem eine Art Bonus bedeuten. Oder schlicht Ruhm und Ehre. Helden jedenfalls werden wir wohl nicht freischalten oder gar kaufen müssen, entgegen erster Ankündigungen wird Overwatch nämlich doch kein Free2Play-Spiel, wir werden es uns regulär kaufen müssen.

Wo ist der Haken?

Overwatch funktioniert also schon sehr gut, aber perfekt ist es noch nicht. Vor allem muss hier und da noch etwas an der Balance geschraubt werden. Beispielsweise haben viele Spieler derzeit mit dem Helden Bastion Probleme: Der bullige Kampfroboter kann sich in ein stationäres Geschütz verwandeln und sichert zusätzlich mit einem Schild nach vorne. Ein Frontalangriff ist da absolut unmöglich – jeder, der es kopflos versucht, ist innerhalb von Sekunden hinüber. Und Granaten, die man über den Schild werfen könnte – die gibt's in Overwatch schlicht nicht. Wir raten Blizzard allerdings dazu, bei der Balance Vorsicht walten zu lassen und nicht, wie man es von den Kalifornien kennt, sofort mit der großen Schere rumzuschnippeln. Denn während sich viele Spieler über Bastion aufregen, kommen nur die wenigsten darauf, seinen direkten Konterpart auszuwählen: Winston. Der vergleichsweise wenig gespielte Gorilla-Wissenschaftler mit Brille kann einen riesigen Sprung ausführen, einfach über Bastion hüpfen, um ihm dann den Rücken zu schrotten. Denn mal einfach komplett umdrehen darf sich Bastion im Geschützmodus nicht, und auch der Schild lässt sich nur minimal anders positionieren. Und dass sich Tracer in Bastions Rücken teleportieren kann, ist bisher auch nur wenigen Spielern aufgefallen. Dass sich die Feinheiten bei den Spielweisen der 18 Helden erst nach einer Weile erschließen, gehört ins berühmte blizzardsche »Einfach zu spielen, schwer zu meistern«-Muster. Insofern dürften die Entwickler an vielen Stellen mit nur zarten Änderungen bereits eine Menge reißen. ★



Vor Rundenstart können wir noch Unsinn anstellen, etwa eine Arcadehalle zusammenschießen.



Stefan Köhler
@DoublePayje

Genau dieses Spiel will ich spielen! Tatsächlich komme ich nicht umhin, mich nach jeder weiteren Runde Overwatch zu sehnen. Was in Counter-Strike das stundenlange Üben von möglichen Granatenwurfpunkten ist, ist bei Overwatch das Entdecken neuer Einsatzmöglichkeiten meiner Heldenfähigkeiten. Wo steht Symetras Teleporter am besten, wo kann Winston drüber springen, wie aggressiv kann Reaper wirklich gespielt werden? Nur mit dem Unterschied, dass mir das Lernen hier deutlich mehr Spaß macht als in Counter-Strike.

Natürlich werden ein paar Spieler nicht glücklich: Der bunte Comiclook ist nicht jedermanns Sache. Die extremen Effekte werden einigen genaue Informationen über die Situation geben, andere überfordern. Aber niemand muss sich in Mechaniken wie Streumuster der Waffen einarbeiten. Wer sowas bevorzugt, wird sich an der seichten Lernkurve von Overwatch stören. Aber ich mag das, denn ich kämpfe lieber mit meinen Gegnern statt mit der Spielmechanik.

SHARK ZONE

Sharkoon

H30

GAMING STEREO HEADSET

PC/PS4™ COMPATIBLE



Du hast das Kommando!

Die robuste Konstruktion des SHARK ZONE H30 Stereo-Headsets verbindet Langlebigkeit mit einem exzellenten Tragekomfort und passiver Dämpfung der Umgebungsgeräusche. Gamer können sich somit akustisch von der Außenwelt nahezu vollständig abschotten, um sich noch intensiver auf ihr Spiel zu konzentrieren.

Individuelle Anpassungen bietet eine solide Ohrmuschel-Aufhängung aus Metall. Die Höhenverstellung erfolgt mittels Schraubsystem und garantiert fortwährenden Halt.

Für einen universellen Einsatz verfügt das H30 über ein modulares Kabelsystem mit vergoldeten Anschlüssen und bietet insgesamt zwei Anschlussvarianten: An einen PC mittels zweier 3,5-mm-Klinkenstecker oder an ein modernes Notebook, Smartphone oder PS4 über einen 3,5-mm-TRRS-Stecker.

Weitere Infos:

SHARKOON SHARK ZONE | A warning for some, an adventure for you.

www.sharkoon.de



DAS TEAM

Die Frage des Monats stammt von unserem Leser Husky666.



Heiko

Heiko Klinge, Chefredakteur

@HeikosKlinge

ZULETZT GESEHEN Interstellar. Großartige Bilder, aber ein arg verschwurbeltes Ende.
ZULETZT GELESEN Asterix – Der Papyrus des Cäsar. Nicht so schlecht wie befürchtet. Aber auch nicht so gut wie erhofft.
ZULETZT GEDACHT »Wo finde ich einen Stuhl zum Warten?« Ich gehe nämlich erst auf Ödland-Streifzug, wenn es dunkel wird. Warum? Weil ich in Fallout 4 eine ultracoole Legendäre Waffe gefunden habe, die mit zunehmender Nacht immer stärker wird.

100 TAGE BIS ZUM ENDE DER WELT. WAS MÜSST IHR NOCH ERLEDIGEN?
Wahrscheinlich nichts. Bin mit mir und meinem Leben nämlich eigentlich ganz zufrieden. Wer das Glück jagt, hat's noch nicht gefunden.

Michael Graf, Chefredaktion

@Greu_Lich

ZULETZT GESEHEN Die Hunger-Games-Filme. Besser und spannender als gedacht.
ZULETZT GEHÖRT Beschwingte Ärzte-Lieder, um die tristen U-Bahnfahrten aufzuhellen.
ZULETZT GEDACHT Unser neues Büro ist gar nicht so übel. Besserer Kaffe und ein gemeinsamer Tisch mit Kollege Schwerdtel, von dem ich überzähige Spiele abgreifen kann – läuft.

100 TAGE BIS ZUM ENDE DER WELT. WAS MÜSST IHR NOCH ERLEDIGEN?
Warum die Eile? Fallout 4 hat doch gezeigt, dass selbst der Weltuntergang nicht das Ende der Welt sein muss. Im Gegenteil, danach wird alles noch viel interessanter! Hoffentlich gehen diese 100 Tage schnell rum, Mannmann.

Micha





MSchw

Markus Schwerdtel, Chefredaktion

@kargbier

ZULETZT GESEHEN Endlich mal Sense 8: Klasse Serie mit abgefahrenem Konzept.
ZULETZT GEHÖRT Lauter schöne Oldies aus den herumstehenden Radios in Fallout 4.
ZULETZT GEDACHT Wenn ich bis 3:30 Uhr spiele, bin ich mit Assassin's Creed Syndicate durch, bis Fallout 4 morgen ankommt.

100 TAGE BIS ZUM ENDE DER WELT. WAS MÜSST IHR NOCH ERLEDIGEN?
Soll man da nicht ein Apfelbäumchen pflanzen? Ich würde hoffen, dass die bei meiner Bank nix vom Weltuntergang mitbekommen haben und mich bei Feiern, Reisen und sonstigen Ausschweifungen hoffnungslos verschulden. Mal sehen, wer dann am Tag des Jüngsten Gerichts zum Raten eintreiben kommt.

Andre Peschke, Chefredaktion

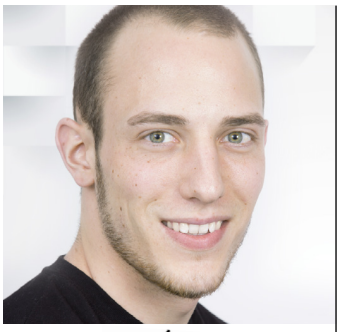
@GameStar_de

ZULETZT GESEHEN The Returned – Tote Menschen kehren urplötzlich zu ihren Familien zurück. Schöne Idee, vermutlich wird sie zu lang ausgewalzt. Daumen sind gedrückt.
ZULETZT GEHÖRT Starman – David Bowie
ZULETZT GEDACHT Bin sehr gespannt, wie man in einem Jahr auf Fallout 4 zurückblickt.

100 TAGE BIS ZUM ENDE DER WELT. WAS MÜSST IHR NOCH ERLEDIGEN?
Diverse Fallen und kryptische Botschaften über eine mysteriöse Bedrohung hinterlassen, die Jahrhunderte später von Alien-Archäologen gefunden werden.

André







Jan Purrucker, Redakteur

@TheSt0ke

ZULETZT GESEHEN The Blacklist. Spannende Krimi-Spion-Serie, über einen soziopathischen aber auch sympathischen Kriminellen.
ZULETZT GEHÖRT Classic von Bushido und Shindy. Bessere Beats und Produktion gab's im deutschen Rap noch nie zu hören.
ZULETZT GEDACHT Hätt ich mir damals mal alle Weißheitszähne auf einmal ziehen lassen. Jetzt steht wieder eine Woche dicke Backen an.

100 TAGE BIS ZUM ENDE DER WELT. WAS MÜSST IHR NOCH ERLEDIGEN?
Prestige in Black Ops 3. Meinen Workout-Plan beenden. Zeit mit Familie und Freunden verbringen. Und das Ende ähnlich erleben, wie es Laura in Lammbock plant: Strand, Meer, zwei Flaschen Rum und eine Luftmatratze.

Johannes Rohe, Redakteur

@DasRehRohe

ZULETZT GESEHEN O.C. California. Ich habe nichts zu meiner Verteidigung vorzubringen ...
ZULETZT GESPIELT Die Overwatch Beta. Unglaublich: Egal was Blizzard anpackt, es hat einfach Hand und Fuß!
ZULETZT GEDACHT So ein neues Büro wirkt Wunder. Obwohl sich wenig am Tagesablauf geändert hat, wirkt alles neu und aufregend.

100 TAGE BIS ZUM ENDE DER WELT. WAS MÜSST IHR NOCH ERLEDIGEN?
Endlich eine SSD kaufen. Endlich einen Motorradführerschein machen. Endlich die USA bereisen. Endlich wieder Paintball spielen. Endlich Porsche fahren. Verdammt, ich schiebe zu viel vor mir her.









Petra Schmitz, Leitende Redakteurin

@Flausensieb

ZULETZT GESEHEN Fargo, zweite Staffel. Also die bisherigen Folgen. Kann so weitergehen.
ZULETZT GEHÖRT Monster 1983 von Ivar Leon Menger (und anderen). Eigentlich super, bis auf das Ende.
ZULETZT GEDACHT Großraumbüro? Entgegen meiner Befürchtungen ziemlich super.

100 TAGE BIS ZUM ENDE DER WELT. WAS MÜSST IHR NOCH ERLEDIGEN?
Ich hoffe, ich verfalle nicht in Schockstarre, sondern besuche all die Orte, die ich unbedingt noch besuchen will, bevor ich mich von diesem Erdenrund verabschiede. Als da wären beispielsweise: Grönland, die Arktis, die Antarktis, Feuerland, Patagonien, Alaska, ... ich leg mir schon mal extrawarme Klamotten zu.

Christian Fritz Schneider, Leiter Content Management

@GrummelFritz

ZULETZT GESEHEN Erneut die letzten Folgen von Battlestar Galactica. Zum Heulen gut.
ZULETZT GELESEN Unendlich viele Zuschauerkommntare auf YouTube. Mein Fazit: Ich spiele falsch und genau richtig gleichzeitig.
ZULETZT GEDACHT Wann soll ich die ganzen guten Spiele aus diesem Jahr nur spielen?

100 TAGE BIS ZUM ENDE DER WELT. WAS MÜSST IHR NOCH ERLEDIGEN?
Ich würde mir ein Cabrio ausleihen und so viele Küsten dieser Welt abfahren, wie ich in 100 Tagen noch schaffen kann. Dabei laute Musik hören und nicht wissen, was der nächste Tag bringt. Damit könnte ich gut zum Ende leben.









Sebastian Stange, Redakteur

@GameStar_de

ZULETZT GESEHEN Den neuen Bond. Meh!
ZULETZT GEHÖRT Soul Position – Things go Better. Ach cool, ich mag ja Hip-Hop!
ZULETZT GEDACHT Herbst ist gar nicht mal so uncool - zumindest in den zwei Wochen, wo das Laub so schick bunt ist und die Natur so intensiv duftet. Danach folgen leider die Schlacke-Monate. Und wer mag schon nasskalte Schlacke?

100 TAGE BIS ZUM ENDE DER WELT. WAS MÜSST IHR NOCH ERLEDIGEN?
Beim örtlichen Tierheim vorbeischauen und mir endlich einen Hund holen. Dass ich irgendwann mal einen haben werde, ist für mich in Stein gemeißelt. Und 100 Tage reichen gerade so fürs Bonding. Hurra! Ach, wie schön wäre doch solch ein Weltuntergang. *seufz*

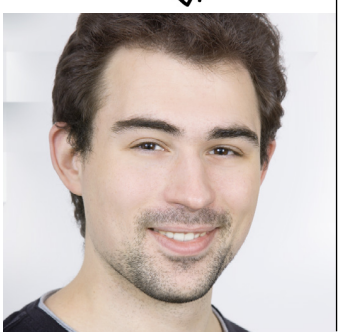
Dimitry Halley, Redakteur

@dimi_halley

ZULETZT GESEHEN Black Mass mit Johnny Depp. Ganz cooler Gangster-Streifen.
ZULETZT GELESEN Serienkiller von Dan Wells. Danke an Ann-Kathrin für die morbide Empfehlung!
ZULETZT GEDACHT Großraumbüro ist klasse. Endlich funktionieren die alten Schulstreiche wieder. Strohhalm und so.

100 TAGE BIS ZUM ENDE DER WELT. WAS MÜSST IHR NOCH ERLEDIGEN?
26 Jahre reiße ich mir den Hintern auf, um was in der Welt zu erreichen und dann geht sie einfach unter?! Ich würde nur noch feiern, reisen, essen und das Gegenteil von allem Sinnvollen unternehmen. Natürlich mit meinen besten Freunden. Und ohne Hose. Freiheit!









Nils Raettig, Redakteur

@nraettig

ZULETZT GESEHEN Zu viele Triple-A-Titel auf der Release-Liste. Liebe Publisher nehmt bitte etwas Rücksicht und sprecht euch ab. So ein Technik-Check braucht doch seine Zeit!
ZULETZT GEROCHEN Den Grill der Nachbarn im sonnigen November bei knapp 20 Grad.
ZULETZT GEDACHT Wieso hat mein Rucksack ein Loch? Und warum hat der Megastore in Puchheim nicht an jedem Wochenende auf?!

100 TAGE BIS ZUM ENDE DER WELT. WAS MÜSST IHR NOCH ERLEDIGEN?
Abgesehen vom Knuddeln der Liebsten freue ich mich über all das, was ich NICHT mehr erledigen muss: Die Steuererklärung machen, mit Sport anfangen, den Keller aufräumen…

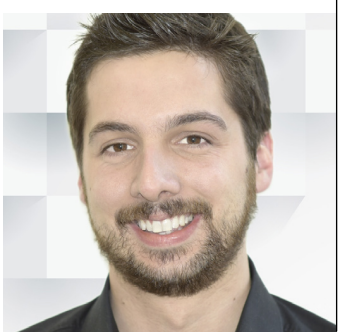
Michael Obermeier, Redakteur

@GameOvermeier

ZULETZT GESEHEN Der Kreis – Fieses Kammerspiel über ein mysteriöses Tötungs-Roulette. Spannend!
ZULETZT GEHÖRT Tagelang nur Diamond City Radio.
ZULETZT GEDACHT Nach dem ganzen Rummel zum Fallout-4-Release freue ich mich drauf, es jetzt einfach mal nur so spielen zu können.

100 TAGE BIS ZUM ENDE DER WELT. WAS MÜSST IHR NOCH ERLEDIGEN?
Wenn Phileas Fogg die Welt in 80 Tagen umreisen kann, sollte das trotz drohender Apokalypse auch in 100 noch zu schaffen sein.





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 WARHAMMER: THE END TIMES – VERMINTIDE

Stimmig und motivierend: Der beste Koop-Shooter seit Left 4 Dead 2! Viele Bugs, Designmängel und technische Probleme drücken die Wertung.

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
NEU 5	Fallout 4	87	Rollenspiel	Bethesda / Bethesda



EMPFEHLUNG DER REDAKTION FALLOUT 4

Hervorragendes Endzeit-Rollenspiel mit großer, stimmungsvoller Welt, aber weniger skurrilen Geschichten als in den Vorgängern.

Strategie-Charts

Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
1	Civilization 5 Collection	90	Rundenstrategie	2K / Firaxis
NEU 2	Starcraft: Legacy of the Void	89	Echtzeitstrategie	Activision-Blizzard / Blizzard
3	Cities: Skylines	89	Aufbau-Strategie	Paradox / Colossal Order
4	Might & Magic: Heroes 7	88	Rundenstrategie	Ubisoft / Limbic Entertainment
5	Prison Architect	87	Aufbau-Strategie	Introversion / Introversion

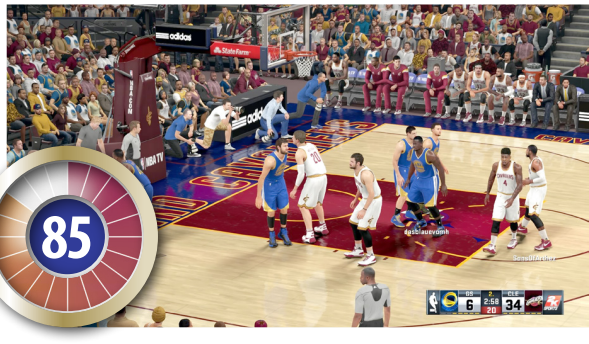


EMPFEHLUNG DER REDAKTION ANNO 2205

Ein mutiger Neuanfang, der traditionelle Handelselemente und Konkurrenzdruck zugunsten eines wahrlich epischen Endlosspiels opfert.

Sport-Charts

Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
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	NBA 2k16	85	Sportspiel	2K Games / 2K Sports
NEU 5	Rocket League	82	Rennspiel	Psyonix / Psyonix



EMPFEHLUNG DER REDAKTION NBA 2K16

Der klischeebehaftete Karrieremodus ist Geschmackssache, ansonsten gibt es keine bessere Basketball-Simulation. Sportspiel-Pflichtkauf!



TEST

SO WERTEN WIR

GameStar für Präsentation

85 GameStar Gold-Award

90 GameStar Platin-Award

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Activision-Blizzard** Entwickler: **Treyarch**
Termin: **6.11.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 18 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 herausspringen.

2 Wertungskategorien

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

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

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

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

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

3 Abwertung / Aufwertung

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

4 Fazit

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

5 Wertung

Die Gesamtwertung errechnet sich nicht aus den Kategorien, sondern wird frei auf einer Skala von 1 bis 100 vergeben (abzüglich einer eventuellen Abwertung). »Frei« heißt allerdings nicht »willkürlich«, wir ordnen das Spiel stets in den Konkurrenzvergleich ein. Faustregel: Ab 70 Punkten haben Sie es mit überdurchschnittlichen Titeln zu tun, ab 80 können Genre-Fans bedenkenlos zugreifen.

CALL OF DUTY BLACK OPS 3

1 SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3-530 / AMD Phenom II X4 810	Core i5-2500K / AMD FX-8120
Geforce GTX 470 / Radeon HD 6970	Geforce GTX 760 / Radeon R9 270X
6 GB RAM, 60 GB Festplatte	8 GB RAM, 60 GB Festplatte

2 PRÄSENTATION
+ bombastische Soundkulisse + schicke Spezialeffekte + hervorragende (englische) Sprecher + detaillierte, abwechslungsreiche Schauplätze – einige Matschtexturen

SPIELDESIGN
+ offene Areale + sinnvolle Core-Fähigkeiten bringen Abwechslung + motivierendes XP-System + Schubdüsen und Wallruns sorgen für Dynamik – manchmal ungünstige Checkpoints

BALANCE
+ fünf Schwierigkeitsgrade in Kampagne + vielfältige Spielstile dank Perks, Scorestreaks und Wildcards + fordernde Gegner-KI + gut ausbalancierter Multiplayer + Ban&Protect-System

ATMOSPHÄRE / STORY
+ interessante Cyber-Thematik + Mittendrin-Gefühl durch druckvollen Sound + eingebettete Zombiekampagne + typische Call-of-Duty-Momente – komplexer Erzählstil nicht jedermanns Sache

UMFANG
+ zwei Kampagnen mit je elf Missionen + Zombiemodus Shadows of Evil + Onlinekoop und Splitscreen + umfangreicher Multiplayer + zig Individualisierungsmöglichkeiten für Waffen, Aufsätze, Perks

3 ABWERTUNG
Je nach Systemkonfiguration kann es zu Lags, Einbrüchen der Bildrate, Mausaussetzern und Spielabstürzen kommen, was das Spielerlebnis erheblich beeinträchtigt.

89 -10

FAZIT
4 **Black Ops 3 ist das umfangreichste CoD überhaupt, doch die zahlreichen Macken bei der PC-Technik trüben das Shooter-Vergnügen enorm.**

5 79

steelseries

Das SteelSeries Apex M800 ist das weltweit schnellste mechanische Gaming-Keyboards mit extremer Individualisierbarkeit. Mit einem einzigartig flachen Tastendesign und besonders schlanker Ergonomie ist die Apex M800 optimiert für blitzschnelle Befehlsfolgen. Dabei verfügen die neu entwickelten mechanischen SteelSeries QS1 Switches der Apex M800 neben einer Lebensdauer von 60 Mio. Anschlägen über eine 1,5 mm Auslösedistanz bei 3,0 Millimetern Tastenhub, was zu einer 25% schnelleren Auslösegeschwindigkeit führt als dies bei mechanische Standardtastaturen der Fall ist.



179,90

APEX M800
MECHANICAL GAMING KEYBOARD

SteelSeries Apex M800 Keyboard

Mechanisches Gaming Keyboard

- mechanische Gaming-Tastatur | QS1-Schalter | einzigartig flaches Tastendesign
- 16,8 Millionen Farben mit acht Helligkeitsstufen sowie unterschiedlichen Beleuchtungsmodi
- integriertes 2-fach USB 2.0 Hub

NTZT71



69,90

SteelSeries Rival 300

Unerreichte Performance

- Zero Hardware Acceleration - präzise Abtastung bei allen Geschwindigkeiten
- einstellbare Abtastrate von bis zu 6.500 CPI
- 1ms anpassbare Reaktionszeit – keine Verzögerung
- SteelSeries Switches - Lebensdauer von >30 Millionen Klicks

NMZT4Q



59,90

SteelSeries Stratus XL

Wireless Gaming Controller

- Home und Zurück-Tasten für das Gaming auf Android 3.1+ Geräten
- kompatibel mit Windows 7, 8 sowie 8.1 für die Verwendung mit Tausenden von PC Spielen
- funktioniert hervorragend mit dem Steam® Big Picture-Modus für ein intensives Spielerlebnis

NJZI05



79,90

SteelSeries Siberia 200

Erstklassiges Gaming Headset

- geschlossenes Headset | ausziehbares Mikrofon
- kristallklare Hoch-, Mittel- und Tieftöne
- 50 mm Lautsprechertreiber
- leichte Federungskonstruktion
- integrierte Lautstärkeregelung am Kabel

KH#I5L



299,-

Intel® Core i5-6600K

- Sockel-1151-Prozessor • Skylake-S
- 4 Kerne • 3,50 GHz Basistakt
- 3,90 GHz max. Turbo
- 6 MB Cache

HK5I0B

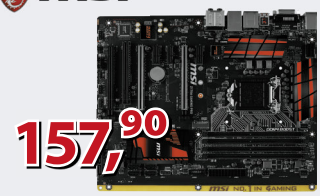


22,99

Alpenföhn "Ben Nevis"

- CPU-Kühler • für Sockel AM2, AM2+, AM3, AM3+, FM1, 1150, 1155, 1156, 2011
- 120mm Lüfter mit PWM Anschluss
- drei Heatpipes • Shock KILLER POLE
- Abmessungen: 120x140x73 mm

HXLE62



157,90

MSI Z170A GAMING PRO

- ATX-Mainboard • Sockel 1151
- Intel® Z170 Chipset • CPU-abhängige Grafik
- Gigabit-LAN • USB 3.1 • 4x DDR4-RAM
- 6x SATA 6Gb/s, 1x M.2, 1x SATAe
- 3x PCIe 3.0 x16, 3x PCIe 3.0 x1, 1x PCI

GKEM36



219,90

ASUS MAXIMUS VIII HERO

- ATX-Mainboard • Sockel 1151
- Intel® Z170 Chipset • CPU-abhängige Grafik
- Gigabit-LAN • USB 3.1 • 4x DDR4-RAM
- 6x SATA 6Gb/s, 1x M.2, 2x SATAe
- 3x PCIe 3.0 x16, 3x PCIe 3.0 x1

GKEA12



1.299,-

Acer Predator X34BMiphz

- LED-Monitor • 86 cm (34") Bilddiagonale • 3440x1440 Pixel
- 4 ms Reaktionszeit • Kontrast: 100.000.000:1 (dynamisch)
- 75 Hz • Helligkeit: 300 cd/m² • Energieklasse: C
- 1x DisplayPort, 1x HDMI, USB-Hub, Audio

V7LA32



389,-

GIGABYTE GTX970 G1 Gaming

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 970
- 1178 MHz (Boost: 1329 MHz)
- 4 GB GDDR5-RAM (7,0 GHz)
- 1664 Shadereinheiten • DirectX 12, OpenGL 4.4
- NVENC H.264-Video-Engine
- 3x DisplayPort, 1x HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JEXY0A07



299,-

Transcend StoreJet 35T3 8 TB

- externe Festplatte • TS8TSJ35T3
- 8 TB Kapazität • lüfterloser Betrieb
- stromsparender Sleep-Modus
- One Touch Auto-Datensicherungstaste
- USB 3.0 • Abmessungen: 45x172x152 mm

AKUQ01



169,-

Logitech G633 Artemis Spectrum

- Headset • 20 Hz bis 20 kHz
- 39 Ohm (passiv), 5 kOhm (aktiv)
- 7.1-Surround-Sound mit Dolby-Technologie
- Mikrofon mit Geräuschunterdrückung und hochklappbarem Bügel
- 3,5-mm-Klinkenstecker, USB-Datenanschluss

KH#L5G



44,90

SHARK ZONE H40

- Headset • Frequenz: 20 Hz - 20 kHz
- Impedanz: 32 Ohm
- stylische Logobeleuchtung via USB-Anschluß
- Mikrofon-Beleuchtung bei Aktivität
- Kabelfernbedienung • 2x 3,5-mm-Klinke-Stecker, 1x USB für LED-Beleuchtung

KH#S52



94,90

Razer MAMBA Chroma Tournament Edition

- optische Lasermaus • 16.000 dpi • Scrollrad
- 9 frei belegbare Tasten • 50 G • 1000 Hz Ultrapolling
- Chroma-Beleuchtung mit echten 16,8 Millionen anpassbaren Farboptionen
- On-The-Fly Sensitivity-Anpassung

NMZR44



499,-

Sony PlayStation 4 1TB Battlefront Deluxe Edition

- Multimedia-Spielkonsole
- x86-64 AMD "Jaguar", 8 cores
- Blu-ray-Laufwerk (Toploader)
- 8-GB-Arbeitsspeicher • USB, LAN, WLAN, BT

QB#S22



PlayStation 4 & Xbox One 59,90



PC-System 54,90

Electronic Arts Star Wars Battlefront

Das Stampfen eines AT-AT. Rebellen feuern ihre Blaster ab. Imperiale Speeder rasen vorbei. Intensive Luftkämpfe zwischen X-Wings und TIE-Fightern. Bestreite epische Star Wars-Schlachten und erlebe deine eigenen heldenhaften Momente in Star Wars Battlefront.

- USK: Freigegeben ab 16 Jahren

YSAO25 / YSACED / YSAB27

ALTERNATE

bequem online

Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen und solange Vorrat reicht. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
Alle Preise inkl. MwSt. und zuzüglich Versandkosten. Angebote gültig bis zum 09.12.2015



Wir beharken einen Wachroboter, der beim Dauerfeuer irgendwann überhitzt und abkühlen muss.

Fallout 4

EIN HEIKLER DEAL

Genre: Rollenspiel Publisher: Bethesda Entwickler: Bethesda Termin: 10.11.2015 Sprache: Deutsch, Englisch
USK: ab 18 Jahren Spieldauer: 50+ Stunden Preis: 55 Euro DRM: ja (Steam)

Auf DVD: Fazit-Video

Fallout 4 liefert genau das, was wir erwartet haben. Allerdings weniger davon als seine Vorgänger.

Von Michael Graf

Bevor Sie unseren Test zu Fallout 4 lesen, unterschreiben Sie bitte hier _____ und hier _____ und dann noch dreimal mit dem Blut eines bei Neumond geschlachteten Brahmin-Kalbs auf der Rückseite des Hefts. Herzlichen Glückwunsch, Sie haben den Bethesda-Deal abgeschlossen! Wer nämlich ein Rollenspiel der Fallout- und Elder-Scrolls-Entwickler anfasst, der muss wissen, worauf er sich einlässt. Ich habe den Bethesda-Deal vor 13 Jahren abgeschlossen, bei Morrowind, dessen Welt mich vom ersten Schritt an faszinierte. Ich lief durch Städte, schwamm durch Meere, stieg auf Berge und hinab in Ruinen. Ich atmete Freiheit. Der Preis dafür waren eine Story, die man auf ein halbwüchsiges Meerschweinchen tätowieren könnte, Charaktere mit der Ausstrahlung löchriger Häkelpuppen, eine bundespräsidentensteife Inszenierung sowie eine generelle Ruppigkeit, eine Neigung zu Glitches, Ecken, Kanten und KI-Kapriolen.

Und so war es danach bei Oblivion und danach bei Fallout 3 und danach bei Skyrim (Fallout: New Vegas klammere ich mal aus, das war ja nicht von Bethesda). Welt grandios, Story so lala, Ecken und Kanten überall. Nun also Fallout 4. Und ja, auch das Endzeit-Abenteuer ist ein typisches Bethesda-Rollen-

Download-Pflicht

Fallout 4 möchte auf Steam aktiviert werden. So weit, so unspektakulär. Doch selbst wer das Spiel im Laden kauft, muss noch Daten herunterladen – und zwar deutlich mehr als den 500 Megabyte großen Day-One-Patch. Es sind über 20 GByte, die sich noch durch Ihre Leitung pressen müssen, bis Sie dann Fallout 4 endlich spielen können.

Auch beim Gesteinsregen nach einem Vulkanausbruch kann man von »Fallout« sprechen.

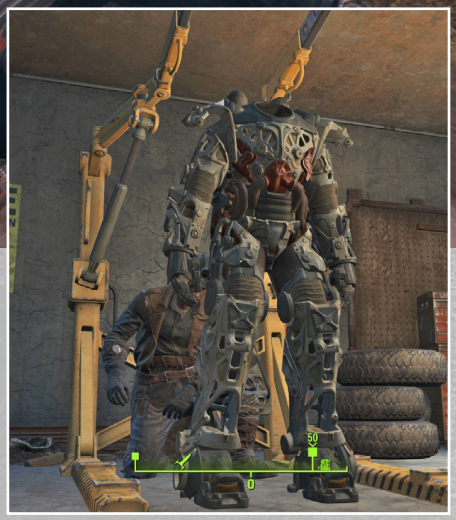




Mit Powerrüstung und Gatling-Laser durchsieben wir eine Todeskralle.



Schon kurz nach Spielbeginn bekommen wir einen Kampfanzug samt Minigun.





Die Powerrüstung können wir in der Werkstatt aufrüsten (links) und dann einfach einsteigen.

spiel. Es hat seine Glitches und KI-Aussetzer, seine erzählerische Unbeholfenheit und seine wüstenflusstrockenen Dialoge. Und es hat ein paar Schwächen, die ich so nicht erwartet hätte. Wer jedoch die Bereitschaft mitbringt, in eine Welt einzutauchen, die nicht ständig mit durchkomponierten Geschichten um sich schießt; wer die Breitschaft mitbringt, sich auf eine Parallelwelt, auf ihre Atmosphäre einzulassen – der kann Fallout 4 heute noch genauso lieben wie ich damals Morrowind.

Das nicht so öde Ödland

Fallout 4 ist kein The Witcher 3 und kein Dragon Age: Inquisition, das Endzeit-Rollenspiel kitzelt andere Spaßnerven als die Konkurrenz. The Witcher 3 lebt maßgeblich von seinen tollen Haupt- und Nebengeschichten und seinem coolen Helden, Dragon Age von seiner Inszenierung und denkwürdigen Nebencharakteren (Ja, die gibt's sogar in Inquisition, siehe Sera!). Fallout 4 lebt von seiner Welt. Die ist grafisch nicht mal umwerfend (abgesehen von der schicken Beleuchtung), macht das mit ihrer Stimmung aber wett. Denn das atomar verwüstete Boston samt Umland sieht so aus, wie ein atomar verwüstetes Amerika auszusehen hat. Boston selbst wirkt zwar weniger markant als Washington aus Fallout 3 oder die schillernde Casinostadt aus New Vegas, dennoch gibt's auch hier viele Besonderheiten. Etwa die historischen Bauten entlang des Freedom Trails, der wichtige Schauplätze des amerikanischen Unabhängigkeitskriegs verbindet – und am Ende zu einer Überraschung führt. Und natürlich macht's auch ohne Touribrille großen Spaß, die von Supermutanten und Banditen besetzten Ruinen sowie die umliegenden Orte zu erforschen.

Und davon gibt's sehr viele. Boston mit seinen zerbröckelnden Wolkenkratzern, rostenden Hafenanlagen und durchlöcherten

Bethesda sitzt in Rockville, Maryland. Dort residiert auch die amerikanische Lebensmittel- und Arzneimittelbehörde.



Die Stählerne Bruderschaft in ihrem riesigen Zeppelin bekämpft das Institut.





Die Untergrundorganisation Railroad hilft den Maschinenmenschen bei der Flucht.

Autobahnbrücken thront zwar im Zentrum der Karte, drum herum liegen jedoch noch allerlei weitere Schauplätze, von den Hügeln im Norden über die Küstendörfer im Westen und die Armeestützpunkte im Osten bis zum »Leuchtenden Meer«, der lebensfeindlichen Strahlenwüste im Süden. Das macht das Ödland von Fallout 4 landschaftlich abwechslungsreicher und damit einladender als das von Fallout 3. Denn natürlich gibt es Bethesda-typisch überall Fabriken, Kirchen und Bunker, die dringend erforscht werden wollen. Schön auch, dass Boston – im Gegensatz zu New Vegas – nicht von einer Mauer umschlossen und in von Ladepausen getrennte Viertel zerhackt ist. Ich kann ohne Warterei durch die europäisch angehauchten Gassen und hinaus ins Ödland joggen.





Die Perks sind nun übersichtlich als animiertes »Poster« angeordnet. Unser Lieblingstalent: Der mysteriöse Fremde (rechts) taucht gelegentlich aus dem Nichts auf, um Feinden den Rest zu geben.

Auch einige Bauten darf ich übergangslos betreten – bei den meisten muss ich aber wie gehabt auf einen Ladebildschirm starren. Eine klassische Limitierung der Engine, auch das gehört zum Bethesda-Deal. Denn es kann nerven, weil die Ladepausen ohne SSD schon mal eine Minute dauern können.

Die Gesamtgröße der Welt und die Anzahl der Schauplätze entspricht gefühlt Fallout 3, nachmessen lässt sich das jedoch kaum. Einige Spieler wollen herausgefunden haben, dass Boston samt Umland rund 77 Quadratkilometer umfasst, das wäre immerhin die doppelte Skyrim-Größe. Bethesda selbst schweigt bei Umfangsfragen beharrlich. Vielleicht, weil die Fallout-4-Welt eben doch nicht ganz so riesig ist wie die von The Witcher 3 – aber mal ehrlich: Wen kümmern schnöde Zahlen? Wichtig ist doch, dass es in Fallout 4 viel zu entdecken und zu erleben gibt! Und ja, das gibt es!

Die Welt ist die Story

Die besten Geschichten von Fallout 4 sind dennoch diejenigen, die es nicht direkt erzählt, zumindest nicht im Rahmen klassischer Dialogen und Missionen. Stattdessen stöbere ich einfach durch die Welt und stolpere über interessante Orte, deren Hintergründe ich erfahren möchte. Zum Beispiel steht an der Küste ein Leuchtturm, der leuchtet – und ich will wissen, wie das geht, so ohne Storm. Oder ich finde in einem Dörfchen die Leichen von Abenteurern, die einen Schatz gesucht haben. Den muss ich haben! Oder ich beobachte ein ehemaliges Irrenhaus, das von bewaffneten Söldnern beschützt wird. Was verbirgt sich da drin? Oder ich diene dem Roboterkapitän eines historischen Segelschiffs. Oder, oder, oder. Die Geschichten verdienen keine Literaturpreise, sind dafür häufig skurril, witzig oder die Startpunkte von Quests. Und ja, ich finde es enorm spaßig, das Ödland danach umzugraben. Zumal am Rande immer wieder schöne Details warten. Beispielsweise hacke ich in einem Versuchsreaktor die



Die Minutemen-Miliz will das Ödland schützen, muss aber erst mal aufgebaut werden.

Computer und finde heraus, dass die Forscher in E-Mails eine Art Dungeons & Dragons gespielt habe (»Ich zücke meine Schattenklinge…«). »Environmental Storytelling« nennt das der Fachmann, und es klappt in Fallout 4 hervorragend!

Klar, da gibt es weder poetische Dialoge noch Filmbombast – sondern einfach Geschichtchen, mit denen Fallout 4 seine großartige Atmosphäre und seinen traditionell morbiden Humor unterfüttert. Noch dazu stoße ich regelmäßig auf witzige Charaktere. Zum Beispiel den Fleischfabrikanten, der seinen Konserven eine … Geheimzutat beimischt, oder den Killerdroiden, der zum Waffenhändler umgeschult hat und als Frau angesprochen werden möchte. Außerdem stolpere ich regelmäßig über Zufallsbegegnungen, zum Beispiel mit einem verletzten Ghul-Hund, dem ich helfen und sogar einen Namen geben darf. Dafür gibt es zwei Optionen: »Sparky« … und »Arschgesicht«! Ja, Fallout 4 bietet viel Witz und viel Skurriles – aber weniger als seine Vorgänger. Vor allem bei den Fraktionen regiert der Standard, zumal größere Siedlungen dünner gesät sind als in Fallout 3: Da wäre das ins Bostoner Baseballstadion gezimmerte Diamond City, das von Ghulen und Gangstern bewohnte Goodneighbour, noch einige verstreute Gruppierungen sowie einen coolen Schauplatz, den ich lieber verschweige. Das war's. Und mit Ausnahme von Letzterem fallen diese Gruppierungen eben längst nicht so skurril aus wie etwa die Atombomben-Anbeterstadt Megaton in Fallout 3 oder das von drei schrägen Gangs (Ich sage nur: Kannibalen!) beherrschte New Vegas. Klar, die Städtchen von Fallout 4 sind stimmungsvoll, ihre Geschichten aber wenig bemerkenswert. Früher gab's mehr Freaks. Und selbst die Geschichten, die Fallout 4 zu bieten hat, muss ich erst finden. Die Story führt mich nicht dorthin.

Wer bin ich eigentlich?

Ah, die Story, die alte Achillesferse aller Bethesda-Rollenspiele. Diesmal beginnt Fallout schon vor dem Atomkrieg. Nach der Geschlechterwahl und dem fummeligen, aber optionsreichen Zurechtziehen der Gesichtszüge vor dem Badezimmerspiegel erlebe ich als Familienvater oder -mutter mit Baby Shaun und Robo-Butler Codsworth die letzten Minuten vor dem Bombenhagel. Kleine Enttäuschung: Auch wenn die deutsche Vertonung durchweg gelungen ist, kann Codsworth in der hiesigen Version keine Spielernamen aussprechen, dabei habe ich meinen Helden extra »Michael« genannt! In der englischen Fassung hat Bethesda der Blechkugel einen ordentlichen Namenswortschatz mitgegeben – schade. Insgesamt ist der Einstieg zwar besser als das lahme Amnesie-Blabla von Fallout: New Vegas, erscheint aber gehetzt: Nach ein paar Gesprächsfetzen schrillen auch schon die Sirenen. Beziehungen entstehen da nicht wirklich. Der Beginn von Fallout 3, in dem ich im Bunker aufwachse, führt besser in die Welt ein und lässt mehr Identifikation mit dem Helden zu. Nun gut, Details. Ich flüchte in den Bunker und komme 200 Jahre später wieder raus, in eine zerstörte Welt. Was dazwischen geschieht, verrate ich nicht. Sagen wir einfach, dass mein Held einen sehr persönlichen

Bugs, Glitches und peinliche Pausen

Hat Fallout 4 Bugs? Haben die Bostoner 1773 versucht, den Atlantik in die weltgrößte Teetasse zu verwandeln? Ja, natürlich! Bugs gehören zu Bethesda-Spielen, das mag ihrer Größe geschuldet sein. Die gute Nachricht: Von üblen Kloppern wie den rückwärts fliegenden Drachen aus Skyrim bleibt Fallout 4 verschont. Die schlechte Nachricht: Probleme gibt es dennoch, von Grafikfehlern bis hin zu KI-Aussetzern: Regelmäßig bleiben Gegner einfach hängen oder irren in der Gegend herum. Das lässt sich in den Kämpfen ausnutzen. Die KI-Begleiter wiederum verschwinden manchmal minutenlang. Dialoge hängen gelegentlich sekundenlang fest, regelmäßig bewegen Charaktere ihre Lippen beim Sprechen falsch oder überhaupt nicht. All das sind kleinere Ärgernisse, die in der Summe dennoch nerven – und zwar auf allen Plattformen. Deshalb werten wir Fallout 4 um einen Punkt ab. Immerhin haben wir im Test nur einen Absturz erlebt; auch von Plotstoppern blieben wir verschont. Zwar wollte einmal ein wichtiger Storydialog partout nicht weiterlaufen, funktionierte nach dem Laden des letzten Autosaves dann aber doch.



In den Dialogen klaffen oft seltsame Pausen.



Die Synths sind künstliche Menschen des Instituts, hier treffen wir eine Armee früher Prototypen.

Gridiron! bestand nur aus bunten Pünktchen, bot dafür aber eine revolutionäre Physiksimulation.

Englisch vs. Deutsch

Fallout 4 lässt sich nicht nur auf Deutsch, sondern auch im englischen Original und in anderen Sprachen spielen. Die Umstellung ist zunächst keine Hexerei: Wir suchen Fallout 4 in der Steam-Bibliothek, wählen es per Rechtsklick an, klicken auf Einstellungen. Dann einfach unter dem Reiter »Sprachen« die Vorliebe auswählen. Einen Haken hat die Sache aber: Untertitel und Audiospur lassen sich gegenwärtig nicht getrennt ändern. Nicht offiziell zumindest. Wer englische Sprachausgabe mit deutschen Texten will, muss tricksen: Man stellt die Sprache auf Englisch, geht ins Data-Verzeichnis von Fallout 4, kopiert die Datei »voices.bsa« in ein anderes Verzeichnis. Dann stellt man das Spiel wieder auf Deutsch, wartet den Download ab, geht erneut in den Data-Ordner und löscht dort »voices_de.bsa«. Im Anschluss die gesicherte »voices.bsa« in »voices_de.bsa« umbenennen und zurück in den Fallout-Ordner damit. So kriegt man deutsche Texte und englische Sprache. Generell gibt es beim Sprachwechsel noch ein paar Macken. Legendäre Gegenstände behalten zum Beispiel die Sprache bei, in der sie generiert werden. Wenn man ein »deutsches« Item findet und dann auf Englisch umstellt, behält der Gegenstand dennoch seine deutsche Beschreibung. Wir empfehlen daher, sich vor dem ersten Spielstart für eine Sprache zu entscheiden und dann loszulegen.



Robo-Butler Codsworth kann in der englischen Version 1.000 Spielernamen aussprechen, von »Michael« bis »Sexy«. In der deutschen geht das leider nicht.



Das Schießen aus der Hüfte fühlt sich deutlich besser an als in den Vorgängern, ist aber ungenau.

Grund dafür hat, durchs Ödland zu ziehen. Einen Grund, der später sogar zu einem netten Story-Twist führt. Dass ein männlicher Charakter – laut Story Militärveteran – als bewaffneter Erkunder mehr Sinn ergibt als ein weiblicher – die Ehefrau hat Jura studiert – sei mal dahingestellt. Kann ja auch sein, dass mein Bild von Jurastudentinnen des Jahres 2077 nicht ganz stimmt.

Immerhin hat mein Held nun deutlich mehr Charakter. Weil er spricht! Erstmals hat Bethesda Frau und Mann eine (gute!) deutsche Sprecherstimme verpasst, was zur Atmosphäre beiträgt. Besonders, weil ich in vielen Dialogen eben nicht nur nett sein kann, sondern auch ekelig oder sarkastisch. Beispielsweise, wenn ein Bauer beklagt, dass seine Tochter von Banditen getötet wurde, und ich ausspucken kann: »Sie hat es verdient.« An der verkürzten Dialogoptionen lässt sich zwar nicht immer genau ablesen, was mein Charakter sagen wird, wohl aber seine Tonalität. Auf den Verlauf von Quests wirkt sich das selten aus, aber es passt super zur zynischen Grundstimmung! Nervig ist, dass Dialoge jetzt auch schon beginnen können, wenn ich neben einem anderen Charakter stehe. Die Gesprächsoptionen werden jedoch nur eingeblendet, wenn ich denjenigen anschaue, sodass ich gar nicht gleich merke, dass das Gespräch schon läuft. Zudem haken die Plaudereien gelegentlich, manchmal klaffen sekundenlange Pausen zwischen Sätzen, selten ist mal ein Sprachsamples zu lang und wird vom nächsten Satz unterbrochen, und auch die Lippensynchronität lässt schwer zu wünschen übrig – gelegentlich bewegen Figuren beim Sprechen nicht mal den Mund. Die typischen Bethesda-Haken eben.

Vier Fraktionen für ein Halleluja

Die Story durchläuft mal packende, mal langweilige Phasen. Generell spannend ist das Grundthema: Es geht um Freiheit. Genauer: um die Freiheit von künstlichen Menschen, die vom geheimnisvollen »Institut« gebaut werden, einer Gruppe Hightech-Forscher, neben denen der Roboterkonzern RoBCo aus den Vorgängern wie ein Haufen Jungs mit Kosmos-Technikbaukästen aussieht. Dieses Institut setzt die Androiden für allerlei Arbeiten ein, erlaubt ihnen aber kein selbstbestimmtes Leben. Viele der Androiden wünschen sich die Freiheit – aber sollte man Maschinen denn befreien? Und wenn die auch noch so aussehen wie echte Menschen, wem kann ich dann noch trauen? Wer »Blade Runner« hat, der weiß, dass sich daraus grandiose Geschichten spinnen ließen. Fallout 4 schöpft dieses Potenzial jedoch nicht aus, die Suche nach verdeckten Roboteragenten etwa spielt kaum eine Rolle. Und Knifflige Entscheidungen muss ich allenfalls bei der Fraktionswahl treffen.

Es gibt in Fallout 4 nämlich insgesamt vier Parteien, mit denen ich zusammenarbeiten kann. Die Untergrundorganisation »Railroad« unterstützt Androiden bei der Flucht. Soll ich da mitmischen? Oder schließe ich mich der altbekannten Stählernen Bruderschaft an, die mit religiösem Eifer nach Hochtechnologie jagt und das Institut samt seiner künstlichen Menschen vernichten



Diese Zwillinge beteuern, der jeweils andere sei der Roboter-Klon. Wem glauben wir?



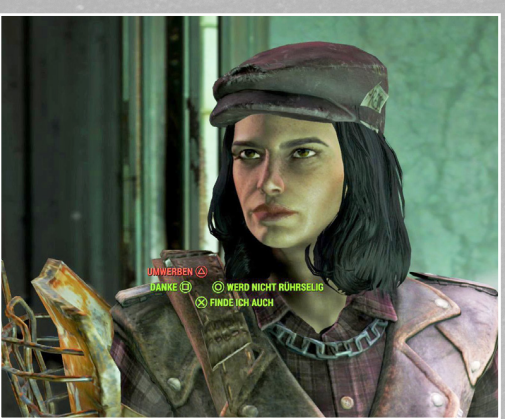
Diamond City ist das Herz der Spielwelt und wurde in einem alten Baseball-Stadium errichtet.

will? Das liegt durchaus in ihrer Macht, die Bruderschaft ist kein geschwächter Rekrutenhaufen mehr wie in Fallout 3, sondern wieder bestens organisiert und ausgerüstet, eine Militärmacht wie in den alten Fallouts. Die dritte Fraktion im Bunde sind die »Minutemen«, gewissermaßen meine eigene Miliz, die mich schon kurz nach Beginn des Spiels als Anführer aufnimmt. Diese Bürgerwehr muss ich dann allerdings erstmal aufbauen, indem ich Siedlungen errichte. Das ist ein neues Spielelement von Fallout 4, dazu gleich mehr. Die Minutemen wollen im Ödland für Sicherheit sorgen und die einfachen Bürger schützen. Wenn's sein muss, auch vor den anderen Fraktionen.

Und die vierte Fraktion – nun, zu der sage ich lieber nicht so viel. Wirklich originell ist zwar nur diese Gruppierung, insgesamt bildet Fallout 4 aber ein spannendes Meinungsspektrum ab. Ich kann übrigens auch erst mal für alle vier Banden arbeiten, Fallout 4 warnt mich deutlich, bevor ich mich im Verlauf der Story mit einer davon anfeinde. Blöd nur, dass dann die vier Story-Enden (eines für jede Fraktion) unspektakulär ausfallen. Es gibt eine vorgefertigte Schlusssequenz, die keine meiner Entscheidungen aufgreift. Auf der Zielgeraden wirkt die Erzählung außerdem gehetzt, Fallout 4 wischt wichtige Wendungen mit einem Handstreich beiseite. Aber ach, die Story. Hatte ich den Bethesda-Deal erwähnt?

Mal klug, mal dumm

Gut, das klingt jetzt langweiliger, als es ist, hin und wieder setzt Fallout 4 nämlich durchaus erzählerische Duftmarken. Etwa, wenn ich ins Grübeln gerate, ob ich wirklich die Railroad unterstützen soll. Die Untergrundhelfer löschen nämlich das Gedächtnis befreiter Androiden, woraufhin die sich ein neues Leben aufbauen können oder dank ihrer körperlichen Überlegenheit zu Banditenbossen werden. Ist freier Wille für Maschinen vielleicht doch nicht so dufte? Auch die Inszenierung entfaltet einige Höhepunkte. Zum Beispiel bei meinem ersten Zusammentreffen mit der Stählernen Bruderschaft in ihrem riesigen Zeppelin. Wer mit den Fanatikern zusammenarbeitet, freut sich in späteren Missionen zudem über das Wiedersehen mit einem alten Bekannten aus Fallout 3. Hin und wieder steht sich Fallout 4 bei der Inszenierung aber auch selbst im Weg. Kurz vor Schluss kann es passieren, dass ich aus einem Vehikel heraus ein nicht ganz unspektakuläres Ereignis beobachten kann – oder zumindest könnte, wenn selbiges Fortbewegungsmittel nicht genau in diesem Moment herumschlingern würde wie ein besoffener Eiskunstläufer. Blöd.





Mit Begleitern wie der Journalistin Piper (links), können wir eine Romanze beginnen. Das führt aber nur zum kurzfristigen Erfahrungsbonus, wenn wir in Pipers Nähe in einem Bett schlafen.



Heiko Klinge
@HeikosKlinge

Für mich muss ein Rollenspiel vor allem gute Geschichten erzählen. Trotzdem oder gerade deswegen kann ich in Fallout 4 genauso versinken wie in The Witcher 3. Denn während Letzteres fantastische Abenteuer für mich schreibt, schreibe ich meine fantastischen Abenteuer in Fallout 4 eben selbst. Etwa das eine Mal, als ich mich eigentlich an den Raider-Anführer ranschleichen wollte, ihn dann aber aus Versehen per Kettenexplosion in die Luft jagte, was natürlich dessen komplette Bande an meine Fersen heftete und zu einem wilden Rückzugsgefecht führte. Oder als ich es nicht übers Herz brachte, ein Kinderzimmer meiner Siedlung für Crafting-Materialien zu zerlegen, sondern es stattdessen liebevoll dekorierte – einfach in der Hoffnung, dass ich hier irgendwann einmal ein Kind einquartieren kann. Ob das geht? Keine Ahnung, Fallout 4 lässt bewusst vieles im Unklaren. Es will entdeckt werden. Und genau das macht es für mich auch so faszinierend.

Ja, in Sachen Storytelling, Questdesign und Technik spielt The Witcher 3 tatsächlich eine Liga höher. Dafür konnte ich mich in noch keinem anderen Rollenspiel so frei entfalten und als Charakter definieren wie in Fallout 4. Es erzählt nicht seine Geschichte, sondern meine. Und wenn diese Geschichte beinhaltet, dass ich beim Anlegen meines eigenen Gartens wegen der fummeligen Steuerung allein 15 Minuten mit dem Bau des Gartenzauns verbracht habe, dann kann man natürlich die Bedienung kritisieren. Oder sich fragen, warum ich diesen Gartenzaun ums Verrecken perfekt hinbekommen wollte, obwohl es spielerisch keinerlei Relevanz hat. Denn wenn ein Spiel es schafft, mich so lange zu einer eigentlich vollkommen sinnlosen Beschäftigung zu motivieren, dann muss es bei allen Schwächen etwas ganz Besonderes sein.

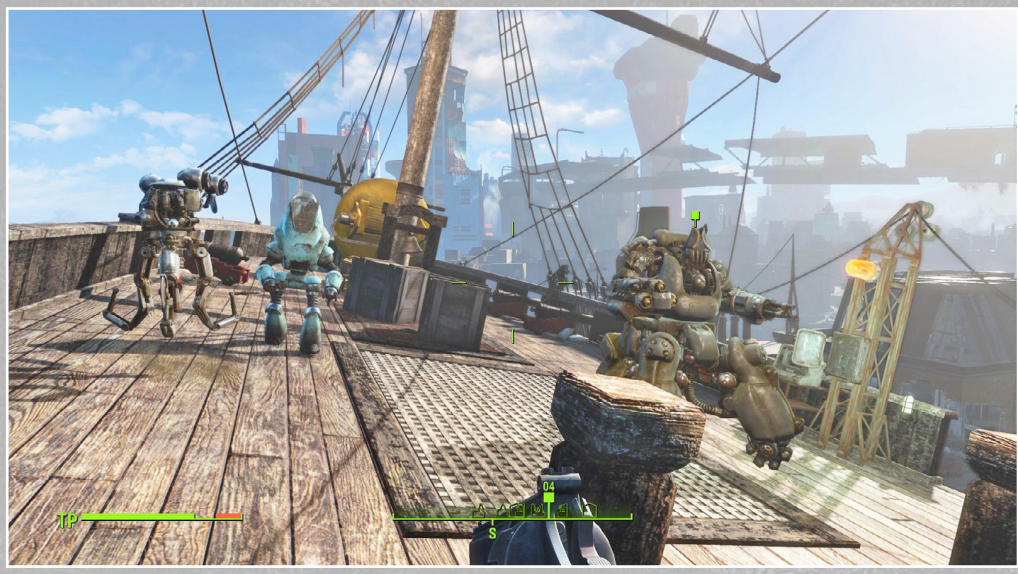
Höhepunkte sind allerdings dünn gesät, meist servieren die Haupt- und Fraktionsmissionen Aufgabenstandard à la »Töte alle Gegner« oder »Hole dieses oder jenes«. Vor allem bei den Minutemen jagt eine uninspirierte Reißbrett-Quest die nächste. Schon klar, das macht The Witcher 3 auch nicht anders, aber das Hexer-Abenteuer strickt wenigstens nette Geschichten drumherum. Das gelingt Fallout 4 nicht immer, zumal es kaum interessante Charaktere gibt. Fast alle Figuren bleiben blass. Mit einer prominenten Ausnahme gibt es kaum besondere Aufgaben oder Schauplätze. Der Bethesda-Deal eben. Für eine Handvoll Kronkorken (also Geld) und Erfahrungspunkte bieten zudem alle Fraktionen langweilige, zufallsgenerierte Mini-Quests an. Da soll ich dann irgendwen umbringen, mit irgendwem sprechen oder irgendwas holen oder irgendwo hin-

Howard hat einen Abschuss als Ingenieur und Betriebswirt, weil ihm das als »einfachster Weg durchs College« erschien.



Jochen Redinger
@JochenRedinger

Für Fallout 4 schlagen zwei Herzen in meiner Brust. Das eine meckert etwas leiser über die altbackene Grafik, Perks, die ich vermisse, die wieder mal ziemlich lahme Hauptgeschichte und (viel lauter) über die katastrophal nervtötende Menüführung auf dem PC. Aber zumindest eine Sache habe ich nicht anders erwartet: Die Story fesselt mich trotz eingehämmerter Dringlichkeit kein Stück, im Gegenteil. Sobald der Einstieg vorbei ist, interessiert mich das Schicksal gewisser Leute überhaupt nicht mehr, viel lieber jage ich Levelaufstiegen und neuen Skillpunkten hinterher. Das andere Herz freut sich: Die Open-World-Faszination kriegt Bethesda nämlich viel besser hin, das Erkunden, Kämpfen und Plündern überragt die eigentliche Geschichte wie ein Supermutant einen räudigen Ödlandköter. Denn auch wenn der nicht von Bethesda stammende Serienteil New Vegas immer noch manches besser kann – vor allem die Perks finde ich dort interessanter – dreht sich die Suchtspirale aus herumziehen, aufleveln und in noch gefährlicheren Gebieten herumziehen seit dem ersten Schritt in den Commonwealth. Banditen, die sich über meine vorangegangenen Überfälle gruseln, verrückte Chefköche mit Shotgun, all das erzeugt eine glaubwürdig abgefahrene Welt, die mich trotz Macken sofort in ihren Bann schlägt. So wie Krieg immer gleich bleibt, ändert sich halt auch Fallout nicht großartig. Aber was es kann, kann es gut!



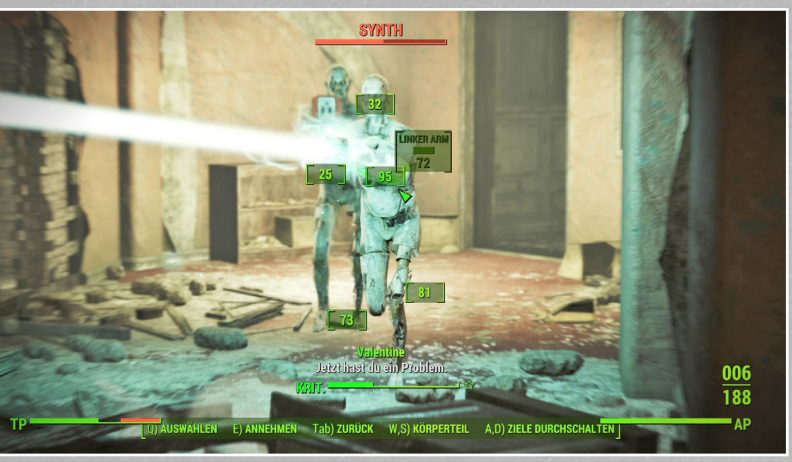
Wunderbar skurril: Wir unterstützen die Roboterbesatzung eines historischen Segelschiffs.

bringen. Das wäre an sich ja schon müde genug, manchmal teilt mir Fallout 4 dabei aber direkt hintereinander dieselbe Aufgabe zu. So reise ich für die Bruderschaft zu einem Bauernhof, um dessen Besitzer zu überreden, seine Ernte zu spenden. Klar, wofür hat man denn einen hohen Charismawert? Wieder zurückgekehrt soll ich aber wieder zum gleichen Bauernhof, erneut um Ernte bitten. Wer hätte gedacht, dass ein Haufen zeppelinreisender Technologiefanatiker solche Witzbolde sein können?

Unsterbliche Liebschaften

Also gut, Botschaft angekommen: Die Welt macht's. Doch was wäre die schönste Welt, wenn ich sie alleine erkunden müsste? Zum Glück stellt mir Fallout 4 wieder Begleiter zur Seite, 13 davon gibt es. Mitnehmen darf ich immer nur einen einzigen, selbst Traditionshund Dogmeat lässt sich nicht mit anderen Kameraden kombinieren. Dafür darf ich ihm per Perk beibringen, Gegner niederzuringen, was im Gegensatz zu vielen anderen Animationen cool aussieht. Wen ich sonst mitnehmen kann, hängt teils von meiner Fraktionszugehörigkeit ab, teils muss ich die Damen und Herren in der Spielwelt finden. Der erste Kumpan ist Robo-Butler Codsworth, der die Apokalypse ebenfalls überlebt und eine seltsame Lust am Töten entwickelt hat. Stars des Ensembles sind der Mutant Strong, der nach der »Milch der Menschenliebe« aus Shakespeares Macbeth sucht, oder der Trenchcoat-Detektiv Nick Valentine, der Film-Noir-Charme mit einem interessanten Twist verbindet. Generell sind die Begleiter lebendiger als die blassen Skyrim-Krieger, etwa weil sie ebenso regelmäßig wie launig die Mission und die Umgebung kommentieren. Originell sind aber nicht alle. Die Journalistin Piper etwa erfüllt alle Klischees, die es über rebellische Jungjournalistinnen so gibt. Was mich nicht davon abgehalten hat, eine Romanze mit ihr anzufangen!

Grundsätzlich bestimme ich wieder durch meine Aktionen, ob mich ein Mitstreiter mag oder nicht. Strong etwa findet es super, wenn ich gemeinsam mit ihm denselben Gegner bekämpfe (»Mutanten kämpfen zusammen. Bilden Einheit.«), hasst es aber, wenn ich an Waffen bastle. Piper mag keine Ungerechtigkeit und schätzt dafür Schlösserknacken. Wenn die Zuneigung des Begleiters den Maximalwert erreicht hat, schalte ich einen Perk frei, Piper etwa erhöht dauerhaft den Erfahrungsgewinn bei Überredungserfolgen. Das wirkt auch dann, wenn ich den Kameraden gar nicht dabeihabe – was durchaus motiviert, die Begleiter auszutauschen. Jeder Kumpel bringt zudem eine (simple!) Quest mit, und mit sieben der 13 darf ich auf hohen Zuneigungsstufen eben flirten, einen bestandenen Überredungstest später sind wir ein Paar. Danach bekomme ich kurzfristig Bonus-Erfahrung, wenn ich mit meiner Liebschaft in der Nähe in einem Bett geschlafen habe. Explizite Szenen fehlen. Fallout 4 zeigt nur ein keusches »Bettgeflüster«-Symbol.





Die Zeit im V.A.T.S. wird nur noch verlangsamt statt komplett angehalten. Mit erfolgreichen V.A.T.S.-Einlagen füllen wir die Energie für kritische Treffer (rechts), die wir in Fallout 4 per Tastendruck selbst auslösen dürfen.

Was geht App?

Zu Fallout 4 hat Bethesda eine Begleit-App für iOS und Android veröffentlicht, die sich mit dem Spiel koppeln lässt. Darauf kann man dann den Pip-Boy aufrufen und etwa das Inventar verwalten oder dem Helden ein heilendes Stimpack zu verabreichen. Auf dem Smartphone hat das aufgrund der mickrigen Menüs wenig Sinn, auf größeren Tablet-Bildschirmen erschien uns das allerdings durchaus praktisch. Denn die Menüs sind mit Fingerbedienung eben doch nicht ganz so umständlich wie mit Maus und Tastatur. Tatsächlich mal eine nützliche App.



Ausrüsten darf ich die Mitstreiter ebenfalls, via (umständlichem) Tauschmenü drücke ich ihnen Waffen in die Hand und Rüstungen an den Körper. Es geht aber nicht immer alles, Strong etwa weigert sich standhaft, Panzerung zu tragen. Na ja, er kann sie zumindest für mich schleppen, die Begleiter taugen nämlich auch als Lastesel. Anders als in Fallout: New Vegas können die Begleiter übrigens nicht mehr sterben. Bei schwerem Beschuss sinken sie nur eine Weile zu Boden. Damit will Bethesda offensichtlich die miserable KI ausgleichen, die Mitstreiter rennen ständig in den Kugelhagel oder in mein Fadenkreuz, hängen fest, stehen störrisch im Weg oder verschwinden minutenlang. Zur Strafe setze ich sie ohne Reue als Kugelfang ein. In einer Lobby wartet ein Kamikaze-Supermutant mit Mini-Atombombe? Kein Dinge, ich warte einfach in sicherer Entfernung und schicke den Kollegen Valentine nach vorne – bumm! Witzig, aber auch dämlich.

Brutalität in Zeitlupe

Doch wie spielt sich Fallout 4 denn nun? Generell besser als seine Vorgänger. Erstens, weil mein Charakter schneller läuft und sogar sprinten kann. Zweitens hat Bethesda das »Shooter-Gefühl« aufpoliert, sowohl mit dem Gamepad als auch mit Maus und Tastatur spielen sich die Schießereien geschmeidiger als in Fallout 3 sowie New Vegas. Allerdings vor allem in der Egoperspektive, die optionale Third-Person-Ansicht bleibt umständlich, vor allem in engen Räumen. Und Fallout 4 dadurch auch nicht zum reinen Shooter, zumal Waffen beim Schießen aus der Hüfte ziemlich streuen. Macht aber nix, zum gezielten wie taktischen Ausschalten kann ich ja immer noch den traditionellen V.A.T.S.-Modus verwenden. Darin visiere ich – gegen Aktionspunkte-Kosten – gezielt die Körperteile der Gegner an. Die lassen sich dadurch verkrüppeln, zum Beispiel können Feinde mit kaputten Beinen zwar noch laufen, aber nur langsam. Zumindest theoretisch. Meiner Erfahrung nach wirkt sich das Verkrüppeln nämlich weniger stark aus als in früheren Fallouts, in denen Kontrahenten mit Behinderung fast nichts mehr zustande brachten. Dafür lohnt sich der V.A.T.S.-Einsatz also kaum, auch wenn er Spaß macht.

Manchmal ist das V.A.T.S.-System aber eben doch taktisch wichtig. Beispielsweise, wenn ich einer dick gepanzerten Todeskralle gezielt in ihren verwundbaren Bauch lasere. Zudem lassen sich im V.A.T.S. abermals platzende Köpfe und abfallende Gliedmaßen beobachten, Fallout 4 geizt nicht mit Gewalt. Das mag manche Spieler stören. Befriedigend ist dafür die neue Mechanik für kritische Treffer. Die sind nämlich kein reines Zufallsprodukt mehr, sondern lassen sich im V.A.T.S. manuell auslösen. Normale V.A.T.S.-Treffer füllen eine Leiste; sobald die voll ist, darf ich einen kritischen Schlag oder Schuss auslösen, der mehr Schaden anrichtet, garantiert trifft und dann natürlich möglichst ein verwundbares Körperteil treffen sollte. Mit Perks lässt sich die Häufigkeit kritischer Treffer zudem steigern. Anders als früher pausiert Fallout 4 in der Zielansicht übrigens nicht mehr komplett, sondern läuft in Zeitlupe weiter. Das ist sogar sinnvoll, weil ich so in Ruhe warten kann, bis mir die verlangsamten Feinde ihre empfindlichsten Körperteile zuwenden. Außerdem lassen sich Granaten direkt im Anflug abschießen. Werfen darf ich die Sprengkörper aber nicht mehr im V.A.T.S.-Modus.

Schleichen fürs Überleben

Apropos: Im Gegensatz zu früheren Fallouts sind Granaten sehr nützlich, weil sie auch starke Gegner zuverlässig ausschalten. Zugleich werden die Granaten schnell zu meinem größten Feind, weil vor allem Raider mit Sprengwaren um sich schmeißen, als ob's kein Morgen gäbe. Besonders in engen Räumen kann das enorme Probleme verursachen, zumal mich Fallout 4 schon früh ins Häusergefecht gegen Banditen schickt. Auch in späteren Einsätzen schwankt die Balance manchmal stark, etwa wenn ein Feind überraschend einen »Fat Man« dabeihat, einen Mini-Atombombenwerfer. Da beiße ich schon bei einem Treffer ins Gras. Meine Überlebenschancen in solchen Fällen steigen deutlich, wenn ich als Schleicher antrete und die Situation vorher ausspähe. Zudem richten Treffer aus dem Hinterhalt mehr Schaden an. Weil aber nicht jeder Rollenspieler gerne herumkriecht, wäre es schön gewesen, wenn Bethesda alle Spielstile gleichwertig behandelt hätte. Andererseits sind spätere Story-Missionen tendenziell zu einfach.

Immerhin lassen sich die sechs Schwierigkeitsgrade jederzeit umschalten. Je höher, desto härter teilen die Gegner aus und desto schwächer ich selbst. Noch dazu bringen Stimpacks & Co. auf der höchsten Stufe »Überleben« weniger Lebenspunkte zurück. Im Gegenzug finde ich mehr legendäre Items. Die Stärke der Gegner passt sich überdies dezent an meinen Charakterlevel an, auf hohen Stufen treffe ich häufiger zähere Varianten der Standardgegner. Einen echten Hardcore-Modus wie in Fallout: New Vegas, in dem man auch essen, trinken und schlafen musste, hat Fallout 4 aber nicht. Und Strahlung senkt nicht mehr meine Attribute, sondern (wie im Mobile-Ableger Fallout Shelter) die maximale Gesundheit. Zumindest, bis ich die Strahlung mit RadAway-Pillen oder einem Arztbesuch wieder loswerde. Ein kluges System, weil leicht verständlich und dennoch taktisch wichtig. Auch Waffen und Rüstungen nutzen sich nicht mehr ab und müssen nicht mehr repariert werden. Ich persönlich finde



Das Pip-Boy-Inventar sieht stimmungsvoll aus, ist aber vor allem auf dem PC umständlich zu bedienen. In die Liste passen nicht mal die Namen der Items vollständig rein.

Benannt ist Boston nach einer Stadt in Westengland, deren Name eine Kurzform von »St. Botolph's town« sein soll.

das schade, weil es mich in früheren Fallouts zwang, beim Waffenwechsel taktischer zu denken. Andererseits war der Flickzwang auch nervig. Wohl eher Geschmackssache.

Ich bin ein Panzer!

Nur eines will in Fallout 4 regelmäßig repariert werden: die Powerrüstung. In früheren Fallouts war die einfach eine besonders dicke Klamotte, für die ich einen bestimmten Perk brauchte. Jetzt brauche ich keinen Perk mehr, dafür ist die Powerrüstung endlich das, was sie schon immer hätte sein sollen: ein Kampfanzug! Von hinten steigt mein Held in das zwei Meter hohe Stahl-Exoskelett ein und stampft fortan als Ein-Mann-Panzer durchs Ödland. Ich vertrage mehr Schaden, kann mehr schleppen (zum Beispiel eine Minigun), bin besser vor Strahlung geschützt und selbst das Interface-Design ändert sich. Ein grandioses Gefühl! Kein Wunder, dass mir Fallout 4 schon im ersten Kaff, durch das ich spaziere, eine eigene Powerrüstung samt Minigun spendiert. Den Kampfanzug darf ich behalten, in entsprechenden Werkstätten einlagern, reparieren sowie mit Upgrades ausstatten, etwa einem Elektroschocker, einem Jetpack oder einem Unsichtbarkeitsmodul. Dafür brauche ich neben dem Material auch bestimmte Fähigkeiten, fortschrittliche Rüstungsmodule setzen hochstufige Perks voraus.

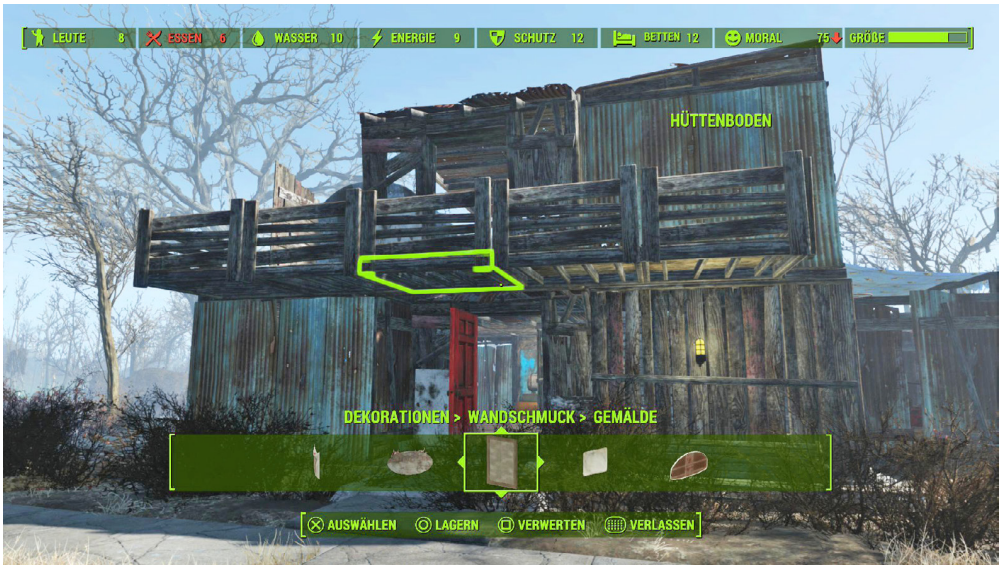
Das Herumschrauben an meinen Powerrüstungen (ich kann beliebig viele besitzen, muss sie aber erst mal finden) verströmt ein grandioses Iron-Man-Feeling, mein Kampfanzug wird rasch mein ganzer Stolz. Schwächen hat er allerdings auch. Erstens macht er mich zwar mächtig, aber nicht unverwundbar. Zweitens braucht die Powerrüstung seltene Fusionskerne als »Batterien«, bei längeren Ausflügen sollte ich immer einige davon dabeihaben. Sonst muss ich meinen saftlosen Anzug stehen lassen. Witzig übrigens: Wenn ich im Kampfgebiet aus einer noch geladenen Powerrüstung aussteige (was jederzeit geht, etwa, wenn ich eine Werkbank verwenden will), riskiere ich, dass ein Gegner einsteigt und den Kampfanzug gegen mich einsetzt, sodass ich meine eigene Powerrüstung zerstören muss. Schön, dass Bethesda an solche Details gedacht hat.

Der Endzeit-Bastler

Crafting spielt nicht nur bei der Powerrüstung eine Rolle, ich darf auch an allen anderen Klamotten und Waffen herumbasteln. Upgrades gibt es nämlich viele, von Schalldämpfern über exaktere Visiere und Läufe bis hin zu strahlungsabweisenden Legierungen. Die Zutaten dafür sammle ich in der Welt, selbst Schrott wie Aschenbecher und alte Zeitungen (die seltsamerweise »Stoff« abwerfen) lässt sich verwerten. Anders als in The Witcher 3 werden Items automatisch in Handwerksmaterial zerlegt, was die Bastelei komfortabler macht. Das Schrauben und Plündern passt nicht nur ins Endzeit-Szenario, sondern motiviert mich auch enorm: Es gibt stets irgendwas zu optimieren, irgendwelches Material ist immer knapp. Praktisch auch, dass ich gesuchte Zutaten im Handwerksmenü markieren kann, damit in der Spielansicht kleine Lupen über den zugehörigen Items schweben. Das macht die Sucherei einfacher.

Auch abseits des Handwerks kann sich das Waffen- und Rüstungssortiment sehen lassen. Von Pistolen, Schrotflinten und Gewehren über Laser- und Plasmawaffen bis hin zu Flammen- und Raketenwerfern gibt's allerlei Kriegswerkzeug. Und der Rüstungsvielfalt kommt zugute, dass es für Brust, linken und rechten Arm sowie linkes und rech-

Home Sweet Home



Wir bauen uns ein Haus. Das bringt spielerisch wenig; wer Bastelei à la Minecraft mag, kann sich damit aber stundenlang beschäftigen. Blöd nur, dass das Eigenheim immer aussieht wie eine Bruchbude – aber so ist das in der Endzeit eben.



Monströse Mirelurk-Königinnen teilen übel aus, gebären Jungtiere und spucken Gift – ein Fall für hochstufige Helden mit schlagkräftiger Bewaffnung.



Martin Deppe
@GameStar_de

Pfft, die Kollegen immer mit ihrer »Story«. Wozu brauche ich eine Story, wenn ich so tolle Waffen basteln kann? Erst schießen, dann nicht fragen – das war schon immer meine Fallout-Taktik. Umso besser, dass ich die in Fallout 4 so ausleben kann wie in keinem der Vorgänger: Eine 08/15-Pistole zu einem Scharfschützengewehr aufmotzen? Meine Powerrüstung nicht nur hochpowern, sondern auch noch lackieren? Bin dabei! Und das Witzige ist, dass man meinen Waffen die Basteleien auch ansieht: Hier ist ein Reflexvisier eben kein Hightech-Visier mit Laserpunkt, sondern eine... Blechdose. Diese Mischung aus McGyver, Jagged Alliance und eben Fallout ist für mich grandios. Und noch grandioser, weil ich in den Gefechten auf beinah-rundenbasiert umschalten kann. Nur die herumfliegenden Körperteile finde ich unnötig übertrieben – aber auch das ist eben Fallout.



Das Herumbasteln am Eigenheim macht Spaß, auch die Inneneinrichtung muss natürlich stimmen. Die Bauteile passen allerdings nicht immer perfekt zusammen, wir müssen viel herumschieben und -probieren, bis alles passt.

tes Bein getrennte Panzerungsteile gibt, die unterschiedliche Boni bringen können. Nach dem Zufallsprinzip verteilt Fallout 4 zudem »legendäre« Gegner in der Welt, die härter sind als normale, aber Ausrüstung mit einzigartigen Boni abwerfen. Neben überflüssigen Baseballschlägern und Reifenhebern habe ich dabei auch eine hervorragende Laserpistole erbeutet, die mich durchs halbe Spiel begleitet hat. Wohlgemerkt durch Zufall, als ich in einer Fabrikruine einen legendären Ghul traf. So dienen die Spezialgegner auch als Belohnung für Erkunder.

Zu guter Letzt wirft auch noch jede Fraktion eine besondere Waffe ab. Die Bruderschaft etwa spendiert mir ein paar Signalgranaten, mit denen ich einen Transport-Vertibird anfordere. Der kann mich an jeden bereits entdeckten Punkt der Karte fliegen und ersetzt so die (natürlich ebenfalls wieder mögliche) Schnellreise über die Karte. Das dauert zwar länger, dafür kann ich während des Fluges mit der Bord-Gatlingkanone herumballern. Noch nützlicher ist das Vertibird-Taxi aber als Geschützturm: So lange ich kein Ziel angebe, bleibt der Vogel am Boden und ich kann ich mit dem Geschütz in aller Seelenruhe und mit unerschöpflicher Munition drauflos ballern. Etwa, um ein anderweitig unüberwindliches Supermutanten-Nest auszuheben. Dieses kreative »Beugen« der Spielmechanik hat in Bethesda-Spielen Tradition, und spaßig ist es auch.

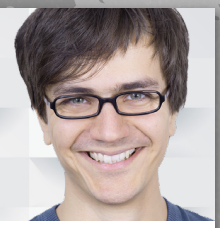
Ein Perk für alle Fälle

Spaßig ist auch die Charakterentwicklung. Bethesda hat das althergebrachte SPECIAL-System nämlich übersichtlicher gestaltet. Jedem Attribut von Stärke bis Glück sind nun zehn freischaltbare Fähigkeiten (»Perks«) zugeordnet, insgesamt gibt's also 70. Jedes Talent lässt sich dann nochmals in zwei bis fünf Stufen steigern – vorausgesetzt, ich habe die nötige Stufe erreicht und genügend Punkte ins zugehörige Attribut gesteckt. Pro Level verdienen ich nämlich einen Zähler, den ich entweder in einen Perk oder einen Charakterwert investieren darf. Angeordnet sind die Fähigkeiten als »Poster« mit animierten Vault-Boy-Bildchen statt wie früher als umständliche Liste – schön! Ich muss mich in dieser Perk-Hierarchie natürlich nicht stur von oben nach unten durcharbeiten, also nicht erst leiser schleichen lernen (Beweglichkeitsstufe 3), bevor ich schneller nachladen darf (Beweglichkeitsstufe 8). So lange ich die Voraussetzungen erfülle, darf ich kreuz und quer alles lernen, was mein Heldenherz begehrt. Für Spezialisierungs-Freiraum ist also gesorgt, zumal mir alle Perks sinnvoll erscheinen.

Bleibt nur die Frage: Was will ich eigentlich? Einen heimlichen Pistolero, einen schlösserknackenden Plasmagewehr-Rambo, einen Powerrüstungs-Panzerschrank? Investiere ich lieber in möglichst viele Talente oder



Im zwielichtigen Goodneighbour steht eine noch zwielichtigere Bar samt (hervorragender!) Sängerin und Roboter-Barkeeper. Außerdem hat das Kaff eine der originellsten Quests zu bieten: Als Comic-Superheld verkleidet bekämpfen wir das Böse!



Michael Graf
@Greu_Lich

Ich liebe die Fallout-Serie, und ich mag auch Fallout 4. Ich mag seine stimmungsvolle Welt, ich mag seine Androiden-Story, ich mag seinen Humor und seine Freaks. Hier stecken zudem mehr liebevolle Details drin, als es auf den ersten Blick scheint, etwa die Zufallsbegegnung mit »Arschgesicht« oder die Dungeons-&-Dragons-Atomforscher-klasse! Und dennoch … dennoch hinterlassen fast 100 Stunden Fallout 4 bei mir das flaue Gefühl, dass mehr drin gewesen wäre, dass Fallout 4 weder sein Universum noch seine Story-Prämisse voll ausschöpft. Frühere Serienteile hatten noch mehr skurrile Begegnungen, noch mehr Freakfraktionen, noch mehr Denkwürdiges zu bieten – und mussten ihre Spielzeit seltener mit uninspirierten Standardquests strecken. Mancher Spieler dürfte sich wegen des entfallenen Reparaturzwangs, der vereinfachten Dialogsystem und den unsterblichen Begleitern auch über die »Casualisierung« der Endzeit ärgern. Mich selbst stört all das zwar weniger, ich kann's aber verstehen.

Bethesda, das traditionell mit dem Geschichtenerzählen ringt wie eine Schlange mit einem Mungo, stolpert zudem über The Witcher 3. Das Hexer-Rollenspiel hat erst kürzlich eine erzählerische Messlatte für Open-World-Rollenspiele gelegt, die Fallout 4 nicht mal streift. Klar, die Story hat auch ihre tollen Momente, oft plätschert sie aber auch einfach dahin. Auch viele Nebenquests könnten origineller sein. Was mir an Fallout 4 hingegen viel mehr Spaß macht als in The Witcher 3 und Dragon Age ist das Eintauchen in die Welt, das Buddeln nach Geheimnissen, das Erschnuppern von Details. Oder einfach das Erleben zufälligen Irrsinns, etwa wenn ich eine Fat-Man-Atombombe auf einen Parkplatz schieße und die atombetriebenen Autowracks anschließend gleißend in die Luft fliegen. Oder wenn sich ein Wachroboter und ein paar Rad-Skorpione gegenseitig niedermachen. Diese Traditionsstärken aller Bethesda-Spiele kommen in Fallout 4 abermals voll zur Geltung, ich liebe es einfach, das Ödland zu durchstreifen.

Nicht umsonst hat Bethesda »The Wanderer« als Trailersong für Fallout 4 gewählt: Die Freiheit, das Wandern machen den größten Reiz aus – am liebsten natürlich als Ein-Mann-Panzer, diese Iron-Man-Powerrüstung ist einfach bombig! Genau wie das Crafting. Und als Minecraft-Veteran mag ich sogar den Häuserbau – aber nur mit dem Gamepad. Die PC-Bedienung ist generell verkorkst, was auch zum Wertungsabzug gegenüber den Konsolenversionen führt. Nein, Fallout 4 ist weder ein perfektes noch ein technisch voll zeitgemäßes Spiel, aber dennoch ein sehr gutes. Wer gerne tagelang in stimmigen Welten versinkt und Fallout 3 mochte, der kann das Ticket nach Boston lösen.





Zugegeben, Dogmeat ist kein besonders schöner Name, aber den Hund nur »Hund« zu nennen, wäre lieblos. Mit Gebell macht er uns auf versteckte Items aufmerksam.

spezialisiere ich mich auf wenige, dafür aber hochstufige? Letzteres kann sich lohnen, aber dauern. Die vierte Stufe von »Wissenschaft« etwa schaltet zwar geniale Powerrüstungs- und Waffen-Upgrades frei, setzt aber sechs Intelligenzpunkte und Stufe 41 voraus. Die coolsten Perks bietet übrigens das Glücks-Attribut, mein Favorit ist der »Mysteriöse Fremde«. Damit taucht im V.A.T.S.-Modus hin und wieder eine Gestalt auf, die meine Gegner zerlegt. Einfach so, ohne Erklärung. Das ist einfach typisch Fallout!

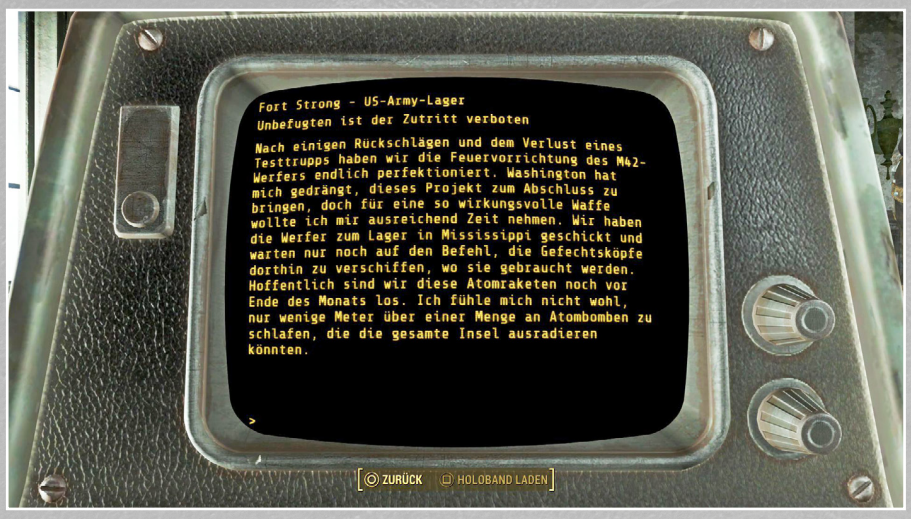
Diese! Menüs!

Womit wir fast am Ende wären. Fast? Ja. Es gibt nämlich noch ein »Aber«, und dessen Größe hängt davon ab, auf welcher Plattform man Fallout 4 spielt. Und mit welchem Eingabegerät. Die Pip-Boy-Menüs sind zwar stimmungsvoll, aber schon mit dem Gamepad schwierig zu bedienen. Das Inventar etwa entpuppt sich als umständliche Liste, die nicht mal lange Item-Namen vollständig anzeigt. Es hilft zwar, dass ich Waffen und Rüstungen per Tastendruck heranzoomen und an der Werkbank umbenennen kann, das sollte aber nicht nötig sein. Außerdem werden Item-Fähigkeiten gerne mal in winziger Schrift angezeigt, wichtige Werteboni verstecken sich als schnöde Zahl irgendwo am Rand. Umständlicher geht's kaum? Doch, wenn man das Ganze mit Maus und Tastatur bedient! Dann erhöht das Pip-Boy-Inventar den Fingerverschleiß nämlich noch mehr, weil ich pro Mausklick stets nur zwei Kategoriereiter weiterspringen darf, selbst wenn es mehr gibt. Heißt: Um im Inventar von »Waffen« zu »Schrott« zu schalten, muss ich gezwungenermaßen einen Zwischenhalt bei »Hilfsmittel« einlegen.

Und noch viele andere Funktionen brauchen mehr Klicks, als nötig wären. So setzt man kein Menü auf den PC um! Und auch keine Schnellzugriffsleiste. Obwohl »Leiste« ist das falsche Wort: Das Menü ist nämlich kreuzförmig, weil aufs Digikreuz des Gamepads ausgelegt. Den Gegenständen werden zwar auch Zahlentasten zugewiesen, aber in unintuitiver Reihenfolge, noch dazu folgen auf »1« bis »9« die Tasten ».« und »-«. Und die liegen auf europäischen Tastaturen bekanntermaßen unten rechts. Der Clou: Obwohl sich viele Tasten umbelegen lassen, geht das mit den Schnellwahlziffern nicht. Und einfach mit dem Mausrad durch die Waffen schalten? Ha, schön wär's!

Dörfer- und Häuserbau

Und das war immer noch nicht alles, es gibt ja noch den Baumodus. Wie vorab groß an-



E-Mails und Texte auf den antiken Terminals verraten zusätzliche Details zur Story.

»Minutemen« hieß auch eine reale Miliz der US-Kolonialzeit, deren Mitglieder binnen einer Minute kampfbereit sein sollten,



Fallout 4 schlägt zu Beginn einen ernsten Ton an, die Themen Krieg und Verlust spielen zumindest theoretisch eine große Rolle.



Menüs wie das Crafting kommen direkt von den Konsolen und steuern sich arg hakelig. Dafür macht das Schrauben an Waffen und Rüstungen großen Spaß.

gekündigt darf ich nun an bestimmten, vorgegebenen Bauplätzen eigene Häuser und sogar ganze Dörfer hochziehen. Das ist sogar sinnvoll, so rekrutiere ich nämlich Mitglieder für die Minutemen-Miliz und schalte deren spätere Story-Missionen frei. Dafür muss ich für Nahrung, Wasser, Strom, Verteidigung und Schlafplätze sorgen, außerdem teile ich mit Funktürmen angelockte Siedler zum Arbeiten ein. Mit dem Perk »Lokaler Anführer« kann ich zudem Händlerbuden hochziehen und Handelsrouten zwischen meinen Siedlungen einrichten. Letztere sorgen dafür, dass ich in jeder Siedlung, die zum Handelsnetz gehört, auf die Materialvorräte aller Siedlungen zurückgreifen kann.

Es gibt zwar nicht überragend viele Bauteile, mir gefällt trotzdem, dass ich frei herumbasteln darf. Allerdings ist das schon allein mit dem Gamepad umständlich. Denn die Bauteile »rasten« nicht immer richtig ein, oft passt nicht alles so zusammen, wie ich's gerne hätte. Da ist viel Herumprobieren gefragt, viel millimeterweises Verrücken. Da kann man Videos und Bilder von verschachtelten Hütten, die sich an einem alten Leuchtturm emporwinden, noch so cool finden – bis man das in Fallout 4 selbst gebaut hat, fließen Schweiß und Tränen den Charles River hinunter. Weniger geduldige Spieler werden da schnell das Handtuch werfen, zumal Fallout 4 verdammt wenig erklärt, nicht nur im Baumodus, sondern generell. Viel zu oft muss sich im Hilfemenü herumsuchen, uns selbst das hilft nicht immer.

Dass ich aus der Ego-Perspektive bauen muss, trägt auch nicht gerade zur intuitiven Bedienbarkeit bei, es gibt keine übersichtliche, externe Baukamera. Und das kann stören, weil ich mit derselben Taste etwas aus dem Baumenü wähle, mit dem ich es auch in der Spielansicht aufhebe. Was dazu führt, dass ich von allen anwählbaren Gegenständen wegschauen muss, bevor ich drücke – sonst verrücke ich ständig Wände und Möbel. Aber das ist ja noch gar nichts! Statt Häuserteile und Einrichtung einfach per Klick aus dem Menü zu wählen, muss ich mit den Pfeiltasten durch die Liste schalten. Und das gewählte Item platziere ich mit der »Benutzen«-Taste, per Mausklick lassen sich Gegenstände nur rotieren! Lächerlich! Und auch all das lässt sich im Steuerungsmenü nicht ändern. Mich jedenfalls hat das Bauen auf dem PC schnell so genervt, dass ich ein Gamepad angeschlossen habe. Und das war bislang kein Teil unseres Deals, Bethesda. Umständliche Menüs, schön und gut. Aber so einen Quatsch hätte ich nicht erwartet. Und wagt es nicht, darauf hinzuweisen, dass das ja durch Mods sicher besser werden dürfte. Modbarkeit ist super, es ehrt euch, dass ihr diese Möglichkeit wieder anbieten wollt (noch gibt es die Mod-Tools nicht). Aber für eine reibungslose Umsetzung eines Spiels seid immer noch ihr selbst verantwortlich, nicht eure Community. ★



Am Bordgeschütz eines Vertibirds zerlegen wir einen Supermutanten-Behemoth.

FALLOUT 4

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i5 2300 / Phenom II X4 945	i7 4790 / AMD FX-9590
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7870	Geforce GTX 780 / Radeon R9 290X
8 GB RAM, 30 GB Festplatte	8 GB RAM, 30 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ glaubwürdiges Weltdesign + stimmungsvolle Beleuchtung + gelungener Soundtrack + sehr gute deutsche Vertonung − schwache Animationen und Texturen

SPIELDESIGN

+ vielfältiges, motivierendes Crafting + variantenreiche Charakterentwicklung + verbessertes Shooter-Spielgefühl + individuelle Gegnertypen − Menüs und Baumodus enorm umständlich

BALANCE

+ Schwierigkeitsgrad jederzeit änderbar + alle Talente sinnvoll + selbst auf hohen Stufen noch coole, neue Fähigkeiten − vieles wird nicht vernünftig erklärt − Schwierigkeit schwankt stark

ATMOSPHÄRE / STORY

+ stimmungsvolle, großartige Welt + spannendes Sklaverei-Grundthema + viele skurrile Geschichten + Entscheidungen − Story und Nebenquests schöpfen Potenzial des Szenarios nicht

UMFANG

+ große, prall gefüllte Spielwelt + Unmengen an Aufgaben + Erkundung lohnt sich + reichhaltiges Waffen- und Rüstungssortiment + vier Fraktionen samt eigenen Enden

ABWERTUNG

Fallout 4 leidet unter den typischen Bethesda-Glitches: verschwindende Menüs, KI-Aussetzer, Grafikfehler und (zum Glück seltene) Abstürze. All das nervt, macht's aber nicht unspielbar.

88 -1

FAZIT

Endzeit-Rollenspiel mit großer, stimmungsvoller Welt, aber weniger skurrilen Geschichten als in den Vorgängern.

87

Ein Film von 1998 hieß »Fallout: Gefahr aus dem All«. Darin drohen Terroristen, nuklear betriebene Satelliten abstürzen zu lassen.

Fallout 4 im Technik-Check

TECHNISCHES ÖDLAND

Seit dem ersten Trailer wurde die Grafik von Fallout 4 kritisiert. Wir prüfen, ob das jetzt noch gerechtfertigt ist und wie viel Performance das Mega-Rollenspiel benötigt.

Von Nils Raettig und Jan Purrucker



Optisch ist Fallout 4 nicht immer auf der Höhe der Zeit, die Spielwelt wirkt aber meist stimmig.

Rollenspiele wie Fallout 4 beziehen ihren Spielspaß und ihre Faszination aus der Spielwelt, den Charakteren und der Geschichte – da steht die Optik für viele erstmal hintenan. Dennoch gab es im Juni nach dem ersten Trailer von Fallout 4 zahlreiche Stimmen, die die mäßige Grafik des Blockbusters kritisierten. Allerdings reagierte Bethesda mit Unverständnis. Die Entwickler und der Publisher verteidigten die Optik von Fallout 4 und beteuerten, dass der Titel beim Spielen »fantastisch« aussähe. Jetzt ist das Endzeit-Spiel erschienen und unsere Meinung steht: Fallout 4 sieht nicht fantastisch aus.

Zwar gelingt es Fallout 4 oft, eine sehr stimmige Spielwelt zu erschaffen, und dank der stark überarbeiteten Creation Engine aus Skyrim und den zahlreichen neuen Effekten setzt es sich grafisch auch klar von Fallout 3 ab – besonders bei den Texturen und den Animationen schwächelt die Grafik-Engine aber und ist nicht ganz auf dem technischen Stand der Dinge.

Die offiziellen Systemanforderungen fallen dennoch relativ anspruchsvoll aus, vor allem bei der Rechenleistung. Bethesda verlangt nach einem flotten Mehrkern-Prozessor und einer starken Grafikkarte. Wie unsere Performance-Tabelle zeigt, ist das Spiel aber auch mit etwas langsamerer Hardware durchaus noch sehr gut spielbar.

Die neue, alte Engine

Fallout 4 basiert auf der von Bethesda programmierten Creation Engine, die auch schon in The Elder Scrolls 5: Skyrim zum Einsatz kommt. Allerdings wurde das Grafikgerüst seitdem kräftig umgebaut. Laut den Entwicklern wurde als Erstes ein »physically based deferred renderer« ergänzt. Das Visualisierungsprogramm erlaubt es, mehr dynamische Lichtquellen ins Spiel zu integrieren, und die Beleuchtung ist tatsächlich eine der großen Stärken des Spiels. Außerdem sind dadurch realistischere Texturen von Materialoberflächen möglich, durch die sich Charaktere und Objekte organischer in die Spielwelt einfügen. Das soll auch durch die verbesserten Reflexionen gelingen, die im Licht etwa Metall anders erstrahlen lassen als Holz. Daneben wirken sich durch die neue Render-Methode auch Wettereffekte stärker auf die Optik des Spiels aus. So können jetzt Oberflächen etwa durch Regen nass werden und entsprechend anfangen zu glänzen. Für zusätzlichen Realismus sorgt ein Physik-Modul: Stoff, Haare, Bäume und Gras bewegen sich je nach Windstärke.

Im Vergleich zu Skyrim wurde die Creation Engine für Fallout 4 noch um einige neue Post-Processing-Techniken ergänzt. Die sollen die Spielwelt dynamischer und eindrucksvoller erscheinen lassen. Dazu zählt unter anderem SSAO (Screen Space Ambient Occlusion), auch Umgebungsverdeckung genannt. Die Technik verpasst Objekten indirekte Schatten und sorgt so für



Auf Distanz sind die Texturdetails stark reduziert. In der linken Hälfte ist schon die etwas besser aufgelöste Textur geladen. Rechts noch die verschwommene für weitere Distanzen.

Offizielle Systemanforderungen

Minimal:

- Betriebssystem: Windows 7/8/10 (64 Bit)
- Prozessor: Intel Core i5 2300 2.8 GHz / AMD Phenom II X4 945 3.0 GHz
- Arbeitsspeicher: 8 GByte RAM
- Festplattenspeicher: 30 GByte
- Grafikkarte: Nvidia GTX 550 Ti 2,0 GByte / AMD Radeon HD 7870 2,0 GByte

Empfohlen:

- Betriebssystem: Windows 7/8/10 (64 Bit)
- Prozessor: Intel Core i7 4790 3.6 GHz / AMD FX-9590 4.7 GHz
- Arbeitsspeicher: 8 GByte RAM
- Festplattenspeicher: 30 GByte
- Grafikkarte: NVIDIA GTX 780 3,0 GByte / AMD Radeon R9 290X 4,0 GByte

einen deutlich plastischeren Look, den wir in aktuellen Spielen und auch in Fallout 4 nicht mehr missen wollen. Bewegungsverzerrung, Tiefenunschärfe, neue Shader (Haut und Haare) und einige weitere Effekte polieren die Optik ebenfalls auf.

Besonders viel Wert haben die Entwickler auf die Lichtstimmung gelegt. Natürlich gibt es auch in Fallout 4 wieder einen dynamischen Tag-Nacht-Wechsel, je nach Tageszeit verändern sich die Farben einer Szenerie. Um die unterschiedlichen Lichtstimmungen möglichst naturgetreu einzufangen, setzt Fallout 4 auf volumetrische Beleuchtung. Hierfür haben die Entwickler laut eigener Aussage eng mit Nvidia zusammengearbeitet. Die Technologie zur Berechnung der auch »God Rays« genannten volumetrischen Lichtstrahlen nutzt Hardware-Tessellation und wird entsprechend komplett von der Grafikkarte übernommen. Trotz der Kooperation mit Nvidia soll Fallout 4 jedoch keine Plattform benachteiligen und sowohl auf Geforce- als auch Radeon-Karten gleich gut laufen.

Warten auf Mods

In unseren Tests trifft das nur bedingt zu. Denn auch wenn der Anspruch an die Hardware grade in mittleren Details recht moderat ausfällt, kommt es einmal mehr vor allem auf eine flotte Grafikkarte an – und in Sachen Frametimes schneiden AMD-Grafikkarten aktuell deutlich schlechter ab als vergleichbare Modelle von Nvidia. Außerdem wirkt sich die ein oder andere Grafikoption bei unserer Testversion nicht auf die Optik aus. Die Chancen stehen aber gut, dass sich das mit Patches, Mods und (AMD-)Treibern in den Griff kriegen lässt. Bis auf kleinere Grafikfehler wie flimmernde oder zu spät geladene Texturen gibt es ansonsten aber nichts zu kritisieren. Unterm Strich hinterlässt die sehr stabil laufende PC-Version von Fallout 4 deshalb technisch dennoch einen guten Eindruck und dürfte ähnlich wie Skyrim dank Mod-Support aus der Community in den nächsten Monaten noch deutlich hübscher werden. Wir sind gespannt! ★

Grafikvergleich



1920x1080, maximale Details, FX-Anti-Aliasing



1920x1080, minimale Details, keine Kantenglättung

Im Grafikmenü können Sie eine von vier Voreinstellungen auswählen. Auf der höchsten Stufe gefallen uns die stimmige Beleuchtung und die hohe Vegetationsdichte 1, so manche Textur 2 und die Animationen wirken aber nicht zeitgemäß. Auf »Hoch« gibt es kaum Unterschiede, während auf »Mittel« deutlich mehr Objekte und Schatten verschwinden. Niedrige Details sind aufgrund der geringen Sichtweite 3 nicht empfehlenswert.

So läuft Fallout 4 auf Ihrem PC

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

1 GRAFIKKARTE	Geforce 400	GTX 460	GTX 470	GTX 480						
	Geforce GTX 500	GTX 560 Ti	GTX 570	GTX 580						
	Geforce GTX 600	GTX 650	GTX 650 Ti	GTX 650 Ti B.	GTX 660	GTX 670	GTX 680			
	Geforce GTX 700	GTX 750 Ti	GTX 760	GTX 770	GTX 780		GTX 780 Ti			
	Geforce GTX 900		GTX 950	GTX 960				GTX 970	GTX 980	GTX 980 Ti
	Radeon HD 5000	HD 5770	HD 5850	HD 5870						
	Radeon HD 6000	HD 6850	HD 6870	HD 6950	HD 6970					
	Radeon HD 7000	HD 7750	HD 7770	HD 7790	HD 7870	HD 7950	HD 7970 GHz			
	Radeon RX 200	R7 260X	R9 270	R9 270X	R9 285	R9 280X	R9 290	R9 290X		
	Radeon RX 300			R7 370	R9 380			R9 390X	R9 Fury	R9 FuryX
2 PROZESSOR	Athlon II	II X2 250	II X3 450	II X4 640						
	Phenom II	X3 740	X4 920	X6 1055T	X4 965	X6 1090T				
	FX	FX 4100	FX 4170	FX 6200	FX 6300	FX 8150	FX 8350			
	Core 2	E4300	E6600	E7400	Q8300	Q9400	Q9650			
	Core i	i5 661	i5 750	i7 860	i7 980X					
	Core i 2xxx	i3 2120	i5 2400	i5 2500K	i7 2600K	i7 2700K				
	Core i 3xxx	i3 3220	i5 3450	i5 3470	i5 3570K	i7 3770K	i7 3960X			
	Core i 4xxx			i5 4430	i5 4570	i5 4670K	i7 4770K	i7 4790K		
	Core i 6xxx					i5 6600K		i7 6700K		
3	RAM in GByte	1,0		2,0	4,0		6,0	8,0		16,0

4 LEGENDE			
technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1920x1080, Mittlere Grafikqualität, flüssig mit 45+ fps	läuft so flüssig: 1920x1080, Hohe Grafikqualität, flüssig mit 45+ fps	läuft so flüssig: 1920x1080, Extreme Grafikqualität, flüssig mit 45+ fps
ruckelt stark			

Tuning-Tipps

- Der größte Leistungsfresser sind die Lichtstrahlen, auf der höchsten Stufe brechen die fps im Vergleich zur niedrigsten Stufe um die Hälfte ein. Da es optisch kaum Unterschiede gibt, sollten Sie die Qualität als Erstes reduzieren, bis zur mittleren Stufe hält sich der fps-Hunger in Grenzen.
- Auch die Schattenqualität hat hohen Einfluss auf die fps, zwischen der niedrigsten und der höchsten Stufe können über 20 Prozent Unterschied liegen. Die mittlere Stufe stellt einen guten Kompromiss aus Optik und Leistung dar. Auf der niedrigsten Stufe sinkt die Schattenqualität so stark, dass die Optik und Atmosphäre darunter leidet.
- Im Spiel selbst gibt es keine Möglichkeit, V-Sync zu deaktivieren. Abhilfe schafft eine kleine Änderung in der Datei »Fallout4Prefs.ini«, die Sie unter den Dokumenten im Ordner »My Games\Fallout 4« finden. Stellen Sie hier den Wert »iPresentInterval« auf »0«. Aber Vorsicht: Bei sehr hohen fps kann das zu Problemen mit der Physik-Engine führen.
- Die Schieberegler im Bereich zur Sichtweite wirken sich kaum auf die fps aus, spielerisch kann es aber sehr störend sein, wenn man etwa Gegner oder Gegenstände zu spät sieht. Wir empfehlen deshalb bei allen Reglern die maximale Sichtweite auszuwählen.

NEU!

1&1 DSL

INTERNET & TELEFON

9,99 €/Monat*

Sparpreis für 12 Monate,
danach 24,99 €/Monat.

Auf Wunsch mit **1&1 HomeServer:**
WLAN-Modem, Telefonanlage
und Heimnetzwerk in einem.



In Ruhe ausprobieren: 1 MONAT TESTEN

Expertenrat? Jederzeit: 1 ANRUF GENÜGT

Defekt? Morgen neu! 1 TAG AUSTAUSCH VOR ORT

Internet made in Germany

BEI 1&1 GIBT'S DAS BESTE NETZ



In Deutschlands härtestem Festnetz-Test mit rund 1,7 Millionen Messungen von Sprachqualität, Datenraten und vielem mehr überzeugt 1&1 mit Bestnoten. Damit verweist 1&1 die Deutsche Telekom auf den zweiten Platz und erzielt als einziger von 9 Anbietern die Note „sehr gut". 1&1 ist der führende alternative DSL-Anbieter.

1&1

02602/9690

1und1.de

* 1&1 DSL Basic für 12 Monate 9,99 €/Monat, danach 24,99 €/Monat. Inklusive Internet ohne Zeitlimit, Telefon-Flat ins dt. Festnetz und 1&1 Kabel-Modem für 0,– €. Oder auf Wunsch z. B. mit 1&1 HomeServer Tarif-Option für 5,– €/Monat. Hardware-Versand 9,90 €. 24 Monate Vertragslaufzeit. 1&1 Telecom GmbH, Elgendorfer Straße 57, 56410 Montabaur

Call of Duty: Black Ops 3

VOLLTREFFER! FAST...

GameStar für Umfang

Genre: Ego-Shooter Publisher: Activision-Blizzard Entwickler: Treyarch Termin: 6.11.2015 Sprache: Deutsch, Englisch
USK: ab 18 Jahren Spieldauer: 50 Stunden Preis: 60 Euro DRM: ja (Steam)

Auf DVD: Fazit-Video

Black Ops 3 entpuppt als das bislang umfangreichste Call of Duty. Und es wäre auch eines der besten, doch die PC-Version hat mit Problemen zu kämpfen. Von Mirco Kämpfer

Call of Duty: Black Ops 3 bietet fast alles, was das Shooter-Herz begehrt: zwei umfangreiche Storykampagnen, die wir zu zweit im Splitscreen oder online kooperativ mit drei Kollegen spielen können, einen Vierspieler-Zombiemodus sowie einen Multiplayer mit zuschaltbaren Bots für bis zu 18 Spieler. Tatsächlich liefert Treyarch das bislang umfangreichste Call of Duty ab. Und theoretisch auch eines der besten – wenn die teils starken technischen Probleme der PC-Version nicht wären. Trotz der ersten beiden Patches klagen immer noch viele Spieler über Lags, Abstürze und Framedrops. Je nach Rechnerkonfiguration läuft das Spiel super, mit Framedrops oder – im schlimmsten Fall – sehr starken Rucklern.

Doch widmen wir uns zunächst den Stärken des Spiels. Denn Black Ops 3 macht einiges anders als seine Vorgänger und zumindest theoretisch vieles besser. Dazu gehört die für Serienverhältnisse außerordentliche lange Spielzeit von rund acht Stunden je Kampagne sowie die interessante Cyber-Thematik der Handlung. Im Jahr 2065 tragen die Menschen eine neurale Schnittstelle (DNI) in der Wirbelsäule, Informationen werden direkt ins Gehirn gespielt. Zumindest, wenn es nach Call of Duty: Black Ops 3 geht.

Schnittstelle im Gehirn

Die Hintergrundgeschichte ist schnell zusammengefasst: Im Jahr 2065 erreicht die globale Erwärmung eine kritische Grenze, Flutwellen und Stürme zerstören Städte und ganze Staaten. Außerdem herrscht eine Art zweiter Kalter Krieg zwischen dem Common Defense Pact und der Winslow Accord, beide kämpfen um die verbleibenden Ressourcen auf der vom Klimawandel zerrütteten Erde.

Nachdem wir uns aus verschiedenen Gesichtern und Frisuren einen Helden oder eine Heldin gebacken haben, verschlägt es uns nach Äthiopien, wo wir zusammen mit unserem Vorgesetzten Hendricks den von Rebellen entführten Minister Said befreien sollen. Die Rettungsaktion glückt, doch unsere Spielfigur (die zwar rege an Dialogen teilnimmt, aber keinen Namen trägt) verliert dabei beide Arme. Szenenwechsel. Wir erwachen in einem Krankenhaus in Zürich, wir werden gerade für eine OP vorbereitet. Im nächsten Moment sitzen wir in einem Zug, begutachten unsere Armprothesen und wundern uns, warum auf einmal die Zeit einfriert. Sekunden später dämmert es uns: Unser neuer Befehlsgeber Taylor hat sich per DNI in unseren Verstand geschleust. Er manipuliert unsere Sinne, lässt uns Dinge sehen, die nicht da sind, und schickt uns fortan gegen Supersoldaten und Kampfroboter in einen Krieg, bei dem wir nicht mal sicher sind, wann und ob er überhaupt stattfindet.

Geheimakte Story

Klingt verkopft? Ist es auch. Noch nie wurde eine Call-of-Duty-Geschichte so ungewöhnlich erzählt wie in Black Ops 3. Wir untersuchen in Singapur den Kontaktabbruch zu einer CIA-Station, erforschen in Zürich das Laborzentrum der Firma Coalescence, die mit DNIs an Versuchspersonen herumexpe-

Nightmares-Zombiekampagne

Die wohl größte Überraschung folgt nach dem Durchspielen der Hauptstory, denn dann schalten wir die Nightmares-Kampagne frei. Die wartet mit einem besonderen Kniff auf: Wir spielen im Prinzip die gleichen Storymissionen, allerdings in einer anderen Reihenfolge und in einem anderen Setting. Ein Virusausbruch führt 2070 zur Pandemie, alle Gegner werden durch unterschiedliche Zombies ersetzt. In den Zwischensequenzen erleben wir dank Voice-Over-Dialogen eine komplett andere Geschichte – sehr eindrucksvoll. Im Gegensatz zur Hauptkampagne unterstützt die Zombiekampagne sogar bis zu vier Spieler im Splitscreen anstatt zwei. Ein schöner Bonus, den beispielsweise Halo 5: Guardians nicht bietet.



Häufig bieten die geräumigen Level mehrere Pfade – ideal für den fetzigen Koopmodus für bis zu vier Spieler.



Noch scheint die Situation friedlich, doch die Action lässt in Black Ops 3 in der Regel nicht lange auf sich warten.



Trotz alter Grafikengine überzeugen Licht- und Spezialeffekte. Explosionen sind optisch und akustisch besonders beeindruckend.

rimentiert hat, und kraxeln über die Dächer Kairos. Die insgesamt elf Missionen sind dabei wild durcheinandergewürfelt und folgen keiner klaren Zeitlinie. Vielmehr setzen sich die Geschehnisse wie im Film »Memento« erst nach und nach zu einem (halbwegs) verständlichen Ganzen zusammen.

Das mag für den einen oder anderen unbefriedigend sein, doch die Erzählweise passt zur Thematik. Passiert das alles gerade wirklich oder spielt sich alles nur in unserem Kopf ab? Die Geschichte konfrontiert uns mit den Schrecken, die das digitale Zeitalter in Zukunft mit sich bringt. Denn wem sollen wir noch glauben, wenn uns die eigenen Augen und der eigene Verstand betrügen? Uns hat die Jagd nach Storyschnipseln gefallen. Wir wollten alle Missionen direkt noch einmal angehen und diesmal penibel auf Details achten. Entscheidungen wie in Black Ops 2 gibt es allerdings nicht. Die Story lässt ganz serienuntypisch viel interpretativen Freiraum und soll zum Nachdenken anregen, und das schafft sie bravourös. Ja, Call of Duty kann intelligent erzählen. Sowas!

Ein Fest für die Sinne

Wem das Story-Memory nicht gefällt, wird trotzdem bestens unterhalten, denn Black Ops 3 bietet all das, was von man einem Call of Duty erwartet. Dazu gehören Schießbudeneinlagen ebenso wie Fahr- sowie Flugzeugpassagen. Und die typischen Krach-Bumm-Spektakel, in denen wir vor lauter Effekten unsere eigene Waffe nicht mehr sehen, sind natürlich auch dabei. Klasse: Die Over-the-Top-Momente sind stets wohl dosiert, die Ballerei wird immer wieder durch ruhige und einfallsreiche Passagen aufgelockert – etwa wenn wir im überfluteten Singapur regelmäßig Anker in den Boden rammen, um nicht davongeschwemmt zu werden.

An Atmosphäre mangelt es ebenso wenig, zumal nun auch die Technik stimmt. Zwar gibt es vereinzelt immer noch einige Matschtexturen, dafür entschädigen die tollen Licht- und Spezialeffekte sowie die enorm detaillierten Kulissen – auch wenn wir im Gefecht kaum Zeit haben, die Umgebungen auf uns wirken zu lassen. Die fantastische Soundabmischung trägt zur intensiven Gefechtsstimmung bei. Mit Kopfhörern können wir Feinde allein durch Schrittgeräusche orten. Bei Granatenexplosionen spüren wir sogar ein fieses Rupfen am Trommelfell. Dem gegenüber stehen jedoch bemühte deutsche Sprecher und überwiegend lasche Waffenklänge.

Mit Schwung und Schmackes

Bezüglich der Spielmechanik hat Treyarch aus alten Fehlern gelernt. Vor allem die berüchtigten Call-of-Duty-Schlauchlevels gehören in Black Ops 3 größtenteils der Vergangenheit





Die Spezialistenklassen bringen Würze in den ohnehin schon launigen Multiplayer-Modus. Hier greifen wir als Seraph zu Pfeil und Bogen.

Shadows of Evil

Neben (Zombie-)Kampagne und Multiplayer bietet Black Ops 3 einen kooperativen (für bis zu 4 Spieler) und knüppelharten Zombiemodus, der höchste Konzentration und koordiniertes Teamplay erfordert. Die erste Map für den Modus heißt »Shadows of Evil«. Im Kampf gegen die Untoten helfen uns unter anderem die neuen Kaugummiautomaten, an denen wir nützliche Perks erhalten. Außerdem schalten wir nach und nach neue Perks frei, die wir in der Lobby auswählen dürfen. Die Karte ist schön gestaltet, und es macht Spaß, sie zu erkunden. Aufgrund des extremen Schwierigkeitsgrades muss man sich jedoch auf ein hohes Frustpotenzial einstellen. Der Modus ist definitiv nicht jedermanns Sache.

Wenn man auf der Bonus-Map Nuk3town in zwei Minuten allen Mannequins in den Kopf schießt, dann gibt es eine Überraschung.



Johannes Rohe
@DasRehRohe

In meiner Gamescom-Preview zu Black Ops 3 hatte ich die große Sorge, mit der Mischung aus komplexer Handlung und Koop-Gameplay könnte sich Treyarch voll zwischen die Stühle setzen. Jetzt weiß ich: Die Sorge war unbegründet – selbst wenn man alleine spielt, rafft man erstmal gar nichts. Das ist aber nicht schlimm, denn so kann ich die Missionen sorgenfrei gemeinsam mit meinen Freunden angehen und Spaß haben. Anschließend erlebe ich die Aufträge nochmal alleine, sauge jedes Detail auf und setze mir das große Story-Puzzle nach und nach selbst zusammen.

Als PC-Spieler komme ich mir aber ziemlich veräppelt vor. Da bastelt Treyarch eines der größten und besten Call of Dutys seit Jahren (da kann ich mich den Kollegen nur anschließen), und dann hat die PC-Version massive Probleme mit dem aktuell wohl populärsten Prozessortyp. Fail. Ich gehöre zwar zu den Glücklichen, bei denen Black Ops 3 zuverlässig startet, Einbrüche der Framerate verhindern aber auch bei mir ein ungetrübtes Spielvergnügen.

Probleme der PC-Version

Die PC-Version von Black Ops 3 läuft nicht auf jeder Rechnerkonfiguration rund. In den Kommentaren auf Steam und Reddit klagen viele Nutzer über Maus-Lags, Einbrüche der Bildrate und Serverprobleme. Letztere konnten wir nicht bestätigen, doch der Shooter ist in jedem Fall sehr RAM-hungrig, sowohl in Sachen Systemspeicher als auch beim Grafikspeicher. Wer mit 4 GB Arbeitsspeicher spielt, erlebt besonders häufig Framedrops und sollte entweder die Grafikdetails reduzieren oder seinen Arbeitsspeicher aufstocken, sonst kommt es zu Mausaussetzern und Rucklern. Wir empfehlen mindestens 8 GByte RAM, für hohe Details sollte die Grafikkarte außerdem nicht weniger als 4 GByte VRAM besitzen.

Darüber hinaus verschluckte sich Black Ops 3 zum Release hin und wieder, mehrere Anläufe waren nötig, um das Spiel zu starten . Der Patch 37.0.0.0 hat das zwar mittlereweile behoben, der extreme Speicherhunger aber bleibt – vor allem auf hohen Grafikeinstellungen. Einige Spieler berichten nach Installation des neuesten Patches sogar über eine schlechtere Performance, die wir in eigenen Hardwaretests auf einigen Rechnern auch reproduzieren konnten.

Insgesamt sind die technischen Probleme der PC-Version trotz der beiden Patches noch so groß, dass wir die PC-Version um 10 Punkte abwerten. Mehr Details zu den technischen Schwierigkeiten erfahren Sie im Absatz »Schlampige PC-Portierung«. Sobald Treyarch die Probleme behebt, werden wir die Wertung auf GameStar.de entsprechend anpassen.

an. Immer wieder geht es in Areale, die viele Wege und Vorgehensweisen ermöglichen, und in denen wir sogar jeweils andere Gegner treffen – manchmal auch unfreiwillig nach dem Respawn, weil einige Checkpoints mitten in Feindmassen platziert wurden.

Die künstliche Intelligenz bekam eine kleine Löffelladung mehr Hirnschmalz spendiert: Die Feinde wechseln ihre Position, drängen uns in die Enge – vor allem auf den oberen der insgesamt fünf Schwierigkeitsgrade. Natürlich wird Black Ops 3 dadurch nicht plötzlich zur harten Militärsimulation, aber es inszeniert seine Popcorn-Action mit deutlich mehr Hirn, Abwechslung und Liebe zum Detail als seine Vorgänger. Auch wenn es keine Endlos-Spawns mehr gibt, ist es ratsam, immer in Bewegung zu bleiben, zumal uns hin und wieder Flug- oder Fahrzeugdrohnen aus dem Hinterhalt überraschen.

Apropos Bewegung: Dank Cyber-Verbesserungen können wir wie in Titanfall an Wänden entlanglaufen, per Schubdüse auf hohe Plattformen hüpfen und meterweit auf den Knien schlittern. Wir können sogar während des Schwimmens auf Feinde und Sprengminen schießen. Die Wallruns beherrschen wir nach ein bisschen Einübung im Schlaf – auch dank der präzisen und frei konfigurierbaren Maus-und-Tastatur-Steuerung, der man den Konsolenfokus von Call of Duty in keiner Sekunde anmerkt.

Fähigkeiten für jede Situation

Damit wir im Schlachtengetümmel stets den Überblick behalten, können wir zwei unterschiedliche Sichtmodi aktivieren. Bei Dunkelheit schalten wir auf die Wärmebildkamera, ansonsten spielen wir in der Regel immer mit der Hackersicht. Die kennzeichnet Gefahrenzonen, hebt alle Gegner sowie explosive Fässer in der Nähe hervor und warnt außerdem vor einschlagenden Granaten.

Für Experimentierfreude und den gewissen Pfiff sorgen die drei verschiedenen Cyber Cores, die wir nach jedem Stufenaufstieg verbessern und dadurch je Core sechs unterschiedliche Fähigkeiten freischalten. Mit dem Chaos-Core hetzen wir einen Schwarm von Minidrohnen auf unsere Geg-



Die Flugzeugsequenz in der Kampagne ist im Koopmodus besonders spaßig, wenn zwei Spieler im Flieger ihre Kollegen am Boden unterstützen.

Vorteile der PC-Version

Black Ops 3 bietet mehr PC-Features denn je. Wir stellen die wichtigsten vor:

Splitscreen-Modus

Sobald ein Controller als zweites Eingabegerät erkannt wird, reicht ein Klick im Hauptmenü, um den Splitscreenmodus zu starten. In den Einstellungen können wir das Eingabegerät für den zweiten Spieler gesondert auswählen. Außerdem lässt sich der Bildschirm vertikal oder horizontal teilen. Der Splitscreenmodus wird von jedem Modus (Kampagne, Zombies, Multiplayer) unterstützt.

Fantastische Idee, nicht ganz so fantastische Umsetzung: Black Ops 3 bietet einen Dual-Monitor-Splitscreen, sodass zwei Spieler lokal auf jeweils einem Monitor spielen können. Das geht jedoch nur über Umwege, indem wir das Spiel im Fenstermodus starten, den Spielbildschirm vertikal teilen und das Fenster so arrangieren, dass es bei beiden Monitoren passt – umständlicher geht es beinahe nicht! Da der Splitscreen-Modus automatisch den Detailgrad der Grafik reduziert, wirkt er sich kaum auf die Hardware-Anforderungen aus.



Einstellungen

Löblich sind hingegen die umfangreichen, PC-exklusiven Grafikeinstellungen. So können wir die Renderauflösung der Videosequenzen unabhängig von der Spielauflösung stufenweise einstellen – maximal werden 4K unterstützt. Per Schieberegler legen wir zudem das Sichtfeld mit einem Wert zwischen 65 und 120 fest. Selbst die fps-Limitierung lässt sich einstellen. Spieler mit potenter Hardware können die Frameratebegrenzung auch komplett abschalten.

Serverbrowser und Mod-Support

Wesentlich interessanter, aber noch nicht im Spiel enthalten, ist der Serverbrowser. Der wird allerdings erst ab März 2016 per Patch nachgereicht – ebenso wie eine dedizierte Serversoftware, mit der wir unsere eigenen Server aufsetzen können. Auch die Modding-Tools zum Erstellen eigener Karten, Modi und Zombieszenarien lässt noch bis März auf sich warten. Sobald die Inhalte veröffentlicht wurden, widmen wir uns den neuen Features gegebenenfalls in einem Kontrollbesuch.

Maus-und-Tastatur-Steuerung

An der präzisen Maus-und-Tastatur-Steuerung gibt es nichts auszusetzen. Sämtliche Tasten sind frei belegbar. Ist ein Gamepad angeschlossen, können wir separat den Vibrationseffekt und die Zielhilfe ein- oder ausstellen. Auch die Stick- und Tastenbelegung ist frei belegbar. Das Spielmenü ist teilweise auf Tastenkürzel ausgelegt (etwa M für das Einstellungsmenü), lässt sich aber auch ausschließlich mit der Maus bedienen. Auch die beiden Features Waffenschmiede und Lackierer profitieren von der Maus: Die Bemalung und der Zusammenbau von Waffen funktioniert deutlich besser als mit Controller.

ner oder bringen einzelne Roboter zur Explosion. Wer es subtiler mag, übernimmt mit dem Control-Core Geschütze oder lässt Mechs für sich kämpfen. Der Martial-Core stattet uns mit blitzschnellen Reflexen aus und ist eher für Stealth-Fans gedacht.

Die Cores erlauben unterschiedliche Strategien, keine Fähigkeit ist nutzlos, zumal wir je nach Feindtyp zwischen den Fertigkeiten hin und her schalten müssen. Die Core-Mechanik kommt im Koopmodus besonders gut zur Geltung, wenn vier Spieler ihre Fähigkeiten miteinander kombinieren. Zwischen den einzelnen Missionen kann jeder Spieler im Safehouse sein Loadout anpassen sowie Wildcards und Perks auswählen.

Guter Multiplayer noch besser

Im Mehrspielermodus können wir weitestgehend frei mit der neuen Bewegungsmechanik herumspielen. Die 13 recht kompakten Maps, die zum Launch zur Verfügung stehen, wurden von Grund auf für dieses Bewegungssystem geschaffen. Auf der Karte »Breach« hopsen wir im Zickzack von einer Hausfassade zur anderen, und auf »Forest« liefern wir uns Schusswechsel, während wir im Kreis an Baumrinden entlanglaufen. Ebenfalls cool: Flüsse oder Poolanlagen erlauben eine völlig neue Art der Bewegung. Der Feind hat sich auf der Brücke der Karte »Hunted« verschanzt? Dann einfach ins kühle Nass eintauchen und den Gegner von hinten aus dem Wasser überraschen. Die einzelnen Bewegungen lassen sich außerdem prima miteinander verketten. Mit etwas Übung ergibt sich so ein herrlicher Flow. Blöd: Anders als in Titanfall können wir nicht jedes Gebäude erklimmen. Diese Grenzen fallen dank des cleveren Kartendesigns meist nicht auf, hin und wieder wundern wir uns aber doch, wenn wir an einer unsichtbaren Mauer abprallen. Davon abgesehen ist das Layout bei allen Karten gelungen. Camper können sich nie in Sicherheit wägen, weil Höhlen oder Räume stets mehrere Angriffspunkte bieten.



Zwischen den Missionen können wir im Unterschlupf unsere Waffen und Ausrüstung anpassen.

Robotereskorte

Die insgesamt elf unterschiedlichen Spielmodi wie (Team-)Deathmatch, Uplink, Abschuss bestätigt und Hardpoint sind bis auf eine Ausnahme alles alte Bekannte. Als neuer Modus kommt in Black Ops 3 »Geleitschutz« hinzu. Darin läuft ein Roboter auf einer festgelegten Route quer über die Karte zu einem vorgegebenen Zielpunkt. Während die Angreifer alles daran setzen, die Blechbüchse aufzuhalten, gibt das Verteidigerteam Geleitschutz. Hat der Roboter genügend Treffer kassiert, sackt er in sich zusammen und muss erst wieder hochfahren. Erreicht er das Ziel in fünf Minuten, erhält das Eskortteam einen Punkt. Andernfalls gehen die Angreifer als Sieger hervor. Eine schöne Ergänzung zu den üblichen Spielmodi, auch wenn die Gefechte beim Standort des Roboters oft in stumpfe Stellungskämpfe ausarten.

Jeder ist ein Spezialist

Wie schon bei den Vorgängern motiviert das Levelsystem enorm. Mit jedem Stufenaufstieg schalten wir neue Waffen, Aufsätze, Skins, Embleme, Perks und die neuen Spezialistenklassen frei. Letztere dürften vor allem Einsteiger gefallen. Neun verschiedene Helden mit je zwei Fähigkeiten stehen zur Auswahl. Vor jeder Partie müssen wir uns für einen Helden und eines der beiden Talente entscheiden. Dahinter verbergen sich aktive oder passive Superangriffe, die sich automa-



Mirco Kämpfer
@MirCommander

Black Ops 3 hat mich positiv überrascht – neun Stunden Kampagne und dann gleich zwei davon? Ich bin immer noch davon beeindruckt, wie Treyarch es geschafft hat, mit denselben Missionen eine komplett andere Geschichte zu erzählen.

Die Entwickler haben aber auch den an sich schon erstklassigen Multiplayer noch weiter verbessert. Am besten haben mir die neuen Helden gefallen, weil auch Gelegenheitsspieler und Einsteiger Glücksmomente erleben. Als Destiny-Spieler liebe ich es außerdem, als Orbit mit Pfeil und Bogen um mich zu schießen. Treyarch hat viele Elemente bei der Konkurrenz abgeguckt und gut in Black Ops 3 integriert. Der knallharte Zombiemodus ist mir persönlich zu happig, Hardcore-Fans und Strategen werden sich hingegen freuen. Ein rundum gelungenes Call-of-Duty-Erlebnis also – wenn da nicht die technischen Patzer wären.

Es ist wirklich schade, dass Treyarch die eigenen Ambitionen mit den Problemen der PC-Version torpediert. Außerdem habe ich mir vom Dual-Monitor-Splitscreen mehr erwartet. Trotzdem: Wenn es reibungslos läuft, ist Black Ops 3 für mich das beste CoD seit Jahren, das im März 2016 mit Serverbrowser und Mod-Support sogar noch etwas besser werden dürfte.

tisch aufladen. Per Tastendruck zücken wir als Seraph kurzzeitig den Revolver, lassen als Ruin eine verheerende Rammattacke mit Stachelhandschuhen vom Stapel oder nehmen als Outrider Gegner mit Pfeil und Bogen aufs Korn. Die Spezialistenklassen bringen Würze in die Gefechte und erlauben noch mehr Individualisierungen. Unfaire Vorteile bietet kein Held, da letztlich immer noch das spielerische Können entscheidet. Wer keine Lust auf die typische Sammeltretmühle hat, kann in Custom Matches sofort auf alle Waffen und Klassen zugreifen. Des Weiteren führt Treyarch mit »Ban&Protect« ein neues Votingsystem ein, das der Balance zugutekommt. Obendrein kehrt der Theater-Modus zurück, in dem wir Replays anschauen können. Somit gibt es viele kleine Verbesserungen und neue Features, die den tollen Multiplayer noch etwas besser machen.

Schlampige PC-Portierung

Black Ops 3 ist eines der besten Call of Dutys seit langem, neben Lob haben sich Activision und Treyarch aber auch Kritik für die schlampige PC-Portierung verdient. Sie lässt sich bereits am extremen Hunger nach RAM und Grafikkartenspeicher festmachen, der auf vielen PCs für Probleme wie Einbrüche der Bildrate oder Maus-Lags verantwortlich sein dürfte. Im Multiplayer läuft das Spiel zwar spürbar runder, was vermutlich auch mit der langen Beta-Phase zusammenhängt, das ist aber nur ein schwachter Trost.

Vom Systemspeicher sind im Singleplayermodus bereits nach kurzer Spielzeit fast 10 GByte belegt und der VRAM von Grafikkarten ist in Full HD schnell bis zum Anschlag gefüllt – selbst bei einer GTX 980 Ti, die über 6 GByte Grafikkartenspeicher verfügt. Zum Vergleich: Fallout 4 belegt trotz seiner großen, offenen Spielwelt nur etwas mehr als 4 GByte Systemspeicher und benötigt selbst in der sehr hohen 4K-Auflösung von 3840x2160 nur circa 3 GByte VRAM.

Auch die vergleichsweise hohe CPU-Last ist ungewöhnlich – vor allem wenn man bedenkt, dass der Singleplayer zu großen Teilen aus geskripteten Szenen besteht. Kein Wunder also, dass Black Ops 3 auf etwa der Hälfte unserer Testsysteme nicht rund läuft und dass viele Spieler in Steam-Rezensionen über schlechte Performance klagen.

Die besten Chancen auf ein flüssiges Spielerlebnis haben Sie mit 16 GByte Arbeitsspeicher und einer flotten Grafikkarte. Die Grafikdetails zu reduzieren, schafft zwar bei Problemen meist bereits etwas Abhilfe, allerdings treten die Framedrops teilweise auch auf absoluten Highend-Systemen auf.

Wenn wir das Glück haben, dass Black Ops 3 auf unserem Rechner vernünftig läuft, dann ist es das beste Call of Duty seit Jahren. Das hilft allerdings denjenigen herzlich wenig, die temporäre Ruckelorgien oder einen schlicht unspielbaren Zustand erleben. Entwickler Treyarch muss hier schleunigst nachhaltiger und umfangreicher nachbessern, als bisher geschehen, denn eigentlich könnte Black Ops 3 den reichlich ramponierten Ruf der Serie wieder reparieren. Und das wird mit den technischen Problemen nun unnötig aufs Spiel gesetzt. ★

Ban&Protect-System

Das neue Ban&Protect-System ist in erster Linie im E-Sport-Bereich interessant. Das System erlaubt es allen Spielern der Reihe nach, ein beliebiges Item, einen Perk oder einen Spezialisten zu sperren oder zu schützen. Haben alle Spieler in der Lobby abgestimmt, werden nacheinander die Spezialistenklassen festgelegt. Anschließend können wir noch unseren Loadout anpassen.



In der Nightmares-Kampagne wollen uns Zombies ans Leder. Mit dem Tentakelmonster (Hat hier jemand The Darkness gesagt?) können wir die Matschbirnen elektrisieren.

CALL OF DUTY BLACK OPS 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3-530 / AMD Phenom II X4 810	Core i5-2500K / AMD FX-8120
Geforce GTX 470 / Radeon HD 6970	Geforce GTX 760 / Radeon R9 270X
6 GB RAM, 60 GB Festplatte	8 GB RAM, 60 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ bombastische Soundkulisse
+ schicke Spezialeffekte
+ hervorragende (englische) Sprecher
+ detaillierte, abwechslungsreiche Schauplätze
– einige Matschtexturen

SPIELDESIGN

+ offene Areale
+ sinnvolle Core-Fähigkeiten bringen Abwechslung
+ motivierendes XP-System
+ Schubdüsen und Wallruns sorgen für Dynamik
– manchmal ungünstige Checkpoints

BALANCE

+ fünf Schwierigkeitsgrade in Kampagne
+ vielfältige Spielstile dank Perks, Scorestreaks und Wildcards
+ fordernde Gegner-KI
+ gut ausbalancierter Multiplayer
+ Ban&Protect-System

ATMOSPHÄRE / STORY

+ interessante Cyber-Thematik
+ Mittendrin-Gefühl durch druckvollen Sound
+ eingebettete Zombiekampagne
+ typische Call-of-Duty-Momente
– komplexer Erzählstil nicht jedermanns Sache

UMFANG

+ zwei Kampagnen mit je elf Missionen
+ Zombiemodus Shadows of Evil
+ Onlinekoop und Splitscreen
+ umfangreicher Multiplayer
+ zig Individualisierungsmöglichkeiten für Waffen, Aufsätze, Perks

ABWERTUNG

Je nach Systemkonfiguration kann es zu Lags, Einbrüchen der Bildrate, Mausaussetzern und Spielabstürzen kommen, was das Spielerlebnis erheblich beeinträchtigt.

89 -10

FAZIT

Black Ops 3 ist das umfangreichste CoD überhaupt, doch die zahlreichen Macken bei der PC-Technik trüben das Shooter-Vergnügen enorm.

79

Profi-Guide zum Mega-Rollenspiel
FALLOUT MEISTERN

Fallout 4 begeistert mit Atmosphäre, vielfältigem Crafting und komplexer Charakterentwicklung. Die neue GameStar Black Edition löst das epische Rollenspiel allumfassend.



JETZT AM KIOSK
148 Seiten!

AUCH FÜR TABLET UND SMARTPHONE

www.gamestar.de/epaper

Available on the App Store | Get it on Google play

CRAFTING

Umfangreiche Guides zum Crafting von Waffen, Rüstungen und Häusern

KOMPLETTLÖSUNG

Schritt für Schritt durch die Geschichte und ihre tragischen Entscheidungen

XXL-POSTER

Doppelposter mit Verstecken, Waffenlagern und Bossgegnern im Ödland und in Boston

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

Ja, ich bestelle das GameStar-Sonderheft »Fallout 4« für nur 8,99€

Vorname, Name				
Straße / Nr.				
PLZ / Ort				
Telefon / Handy	Geburtstag	TT	MM	JJJJ
E-Mail				

O Ich bezahle bequem per Bankeinzug	O Ich erwarte eine Rechnung
Geldinstitut	
IBAN	
BIC	
Datum Unterschrift	

oder hier: **www.gamestar.de/fallout4**

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

Starcraft 2: Legacy of the Void

DER LETZTE ECHTZEIT-STRATEGIE-BLOCKBUSTER?

89
GameStar Gold-Award

GameStar für Spieldesign

Genre: Echtzeitstrategie Publisher: Activision Blizzard Entwickler: Blizzard Entertainment Termin: 10.11.2015 Sprache: Deutsch, Englisch
USK: ab 12 Jahren Spieldauer: 50+ Stunden Preis: 40 Euro DRM: ja (Battle.net)

Mit Starcraft 2: Legacy of the Void geht eine der ältesten und besten Strategieserien zu Ende – und beweist im Test, dass das Beste oft zum Schluss kommt. Von Maurice Weber

Selten hat uns ein großartiges Spiel derart deprimiert wie Legacy of the Void. Mit jeder neuen Erweiterung ruft uns Starcraft 2 ins Gedächtnis, was wir alles verloren haben. Wo sonst gibt es noch so liebevoll gemachte Echtzeitstrategie-Kampagnen, so bombastische Inszenierung, so raffinierten Multiplayer – alles in einem Spiel? Aber Legacy of the Void ist ja nicht nur irgendeine Starcraft-2-Erweiterung, es ist die letzte. Starcraft hat sein Finale erreicht, die 1998 begonnene Geschichte findet ihr Ende, und die versprochene Starcraft-2-Trilogie ist abgeschlossen. Fortan wäre Blizzard nicht weiter verpflichtet, sich mit aufwändiger Vollpreis-Echtzeitstrategie herumzuschlagen. Aber Legacy of the Void zeigt zumindest eins: Das Herzblut der Entwickler steckt immer noch in diesem Genre, dieser Art von Spiel. Statt das vor Jahren versprochene Finale lieblos hinzuklatschen, feuern sie zum Abschluss nochmal aus allen Rohren.

En Taro Artanis!

Lange haben wir drauf gewartet, in Legacy of the Void schlägt nun endlich die Stunde der Protoss. Hierarch Artanis hat sich geschworen, die zergverseuchte Heimatwelt Aiur zurückzuerobern und dazu die gewaltige goldene Armada zusammengerufen. Nur tut sich schnell ein viel größeres Problem auf: Oberschurke Amon tritt aus den Schatten. Die Zeit für vage Andeutungen ist vorbei, Legacy of the Void brettert Schlag für Schlag auf den lange vorbereiteten Showdown zu. Eine böse Überraschung jagt die nächste, während wir in 25 Missionen durch die brennende Galaxie hetzen und uns Amons Apokalypse entgegenstemmen. Mit seiner düsteren und verzweifelten Stimmung gelingt Legacy of the Void die spannendste Echtzeitstrategie-Kampagne seit Warcraft 3: The Frozen Throne. Stellenweise ist sie uns fast schon etwas zu flott, mit manchen Storywendungen hätte sich das Spiel gern noch etwas mehr Zeit nehmen können.

Dafür spielt die Inszenierung wieder in der obersten Liga mit. Blizzard setzt die Schlachten der Protoss mit spektakulären



Keine Chance für die Zerg: Von rechts rücken unsere Kolosse an, links lässt die Speer des Adun einen Laserhagel niedergehen.

 Kerrigan wurde nach der Eiskunstläuferin Nancy Kerrigan benannt, deren größte Rivalin Tonya Harding war.



Ruhig Basisbauen dürfen wir selten, hier bereiten wir uns auf immer stärkere Angriffswellen vor.

Spielgrafik-Zwischensequenzen in Szene, die trotz der etwas veralteten Modelle und Texturen mitreißen und beeindrucken. Einzige, dafür durchaus große Enttäuschung: Nur zur Einleitung spendieren uns die Entwickler eins ihrer berühmten Rendervideos. Zum Abschluss der gesamten bisherigen Starcraft-Geschichte gibt's lediglich Standbilder und Text. Dennoch bringt Legacy of the Void die Geschichte zu einem würdigen Ende, das vielleicht nicht inszenatorisch überzeugt, aber inhaltlich umso mehr. Das Finale beantwortet viele offene Fragen über die Xel'Naga-Mythologie und obwohl es sich vor allem um die Protoss dreht, schließt es auch die Geschichten aller anderen liebgewonnenen Helden wie Raynor und Kerrigan gelungen ab.

Die Aufgaben eines Hierarchen

Die wendungsreiche Geschichte ist die eine traditionelle Stärke der Starcraft-Kampagnen, das einfallsreiche Missionsdesign die andere. Hier weiß Legacy of the Void genauso zu glänzen. Mal befehligen wir eine kolossale Invasions-Streitmacht, mal kämpfen wir uns mit einer Handvoll Helden durch ein verseuchtes Gewölbe, mal halten wir einen Tempel gegen eine Übermacht.

Lediglich im Mittelteil des Feldzugs gibt es kurze Durchhänger. Da tischt uns Legacy of the Void dann doch einmal zu oft Missionen der Marke »Zerstöre alle vier Energiegeneratoren« auf. Aber es fängt sich schnell wieder und stellt uns kurz darauf wieder vor völlig einzigartige strategische Herausforderungen. Zum Beispiel, als wir zusammen mit den Truppen von Jim Raynor und Prinz Valerian an zwei Fronten gegen Amons terranische Schergen vorrücken müssen. Seine Hybriden lassen aber regelmäßig eine Schockwelle los, die alle Terraner auf der Karte lähmt – Verbündete wie Feinde. Verteidigen wir jetzt unsere Gefährten gegen den unausweichlichen Hybridenangriff, oder nutzen wir die Zeit, um die feindlichen Linien zu knacken? Oder schaffen wir beides? In einer anderen Mission schlagen wir unser Hauptquartier auf einer beweglichen Plattform auf. Die lassen wir auf Schienen über die Karte brausen, um immer neue Ressourcenvorkommen zu erschließen. Tolle Idee!

Schwer heißt schwer

Wer auf Schwer oder gar Brutal spielt, muss sich auf eine Kampagne einstellen, die tatsächlich überraschend schwer oder gar brutal ist. Legacy of the Void schlägt eine deutlich härtere Gangart an als Heart of the Swarm und fordert somit selbst erfahrene Strategen. Die klassische Vorgehensweise, sich in Ruhe aufzubauen und dann mit einer Riesenarmee alles plattzuwalzen, funktioniert nur in den wenigsten Missionen. Oft arbeiten wir unter irgendeiner Form von Zeitdruck. Vielleicht werden unsere Verbündeten langsam überrannt oder ein Laser wandert über die Karte zum Zielobjekt und zerstört es irgendwann.

Im endlosen Frontenkrieg gegen die Terraner gingen uns ganz banal die Ressourcen aus, und wir gewannen gerade noch mit der letzten Welle an Truppen, die wir uns noch leisten konnten. Mehr als einmal, etwa bei der Tempelverteidigung, mussten wir ältere Spielstände laden, weil wir den Zerg nicht mehr Herr wurden. Vorausdenken schadet ebenfalls nie: Selbst wenn uns das Spiel quer über die Karte schickt, um eine Reihe von Zielpunkten zu erobern, sollten wir dennoch stets drauf gefasst sein, dass daheim in der Basis plötzlich Nyduswürmer aus dem Boden brechen können. Wir müssen dem Spiel den Sieg über Amon wirklich abtrotzen, was die Kampagne nochmal spannender



Jochen Redinger
@JochenRedinger

Das Beste kommt zum Schluss – stimmt! Blizzard schafft es mit Legacy of the Void, mich schon in der ersten Mission so einzustimmen, dass ich einfach nicht mehr aufhören kann. Dabei geht der eigentliche Spaß ja erst etwas später los, wenn ich auf der Speer des Adun je nach Mission mein Protoss-Heer und verschiedene Sets von Unterstützungsfähigkeiten zusammenbasteln kann. Spiele ich lieber als getreuer Khalai oder mische ich meine Truppen für maximale Schlagkraft? Lohnt sich eine schwächere, öfter nutzbare Fähigkeit am Ende mehr als die dicken Bordgeschütze? Die Möglichkeiten sind groß, das Herumprobieren macht immer wieder Spaß, zumal die abwechslungsreichen (wenn auch nicht weltbewegend innovativen) Missionen sich mit jeder neuen Konfiguration anders anfühlen.

Spielerisch stimmt also fast alles, aber auch die Präsentation steht dem in nichts nach. Die Ingame-Videosequenzen zeigen zwar vor allem in der Nahansicht, dass die Engine nicht mehr taufrisch ist, dafür kracht und psi-t es gewaltig, wenn Protoss gegen Hybride, Protoss gegen Protoss oder einfach Artanis gegen irgendwen antritt. Schade nur, dass der Epilog im Vergleich zur großen Kampagne zu kurz und hastig abgehandelt wird und mir am Ende nur ein paar Standbilder samt Texttafeln vorsetzt. Die wirken im Widerschein der bombastischen und durchaus emotionalen Zwischensequenzen nämlich noch blasser.

Die »Speer des Adun«



Auf der Brücke führen wir Gespräche und wählen die nächste Mission.



Am Konzilpult stellen wir die Armee aus den Truppen der Protoss-Fraktionen zusammen.



Im Solarkern bestücken wir unser Mutterschiff mit besseren Fähigkeiten.

Das war ein Seitenhieb auf Blizzards Rivalen Command & Conquer – dessen Elite-Spezialagentin Tanya hieß.

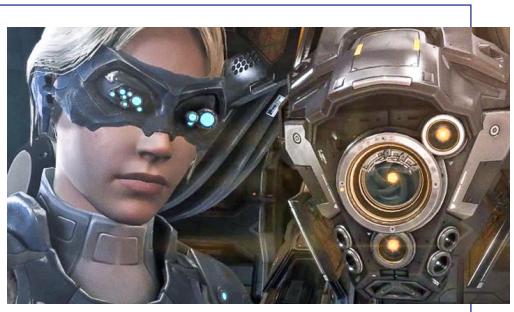


Michael Graf
@Greu_Lich

17 Jahre habe ich auf das Finale der Starcraft-Saga gewartet – und nun lässt mich Legacy of the Void mit einem lachenden und einem weinenden Auge zurück. Einem lachenden Auge, weil es ein grandios inszeniertes, hochdramatisches Kampagnenfeuerwerk abbrennt, das in einem befriedigenden Schlussakkord gipfelt. Zwar gäb's auch hier Details zu bemängeln (Warum so viele »Erreiche/Zerstöre diese Gebäude«-Einsätze?), dennoch gefällt mir der Feldzug viel besser als die vorangegangenen Episoden. Zumal er sich dank Komfort-Upgrades und Automatisierungen auch noch geschmeidiger spielt – und mich dennoch schon auf dem zweithöchsten Schwierigkeitsgrad kräftig ins Schwitzen bringt. Die neuen Multiplayermodi brauche ich hingegen nicht. Die »Archon«-Gewaltenteilung widerspricht meinem Strategennaturell (Ich will die volle Kontrolle!), und der Koopmodus verschenkt Potenzial. Mensch, wie schön wäre eine richtige kleine Koop-Kampagne als Dreingabe gewesen!

Sei's drum, auch so ist Legacy of the Void ein würdiger Abschluss für Starcraft 2. Und da hätten wir mein weinendes Auge: Es ist vorbei, und das macht mich traurig. Klar, Blizzard hat einen DLC zur Ghost-Agentin Nova angekündigt. Doch ob die Kalifornier jemals wieder einen vollwertigen, derart toll inszenierten Echtzeit-Meilenstein entwickeln, steht in den Sternen. Das Genre kriselt, die sinkenden Verkaufszahlen rechtfertigen den Aufwand womöglich nicht mehr. Vielleicht gäbe es aber einen Weg, Blizzard zum Weitermachen zu überreden: Legacy of the Void zu kaufen. Das ist es wert, glauben Sie mir.

Die Zukunft ist DLC



Ob es je ein Starcraft 3 oder Warcraft 4 geben wird, steht noch in den Sternen. Immerhin: Blizzard hat nichts kategorisch ausgeschlossen, möglich seien beide Spiele. Sicher ist aber, dass die Entwickler mit Starcraft 2 noch nicht fertig sind und eine Menge DLCs geplant haben. 2016 soll die neue Mini-Kampagne »Nova Covert Ops« erscheinen. Sie wird in drei Teilen mit je drei Missionen veröffentlicht, der erste ist für März geplant. Darin übernehmen wir die Rolle der terranischen Elitesoldatin Nova, die ähnlich wie Kerrigan als Heldeneinheit in jeder Mission mitmischen wird. Weitere geplante DLCs sind der neue Kommandant Karax für den Mehrspielermodus (er konzentriert sich auf maximale Produktionskapazität und kann alle Gebäude gleichzeitig mit der Zeitschleife versehen) und Abathur als neuer Sprecher für die Zerg. Zu keinem DLC wollte Blizzard bislang einen Preis nennen – und sie sind nicht gerade dafür bekannt, Mikrotransaktionen billig anzubieten. Ein einzelner neuer Held in Heroes of the Storm kostet zehn Euro genau wie ein Heldenskin in Hearthstone.

macht. Gemächlichere Strategen könnte das frustrieren, aber der Schwierigkeitsgrad lässt sich zwischen den Missionen auf Leicht oder Normal herunterregeln. Wobei das uns persönlich schon zu einfach erschienen, sodass sich ein Sieg hier nicht immer wie eine Leistung anfühlte. Ein Mittelmaß zwischen Normal und Schwer hätte da noch gutgetan.

Unsere Armee, unsere Entscheidung

Den Herausforderungen jeder Mission treten wir mit einem maßgeschneiderten Arsenal entgegen. Zwischen jedem Einsatz kehren wir auf unser Flaggschiff zurück, die Speer des Adun. Hier wählen wir für jede Einheit aus bis zu drei unterschiedlichen Versionen. Jede wird von einem anderen Stamm der Protoss gestellt, die Artanis im Lauf der Handlung vereinen muss. Der Phasengleiter erhöht zum Beispiel standardmäßig seine Reichweite und seinen Schaden, je länger er angreift. Wir können aber auch eine Version wählen, deren Strahl stattdessen auf immer mehr Feinde überspringt. Oder wir ersetzen den Flieger durch eine völlig andere Einheit – den Arbiter aus dem ersten Starcraft, der umliegende Verbündete tarnt. Der Clou: Wir dürfen vor jeder Mission neu wählen und so mit immer neuen Strategien und Kombinationsmöglichkeiten experimentieren.

Speer nach Maß

Neben unseren Einheiten konfigurieren wir auch die Speer des Adun selbst. Die bietet bis zu vier aktive Fähigkeiten, die wir im Kampf jederzeit über Buttons am oberen Bildschirmrand aktivieren. Wir lassen ein vernichtendes Bombardment niedergehen, halten Feinde in einem Stasisfeld fest oder schmeißen einen kampfstarken Roboter vom Himmel. Das ist nicht ganz so cool, wie Kerrigan als Heldin ständig auf dem Feld zu haben und hochzuleveln, passt aber enorm gut zu den Protoss. Schließlich machten wir vor 18 Jahren deren Bekanntschaft, als sie im ersten Starcraft mit ihrer Flotte über Chau Sara auftauchten und gleich mal den gesamten Planeten einäscherten.

Zu den aktiven Fähigkeiten gesellen sich zwei extrem mächtige passive Eigenschaften. Zum Beispiel können wir all unsere Roboterfabriken und Raumhäfen zu Warptoren aufrüsten, sodass wir selbst Kolosse überall auf der Karte ins Energiefeld eines Pylons teleportieren dürfen – doppelt praktisch, weil die Speer des Adun auch noch einen Pylon auf dem Feld platzieren kann. Wie die Einheiten dürfen wir auch das Schiff vor jeder Mission neu konfigurieren. Dabei wollen knifflige Entscheidungen getroffen werden. Je nach Stärke belegt jede Fähigkeit eine bestimmte Menge Energiepunkte, wir können also nicht einfach immer in jeder Kategorie die teuersten und besten wählen. Mehr Energie schalten wir durch optionale Nebenaufgaben in den Missionen frei. Was teils gar nicht so leicht ist, wenn uns bereits die Hauptaufgaben ordentlich auf Trab halten. Überzählige Punkte stecken wir in Unterstützungssysteme wie etwa mehr Versorgung zu Missionsbeginn oder schnellere Gebäudebauzeit. Die Speer des Adun erweist sich so als überraschend vielseitiges Werkzeug und sorgt für echte Motivation, für Energie möglichst viele Nebenmissionen zu erledigen.

Gemeinsam sind wir … ganz okay?

Ähnlich mächtige Fähigkeiten benutzen wir im völlig neuen Koopmodus. Hier zieht jeder Spieler als einer von sechs Kommandanten ins Feld, zwei pro Volk. Artanis setzt zum Beispiel auf besonders starke Warptechnologie



Der rote Laser bewegt sich stetig auf unser Missionsziel zu, wir müssen es vor ihm erreichen.



In dieser Koop-Mission müssen wir die garstigen Leerenmoloche zu Fall bringen, bevor sie eine Festung einäschern.



Typisch Blizzard: Sowohl Dialoge als auch Actionsequenzen sind stets stimmungsvoll inszeniert.

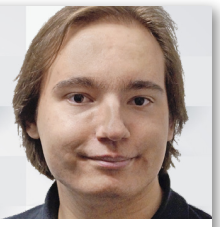
und teleportiert robuste Protoss-Kriegsmaschinen ins Getümmel, während die dunkle Templerin Vorazun Tarnung und Angriffe aus dem Hinterhalt vorzieht. Durch erfolgreiche Missionen schalten wir neue Einheiten und Boni frei. Dann geben Einheiten von Artanis etwa nicht sofort den Löffel ab, sondern hüllen sich bei niedrigen Lebenspunkten erstmal für ein paar wertvolle Sekunden in einen unverwundbaren Schild. Besonders cool: Viele solcher Effekte wirken auch auf unsere Verbündeten, sodass wir einige mächtige Kombinationen basteln können – wie es sich für einen guten Koopmodus gehört.

Weniger cool: Der Modus bietet gerade mal fünf Missionen ohne jede Story, die sich teilweise auch noch ähneln oder direkt aus der Kampagne abgekupfert wurden. So nutzt er sich arg schnell ab, obwohl das Aufleveln der Kommandanten grundsätzlich motiviert. Blizzard plant zwar schon DLCs in Form weiterer Kommandanten, aber der Modus fühlt sich derzeit regelrecht bewusst sparsam ausgestattet an, um dafür Luft zu lassen. So fehlen manche Einheiten komplett, es gibt etwa keinen Protoss-Befehlshaber, der Kolosse oder Träger einsetzen kann.

Multiplayer für Experten

Ein Urteil über die Balance des Mehrspielermodus wollen wir uns so kurz nach Release noch nicht anmaßen. Blizzard fährt aber eine etwas widersprüchliche Strategie: Einerseits lässt sich Legacy of the Void auch ohne die Vorgänger spielen, um Neueinsteiger anzulocken. Das kann sich schwer an Singleplayerfans richten, denn die werden auf jeden Fall die beiden bisherigen Kampagnen spielen wollen. Andererseits wird der ohnehin schon rasante Mehrspielermodus noch anspruchsvoller. Wir starten mit doppelt so vielen Arbeitern, und Ressourcen sind schneller erschöpft, wodurch wir flotter expandieren müssen.

Die sechs neuen Einheiten sollen ganz gezielt noch präziseres Micromanagement fordern. Der Adept schickt beispielsweise ein geisterhaftes Abbild aus, das wir unabhängig von der Haupteinheit steuern. Nach kurzer Zeit springt der Adept zum Standort der Projektion. Versierte Spieler können damit feindlichen Armeen regelrecht auf der Nase herumtanzen, aber Neulinge dürften sich damit schwertun. Wettmachen soll das der Archon-Modus, in dem zwei oder mehr Spieler gemeinsam ein Volk steuern. Das erlaubt interessante Arbeitsteilungen. Vielleicht übernimmt einer die Produktion in der Basis, während der andere die Truppen an die Front führt. Theoretisch könnte das neuen Spielern einigen Stress abnehmen. Nur: Der Archonmodus verlangt automatisch einen Freund zum Mitspielen, mit dem wir idealerweise während der Partie über Headset sprechen – was schon wieder eine neue Hürde darstellt. Ob der Modus also zahlreiche neue Spieler anziehen wird, bezweifeln wir noch. Aber wer Starcraft schon vorher mochte – egal ob wegen seiner spannenden Kampagnen oder des knallharten Multiplayers –, kommt mit Legacy of the Void voll auf seine Kosten. Und das wird honoriert: Schon in den ersten 24 Stunden feierte Blizzard eine Million verkaufter Exemplare. Vielleicht müssen wir den Echtzeitstrategie-Blockbuster also doch noch nicht abschreiben? ★



Maurice Weber
@Froody42

Legacy of the Void spielt sich wie aus einer anderen Zeit: Als Echtzeitstrategie noch bei den größten und besten Entwicklern zuhause war und genauso aufwändig produziert wurde wie heute Shooter oder Action-Adventures. Allein dafür liebe ich es, und gerade deswegen macht es mich so traurig – denn mit der letzten Starcraft-Erweiterung geht auch diese große Echtzeitstrategieserie zu Ende. Aber was für ein Finale das geworden ist! Die packende Inszenierung, die enorm coolen Protoss-Einheiten, die vielseitige Speer des Adun, die einfallsreichen Missionen – all das ergibt ein fantastisches Paket und die bislang beste Starcraft-2-Kampagne. Allein schon, weil ich endlich mit den noblen Protoss für Recht und Ordnung sorgen kann, statt mich mit räudigen Zerg und Terranern rumzuschlagen!

Klar, die Story ist mehr Blockbuster-Kino als tiefgründige Charakterzeichnung, funktioniert als solche aber hervorragend. Und es ist nicht alles perfekt: Einige wenige Missionen bewegen sich unter dem insgesamt so hohen Niveau, einige Storywendungen könnten ausführlicher erzählt sein. Aber das tut dem Spielspaß kaum Abbruch. Wirklich enttäuscht hat mich nur der Koopmodus. So eine tolle Idee, und so mau umgesetzt! Da wäre so viel mehr drin gewesen, gerade bei einem sonst so hochwertig produzierten Spiel. Hoffentlich hat Blizzard den nicht einfach als Vehikel für endlose künftige DLCs eingebaut. Denn nach der Kampagne von Legacy of the Void bin ich heißer denn je auf weitere epische Vollpreis-Strategiespiele der Kalifornier. Vielleicht das nächstes Mal Warcraft 4?

STARCRAFT 2
LEGACY OF THE VOID

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo E4300 / Athlon 64 X2 5600+	Core i5 3450 / Phenom II X7 1100T
Geforce 7600 GT / Radeon HD 2600 XT	Geforce GTX 650 / Radeon HD 7790
2 GB RAM, 30 GB Festplatte	4 GB RAM, 30 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ spektakuläre Zwischensequenzen
+ abwechslungsreiche Level
+ stimmungsvoller Stil
+ durchweg erstklassige Soundkulisse
− polygonarme Modelle

SPIELDESIGN

+ abwechslungsreiche Missionen
+ freie Armee-Zusammenstellung
+ motivierender Ausbau des Mutterschiffs
+ spannende, strategische Schlachten
+ eingängige Bedienung

BALANCE

+ anspruchsvolle Missionen
+ fast alle Einheiten und Spezialfähigkeiten nützlich
+ vier jederzeit wechselbare Schwierigkeitsgrade
− auf normal zu leicht, auf schwer manchmal schon frustrierend

ATMOSPHÄRE / STORY

+ würdiger Abschluss der Starcraft-Saga
+ actionreiche Weltraum-Oper
+ filmreif inszeniert
+ überraschende Wendungen
− teils zu eilig erzählt

UMFANG

+ 15 bis 20 Stunden Kampagne
+ zahlreiche Einheitentypen und Fähigkeiten
+ sechs neue Mehrspielereinheiten
+ Archon-Modus
− etwas dünner Koop-Teil

FAZIT

Das Beste kommt zum Schluss: Legacy of the Void ist eine Sternstunde der Echtzeitstrategie und ein würdiger Abschluss für Starcraft 2.



Anno 2205

EXPERIMENT GELUNGEN





Genre: **Aufbaustrategie** 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: Test-Video

Ubisofts generalüberholtes Aufbauspiel zeigt sich zwar formverbessert gegenüber dem Vorabtest, für eine absolute Spitzenwertung fehlt ihm aber eine entscheidende Stärke der Vorgänger. Von Heiko Klinge

Keine Frage: Kaum eine Strategieserie hat je solch einen radikalen Neustart gewagt wie Anno mit 2205. Bis zu neun gigantische Welten zum gleichzeitigen Besiedeln, dafür viele Kompromisse beim Wirtschafts- und Kampfsystem. Ein mutiger Schritt, und das Ergebnis kann sich unter dem Strich mehr als sehen lassen, auch weil Entwickler Blue Byte Mainz bei einigen unserer Kritikpunkte aus dem Vorabtest der letzten Ausgabe noch kräftig nachgebessert hat.

So waren wir seinerzeit unzufrieden mit der unausgewogenen Ausschüttung der nicht produzierbaren Seltenen Ressourcen, die Militaristen stark bevorteilte. Vergeben und vergessen, da wir in der Verkaufsversion nun beim auch friedlich erreichbaren Rangaufstieg sechsmal mehr Seltene Ressourcen erhalten als zuvor. Egal wie wir spielen: Wir haben immer genügend Rohstoffe für ein paar wichtige Baumaßnahmen, aber zu wenig, um einfach ohne Sinn und Verstand alles zupflastern zu können. Wartezeiten gehören der Vergangenheit an, es gibt immer was zu optimieren. Das ist Anno!

Hervorragend, aber nicht endlos

Unsere Befürchtung, dass Anno 2205 durch das berechenbare Wirtschaftssystem zu leicht sein könnte, hat sich dank einiger Balancing-Anpassungen ebenfalls nicht bewahrheitet. Wir bekommen vor allem im späteren Spielverlauf viel weniger Steuern, was es ab dem normalen Schwierigkeitsgrad gerade beim Wechsel in eine neue Region spürbar kniffliger macht, eine positive Bilanz zu halten. Und an der höchsten Schwierigkeitsstufe werden jetzt auch Serienveteranen ordentlich zu knabbern haben.

Nein, Anno 2205 ist nicht anspruchslos. Aber es hat ein anderes Problem, das ihm die höchsten Wertungsweihen der Vorgänger verwehrt: die Langzeitmotivation. So viel Spaß das Errichten eines gigantischen Imperiums auch macht, so sehr fehlt es an motivierenden Gründen, die theoretische Größe der Spielwelt auch praktisch auszuschöpfen. Nach spätestens 40 Stunden haben wir alle Gebäude und Produktionsketten gesehen, danach bauen wir nur noch mehr vom Gleichen. Mangels Zufallskarten und Editor kann Anno 2205 auch in Sachen Wiederspielwert nicht mit den Vorgängern mithalten.

Die optionalen Onlinefunktionen können Anno-Fans ebenfalls nicht lange bei der Stange halten. Am spannendsten ist noch der globale Marktplatz, auf dem wir überschüssige Waren verkaufen können. Das Besondere: Die Preise richten sich hierbei nach den Angeboten aller Anno-Spieler. Wer hier schnell auf eine Marktlücke reagiert und entsprechende Betriebe baut, kann sich ein ordentliches Zubrot dazuverdienen. Außerdem stimmen wir in der Konferenz über kleinere Spielboni für die nächsten Tage ab. Oder wir sammeln Seltene Ressourcen ein, die wir zuvor im Mobile-Spiel Asteroid Miner verdient haben. Alles ganz nett, aber nichts, was Annos Motivationsproblem behebt. Das könnten erst die bereits angekündigten DLCs schaffen, die für knapp 20 Euro mit der Tundra und dem Orbit zwei neue Regionen hinzufügen werden, was natürlich einen schalen Nachgeschmack hinterlässt. Und so ist Anno 2205 zwar eines der besten Aufbauspiele seit Jahren, das aber dennoch nicht ganz die Klasse seiner Vorgänger erreicht. ★



Wer online spielt, kann überschüssige Waren auf dem Weltmarkt verticken. Das Laufband oben informiert regelmäßig über aktuelle Preisentwicklungen.

ANNO 2205

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 750 / Phenom II X4 955	Core i5 2400 / AMD FX-4100
Geforce GTX 460 / Radeon HD 5870	Geforce GTX 680 / Radeon HD 7970
4 GB RAM, 17 GB Festplatte	8 GB RAM, 17 GB Festplatte

PRÄSENTATION

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

SPIELDESIGN

+ gleichzeitiges Besiedeln mehrerer Regionen + Gemäßigte Zone, Arktis und Mond liefern viel Abwechslung + unzählige Stellschrauben für Aufbautüftler − Kämpfe wirken wie ein Fremdkörper

BALANCE

+ fein justierbarer Schwierigkeitsgrad + transparentes Wirtschaftssystem − mangels Zufallselementen sehr berechenbar − Handelsrouten-Verwaltung recht anspruchslos

ATMOSPHÄRE / STORY

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

UMFANG

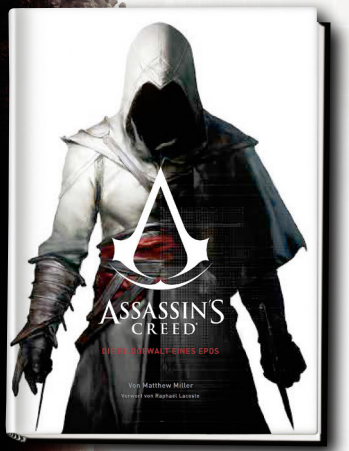
+ die größte Spielwelt der Anno-Geschichte + über 70 Gebäudetypen und mehr als 50 produzierbare Güter − nach 40 Stunden hat man fast alles gesehen − weder Zufallskarten noch Editor

FAZIT

Ein mutiger Neuanfang, der traditionelle Handelselemente und Konkurrenzdruck zugunsten eines wahrlich epischen Endlosspiels opfert.



Neue Bücher zu Ubisofts Videogame-Bestseller ASSASSIN'S CREED

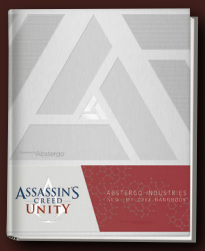


Assassin's Creed: Die Bildgewalt eines Epos - The Visual History
ISBN 978-3-8332-3171-1

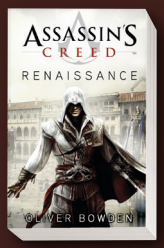


Assassin's Creed: Underworld
Roman zum Game Syndicate
ISBN 978-3-8332-3170-4

Außerdem erhältlich:



ASSASSIN'S CREED: UNITY
Abstergo Entertainment: Mitarbeiter-Handbuch
176 Seiten, Hardcover mit vielen Extras
ISBN 978-3-8332-2897-1,
€ 39,90





ASSASSIN'S CREED IV: Blackbeard
Das verschollene Logbuch
176 Seiten, Hardcover mit vielen Extras
ISBN 978-3-8332-2864-3,
€ 39,90

Der offizielle Roman zu Assassin's Creed 2
ISBN 978-3-8332-2044-9

Der offizielle Roman zu Assassin's Creed: Brotherhood
ISBN 978-3-8332-2236-8

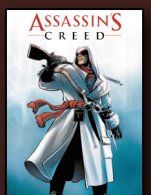
Assassin's Creed: Der geheime Kreuzzug
ISBN 978-3-8332-2436-2

Assassin's Creed: Revelations – Die Offenbarung
ISBN 978-3-8332-2437-9

Assassin's Creed: Forsaken – Verlassen
ISBN 978-3-8332-2610-6

Assassin's Creed: Black Flag
ISBN 978-3-8332-2700-4

Assassin's Creed: Unity
ISBN 978-3-8332-2893-3



Assassin's Creed Comicband 1: Der Untergang
ISBN 978-3-86201-093-6

Assassin's Creed Comicband 2: The Chain – Die Kette
ISBN 978-3-86201-416-3

Assassin's Creed Comicband 3: Brahman
ISBN 978-3-86201-973-1



Assassin's Creed
Wandkalender 2016
€ 12,99
ISBN 978-3-8332-3028-8

Weitere Infos und Leseproben unter
www.paninicomics.de

PANINI BOOKS

Ein wahrhaft episches Werk für alle Elder Scrolls-Fans und der Auftakt zu einer sagenhaften Buchreihe!

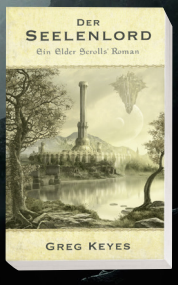
The Elder Scrolls V
SKYRIM

Jeder Spieler von **atmosphärisch dichten** Rollenspielen kennt und schätzt die zahlreichen Bücher und Schriften, die innerhalb der Spielewelten dafür sorgen, dass man **noch tiefer** in die jeweilige Geschichte des Games eintauchen kann. Zum ersten Mal sind die gesammelten **In-game-Werke** der Skyrim-Saga nun in einem aufwendig gestalteten und reich illustrierten Kompendium zu finden. Ein **wahrhaft episches Werk** für alle Elder Scrolls-Fans!



240 Seiten, Hardcover
ISBN 978-3-8332-3172-8
IM BUCHHANDEL ERHÄLTLICH

Noch erhältlich:



Der Seelenlord – Ein Elder Scrolls Roman
ISBN 978-3-8332-2528-4



Die Höllenstadt – Ein Elder Scrolls Roman
ISBN 978-3-8332-2131-6

FINDEN SIE UNS IM NETZ:
PaniniComicsDE

© 2015 ZeniMAx Media Inc.
All Rights Reserved.

PANINI BOOKS
www.paninicomics.de



Batman: Arkham Knight

IMMER NOCH FLÜGELLAHM

Genre: **Action** Publisher: **Warner Bros.** Entwickler: **Rocksteady** Termin: **28.10.2015** Sprache: **Deutsch**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **46 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Rocksteady hatte vier Monate Zeit, die Bugs von Arkham Knight auf dem PC aus der Welt zu schaffen. Im Test fliegt die Fledermaus aber teilweise trotzdem gegen die Wand. Von Dimitry Halley und Nils Raettig



Per Greifhaken katapultieren wir uns innerhalb von Sekunden quer durch die Stadt.

In puncto PC-Portierung musste sich Batman: Arkham Knight bisher den unrühmlichen Titel »Totales Fiasko« auf die Fahne schreiben. Das Spiel erschien im Juni 2015 in einem technisch katastrophalen Zustand, Publisher Warner zog die Reißleine und ließ die PC-Version von Steam entfernen. Seitdem warten Fans des Dunklen Ritters auf eine überarbeitete Fassung. Das Warten hat nun ein Ende.

Arkham Knight lässt sich wieder kaufen. Mit einem ganzen Stoß an Patches bemühen sich Warner und Rocksteady, die Gunst der PC-Spieler zurückzugewinnen. Allerdings geht die Rechnung offenbar nicht in allen Fällen auf. Während unmittelbar nach Wiederveröffentlichung manche Spieler tatsächlich von spürbar besserer Performance berichten, ist in vielen Kommentaren gleichzeitig immer noch von Probleme zu lesen.

Die Ruckler seien gar nicht weniger geworden, unter Windows 7 gibt's zudem Festplatten-Zugriffsprobleme bei bestimmten GPU-Kombinationen. Und für Windows-10-Rechner empfiehlt der Entwickler derzeit satte 12 Gigabyte RAM Arbeitsspeicher für einen reibungslosen Spielfluss. Da ist also bei weitem noch nicht alles so, wie es sein sollte. Grund genug, der Sache auf den Zahn zu fühlen – und der neuen PC-Version diesmal eine Wertung zu verpassen. Den umfangreichen Vorabtest zu Arkham Knight



Das Batmobil ist ein neues wichtiges Element des Spiels. Die Steuerung geht mit Maus und Tastatur ganz gut von der Hand.



Selbst im Detail wie bei den Hauttexturen sieht Arkham Knight trotz veralteter Engine klasse aus. Wenn es denn rund läuft.

 Im Comic ist nicht Tim Drake der aktuelle Robin, sondern Batmans Sohn Damian.



Die Atmosphäre des düsteren Gotham ist auch auf dem PC herausragend. Nur ruckelt es leider hin und wieder beim erhabenen Gleiten.

finden Sie übrigens in Ausgabe 07/2015 oder natürlich auf GameStar.de.

Maue Entschädigung

Am Umfang der neu veröffentlichten PC-Version ändert sich erstmal nichts. Natürlich sind inzwischen einige DLCs für die Konsolenversion erschienen, aber die Grundfassung auf dem PC wird davon nicht tangiert. Abseits des Spiels erhält man aber trotzdem ein Treue-Dankeschön, sofern man Arkham Knight vor dem 16. November gekauft hat. Dann gibt's alle bisher erschienenen Arkham-Spiele (inklusive der Batman: Arkham Origins – Blackgate Deluxe Edition) kostenlos über Steam. Auch soll ein spezielles Challenge-Pack, das nach aktuellem Plan Anfang 2016 erscheint, für PC-Nutzer früher zugänglich sein.

Das ist ein netter Bonus, ein spürbarer Preisnachlass aufs Hauptspiel wäre uns aber deutlich lieber gewesen. Schließlich dürften die meisten Arkham-Fans die Vorgänger bereits besitzen. Wer die Spiele noch nicht in seiner Steambibliothek hat, freut sich hingegen und kann die Steuerung mit Maus und Tastatur vernünftig verinnerlichen.

Die ist nämlich mittlerweile mit all den Gadgets samt dem neuen Batmobil ziemlich überladen. Klar, wer sich reinfuchst, kann auch auf der Tastatur alle Kampfmanöver, Modi und Gadget-Kombinationen beherrschen. Wir empfehlen aber ein Gamepad, denn dafür ist das Spiel optimiert.

Technik: altbekannte Probleme

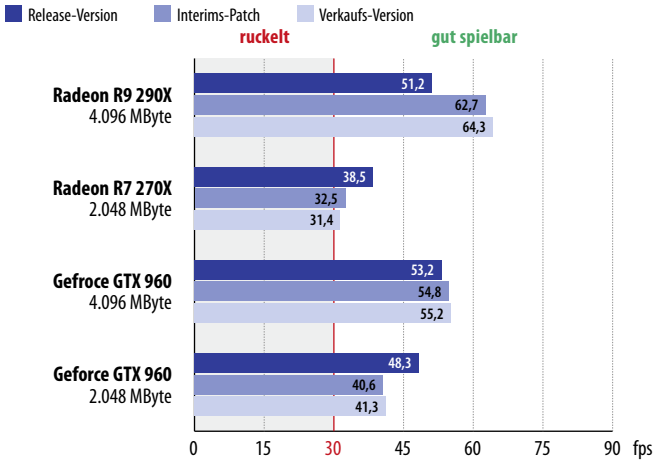
Der bereits Anfang September erschienene Interims-Patch hat Batman: Arkham Knight technisch spürbar verbessert, er konnte aber nicht alle Probleme der PC-Version lösen. Das gelingt auch dem Patch der neu veröffentlichten Verkaufsversion nicht, unserem Eindruck nach hat sich technisch seit dem Interims-Patch so gut wie gar nichts getan. In den Benchmarks mit einem Core i5 4690K, 16 GByte Arbeitsspeicher und einer SSD sind die durchschnittlichen und minimalen fps im Vergleich zum Interim-Patch praktisch identisch, mit maximalen Details ist Arkham Knight also immer noch sehr VRAM-hungrig.

Dieser Hunger macht sich insbesondere bei Grafikkarten mit maximal 2 GByte Spei-

Spiele-Benchmarks

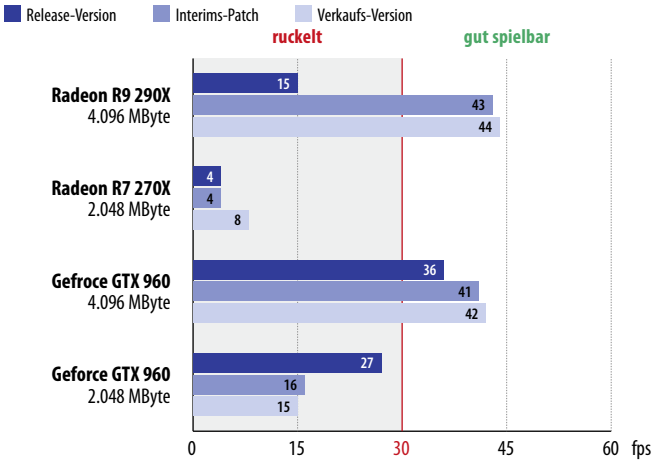
Durchschnittliche fps

1920x1080, maximale Details ohne Gameworks



Minimale fps

1920x1080, maximale Details ohne Gameworks



Testsystem: Core i5 4690K, 16,0 GByte RAM, SSD, Windows 8 64 Bit



Das Kampfsystem ist nach wie vor klasse, kommt aber seltener zum Einsatz als früher.

cher durch starke Einbrüche der Framerate bemerkbar, die vor allem bei schnellen Bewegungen und bei Fahrten mit dem Batmobil auftreten. Das ist zwar einerseits nicht überraschend, weil die mit dem Interims-Patch eingeführte Anzeige zur Belegung des Grafikkartenspeichers in maximalen Einstellungen fast 4 GByte VRAM fordert. Andererseits erscheint uns die Belegung des Grafikkartenspeichers in Anbetracht der guten, aber nicht überragenden Optik des Spiels unverhältnismäßig hoch, zumal die durchschnittlichen fps auch mit maximalen Texturdetails eigentlich für ein flüssiges Spielerlebnis ausreichend wären.

Diese Mischung aus flüssigen Bildraten im Bereich von 35 und mehr fps auf der einen und kurzzeitigen, aber starken Einbrüchen auf einstellige Werte auf der andere Seite erweckt den Eindruck, dass unser PC mit einer besser optimierten Engine durchaus mit den gewählten Grafikeinstellungen zurecht kommen könnte. Dass es auch in einem zum PC portierten Open-World-Spiel deutlich besser gehen kann, zeigt unter anderem ein Vergleich mit GTA 5: Darin kommt die GTX 960 mit 2 GByte VRAM und einem etwas schlechter ausgestatteten Testsystem (Core i5 2500K, 8 GByte Arbeitsspeicher) in sehr hohen Details trotz Überschreiten der VRAM-Anzeige auf ähnliche Durchschnitts-fps, ohne mit derart starken Frame Drops zu kämpfen.

Reduzieren wir die Texturdetails in Arkham Knight und bringen die VRAM-Anzeige dadurch zumindest in den gelben Bereich, werden die Probleme spürbar geringer. Mit einer Radeon R9 270X steigen die minimalen fps von einstelligen Werten auf etwa 25 fps, wodurch sich das Spielgefühl deutlich verbessert. Allerdings muss man sich bei unserem Testsystem auch keine Sorge um andere Flaschenhälse machen – auf etwas langsameren Systemen reicht das Reduzieren der Texturdetails dagegen nicht unbedingt aus, um die Spielbarkeit zu verbessern.



Dimitry Halley
@dimi_halley

Es ist ein Jammer mit diesem Arkham Knight. Auf Konsole habe ich das Spiel quasi ohne Pause bis zu 100 Prozent durchgespielt. Für mich wird es – und das kann ich absehen – eines der besten Spiele des Jahres. Die Story wird der Comicvorlage gerecht, die Atmosphäre Gothams ist großartig, und das Kampfsystem ist nach wie vor genre-bestimmend.

Aber was haben Rocksteady und Warner diesem Spiel auf dem PC geschadet! Ich kann verstehen, dass sich eventuell nicht alle Fehler der Ursprungsveröffentlichung in ein paar Monaten beheben lassen. Immerhin wurde die ja von einem externen Studio verbrochen. Aber sich jetzt nochmal mit einem verbuggten Spiel bei Steam aufzustellen und nochmal Vollpreis dafür zu verlangen – das ist keine gute Geste. Da helfen auch die paar Gratisvorgänger nichts, die ohnehin jeder Serienfan in einem der unzähligen Sales schon abgestaubt hat.

Wenig Besserung in Sicht

Auch die offiziellen Patch-Notes zur neuen Verkaufsversion fügen sich in das eher durchwachsene Bild ein, das Arkham Knight auf dem PC hinterlässt. Statt von erzielten Fortschritten ist darin vielmehr von altbekannten und von neuen Problemen die Rede, die in Zukunft noch behoben werden sollen. So



Gerade bei schnellen Fahrten mit dem Batmobil sinkt und schwankt die Framerate.



Das Batmobil profitiert von den Nvidia-Gameworks-Raucheffekten.



Angreifende Gegner erkennen wir an dem Symbol über ihrem Kopf.



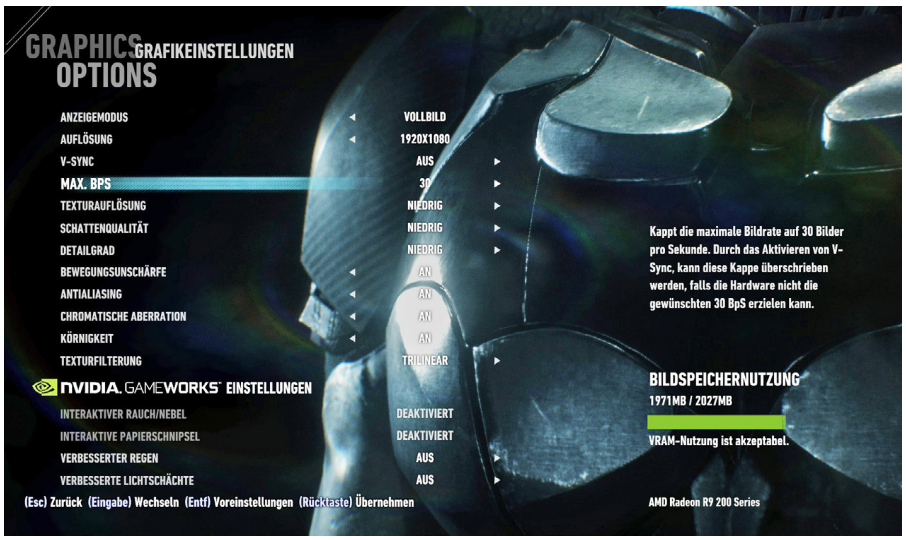
Nils Raettig
@nraettig

Arkham Knight kann auch auf dem PC ein großartiges Spiel sein, und der technische Zustand hat sich mit dem Interims-Patch tatsächlich ein gutes Stück verbessert. Es ist jetzt allerdings zwei Monate her, dass dieser Patch erschienen ist. Und dass die Entwickler zum erneuten Verkaufsstart der PC-Version des Spiels kaum nennenswerte neue Optimierungen zu bieten haben, empfinde ich als enttäuschend.

Klar, die Chancen, von Frame Drops verschont zu bleiben, sind mittlerweile spürbar höher als zu Anfang. Aber das hilft all den Spielern nicht, die immer noch mit solchen Problemen zu kämpfen haben. Ein echtes Happy End gibt es für Arkham Knight auf dem PC also nicht, auch wenn es das aufgrund der spielerischen Qualitäten durchaus verdient hätte.

lässt sich Arkham Knight mit SLI- oder Crossfire-Setups mit mehreren Grafikkarten immer noch nicht vernünftig spielen, außerdem werden Stabilitätsprobleme bei bestimmten Modellen in Kombination mit den aktuellen Grafikkartentreibern angesprochen. Auch die Auslagerung von Spieldateien auf den lokalen Datenträger kann laut Patch-Notes nach wie vor zu Problemen führen, wenn keine SSD vorhanden ist, die Tipps der Entwickler dazu fassen viele Spieler allerdings als schlechten Scherz auf: Für Windows 7 wird empfohlen, das Spiel einfach neu zu starten, für Windows 10 sollen es dagegen möglichst 12 GByte Arbeitsspeicher oder mehr sein – unverständlich, da Windows 10 eigentlich eher weniger Ressourcen als Windows 7 benötigt. In einer Ergänzung zu den Patch Notes nehmen die Entwickler zwar (unter anderem) Stellung dazu und versprechen zeitnah mehr Details zu den vorgenommenen Verbesserungen an der PC-Version zu verraten. Es wirkt allerdings etwas hilflos, dass an derselben Stelle nochmal die Verbesserungen des zwei Monate alten Interims-Patch wiederholt werden.

Unterm Strich ist die neue Verkaufsversion von Batman: Arkham Knight damit technisch zwar gegenüber der ersten Release-Version klar verbessert, aber längst noch nicht fehlerfrei. Da der Großteil der Verbesserungen außerdem bereits mit dem Interims-Patch vor knapp zwei Monaten eingeführt wurde und sich seitdem technisch anscheinend kaum etwas getan hat, überwiegt mit Blick auf die finale PC-Version die Enttäuschung. Batman: Arkham Knight kann zwar mittlerweile mit der passenden Hardware und vor allem mit ausreichend VRAM auf der Grafikkarte sehr gut spielbar sein – und gehört dann zu den besten Veröffentlichungen des Jahres. Insgesamt ist das Spiel aber auch Monate nach dem ersten Release auf dem PC immer noch zu anfällig für Probleme, als dass wir eine vorbehaltlose Empfehlung aussprechen könnten. Deshalb entscheiden wir uns für eine Abwertung der finalen PC-Version, wie sie jetzt im Handel ist. ★



Das Grafikmenü wurde bereits Anfang September mit dem Interims-Patch spürbar erweitert, zu den Ergänzungen gehört unter anderem eine Anzeige der VRAM-Belastung.

BATMAN: ARKHAM KNIGHT

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5-750 / AMD Phenom II X4 965	Core i7-3770 / AMD FX-8350
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7870	Geforce GTX 760 / Radeon R9 290X
6 GB RAM, 45 GB Festplatte	8 GB RAM, 45 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ hübsch düstere Stadt
+ sehr detaillierte Charaktermodelle
+ tolle Lichteffekte
+ gute Sprecher
+ heroischer Soundtrack

SPIELDESIGN

+ leicht zugängliches Freeflow-Kampfsystem
+ clevere Jägerabschnitte
+ abwechslungsreiche Nebenmissionen
+ zahlreiche Upgrades
− teils überladenes Interface

BALANCE

+ gesunde Mischung aus offenen Kämpfen und Schleichabschnitten
+ clever agierende Gegner
+ Spiel gibt hilfreiche Hinweise zur Nutzung der Gadgets
− Batmobil-Gefechte werden stellenweise frustig

ATMOSPHÄRE / STORY

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

UMFANG

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

ABWERTUNG

Trotz Ausbesserungsarbeiten ist die PC-Version noch immer von Problemen geplagt. Weil zumindest einige Krisenherde nicht mehr vorhanden sind, werten wir nur um 10 Punkte ab.

90 -10

FAZIT

Ein herausragend gutes Batman-Spiel, ein problemgeplagter PC-Port – trotz viermonatiger Überarbeitungszeit!

80

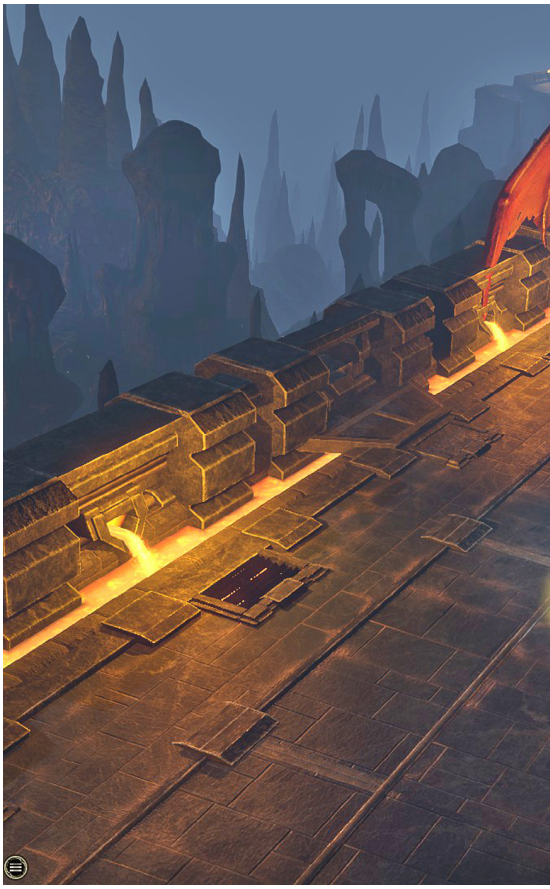
Die Rolle des Batman übernimmt dabei Ben Affleck, der ja eigentlich schon Daredevil war. Verrückt!

Sword Coast Legends

DAS GEBROCHENE VERSPRECHEN

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Digital Extremes** Entwickler: **n-Space**
Termin: **20.10.2015** Sprache: **Englisch, Deutsch** USK: **nicht geprüft**
Spieldauer: **35 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video



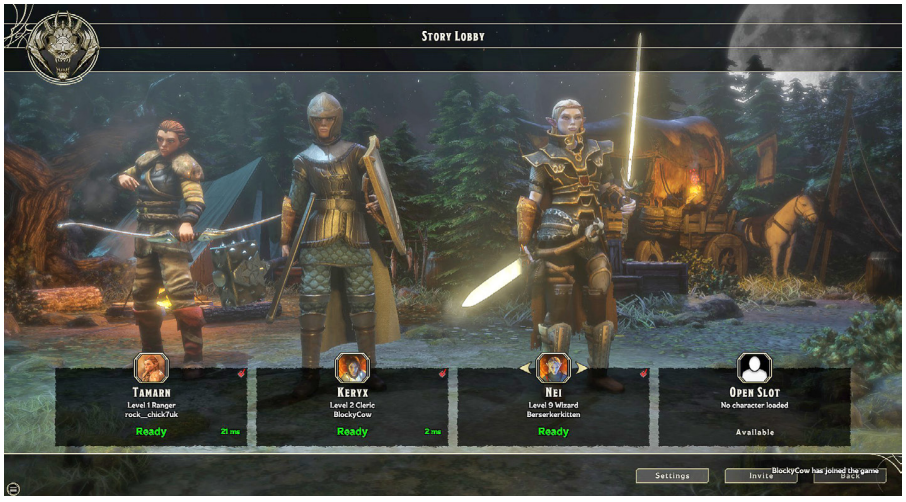
Ein spannendes Abenteuer und dennoch eine enttäuschende Wertung. Aber wenn ein Rollenspiel bestimmte Erwartungen weckt, muss es sich ihnen auch stellen.

Von Sascha Penzhorn

Sword Coast Legends hat einen großen Haken: Es spielt sich wie Dragon Age an der Schwertküste. Es gibt freilich größere Probleme. Aber wenn Dungeons & Dragons auf der Packung steht und mit dessen Regelwerk geworben wird, dann sollte das möglichst auch im Spiel stecken. Stattdessen funktioniert die Charakterentwicklung über Talentbäume; Zauber und Fähigkeiten sind mit Abklingzeiten versehen. Das hat mit D&D nicht viel zu tun. Zudem ist das mitgelieferte Tool zum Erstellen eigener Abenteuer alles andere als perfekt. Dieses erlaubt derzeit nur das Erstellen einfacher Jagd- und Sammelaufträge. Wer sich auf genau diese Aspekte des Spiels gefreut hat, wird enttäuscht. Aber Sword Coast Legends hat auch seine Stärken. Nur liegen die eben woanders, als die Entwickler es versprochen haben.

Wo ist hier das D&D?

Für D&D-Puristen beginnt die Ernüchterung bei der Charaktergenerierung: Überschaubare fünf Rassen und sechs Klassen stehen zur Auswahl. Wer als Drow oder Tiefling, als Mönch oder Druide ins Abenteuer ziehen möchte, hat erst mal Pech gehabt, auch wenn für die Zukunft Nachschub versprochen wurde. Jede Klasse hat eine Handvoll kleine Talentbäume zur Auswahl, aus denen man Fähigkeiten und Zaubersprüche wählt. Das kommt uns bekannt vor – aus Dragon Age. Auch Zauberer beziehen ihre Sprüche aus Talentbäumen, die aber nicht annähernd so umfangreich sind wie das Repertoire aus der Pen&Paper-Vorlage. Dafür hat jede Klasse die Möglichkeit, über passive Talente auch eigentlich charakteruntypische Fähigkeiten wie schwere Rüstung, Zweihänder oder Schlossknacken freizuschalten. Selbst Kämpfer und Kleriker können so lernen, Fallen und Geheimtüren zu entdecken oder Schlösser zu öffnen. Bleibt die Frage, wozu es da noch Schurken gibt, zumal Taschendiebstahl im Spiel nicht existiert. Die Wahl einer Gesinnung und einer Schutzgottheit gibt es zwar, auf das Spiel selbst wirkt sich davon aber nichts aus.



In der Lobby laden wir Freunde zum gemeinsamen Spiel in der Story-Kampagne ein.

Kein Neverwinter Nights 3

Sword Coast Legends bietet Spielern die Möglichkeit, eigene Abenteuer zu erstellen und mit der Community zu teilen. Die usergenerierten Kampagnen lädt man direkt im Spiel herunter und erhält zu jedem Abenteuer eine kurze Beschreibung des Autors sowie Statistiken und Wertungen der Spieler.

All das ist super, nur sind die mitgelieferten Tools viel zu primitiv. So können wir zwar NPCs erstellen, anpassen und platzieren, aber keine verzweigten Dialoge erstellen. Wir dürfen aus zahlreichen vorgefertigten Dungeons und Oberweltregionen die passenden Gebiete für unser Eigenbau-Abenteuer wählen, aber keine Areale selbst erstellen. Rätsel und komplexe Missionen fallen ebenfalls flach, im Editor gibt es ausschließlich Quests, bei denen etwas gesammelt oder getötet werden soll. Die Entwickler versprechen, dass die Tools bald sehr viel besser und komplexer werden, doch bis dahin fühlen sich alle user-generierten Abenteuer gleich an. Etwas spaßiger wird es, wenn man als Spielleiter im Dungeon-Crawl-Modus aktiv einen Dungeon mit Gegnern und Fallen bestückt, während sich eine Spielergruppe durch die Monstermassen prügelt. Für mehr als ein paar Minuten schnelle Action zwischendurch taugt dieser Spielmodus allerdings nicht. Denn er bietet keine richtige Story, keine Dialoge und nichts als Kämpfe. Weil Sword Coast Legends aber nun mal weder den Spielfluss noch den Sammeltrieb eines Diablo 3 liefert, hat eigentlich nur der Spielleiter ein wenig schadenfrohen Spaß, während die Helden sich schnell langweilen. Dieser Action-Rollenspiel-Schnell-



Dungeons? Check! Dragons? Check! Zwar hat das Regelwerk von Sword Coast Legends nicht sonderlich viel mit D&D zu tun, doch das Setting stimmt.

schuss ging nach hinten los, und wir flüchten in die Story-Kampagne.

Die Kampagne entschädigt

Wir sind Teil einer Gilde von Abenteurern, die an der Schwertküste Monster und Banditen vertrimmt, die Schwachen und Wehrlosen beschützt und so ihren Lebensunterhalt bestreitet. Klingt erst mal furchtbar generisch – wären da nicht diese ständigen Alpträume, in denen uns ein Dämon das Ende der Welt verkündet. Obendrein ist ein Orden fanatischer Ritter überzeugt davon, dass unsere gesamte Gilde unter dem Einfluss von Dämonen steht. Und bevor wir fragen können, was dieser Unsinn soll, haben sie auch schon fast alle Mitglieder unserer Organisation niedergemetzelt und unser Hauptquartier geplündert. Wir suchen nach Überlebenden des Massakers, nach Antworten und natürlich nach denjenigen, die wir für all das verantwortlich machen können. Auf unseren Reisen finden wir Freunde und Verbündete, die ihre ganz eigenen Geschichten und Persönlichkeiten haben. Liebesbeziehungen gibt es keine, nicht alle Begleiter hauen uns vom Hocker, doch es gibt zwei echte Highlights in der Party, die uns rasch ans Herz wachsen. Wenn wir unsere Weggefährten besser kennenlernen, bieten sie uns spezielle Nebenmissionen an. Überhaupt gibt es auch abseits der interessanten Hauptstory dank zahlreicher Sidequests richtig viel zu tun. Wir stürzen uns auf sämtliche Abenteuer, die wir finden können, und sehen den Abspann nach rund 35 Stunden Spielzeit.

Alles muss man selber machen

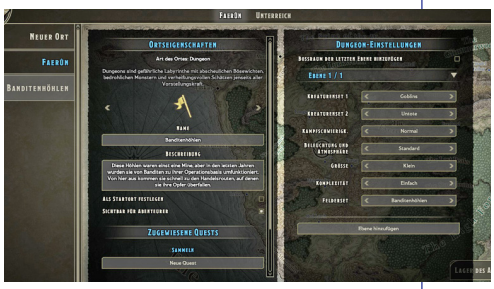
Genretypisch führen wir im Spiel haufenweise Dialoge, von denen nur die Texte aus der Hauptstory (englisch) vertont sind. Zwar gibt's die Bildschirmtexte auch in deutscher Sprache, aber wer nicht gerne liest, ist in Sword Coast Legends grundsätzlich verkehrt. Wenn wir nicht gerade mit NPCs quatschen, Beute verhökern oder am Lagerfeuer unsere Begleiter kennenlernen, sind wir in Dungeons unterwegs. Dort klatschen wir reihenweise Monster über das Echtzeit-Kampfsystem um, das wir jederzeit mittels Druck auf die Leertaste pausieren können, um unseren Charakteren Befehle zu erteilen.

Zudem gibt es eine (optionale) KI, die im Kampf recht kompetent die Kontrolle über Helden übernimmt, die wir gerade nicht selbst steuern. Spezialattacken, Stärkungs- und Heilzauber kommen so auch recht zuverlässig zum Einsatz, wenn wir nicht explizit den Befehl dazu erteilen – auch wenn die KI gerne mal in gegnerischen Flächenzaubern stehen bleibt und nie daran denkt, gefallenen Teamkameraden auf die Beine zu helfen, bis wir wieder selbst die Kontrolle übernehmen. Das ist auch völlig okay so, denn schließlich soll sich Sword Coast Legends nicht von alleine spielen. Wer maximale Kontrolle will, schaltet die KI einfach ab.

Wenig Freiheit, aber viel zu erforschen

Die Schwertküste in Sword Coast Legends funktioniert ähnlich wie Thedas in Dragon Age. Soll heißen: Die Spielwelt ist in zahlreiche Zonen unterteilt, die auf der Karte auftauchen, sobald man erstmals eine Aufgabe für das entsprechende Gebiet erhält. Dann begibt man sich per Schnellreise in die entsprechende Zone, um dort seine Quests zu lösen und Nebenmissionen und Geheimnisse zu entdecken. Oft stoßen wir beim Herumstöbern auf Höhlen und Ruinen voller Gefahren und Schätze. Es lohnt sich also, jedes Gebiet gründlich auf den Kopf zu stellen. Wer einfach nur stur von einer Questmarkierung zur nächsten marschiert, verpasst oft etwas.

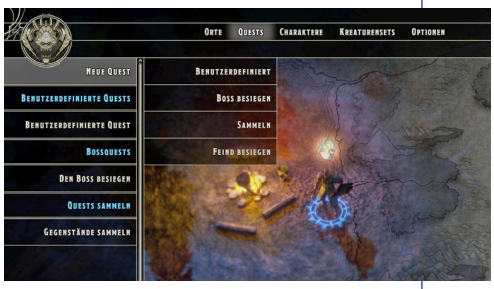
So funktioniert der Editor



Beim Erstellen eines Dungeons wählt man aus diversen vordefinierten Parametern. Dungeons und Gebiete von Grund auf neu erstellen ist nicht möglich.



Immerhin: Aussehen und Eigenschaften von Monstern und NPCs darf man bis ins kleinste Detail anpassen.



Boss besiegen, sammeln, Feind besiegen – das sind die Optionen für eigene Quests. Unter »Benutzerdefiniert« können wir zudem eine Belohnung für den Abschluss unseres Abenteuers vergeben lassen.



Wir machen einen NPC zum Questgeber. Ein Handlungsdialog ist rein optional und besteht immer nur aus einem Fenster.

Der Soundtrack zum Spiel stammt von Inon Zur, Komponist von Dragon Age: Origins und Fallout 3.



Dieses Bossmonster findet uns zum Kotzen. Die Party-KI bleibt mitten im Strahl stehen, also manövrieren wir unseren Kollegen von Hand weg.

Am schönsten mit Freunden

Aber so unterhaltsam sich die Kampagne grundsätzlich spielt, so wenig ragt Sword Coast Legends in irgendeiner Rollenspieldisziplin wirklich heraus. Neverwinter Nights 2 hat den mächtigeren Editor, Shadowrun: Hong Kong die interessanteren Gefährten, Pillars of Eternity die tiefgründigeren Dialoge und Geschichten, Divinity: Original Sin das spannendere Kampfsystem.

Das einzige wirklich bemerkenswerte Alleinstellungsmerkmal von Sword Coast Legends ist der kooperative Mehrspielermodus für bis zu vier Helden. Und der macht tatsächlich richtig Laune: Wenn notorische Haudraufs, schleichende Schlossknacker und redegewandte Diplomaten per eingebautem Voice-Chat über Quest-Herangehensweisen und Storyentscheidungen diskutieren, kommt echte Pen&Paper-Atmosphäre auf. Absolut super – zumindest für jeden, der genug Freunde zur Hand hat.

Savegame-Schikane

Unabhängig davon, ob wir allein oder in der Gruppe unterwegs sind: Ein paar blöde Bugs und Designschwächen bremsen das Abenteuer regelmäßig aus. So nerven immer mal wieder unzuverlässige Questmarkierungen. Mal sind sie falsch platziert, dann werden sie erst gar nicht angezeigt. Auf der Suche nach der passenden Ausrüstung ärgern wir uns regelmäßig über das unübersichtliche Listeninventar, das alle Gegenstände nach Wert sortiert. Außerdem macht es uns Sword Coast Legends mit seiner umständlichen Kamerasteuerung unnötig schwer, vor allem bei Dungeonkämpfen die überlebensnotwendige Übersicht zu behalten.

Viele der Fehler lassen sich theoretisch durch Patches beheben und sind sogar einigermaßen zu verschmerzen. Wirklich nervig ist jedoch die fehlende Möglichkeit, mehrere Spielstände in der Story-Kampagne anzulegen. Besonders gegen Spielende muss man Entscheidungen fällen, die sich stark auf das Finale der Geschichte auswirken. Mit nur einem Savegame sind derlei Entscheidungen in Stein gemeißelt – wollen wir sehen, wie das Spiel enden würde, wenn wir uns vor dem Showdown anders verhalten hätten, müssen wir Videos anderer Spieler etwa auf Youtube bemühen. ★



Sascha Penzhorn
@GameStar_de

Man merkt überdeutlich, dass der Präsident von n-Space, Dan Tudge, auch der Chef hinter Dragon Age: Origins war. Der Aufbau der Spielwelt, die Talentbäume, das Kampfsystem, die Gefährten – vieles erinnert stark an das großartige Rollenspiel von Bioware. Mich persönlich stört das überhaupt nicht, und ich hatte viel Spaß mit der Kampagne. Und Story, Schauplätze und Charaktere sind ganz klar Forgotten Realms. Dennoch sind die vielen empörten User-Wertungen auf Steam nachvollziehbar – immerhin wird das D&D-Regelwerk als Feature angepriesen.

Dann noch für einen Kampagnen-Editor zu werben, mit dem sich bisher nur langweilige 08/15-Quests entwerfen lassen, macht die Sache nicht besser. Zwar soll hier bald nachgebessert werden, doch der Schaden ist bereits angerichtet.

Und das ist schade, denn wer einfach nur auf der Suche nach einem taktisch-traditionellen Rollenspielabenteuer ist, der wird durchaus viel Spaß mit Sword Coast Legends haben. Nur haben die Entwickler in diesem Fall einfach zu viel versprochen.

SWORD COAST LEGENDS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
C2 Duo E6700 / Athlon 64 X2 6000+	Core i5-2500K / Phenom II X6 1100T
Geforce 8800GT / Radeon HD 4850	Geforce GTX 760 / Radeon R9 270X
4 GB RAM, 20 GB Festplatte	8 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ fantastischer Soundtrack + überwiegend gute englische Sprecher – nur die Quests der Hauptstory sind vertont – Standardoptik mit schwacher Technik – hohe Hardware-Anforderungen

SPIELDESIGN

+ clever designte Kampagne + optionale Charakter-KI für Kämpfe – vom D&D-Regelwerk ist nicht viel zu erkennen – umständliche Kamerasteuerung – Kampagnen-Editor primitiv und sinnlos

BALANCE

+ drei Schwierigkeitsstufen + Schwierigkeitsgrad jederzeit änderbar + einige knackige Rätsel – nur ein Spielstand für die Story-Kampagne – Schurken haben keine Daseinsberechtigung

ATMOSPHÄRE / STORY

+ Story mit überraschenden Wendungen + größtenteils liebenswerte Gefährten + Entscheidungen wirken sich auf das Ende aus + tolle Zwischensequenzen – feste Zonen statt offener Spielwelt

UMFANG

+ 30 Stunden Spielzeit + verschiedene Spielenden + zahlreiche dynamisch generierte Ausrüstungsgegenstände – Dungeon Crawl ist überflüssig – nur fünf spielbare Rassen und sechs Klassen

FAZIT

Sword Coast Legends bietet viel Rollenspiel-Spaß, wenn man auf originalgetreue D&D-Regeln verzichten kann. Der Editor ist (noch) nutzlos.



kcsgaming

NEVER·STOP·GAMING

HAPPY XMAS

KCSGAMING XMAS BUNDLE

DAS WUNSCHLOS GLÜCKLICH WEIHNACHTS-GAMER-BUNDLE!
Mit diesem KCSgaming Xmas Bundle bist Du sofort startklar und kannst ungehindert in die Gaming-Welt eintauchen.



XMAS BUNDLE

CPU	INTEL CORE I5-6400 4x2.7 GHz (Skylake)
GPU	NVIDIA GTX 960 4GB GDDR5
MB	ASUS H110M-A Sockel 1151, mATX, H110
RAM	8 GB DDR4 2133 MHz
HDD	1000 GB SATA 3 Festplatte (6gb/s)
NT	EVGA 500W 500 Watt, 80+
DVD	24X DVD+/-BRENNER DoubleLayer
OS	WINDOWS 7 Windows 10 Update kostenlos
INKL.	BENQ GL2760H 68.6cm, 27 Zoll
INKL.	DEVASTATOR Gaming Maus + Tastatur rot

Konfiguriere Dir Dein individuelles KCSGaming Xmas Bundle und viele andere Systeme auf www.kiebel.de

JETZT NUR

999€

Artikel Nr. 104221

DIE PERFEKTE GESCHENKIDEE

KIEBEL.DE GUTSCHEINE

Für jeden das richtige Geschenk!
Für tausende Produkte auf kiebel.de einlösbar.

Erhältlich als 50€, 100€, 250€, 500€ und als 1000€ Gutschein.



VERSANDFERTIG INNERHALB VON 3-5 WERKTAGEN. ALLE PREISE IN EURO BRUTTO INKL.DER GESETZLICHEN MEHRWEHRTSTEUER ZZGL. VERSANDKOSTEN. ABBILDUNG ÄHNLICH. DRUCKFEHLER, IRRTÜMER ODER ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN. ALLE ANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT. GARANTIE GILT NUR FÜR PC-SYSTEME, RÜCKGABERECHT IM SINNE DES §13 BGB INNERHALB 14 TAGEN GEMÄSS §3 FERNABSATZGESETZ NUR IN UNBESCHÄDIGTEM UND IN ORIGINAL VERPACKTEM ZUSTAND.

24H ONLINESHOPPING
www.kiebel.de

0781 28 993 666
MONTAG BIS FREITAG 9-13 UHR UND 14-18 UHR

kiebel.de

Valhalla Hills

LIEBE AUF DEN ZWEITEN KLICK

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Daedalic Entertainment** Entwickler: **Funatics Software** Termin: **19.11.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Valhalla Hills ist Aufbaustrategie wie bei Anno Dazumal und Die Siedler 2. Im Test zieht uns der Oldschool-Titel mit seiner Komplexität gemächlich in seinen Bann.

Von Benjamin Schäfer



Nachts sehen unsere Siedlung und der Berg malerisch und idyllisch aus. Doch der Schein trügt: Bergzwerge und wilde Tiere wollen unseren Wikingern ans Leder.

In unseren ersten Spielstunden laufen wir bei Valhalla Hills mehrmals in Sackgassen. Keiner unserer Ansätze will so richtig fruchten. Doch dann macht es »Klick!«, und unser Vorgehen schaltet von »Schnell, Schnell« auf »Bedacht und Sorgfalt«. Wir schauen genauer hin und versuchen, alles erst einmal zu verstehen. Valhalla Hills ist ein eher gemächliches Spiel, das den Genre-Größen längst vergessener Tage nacheifert. Kein Wunder, Chefentwickler Thomas Häuser war einer der führenden Köpfe hinter Die Siedler 2 oder Cultures. Und so besetzt Valhalla Hills auf charmant-schrullige Art genau die Nische, die das auf unbestimmte Zeit verschobene Die Siedler 8 und das stark modernisierte Anno 2205 offen gelassen haben.

Die unendliche Geschichte

In der Story von Valhalla Hills besetzen wir die Rolle von Odins Sohn Leko, der lieber Dinge baut anstatt sich wie ein echter Wikinger volllaufen zu lassen und zu prügeln. Das passt Odin gar nicht in den Kram und deswegen verbannt er Leko kurzerhand auf die Erde und verwehrt ankommenden Wikingern den Eintritt nach Valhalla, da diese zu wenig Ehre hätten. Leko beschließt den bärtigen Kämpfern zu helfen, damit alle wieder an Odins Gelage teilnehmen können. So weit, so interessant als Ausgangslage. Allerdings handelt es sich hier mehr oder weniger um eine Alibigeschichte. Wir verhelfen unseren Wikingern durch Kämpfe und Siege zwar zu genügend Ehre, um nach Valhalla zu kommen – ein wirkliches Ziel ist dies aber nicht. Egal, ob wir nur einen oder gleich Hunderte Wikinger in die heiligen Hallen befördert haben, Valhalla Hills verfrachtet uns nahezu kommentarlos auf die nächste Insel, auf der wir weiterhin Ruhm und Ehre sammeln können. Es gibt weder Dialoge noch Zwischensequenzen, geschweige denn einen roten Storyfaden. Da verschenken die Entwickler von Funatics einiges an Potenzial und die Chance auf einen weiteren Langzeitmotivator abseits des Aufbauparts.

Der Berg ruft

Zu Beginn jeder Partie starten wir am Fuße eines Berges, auf dem ein Portal prangt, das uns nach Valhalla bringen soll. Unser Ziel liegt also darin, unsere Wikinger durch das magische Gipfeltor zu wuchten. Da hinter den Portalen für uns nie Valhalla, sondern immer nur der nächste Berg liegt, fühlen wir uns ein bisschen wie der Klempner Mario, der seine Prinzessin immer in einem anderen Schloss suchen muss. Trotzdem erklimmen wir ein Massiv nach dem anderen, weil wir immer wieder die Herausforderung suchen, unsere Siedlung neu und besser aufzubauen.

Das liegt vor allem an den prozedural, also per Zufallsgenerator erstellten Karten. Die sind zwar in ihrem Grundgerüst alle gleich – wir starten am Fuße des Berges und müssen



Jedes Portal wird von Gegnern bewacht, die beim Öffnen des Portals erscheinen. Wir können mit Rohstoffen aber auch kampflos gewinnen.



Vorsicht! Die Eiswikinger gehören zu den Standardgegnern und tummeln sich immer mal wieder auf den Bergen.



Benjamin Schäfer
@GameStar_de

Valhalla Hills ist komplexer, als es aussieht. Anfangs konnte ich nicht viel mit dem Aufbauspiel anfangen. Viele Dinge erschienen mir nervig und unausgegoren. Doch als ich nach den ersten Spielstunden den ersten etwas aufwändigeren Berg erklimmen musste, wurde mir klar, dass doch alles zusammenhängt und funktioniert. Valhalla Hills braucht etwas Zeit, bis es zündet und sein Potenzial entfaltet. Auch dann lässt mich das eigenbrötlerische Agieren meiner Wikinger immer mal wieder verzweifeln. Aber meist kann ich eben auch nachvollziehen, was genau schiefgelaufen ist und was ich hätte cleverer anstellen können.

Beim nächsten Versuch klappt es dann besser, und niemand läuft halb verhungert in offene Bärenmäuler. So gut der Aufbauteil meiner Meinung nach klappt, bleibt dennoch festzuhalten, dass mich Valhalla Hills zu Beginn nicht schnell genug gefesselt hat und dass es mir auf lange Sicht für ein Endlosspiel zu wenig bieten kann. Ich bin aber trotzdem zuversichtlich, dass Entwickler Funatics auch nach Ende der Early Access-Phase weiterhin Energie in das Wikingerspiel steckt und es verbessert.



Stets gleiche Startphase: Jede Partie starten wir mit einer Handvoll Wikinger und Rohstoffen.

ins Portal an dessen Gipfel – doch alles, was dazwischenliegt, variiert. Mal ziehen wir in Ruhe unsere Siedlung hoch, mal stoßen wir direkt mit der aggressiven Tierwelt zusammen, ein weiteres Mal müssen wir sofort expandieren, um ein Waldstück zu erschließen. Dazu gesellen sich noch die Bergzwerge, die unsere Anwesenheit nicht zu schätzen wissen und uns den Weg zum Portal erschweren. Innerhalb der Level bietet uns Valhalla Hills genügend Anreize, immer wieder gen Gipfel zu stürmen, und belohnt uns anschließend mit neuen Gebäuden, Wirtschaftsketten und Bausteinen für den Levelgenerator. Das motiviert durchaus, kann aber nicht kaschieren, dass wir letzten Endes immer das Gleiche tun. Da waren die handgefertigten Missionen eines Cultures oder Siedler 2 deutlich abwechslungsreicher. Heißt: Wer nicht seine ganze Motivation aus dem Aufbau einer Wikingersiedlung und dem Optimieren der Warenkreisläufe zieht, dem wird Valhalla Hills auf Dauer zu monoton.

Egoistische Bartträger

Glücklicherweise stecken im Aufbau- und Wirtschaftssystem genügend Herausforderungen, die es zu meistern gilt. Und das auf herrlich altmodische Art und Weise: Wie zu Siedler-2-Zeiten bauen wir wieder Holzfäller, Steinmetze und Waffenschmieden, ziehen Produktionsketten für Bier und Brot hoch und schicken einen Geologen auf den Berg, um Eisenerz und Goldadern zu finden. Kein Wirtschaftszweig ist bedeutungslos oder in seinem Aufbau unlogisch: Der Bäcker braucht Mehl, das aus einer Mühle kommt, die wiederum das Getreide von der Farm mahlt.

Damit das Getreide seinen Weg von der Farm zur Mühle findet, muss der Müller es abholen und tragen. Allerdings birgt dieses Logistiksystem einige Schwächen. Da unsere Wikinger selbstständig agieren und sich nicht direkt von uns befehligen lassen, dauert es mitunter etwas länger, bis der Müller darauf kommt, sich etwas Getreide von der Farm zu holen. Und wenn dann noch unser Lagerarbeiter denkt, dass es doch ziemlich dufte wäre, das Getreide in unser Lager zu schaffen, dann kommt es mitunter vor, dass zwei Wikinger dasselbe Getreide holen wollen. Dann zählt, wer zuerst da ist, und nicht, bei wem es sinnvoller aufgehoben wäre. Da geht unser Müller manchmal leer aus und wir warten länger auf unser Mehl.

Übermütige Dummköpfe

In Kämpfen können wir unsere Recken ebenfalls nicht direkt steuern. Wir berufen arbeitslose Wikinger in den Militärdienst und produzieren einen Vorrat an Waffen, mit dem sie sich selbsttätig ausstatten. Dann müssen wir nur noch den Militärstützpunkt in die Nähe des Feindes verlegen und hoffen, denn der Rest passiert automatisch. Wenn es dumm läuft, kann es passieren, dass sich ausgerechnet unser ehrenvollster Wikinger eine Waffe schnappt, in die Schlacht stürzt und das Zeitliche segnet. Aber auch abseits der Kämpfe stolpern wir immer wieder über den KI-Dickkopf unserer Schutzbefohlenen. Etwa wenn unser Wikinger hungrig ist und entscheidet, dass die Waldbeeren direkt neben einem Rudel Wölfen schmackhafter sind als unser mühsam gefangener Fisch im sicheren Lager.

Grundsätzlich agieren die Nordmänner aber meist nachvollziehbar. Ist unsere Siedlung erstmal mit allen grundlegenden Gebäuden und Produktionsketten ausgestattet, merken wir vom Müdigkeit und Hunger unserer Schützlinge nichts mehr. Erst, wenn wir einen Stoßtrupp in Richtung Gipfel schicken, müssen wir wieder sicherstellen, dass der Nachschub nicht abreißt. Dies alles aufzubauen und zu unterhalten, es zu schaffen, dass unsere Wikinger erst gar nicht auf die Idee kommen, weite Wege zum Essen oder Schlafen zurückzulegen, macht den Reiz von Valhalla Hills aus. Zwar tarnt es sich trotz Unreal Engine 4 optisch eher als knuddeliges Bastelspielchen für zwischendurch, doch spielerisch richtet es sich mit seiner komplexen Mechanik an erfahrene Aufbaustrategen, die mal wieder Lust haben, sich richtig in ein anspruchsvolles Aufbau- und Wirtschaftssystem zu verbeißen. ★

VALHALLA HILLS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 E6600 / AMD Phenom II X2 555	Core i5 760 / AMD FX-6100
Geforce 8800 GT / Radeon HD 2900	Geforce GTX 470 / Radeon HD 6870
4 GB RAM, 3 GB Festplatte	8 GB RAM, 3 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ stilsichere Knuddel-Optik + hübsche Lichteffekte + detaillierte Objekte − mit vielen Wikingern teilweise unübersichtlich − detailarme Bodentexturen

SPIELDESIGN

+ durchdachtes Wirtschaftssystem + motivierendes Freischalten von Zufallselementen + herrlich altmodisches Spielgefühl − auf Dauer monotones Prinzip − taktisch uninteressante Kämpfe

BALANCE

+ Schwierigkeitsgrad passt sich dem eigenen Können an + gute Lernkurve + angenehmes Spieltempo + gut abgestimmte Warenkreisläufe − teils frustrierender Zufallsfaktor

ATMOSPHÄRE / STORY

+ hübsch lebendige Spielwelten + sympathisch umgesetztes Wikinger-Szenario + individualisierbare Siedler − Alibistory verschenkt Potenzial − keinerlei Überraschungsmomente

UMFANG

+ kurzweiliges Endlosspiel + freischaltbare Erfolge motivieren mittelfristig − mangelnde Langzeitmotivation − keine besonderen Missionen − kein wirkliches Spielziel

FAZIT

Erfrischend oldschooliges Aufbaustrategiespiel für Geduldige, das seinen Charme und Potenzial erst nach einigen Spielstunden entfaltet.

77

Life is Strange: Staffel 1

EINE WIRKLICH GUTE ENTSCHEIDUNG





Genre: **Adventure** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Dontnod** Termin: **20.10.2015**
Sprache: **Englisch** USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **12 Stunden** Preis: **12 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Die fünfte und letzte Episode des Episoden-Adventures Life is Strange ist erschienen – und wir vergeben eine Wertung für die Staffel.

Von Thorsten Küchler

Einfach mal so die Zeit zurückdrehen zu können: Ein Traum, den viele Menschen haben – vor allem notorisch erfolglose Lottospieler und Kasinobesucher. Für Maxine (Spitzname: Max) Caulfield wird dieses fantastische Talent aber vom coolen Zaubertrick zur turmhohen Bürde. Denn die Heldin von Life is Strange muss erkennen, dass jede verändernde Aktion eine Reaktion nach sich zieht und selbst kleinste Zeitmanipulationen meist furchtbare Langzeitauswirkungen haben. Apropos Langzeit: Mit der fünften ist nun endlich die finale Episode des Serien-Adventures erhältlich und wir können uns ein abschließendes Urteil erlauben. So viel vorweg: Es fällt ziemlich positiv aus.

Ein Schnäppchen, diese Häppchen

Life is Strange wird ausschließlich als Download angeboten: Separat gekaufte Episoden schlagen mit je 5 Euro zu Buche, die vollständige Staffel kostet 20 Euro. Ein mehr als faires Angebot, denn für das komplette Erleben des Adventures braucht man je nach Spielstil zwischen 12 und 15 Stunden. Und dann ist noch lange nicht Schluss: Entwickler Dontnod eifert ganz klar den Telltale-Tugenden nach und legt sein Krimi-Drama (mit größerer Betonung auf zweitere Genrebezeichnung) enorm reaktiv an – die Entscheidungen und Taten des Spielers nehmen massiven Einfluss auf den Storyverlauf. Deshalb lohnen sich mehrere Durchgänge oder zumindest das Wiederholen von Schlüsselstellen. Praktisch: Man kann jederzeit an einem der zahlreichen (automatischen) Speicherpunkte erneut einsteigen und andere Wege einschlagen. Langwieriges Neuladen ist aber oftmals gar nicht nötig, denn schließlich kann Max jederzeit die Zeit zurückdrehen – fast so, als ob das Leben ein Videorekorder wäre. So sind Rätselsackgassen oder gar klassische Game-over-Situationen ausgeschlossen: Die Heldin wird von einem umstürzenden Baum erschlagen? Kein Problem, beim nächsten Versuch laufen wir einfach den anderen Weg entlang.

Einfach mal um die Ecke denken

Freilich nutzt Life is Strange die besondere Gabe der Heldin auch für typische Adventure-Puzzles: So quetscht man seinen Ge-



Das Intro und die Zwischensequenzen kommen als spärlich animierte Comic-Filmchen daher.



Thorsten Küchler
@GameStar_de

Als Spieler wachsen einem die Charaktere von Life is Strange tatsächlich ans Herz, sei es nun die mutig-introvertierte Max oder das aufmüpfige Punkgirl Chloe. Life is Strange ist einer dieser Titel, denen man ihre Fehler verzeiht: Teils hässliche Texturen? Egal, immer wieder verblüfft Entwickler Dontnod mit Story- und Dialogkonsequenzen, die alleine durch die Taten des Spielers bedingt sind. Nun gut, einige Wendungen kommen (zumindest für mich) mit der Subtilität eines Güterzugs daher, aber die Story ist insgesamt alles, nur eben nicht vorhersehbar. Die finale, extrem schwere Entscheidung krankt jedoch daran, dass eines der beiden möglichen Enden völlig belanglos und ohne Wucht vor sich hin plätschert. Egal, denn summa summarum gefällt mir Life is Strange sogar besser als die aktuellen Telltale-Veröffentlichungen.



In ihren Alpträumen sieht Max diesen Sturm auf ihre Heimatstadt zurollen.



Die Sprecher geben sich große Mühe, möglichst viele Emotionen in die Dialoge zu legen. Aber die kaum animierten Polygongesichter stören sehr.

sprächspartner beispielsweise aus, um ihm nach einem kurzen Rewind mit eben diesem gelernten Wissen zu imponieren. Praktischerweise bleiben Gegenstände von der Zeitmanipulation verschont, wenn Max sie zuvor an sich nimmt: Ein Item-Diebstahl wird hier also zum Kinderspiel, denn schließlich kann sich der Vorbesitzer ja gar nicht an die zurückgespulte, für sein Hirn also nie stattgefundene Szene erinnern. Ein Adventure definiert sich aber primär über seine Handlung und Charaktere, und in genau diesem Punkt macht Life is Strange vieles richtig, was die Genrekonkurrenz in schöner Regelmäßigkeit verbockt. Wir wollen jedoch aus Spannungsgründen nur auf die Grundzüge der Story eingehen: Im Kern ist Life is Strange die Geschichte zweier Teenagermädchen, wie sie ordinärer nicht sein könnten – und doch sorgen Max' Zeitreisetalent sowie die rebellische Hartnäckigkeit ihrer Freundin Chloe dafür, dass sich ebenso schicksalhafte wie fantastische Dinge an der Blackwell Academy im US-Städtchen Arcadia Bay ereignen. Und auch wenn Dontnod das hohe Niveau nicht immer halten kann, so treffen einen manche Wendungen doch wie Schläge in die Magengrube.

Schlussendlich bietet Life is Strange übrigens zwei unterschiedliche Enden – mit jeweils kleineren Abstufungen. Eines davon ist zwar arg dick aufgetragen, bringt aber selbst harte Kerle zum Weinen.

Stilistisch wertvoll, technisch mau

Inszenatorisch merkt man Life is Strange an, dass die Entwickler nicht das grenzenlose Millionenbudget eines Massenmarkt-Hits zur Verfügung hatten, Publisher Square Enix verzichtete gar komplett auf eine deutsche Übersetzung! Texte wie Sprachausgabe sind durchweg in Englisch – wer das nicht beherrscht, muss sich leider ein anderes Adventure suchen. Oder sich eine tolle Mod runterladen, die zumindest alle Texte ins Deutsche übersetzt.*

In Sachen Grafik soll eine Mischung aus Aquarelllook und kontrastierter Beleuchtung die Unzulänglichkeiten kaschieren – was auch recht gut gelingt. Dennoch stören ins Bild ploppende Texturen, falsch eingesetzte Unschärfeeffekte und kleinere Ruckler das sonst so stimmige Gesamtbild. Der größte Makel sind aber zweifellos die Gesichtsanimationen: Gerade ein Spiel wie Life is Strange, das so hingebungsvoll auf der Klaviatur der Emotionen klimpert, hätte weniger steif agierende Charaktere verdient. Da würde man als Betrachter dann liebend gerne die Zeit zurückspulen und den Damen und Herren in der Square-Enix-Führungsetage noch vor Entwicklungsbeginn sagen: »Hey, das Ding wird richtig gut, ein echter Geheimtipp. Also gebt Dontnod mal ein bisschen mehr Kohle, damit die Technik hochwertiger wird.« Aber wer weiß, welche Langzeitauswirkungen dieser Eingriff gehabt hätte. ★



Max' Zeitreisetalent wird immer mächtiger, sie manipuliert gar an ihrer Kindheit herum.

LIFE IS STRANGE STAFFEL 1

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Intel E2160 / AMD Athlon 64 X2 3800+ Geforce 9400GT / ATI Radeon 3870 HD 2 GB RAM, 3 GB Festplatte	Intel E5200 / AMD Athlon 64 X2 4000+ Geforce GTX 260 / ATI Radeon 4870 HD 2 GB RAM, 3 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ individueller, schön anzusehender Aquarelllook + stimmig gestaltete Schauplätze + gute englische Sprecher − steife, emotionsarme Mimik − diverse kleinere Grafikfehler und Unsauberkeiten

SPIELDESIGN

+ Zeitreiseaspekte toll ins Rätseldesign eingebunden + einfach-intuitive Kontrollen + spannende Entscheidungsmöglichkeiten + unaufdringlich schönes Interface − unnötige Schleichpassagen

BALANCE

+ Rätsel stets logisch + dank Rückspulfunktion ohne Sackgassen + sanft integrierte Hinweise + Steuerung und Besonderheiten werden prima erklärt − niemals wirklich herausfordernd

ATMOSPHÄRE / STORY

+ emotional packende Handlung + viele charismatische Charaktere + einige überraschende Wendungen + Entscheidungen des Spielers wirken sich spürbar aus − teils unlogisch agierende Figuren

UMFANG

+ fünf Episoden mit je zwei bis drei Stunden Spielzeit + hoher Wiederspielwert + viel abseits des Hauptweges + optionale Schnappschussknipserei − zu wenige, oft recycelte Areale

FAZIT

Coming-of-Age-Drama, das unsere Entscheidungen ernst nimmt – nur die spröde Technik beeinträchtigt hier und da die Atmosphäre.



*Die Deutsch-Mod gibt's auf Steam, sie heißt »German is Strange«.

Tales From The Borderlands

SCHLINGEL ZUM LIEBHABEN

Genre: **Adventure** Publisher: **Telltale Games** Entwickler: **Telltale Games** Termin: **20.10.2015** Sprache: **Englisch**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **12 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

Das Episoden-Adventure ist komplett. Und richtig gut!

Von Benjamin Schäfer

Knapp ein Jahr nach der ersten Episode »Zero Sum« spielen wir mit »The Vault of the Traveler« das große Finale des Telltale-Adventures Tales From The Borderlands. Dabei stoßen wir auf ein Geheimnis, das uns quer über den Planeten Pandora führt, machen einen Abstecher in das Hauptquartier der bösen Firma Hyperion und lernen einiges über unsere Einstellung zu Verrat und Betrug. Wem Pandora und Hyperion jetzt nichts sagen, der sei beruhigt, denn Tales From The Borderlands ist auch etwas für die, die mit der Vorlage bisher nichts am Hut hatten.

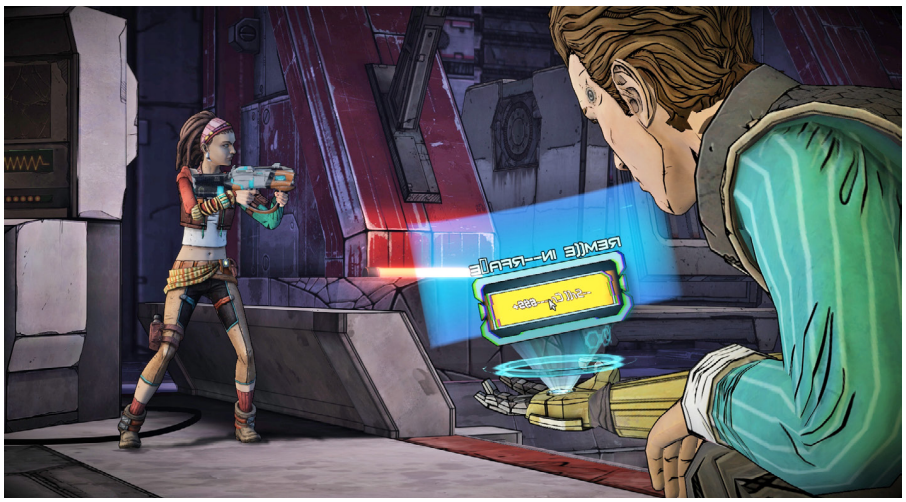


In Dialogen haben wir immer vier Auswahlmöglichkeiten. Ob und welche Konsequenzen unsere Antworten haben, sehen wir nicht.

Schatzsuche

Wir spielen zum einen Rhys, einen kybernetisch verbesserten Hyperion-Angestellten, und zum anderen Fiona, eine professionelle Diebin vom Planeten Pandora. Und wir werden zu Beginn erstmal von einem unbekannten Vault-Jäger gefangen genommen. In diese Rahmenhandlung bettet Telltale die Geschichte ein, die wir spielen. Rhys und Fiona erzählen dem Unbekannten von ihrer Suche nach einem Vault-Key, also einem Schlüssel zu einer Schatzkammer. Dabei ist die Rahmenhandlung nicht nur ein Mittel zum Zweck, sondern wird gekonnt zur Auflockerung genutzt. Wenn Rhys beispielsweise die Wirklichkeit etwas beschönigt, rückt Fiona seine Erzählung wieder ins rechte Licht.

Das ist großartig umgesetzt, zumal die anfangs noch getrennten Erzählungen von Fiona und Rhys über die einzelnen Episoden hinweg immer enger zusammenlaufen und schließlich eins werden. Tales From The Borderlands besitzt dabei ein zentrales Motiv, das sich durch die gesamte Geschichte zieht: Verrat. Dabei sind es nicht nur wir, die verraten werden, sondern auch wir selbst können entscheiden, unsere Freunde zu hintergehen. So zeigt sich nicht nur, wem wir vertrauen und wer uns egal ist, gleichzeitig wird uns auch bewusst, wie wir mit Verrat umgehen, also wo wir Grenzen ziehen.



Als Rhys hacken wir Terminals, doch nicht immer ist uns klar, was wir da gerade tun.

Lustig-verrücktes Grenzgebiet

Telltale Games hat einfach ein Händchen für Adaptionen. Natürlich hilft es auch, dass der Borderlands-Erfinder Gearbox Software bei der Entwicklung Tales From The Borderlands mit von der Partie war. Somit sieht alles nicht nur so aus wie die Vorlage, wir treffen auch bekannte Charaktere wieder wie den Catch-A-Ride-Mechaniker Scooter. Doch auch die neuen Charaktere könnten problemlos im nächsten Borderlands-Teil mitspielen. Dialoge, Eigenschaften und Auftreten der Neulinge passen wunderbar in die bekannte Spielwelt. Ebenso ihr Humor. Selbst in ernsten Situationen reißen wir noch Mutterwitze oder beleidigen die Frisur eines Auftragskillers. Allerdings nur in englischer Sprache, Deutsch wird weder gesprochen noch als Untertitel offiziell unterstützt.

Kybernetische Sperenzchen

Jeder unserer Protagonisten hat eine Besonderheit. Rhys scannt mit seinem kybernetischen Auge Objekte in seiner näheren Umgebung, um weitere Informationen zu bekommen und hackt sich gelegentlich in Computersysteme. Fiona hingegen nennt ein



Ab und an bewegen wir uns frei in einem abgesteckten Areal umher, um Hinweise für unser weiteres Vorgehen zu sammeln.

Inventar ihr Eigen. Das zeigt uns zwar, was wir in unseren Taschen haben, frei benutzen oder gar kombinieren dürfen wir unsere Gegenstände allerdings nicht. Benötigte Dinge werden von Fiona automatisch an den entsprechenden Stellen benutzt. Zwar kommt Rhys' Scan-Auge auch nur an wenigen Stellen wirklich tragend zum Einsatz, aber immerhin kommt es zum Einsatz.

Die eine Taste

Quick-Time-Events sind auch sozusagen das A und Q der spielerischen Seite von Tales From The Borderlands. Alle außergewöhnlichen körperlichen Aktionen, die unsere Charaktere ausführen, kommen als Quick-Time-Events daher. Das klingt anspruchslos, aber es ist auch nie nervig. Der Einsatz der Quick-Time-Events ist immer passend.

Die andere spielerische Komponente eines Telltale-Adventures sind die Dialoge, und auch diese fügen sich perfekt in den Stil von Borderlands ein. Größenwahn, Übermut, Zuneigung, Verachtung, Verständnis – die vorgegeben Dialogoptionen lassen uns genügend Raum, um auf die unterschiedlichen Situationen zu reagieren. Wenn eine Entscheidung Konsequenzen hat, dann werden uns diese wie bei Telltale-Spielen üblich durch eine kurze Einblendung angezeigt. Die Früchte unserer verbalen Saat ernten wir aber erst an einer Stelle in der letzten Episode. Da wäre mehr möglich gewesen.

Wo sind die Konsequenzen?

Gerade in dieser Situation der fünften Episode spüren wir die Konsequenzen unserer Entscheidungen, doch beschleicht uns eben auch das Gefühl der Beliebigkeit von uns gewählten Optionen. Erzählerisch verändert sich der Ablauf der Geschichte mit unseren Entscheidungen, doch fehlt uns ein wenig die Verkettung mit dem spielerischen Teil von Tales From The Borderlands, denn auf den scheint unser Verhalten keine Auswirkungen zu haben. Wir hätten gerne schon früher im Spiel den einen oder anderen Hinweis auf mögliche Alternativen einer Situation. Direkte oder indirekte Fingerzeige, wie es anders sein könnte, hätten wir uns vorher entsprechend verhalten. Dann würden sich unsere Entscheidungen weniger beliebig anfühlen. Allerdings teilt Tales from the Borderlands diese Krankheit mit nahezu allen Telltale-Spielen. Im Vordergrund steht auch hier die Erzählung. Und die hat uns hervorragend unterhalten. ★



Benjamin Schäfer
@GameStar_de

Ich bin zwar kein Hardcore-Borderlands-Fan, habe die ersten beiden Serienteile aber wegen des teils bösen Humors und der definitiv abgedrehten Charaktere gerne gespielt. Beides finde ich bei Tales From The Borderlands wieder. Telltale hat den Nerv des Originals perfekt getroffen und in eine spannende Geschichte gepackt. Die Quick-Time-Events haben mich trotz ihres geringen spielerischen Anspruchs nie gestört. Mittlerweile weiß ich, was ich zu erwarten habe, und das sind eine interessante Story und gut geschriebene Dialoge. Und die bekomme ich beim Borderlands-Adventure in Hülle und Fülle, denn nach jedem Quick-Time-Event wartet der nächste coole Dialog auf mich, bei dem ich irgendeinem anderen Charakter eine schnippische Antwort reindrücken kann oder jemanden verrate. Nein, sowas würde ich nie machen. Obwohl ...

TALES FROM THE BORDERLANDS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo, 3.0 / Athlon 64 X2 6400+	Intel Core i5-3470/ AMD FX-6300
Geforce 8600 / Radeon 6000	Geforce GTX 660 / Radeon HD 7870
3 GB RAM, 9 GB Festplatte	4 GB RAM, 9 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ Borderlands-Grafikstil perfekt adaptiert + schöne Charaktermodelle + stimmige und abwechslungsreiche Umgebungen
+ passende Soundkulisse − manche Texturen matschig

SPIELDESIGN

+ passende Quick-Time-Events + Multiple-Choice-Dialogoptionen
− keine Rätsel − Fionas Inventar unnötig
− Steuerung in freien Arealen hakelig

BALANCE

+ schnell zu erlernendes Spielprinzip + Quick-Time-Events immer fair + nützliche Hot-Spot Anzeige
− recht anspruchslos

ATMOSPHÄRE / STORY

+ glaubwürdige Hauptcharaktere + toll geschrieben + ohne Kenntnis der Vorlage spielbar + Wiedererkennungsmomente für Fans
− Entscheidungen haben wenig spürbare Auswirkungen

UMFANG

+ Wiederspielwert durch viele Dialogoptionen + angemessene Spielzeit von zwölf Stunden + kaum Umgebungsrecycling
− keine mehrsprachigen Untertitel

FAZIT

Spielerisch anspruchsloses, aber erzählerisch packendes und humorvolles Adventure, das nicht nur Borderlands-Fans begeistert.





Problematische PC-Umsetzungen

LEIDPLATTFORM PC?

Immer wieder gibt es PC-Spiele, die neben ihren Konsolenbrüdern dem Glöckner von Notre Dame ähneln: wackelig auf den Beinen, nicht besonders schön, und abgestürzt wird nicht nur von Türmen. Was macht PC-Portierungen eigentlich so schwierig? Von Jan Knoop

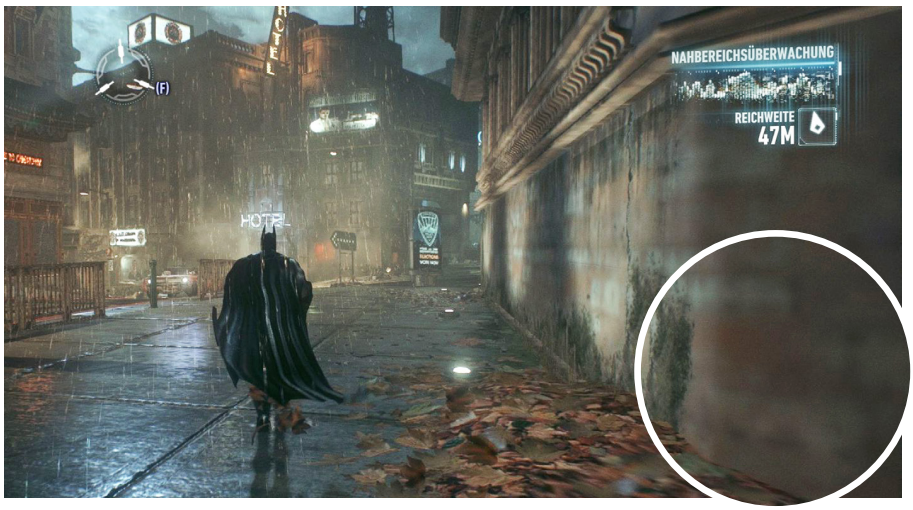
Er sollte der Schrecken sein, der die Nacht durchflattert. Doch während der dunkle Ritter auf Xbox One und PlayStation 4 in Batman: Arkham Knight wunderbar flüssig durch den Himmel Gothams glitt und ein krönendes Serienfinale feierte, wirkte das PC-Abenteuer der Fledermaus bei Veröffentlichtung wie ein Trip auf Scarecrows Furchtgas. Häufige Abstürze, Diashow-Ambiente und grafische Unterlegenheit (beispielsweise fehlten Regeneffekte) brachten die Netzgemeinde so sehr in Rage, dass der Publisher Warner das Spiel zumindest über Steam vorerst nicht weiter anbot. Neben vielen Flüchen schallte vor allem eine Frage aus dem Netz: Wie konnte eine solche Großproduktion derart mies für den PC umgesetzt werden? Wie konnte es Warner nach den ebenfalls nicht blitzsauberen Portierungen von Mittelerde: Mordors Schatten (auf der PS3) und Mortal Kombat X (auf dem PC) erneut passieren, dass ein auf PS4 und Xbox One tadelloser Titel so stiefmütterlich auf den PC gezogen wird? Darüber hinaus ist Arkham Knight nicht die einzige miese Portierung der letzten Zeit, auch Assassin's Creed Unity und Watch Dogs kämpften auf dem PC mit Mängeln. Statt nun über mangelnde Qualitätssicherung zu schimpfen, wollen wir ergründen, wie schlechte Portierungen entstehen, wo die technischen Herausforderungen für die Entwickler liegen und ob sich die Lage in Zukunft bessern könnte – oder sogar noch verschlimmern.

Als Anhängsel des Marktführers

Um dem Problem auf den Grund zu gehen, schalten wir die Überwachungskameras ein und werfen einen Blick in die Zimmer der Spieler. Während in den Neunzigern noch der PC dominierte, sind nunmehr die Konsolen weiter verbreitet – vor allem im wichtigen englischen Sprachraum. In ihrem »2015 Global Games Market Report« prognostizieren die Marktforscher von Newzoo, dass die Heimkonsolen (inklusive TV und Virtual Reality) bald satte 45 Prozent des US-amerikanischen Spielemarktes ausmachen. Zum Vergleich: Der Anteil von PC-Spielen beträgt nicht einmal ein Viertel (24 Prozent), ohne den Casual-Bereich sogar nur 19 Prozent. Für den globalen Markt verschieben sich die Zahlen zwar noch zugunsten des PCs (unter anderem wegen des Konsolen-Verkaufsverbots in China, das jedoch kürzlich aufgehoben wurde); allerdings entwickeln die amerikanischen Publisher eben primär für ihren Heimatmarkt. Und damit für die Konsolen.

So ist es nicht weiter verwunderlich, dass sich viele Entwickler vom PC als Leitplattform ab- und den aktuellen Konsolen zuwenden – etwa Dice, das Star Wars: Battlefront in erster Linie für die PlayStation 4 entwickelt hat. Durchaus verständlich bei über 25 Millionen verkauften Konsolen. Ganz neu ist diese Situation freilich nicht, schon zu Zeiten der PlayStation 2 lag der Fokus auf Sonys immens erfolgreicher Konsole, die sich weltweit über 150 Millionen Mal verkaufte. Das Ergebnis waren schon damals viele miserable PC-Portierungen, die nicht nur unter den üblichen Bedienungsseuchen litten, sondern auch unter technischen Problemen. Die Umsetzung des PS2-Klassikers Metal Gear Solid 2 etwa lief 2003 nicht auf Radeon-Karten – genau wie fünf Jahre später die PC-Version von GTA 4. Grafikoptionen suchte man bei vielen frühen Portierungen vergebens.

Nun muss es für uns PC-Spieler nicht automatisch den Weltuntergang bedeuten, wenn ein Entwickler lieber eine Konsole als Leitplattform anpeilt. Idealerweise bemerken wir davon nichts – falls die Programmierer die



Wegen Streaming-Problemen waren die Umgebungstexturen von Arkham Knight in der Bewegung unscharf. Wenn der Rächer stillstand, schärften sie nach.





Unsere Experten: Jan Klose (links) und Wolfgang Engel.



Assassin's Creed Unity: das »Gesicht« mieser PC-Portierungen.

PC-Umsetzung fehlerfrei hinkriegen. Spätestens hier sollten die Alarmglocken schrillen: Nicht erst die prominenten Portierungsflops haben uns gelehrt, dass die Programmierung von Spielen (und allen anderen Programmen) selten fehlerfrei klappt. Zudem gilt: Ist das Grafikkorsett erst mal geschnürt, wird die PC-Fassung meist nur noch minimal aufgehübscht – wenn überhaupt. Die technische Leistungsfähigkeit der Konsolen bestimmt oft die Grenzen dessen, was die Entwickler verwirklichen können.

Profit gegen Release

Die Unterschiede zwischen PC- und Konsolenfassung zementieren sich dabei noch weiter, wenn nicht das ursprüngliche Entwicklerteam, sondern ein externes Studio die Umsetzung zu verantworten hat. Doch warum nicht die Expertise an zentraler Stelle bündeln? Jan Klose, der Creative Director von Deck 13 (Lords of the Fallen), gibt zu bedenken: »Wenn das Team voll in die Konsolenproduktion eingebunden ist, dann gibt es möglicherweise niemandem mehr, der sich auf eine weitere Fassung konzentrieren könnte.« Außerdem sprechen wir mit dem Spielegrafik-Experten Wolfgang Engel, der unter anderem vier Jahre lang in der Engine-Entwicklungsabteilung von Rockstar gearbeitet, Grafikprogrammierung gelehrt sowie Bücher darüber verfasst hat. Heute leitet er in den USA den Think-Tank Confetti, der Grafiktechnologien für die Spiele- und Filmindustrie erforscht. Bei schlechten Portierungen spielen auch für ihn die wirtschaftlichen Gründe die Hauptrolle: »Man verkauft sehr viel mehr Exemplare für Konsolen als für den PC.« Die Kräfte werden schlichtweg für den lukrativeren Markt gebündelt. Ein externes PC-Studio kann zudem das finanzielle Risiko senken, wie Wolfang Engel verrät: »Manchmal werden die auch nicht so gut bezahlt.«

Wendet man den Blick von den monetären Interessen ab und den Hilfsstudios zu, so zeigt sich nicht nur im Falle von Iron Galaxy, die bereits Batman: Arkham Origins auf den PC gehoben haben, dass die Portierer oftmals keine Unbekannten sind. Wenn aber die Studios Expertise auf ihrem Feld vorweisen können, wie kommen dann die Probleme wie bei Arkham Knight zustande? Ein großer Stolperstein ist das ständige Abwägen zwischen der Optimierung der Effekte und des Rechenbedarfs auf der einen, und zeitlichem Aufwand auf der anderen Seite: »Man versucht bei der Spiele-Entwicklung ja oft, das Letzte aus einem System herauszuquetschen. Da ein PC aber anders funktioniert als eine Konsole, braucht man hier andere Werkzeuge und andere Programmiertechniken, um das zu ermöglichen. Und manchmal erreicht man damit eben nicht den gleichen Effekt«, so Jan Klose.

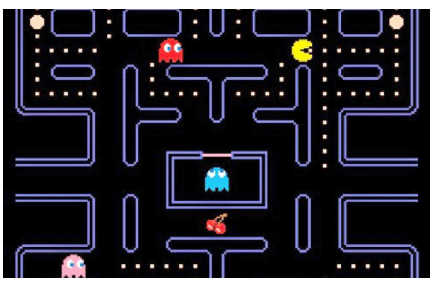
Eine Frage der Ressourcen

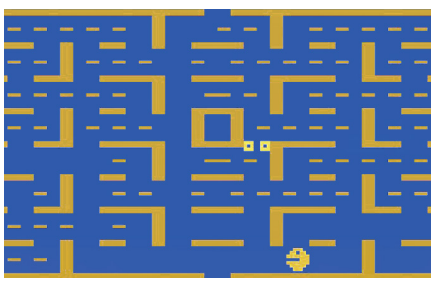
Moment, es heißt doch immer, die PS4 und die Xbox One seien im Grunde kleine PCs. Und dennoch gibt es plattformspezifische Probleme? »Konsolenumsetzungen sind oft speziell für die Konsolenhardware optimiert«, führt Klose aus. »Wer ein Spiel auf eine andere Plattform umsetzt, muss solche hardwarenah entwickelten Bestandteile komplett austauschen oder neu programmieren, damit sie auf dem PC auf einer Vielzahl von Grafikkarten und in mehreren Qualitätsstufen laufen.« Als Beispiel nennt Jan Klose eine »Explosion mit Schockwelle, die genau auf eine Bildschirmauflösung und Framerate hin entwickelt wurde: Der Programmierer muss den Effekt dann vielleicht von Grund auf neu bauen, damit er universell auf verschieden schnellen PCs und verschiedenen Grafikkarten, in verschiedenen Bildschirmauflösungen und verschiedenen Framerates wieder gut aussieht.« Entscheidend sei dabei – natürlich – der Zeitfaktor: »Je weniger Zeit zur Verfügung steht, desto weniger kann man sich in das neue System ›reinfuchsen‹ und perfekte Lösungen für solche Probleme entwickeln.« Zugleich sei es problematisch, wenn auf der Leitplattform in letzter Minute noch Dinge geändert würden und »die dann noch schnell auf dem PC nachgeführt werden müssen.«

Eine weitere Herausforderung stellen die unterschiedlichen Hardware-Konfigurationen dar: Wolfang Engel erklärt, modernen Konsolen könnten »oft fünf Gigabyte Grafikspeicher für alle Ressourcen eines Spieles« zur Verfügung stellen. Im Gegensatz dazu »bieten schwächere Grafikkarten nur ein Gigabyte. Das Speicher-Management ist daher oft schwieriger«. Bei Arkham Knight vermutet er, dass »bei der Umsetzung die geringere Speichergröße der PC-GPUs nicht berücksichtigt wurde.« Ähnliches gelte für die bei Konsolen üblicherweise höhere Anzahl an CPU-Kernen oder -Threads. Wohlmöglich seien auch »Fehler bei der Multi-Core- oder Multi-Threading-Programmierung« gemacht worden. Die PlayStation 4 etwa kann sechs ihrer acht Kerne zum reinen Spieledienst abstel-

Der Umsetzungs-Urknall

Schlampige Portierungen sind weder neu noch PC-exklusiv – auch auf anderen Plattformen gibt und gab es schon immer Umsetzungsärger. Vielleicht nicht das erste, wohl aber das erste prominente Portierungsdesaster ist Pac-Man. Anno 1982 muss der Programmierer Tod Frye die Spielautomaten-Mampfkugel in nur sechs Wochen auf den Atari 2600 zerren. Die Vorfreude ist riesig, der Pac-Man-Automat war schließlich beliebter als Heizdecken in der Arktis. Doch die Umsetzung sieht dem Original letztlich kaum ähnlich, statt weißen Pillen schnabuliert man braune Matschlinien, statt Pixelfrüchten gelbliche Quadrate – schuld ist die magere Hardware. Am schlimmsten ist, dass der Atari 2600 die vier Geistergegner nicht gleichzeitig darstellen kann, sondern nur in schneller Folge nacheinander, sodass ein flackernder Effekt entsteht: Pro Frame ist nur ein Gespenst zu sehen, die Phantome ruckeln abwechselnd durchs Labyrinth. Viele Atari-Besitzer sind damals dennoch glücklich: Endlich können sie auch daheim Pillen schlucken! Sogar, wenn sie gesund sind.





Die Arcade-Version von Pac-Man (links) war schöner als die Matschfassung für den Atari 2600.

Kuriose Diashow: Die Zwischensequenzen von Silent Hill 4 liefen am PC bei konstant 15 fps ab.

len, während viele PC nur vier Kerne haben. Wenn die Hardware-Umgebung nicht ausreichend bedacht wird, kann die Performance leiden. Zumal die Entwickler einer PC-Portierung stets eine gigantische Hardwarespanne abdecken müssen, von schmächtigen Altrechnern bis hin zu pfeilschnellen Highend-Systemen. Da sind Sorgfalt und vielfältige Grafikoptionen gefragt, damit das Spiel zumindest nicht nur auf sündteuren PCs läuft. Und wenn die Sorgfalt fehlt, kann es eben sein, dass es sogar auf schnellen Computern hakt – wie bei Arkham Knight.

Stolperstein Engine?

Neben den allgemeinen technischen Herausforderungen einer PC-Umsetzung könnte im Falle Arkham Knight zudem die Engine eine wesentliche Rolle gespielt haben: Rocksteady hat die Unreal Engine 3.5 erweitert und um neue Effekte ergänzt; vor allem auf der PlayStation 4 sieht das Fledermaus-Abenteuer besser aus als manch zeitgenössischer Unreal-Engine-4-Titel. »Wenn man auf eine lizenzierte, also nicht selbst entwickelte Engine angewiesen ist, dann ist es meist sehr schwierig, die nötigen technischen Anpassungen schnell selbst zu erledigen«, erläutert Jan Klose. »Somit hat man es oft gar nicht selbst in der Hand, ob alle Effekte auf allen Plattformen gleich gut funktionieren. Manchmal hofft man, dass der Engine-Entwickler noch rechtzeitig zum Release ein rettendes Update veröffentlicht. « Das würde im Falle Batmans erklären, wohin beispielsweise die ansehnlichen Regeneffekte beim Transit auf den PC entschwunden sind.

Wolfgang Engel vermutet andere Gründe: Wenn zwei Teams an unterschiedlichen Fassungen eines Spiels säßen, könne es vorkommen, »dass die Codebasis auseinanderdriftet. Plötzlich fehlt ein Effekt auf einer Plattform, obwohl er auf der anderen eingebaut war.« Ein Effektverlust ist also kein Rätsel, sondern ein Symptom einer miesen Portierung. Den Einfluss der modifizierten Engine auf die Portierungsprobleme schätzt Engel gering ein: »Eine Engine ist nicht vergleichbar mit dem Motor eines Autos. Sie gibt den Programmierern zwar einen guten Startpunkt, doch dann verbringen sie Jahre damit, alles so zu ändern, dass es ihren Bedürfnissen gerecht wird. Keine Engine kann alles anbieten, was ein bestimmtes Spiel erfordert. Und die meisten Effekte, die schon drin sind, müssen an den Typ des Spiels angepasst werden. Natürlich muss man dazu den Quellcode haben, den die Unreal Engine ja mitliefert. Ohne den sind die Programmierer oft aufgeschmissen. Solange du ein gutes Programmierteam hast, kannst du machen, was du willst. Du kannst dein Spiel auf jede Plattform portieren.«



Auch die TressFX-Haare von Tomb Raider produzierten den einen oder anderen Bug.

Fehlerpotenzial überall

Dennoch laufen Umsetzungen selten reibungslos – egal, ob nun von der Konsole auf den PC oder umgekehrt. Um einen Eindruck davon zu gewinnen, welche Kniffe bei einer Portierung nötig sind und welche Stolpersteine vermieden werden müssen, haben wir Wolfgang Engel gebeten, uns ein paar Beispiele zu nennen: »Wenn man einen Effekt in ein PC-Spiel einbaut, stellt sich immer die Frage, welche ›Fallback‹-Methode man für langsamere GPUs oder Hardware verwendet. Beispielsweise können moderne Partikeleffekte sogenannte volumetrische Partikel sein. Doch bei denen gibt es leider keinen guten Fallback, also fällt man einfach auf die alten Billboards zurück – Sprites, die stets dem Spieler zugewandt sind. Das Problem ist, dass die beiden Effekte, die sehr verschieden sind, nun so getunt werden müssen, dass sie halbwegs gleich aussehen.«

Andere Effekte seien hingegen so hardwarespezifisch, dass sie bei Portierungen unter den Tisch fielen, etwa volumetrische Effekte: »Nvidia hat ein globales Beleuchtungssystem, das nur auf den Top-Grafikchips läuft und selbst da ziemlich viele Ressourcen frisst ist. Es gibt keinen Fallback für diesen Fall.« Auch die viel diskutierte Haardarstellung sei so ein Spezialfall. Hier spricht Wolfgang Engel aus Erfahrung, denn sein Team Confetti hat in Tomb Raider jedes einzelne Haar von Lara Croft animiert – für AMDs TressFX-Technologie. »Das Zurückschalten auf das alte Haar ist dann aber sehr sichtbar. Gleiches gilt, wenn Nvidia sein Hairworks einsetzt.« Zudem verrät Engel, was der Verzicht auf Fallback-Mechanismen praktisch bedeutet: »Wenn jemand auf der Xbox One

Schlechte PC-Portierungen



Resident Evil 4 (2007)

Was kann schon schiefgehen, wenn man die PS-2-Portierung eines Gamecube-Spiels auf den PC umsetzt? Der Horror geht hier nicht von Quasizombies und Kultisten aus, sondern von altbackenen Texturen, fehlenden Lichteffekten und der Steuerung: Mangels Mausunterstützung muss das Spiel mit der Tastatur gespielt werden; Abhilfe schafft nur ein Controller.



Halo 2 (2007)

Schwache Grafik, schwerfällige Steuerung, nur für Windows Vista: Bei der PC-Umsetzung von Halo 2 läuft einiges schief. Noch dazu hatte Microsoft versprochen, den Shooter wesentlich zu verschönern – Pustekuchen! Natürlich gab es schon schlechtere Portierungen, mehr Mühe hätte sich Microsoft bei dieser Prestigeserie aber schon geben können. Pardon: müssen.



Grand Theft Auto 4 (2008)

PC-Spieler dürfen erst ein halbes Jahr nach Konsolenrelease nach Liberty City – und viele müssen sich noch länger gedulden: Die Performance ist so desaströs, dass selbst Highend-Systeme schwanken. Und dann gibt es noch Games for Windows Live, mit dem wir uns verbinden müssen, nachdem das Spiel bereits über den Rockstar Social Club gestartet wurde.



Saints Row 2 (2009)

Diese PC-Version! Auch wenn es nicht gerade schön aussieht, ruckelt Saints Row 2 selbst auf starken PCs. Viele Menüs funktionieren nicht, die Autos reagieren sekundenlang nicht auf Eingaben und die Spielwelt lädt langsamer nach, als die Karren fahren: Vor der Windschutzscheibe baut sich die Straße erst nach und nach auf, ständig knallt man gegen unsichtbare Wände.



Die Regeneffekte von Arkham Knight (links) fehlten in der PC-Version (rechts).

und der PS4 und dem PC die gleichen Effekte haben möchte, weil er nicht für jede Plattform neue Grafiken entwerfen möchte, wird er sich an den Fähigkeiten der Xbox One und der PS4 orientieren. Was immer die können, wird der Standard.«

Welch seltsamen Blüten Portierungen treiben können, veranschaulicht Jan Klose von Deck 13 am Beispiel des hauseigenen Action-Rollenspiels Venetica von 2009: »Weil auf der PS3 nicht genügend Texturspeicher übrig war, mussten wir kürzen. Da wir die Portierung aber an ein externes Studio gegeben hatten, konnten wir den Prozess kaum beeinflussen und mussten mitansehen, wie die Texturauflösung einfach über das ganze Spiel hinweg halbiert wurde.« Seitdem verzichtet Deck 13 auf externe Portierungen. Ähnliche Erfahrungen hat der deutsche Entwickler Piranha Bytes gemacht: Bei der externen Konsolen-Portierung von Risen 2 wurde das Interface nicht ausreichend angepasst, sodass die für PC-Monitore optimierte Schrift auf dem Fernseher kaum lesbar war. Bei Risen 3 gab's dann vor allem auf der PlayStation 3 massive Technikprobleme, das Rollenspiel flimmerte und ruckelte. Folgerichtig entschlossen sich die Entwickler, die Xbox-One- und PS4-Versionen ihres SciFi-Rollenspiels Elex in Eigenregie zu entwickeln.

Ein Blick in die Glaskugel

Wird sich die Situation verschärfen? Während die Konsolen aufgrund der festen Hardware in ihrer Leistung limitiert sind, werden PCs weiter aufgerüstet, sodass »PC-Portierungen einfacher werden – bis zur nächsten Konsolengeneration«, bemerkt Jan Klose. Zynischer formuliert heißt das: PC-Umsetzungen können dann trotzdem schlecht optimiert sein. Weil die Rechner schneller werden, merkt man das aber nicht mehr – zumindest auf aktuellen und entsprechend teuren Systemen. Bei der PS 2 war das ähnlich, auch hier liefen portierte Spiele in der Spätphase (also um das Jahr 2005 herum) oft runder als anfangs, zugleich stiegen aber die Hardware-Anforderungen, obwohl die Konsole ja im Grunde gleich leistungsfähig blieb. Dass wir beim nächsten Konsolenzyklus erneut derart große Portierungsprobleme erleben, sobald dieser sich etabliert hat, bezweifelt Klose ebenfalls, weil »die Architektur der Konsolen einem PC inzwischen stark ähnelt.« Auch Wolfang Engel nimmt an, es könnte »bald schwieriger werden, die bessere Leistung der PCs richtig zu nutzen« angesichts immer größerer Grafikspeicher und einer höheren Anzahl an CPU-Kernen. Dann würden wieder die Konsolen darüber bestimmen, wo die technischen Grenzen liegen: »Neue Grafikkarten wie die AMD Fury haben extrem hohe Speicherbandbreiten. Jede Technik, die darauf aufbaut, wird schwer auf einer Konsole umzusetzen sein.« Deshalb könnten viele Entwickler von vorneherein darauf verzichten.

In den nächsten Jahre dürfte der PC alleine schon aus finanziellen Gründen das Anhängsel der Konsolen bleiben: So verkaufte sich beispielsweise CoD: Advanced Warfare für die Konsolen insgesamt über 19 Millionen Mal, während der PC-Ableger nur 320.000 Exemplare (allerdings ohne Digitalverkäufe) auf die Waage brachte. Selbst bei Spielen mit starker PC-Community wie The Witcher 3 wurde in den ersten Wochen nur jedes dritte Hexer-Abenteuer für den Rechner verkauft, wie der CD-Projekt-Chef Marcin Iwinsky in einem Interview verriet. Dabei berechnete er sogar Grafikkartenbeilagen und Keyshop-Verkäufe mit ein.

Wenn Publisher und Entwickler jedoch nur dem Ruf des Geldes folgen und schlechte Portierungen in Kauf nehmen, leidet ihr Ruf trotz des kleineren Marktes plattformübergreifend. Ubisoft kann seit den PC-Versionen von Watch Dogs und Assassin's Creed Unity ein Lied davon singen. In Zukunft müssen Windows-Fassungen also wieder mehr sein als nur Anhängsel – was aber zum Leidwesen der Spieler auch bedeuten kann, dass Titel wie GTA 5 oder Assassin's Creed Syndicate länger reifen und erst Wochen (oder, wie bei GTA, sogar anderthalb Jahre) nach den Konsolenfassungen für den PC erscheinen. Schlimmstenfalls könnten Portierungen sogar gestrichen werden, wenn der Imageverlust den zu erwartenden Gewinn überwiegt. Doch egal, wie sich der PC-Markt entwickelt, den Unkenruf über aussterbende Systeme hält Jan Klose für verfrüht: »Ich denke, dass hier alles offen ist.« ★



Dark Souls (2011)

Ein Spiel, in dem das Streben nach Perfektion der einzige Weg ist, dem Tod zu entrinnen, mit einer schwammigen Maussteuerung zu portieren – nun, das zeugt von einem mindestens diabolischen Plan. Dazu kommen technische Probleme, etwa das sinnbefreite 30-fps-Limit, die lächerliche 720p-Auflösung oder die merkwürdige Beschränkung auf einen CPU-Kern.



Enslaved: Odyssey to the West (2013)

Mit drei Jahren Verspätung kommt Enslaved auf den PC. Genügend Zeit für eine vernünftige Portierung, oder? Doch die Schießereien und Klettereinlagen sind mit Maus und Tastatur ein Fingerkrampf, Grafikoptionen schlicht Mangelware. Wer die Auflösung über 720 erhöhen oder die nervigen Motion-Blur-Effekte abschalten will, muss an einer Ini-Datei herumbasteln.



Watch Dogs (2014)

Die PC-Version leidet unter derart heftigen Technikproblemen, dass Ubisoft empfiehlt, die Grafikoptionen runterzudrehen – woraufhin das Open-World-Spiel doch wieder aussieht wie ein Titel für die letzte Konsolengeneration. Nachgeschobene Patches beheben zwar einige Fehler, zerstören aber auch Spielstände. Antwort von Ubi: »Fangt einfach noch mal von vorne an.«



Final Fantasy 13 (2014)

Fans, die FF13 am Arbeitsplatz spielen, können es durch Druck auf die ESC-Taste sofort vollständig beenden. Alle anderen ärgern sich im mit vier Jahren Verspätung umgesetzten Rollenspiel über verlorene Speicherstände, die schwammige Kamera, fehlende Grafikeinstellungen, Kantenflimmern, die nicht verstellbare 720p-Auflösung und regelmäßige Mikroruckler.

Im PC-Multiplayer von Crysis 2 konnte jeder cheaten – man musste dafür nämlich nur die Spieldateien editieren.



Das Interplay-Team Mitte der 80er-Jahre, Brian Fargo ist als Dritter von links zu erkennen.



Brian Fargo heute in seinem Büro bei inXile Entertainment, wo Wasteland 2 produziert wurde. Die Vitrine enthält zahlreiche Interplay-Spiele.

Legendäre Studios: Interplay

AUFSTIEG UND FALL(OUT)

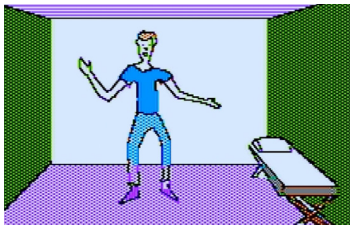
Weltuntergangsstimmung aus Südkalifornien: Die Geburtswiege der Fallout-Serie bescherte uns schon in den 80er-Jahren Rollenspiel-Klassiker wie Wasteland und The Bard's Tale. Interplay gelang der rasante Aufstieg vom kleinen Entwickler zu einem der führenden PC-Spiele-Publisher, der mit Lizenzen wie Star Trek spielte und jungen Studios wie Blizzard oder Bioware zum Durchbruch verhalf. Von Heinrich Lenhardt

Zarte 20 Jahre war Brian Fargo alt, als er 1983 Interplay Productions gründete. Doch zu dem Zeitpunkt hatte der Hobbyprogrammierer und erklärte Fantasy- sowie Science-Fiction-Fan schon einiges mitgemacht: mit 18 ein Spiel veröffentlicht und die erste Firma gestartet, diese dann für 5.000 Dollar an seinen Schulfreund Michael Boone verkauft. Als dieser spontan aus dem Softwaregeschäft ausstieg, waren die Mitglieder des kleinen Boone-Programmierteams arbeitslos. Doch der findige Fargo zog rasch Auftragsarbeiten vom Lexikon-Verlag World Book Encyclopedia an Land: »Ich konnte Interplay als Firma starten, weil es einen Vertrag gab, Lernsoftware zu entwickeln. Das war nicht direkt das, was ich machen wollte, aber es bezahlte die Rechnungen.« Was er machen wollte, das waren natürlich Computerspiele.

Schon als Teenager tummelte sich Brian Fargo in Spielhallen und an »Dungeons & Dragons«-Tischen, zuhause zockte er mit den frühen Konsolen Magnavox Odyssey und Atari 2600. Gleichzeitig war er in den Sportteams seiner Schule erfolgreich, als Football-Spieler und Leichtathlet. Seine Laufleistungen waren so verheißungsvoll, dass ein Trainer in ihm gar einen Olympia-Kandidaten witterte. Fargo war ein Multitalent – und auch seine Firma Interplay wurde zum Hansdampf in allen Gassen. Ein wichtiger Schritt dahin war der 1.500 Dollar teure Apple-II-Computer, den Fargos Familie 1979 anschaffte. Mit dem Gerät konnte er nicht nur spielen, sondern auch selber entwickeln, und sei es nur in Basic: »Das hat mir die Au-



Brian Fargo verkaufte 1982 sein Basic-Abenteuerspiel The Demon's Forge im Selbstvertrieb. Bei der Entwicklung half ihm D&D-Spielgenosse Michael Crawford, der spätere Hauptprogrammierer von The Bard's Tale. 2011 recycelten Fargo und inXile den Spielenamen im Actiontitel Hunted: The Demon's Forge (unten).







gen geöffnet«. Er war fasziniert von Sierras frühen Hi-Res-Adventures wie The Wizard and the Princess, sein eigenes Abenteuerspiel taufte er auf den Namen The Demon's Forge. Er bat einen Kumpel um eine Assembler-Grafikroutine, lizenzierte eine kitschige Fantasy-Artwork und gab eine Anzeige im Magazin Softalk auf. Die Disketten für seine etwa 500 Käufer kopierte Fargo in Handarbeit.

Abenteuer mit Activision

Berühmt wurde Interplay vor allem als Rollenspiel-Geburtswiege. Drei der beliebtesten Serien entstanden im Hauptquartier in Irvine, südlich von Los Angeles: The Bard's Tale (1985), Wasteland (1988) und Fallout (1997). Doch die ersten Spiele des jungen Studios gediehen im Adventure-Genre. Fargo hatte immer noch sein Jugendwerk The Demon's Forge als Vorzeigeprodukt. Das war gut genug, um den Branchenriesen Activision zu überzeugen, einen 100.000 Dollar schweren Deal mit Interplay abzuschließen. Denn nach dem Absturz des Atari-Videospielmarktes drängte Activision in den boomenden Heimcomputer-Sektor, brauchte dazu aber dringend geeignete Produkte – zum Beispiel Adventures, so wie Sierra und Infocom das erfolgreich vorgemacht hatten. Das erste Interplay-Spiel war 1984 der Amnesie-Krimi Mindshadow, gefolgt von den Abenteuern The Tracer Sanction und Borrowed Time. Als die ab 1985 auch auf dem C64 erschienen, waren viele Spieler begeistert. Weniger wegen des Parsers, der die englischen Texteingaben mühsam interpretierte – da spielte Interplay nicht in der Infocom-Liga. Aber die Spiele waren hübsch anzusehen und komfortabel, mit Funktionstastenbelegung, schnellen Quicksaves und eingebauter Tipp-Funktion. Die flott aufgebauten Grafiken hatten sogar einige kleine Animationen. Sie waren das Werk von Dave Lowery, der später als Storyboard-Künstler Hollywood-Karriere machte und für Regisseure wie Steven Spielberg arbeitete. Lowerys bewegte Bilder waren auch das Sahnehäubchen bei Interplays erstem Riesenhit: einem Wizardry-Verschnitt, der unter dem Arbeitstitel Shadow Snare entwickelt wurde und das junge Studio über Nacht zur festen Rollenspiel-Größe machte.

Ein Barde schließt die Lücke

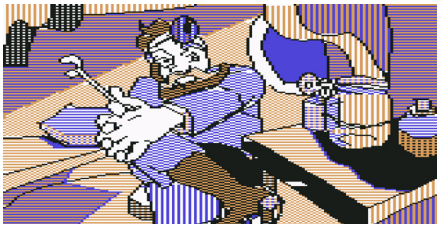
»Einer meiner ersten Pitches für The Bard's Tale lautete: Lass uns so etwas wie Wizardry in Farbe machen und auch auf den Commodore bringen«, erinnert sich Fargo an die Entstehung von Interplays erstem Rollenspiel. Das Vorbild war ein Dauerbrenner in den US-Verkaufscharts, doch sein Anbieter Sir-Tech machte keine Anstalten, eine C64-Version zu veröffentlichen. Auch bei Adventure-Partner Activision blitzte Interplay mit seinem Rollenspiel-Projekt ab: Diese Art von Produkt sei zu nischig, außerdem störte man sich daran, dass Interplay zwei (!) 5,25-Zoll-Disketten für sein Epos benötigte. Welch astronomische Produktionskosten! Der junge Activision-Konkurrent Electronic Arts teilte diese Bedenken nicht, nahm das Spiel unter Vertrag und fokussierte die Marketingkampagne auf den Barden-Charakter. Der eigentliche Seriennname Tales of the Unknown rückte in den Hintergrund, die geplanten Fortsetzungen »The Archmage's Tale« und »The Thief's Tale« wurden zugunsten von The Bard's Tale 2 und 3 gestrichen. Nicht, dass jemand auf die Idee kommt, die Spieleindustrie sei damals weniger fortsetzungsgetrieben gewesen als heute.

The Bard's Tale erschien zuerst auf dem Apple II, dessen Besitzer schon Monate vor der später legendären C64-Version durch die Dungeons von Skara Brae crawlten, ganze Abende mit dem Charakterwerte-Auswürfeln der perfekten Party verbrachten, bei jeder zufälligen Monsterbegegnung den Atem anhielten und Karopapier mit Labyrinth-Umrissen bekritzelten. Als dann 1986 die C64-Fassung erschien, kam in Europa eine ganze Generation auf den Dungeon-Crawler-Geschmack. Wie viel sich The Bard's Tale bei Sir-Techs Wizardry abgeguckt hatte, kriegten deutsche Rollenspieler kaum mit, denn das gab's ja nur für teure Apple- und IBM-Geräte. So wirkte der geradlinige, kampflastige Spielablauf frisch und spannend, war leichter zugänglich als die ambitionierte Weltsimulation eines Ultima 4. The Bard's Tale, ein Computer-Rollenspiel für die Massen. Die guten Verkaufszahlen überraschten, flugs wurden zwei Nachfolger entwickelt. Doch ausgerechnet der triumphale Abschluss der Trilogie sorgte für folgenreichen Knatsch zwischen Interplay und Electronic Arts.

Wasteland geht unter

Während Interplay bei den Bard's-Tale-Fortsetzungen seine Fantasy-Erfolgsformel routiniert wiederholte, arbeitete das Team an einem innovativen neuen Rollenspiel namens Wasteland. Mutanten statt Orks, Gewehre statt Schwerter, komplexes Skill-System statt

Die 20 wichtigsten Interplay-Spiele



Mindshadow (1984)

Das erste Interplay-Spiel war eine Auftragsarbeit für Activision. Robert Ludlums »Bourne«-Romane inspirierten zur Gedächtnisverlust-Story, illustriert durch flott aufgebaute Bilder. Textparser und Puzzles sind nichts Weltbewegendes, dennoch ein geglücktes Debüt.



Borrowed Time (1985)

Von den insgesamt vier Activision-Adventures ist dieser Krimi noch erwähnenswert. Anklickbare Worte helfen bei der Bildung von Kommandoeingaben, eine Vorstufe des modernen Point&Click. Die Geschichte um Privatdetektiv Sam Harlow ist zudem recht witzig.

Ein Teenager half Interplay bei der Programmierung des ersten Adventures Mindshadow: Allen Adham, einer der Gründer von Blizzard.



Da Publisher Electronic Arts mehr Umsatz für sein Quartalsergebnis brauchte, wurde Wasteland 1988 bereits kurz nach The Bard's Tale 3 veröffentlicht – und ging prompt im Schatten des prominenten Fantasy-Kollegen unter.



Unter dem wuchtigen Activision-Logo steht bescheiden »designed by Interplay Productions«: Nach einigen Lernsoftware-Auftragsarbeiten war das Adventure Mindshadow die erste Spielveröffentlichung des jungen Studios.



Unter dem Arbeitstitel Shadow Snare entwickelte Interplay einen Wizardry-Klon, den Activision ablehnte. So wurde Electronic Arts zum Publisher der Bard's-Tale-Trilogie.

Zaubersprüche – und dann war da noch die offene Spielwelt, ein kühner Gegenentwurf zur Bard's-Tale-Linearität: »Vielleicht wird mich irgendwannjemand korrigieren, aber ich glaube, dass es in gewisser Weise das erste Open-World-Spiel war«, meint Fargo, »man konnte herumwandern und Dinge in beliebiger Reihenfolge erledigen«. Wasteland war ein ebenso mutiges wie faszinierendes Stück Software, aber zunächst kein kommerzieller Erfolg, denn EA veröffentlichte es nur einige Wochen nach Bard's Tale 3. »Eines unserer eigenen Spiele hat uns da geschadet«, klagt Fargo, der Neuling ging im Schatten der bekannten Hit-Marke unter. Schuld am unglücklichen Release-Timing war der schnöde Umsatzzahlen-Druck bei Electronic Arts: »Ich hatte vier Jahre lang an Wasteland gearbeitet und die mussten irgendwie ihr Quartalsergebnis schaffen«, lacht Fargo heute – 1988 fand er diese Entscheidung weniger lustig. Zudem wollte er mehr Geld vom Erfolg der Spiele sehen, die sein Studio entwickelte. Also stieg Interplay selber ins Publishing-Geschäft ein – und Electronic Arts war deshalb so angefressen, dass ein weiteres Bard's Tale abgeschossen wurde.

Aus Barden werden Drachen

1989 war das vierte Fantasy-Rollenspiel nämlich schon fast fertig, doch die Bard's-Tale-Markenrechte gehörten Electronic Arts. Wie konnte Fargo es nur wagen, aus seinem Entwicklungsstudio einen Konkurrenten im Publishing-Geschäft zu machen? Zur Strafe musste er das geplante Bard's Tale 4 kurzerhand umtaufen, die Namenswahl fiel auf Dragon Wars. Fantasy-Künstler Boris Vallejo steuerte eine Artwork mit Muskelmann, Bikini-Amazone und mächtigem Drachen bei. Interplay-Programmierer Bill Heineman machte Fargo auf ein nicht ganz unwesentliches Detail aufmerksam: »Dir ist schon klar, dass es in der Story keine Drachen gibt?« In letzter Minute wurde die Handlung noch überarbeitet, im fertigen Spiel sind die Feuerspucker dennoch auffällig dünn gesät.

Während Barden zu Drachen umgeschult wurden, erschien bereits 1988 die erste Interplay-Eigenveröffentlichung. Das war ausnahmsweise kein Rollenspiel, sondern … Schach?! Das klang ebenso langweilig wie überflüssig, mit Fritz oder Chessmaster gab es schon reichlich Schachprogramme. Doch Battle Chess setzte nicht so sehr auf überragende Spielstärke, sondern den Charme seiner Grafik: Das Schlagen einer Figur wird von witzigen Animationen und Soundeffekten begleitet, welche die audiovisuellen Stärken des Commodore Amiga ausnutzen. Vor allem die PC-Umsetzung erwies sich als Goldgrube, wie sich der spätere Black-Isle-Studioleiter Feargus Urquhart erinnert: »Battle Chess warf mit OEM-Verträgen eine abartige Menge Geld ab. Computerhersteller wie Dell und Compaq suchten nach Software, die sie ihren PCs beipackten. Damals zahlten sie etwa fünf, sechs Dollar pro Kopie, die sie mit einem Rechner verkauften. Interplay verdiente damit viel Kohle.« Und Battle Chess ist noch in zweiter Hinsicht historisch bemerkenswert. Zum einen gilt es als eine der lachhaftesten Indizierungen in der Geschichte der Bundesprüfstelle. Ein Schachspiel auf den Index als höchster Ausdruck deutscher Zensurgründlichkeit. Schuld waren die Todesanimationen, weil da auch mal Pixel-Gliedmaßen abgetrennt werden, freilich im betont unrealistischen Comicstil. Zum anderen gehörten C64- und Windows-Umsetzungen von Battle Chess zu den ersten Auftragsarbeiten eines neuen, kleinen Spielestudios, das in der Interplay-Nachbarschaft im südkalifornischen Orange County entstanden war. Diese Firma nannte sich Silicon & Synapse – heute besser bekannt als Blizzard.

Tanz auf vielen Hochzeiten

Nicht einmal zehn Jahre war es her, seit Fargo in der Interplay-Anfangsphase hinter jedem Entwicklungsjob herjagte. Mit dem erfolgreichen Einstieg ins Publishing-Geschäft wurde die Firma selber zum Auftraggeber, um den Handel mit mehr Ware bestücken zu können. Silicon & Synapse durfte nach diversen Konvertierungen auch bald Originalspiele für Interplay produzieren, Titel wie das Action-Puzzlespiel The Lost Vikings (1992) oder Rock'n Roll Racing (1993). Fargo



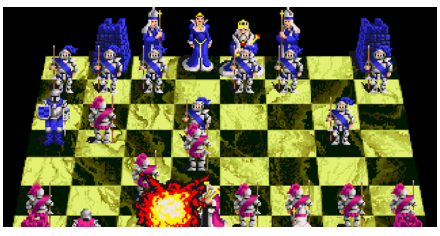
The Bard's Tale (1985)

Nach heutigen Maßstäben umständlich und bockschwer, aber auf dem C64 war's die perfekte Dungeon-Crawler-Einstiegsdroge. Skara Brae und seine gefährliche Unterwelt machten süchtig. Höhepunkt der Trilogie war Bard's Tale 3 von 1988 (mit innovativem Automapping!).



Wasteland (1988)

Simple Runden-Kämpfe mit animierten Gegnerbildchen erinnerten an The Bard's Tale, aber ansonsten war alles ganz anders in der betörenden, verstörenden Endzeit-Welt. Klassenloses Skill-System und Entscheidungen mit Konsequenzen: Eindeutig der Opa der Fallout-Serie.



Battle Chess (1988)

Interplays Debüt als Publisher war »nur« eine aufwändig animierte Schachvariante, aber ungemein erfolgreich. Vor allem dank lukrativer OEM-Deals wurde der massenmarkt-freundliche Titel ein Hit. Bis heute lächerlich: die Indizierung von Battle Chess in Deutschland.

GameStar PCs & NOTEBOOKs

one.de

JETZT AUFRÜSTEN AUF MAXIMALE DETAILS

GameStar-PC oder -Notebook bestellen und noch vor Weihnachten versandkostenfrei geliefert bekommen - auf Wunsch mit PayPal Plus per Kreditkarte, Lastschrift oder auf Rechnung.



GameStar PC ULTRA

- Intel Core i7 6700K mit 4x 4,0 GHz
- NVIDIA GeForce GTX 980 4,0 GB
- 8 GB DDR4-RAM
- 250 GB Samsung-SSD
- 1.000 GB HDD
- DVD-Brenner

nur 1599,-



*

Gutschein **

GAMES ROCKET

10 Euro

ab 35€ Mindestumsatz



GameStar PC

- AMD FX 8320E mit 8x 3,2 GHz
- AMD Radeon R9 380 4 GB
- 8 GB DDR3-RAM
- 120 GB Samsung-SSD
- 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur 899,-



GameStar PC XL

- Intel Core i7 6700 mit 4x 3,4GHz
- NVIDIA GeForce GTX 970 4,0 GB
- 8 GB DDR4-RAM
- 120 GB SSD Samsung-SSD
- 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur 1299,-



GameStar PC XTREME

- Intel Core i7 6700K mit 4x 4,0 GHz
- NVIDIA GeForce GTX 980 Ti 6,0 GB
- 16 GB DDR4-RAM
- 500 GB SSD Samsung-SSD
- 2.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur 1999,-



GameStar NOTEBOOK 17

- Intel Core i7 6700HQ mit 4x 2,6 GHz
- 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,-

*Gutschein für Download-Vollversion. Online-Benutzerkonto erforderlich. Download vorbehaltlich Altersverifikation. **Rabattgutschein bei Gamesrocket.de. Online-Benutzerkonto erforderlich.

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

www.gamestarpc.de

Pleiten & Pannen



Total Recall (1990)

Was macht man nicht alles für Geld, zum Beispiel eine dumpfe Action-Prügelei im Auftrag von Acclaim. Interplay programmierte dieses NES-Spiel zum gleichnamigen Schwarzenegger-Film. Heraus kam eine Art Double Dragon für Arme, spielerisch uninspiriert und wegen dubioser Kollisionsabfrage frustrierend.



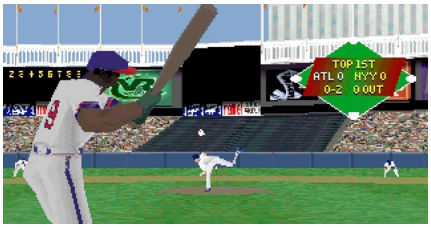
The Lord Of The Rings Vol. I (1990)

Von Wasteland ins Auenland: Die Tolkien-Umsetzung ist eine interaktive Einschlafhilfe, bei der wir mit einer Hobbit-Horde durch eintönige Landschaften zuckeln. Die Missionen sind müde, die Kämpfe entbehren jedweder Spannung. 1992 quälte sich Teil 2 in die Regale, auf den Abschluss der Trilogie wurde verzichtet.



Stonekeep (1995)

Der Dungeon Crawler ist als Zwei-Mann-Projekt geplant, soll neun Monate dauern und 50.000 US-Dollar kosten. Letztlich zieht sich die Arbeit fünf Jahre hin und beschäftigt rund 200 Mann – Kostenpunkt: fünf Millionen, anderthalb davon flossen ins Realfilm-Intro. Spielerisch ordentlich, finanziell ein Desaster.



VR Baseball '97 (1997)

In Deutschland bekamen wir wenig von Interplays VR-Sportserie mit, da hier viele Titel unter Namen wie Actua Hockey oder ran Soccer liefen. Der Versuch, mit EA Sports zu konkurrieren, war ebenso rührend wie hoffnungslos. Nicht mal für die VR-Baseball-Simulationen konnte sich der US-Heimatmarkt erwärmen.



Descent to Undermountain (1997)

Verkehrsunfall in den Forgotten Realms: Hat es je eine schlechtere Ehe gegeben als die aus Descent-3D-Technologie und D&D-Fantasy? Die Steuerung ist umständlich, der Spielablauf zäh, die Grafik auch nach 1997er-Maßstäben missraten. Schade, unter dem Technologiemüll liegt ein passables Rollenspiel begraben.



Star Trek: New Worlds (2000)

Föderation, Klingonen und Romulaner sind unter die Basisbauer gegangen. Das Echtzeitstrategie-Spielprinzip passt nicht zur Trek-Lizenz – und das ist das geringste Problem. Es hapert bei KI, Grafik und Bedienung; dass man während einer Mission nicht speichern darf, bringt selbst emotionslose Vulkanier zur Weißglut.

wollte das Studio gar kaufen, doch dessen Gründer Allen Adham, Mike Morhaime und Frank Pearce lehnten ab. Blizzard war nicht das einzige berühmte Studio, dem Interplay auf die Sprünge half. Das Bioware-Debüt Shattered Steel, Die By The Sword von der heutigen Black-Ops-Fabrik Treyarch und die Descent-Reihe vom späteren Volition (Saints Row) waren alle »published by Interplay«.

Mitte der 90er-Jahre tummelte sich Interplay dann in so ziemlich jedemGenre: Strategie, Abenteuer, Action, mit Clayfighter gab es sogar ein Prügelspiel auf Konsolen. Die Zusammenarbeit mit externen Studios wurde forciert, zugleich auch intern fleißig entwickelt, insbesondere Lizenztitel. Nachdem Nintendo in einer schwachen Stunde die Lizenz für sein Firmenmaskottchen rausgerückt hatte, entstand der Schreibmaschinen-Lehrkurs Mario Teaches Typing – zweifellos das bizarrste Produkt der Interplay-Geschichte. Die Raumschiff-Enterprise-Lizenz sorgte dagegen für eine Rückkehr in Adventure-Gefilde. Mit dem Textparser von Mindshadow hatten die TV-Serien-mäßigen Episoden von Star Trek 25th Anniversary nichts mehr zu tun, Kirk, Spock und McCoy gehorchten zeitgemäßer Point&Click-Maussteuerung.

Im Februar 1994 begann dann bei Interplay die Ära des großen Geldes. Im Februar steckte der Medienkonzern MCA erstmals einen Millionenbetrag in die Firma, im Juni 1996 betrug MCAs Investment bereits über 50 Millionen Dollar. Mit der aufgefüllten Kriegskasse wurde nicht nur der Star-Trek-Deal verlängert, Interplay sicherte sich auch



Neuromancer (1988)

Interplay traute sich etwas mit dem Spiel zu William Gibsons Cyberpunk-Roman. Der ungewöhnliche Mix aus Adventure und Rollenspiel macht uns zum Daten-Cowboy in Chiba City. Die Story wechselt zwischen Realwelt-Stadt und Cyberspace, in dem wir KIs bekämpfen.



Dragon Wars (1989)

Dieser Titel hätte das vierte The Bard's Tale sein sollen, doch Knatsch mit Markeninhaber Electronic Arts sorgte für eine Wandlung zum ersten (und letzten) Dragon Wars. Traditionelles Fantasy-Rollenspiel mit größerem Grafikfenster, neuem Skill-System und vertraut simplen Kämpfen.



Bard's Tale Construction Kit (1991)

Dieser Nachtrag zur Fantasy-Trilogie enthält neben einem neuen Kurz-Szenario auch Tools, um eigene Labyrinthe, Monster und Abenteuer zu erfinden. Die Eigenbau-Rollenspiele sind auch alleine lauffähig. Der Baukasten ist ein gefundenes Fressen für kreative Barden-Nostalgiker.

Lizenzen der D&D-Welten Forgotten Realms und Planescape – eine wichtige Grundlage für spätere Rollenspielhits wie Baldur's Gate (1998) und Torment (1999). Doch zuvor wurde das Genre von einem Außenseiter belebt, dessen Auswirkungen wir bis heute spüren.

Von Feierabend-Pizza zu Fallout

Anfang 1994 begann der Interplay-Programmierer Tim Cain still und leise an einer Engine für ein neues Projekt zu arbeiten, zu dem es zunächst weder Plan noch Budget noch Personal gab: »Ich war gerade mit einem Spiel fertig geworden und hatte nun die Aufgabe, Installationsroutinen und Audio-Code für andere Titel zu programmieren. Da blieb genug Zeit, um nebenbei an einer Engine zu arbeiten. Streng genommen waren's sogar drei: eine Voxel-Engine, eine 3D-Engine mit Software-Rendering und natürlich die isometrische Engine, aus der dann Fallout wurde«. Fallout. Eine Legende. Und ein Spiel, das es eigentlich gar nicht geben dürfte, so improvisiert war seine Entstehung und so zahlreich die Widrigkeiten, die seine Existenz bedrohten. Tim Cain tüftelte im ersten halben Jahr alleine an der Technologie. Am Feierabend lockte er Kollegen mit Pizza in den Konferenzraum, um über Spielideen zu spinnen. Als er die ersten beiden Mitarbeiter zugeteilt bekam (»beide mit dem Namen Jason«), stand noch nicht einmal das Genre fest. Der Grafiker-Jason musste sich monatelang die Zeit mit der Gestaltung von Bäumen und Felsen vertreiben (zu dumm, dass es für die Bäume im Endzeit-Szenario dann wenig Verwendungsmöglichkeiten gab).

Ende 1994 gab es einen ersten Prototyp der Engine und die Spielidee nahm Gestalt an, das Team wurde allmählich auf etwa 15 Leute aufgestockt. Ein düsteres Rollenspiel mit schwarzem Humor sollte es werden, aber das Szenario war zunächst unklar. Es gab schon zu viele Fantasy-Spiele, deshalb lieber etwas mit Zeitreisen und einer Alien-Invasion? Letztendlich entschied man für sich ein Endzeit-Szenario, eine grimmige Welt nach einem Atomkrieg. Viele Teammitglieder waren Fans der »Mad Max«-Filme und hey, es gab ja schon mal ein Interplay-Rollenspiel in einer ähnlichen Welt – nennen wir das neue Projekt doch Wasteland 2! Dummerweise saß Electronic Arts auf den Namensrechten und machte wenig Anstalten, diese herauszurücken. Die größte Gefahr drohte dem Projekt jedoch durch Widerstand in der eigenen Firma: »Die Marketing-Abteilung wollte unser Spiel abschießen«, erinnert sich Tim Cain. »Interplay hatte 1994 die Forgotten-Realms- und Planescape-Rechte erworben. Wir wurden wie ein B-Produkt behandelt, und man hatte Sorge, dass wir den D&D-Spielen Konkurrenz machen würden.« Cain rettete Fallout, indem er ins Büro von Brian Fargo ging, seinen Prototypen zeigte und den Interplay-Chef anflehte, das Spiel leben zu lassen. Der Engine-Prototyp war krude, aber er ließ Fargo das Potenzial der Spielidee erahnen. Fallout durfte weiterleben – aber war noch nicht in Sicherheit.

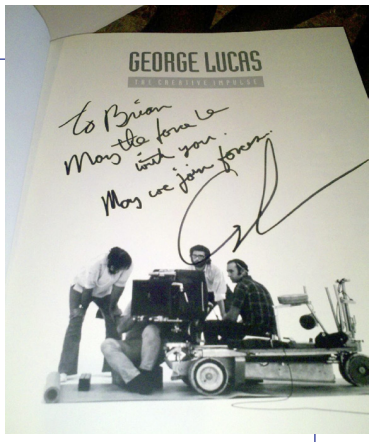
Murks mit GURPS macht SPECIAL

Nach dem Riesenerfolg von Diablo drängte Interplays Marketing-Abteilung darauf, aus Fallout ein Echtzeit-Multiplayer-Rollenspiel zu machen, »deshalb saß ich in einer Menge Meetings«, seufzt Cain. Und dann drohte ein Rechtsstreit zum Beginn des dritten Entwicklungsjahrs: Fallout hatte das Regelwerk des Pen&Paper-Rollenspiels GURPS von Steve Jackson Games lizenziert. Doch dort hatte man Probleme mit der Gewaltdarstellung, vor allem die Hinrichtung im Intro wurde kritisiert. Auch der Grafikstil und die heute so kultige Figur des Vault Boy stellte der Lizenzpartner infrage. »Es war zu spät, um all das noch zu ändern. Daher dachte ich, dass unser Spiel gestorben sei«, erinnert sich Cain. Das Team entschied sich für die Brachialrettung: »Wir haben GURPS rausgerissen, Skills und Kampfsystem wurden binnen zwei Wochen neu designt und programmiert.«

Aus der Regelwerk-Not machten die Fallout-Entwickler eine Tugend. Brian Fargo regte ein komplexeres Talentssystem an, einen Tag später hatte Lead Designer Chris Taylor sich die Perks ausgedacht. Jetzt fehlte nur noch ein schnittiger Name. Tim Cain erzählt: »Ich reihte die Anfangsbuchstaben der sieben Attribute aneinander und kam so auf ACELIPS. Der Name hielt sich genau einen Tag, dann kam unser Designer Jason Suinn an und meinte: ›Dir ist schon klar, dass du aus diesen Buchstaben auch das Wort SPECIAL bilden kannst?‹ Das fanden alle erheblich besser.« Improvisiert wurde auch bei den Begleitern: Die waren eine späte Idee, die alle im Team toll fanden, für eine richtige KI war aber keine Programmierzeit mehr. Also pfriemelte man Begleiter durch Skripts ins Spiel, was zu Verhaltensfehlern wie dem Schießen im Burst-Modus führte. »Das ist

Die Beinahe-Fusion mit Lucasfilm Games

Die Spielegeschichte wäre anders verlaufen, wenn Brian Fargo Ende 1992 bei einem Angebot seines Idols George Lucas schwach geworden wäre. Der Plan: Interplay sollte mit Lucasfilm Games fusionieren und hätte dadurch Zugriff auf die Star-Wars-Lizenz bekommen. Doch Fargo scheute vor dem Deal zurück, denn er wollte nicht die Unabhängigkeit seines Unternehmens verlieren, wie er gegenüber GameStar erklärt: »George Lucas hatte mich für ein dreistündiges Meeting auf die Skywalker-Ranch bestellt, um die Integration von Interplay bei Lucasfilm Games zu besprechen. Ich hätte die vereinte Gruppe leiten sollen. In der ersten Stunde stand ich voller Ehrfurcht vor dem Helden meiner Jugend. Aber dann musste ich realistisch überlegen, ob es geschäftlich sinnvoll wäre, das Schicksal meiner Firma in die Hände von jemand anderem zu legen. Trotz meiner Hochachtung und Fanboy-Veranlagung musste ich nein sagen.«



Nach einem Treffen mit Brian Fargo schrieb ihm George Lucas diese Buchwidmung: »Möge die Macht mir dir sein. Mögen wir uns zusammenschließen.«



Star Trek 25th Anniversary (1992)

Dies sind die Abenteuer des Raumschiffs Enterprise in sieben kompakten Adventure-Episoden. Nicht nur nach Vulkanier-Maßstäben logische Rätsel und tolle Trek-Atmosphäre machen die Einsätze von Kirk, Spock& Co. vergnüglich. Einzig nervig: die Weltraum-Actionsequenzen.



The Lost Vikings (1992)

Nach diversen Konvertierungsjobs durfte die Blizzard-Keimzelle Silicon & Synapse auch eigene Spiele für Interplay entwickeln. Im putzigen Puzzle-Plattformer wechseln wir zwischen Erik, Baleog und Olaf, um durch Einsatz ihrer Spezialtalente den Ausgang zu erreichen. Feine Idee.



Buzz Aldrin's Race Into Space (1993)

Von Interplays Strategie- und WiSim-Versuchen (Castles, Rags to Riches) blieb das Wettrennen um die erste Mondlandung am angenehmsten in Erinnerung. Auf US- oder Sowjetseite erforschen wir Technologien, bilden Astronauten aus und bejubeln gelungene Raketenstarts.



Die drei Fallout-Väter Leonard Boyarsky, Jason Anderson und Tim Cain Anfang 2000 im Büro ihres eigenen Studios Troika.



Das erste Fallout ist 1997 eine ebenso humorvolle wie faszinierende Rollenspiel-Alternative zur klassischen Fantasy.

mir schon etwas peinlich«, gesteht Tim Cain. Am Ende wurde Fallout mit Klebeband und Spucke zusammengeflickt, das Endresultat nach dreieinhalb Jahren Entwicklungszeit konnte sich dennoch sehen lassen: Eine offene Spielwelt fasziniert mit verschiedenen Missions-Lösungswegen und moralischer Freiheit, wie Tim Cain betont: »Du kannst gut oder böse sein, es gibt viele Grauzonen-Quests – und du musst mit den Folgen deiner Entscheidungen leben.«

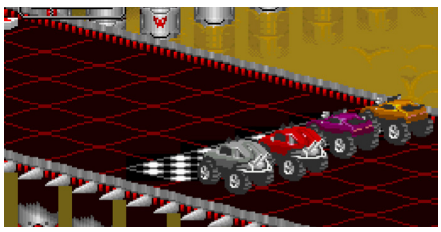
In vielerlei Hinsicht war das 1998 veröffentlichte Fallout 2 das ausgereiftere Spiel, weil die Entwickler auf Engine, Welt und Spielsystemen des innovativen Vorgängers aufbauen konnten. Tim Cain und seine Fallout-Kollegen Jason Anderson und Leonard Boyarsky hatten Interplay früh während der Entwicklung des Nachfolgers entlassen, was Cain nicht bereut hat: »Klar, ich hätte gerne Fallout 2 fertig gemacht, aber es war schon in vollem Gang und in guten Händen. Ich wollte etwas Neues probieren, das Rollenspiel Arcanum. Sieben Jahre lang konnte ich meine eigene Firma Troika leiten.« Fallout 2 erschien 1998 unter dem neuen Label Black Isle, so der Name von Interplays Rollenspiel-Abteilung, die von Feargus Urquhart gemanagt wurde. Noch erfolgreicher war dann der nächste Titel des Labels, der bei einem kanadischen Studio entstand, das von spieleverrückten Ärzten geleitet wurde – Bioware.

Wettbieten ums Doktoren-Rollenspiel

Interplay hatte sich bereits Mitte der 90er-Jahre die Vertriebsrechte an Biowares Debüttitel gesichert, einem Mech-Actionspiel namens Shattered Steel. Feargus Urquhart betreute den Titel als Producer und freundete sich mit den Bioware-Gründern Ray Muzyka und Greg Zeschuk an. Die zeigten ihm ab 1995 Prototypen eines Online-Rollenspiels mit dem Arbeitstitel Battleground Infinity. Die erste Demo konnte Urquhart wenig beeindrucken: »Es sah noch nicht so toll aus«. Doch bei der Vorführung einer späteren Version machte es bei ihm klick: »Ich kann mir das als D&D-Spiel vorstellen, würdet ihr das machen wollen?«, fragte Urquhart die Bioware-Chefs. »Sie antworteten: ›Ja, das wäre toll, aber ihr müsst euch beeilen.‹ Sie hatten nämlich auch Angebote von Westwood und Sir-Tech.« Mit der D&D-Lizenz konnte Urquhart Bioware locken, musste aber noch intern um das Rollenspiel kämpfen, das unter dem Namen Baldur's Gate berühmt werden sollte. »Das war so Anfang 1996, ich war noch nicht Abteilungsleiter und mein damaliger Vorgesetzter sah nicht, wie toll dieses Spiel kombiniert mit D&D sein könnte. Also ging ich zu unserer Marketingchefin, erklärte ihr alles und zeigte eine Demo auf dem PC eines Programmierers. Sie rief gleich Brian Fargo dazu, rekapitulierte meinen Vortrag und dann sagte Brian nur: ›Ruf [Bioware] an und mach einen Vertrag.‹ So kam Baldur's Gate ins Rollen«. Der ursprüngliche Titel von Baldur's Gate wurde als Technologie-Name aufgegriffen; Interplay lizenzierte die Infinity-Engine für Inhouse-Produktionen wie Planescape Torment und Icewind Dale.

Icewind Dale statt Fallout 3

Ein drittes Fallout wurde gleich nach Erscheinen von Teil 2 geplant, aber Interplay konnte sich dafür keine neue Technologie leisten: »Black Isle brachte eine Menge Geld, aber Interplay selbst ging es nicht gut. Die Firma brauchte einen weiteren Erfolg, und wir waren besorgt, was passieren würde, wenn wir nicht schnell ein Produkt auf den Markt bekämen«, erinnert sich Feargus Urquhart. »Wir hatten uns eine 3D-Engine namens NDL angesehen und damit frühe Prototypen für Fallout 3 gebaut, das war Anfang 1999. NDL war aber nur ein Renderer, alles andere mussten wir selber bauen. Ich fragte Brian: ›Sollen wir das tun? Oder wäre es besser für die Firma, ein Spiel zu machen, das eine sichere Sache ist?‹ So setzten wir das Fallout-3-Team an die Infinity-Engine, um eine Dungeon-Crawl-Version von Baldur's Gate zu entwickeln. Das fanden alle sinnvoll, schließlich hatten sich sowohl Baldur's Gate 2 als auch Icewind Dale gut verkauft.« Ironie des Schicksals: Als Bethesda 2008 Fallout 3 von Grund auf neu entwickelte, wurde dafür die Gamebryo-Engine



Rock'n Roll Racing (1993)

Das zweite Action-Rennspiel von Silicon & Synapse (Vorgänger RPM Racing erschien nicht in Europa). Munteres Rundkursgekurve mit Extrawaffen, Auto-Tuning und coolem Rock-Soundtrack, inspiriert von Racing Destruction Set. Betont unrealistisch, zu zweit aber sehr spaßig.



Descent (1994)

Was haben wir damals über dieses innovative 3D-Actionspiel gestaunt! Statt eines weiteren Doom-Klons gab's Raumschiffgefechte in 3D-Tunnelsystemen. Auch der Netzwerk-Modus beeindruckte. Der Nachfolger von 1996 ist gelungen, während Descent 3 (1999) enttäuschte.



Fallout (1997)

Zynisch, brutal, humorvoll und offen war diese Endzeitwelt, die kein klares Gut-Böse kannte und uns regelmäßig zum Staunen, Lachen oder Fluchen brachte. Der Nachfolger von 1998 hatte weniger Macken, aber das Original hinterließ jenes »Das ist mal was ganz anderes«-Gefühl.

Da liegt der Hund begraben: Das sagt der Insider



Feargus Urquhart jobbte neben dem Studium bei einer Pizza-Kette, als er 1991 von einem Kumpel aus seiner D&D-Spielrunde diesen heißen Tipp erhielt: Eine örtliche Spielefirma namens Interplay suchte noch Tester. Aus dem Ferienjob wurde eine lange Karriere, Feargus übernahm 1996 die Leitung der Rollenspiel-Division Black Isle. 2003 gründete er dann mit vier weiteren Interplay-Flüchtlingen Obsidian Entertainment.

GameStar: Feargus, wie waren deine ersten Jahre bei Interplay?
Feargus Urquhart: Die Zeit von 1991 bis 94 war ganz anders als die von 1994 bis 97, Interplay veränderte sich sehr. Als ich 1991 dort anfing, war man immer noch in der Übergangsphase vom Entwickler zum Publisher. Auf mich wirkte Interplay damals wie ein Haufen Leute, die irgendwie in einem Büro aufkreuzen und beruflich Spiele machen. Da gab's schon schräge Gestalten, zum Beispiel den Typ, der grundsätzlich nur nachts arbeitete. Bevor das große Battle-Chess-Geld reinkam, konnte es schon mal passieren, dass dein Schreibtisch nur drei Beine hatte, das vierte war ein Betonblock. An meinem ersten Arbeitstag stellte ich fest, dass es für drei Tester genau zwei Bürostühle gab. Glücklicherweise war eines der zu testenden Spiele ein Modul für den Game Boy, mit dem konnte man sich auch auf den Boden setzen. Es gab keine klaren Arbeitsabläufe, die Leute werkelten vor sich hin, und irgendwie kam am Ende ein Spiel dabei raus. Aber damals arbeiteten vielleicht drei, vier Leute an einem Spiel, alles war noch nicht so kompliziert; wir waren alle am Lernen. Mitte der 90er-Jahre wurde die Firma dann größer und alles viel ernster.

Dann kam es auch zur internen Aufteilung in Abteilungen für bestimmte Spielgenres. Wie war das bei Fallout und Baldur's Gate?
Ich übernahm Black Isle im April 1996, Fallout wurde 18 Monate später veröffentlicht. Eigentlich hätte es ja schon Ende 96 herauskommen sollen. Wir versetzten einige Leute aus anderen Abteilungen ins Fallout-Team. Ich bin heute noch überrascht, dass sich letztlich alles so gut zusammenfügte. Wir waren sehr stolz auf das Spiel und hofften, dass es auch anderen Leuten gefallen würde – das war der ganze Geschäftsplan. Auch später bei Baldur's Gate gab es nicht viel Marketing oder Marktforschung. Ich hatte vorab mit Chris Parker, einem der Producer, über Verkaufszahlen gesponnen: »Mann, wenn wir 250.000 Stück verkaufen könnten, das wäre irre!«. Und dann sind es einige Millionen geworden.



Fallout in einer Fantasy-Welt: Torn war eines der ambitioniertesten Black-Isle-Rollenspiele.

Planescape Torment ist heute auch so ein Kultspiel, verkaufte sich aber mies, oder?
Jetzt muss ich mal mit diesem Mythos aufräumen, der sich über die Jahre gebildet hat. Der geht, glaube ich, auf ein Gespräch mit Chris Avellone zurück, der mich mal fragte, wie gut sich Torment verkauft habe. Und ich sagte ihm, es liefe recht gut, nicht so gut wie Baldur's Gate, aber das hatten wir auch nicht erwartet. Unglücklicherweise schien daraus der Eindruck zu entstehen, dass Torment kommerziell floppte, was nicht der Fall war. Bis heute hat es sich vermutlich millionenfach verkauft und war bestimmt profitabel, die Entwicklung kostete nur drei bis vier Millionen Dollar.

Interplay wollte aber keinen Torment-Nachfolger machen?
Nein, weil das Torment-Team nicht gleich Torment 2 machen wollte. Sie versuchten sich an einem Spiel namens Torn, das nie erschien. Wir hatten es als Fantasy-Fallout bezeichnet: Es hatte das Fallout-Spielsystem und eine tolle Ästhetik. Leider trafen wir eine schlechte Entscheidung und wählten die Lithtech-Engine. Die konnte vieles nicht, was wir brauchten, und das Projekt geriet ins Stolpern. Wir starteten Anfang 2000 und brachen es nach der E3 2001 ab.

Dann war da noch Baldur's Gate 3: The Black Hound. Daran hattet ihr ein Jahr entwickelt, bevor Interplay die D&D-Lizenz verlor ...
Interplay verlor die Lizenz, weil sie nicht bezahlt hatten. Es gibt da viele Spekulationen über die Beweggründen. Ich glaube, dass man die Wahl hatte, die Lizenz zu behalten, um noch anderthalb Jahre in Baldur's Gate 3 zu stecken und es zu veröffentlichen. Oder man handelte sich aus der Vereinbarung heraus, verlor somit die Lizenz und Baldur's Gate 3, was langfristig günstiger sein könnte. Es war schade, denn wir hatten für The Black Hound an einer neuen 3D-Engine gearbeitet, die gut vorankam und wirklich fantastisch aussah.

Warum sind bei Interplay so viele große Rollenspiele entstanden?
Interplay machte Rollenspiele, weil Brian Fargo sie liebend gerne selber spielte. Ein Beispiel: Ich war beim Einkaufen, als wir gerade Icewind Dale rausgebracht hatten. Da klingelte mein Handy und Brian war dran. Er steckte in einem Level fest und kam nicht weiter. Ich sagte ihm, er müsse nach einem Schalter an einer Säule Ausschau halten. Und er antwortete: »Oh, jetzt habe ich's. Und hey, das ist nicht super-klar, das müsst ihr ändern!« Ich wette, dass Brian von allen Chefs der großen Publisher aus den 90er-Jahren derjenige war, der die Spiele seiner eigenen Firma am meisten selber gezockt hat.



Starfleet Academy (1997)

Wenn man die Star-Trek-Lizenz hat, will man das Weltraum-Actiongenre nicht kampflos X-Wing und Wing Commander überlassen. Bemerkenswert waren die speziell fürs Spiel gedrehten Filmszenen mit William Shatner und anderen Stars der TV-Serie.



Baldur's Gate (1998)

Bioware setzte den neuen Standard für Rollenspiel-Epen. Die pausierbaren Echtzeit-Kämpfe mischen Taktik und Action, dazu gibt's eine Top-Story mit unvergesslichen Helden, komfortable Bedienung und liebevolle Pixelgrafik. Der Nachfolger von 2000 ist dann sogar noch größer.



Planescape Torment (1999)

Im Vergleich zur klassischen Fantasy wirkte das Planescape-Universum frisch und fremdartig. Mit bizarren Charakteren und anspruchsvoller Story bietet Torment ein ganz eigenes Rollenspiel-Erlebnis. Man muss aber eine Vorliebe dafür haben, stattliche Textmengen zu lesen.





Auch Westwood und Sir-Tech waren an Biowares Rollenspiel-Prototypen Battleground Infinity interessiert. Letztendlich konnte Interplay die Kanadier mit der D&D-Lizenz locken, das fertige Spiel nannte sich Baldur's Gate.





Interplay tanzte Mitte der 90er-Jahre auf allen möglichen Genre-Hochzeiten und hat eines der merkwürdigsten Mario-Spiele auf dem Gewissen: den PC-Schreibmaschinen-Lehrkurs Mario Teaches Typing.

verwendet. Diese war aus der NDL-Grafiktechnologie hervorgegangen, mit der Interplay zehn Jahre vorher experimentiert hatte.

Der Absturz: »Wir verloren unseren Fokus«

Solche Rollenspiel-Rettungsaktionen konnten den finanziellen Absturz von Interplay nicht aufhalten. »Wir verloren unseren Fokus, und ich gebe niemandem die Schuld dafür; ich habe diese Fehler gemacht«, resümiert Brian Fargo. »Ironischerweise schadete uns der eigene Erfolg, eine Zeitlang hatte es in jeder Kategorie geklappt. Zum Beispiel machten wir ein Billardspiel namens Virtual Pool, das Ding verkaufte 400.000 Stück. Also sagten wir uns: Hey, lasst uns mehr Sportspiele entwickeln! Mario Teaches Typing verkaufte sich 750.000 Mal, also hieß es Hey, wir sollten mehr Lernsoftware machen! Und als es dann nicht mehr gut lief, ging's gleichzeitig in allen Bereichen schief, es war brutal. Aber ja, hätten wir damals nicht unseren Fokus verloren, wer weiß – vielleicht wäre Interplay heute so ähnlich wie Blizzard.« Nicht nur erfolglose Produktionen wie VR Sports belasteten die Bilanzen, auch teure Studiozukäufe zahlten sich nicht aus: 1995 hatte Interplay 47 Millionen Dollar für Shiny Entertainment hingelegt, doch Dave Perrys Studio konnte nie an seinen frühen Erfolg mit dem Regenwurm-Jump&Run Earthworm Jim anknüpfen. Das abgedrehte Actionspiel MDK lief zwar ordentlich, der Shooter Messiah und das Echtzeitstrategiespiel Sacrifice enttäuschten aber. 1999 verschaffte sich Fargo etwas finanzielle Luft, indem er dem französischen Publisher Titus ein Interplay-Aktienpaket für 10 Millionen Dollar verkaufte. Im August 2001 übernahm Titus die Aktienmehrheit, ein Jahr später schied Interplay-Gründer Brian Fargo im Streit, Hervé Caen wurde neuer CEO.

Interplays Rollenspiel-Erbe

Interplay existiert heute vornehmlich auf dem Papier. 2004 machte die Firma Schlagzeilen durch den Verkauf der Fallout-Rechte an Bethesda-Eigner ZeniMax. Nach langer Streiterei um die Reche an einem Fallout-MMO (Kurzfassung: Interplay verliert) wurde 2012 ein Comeback des Black-Isle-Labels angekündigt, aber es folgten weder Produkte noch weitere Informationen. Das wahre neue Black Isle ist ohnehin das 2004 gegründete Obsidian Entertainment, wo unter Leitung von Feargus Urquhart Veteranen wie Tim Cain arbeiten – unter anderem am hervorragenden Pillars of Eternity. Auch Brian Fargo wird auf angenehme Weise von seiner Vergangenheit eingeholt. Seine Firma inXile Entertainment erwarb die Rechte zweier klassischer Interplay-Rollenspielmarken von Electronic Arts. So konnte 2014 Wasteland 2 veröffentlicht werden, und The Bard's Tale 4 soll 2017 folgen. Und auch an »Van Buren« hält Fargo die Rechte – zur Erinnerung: So lautete der Arbeitstitel von Fallout 3. Manchmal dauert es eben einige Jahrzehnte, bis man an seine Heldenwurzeln zurückkehren darf. ★



Icewind Dale (2000)

Bei Interplay wurden Zeit und Geld knapp, statt einer neuen Engine für Fallout 3 wurde deshalb diese Adaption von Biowares Infinity-Technologie entwickelt. Das Ergebnis ist eine Art Baldur's Gate light mit weniger Story und einer hohen Dichte an herausfordernden Kämpfen.



Giants: Citizen Kabuto (2000)

Actionspektakel mit drei Protagonisten. Erst ballern wir mit Baz und seiner Söldnerbande, dann ist die zauberhafte Delphi dran, schließlich stapft man als Riese Kabuto los. Zensiert wurde auf beiden Seiten des Atlantiks: grünes Blut in Deutschland, Busen in den USA.



Baldur's Gate: Dark Alliance (2001)

Action-Rollenspiel für Konsolen, das weniger ans »echten« Baldur's Gate und vielmehr an die Diablo-Serie erinnert: Story und Anspruch reduziert, dafür spielt es sich flott und ist leicht zugänglich. Gut gemacht und spaßig (wenn man das Namenssakrileg verzeihen kann).

FÜR EINSTEIGER UND VETERANEN:
ANNO 2205 – DAS KOMPENDIUM

Von der Erde bis zum Mond: Anno 2205 ist der bisher revolutionärste Teil der legendären Aufbauspielreihe. Unser Sonderheft begleitet Annomaniacs in die Zukunft.



JETZT AM KIOSK
148 Seiten!

AUCH FÜR TABLET UND SMARTPHONE

www.gamestar.de/epaper

Available on the App Store | Get it on Google play

MOND EROBERN

Unsere Komplettlösung begleitet Sie durch die komplette neue Kampagne

OPTIMAL BAUEN

Wir erklären das neue Wirtschaftssystem, alle 80 Fabriken, Gebäude und Spezialbauten

BESSER PLANEN

Ausführliche Karten zu den Gebieten, umfangreiche Tabelle und praktische Guides

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

Ja, ich bestelle das Sonderheft »Anno 2250« für nur 8,99€

Vorname, Name				
Straße / Nr.				
PLZ / Ort				
Telefon / Handy	Geburtstag	TT	MM	JJJJ
E-Mail				

O Ich bezahle bequem per Bankeinzug	O Ich erwarte eine Rechnung
Geldinstitut	
IBAN	
BIC	
Datum / Unterschrift des neuen Lesers	

oder hier: **www.gamestar.de/anno2205**

GameStar erscheint im Verlag GameStar GmbH, Ridlerstraße 55, 80339 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



Legendär schlecht: Creature Shock

SCHOCKSCHWERENOT



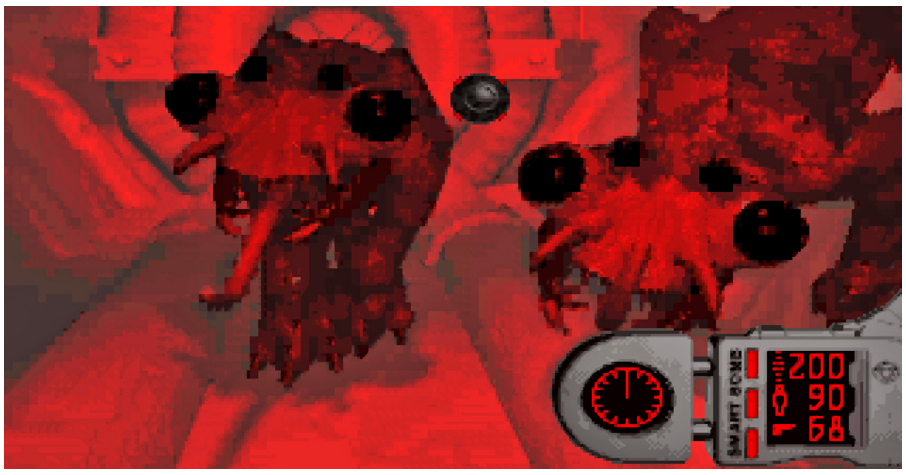
Der Autor

Heinrich Lenhardt ist dieses herzlose Monster, das in den Achtzigern dem Amiga-Kunstwerk Defender of the Crown eine Spaßwertung von 43% reingewürgt hatte. Denn das sah super aus, wurde aber schnell öde und war ratzfatz durchgespielt. Er schätzt Spielwitz und Komfort, kennt aber wenig Gnade bei Grafikblendern, welche die Intelligenz des Käufers beleidigen – damals wie heute.



Früher war nicht alles besser, auf jeden verehrten Klassiker kamen unzählige Schrottspiele und Skandalnudeln. Mit Schaudern erinnert sich Spielehistoriker Heinrich Lenhardt ans erste CD-Werk eines englischen 3D-Pioniers. Von Heinrich Lenhardt

Raumschiff Amazon gondelt auf der Suche nach geeigneten Kolonialwelten im Dunstkreis der Saturn-Monde herum, als es plötzlich »Schnöpf!« macht. Tentakel grabschen nach dem Schiff, ein niedlicher kleiner Himmelskörper entpuppt sich als organische Lebensform. Der Kommandantin bleibt nur die Hoffnung aufs Notsignal. Vielleicht findet sich ja ein starker Held, der ins nächstbeste Rettungsschiff steigt, um das Schicksal der Amazon aufzuklären. Sonderlich originalitätspreisverdächtig ist es nicht, das Intro von Creature Shock, ich gucke aber doch interessiert hin. Ende 1994 ist man noch auf jede Spielproduktion scharf, die dieses unsäglich coole CD-ROM-Laufwerk voll ausnutzt, das für Rebel Assault in den Tower geschraubt wurde. Auf so einer Silberscheibe ist schier unermesslich viel Platz, da lassen sich sogar vorberechnete Grafikfilmchen drauf speichern. Visuelle Delikatessen, die unser PC noch nicht in Echtzeit rendern kann. Für dahergelaufene Disketten hat Creature Shock folgerichtig nur ein mitleidiges Lächeln übrig. Das Spiel knackt die 1.000-Megabyte-Grenze und breitet seine Grafikdatenpracht gleich auf zwei CDs aus. Sein Intro ist bemerkenswert, weil es kein digitalisiertes Video ist, in dem gescheiterte Schauspieler mit einem schlechten Drehbuch kämpfen. Nein, die Charaktere sind komplett computergeneriert – Aufregerklasse »Grafik der Zukunft«. Apropos: Die Körperformen der Kommandantin bieten einen Vorgeschmack auf die ausbordenden Oberweiten der frühen Tomb-Raider-Jahre. Ach, wenn doch nur das ganze Spiel so prall gewesen wäre.



Überraschung im Rotlichtbezirk, in diesem Raum erwarten uns gleich zwei Monster gleichzeitig.

Hoffnungsträger aus der 3D-Werkstatt

Schon ein Jahr vor der Veröffentlichung von Creature Shock gingen beeindruckende Bilder durch die Presselandschaft. Darauf sah man den Helden im Raumanzug, eine (nach 1994er-Maßstäben) reichlich detaillierte Polygonfigur. Der gute Ruf des Entwicklungsstudio steigerte die Erwartungshaltung, Argonaut Software war ein Pionier in Sachen Echtzeit-3D. Schon Ende 1986 hatte mich Starglider auf dem Atari ST mit irre schnellen Vektorgrafik beeindruckt. Danach kooperierte Argonaut mit Nintendo und entwickelte den Super-FX-Chip, der in die Module des ersten Star-Fox-Videospiels eingebaut wurde. Und nun widmeten sich diese 3D-Profis also dem Medium CD-ROM – wie schlecht konnte das werden? Sehr schlecht.

Erste Creature-Shock-Warnzeichen lieferte eine Studioreportage, die uns Winnie Forster für PC Player 03/1994 schickte. Da ist viel die Rede vom Render-Aufwand für die Grafik, aber »der gesamte Spielablauf steht erst auf

CREATURE SHOCK

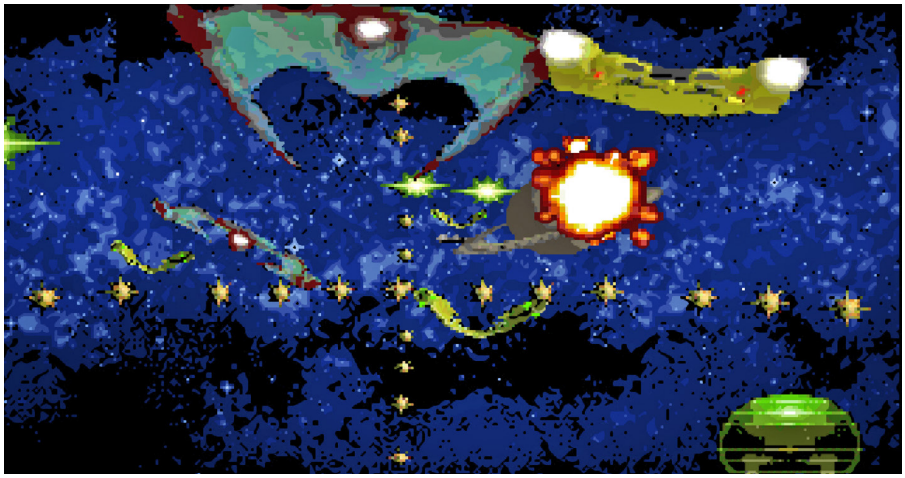
Entwickler: Argonaut Software

Veröffentlichung: Dezember 1994

Legendär, weil:
... es nach Starglider und Star Fox das nächste große Spielprojekt von 3D-Wunderkind Jez San war. Zwei CDs wurden mit Zwischensequenzen, Spielumgebungen und Riesenmonstern vollgerendert.

Schlecht, weil:
... die Bewegungseinschränkungen pures Actionspiel-Gift waren. Umständliche Fortbewegung in tristen Levels und stupide Fadenkreuz-Ballereien langweilten schnell. Und was sollten diese bescheuerten Weltraum-Arcade-Levels?

Fazit:
Viel heiße Luft auf zwei CDs – das substanzarme Blendwerk ist repräsentativ für spielerische Fehlgriffe der frühen Multimedia-Jahre.



Das Spiel wurde durch zwei unmotivierte Sprite-Ballereien mit dubioser Steuerung gestreckt.

dem Papier«. Argonaut-Chef Jez San, das Starglider-Wunderkind persönlich, haderte zudem mit dem Medium CD-ROM, beklagte den langsamen Zugriff bei den damals üblichen Doublespeed-Laufwerken: »Es ist schwierig, Spiele mit dieser Einschränkung zu entwickeln. CD-Programme sind jedoch billiger in der Produktion und somit aus ökonomischen Gründen wichtig.« Die Silberlinge kosteten in der Herstellung weniger als Videospiel-Module oder Berge von Disketten. Gespart wurde dummerweise auch bei der spielerischen Interaktion, wie beim Test des fertigen Programms schnell klar wird.

Weltraum-Sättigungsbeilage

Nach dem Intro denkst du erst mal, du bist im falschen Spiel. Statt Gruselmonster-Renderpracht gibt es Arcade-Action für Arme, mit unvorteilhaft grob skalierten Sprites und unübersichtlichen Explosionswölkchen. Hier sehe ich das Heldenraumschiff von außen und dauerfeuere mich dem Saturn entgegen. Diese »interaktive Flugsimulation« (ich zitiere die größenwahnsinnige US-Packungsrückseite) wirkt eher wie eine Arme-Leute-Version des Sega-Automaten Galaxy Force. Die schwammige Maussteuerung weckt Assoziationen zu abgefahrenen Winterreifen, zum Glück ist der Schwierigkeitsgrad moderat. Nach dem konfusen Geballer lande ich – und der Alptraum geht richtig los.

Tödlicher als jede Kreatur ist die Müdigkeit, die mich bald beim Erforschen der Alien-Heimstätte befällt. Die Tunnelumgebung wird aus der Ego-Perspektive gezeigt, per Mausklick ordne ich eine Drehung der Spielfigur oder einen Schritt in Blickrichtung an. Dann wird die passende Animation von der CD abgespielt, schön geschmeidig, doch die Fortbewegungsfreude weicht rasch der Monotonie: Klick, Schritt nach vorne, klick, Schritt nach vorne, willkommen beim Fußgänger-Simulator 1994. Manchmal darf ich mich zwischen mehreren Abzweigungen entscheiden. Das sind diese Momente interaktiven Glücks, in denen man zusehende Kollegen wachrütteln möchte: Da, es passiert was! In meinem Fall bedeutet das leider auch, dass ich die Orientierung verliere. Als jemand, der beim zweiten Date mit der späteren Gattin zweieinhalb Stunden zu spät kam, weil es noch keine Navis gab und München viele heimtückische Abzweigungen bereithält – als so jemand will ich Automaps!

Was ist deine Schwachstelle?

Noch besteht etwas Resthoffnung, schließlich bin ich wegen Gruselmonstern und aufregender Action hergekommen. Tatsächlich, an manchen Stellen lauern schaurig anzusehende Aliens, die in bestimmten Bewegungsmustern angreifen. Bei diesen Miniboss-Kämpfen aktiviere ich mit der rechten Maustaste einen Energieschild, mit dem linken Knopf wird auf die Schwachstelle des jeweiligen Monstertyps geschossen. Das kann ein aufgerissenes Maul, Auge oder ein glühendes »Triff mich!«-Lichtlein sein. Größere taktische Anstrengungen sind nicht erforderlich; der Mauszeiger wird hilfreich animiert, wenn ich ihn über den wunden Punkt bewege. Ja, mächtig groß wirken die Gegner, schön glibbrig und bedrohlich. Die Grafikpracht wird jedoch durch Bewegungseinschränkungen erkauft, denn ich kann bei der Monster-Schießbude lediglich das Fadenkreuz frei bewegen. Dabei schwankt die Betrachterkamera ein wenig herum, um das Zielen geringfügig zu erschweren. Für einen Actiontitel ist alles zu langsam und eingeschränkt, außer Ballern gibt es nichts zu tun: »Gehen Sie keine Risiken ein, schießen sie auf alles, was sich bewegt« stutzt das Handbuch alle Interaktionserwartungen zurecht.

Kurzer Prozess

Als wäre all das nicht genug, ist Creature Shock auch noch arg kurz, die Neugier auf die insektenhaften Scheußlichkeiten hält nicht lange. Lediglich Orientierungsprobleme in der eintönigen Umgebung, fiese »Wie hätte ich das wissen sollen?«-Todesfallen und ungnädiges Zurücksetzen bei Lebensverlust verhindern ein Durchspielen am ersten Tag. Jahrelang hat Argonaut an Creature Shock herum gerendert, doch anscheinend nur fünf Minuten für das Design erübrigt. Technikgimmicks ohne spielerischen Nährwert, ein tolles »Erfolgsrezept«. Virgin gibt seinerzeit sogar dem Baphomets-Fluch-Macher Charles Cecil den brillanten Rat, statt altmodischer Point&Click-Adventures lieber »moderne« Spiele wie Creature Shock zu entwickeln. Doch die Interaktionsbehinderung erweist sich nicht als Zukunft des Mediums, sondern als spielerischer Holzweg. Nach einigen Umsetzungen – unter anderem für die PlayStation und (passenderweise) den Sega Saturn hat der Schrecken dankenswerterweise ein Ende, eine Fortsetzung von Creature Shock bleibt der Menschheit erspart. ★



Das geht ins Auge: Der Schwachpunkt dieses Glupschmonsters ist relativ offensichtlich.

Die Grafiken wurden auf Silicon-Grafix-Workstations gerendert, sondern auf drei Dutzend 486DX2-PCs mit sagenhaften 66 MHz.



STAR WARS
KRIEGER DER STERNE

In weniger als zwölf Parsec fliegt GameStar durch die 33jährige Geschichte der Star-Wars-Computerspiele. Wir erleben die Geburt der X-Wing-Serie, kreuzen mit manchem Jedi-Ritter die Lichtschwerter und erfahren, wie ein deutsches Programmiererteam zu Rebellen-Ehren kam. Legendäre Abenteuer, mächtige Momente – und auch so mancher peinliche Ausrutscher: Das sind die Star-Wars-Erinnerungen, die ihr sucht! Von Heinrich Lenhardt

Wann setzt die Gänsehaut ein? Schon bei den ersten Takten von John Williams' Titelmusik und dem majestätisch dahin scrollenden Einführungstext? Oder erst beim Anblick des Todessterns, dem Glühen eines Laserschwerts, der ersten Erwähnung der Macht, die immer mit uns sein möge? All diese Zutaten hatte das erste offizielle Star-Wars-Spiel – nicht. The Empire Strikes Back steckte in einem vier Kilobyte großen ROM-Modul für das Atari VCS 2600. Die 70er-Jahre-Hardware der Konsole war für Präsentations-Extravaganz denkbar ungeeignet. Doch mit etwas jugendlicher Fantasie akzeptierte man die von links nach rechts marschierenden Pixelberge als mächtige imperiale AT-ATs, die unser Rebellen-Speeder mit Schüssen piesackte.

Das 1982 veröffentlichte Modul von Parker Brothers war der erste Versuch, die Faszination Star Wars in einem Computerspiel einzufangen. Bis mit X-Wing ein Titel erschien, bei dem Inhalt und Aufmachung richtiges Film-Flair vermittelten, sollten elf weitere Jahre vergehen. Dass der Rebellen-Nachwuchs solange warten musste, lag nicht zuletzt an der Strategie von Lucasfilms Spiele-Abteilung. Die wurde bereits 1982 gegründet, doch auf das Kronjuwel von George Lucas' Imperium hatten seine Spieleschöpfer zunächst keinen Zugriff. Die sollten sich lieber neue Welten und innovative Konzepte ausdenken, 3D-Pionierleistungen wie Rescue on Fractalus und Ballblazer. Das waren Science-Fiction-Spiele, aber eben keine Star-Wars-Titel, zum Leidwesen der Entwickler. Dass 1983 eine Erschütterung der Macht in den Spielhallen zu spüren war, verdanken wir einem Lizenzpartner.

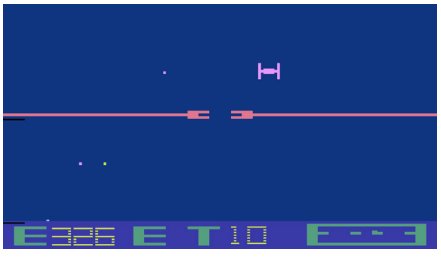
Wirf ein Markstück ein, Luke!

Der erste offizielle Star-Wars-Spielautomat von Atari begeisterte mit seiner bunten 3D-Vektorliniengrafik. In drei Abschnitten wird der Angriff auf den Todesstern aus dem ersten Spiel vergleichsweise überzeugend nachgespielt, es gibt sogar Sprachhäppchen aus den Filmen – »Use the Force, Luke!«. Die Heim-Hardware von 1983 konnte solch technisches Spektakel nicht leisten, erst vier Jahre später erschien eine solide Atari-ST-Umsetzung. Der Star-Wars-Automat inspirierte zahlreiche andere Computerspiele, die auch ohne Lizenz einen Hauch von X-Wing-Fluggefühl verbreiteten; Titel wie 3D Starstrike auf dem Sinclair Spectrum oder Starglider für den Atari ST. Doch alle verblassten im Vergleich zum wichtigsten und einflussreichsten inoffiziellen Quasi-Star-Wars-Spiel, das bereits seit 1979 eine Entwicklergeneration inspirierte. Star Raiders war ein Steckmodul für den damals noch jungen (und teuren) Heimcomputer Atari 800. Es hatte eine Cockpit-Perspektive und ein faszinierendes 3D-Sternenfeld, seine knubbeligen Raumschiffgegner könnten TIE Fighter sein, waren es aber nicht. Denn Atari-Programmierer Doug Neubauer hatte alles, was man für ein gutes Star-Wars-Spiel brauchte, nur keine Lizenz. Dafür gelang ihm der Großvater aller Raumschiff-Actionspiele mit Ego-Ansicht, der zum Beispiel einen Studenten namens David Braben zu Elite inspirierte. Star Raiders und Ataris Spielautomaten hatten früh verdeutlicht, wie gut Star Wars und 3D-Computerraumschlachten zusammenpassen.

Die nächsten offiziellen Spiele erschienen für die 8- und 16-Bit-Konsolen von Nintendo, auf denen Hüpf-und-Schieß-Action das beliebteste Genre war. Nur in Japan erschien 1987 Namcos Star-Wars-Modul für das Famicom, auf dem wir als pixeliger Luke Skywalker durch Levels hopsten und das Lichtschwert schwangen – aber nicht nur. Zum Abschluss wollten ein X-Wing durch ein Grabenlabyrinth geflogen und der Todesstern gesprengt werden. Gleicher Name, anderes Spiel: Star Wars fürs NES folgte 1991 grob der Filmhandlung, auch darin ging's hauptsächlich ums Springen und Schießen wahlweise mit Luke, Leia oder Han. Auch Flugsequenzen sind mit drin, die abschließende Todesstern-Sprengung darf nicht fehlen. Dieser Klassiker wurde 1991 auch im Westen veröffentlicht, in den nächsten Jahren folgten Spieladaptionen der originalen Filmtrilogie für die 16-Bit-Konsole Super Nintendo. Die Titel wurden nicht intern programmiert, vielmehr kooperierte Lucasfilm Games mit den Studios Beam und Sculptured Software.



Die ersten offiziellen Star-Wars-Videospiele veröffentlichte Parker Brothers 1982 und 1983 fürs Atari VCS 2600. Die Werbemotive waren um einiges dramatischer als das Spielgeschehen, für das Pong-ähnliche Jedi-Training musste man schon einiges an Phantasie aufbringen.



Star Raiders hatte alles, was ein Star-Wars-Weltraumspiel braucht. Außer der Lizenz.

Die Weltraumzukunft liegt im PC

Diese risikoarmen Filmadaptionen waren erfolgreich, aber Star Wars drohte den Anschluss an die Zukunft zu verschlafen. Während im Nintendo-Sektor niedliche Sprites hüpften und schossen, passierten revolutionäre Dinge in der PC-Galaxis. Die Star-Wars-Filme hatten ein Spiel inspiriert, das unter den Arbeitstiteln Squadron und Wingleader entwickelt wurde; 1990 erschien Chris Roberts' spielbare Space Opera schließlich unter dem Namen Wing Commander. Die mit animierten Zwischensequenzen spektakulär präsentierte Action-Flugsimulation machte vor, wie sich gutes Gameplay und filmähnliche Präsentation vereinen lassen. Wing Commander war ein Science-Fiction-Epos, das die Rechenkraft schneller 386er-PCs mit VGA-Grafikkartespektakulär ausnutzte. Für Star-Wars-Fans gab's derweil nur seichte Hüpfkost auf Nintendo-Konsolen, doch auf der Skywalker Ranch keimte eine neue Hoffnung.

Der studierte Archäologe und Anthropologe Larry Holland begann schon 1986 für Lucasfilm Games zu programmieren. Electronic Arts veröffentlichte die beiden Marinesimulationen PHM Pegasus und Strike Fleet, die er mit Noah Falstein entwickelte. »Als wir ein drittes Seespiel vorschlugen, war EA nicht sehr begeistert«, erinnert sich Holland im Gespräch mit uns. Stattdessen entwarf er eine Flugsimulation, die den Konflikt zwischen den USA und Japan im Zweiten Weltkrieg behandelte. Battlehawks 1942 wurde 1988 von Lucasfilm Games auf den Markt gebracht und machte sich viele Freunde: Steven Spielberg outete sich als prominentester Fan, auch der Wing-Commander-Macher Chris Roberts ließ sich von Hollands Simulationen inspirieren.

Endlich interne Star-Wars-Spiele

Während Wing Commander den PC-Spielemarkt eroberte, arbeitete Holland noch an zwei weiteren historischen Flugsimulationen: Their Finest Hour und Secret Weapons of the Luftwaffe, besser bekannt unter der Abkürzung SWOTL. »Das war klasse, weil wir von diesen Zweiter-Weltkrieg-Spielen viel gelernt haben«, meint Holland, »nicht nur in technischer Hinsicht, sondern auch die Fähigkeit, interessante Missionen zu bauen und ein fesselndes Erlebnis zu vermitteln«. Die Zutaten für einen Star-Wars-Flugsimulator waren also da – fehlte nur das grüne Licht für die Lizenz. Und wie der Zufall wollte, war der Sternenkrieg Anfang der 90er plötzlich kein Tabuthema mehr für Lucasfilm Games. Denn die Spieleabteilung geriet intern unter Druck, zur Konzernbilanz doch bitte weniger rote Zahlen beizutragen. Ihr Chef Steve Arnold argumentierte erfolgreich, dass man dafür ebenZugriff auf das beste Pferdchen im Stall bräuchte. Zugleich liefen die Star-Wars-Lizenzen für Heimcomputer aus, die Lucasfilm an Broderbund (USA) und Domark (Europa) verkauft hatte. Das wegen der Modulkosten teure und riskante Publishing von Konsolenspielen überließ man zwar vorerst dem Partner JVC. Aber

Parker Brothers plante auch ein Action-Flugspiel namens Ewok Adventure fürs Atari VCS, das aber nie veröffentlicht wurde.

im boomenden PC-Markt ergab sich die perfekte Gelegenheit, mit einer Eigenentwicklung zur Star-Wars-Macht zu werden.

Dass sich Larry Holland 1991 traute, eine Star-Wars-Flugsimulation vorzuschlagen, ist nicht zuletzt Brian Moriarty zu verdanken. Zu dieser Zeit teilte sich Holland mit dem Infocom-Veteranen und Loom-Designer ein Büro: »Brian sprach mich als Erster darauf an, ein X-Wing-basiertes Spiel zu machen. Ich arbeitete noch an den SWOTL-Umsetzungen für Amiga und Atari ST, als er zu mir meinte: ›Hey, wie wäre es mit einem X-Wing-Spiel? Wenn du nicht willst, würde ich es machen.‹ Und ich entgegnete: ›Das klingt nach einer super Idee‹«, erinnert sich Larry Holland, »Von da an ging alles schnell. Ich reichte einen Projektplan ein, der angenommen wurde«. Es war die Geburtsstunde von X-Wing.

Vom P-47- zum X-Wing

Die Star-Wars-Filme und Larry Hollands frühe Flugsimulationen haben eine Gemeinsamkeit, die für die Entwicklung von X-Wing höchst bedeutsam war: Beide verwendeten die Luftschlachten des Zweiten Weltkriegs als Vorlage. »George Lucas hatte sich dasselbe Filmmaterial angesehen wie ich«, erzählt Holland. »Wenn man die Kämpfe der X-Wings und A-Wings in den Filmen studiert, ist die Ähnlichkeit auffällig: die Geschwindigkeit, die Pseudo-Dynamik… Im Weltraum hast du keine Luft, aber wie die Raumschiffe designt sind, wie sich drehen, das ist Propellerflugzeugen sehr ähnlich.«

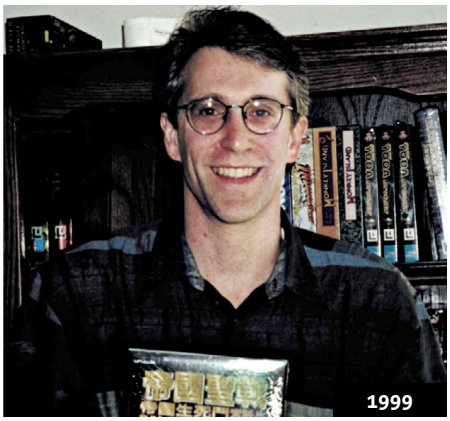
Und so bekamen wir sie im Jahr 1994 endlich, die Star-Wars-Gänsehaut bei einem offiziellen Spiel. Nicht nur, weil Computer im Gegensatz zu den alten Konsolen eine filmähnliche Präsentation inszenieren konnten: X-Wing beginnt so, wie es sich für Star Wars gehört, mit John Williams' Filmmusik samt scrollendem Text. Gut, die Adlib-Soundkarten-Version klang nicht so mächtig wie das »Ta-Da-Da-Da-Taaa-Taaa!« des Londoner Symphonieorchesters, aber dafür röhren die TIE-Jäger wie im Film. Das ganze X-Wing-Intro streckte Wing Commander den Herausforderungs-Mittelfinger entgegen: Schau her, wir können's auch, mit digitalisierten Schiffsmodellen und Sprachhäppchen. Nur dass hier halt keine Killerkatzen aus der Klischeeschublade bekämpft werden, sondern die Schergen des einzig wahren Imperiums.

Polygon-Power statt Sprite-Schiffe

Im Gegensatz zu den braven Filmumsetzungen auf dem Super Nintendo wirkt X-Wing

Spielbergs Lieblingsspielemacher plaudert aus dem X-Wing-Nähkästchen

Ausgerechnet ein Experte für prähistorische Archäologie führte Star Wars in die PC-Spiele-Zukunft. Larry Holland (57) kam während seines Studiums auf den C64-Geschmack und programmierte Spiele wie Project Space Station oder PHM Pegasus. Mit seinem Team von Totally Games erschuf er dann erfolgreiche PC-Flugsimulationen und die X-Wing- und TIE-Fighter-Titel der 90er-Jahre. Im Gespräch mit GameStar erinnert er sich an seine erste Begegnung mit Wing Commander und einen besonderen Fan namens Steven Spielberg. Heute arbeitet er beim Mobilspiele-Studio Asylum Labs.


1999


2015

GameStar: Wie hast du die frühen 90er in Erinnerung, als X-Wing in Entwicklung war?

Larry Holland: Es war eine tolle Zeit, bei der Hardware ist viel passiert: massig Speicher, neue Grafikkarten, CD-ROMs und schnelle Festplatten – die Fähigkeiten der PCs wuchsen sprunghaft. Meine erste Flugsimulation Battlehawks 1942 hatte ich noch auf einem 286-AT entwickelt. Der hatte nicht die damals üblichen 10, sondern sogar 12 MHz!

Wing Commander ist euch in Sachen Weltraumkampf zuvorgekommen, wie war das?

Ich kann mich noch gut an eine Begegnung erinnern, das muss im Januar 1989 auf der CES in Las Vegas gewesen sein. Ich war am Lucasfilm-Games-Stand und führte Their Finest Hour vor, als sich Chris Roberts vorstellte. Er kannte meine Spiele und führte mich zum Origin-Stand, wo er mir sein Wing Commander zeigte, das damals noch im Entstehen war. Er verriet mir, dass meine Simulationen die Inspiration dafür waren. Denn er setzte eine Sprite-Technologie ein, die dem sehr ähnlich war, was Battlehawks und Their Finest Hour verwendeten.


Bevor Larry Holland X-Wing und TIE Fighter startklar machte, entwickelte er Flugsimulationen wie Secret Weapons of the Luftwaffe.

Wie schwierig war die Zusammenarbeit mit der Lizenzabteilung von Lucasfilm?

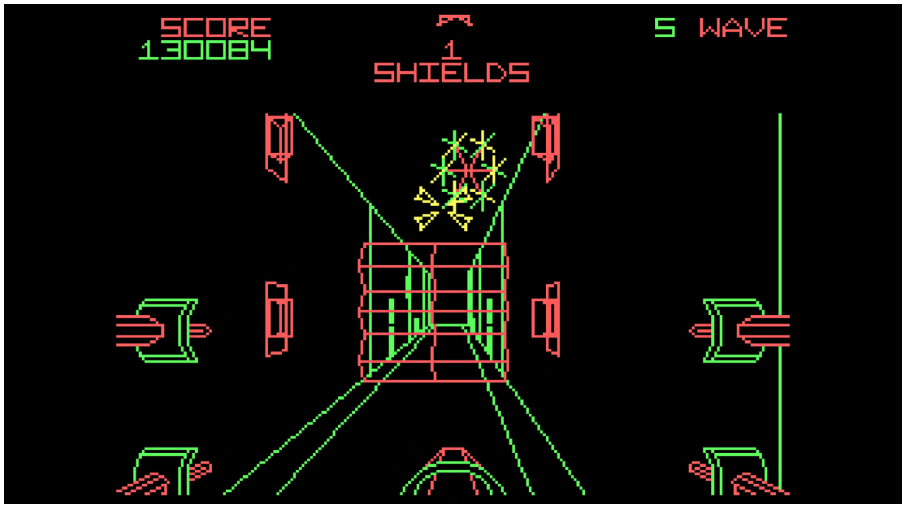
In den Anfangsjahren von X-Wing waren die Regeln lockerer und es gab nur minimale Aufsicht, später wurde mehr kontrolliert. Das letzte Spiel in der Serie, X-Wing Alliance, wurde 1999 wenige Monate vor dem Kinostart von Episode 1 veröffentlicht. Uns sind ein paar Raumschiff-Designs abgelehnt worden, weil sie Schiffen aus dem neuen Film zu sehr ähnelten. Und das war reiner Zufall, wir kannten die Filme noch gar nicht.

Waren die frühen 90ern entspannter, weil Star Wars nicht so angesagt war?

Es war eine eher verschlafene Periode. X-Wing kam 1993 heraus, das war zehn Jahre nach dem Kinostart von »Die Rückkehr der Jedi-Ritter«. George redete noch nicht über Pläne für neue Filme. Es gab neue Bücher wie die Thrawn-Trilogie von Timothy Zahn, wir haben einiges von dem Storymaterial bei unseren Spielen verwendet. Bei den frühen Star-Wars-Spielen ging es um das Nachspielen von klassischen Szenen wie dem Angriff auf den Todesstern. Aber wir wollten einige von den neueren Sachen berücksichtigen, die nicht in den Filmen waren.

Stimmt es, dass Steven Spielberg ein Fan deiner Flugsimulationen war?

Oh ja! Eine meiner besten Erinnerungen an die Skywalker Ranch: Ich saß ich im Gemeinschaftsraum, um eine Umsetzung für den Amiga zu testen. Während ich spielte, hörte ich, wie hinter mir zwei Leute auf mich zugingen. Ich war ganz aufs Testen konzentriert, doch als sie näher kamen, dachte ich: »Hmm, diese Stimme kenne ich doch«. Da sagte einer der beiden »Ja, ich kenne dieses Game, ich hab das selber gespielt und ich finde es gut«. Da drehte ich mich um und sah, dass es Steven Spielberg war, der sich mit George Lucas unterhielt! Spielberg war ein echter Gamer, der spielte alles Mögliche, er liebte einfach Spiele.



Das beste Star-Wars-Spiel der 80er wurde von Atari entwickelt, die Schlacht um den Todesstern war eine rasante 3D-Vektorgrafik-Ballerei. Ab 1987 gab's das in Europa auch für Heimcomputer.

nicht wie irgendein Spiel an, dem Star Wars aufgesetzt wurde. Nein, X-Wing **war** Star Wars, setzte uns gab uns das Gefühl, am galaktischen Konflikt teilzuhaben, wenngleich als gesichtsloser Rebellenpilot. Es hatte die DNA von Hollands Flugsimulationen, spielte sich aber eigenständig genug, um sich von der Wing-Commander-Serie abzuheben. Etwa mit ausgefeilteren Missionen: Während uns Chris Roberts oft nur Patrouillen-Navigationspunkte abklappern ließ, erzählt jede X-Wing-Mission eine kleine Geschichte samt Skriptereignissen. Das macht sie zugleich enorm schwer: Wer nicht auswendig lernt, wann welcher Gegner wo aus dem Hyperraum springt, hat oft keine Chance.

Außerdem bevorzugte Chris Roberts ein vereinfachtes Action-Flugmodell und warf uns immer noch Bitmap-Sprites ins Fadenkreuz. X-Wing dagegen hatte eine anspruchsvolle Steuerung (samt Energieverteilung auf Waffen, Schilde, Triebwerke) und moderne Technologie: In einer weit, weit entfernten Galaxis dämmerte das Polygon-Zeitalter. Während Larry Holland und sein Programmiererkollege Peter Lincroft in SWOTL noch zweidimensionale Flugzeug-Sprites verwendet hatten, kam nun 3D-Hightech zum Einsatz. »Als wir mit X-Wing begannen, erkannten wir, dass der 3D-Grafik die Zukunft gehörte. Wir waren sicher, dass wir bei den Raumschiffmodellen die Sprites veraltet waren. Wir setzten sie zwar noch für Spezialeffekte wie Explosionen ein, aber die Schiffe mussten 3D sein«, erinnert sich Holland. Freilich sahen X-Wings, TIE-Jäger und Co. »nackt aus«, weil auf den 3D-Hüllen keine Texturen klebten. Doch selbst das führt zu schwitzigen Entwicklerhänden: »Bei den frühen 3D-Engines war es schwierig, Modelle ohne Texturen zu rendern. Ein Programmierer, der damals etwas Dreidimensionales in Echtzeit machen wollte, war ein bisschen wie ein Zirkusbär, der auf einem Ball tanzt.«

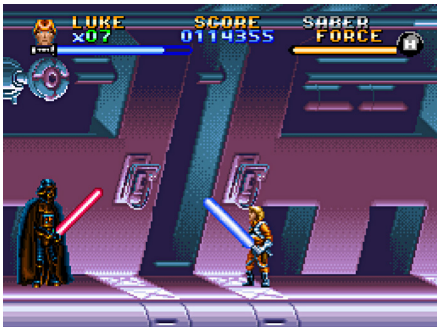
3D auf der dunklen Seite

Ein Grund für die lange Entwicklungsdauer von X-Wing: Das Team verbrachte viel Zeit damit, eigene Tools zu programmieren, um die 3D-Modelle zu generieren. Doch die Vorteile von Polygonschiffen gegenüber Sprites rechtfertigten für Holland den Aufwand: »Es wirkt realistischer und du kannst nahe an Objekte ranfliegen. Sprites sehen aus der Entfernung gut aus, aber wenn du ihnen zu nah kommst, wirken sie stark verpixelt. Damals gab's ja noch kein Anti-Aliasing, die Sprites wurden hochskaliert und dadurch sehr blockig. Außerdem wollten wir die Dynamik einfangen, wie das Öffnen und Schließen der X-Wing-Flügel. Es war nicht denkbar, das glaubhaft mit Sprites hinzukriegen.«

So markierte X-Wing im Februar 1993 den Beginn einer neuen Star-Wars-Spieleära. Als 1994 der Nachfolger TIE Fighter erschien, wurde er als das bessere Spiel gefeiert. Und das nicht nur, weil man erstmals auf der Seite des bösen Imperiums antritt, um den Rebellenabschaum zu bekämpfen. »Die meisten Filmemacher wollen eine Fortsetzung drehen, weil sie glauben, beim zweiten Mal einen besseren Film abzuliefern. Und während wir bei X-Wing quasi die Filmprojektoren bauten, während wir den Film machten, konnten wir bei TIE Fighter auf unsere Erfahrungen zurückgreifen«, analysiert Larry Holland. »In X-Wing war nicht immer klar, was man machen sollte. In TIE Fighter ist einem die Schlachtsituation besser bewusst.«

Das Spiel, das Laufwerke verkaufte

Zwischen X-Wing und TIE Fighter erschien noch ein anderes Star-Wars-Spiel für PC, das





In der Super Star Wars für SNES folgen wir grob der Handlung aller drei Filme. Außer Hüpfpassagen gibt es auch Flugsequenzen, etwa beim Angriff auf den Todesstern.

böse gealtert ist, aber Ende 1993 als technologisches Glanzstück galt. Rebel Assault war nur auf CD-ROM erhältlich, da seine Spielwelt aus vorberechneten Videos bestand, in die dann bewegliche 2D-Sprites eingeblendet wurden. Ewa lenkbare X-Wings oder angreifende Sturmtruppen, im Spiel war man sowohl im All als auch zu Fuß unterwegs. Die Bewegungsfreiheit des Spielers wird dabei natürlich eingeschränkt, aber im Rail-Shooter-Rahmen (und vor allem im Vergleich zu CD-ROM-Schlaftabletten wie The 7th Guest) machte die Action ordentlich Spaß. Zwei Jahrzehnte später wundert man sich sich über die Begeisterungsstürme, welche die verwaschenen Videos damals entfachten. Aber ähnlich wie Wing Commander 1990 einen Run auf VGA-Grafikkarten auslöste, war die Sogwirkung von Rebel Assault so stark, dass sie die Verkäufe von CD-ROM-Laufwerken ankurbelten.

Diese Star-Wars-Hits kamen für die Spieleabteilung von Lucasfilm zum rechten Zeitpunkt, sie machten das Problemkind zu einem der Top-Publisher im PC-Markt. Nach einer Umstrukturierung (und gescheiterten





Anfang der 90er-Jahre durften die Lucasfilm-Games-Entwickler endlich an die Star-Wars-Lizenz ran. Mit 3D-Polygongrafik und anspruchsvoller Steuerung nutzte X-Wing die PC-Fähigkeiten bestens aus. Der Nachfolger TIE Fighter war spielerisch und atmosphärisch ausgereifter.

Von Turrican zum Todesstern: Einblicke eines deutschen Star-Wars-Entwicklers

Für das deutsche Team Factor 5 ging in den 90er-Jahren der Star-Wars-Traum in Erfüllung. Doch bis die Kölner Truppe den Zuschlag für die Entwicklung von Rogue Squadron erhielt, war einiges an Vorarbeit nötig. Julian Eggebrecht über die Zusammenarbeit mit LucasArts.



Factor-5-Veteran Julian Eggebrecht arbeitet heute an TouchFish für TouchFactor und ist Vice President beim US-Videoservice Hulu.

GameStar: Wie kam ein deutsches Team an die mächtige Star-Wars-Lizenz?
Julian Eggebrecht: Ende der 80er plante Rainbow Arts 16-Bit-Nachfolger der Lucasfilm-Klassiker Ballblazer und Rescue on Fractalus. Ich arbeitete mit meinem Team in Hildesheim an Masterblazer und flog im Sommer 1989 auf die Skywalker-Ranch, um die Leute kennenzulernen. A.J. Redmer war der Chef der Games Division und wir haben uns sehr gut verstanden. Ich traf auch Kalani Streicher, der als Produzent für uns zuständig war. Als mir am letzten Tag im Firmenladen der Skywalker-Ranch das Geld ausging, pumpte Kalani mir netterweise 60 Dollar.

Wie ging's dann in Deutschland weiter?
Die nächsten Factor-5-Projekte waren Turrican 1 und 2 auf dem Amiga. Wir haben lockeren Kontakt zu den Lucas-Leuten gehalten, auch nachdem das Fractalus-Projekt auf Eis gelegt wurde. Das Spiel hatte nämlich technische Probleme, die nicht zu bewältigen waren. Nach Turrican 2 schwenkten wir auf die 16-Bit-Konsolen. Auf der CES-Messe 1991 klapperte ich die Stände ab, weil wir Publisher für Mega-Drive- und SNES-Versionen von Turrican suchten. Als wir bei Lucasfilm Games vorbei kamen, stand da Kalani Streicher am Stand und meinte: »Kommt mal rein!«. Und ich dachte mir nur: »Mist, der will jetzt sein Geld wiederhaben.« [lacht] Aber das war die entscheidende Begegnung, wo wir meinten: »Wir entwickeln Actionspiele, könnten wir etwas für Lucas machen?«



1994 entwickelte Factor 5 das Super-Nintendo-Modul Indiana Jones' Greatest Adventures.



Turrican öffnete die Star-Wars-Tür, denn LucasArts-Produzent Kalani Streicher war Fan der beiden Amiga-Actionspiele.

Wie gut kannte LucasArts euer Turrican?
Kalani war begeisterter Turrican-Fan und einer der wenigen Amiga-Besitzer in den USA. Jack Sorensen, der später LucasArts-Präsident wurde, nahm auch an dem Messe-Meeting teil. Er fragte: »Welches Franchise wollt ihr denn?«. Da meinte ich natürlich: »Star Wars!«, aber sie entgegneten: »Nein, keine Chance, wir machen schon mit Sculptured Software die Super-Star-Wars-Serie.« Dann konnten wir uns entscheiden zwischen Indiana Jones, Sam & Max und Maniac Mansion.

Ehrlich, ein Actionspiel zu Maniac Mansion?
Ja, sie überlegten damals ernsthaft, ihre Adventure-Serien auf Konsolen zu bringen. Das Action-Maniac-Mansion wäre wohl ähnlich geworden wie Zombies Ate My Neighbors [ein 16-Bit-Videospiel von 1993]. Wir wollten unbedingt mit Filmmaterial arbeiten, deshalb wurde unser erster LucasArts-Titel Indiana Jones' Greatest Adventures. Turrican auf Amiga war also unsere Referenz, wegen der wir die Indy-Lizenz angeboten bekamen.

Ihr habt auch Glück gehabt, dass es auf der persönlichen Ebene funktionierte?
Jack Sorensen mochte die direktere, härtere Art von uns Deutschen, womit viele Kalifornier ja nicht so ganz klar kommen, um es freundlich zu formulieren. Jack wusste es zu schätzen, dass ich ihm meine Meinung gesagt habe – beziehungsweise starke Meinungen zu eigentlich allem hatte. [lacht] In späteren Jahren wurde das von anderen Präsidenten nicht mehr so geschätzt.

Euer erstes Star-Wars-Projekt war dann die PlayStation-Umsetzung von Rebel Assault 2?
Hal Barwood hat damals die Videosequenzen für Rebel Assault 2 gemacht. Wir haben's früh in der Produktion gesehen und gefragt, ob wir eine PlayStation-Umsetzung machen könnten. LucasArts sagte: »Okay, da haben sie eine Vorlage und können nicht viel kaputt machen«. Der Video-Decoder-Chip der PlayStation konnte True- Color-Videos darstellen, während auf dem PC damals nur 256 Farben gingen. Wir hatten Hals Material neu geschnitten und aufbereitet. Wir ersetzten sogar die Video-TIE-Fighter der PC-Version durch Polygonschiffe, wodurch die PlayStation-Version mehr Gameplay hatte.

Rogue Squadron durftet ihr machen, weil es LucasArts an 3D-Entwicklern mangelte?
Larry Hollands Team Totally Games war zu dem Zeitpunkt im Prinzip die einzige Gruppe, die bei LucasArts Ahnung von 3D hatte. Außerdem gab es ein internes Team, das Super FX TIE Fighter fürs Super Nintendo entwickelte, was aber nie rauskam. Aus den Leuten wurde dann das Team von Shadows of the Empire. Da wir über die Jahre immer wieder an Demos für Return to Fractalus gearbeitet hatten, ging man davon aus, dass wir das mit dem 3D schon hinkriegen würden.

Was hat euch bei der Zusammenarbeit mit LucasArts überrascht?
Ich hatte unterschätzt, wie wenig technisch LucasArts intern war, wie wenig Ahnung sie von Konsolenentwicklung hatten. Das war ein Clash zwischen uns Deutschen und den internen Entwicklern, die lange nur auf PC entwickelt hatten und die Einschränkungen der Konsolen nicht verknusen konnten. Der Erfolg von Rogue Squadron hat dann dazu geführt, dass wir eine Carte blanche bekommen haben. Kurz bevor Jack Sorensen die Firma verließ und Simon Jeffrey übernahm, hat Jack sinngemäß gesagt: »Die Deutschen wissen was sie tun, lasst sie in Ruhe«.

Was war dein Eindruck von George Lucas' Verhältnis zu seiner Spielefirma?
George interessierte sich immer wieder kurz für LucasArts. Er ließ sich mal was zeigen und war ganz engagiert, hat dann aber schnell das Interesse verloren und sich wieder um seine Filme gekümmert. Dann gab's alle paar Jahre halt den großen Krach, wenn er sich die Bilanz angesehen hat, da LucasArts in den meisten Jahren leider in den roten Zahlen steckte. Seine Einmischung in die Spieleabteilung war immer peripher, so ein bisschen wie der Imperator in »Die Rückkehr der Jedi-Ritter«: Der kommt mal vorbei, um zu besichtigen, wie der Todesstern so vorankommt, und dann verschwindet er auch ganz schnell wieder.

Fusionsverhandlungen mit Interplay) nannte sich die Spieleabteilung nun LucasArts. Die einstige Star-Wars-Schüchternheit war abgelegt, zielstrebig knöpfte man sich das nächste heiße PC-Genre vor. Bereits im Doom-Erscheinungsjahr 1993 begann ein Team unter Leitung von Justin Chin mit der Entwicklung einer Ego-Shooter-Engine. 1995 erschien das Ergebnis unter dem Namen Dark Forces, der in Deutschland immer noch auf dem Index der jugendgefährdenden Medien steht – dagegen ist selbstder Imperator machtlos.

Eine Erschütterung des Shooter-Genres

Dieses Schicksal blieb dem rundum besseren Nachfolger erspart, der 1997 den hart umkämpften Shooter-Markt mit aller Macht eroberte. Und zwar im wörtlichen Sinne. Nachdem viele Spieler im rein schusswaffenbasierten Dark Forces Jedikräfte sowie Lichtsäbel vermisst hatten, kombinierte Jedi Knight packende Ego-Schießereien mit Laserschwert-Kämpfen, bei denen vorübergehend zur Schulter-Perspektive gewechselt wurde. Auch Machtkräfte gab's nun, von der Heilung über den Supersprung bis zum Darth-Vater-Gedächtnis-Würgegriff. Die Handlung wirkte packend und frisch, weil sie sich nicht am hinlänglich bekannten Filmgeschehen entlang hangelte. Für den Kampf gegen den dunklen Meister Jerec, der nach dem geheimnisvollen »Tal der Jedi« sucht, hatte man sogar Realfilm-Zwischensequenzen drehen lassen. Als Serienhelden hatte Chins Team ursprünglich Luke Skywalker in Betracht gezogen, sich aber wegen Einschränkungen bei der Storyfreiheit für einen Filmfans gänzlich unbekannten Charakter entschieden: den Dark-Forces-Protagonisten Kyle Katarn, einen kantigen Söldner mit interessanter Familiengeschichte. Große weitläufige Levels und die 3D-Grafikkarten-Unterstützung machten Jedi Knight vollends zur »neuen Referenz im Action-Genre«, wie der GameStar-Test in Ausgabe 12/1997 lobte. Nach der Erweiterung Mysteries of the Sith wurde die Reihe mit Jedi Outcast und Jedi Academy erfolgreich fortgesetzt.

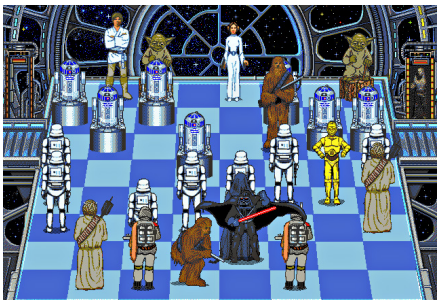
»Episode 1 wird so ein guter Film!«

Ab Anfang 1997 kamen die Special Editions der klassischen Filmtrilogie in die Kinos und markierten den Beginn der Star-Wars-Spiele-Inflation. Plötzlich wurde die Macht in allen möglichen Genres bemüht, mit nicht immer erfreulichen Resultaten: Die PlayStation-Prügelpeinlichkeit Masters of Teräs Käsi und das minimalistische Desktop-Abenteuer Yoda Stories gehören zu den interaktiven Tiefpunkten. Auf der hellen Seite der Spielemacht findet sich hingegen Shadows of the Empire. So heißt eigentlich ein Multimedia-Projekt, mit dem das Lucas-Imperium neue Merchandising-Möglichkeiten ausloten wollte: Man entwirft eine Geschichte, die zwischen »Das Imperium schlägt zurück« und »Die Rückkehr der Jedi-Ritter« spielt, machte daraus aber keinen Film, sondern alles andere: einen Roman, Comics, Sammelkarten, einem Pen&Paper-Rollenspiel, Actionfiguren, Puppen – und natürlich ein Spiel, das 1996 für Nintendo 64 und 1997 für den PC erschien. Shadows of the Empire vereinte so gut wie alles, was Star Wars an Action zu bieten hat: Speedbike-Raserei, Ego-Schusswechsel inklusive Jetpack, Raumschlachten, AT-AT-Beine-mit-Seil-Umwicklung und Bosskämpfe gegen Boba Fett & Co. »Es war eine Mammutaufgabe für die Programmierer, die quasi fünf unterschiedliche Engines schreiben mussten«, klagte der Projektleiter Mark Haigh-Hutchinson später in einem Making-of-Artikel. »Wir konnten daher auch nicht jeden Aspekt des Spiels so tunen, wie wir's gerne getan hätten.« Das Sternenkriegs-Potpourri spielt sich zudem oft simpel, bereitet Fimfans jedoch große Freude. Übrigens: Der erste Prototyp von Shadows of the Empire basierte auf der Technik von Dark Forces. Die Macht verbindet alles.

Letztlich war Shadow of the Empire aber lediglich eine Merchandise-Aufwärmübung für die erste Prequel-Episode »Die Dunkle Bedrohung«, in deren Richtung sich danach auch die Prioritäten für Spiele-Neuentwicklungen verlagerten. Julian Eggebrecht erinnert sich lachend:»Die Leute aus den internen Entwicklungsabteilungen haben uns belächelt. Die meinten: Oh, die Deutschen müssen noch das alte Star Wars machen.



Ende 1993 erschien Rebel Assault gerade rechtzeitig, um vom CD-ROM-Fieber zu profitieren. Der zweite Teil des Rail-Shooters kombinierte Videos und gerenderte Objekten in Super-VGA.



Natürlich gab es zu Star Wars auch eine Battle-Chess-Variante. Aber keine gute.





Nach den Weltraum-Flugsimulationen knöpfte sich LucasArts das neue Genre Ego-Shooter vor. Jedi Knight überzeugte als verbesserter Nachfolger des in Deutschland indizierten Dark Forces. Nur die digitalisierten Videosequenzen waren nicht wirklich Star-Wars-würdig.

»Die Macht ist stark in dir«: Die 25 wichtigsten Star-Wars-Spiele

The Empire Strikes Back (1982)



Da mag die Jugend von heute noch so sehr mit den Augen rollen, 1982 kann das allererste Star-Wars-Spiel beeindrucken. Bedrohlich stapft die Walker-Karawane über den Bildschirm, tapfer decken wir die Kolosse mit Dauerfeuer ein. Je nach Schadenszustand verfärbten sich die Gegner – nichts geht über einen lila AT-AT.

Star Wars: The Arcade Game (1983)



Der erste Star-Wars-Spielautomat von Atari Games ist der ebenso feuchte wie unerschwingliche Traum mancher Jugend. Todesstern-Anflug und Zerstörung in drei 3D-Action-Sequenzen mit schneller Vektorlinien-Grafik, da fühlt man sich wirklich wie Luke Skywalker. Bei den Heimumsetzungen fehlt natürlich das coole Automaten-Cockpit.

Star Wars (1991)



Das 1987er-Modul von Namco erschien nur in Japan, doch mit dieser gleichnamigen NES-Entwicklung erreicht Star Wars auch westliche Spielkonsolen. Die Handlung folgt Episode 4, spielerisch gibt's knackig schwere und routinierte Plattform-Action. Auf dem Super Nintendo folgte die grafisch aufwändigere Super-Star-Wars-Trilogie.

X-Wing (1993)



Die Stunde des PCs hatte geschlagen: Mit realistischer 3D-Polygongrafik, anspruchsvoller Steuerung und feiner Präsentation landet der Rebellen-Flugsimulator in den Herzen vieler Star-Wars-Fans. An Bord von X-, Y- und A-Wing-Schiffen nehmen wir's in komplexen Missionen mit imperialen Schergen auf. Schwer, aber faszinierend.

Rebel Assault (1993)



Eines dieser »Wie konntet ihr das damals gut finden?«-Spielen. Aber die von CD gestreamte Hintergrundgrafik lässt die eingeschränkte Handlungsmöglichkeiten bei diesem Rail-Shooter rasch vergessen. Schließlichliegen 1993 eine Menge CD-ROM-Laufwerke unter den Weihnachtsbäumen, die nach Spielen lechzen, welche das neue Medium tüchtig ausreizen.

TIE Fighter (1994)



Diese Fortsetzung beschert nochmal erheblich mehr Spaß als der Vorgänger X-Wing. Besseres Missionsdesign und Feinschliff bei der Bedienung machten den Dienst fürs böse Imperium zum Vergnügen. Aufgehübschte Grafik, stimmungsvoller Soundtrack und satter Kampagnen-Umfang samt interessanterer Verräter-Story runden den Klassiker ab.

Shadows of the Empire (1996)



Hoth spielen und staunen: So schön haben wir bis dahin noch nie einen Walker eingewickelt! Der Action-Mix von Shadows ist grafisch voll auf der Höhe der Zeit (3D-Beschleunigerkarte erforderlich). In den zehn Levels wird gehüpft, gefahren und viel geschossen, Raumschlachten wechseln sich mit Ego-Shooter-Abschnitten ab.

X-Wing vs. TIE Fighter (1997)



Für seinen dritten Star-Wars-Simulator fliegt Larry Holland eine komplette Kehrtwende: Statt packender Solokampagnen gibt's ausschließlich Multiplayerschlachten zwischen Rebellen und Imperium. Viele Fans der Vorgänger finden's schade, erst acht Monate später folgt das Kampagnen-Addon Balance of Power. Immerhin mit Supersternenzerstörer.

Jedi Knight (1997)



Das Ego-Shooter-Genre hat LucasArts schon vorher beim indizierten Vorgänger Dark Forces angegriffen. Zwei Jahre später beschert uns Jedi Knight grafisch und spielerisch eine deutliche Steigerung. Zum spannenden Ballern in weitläufigen Levels kommen Lichtschwert-Attacken, Machtfähigkeiten und die Wahl zwischen heller und dunkler Seite.

Rogue Squadron (1998)



Bei der X-Wing-Serie wurde seriös simuliert, dagegen ist dieser rasante Flug durch die klassische Filmtrilogie eine Actionsause. Als Luke düsen wir über Tatooine oder Hoth und nehmen es mit ganzen Geschwadern auf. Die Einsätze sind knackig, Arcade-Spaß mit »Einen Versuch noch!«-Effekt. Zwei verbesserte Rogue-Nachfolger erschienen nur für den GameCube.

X-Wing Alliance (1999)



In seinem letzten Star-Wars-Spiel lässt Larry Holland die Spieler auf den Spuren Han Solos wandeln: Als Händlersohn stolpert man in den galaktischen Konflikt, schließt sich den Rebellen an und sprengt letztlich im Rasenden Falken den zweiten Todesstern. Schicke Grafik, erstklassiges Star-Wars-Feeling und ein famoses Finale – was will man mehr?

Episode 1: Racer (1999)



Die beste Szene des Films liefert die Grundlage für das beste Spiel zu Episode 1. Mit tausend Sachen schießen Podracer über die Piste, das Tempogefühl wird vom Spiel zur Rennsequenz manierlich eingefangen. Die 25 vielfältigen Strecken enthalten Abzweigungen und Sprungschanzen, Turniermodus und Racer-Tuning sorgen für Kurzweil.

Galactic Battlegrounds (2001)



Man nehme die Engine von Age of Empires 2, kreuze sie mit Star Wars und heraus kommt... etwas Merkwürdiges. Ressourcen sammeln und Gebäude errichten passt nicht wirklich zur Lizenz, aber das Echtzeitstrategiespiel ist grundsolide. Hey, wer wollte nicht schon immer mal eine Wookie-Armee aufbauen? Kleinteilige, aber charmante Sprite-Grafik.

Jedi Knight 2: Jedi Outcast (2002)



Auf Kyle Katarn ist Verlass: Der Bad Boy unter den Jedi-Helden kann sich gegenüber seinem letzten Spielauftritt nochmals steigern. Raven Software sorgte für kompetente Ego-Shooter-Levels mit kleinen Puzzles, spaßigen Machtkräften und atemberaubenden Lichtschwert-Kämpfen. Steuerung und Grafikbeim Einsatz der Jedi-Taschenlampe sind deutlich besser.

Galaxies (2003)



Entwickler von Ultima Online und Everquest machen ein Star-Wars-MMO – das klingt nach einem Rezept für das suchterregendste Spiel der Galaxis. Am Endresultat schieden sich die Geister: Die Welten sind hübsch, das Charaktersystem berücksichtigt auch Handwerkskarrieren. Missionsmangel und PvP-Ungereimtheiten bremsen aber den Spielspaß aus.

Jedi Knight 3: Jedi Academy (2003)



Die Rückkehr des Macht-Shooters schickt Kyle Katarn in Heldenrente und uns stattdessen als Nachwuchs-Jedi ins intergalaktische Abenteuer. Außer einem einzelnen Leuchtsäbel dürfen wir nun auch zwei schwingen – oder gar einen Darth-Maul-Gedächtnis-Laserstab. Dazu gibt's jeweils eigene Spezialmanöver, sodass die Kämpfe wunderbar flutschen.

Knights of the Old Republic (2003)



Das lange Warten auf ein Story-Rollenspiel hat sich gelohnt! Bioware verzichtet auf jegliche Filmanbindung und tobte sich lieber in der Star-Wars-Vergangenheit aus. Das Resultat: tolle neue Charaktere, taktische Gruppenkämpfe, spannende Quests, eine großartige Story-Wendung und die ständige Wahl zwischen heller und dunkler Seite.

Battlefront (2004)



Ganz schön geschickt hat Pandemic die Multiplayer-Erfolgsformel von Batllefield 1942 auf Star Wars angewandt. In Onlineschlachten mit 32 Spielern Kultvehikel wie AT-AT oder X-Wingzu steuern, ist schon etwas ganz Besonderes. »Mit Battlefront hat mir LucasArts einen Jugendtraum erfüllt«, urteilte GameStar-Redakteur Fabian Siegismund.

Knights of the Old Republic 2 (2005)



Die Fortsetzung des Rollenspiel-Meilensteins entstand nicht bei Bioware, sondern bei Obsidian. Das Grundprinzip der Machtseiten-Wahl samt Taktikkämpfen funktioniert wieder bestens, doch das Spiel wurde nicht ganz fertig, vieles musste herausgeschnitten werden. Erst Jahre später stellt eine Fan-Mod den schmerzlich vermissten Inhalt wieder her.

Republic Commando (2005)



Yoda, Ewoks, Jar Jar – Star Wars wird von manchem Zeitgenossen als kindisch empfunden. Doch die grimmige Squad-Action von Republic Commando erinnert eher an Rainbow Six als an Jedi-Volkshochschule. In diesem düsteren Ego-Shooter steuern wir einen ordinären Klon-Krieger, der drei Squad-Mitgliedern an bestimmte Positionen dirigieren kann.

Lego Star Wars (2005)



Das erste Lego-Action-Adventures von Traveller's Tales widmet sich den Film-Episoden 1 bis 3, das originale Star Wars mit Luke und Leia wird erst beim Nachfolger in Legosteine zerlegt. Filmprominenz als slapstickhaftes Spielzeughelden-Ensemble, hinreißend humorvoll gemacht und dank Koopmodus voll familientauglich.

Battlefront 2 (2005)



Der zweite Ausflug an die Sternenfront bringt erstmals richtige Raumschlachten (vorher gab's nur Luftgefechte) und spielbare Jedi statt computergesteuerter Machtmenschen. Das kurz zuvor erschienene Battlefield 2 ist zwar in vielerlei Hinsicht der bessere Multiplayer-Shooter, Star-Wars-Fans fühlen sich hier dennoch wie ein C3PO im Ölbad.

Empire at War (2006)



Command-&-Conquer-Veteranen ist das bis heute überzeugendste Star-Wars-Strategiespiel zu verdanken. Raumschlachten, Bodeneinsätze und strategische Truppenverteilung auf der Galaxiskarte sind spannend, auf langwierige Bauvorhaben wird verzichtet. Dank ausgewogener Einheiten-Balance und solider KI immer noch spielenswert.

The Force Unleashed (2008)



Wenn jemand den schönen Namen Starkiller trägt, ist das schon mal eine prima Voraussetzung für eine Meuchelmörder-Lehrstelle in Darth Vaders Personalabteilung. Mit dem Jedi-Jäger erleben wir effekthascherische Macht-Action. Da surren die Lichtschwerter, knistern die Blitze und fliegen die Gegner. Tolle »dunkle« Atmosphäre mit Filmanspielungen.

The Old Republic (2011)



Beim ersten Star-Wars-MMO Galaxies wurden eiskalt die Server ausgeschaltet, als dieser feine WoW-Verschnitt von Bioware online ging. Individuelle Storypfade für die einzelnen Klassen weckten KotOR-Erinnerungen und motivierten – bis Stufe 50. Endgame-Schwächen führten zum Abonnenten-Schwund, heute ist's ein prima Free2Play-Spiel.



George Lucas hatte als Erstes die Rennsequenz für Episode 1 fertig, der Rest des Drehbuchs folgte später.

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€

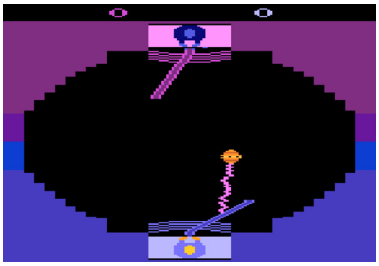
Wenn ich GameStar über das Miniabo hinaus lesen möchte, brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte dann weitere zwölf Ausgaben zum aktuellen Abopreis von derzeit 69 € pro Jahr. Nach dem ersten Jahr kann ich mein Abo jeweils zur übernächsten Ausgabe kündigen und erhalte zu viel gezahltes Geld für noch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

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

oder hier: www.gamestar.de/miniabo

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

»Ich hab da ein ganz mieses Gefühl«: Die Star-Wars-Flops



Jedi Arena (1983)

Zu Atari-VCS-Zeiten halten sich die Ansprüche an Grafik und Komplexität hardware-bedingt in Grenzen. Doch selten ist die Diskrepanz zwischen dem Versprechen der Werbung und dem eigentlichen Spielgeschehen so eklatant wie hier. Das Jedi-Training entpuppt sich als ödes Pong-Duell, bei dem wir Löcher ins Machtschild des Gegners brutzeln.



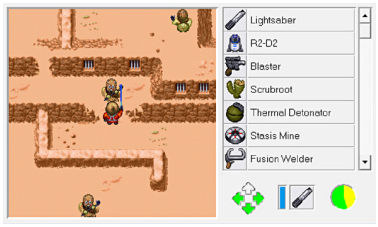
Droids (1988)

Gerade mal 13 Folgen lang hält sich 1985/86 die Zeichentrickserie Droids. Lange genug, damit die Lizenz für eine Spielumsetzung in die Fänge der Billigspiel-Schlunze von Mastertronic geraten kann. Das krude Action-Adventure mit R2-D2 und C3PO wird durch eine umständliche Icon-Steuerung zur Qual. Diese Droiden gehören in die Schrottpresse.



Masters of Teräs Käsi (1997)

Der Imperator will sich für die Todesstern-Zerstörung rächen ... mit einem ungelenken Prügelspiel! Bei diesem umlautfreudigen Tekken-Klon für die PlayStation-Konsole ist so ziemlich alles Käse. Duelle wie Luke gegen Han machen wenig Sinn, flaue Grafik, schlecht ausbalancierte Charaktere und träge Steuerung sorgen für einen raschen K.O.



Yoda Stories (1997)

Wirre Suche nach Gegenständen mit Minimalgrafik und Zufallskampfsystem. Bei einem solchen Casual-Spiel für Büro-PCs muss man sich wenigstens keine Sorgen um die Produktivität machen. Die zufällig generierten Action-Adventures sind derart langweilig, dass man lieber Spesenabrechnung oder Einkommensteuererklärung bearbeitet.



The Phantom Menace (1999)

Pünktlich zum US-Kinostart von Episode 1 kann man die Filmhandlung in diesem Action-Adventure durchspielen – ein eher zweifelhaftes Vergnügen. »Millionen Seelen schreien gepeinigt auf, nachdem sie dieses Spiel installiert haben«, so lautet damals Heinrich Lenhardts Fazit zur uninspirierten Baller-Plattformhüpferei mit oftmals nervigem Level-design.



Force Commander (2000)

Okay, wirklich schlecht ist das Echtzeit-Strategiespiel nicht. Wer es aber vernünftig spielen will, kann sich schnell einen komplizierten Mehrfachbruch der Maushand zuziehen. Die dreidimensionalen Star-Wars-Bodenschlachten sind nämlich so unübersichtlich, dass man ständig die Kamera nachjustieren muss und dennoch nie das Gefühl hat, alles zu überblicken.



The Force Unleashed 2 (2010)

Yoda sagt zwar: »Vergessen du musst, was früher du gelernt.« Aber muss das denn auch für Entwickler gelten? Das letzte LucasArts-Spiel kann nicht an den beliebten Vorgänger anknüpfen, The Force Unleashed 2 ist kurz, lieblos, langweilig. Die Story entpuppt sich als überraschungsarme Klon-Schmonzette, der einzige Höhepunkt ist der Kampf gegen einen Giganten, der Rancors frisst.

Aber wir arbeiten an Episode 1, das wird so ein guter Film! Die Einstellung war damals: Die Leute sind doch inzwischen gelangweilt von der klassischen Trilogie, von X-Wings und TIE-Fightern, das will doch keiner mehr sehen!« Die Filmgeschichte und Jar-Jar Binks sollten sie eines Besseren belehren.

Die Deutschen machen Star Wars

Auch Eggebrecht und seine Kollegen vom deutschen Team Factor 5 waren anderer Auffassung. Sie lagen LucasArts seit Jahren damit in den Ohren, doch mal ein Spiel zum klassischen Star Wars machen zu dürfen. Mit den 16-Bit-Versionen von Turrican und dem Super-Nintendo-Modul Indiana Jones' Greatest Adventures hatten die Kölner Coder ihre Kompetenz bewiesen. An Star Wars durften sie aber erst ran, als LucasArts dringend Spiele brauchte, um einen Vertrag mit Nintendo zu erfüllen. Factor 5 hatte über die Jahre mit 3D-Technologie für eine nie produzierte Fortsetzung des LucasArts-Klassikers Rescue on Fractalus experimentiert, die nun zum Star-Wars-Projekt umfunktioniert wurde. »Anfang 1997 kam jemandem die brillante Idee: Okay, die Deutschen wollen unbedingt ihr Flugspiel machen, sie nölen die ganze Zeit wegen Star Wars und sie haben keinen schlechten Job gemacht mit der PlayStation-Umsetzung von Rebel Assault 2. Lasst es uns einfach riskieren und sie unseren Nintendo-64-Titel für 1998 machen. Und dann benennen wir die ganze Sache noch von Return to Fractalus zu Rogue Squadron um«, fasst Eggebrecht die Entstehungsgeschichte des ersten deutschen Star-Wars-Spiels zusammen. Auch wenn dessen Produktion größtenteils in den USA stattfand, denn Factor 5 war bereits 1996 nach Kalifornien gezogen, um besser mit LucasArts zusammenarbeiten zu können.

Rogue Squadron entpuppte sich schließlich als fliegerisches Gegenstück zu den Simulationen von Larry Holland: einfache Steuerung, kurze, lineare Missionen, unkomplizierter Actionspaß. Obwohl Factor 5 erst beim GameCube-exklusiven Nachfolger Rogue Leader die gewünschten Filmclips verwirklichen durfte, sprüht Rogue Squadron nur so vor Star-Wars-Atmosphäre. In der Rolle von Luke Skywalker ballern wir uns durch Raumschlachten, die mit der klassischen Filmtrilogie verknüpft sind. Es gibt auch eine PC-Umsetzung von Thomas Engel, doch in technischer Hinsicht ist die Nintendo-64-Version besonders bemerkenswert. Factor 5 wollte das letzte Fitzelchen aus der Konsole herausholen und verwendete Tricks wie ein eigenes Texturformat, um scharfe und schnelle 3D-Grafik hinzukriegen – sehr zum Leidweisen von LucasArts' Inhouse-Künstlern.

»Sie hatten technisch keine Ahnung«

»Die Grafiker mussten mit extremen Vorgaben unter unserer Knute arbeiten«, erinnert sich Eggebrecht an die turbulente Entwicklung von Rogue Squadron. »Wir sagten ihnen zum Beispiel: Texturiere doch mal diesen X-Wing nur in grau, dann finden wir schon ei-





Im Juni 2004 verwandelte LucasArts einen Wald in Kalifornien in Endor. Menschen in Kostümen und aus Lautsprechern trällernde Geräusche sorgten für eine ungewöhnliche Pressekonferenz. In Zelten waren Computer und Konsolen aufgebaut, um das erste Battlefront anzuspielen.

nen Weg, wie wir die roten Streifen an der Seite auf andere Weise machen. Die sind dann natürlich ausgerastet, weil sie sich in ihrer künstlerischen Freiheit eingeschränkt fühlten. Da kam's schon zu etwas üblen Szenen, wo Leute wie ich den Grafikern vorwarfen, dass sie technisch keine Ahnung hätten, und ähnliche Geschichten.«Der damalige LucasArts-Chef Jack Sorensen sah sich die Dramen relativ entspannt an, denn er wusste, dass solche künstlerischen Spannungen oft genug zu guten Spielen führten. Nach dem enormen Verkaufserfolg von Rogue Squadron hatte Factor 5 dann relativ freie Hand bei der Produktion der Nachfolger: »In der Lizenzabteilung wussten sie, dass wir dermaßen große Star-Wars-Fans sind, dass sie uns mehr oder weniger blind vertraut haben, mit der Lizenz schon das Richtige zu machen.«

Das Jahr 1999 sollte mit dem Kinostart von Episode 1: Die dunkle Bedrohung eine neue goldene Star-Wars-Ära einleiten. Doch ähnlich wie der Film enttäuschte auch das gleichnamige Begleitspiel, ein lieblos zusammengeschusterte Action-Adventure. Um einiges besser war das Pod-Rennspiel Episode 1: Racer. LucasArts setzte immer stärker auf die Marke, im Jahr 2002 hatte jede Veröffentlichung etwas mit Star Wars zu tun. Bei der Entwicklungsstrategie setzte man viel auf externe Expertenteams: Ein beliebtes PC-Genre wurde identifiziert und dann ein Studio damit beauftragt, es zu »starwarsisieren«.

Von Battlefield zu Battlefront

Eines dieser neuen Genres, die geradezu nach einer Star-Wars-Variante schrien, war das Online-Action-Schlachtfeld, 2002 vorgemacht von Battlefield 1942. Der Team-Shooter von Dice mischte Kontrollpunkt-Eroberung mit großzügig bemessenen Karten sowie Infanterie- und Vehikel-Wahlfreiheit; die Onlinedynamik machte daraus eine suchterregende Mischung. Es war sicher kein Zufall, dass die Pandemic Studios wenige Monate später mit der Entwicklung eines Internet-Shooters im Star-Wars-Universum begannen, der Teamwork und Vehikelvielfalt betonte. Großer Pluspunkt des letztlich Star Wars: Battlefront getauften Spiels sind bekannte Fahrzeuge und Schauplätze aus beiden Filmtrilogien, die frostige Schlacht um Hoth darf ebenso wenig fehlen wie die Wüstenlandschaft von Tatooine. Die Team-Aufteilung »Rebellen gegen Imperium« (beziehungsweise »Droiden gegen Klonkrieger«, es gibt auch Prequel-Schlachten) ist naheliegend, und neutrale NPC-Fraktionen geben uns die Gelegenheit, auf Ewoks und Gungans zu schießen. Prompt avancierte Battlefront zum bis dahin bestverkauften Star-Wars-Titel.

Pandemic veröffentlichte 2005 noch einen zweiten Teil, wurde dann aber von Electronic Arts übernommen. LucasArts beauftragte das englische Studio Free Radical Design mit der Entwicklung von Star Wars: Battlefront 3, die aber Anfang 2008 aus »finanziellen Gründen« wieder abgebrochen wurde. Und das, obwohl das Spiel laut Steve Ellis von Free Radical »zu 99 Prozent fertig« gewesen sei und »nur noch Bug-Testing« gebrauchthabe. Was wirklich dahinter steckt, lässt sich kaum noch rekonstruieren, wir haben dem Thema bereits vor einigen Monaten einen eigenen Artikel gewidmet. Kurzfassung: Das wirtschaftlich kriselnde LucasArts verlor wohl nach einer internen Umstrukturierung den Glauben an das Spiel und stellte die Zahlungen an die Entwickler ein. Zugleich ließ man durchblicken, Battlefront 3 sei in schlechtem Zustand und zu ambitioniert gewesen. Zumindest Letzteres lässt sich kaum leugnen, die gigantischen Schlachtfelder sollten sogar Weltraum- und Bodenkämpfe kombinieren. Man hätte im Hangar eines Sternenzerstörers in einen TIE-Jäger steigen und X-Wings abschießen, dann am Boden landen, dort in einen AT-ST klettern und weiterstapfen können – alles ohne Ladepause. Dass das zumindest schon halbwegs funktionierte, belegen Youtube-Videos aus Prototypen. Doch es half nichts, LucasArts zog den Stecker. Dass es nun dem ebenfalls von EA einverleibten Studio Dice vergönnt ist, Star Wars erneut an die Battlefront zu führen, ist eine Ironie der Geschichte. Schließlich hatten die Schweden vor 13 Jahren mit Battlefield 1942 die Inspiration für diese Serie vorgelegt.



Mit ersten Star-Wars-Rollenspiel Knights of the Old Republic setzt Bioware Maßstäbe.

Bioware will in die Vergangenheit

20 Jahre, Dutzende Star-Wars-Spiele – da muss doch mal ein Rollenspiel dabei gewesen sein. Nein, war's nicht, zumindest nicht bis ins Jahr 2003. Erst eine Kooperation mit den Schöpfern von Baldur's Gate beendete diesen Mangelzustand auf beeindruckende Weise, die Bioware-Entwicklung Knights of the Old Republic ist für viele Fans das beste Star-Wars-Spiel überhaupt. Der neue LucasArts-Entwicklungschef Simon Jeffrey brachte 1999 den Ball ins Rollen und musste die Bioware-Studioleitung nicht lange zu einem gemeinsamen Projekt überreden. Ein Spiel zur zweiten Prequel-Episode »Angriff der Klonkrieger« war im Gespräch, aber Bioware entschied sich für ein Szenario, das rund 4.000 Jahre vor den Filmereignissen angesiedelt ist. »Zum einen liegt das weit genug zurück, um viel Freiraum bei der Story zu haben, ohne mit den Ereignissen in den Filmen zu kollidieren«, erklärte der Projektleiter Casey Hudson damals. »Es liegt aber zeitlich nahe genug dran, um eine ziemlich ähnliche Technologiestufe im Spiel zu verwenden.«

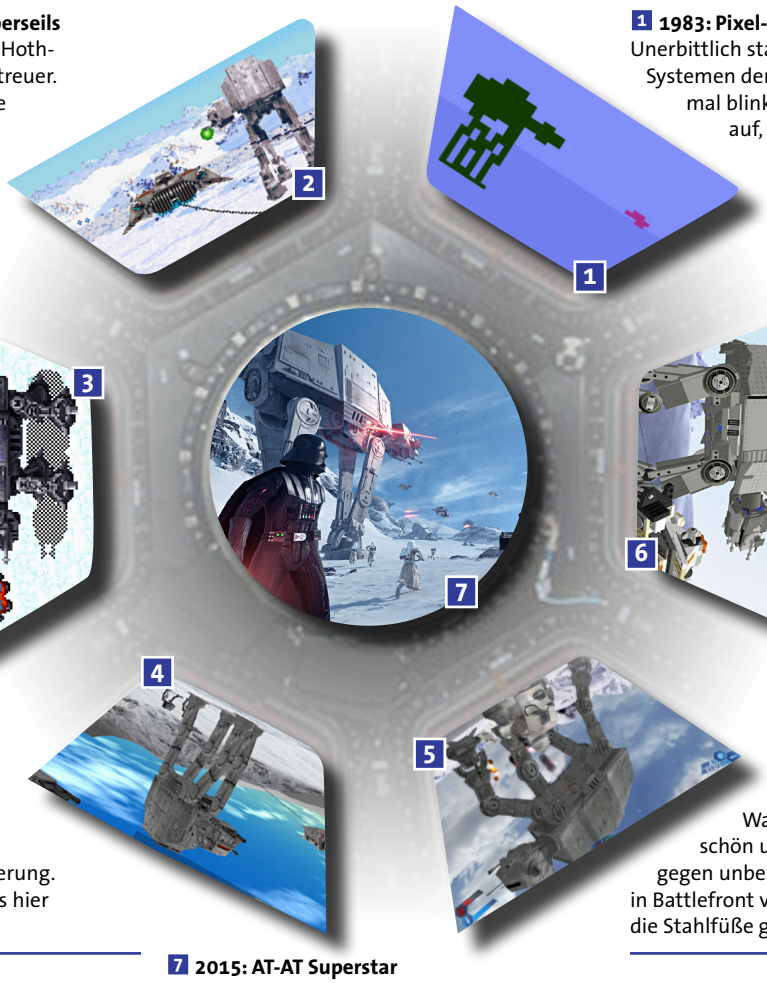
Der Handlungsspielraum wurde von Bioware vortrefflich genutzt, um eine packende Story mit hochinteressanten Charakteren zu erzählen – man denke nur an Kampfroboter HK-47 mit seiner Leidenschaft für die Vernichtung biologischer Lebensformen. Es mangelt auch nicht an interessanten Spielmechani-



Coruscant statt Schlossallee: Bei Star Wars Monopoly (1997) erobert Darth Vader die Galaxis mit Immobiliengeschäften und passt auf, dass der Schmuggler kein Geld von der Bank klaut.

Walk this way: Der AT-AT im Wandel der Jahrzehnte

Es liegt nicht an den guten Ski- und Rodel-Bedingungen, dass Entwickler der Eiswelt Hoth kaum widerstehen können, sondern an den imperialen AT-ATs, im Volksmund »Walker« genannt. Die Stahlkolosse stehen im Mittelpunkt des Angriffs auf die Rebellenbasis, dem dramatischen Auftakt des Films »Das Imperium schlägt zurück«. Kein Wunder, dass sich der Dicke auch durch die interaktive Star-Wars-Geschichtegetrampelt hat.



2 1993: Super Einsatz des Stolperseils
Zehn Jahre später spielt sich die Hoth-Schlacht schon erheblich filmgetreuer. Super Empire Strikes Back für die Konsole Super Nintendo hat auch super 3D-Effekte.

1 1983: Pixel-Monster auf VCS
Unerbittlich stapften AT-ATs schon auf Systemen der Videospiele-Steinzeit. Manchmal blinkt eine verwundbare Stelle auf, gezielte Treffer bringen den Riesen zu Fall.

3 1996: Dekoration im Desktop-Adventure
Wie ein rosa Plastikflamingo steht der AT-AT in der Schneelandschaft von Yoda Stories. Nun ja, direkt rosa ist er nicht, aber genauso statisch und nutzlos wie die Gartenzierde.

6 2006: Nicht kleckern, klotzen
Die Klotzigkeit ist beim niedlichen Lego Star Wars 2 besonders stark ausgeprägt, schließlich bestehen sowohl Walker als auch Rebellen-Speeder aus Bausteinen.

4 2000: Ja, wo laufen sie denn?
Force Commander ist ein Echtzeitstrategiespiel mit 3D-Grafik und katastrophaler Kamerasteuerung. Lieber einen Sack Flöhe hüten als hier ein Rudel Walker dirigieren.

5 2005: Wo wollen Sie hin mit diesem ... Ding?
Walker von außen anschauen ist schön und gut, Walker steuern hingegen unbezahlbar. Vor allem, wenn dabei in Battlefront vorlautes Rebellenpack unter die Stahlfüße gerät.

7 2015: AT-AT Superstar
Im neuesten Star-Wars-Spiel wird der AT-AT derart geschätzt, dass er einen eigenen Spielmodus namens Walker Assault auf den stählernen Leib geschrieben bekommt.

ken: Die Wahl zwischen »guten« und »bösen« Entscheidungen bringt unseren Hauptcharakter der hellen oder dunklen Seite der Macht näher, wodurch unterschiedliche Fähigkeiten freigeschaltet werden – da lohnte sich mehrmaliges Durchspielen. Das Kampfsystem kombiniert Heldentrio-Taktik mit an Actionspiele erinnernde 3D-Blickwinkel. Das Akronym KotOR wurde so zum Synonym für Star-Wars-Spielequalität. 2005 erschien noch ein Nachfolger, der von Obsidian entwickelt wurde, dem neuen Studio des ehemaligen Black-Isle-Studiochefs Feargus Urquhart. Bioware war indes schon mit anderen Projekten wie Mass Effect beschäftigt, kehrte aber für eine der teuersten Spieleentwicklungen aller Zeiten zu Star Wars zurück: Das 2011 veröffentlichte Online-Rollenspiel The Old Republic – und das war nicht der erste Versuch, mit Star Wars den MMO-Markt zu erobern.

Das MMO-Sorgenkind

Im Jahr 2000 gab LucasArts nicht nur die Bioware-Produktion Knights of the Old Republic bekannt, sondern verbündete sich auch mit dem (Noch-)Marktführer bei den Online-Rollenspielen. Sony Online Entertainment hatte im Vorjahr Everquest gestartet und war dank vergleichsweise moderner 3D-Grafik und leichterer Zugänglichkeit bald an den Abonnentenzahlen von Ultima Online vorbeigezogen. Von diesem Konkurrenten wurden zahlreiche Entwickler wie Raph Koster abgeworben, um das Mammutprojekt Star Wars Galaxies anzugehen. Nach zahlreichen Verspätungen erschien das MMO 2003, konnte die hohen Erwartungen aber nicht erfüllen. Es mangelte an Spielinhalten und Missionen, dazu kommen merkwürdige Designentscheidungen wie der Verzicht auf NPC-Händler. Und zum Jedi wurde nur, wer vier Bedingungen erfüllte. Klingt simpel? Denkste! Die vier Bedingungen wurden nicht nur für jeden einzelnen Spieler zufällig aus einem riesigen Pool von Möglichkeiten ausgewürfelt, sondern waren auch noch-geheim! Nirgendwo stand, was der eigene Held erreichen musste, um Machtkräfte zu erlangen. Einen Berg erklettern? Eine Emote-Geste verwenden? Fünf PvP-Duelle gewinnen, ein bestimmtes Item herstellen? Ein Spieler wurde nicht einmal informiert, wenn er ein Ziel erreicht hatte. Erst, wenn alle vier erfüllt waren, erfuhr man von der eigenen Jedi-Erweckung. Beim nächsten Login.

Diese Mechanik bleibt den Spielern lange verborgen, selbst Teile des Entwicklerteams wussten nicht, wie der Jedi-Aufstieg genau funktioniert. Ganze Forenseiten füllten sich mit wilden Spekulationen. Laut Raph Koster wollte man so verhindern, dass alle Spieler sofort als Lichtschwertschwinger losziehen. Denn die Jedi seien »beliebt und mächtig, in der alten Filmtrilogie aber sehr selten«. Man habe überlegt, sie nur als Nichtspieler-Charaktere auftreten zu lassen, doch »das Team fand das haarsträubend: Ein Star-Wars-Spiel, und man darf kein Jedi sein?«. Koster hegte sogar den Gedanken, die Zeitperiode zu ändern und Galaxies nach den ursprünglichen Kinofilmen anzusiedeln. Dann gäbe es ja keine Lehrmeister mehr und man hätte die Machtbegabten weniger mächtig machen können. Das wurde als zu aufwändig verworfen: »Es schüttelt mich, wenn ich an daran denke, welche Freigabeprozesse nötig gewesen wären, um den Deal [mit LucasArts] zu ändern. Abgesehen davon, dass ein Neustart

Xbox- und Wii-Versionen der Rogue-Trilogie wurden von Factor 5 entwickelt, blieben aber unvollendet.



Während eines LucasArts-Besuchs im Februar 2004 studierte unser Autor Heinrich Lenhardt die Auswahl an gebrauchten Raumschiffen.

der Entwicklung knifflig gewesen wäre.« Zurückblickend hätte er am liebsten einen »Gehirnfurz« (O-Ton Koster) umgesetzt: »Der Hardcore-Modus von Diablo brachte mich auf eine Idee. Jeder Spieler darf als Jedi starten. Doch wenn er stirbt, dann war's das. Er wäre tot. Permadeath.« Das hätte soweit gehen können, dass Jedi, die Machttricks in Sichtweiteimperialer Soldaten oder Spione anwenden, auf der galaktischen Fahndungsliste gelandet wären. Und wenn alle auf sie angesetzten Jäger samt Boba Fett gescheitert wären, hätte sich Darth Vader persönlich der Sache angenommen. »Und man wäre gestorben.« Für die längste Überlebenszeit hätte es Hitlisten geben können, Spieler hätten sogar die Geister ihrer verstorbenen Jedi-Charaktere beschwören und damit angeben dürfen. Doch all das wurde nie umgesetzt, der Permadeath schreckte das Team ab.

Abgeschreckt wurden letztlich auch die Spieler, von der Jedi-Knappheit und vom Hardcore-Spielansatz. Ausgerechnet mit der Massenmarkt-Traumlizenz Star Wars hatte man ein kompliziertes Experten-MMO gemacht. Zwar baut Sony Star Wars: Galaxies 2006 grundlegend um, fügte Jedi als spielbare Klasse und bessere Missionen hinzu. Doch zu spät, Blizzard hatte bereits mit World of Warcraft gezeigt, wie man's richtig macht. Kein Wunder, dass sich Bioware dann für sein neues Star-Wars-MMO WoW als Vorbild nahm. The Old Republic beeindruckte mit individuellen Storymissionen für jede Charakterklasse, doch nach Erreichen der Höchststufe gab es viele Anreize, weiterhin eine Monatsgebühr zu entrichten. Womöglich war The Old Republic durch die Orientierung an WoW auch einfach zu – normal. Heute lebt es als Free2Play-Spiel weiter, während die Stecker der Galaxies-Server bereits 2011 gezogen wurden. Übrigens nur fünf Tage vor dem Start von The Old Republic.

Boba Fett war plötzlich weg

Bei LucasArts wurde derweil intern die Axt geschwungen, nach einer Umstrukturierung schrumpft das Studio in den späten 2000ern erheblich. So vergab man zwar weiterhin Sternenkriegs-Lizenzen – etwa an Traveller's Tales, die Macher der enorm beliebten Koop-Klötzchenreihe Lego Star Wars –, brachte selbst aber nur noch ein prominentes Star-Wars-Spiel zustande. Aber was für eines! The Force Unleashed schleuderte uns 2008 als Vader-Azubi Starkiller (ein Name, der dem Schreiber dieser Zeilen eine PC-Player-Nostalgieträne in die Augen treibt) in ein flottes Action-Adventure, in dem wir dank Machtkräften Sturmtruppen wie Püppchen herumschleuderten. Vor allem aber wartete The Force Unleashed mit einer der denkwürdigsten Szenen der Star-Wars-Spielegeschichte auf: Enttäuscht von seinem maskierten Ziehvater riss Starkiller einen leibhaftigen Sternenzerstörer vom Himmel, während er gleichzeitig angreifende TIE-Fighter abwehrte – Mach das mal nach, Skywalker! The Force Unleashed erntete zwar durchwachsene Kritiken, verkaufte sich aber so rasant wie kein Krieg-der-Sterne-Programm zuvor. Binnen eines Monats wanderte es eine Million Mal über die Ladentheken, insgesamt sogar über sieben Millionen Mal.

Das uninspirierte The Force Unleashed 2 konnte 2010 nicht mal ansatzweise an diesen Erfolg anknüpfen und sollte zugleich das letzte LucasArt-Spiel sein: Die interne Spieleentwicklung wurde 2013 nach dem Verkauf der Lucas-Gruppe an Disney gestoppt. Ausgerechnet zu einem Zeitpunkt, als nach einer Epoche mitunter wahllos wirkender Lizenzdeals (Angry Birds Star Wars, hust) wieder spannende Projekte gediehen. Star Wars 1313 wurde als düsteres Action-Adventure angekündigt, bei dem wir mit dem jungen Boba Fett die Unterwelt von Coruscant aufmischen. Die eindrucksvolle Grafik wurde auf Basis der Unreal Engine 3 entwickelt, die Filmtrickexperten von ILM sollten bei den Spezialeffekten helfen. Die Aussicht, statt eines Machtmenschen mit Laserschwert einen toughen Kopfgeldjäger zu steuern, klang verlockend. Ein weiteres abgebrochenes Projekt nannte sich First Assault, es sollte vermutlich ein Online-Shooter werden, eine Art Machbarkeitsstudie für ein vollwertiges, neues Battlefront – diesmal direkt von LucasArts, das damit wohl beweisen wollte, doch noch gute Spiele entwickeln zu können. Doch zu spät, das Studio wurde geschlossen, die Star-Wars-Lizenz wanderte zu Electronic Arts. Jedoch nicht komplett, die Rechte an Mobil- und Free2Play-Spielen blieben bei Disney, das 2013 den Online-Flugsimulator Attack Squadrons ankündigte – nur um die Entwicklung ein halbes Jahr später wieder abzubrechen.





Im Oktober 2008 wurde The Old Republic enthüllt. Und zwar in den Lucasfilm-Büros in San Francisco – nur echt mit Yoda-Brunnen.

Eine neue Hoffnung

Ob Disney jemals einen Lizenzpartner für das Projekt Star Wars 1313 ausgraben wird, steht in den Sternen – viele der ehemaligen Entwickler arbeiten heute an Mafia 3. Dass es auch in Zukunft neue Star-Wars-Spiele geben wird, ist dagegen keine Frage. Neben einer wachsenden Anzahl von Free2Play-Mobilspielen wie Star Wars: Der Widerstand kommen auch aufwändige PC-Titel auf uns zu. Das neue Battlefront ist der erste Titel im Rahmen eines langjährigen Lizenzvertrags, den Electronic Arts in der Tasche hat. Neben Dice sollen auch die Studios wie Visceral (Dead Space) und Bioware (KotOR) an neuen Star-Wars-Projekten arbeiten. Die Aussichten auf neue aufwändige Action- und Rollenspiele aus einer weit, weit entfernten Galaxis sind also gut. Möge die Macht mit uns sein – und noch für viele Star-Wars-Gänsehautmomente am PC-Monitor sorgen. ★



Eine der besten Szenen der jüngeren Star-Wars-Spielegeschichte: Starkiller reißt in The Force Unleashed einen Sternenzerstörer vom Himmel.

KAUFEN SIE BEI DER NUMMER 1!

one.de

über 800.000 Kunden & 10 Jahre Erfahrung!



one.de

ADVENTS KALENDER

JEDEN TAG **UNSCHLAGBARE GESCHENKE!**

GRAFIKKARTEN, ZUBEHÖR UND VIELES MEHR

www.one.de/advent



Gembird Lightning Detonator + Gaming-Maus MUSG-02

- 5 programmierbare Makro-Tasten + 12 Multimedia-Tasten
- Einfache Aufzeichnung von Makros, keine zusätzliche Software oder Treiber notwendig
- Beleuchtete Tasten in 3 unterschiedlichen Farben mit einstellbarer Helligkeit & Effekten
- 7 Tasten Gaming-Maus mit 3600 DPI Beleuchtetes Scrollrad, Logo und Seiten

32.99 3) €

Art-Nr. 30570



HKC LED 2615 26" Full HD Monitor

- Bilddiagonale: 26" / 66,04 cm 16:9 LED Panel
- Max. Auflösung: 1920 x 1080 @ 60 Hz
- Kontrastverhältnis: 10.000 : 1 (DCR)
- Reaktionszeit : 2 ms

139.99 3) €

Art-Nr. 13706

2.) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 8,36% p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. 3) Sonderpreis gültig bis 31. Dezember 2015 und nur solange Vorrat reicht!

Versandkostenfreie Lieferung![1)]

Informationen zu den Versandkosten finden Sie unter: www.one.de/versandkosten

Versandkostenfreie Lieferung: 1) bei Zahlung per Vorkasse, Sofortüberweisung oder Finanzierung und einem Bestellwert ab 500 €

ECT Distribution GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens

JETZT KONFIGURIEREN UND BESTELLEN!

www.one.de

Details zu den Angeboten finden Sie im Internet. Einfach den QR-Code scannen. Oder www.one.de/gamestar

one.de

AMD FX-4300 Prozessor mit 4 x 3.80 GHz

- 8 GB DDR3 Speicher
- 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 750 Ti
- 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

Art-Nr. 22869



479.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 15,57 €/mtl. Laufzeit: 36 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1-Kanal Audio, 500W / Cooler Master K280

JETZT NEU!

BEQUEME ZAHLUNG

PER LASTSCHRIFT,
AUF RECHNUNG ODER
PER KREDITKARTE

ÜBER PAYPAL PLUS. KEIN PAYPAL-KONTO ERFORDERLICH!

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 GDDR5 AMD Radeon™ R7 370
- 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

559.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 15,96 €/mtl. Laufzeit: 42 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 Sound, 500W / Antec GX505 Window Blue Edition

Art-Nr. 21910



AMD FX-6300 Prozessor mit 6 x 3.50 GHz

- 8 GB DDR3 Speicher
- 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 960
- 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

629.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 16,09 €/mtl. Laufzeit: 48 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A, 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™ i5-6600K 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 Finanzkauf[2] z.B. 17,15 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate

DVD±Brenner, MSI B150 Pro-VD3, 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



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.

999.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 18,72 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

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

Art-Nr. 22951

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

AUF DER SUCHE NACH EINEM „LAST MINUTE“ WEIHNACHTSGESCHENK?

SCHAUEN SIE IN UNSERE EXPRESSKATEGORIE & ENTDECKEN SIE VIELE SOFORT LIEFERBARE GESCHENKIDEEN



www.one.de/expressschlitten



Intel® Core™ i5-6600K Prozessor mit 4 x 3.50 GHz

- 8 GB DDR4 Speicher
- 4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 970
- 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

Art-Nr. 22638

1049.99 €*

oder Finanzkauf[1] z.B. 19,65 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate



DVD±Brenner, MSI Z170A PC Mate, USB 3.1, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 550W Corsair VS550 Netzteil / Raidmax Blackstorm, inkl. gratis Assassin's Creed Syndicate ODER Rainbow Six Siege

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 Finanzkauf[1] 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™ i7-6700 Prozessor mit 4 x 3.40 GHz

- 16 GB DDR4 Speicher
- 4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 980
- 2000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1399.99 €*

oder Finanzkauf[1] z.B. 26,21 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, MSI Z170A PC Mate, USB 3.1, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 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
- 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1849.99 €*

oder Finanzkauf[1] z.B. 34,63 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, Gigayte Z170X Gaming 3, USB 3.1, 730W Thermaltake Smart Series SP-730P 80+ / Delux SH891, inkl. gratis Assassin's Creed Syndicate ODER Rainbow Six Siege

Art-Nr. 23285



Intel® Core™ i7-5960X Prozessor mit 8 x 3.00 GHz

- 64 GB DDR4 Speicher
- 3 x 4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 980 SLI
- 2 x 1 TB Raid 1 SSD Samsung 850 EVO SSD
  2 x 4 TB HDD Raid 1 SATA III

5499.99 €*

oder Finanzkauf[1] z.B. 102,97 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Inkl. Windows 10, Blu-Ray Brenner, ASUS Rampage V Extreme, USB 3.0, 1000W LEPA MaxBron B1000-MB 80+ / Cooler Master Cosmos II, inkl. gratis Assassin's Creed Syndicate ODER Rainbow Six Siege

Art-Nr. 23106

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.
* Abbildung enthält Sonderausstattung. Der Käufer erhält ein 14tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB.

Konfigurieren und bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:

www.one.de

Details zu den Angeboten finden Sie im Internet. Einfach den QR-Code scannen. Oder www.one.de/gamestar

ONE Gaming Notebook K73-6X

NEU!

- Intel® Skylake i3/i5/i7 Prozessoren der 6. Generation
- Bis 32 GB DDR4 Speicher
  Bis 5000 GB (2x SATA, 2x M.2) Festplatte
- 8192 MB NVIDIA® GeForce® GTX 980



Art-Nr. 23379

ab 2499.99 €*
oder Finanzkauf[2] z.B. 46,80 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

43,94cm/17,3" ULTRA HD (4K) - 3840 x 2160 Pixel mit IPS Panel, Wireless-N WLAN, Bluetooth 4.0, HDMI, USB 3.1, Nummernblock, Fingerprint, Full HD Webcam, 6-in-1 Cardreader, SoundBlaster X-FI MB5

weitere ONE Gaming Notebooks: www.one.de/gnb

39,62cm/15,6" ONE Gaming Notebook K56-6F



- Intel® Skylake i5/i7 Prozessoren der 6. Generation
- 39,62cm/15,6" Non-Glare Full HD mit LED-Backlight
- Bis 16 GB DDR3L Speicher
- Bis 2500 GB (1x SATA, 1x M.2) Festplatte
- 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 950M
- DVD-Brenner
- Wireless-N WLAN, Bluetooth 4.0 + LE, HDMI, USB 3.0, Nummernblock, Fingerprint, Displayport, Full HD Webcam, 9-in-1 Cardreader, SoundBlaster Cinema

ab 699.99 €*
oder Finanzkauf[2] z.B. 17,88 €/mtl. Laufzeit: 48 Monate

Art-Nr. 23372

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-Backlight
- Bis 16 GB DDR3 Speicher
- Bis 2500 GB (1x SATA, 1x M.2) Festplatte
- 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 960M
- DVD-Brenner
- Wireless-N WLAN, Bluetooth 4.0, HDMI, USB 3.0, Nummernblock, Fingerprint, Displayport, Full HD Webcam, 6-in-1 Cardreader, SoundBlaster Cinema 2

ab 949.99 €*
oder Finanzkauf[2] z.B. 17,78 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 23350

39,62cm/15,6" ONE Gaming Notebook K73-5M



- Intel® Skylake i5/i7 Prozessoren der 6. Generation
- 39,62cm/15,6" Non-Glare Full HD mit LED-Backlight
- Bis 32 GB DDR4 Speicher
- Bis 5000 GB (2x SATA, 2x M.2) Festplatte
- 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

ab 1399.99 €*
oder Finanzkauf[2] 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-Backlight
- Bis 32 GB DDR4 Speicher
- Bis 5000 GB (2x SATA, 2x M.2) Festplatte
- 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, 6-in-1 Cardreader, SoundBlaster X-FI MB5, inkl. gratis Assassin's Creed Syndicate ODER Rainbow Six Siege

ab 1499.99 €*
oder Finanzkauf[2] 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 8,36% p. a. Bonität vorausgesetzt.Partner ist die Commerz Finanz GmbH. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. * Abbildung enthält Sonderausstattung. Der Käufer erhält ein 14tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB.

Versandkostenfreie Lieferung![1)]
Informationen zu den Versandkosten finden Sie unter: www.one.de/versandkosten

Versandkostenfreie Lieferung: 1) bei Zahlung per Vorkasse, Sofortüberweisung oder Finanzierung und einem Bestellwert ab 500 €

ECT Distribution GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens

JETZT KONFIGURIEREN UND BESTELLEN!

www.one.de

Details zu den Angeboten finden Sie im Internet. Einfach den QR-Code scannen. Oder www.one.de/gamestar

Steam Controller im Test

ZWISCHEN DEN STÜHLEN



Im Gegensatz zu den ersten Prototypen setzt der finale Steam Controller nicht ausschließlich auf Trackpads. Ein klassischer Analogstick und vier separate Buttons finden sich ebenfalls darauf.

Im Steam Controller vereint Valve Tastatur, Maus und Gamepad. Die hauseigene Spieleplattform vorausgesetzt lässt sich so jeder Titel bequem von der Couch aus steuern – theoretisch. Von Jan Purrucker

Wenn es nach Valve geht, soll der PC ab jetzt wohnzimmertauglich sein wie eine Spielkonsole. Kleine, leistungsstarke und leise Rechner gibt es dafür schon länger, was fehlt ist ein Eingabegerät, mit dem sich auch die rein auf Maus- und Tastatur-Steuerung ausgelegten PC-Spiele bequem von der Couch aus bedienen lassen. Die Lösung: Valves Steam Controller. Vor über zehn Jahren hat Valve damit begonnen, die Steam-Plattform einzuführen. Damals vor allem durch den Release von Half-Life 2, das dringend eine Onlineverbindung zur Aktivierung (in Form des Steam Clients) benötigte – unter viel Protest, auch von uns. Im Nachhinein stellte sich das aber als geradezu visionärer Schritt heraus, schließlich lassen sich die Spiele so direkt vertreiben, schneller updaten und nebenbei jede Menge interessanter Informationen über die Kunden sammeln. Mittlerweile erscheint so gut wie jedes Spiel über diese oder ähnliche Plattformen, teils sogar exklusiv. Mit über 125 Millionen aktiver Benutzerkonten hat Valve bereits eine riesige Schar an Spielern im Rücken und die soll durch Steam Machines und den Steam Controller noch weiter wachsen.

Tüftler-Paket

Also begann Valve mit der Entwicklung eines eigenen Controllers, der die Präzision einer Maus, die Anpassbarkeit einer Tastatur und das einfache Handling eines Gamepads vereinen sollte. Anfangs experimentierten die Ingenieure dafür mit Bewegungserkennung, Trackballs und Touchscreens. Allerdings konnte so nicht die gewünschte Genauigkeit und Ergonomie erreicht werden und erst die – bei Laptops bereits lange etablierten – Trackpads lieferten die gewünschten Ergebnisse.

Bei der finalen Version des Steam Controllers ruht der rechte Daumen auf einem Trackpad mit angerauter Oberfläche und

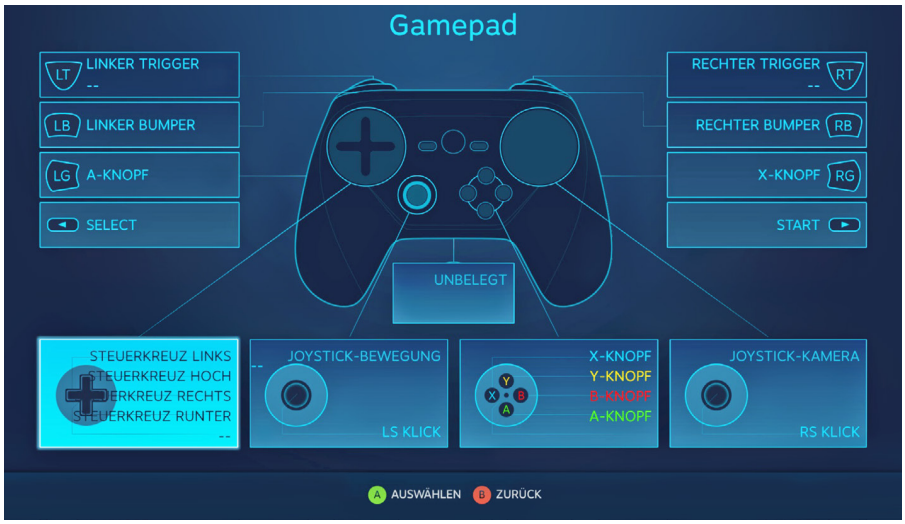


Ähnlich wie Microsofts neuer Xbox-Elite-Controller besitzt der Steam Controller zwei Griff-Tasten an der Unterseite, die sich bequem erreichen und bedienen lassen.

Bei den ersten Prototypen des Steam Controllers experimentierte Valve mit Bewegungssteuerung – ähnlich der Nintendo Wii.

Valve Steam Controller

- zwei Trackpads und ein Analogstick
- Schultertasten analog und digital
- Schaltwippen an der Unterseite
- Gyroskop und Beschleunigungssensor
- bis zu vier Steam Controller pro Empfänger
- Anschluss per USB-Kabel oder kabellos
- zwei AA-Batterien (laut Valve bis zu 80 Stunden Spielzeit)



Über einen Druck auf den Steam-Button rufen wir das Konfigurationsmenü auf. Hier können wir jede Taste einzeln und teilweise auch mehrfach belegen.

übernimmt so die Funktion der Maus. Dem linken Daumen stehen ein Trackpad und ein klassischer Analog-Stick zur Verfügung. Daneben gibt es die bekannten vier Buttons (A, B, Y, X), vier Schultertasten und zwei Griff-Schalter auf der Rückseite. Besonders Letztere sind uns im Test positiv aufgefallen, erlauben sie es doch, Aktionen wie Springen oder Nachladen auszuführen, ohne die Finger von den Trackpads und Feuertasten zu nehmen. Die unteren Schulter-Trigger verfügen über zwei Stufen, so können wir sie langsam drücken, um etwa in Rennspielen stufenlos (analog) zu beschleunigen und die Nitroeinspritzung (digitale Auslösung am Ende des Trigger-Weges) erst zu zünden, wenn wir die Trigger ganz durchdrücken.

Um den Steam Controller zu aktivieren, stecken wir den kleinen Dongle in eine USB-Buchse am PC. Der verbindet sich selbstständig mit dem Controller und empfängt auch aus einigen Metern Entfernung noch Steuersignale. Anschließend müssen wir Steam starten, wenn der Client nicht zumindest im Hintergrund läuft, lässt sich der Controller nicht verwenden. Sobald das Gamepad erkannt wird, macht uns Steam darauf aufmerksam, dass wir den »Big Picture Modus« nutzen sollten, um möglichst simpel mit dem Controller navigieren zu können.

Bevor wir ein Spiel starten, informiert uns eine Einblendung darüber, ob der Titel bereits Gamepads unterstützt oder für die Steuerung über Maus und Tastatur ausgelegt ist. Entsprechend müssen wir den Steam Controller konfigurieren. Bei den meisten Spielen nutzen wir den Analogstick zum Bewegen und steuern die Kamera mit dem rechten Trackpad. Das lässt je nach Titel wahlweise als Maus, Joystick, Steuerkreuz oder Tastenfeld konfigurieren und jeweils noch umfangreich anpassen. Egal ob Empfindlichkeit, Beschleunigungskurve, haptisches Feedback oder Klickgeschwindigkeit, alles können wir verändern und je nach Spiel und Vorliebe genau einstellen und abspeichern. Wer nicht selbst tüfteln will, kann auch bereits erstellte Steuerungsprofile von anderen Steam-Nutzern wählen – eine Bewertungsfunktion zum Finden der beliebtesten Einstellungen sollte bei Erscheinen dieses Hefts bereits verfügbar sein.

Spätestens hier zeigt sich die Vielseitigkeit des Steam Controllers und dass er (zumindest momentan) kein einfaches Plug-and-Play-Gerät ist, mit dem man direkt loslegen kann. Während die Bedienung bei einigen Titeln pronlemlos funktioniert, gibt es derzeit selbst bei Valve-Vorzeigetiteln wie Portal 2 teilweise Probleme, weil Profile nicht vollständig übernommen werden oder die Buttons oder das Trackpads nicht reagieren. Zum offiziellen Start am 10. November sollten diese Bugs laut Valve behoben sein, und auch die Unterstützung des Controllers werde bis dahin umfangreicher ausfallen. Spiele-Entwicklern soll es dazu möglich sein, die Steuerung ihrer bereits erschienenen Titel innerhalb weniger Tage und mit wenig Aufwand für den Steam Controller zu optimieren.

Ungewohnt

Aber auch bei bereits sehr gut angepassten Titeln wie Call of Duty: Black Ops 2 fühlt sich die Bedienung mit den Trackpads anfangs ungewohnt an. Allerdings funktioniert die Trackpad-Simulation eines Joysticks erstaunlich gut, und nach etwas Einarbeitungszeit haben wir den von anderen Pads gewohnten, rechten Stick kaum vermisst. Auch beim Nachahmen einer Maus stellt sich der Steam Controller ordentlich an. Regelbare Vibrationsmotoren unter den Trackpads helfen bei der Navigation und geben Feedback über die Position des Daumens auf dem Pad. Je nachdem, welche Tasten wir dafür belegen, lösen wir einen Klick entweder durch einen Druck auf das Pad oder über einen der anderen Schalter aus. Nehmen wir dafür etwa eine der Schultertasten, können wir diese halten und mit dem Trackpad Rahmen um mehrere Einheiten in Strategiespielen ziehen.

Auch Shooter lassen sich nach etwas Übung gut mit dem Pad steuern, allerdings tritt man auf dem PC gegen Spieler an, die mit einer Maus navigieren; und hier hat man mit dem Steam Controller klar das Nachsehen. An die Präzision einer Gaming-



Im Vergleich zum Xbox-360-Controller fällt der Steam Controller etwas größer und schwerer aus. Er liegt aber ähnlich gut in der Hand und lässt sich sowohl mit kleinen als auch großen Händen gut bedienen.



Die geteilte Bildschirmtastatur lässt sich mit beiden Trackpads gleichzeitig bedienen – mit etwas Übung klappt das relativ intuitiv und flott.



Um Kosten zu sparen, verzichtet Valve auf ein Akkupack. Die beigelegten AA-Batterien sollen für 80 Stunden Spielzeit reichen.

Maus reichen die Trackpads nämlich bei weitem nicht heran. Wer seinem Frust dann über das Chat-Fenster Luft machen will, kann gleich die Tastaturfunktion des Controllers testen. Das Tippen erfolgt über die beiden Trackpads und eine (für linkes und rechtes Trackpad) geteilte Tastatur-Einblendung. In der Praxis erfordert das einiges an Übung, geht dann aber erstaunlich flott von der Hand und erinnert an das Schreiben mit beiden Daumen auf einem Smartphone.

Vertrautes Design

Bei der Form orientierte sich Valve grob am Xbox-Erfolgsmodell von Microsoft. Die Entscheidung liegt nahe, schließlich erfreut sich der Xbox-360-Controller und der nur in Details verbesserte Xbox-One-Controller bei PC-Spielern ohnehin schon großer Beliebtheit. Entsprechend gut liegt der Steam Controller in der Hand und lässt sich sowohl mit kleinen als auch großen Händen problemlos bedienen. Alle Buttons sind leicht erreichbar und bieten einen angenehm satten Klick. Auch die Verarbeitung fällt hochwertig aus, gleichmäßige Spaltmaße, nichts knarzt, und bis auf die für Fingerabdrücke empfänglichen, glänzenden Oberflächenbereiche auf der Oberseite haben wir nichts zu beanstanden.

Strom erhält der Steam Controller über zwei AA-Batterien, die dem Gerät beiliegen, aber nicht aufladbar sind. Laut Valve habe man sich aus Kostengründen gegen einen eigenen Akku entschieden. Ein Satz Batterien soll für bis zu 80 Spielstunden ausreichen. Wenn Sie mal keine AA-Batterien oder Akkus im Haus haben, können Sie den Controller auch über ein Mikro-USB-Kabel mit dem PC verbinden und so spielen.

Viel Potenzial

Unterm Strich wird Valve mit dem Steam Controller, den Steam Machines und Steam Link die etablierten Konsolen nicht verdrängen. Aber die Entwickler wollten PC-Spielern eine Möglichkeit liefern, ihrem Hobby ähnlich bequem wie mit einer klassischen Konsole im Wohnzimmer nachgehen zu können. Und diesem Ziel kommt der Steam Controller näher als alle bislang erhältlichen Optionen. Titel, die ursprünglich rein für die Steuerung mit Maus und Tastatur ausgelegt waren, lassen sich mit dem Gamepad tatsächlich bequem von der Couch aus bedienen.

Bis dahin braucht es aktuell aber noch einiges an Einarbeitungszeit und Tüftelei. An das Steuern mit den Trackpads muss man sich erstmal gewöhnen, und vorgefertigte Steuerungsprofile von Entwicklern oder Nutzern gibt es derzeit nur für wenige Titel. Allerdings optimiert Valve momentan fleißig und verspricht bis Weihnachten ein deutlich runderes Erlebnis. Dafür setzt Valve laut eigenen Angaben besonders auf das Feedback von Presse und Vorbestellern, die den Controller bereits früher zugeschickt bekamen. Sobald mehr Entwickler den Steam Controller offiziell unterstützen und die Spieler öffentliche Profile bereitstellen, wird die Bedienung mit dem Steam Controller unserer Meinung nach deutlich benutzerfreundlicher werden.

Auch wenn es aktuell also noch ein paar Probleme mit dem Steam Controller gibt, finden die sich durchweg in der Software, und die lässt sich updaten und optimieren. Auf Seiten der Hardware kann der Steam Controller überzeugen. Anders als die Steam Machines wird der Controller ausschließlich von Valve produziert und steht in Sachen Handling und Verarbeitungsqualität den Modellen von Sony und Microsoft nicht nach. Der Vertrieb des rund 55 Euro teuren Gamepads erfolgt online über den Steam-Shop und im Einzelhandel exklusiv in den GameStop-Filialen.

Insgesamt vereint der Steam Controller auf jeden Fall erstaunlich gut zwei Welten. Wie es Kompromisse so an sich haben, übertrifft er dabei jedoch keins der ingabegeräte: Die Maus ist immer noch spürbar präziser, die etablierten Gamepads erheblich einfacher zu konfigurieren und zu benutzen. ★



Jan Purrucker
@TheStOke

Ich mag keine Controller. Bei mir scheitert der Versuch Spiele damit vernünftig zu steuern, meist kläglich. Entsprechend skeptisch war ich dem Steam Controller gegenüber eingestellt. Allerdings klappte das Zielen, Schießen und Drehen mit dem Valve-Gamepad besser, als mit jedem anderen Controller, den ich bislang in der Hand hatte. Kollegen die sich an die Gamepads von Xbox oder Playstation gewöhnt hatten, kamen hingegen nicht so gut zurecht. Für das präzise Steuern mit den Trackpads braucht jeder Übung, schließlich gab es bislang nichts vergleichbares. Außerdem braucht man für das Konfigurieren der Trackpads länger als bei Analog-Sticks. Dafür bieten die Pads aber auch mehr Einsatzmöglichkeiten. Und als PC-Spieler macht es mir nichts aus, vor dem Spielen etwas zu tüfteln – im Gegenteil, ich genieße es.

STEAM CONTROLLER
GAMEPAD

Hersteller / Preis	Valve / 55 Euro
Anschluss	USB-Empfänger
Kabellänge	Funkverbindung
Rumble	Ja
Programmierbare Tasten	15
Tasten insgesamt	15
Extras	Trackpads, Griffschalter

PRÄZISION 37/40

+ Tasten mit präzisen Druckpunkten + Trackpads nach entsprechender Konfiguration sehr präzise + genaue Steuerung über den Analogstick − Widerstand der oberen Trigger etwas zu hoch

TECHNIK 19/20

+ Maus-, Joystick, Trackball, Steuerkreuz-Simulation durch Trackpads + zweistufige Schultertasten + einfache Treiberinstallation + Tastenbelegung und Konfiguration umfangreich anpassbar

AUSSTATTUNG 17/20

+ mit und ohne Kabel verwendbar + zwei Batterien beigelegt + abnehmbares Kabel + kleiner Funkempfänger + Grifftasten − kompletter Funktionsumfang nur unter Steam

ERGONOMIE 9/10

+ mit kleinen und großen Händen gut zu bedienen + liegt sehr gut in der Hand + bequem erreichbare Tasten + ergonomische Schultertasten − Trackpads weniger intuitiv als Analogsticks

VERARBEITUNG 8/10

+ gute Verarbeitung + kein Klappern oder Knarzen − laut und etwas hohl klickende Trigger − teils scharfe Kanten

FAZIT

Der Steam Controller verbindet die Konsolen- und PC-Welt. So präzise wie eine Maus oder intuitiv wie ein Gamepad ist er aber nicht.



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 Gewichtsanpassung	512 KB Onboard-Speicher & 8 programmierbare Tasten
Fire-Button	Sniper-Button	Verstell- & austauschbare Handflächenauflage



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

Nvidia Geforce Now



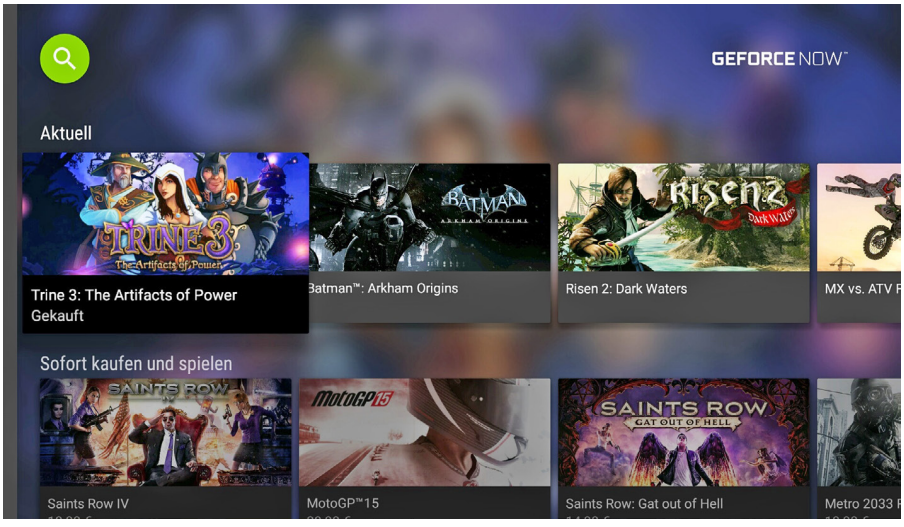
CLOUD-GAMING STATT SPIELE-PC?

Mit Geforce Now von Nvidia können Sie PC-Spiele über das Internet ins heimische Wohnzimmer streamen. Wie gut das klappt und welche Vor- und Nachteile der Streaming-Dienst hat, verrät unser Test und Erfahrungsbericht. Von Nils Raettig

Spiele per Videostream über das Internet spielen, anstatt sie auf dem heimischen Rechner laufen zu lassen – diese Idee kennen wir doch bereits. Was OnLive (2003 gegründet, im Juni 2010 in den USA gestartet und Ende April 2015 endgültig eingestellt) und Gaikai (2008 gegründet, 2012 von Sony gekauft und mittlerweile für PlayStation Now verantwortlich) einst in Sachen Cloud Gaming begonnen haben, will der Grafikkartenhersteller nun in Form von Geforce Now zu neuer Größe führen.

Seit dem 1. Oktober 2015 ist der Streaming-Dienst in Deutschland verfügbar, allerdings nur in Kombination mit der passenden Shield-Hardware von Nvidia. Die ersten drei Monate ist Geforce Now aktuell kostenlos, danach erhalten Sie für 9,99 Euro im Monat Zugriff auf etwa 60 Spiele, darunter viele Titel der Batman- und der Lego-Reihe. Abonnenten können außerdem knapp ein Dutzend Spiele wie The Witcher 3 zum Vollpreis kaufen (inklusive zusätzlichem PC-Key für Steam, Origin & Co.). Ob Geforce Now damit das Zeug hat, Spiele-PCs oder PlayStation 4 und Xbox One das Fürchten zu lehren, klären wir in unserem Erfahrungsbericht anhand der wichtigsten Fragen zu Nvidias Streaming-Dienst. Alle Spiele-Screenshots stammen dabei (sofern nicht anders angegeben) direkt aus Geforce Now.

Welche Vor- und Nachteile gibt es?
Cloud Gaming beziehungsweise Geforce Now hat vor allem zwei entscheidende Vorteile: Zum einen genügt dafür statt eines leistungsfähigen (und meist teuren) PCs



In der Geforce-Now-App haben Sie Zugriff auf alle Spiele, wobei es durch die großen Kacheln etwas dauern kann, bis Sie sich zum gewünschten Titel vorgekämpft haben.

Bei OnLive war es neben dem Kauf auch möglich, Spiele für einen kurzen Zeitraum von drei oder fünf Tagen zu leihen.



The Witcher 3 gehört zu den optisch eindrucksvollsten und neuesten Titeln, die Geforce Now zu bieten hat, das Spiel ist allerdings nicht im Abopreis von 9,99 Euro enthalten und muss separat für knapp 60 Euro gekauft werden. Möglich ist das nur für Abonnenten von Geforce Now.

auch relativ günstige, kompakte Hardware, da die eigentliche Berechnung der Spiele auf Servern im Internet stattfindet. Zum anderen müssen Sie Spiele weder herunterladen noch installieren und sich auch nicht um die Installation von Patches oder Grafikkartentreibern kümmern.

Nachteile gibt es allerdings auch, etwa die starke Abhängigkeit von einer guten Internetverbindung sowie die gegenüber dem direkten Spielen am PC geringere Bildqualität und der höhere Input Lag, worauf wir in den folgenden Abschnitten noch näher eingehen. Außerdem ist die Spieleauswahl von Geforce Now mit insgesamt etwa 60 Titeln momentan noch recht begrenzt, wobei Spiele in einer laufenden Rotation sowohl hinzugefügt als auch wieder aus dem Angebot genommen werden sollen.

Was brauche ich für Geforce Now?

Die erste und vielleicht nicht selbstverständliche Voraussetzung: Geforce Now lässt sich momentan nur mit einem Shield-Gerät von Nvidia nutzen, eine Client-Software für andere Geräte wie Windows-PCs oder Android-Mediaplayer gibt es nicht. In den offiziellen Systemvoraussetzungen nennt Nvidia selbst dabei alle drei bislang erschienenen Shield-Modelle: die neue Set-Top-Box Shield Android TV, das Shield Tablet und das Handheld Shield Portable, das zunächst unter dem Namen »Project Shield« bekannt wurde und zum Release Mitte 2013 nur »Nvidia Shield« hieß.

Wenn Sie noch kein Shield-Gerät besitzen, bleibt Ihnen gegenwärtig allerdings nur der Griff zu Shield Android TV, das inklusive Controller für 199 Euro (16 GByte Speicherplatz) beziehungsweise für 299 Euro (Pro-Variante mit 500 GByte Speicherplatz) zu haben ist. Die anderen beiden Shield-Geräte sind momentan weder in Deutschland noch in den USA lieferbar. Wir haben Nvidia gefragt, ob sich das in naher Zukunft wieder ändern wird, die Antwort lautete aber nur, dass man dazu momentan keine Ankündigungen zu machen habe. Shield-Neueinsteiger müssen also vorerst mit Shield Android TV vorliebnehmen.

Die Set-Top-Box mit Nvidias neuem Tegra X1-Prozessor hat neben Geforce Now noch andere Funktionen zu bieten. Darunter das Abspielen von 4K-Videos mit 60 Bildern pro Sekunde (Youtube, Netflix, etc.), das Streamen von Spielen, die vom eigenen PC mit Geforce-Grafikkarte berechnet werden über das heimische Netzwerk und für Shield angepasste Android-Spiele.



In den Spielen haben Sie vollen Zugriff auf die Grafikmenüs. Geforce Now merkt sich die gewählten Einstellungen aber nicht permanent.



Gutes Internet ist extrem wichtig für Geforce Now. Die hier getestete 1.000-Mbit-Anbindung ist in Sachen Bandbreite zwar schnell genug, sie wird aber durch die Verwendung von WLAN im 2,4-GHz-Band ausgebremst: Es kommt zu Laufzeitschwankungen beim Empfang von Netzwerkpaketen (»Jitter«), wodurch das Bild beim Spielen regelmäßig stockt.



Nvidia empfiehlt bereits für das Streamen in 1280x720 Pixel (720p) mit 60 Bildern pro Sekunde eine Internetleitung mit 20 Mbit/s, für Full HD sollen es sogar 50 Mbit/s sein.

Ebenfalls eine wichtige Voraussetzung, um Geforce Now sinnvoll nutzen zu können: eine möglichst schnelle Internetverbindung. Laut Nvidia sollen es mindestens 10 Mbit pro Sekunde sein, für das Streamen in 720p und mit 60 fps wird das Doppelte empfohlen, für Full HD und 60 fps sind es sogar 50 Mbit pro Sekunde.

Bedenkt man die durchschnittliche Geschwindigkeit von Internetanschlüssen in Deutschland, die laut aktuellen Angaben von Statista bei 10,7 Mbit pro Sekunde liegt, sind das ziemlich hohe Anforderungen. Es ist allerdings begrüßenswert, dass Nvidia hier klare und unserer Erfahrung nach auch realistische Angaben macht, anstatt mit zu niedrigen und unrealistischen Werten auf Kundenfang zu gehen.

Welche Spiele bekomme ich?

Momentan sind 62 Titel verfügbar (Stand: Anfang November), von denen 54 zum Abo gehören. Die meisten Spiele laufen maximal in 1080p mit 60 Bildern pro Sekunde, manche Titel wie The Witcher 3 oder Risen 2 sind in dieser Auflösung dagegen auf 30 Bilder pro Sekunde begrenzt. Unter bit.ly/1kchNCZ finden Sie auf GameStar.de eine Liste mit allen verfügbaren Spielen und der maximal möglichen Streaming-Qualität.

Die Auswahl weiß insgesamt zu gefallen, die meisten Spiele sind als gut bis sehr gut einzuschätzen und echte Flops praktisch nicht vorhanden. Da Nvidia offensichtlich großen Wert darauf legt, dass sich viele Titel für das Spielen auf dem Fernseher per Controller eignen, sind bestimmte Genres wie Point&Click-Adventures oder First-Person-Shooter allerdings weniger gut vertreten als andere. Ebenfalls ein Manko: Die meisten Spiele haben bereits ein paar Jahre auf dem Buckel, wirklich aktuelle Titel sind eher selten. Außerdem gehören die neueren Spiele meist nicht zum Abo-Sortiment (wie beispielsweise The Witcher 3 oder Mad Max).

Nvidia verspricht zwar, die Liste permanent zu erweitern, gleichzeitig werden Spiele aber teilweise auch wieder aussortiert. Genau Angaben zu Zeiträumen finden sich in der Regel nicht, nur bei den Titeln Brütal Legend, Astebreed, Psychonauts und Stacking steht der Hinweis »Verfügbar bis 18. November«.

Wie läuft das Spiele-Streaming ab?

Der Ablauf ist grundsätzlich ganz einfach, worin eine der größten Stärken von Geforce Now liegt: Shield Android TV per mitgeliefertem HDMI-Kabel mit dem Fernseher oder PC-Bildschirm verbinden und per Stromanschluss oder Controller starten (einen separaten Ein- und Aus-Schalter gibt es nicht), über den Shield Controller die »Geforce Now«-App öffnen, das gewünschte Spiel auswählen und loslegen. Damit das klappt, müssen Sie einmal einen Geforce Now-Account anlegen, wobei Sie auch ein Googlemail-Konto zur Anmeldung verwenden können. Die Bezahlung ist momentan nur per Kreditkarte möglich, Nvidia arbeitet aber bereits daran, weitere Zahlungsmöglichkeiten zu ergänzen.

Die Spiele werden auf einem von sechs Servern von Nvidia berechnet, die europäischen Server stehen in Frankfurt am Main und in Dublin. Momentan sind sie mit Grafikkarten der Kepler-Generation ausgestattet (Geforce 600 und 700), der Wechsel zu Maxwell-Grafikkarten (Geforce 900) ist aber bereits fest eingeplant. Beim Streaming wird über das Internet ein Audio/Video-Stream des jeweiligen Spiels an Ihr Shield-Gerät gesendet, das wiederum Ihre Steuerbefehle an die Server gibt und so geht es hin und her. Über Virtualisierung ist es Nvidia dabei möglich, teils mehrere Spiele auf einer Grafikkarte zu berechnen, bei anspruchsvollen Titeln können Sie eine Grafikkarte auch für sich alleine haben. Das läuft allerdings alles im Hintergrund ab, beim Spielen selbst merken Sie davon nichts.

Wie schnell laden die Spiele?

Nach dem Auswählen eines Spieles dauert es in der Regel ungefähr 20 bis 30 Sekunden, bis Sie loslegen können. Bedenkt man die Zeit, die es teilweise dauert, ein Spiel herunterzuladen und zu installieren, ist das sehr flott. Ein bereits auf dem eigenen PC installiertes Spiel startet in der Regel allerdings noch schneller, zumindest mit einer SSD. Insofern sind 20 bis 30 Sekunden nicht mehr ganz so schnell, wir haben die Ladezeiten aber nicht als störend empfunden.

Wie hoch ist der Input Lag?

Durch die unumgängliche Kommunikation zwischen Server und Client ist das Spielgefühl bei jeder Art von Streaming weniger direkt als beim Spielen am PC selbst. Geforce



Das Shield Tablet setzt nicht wie Shield Android TV auf den Tegra X1-Prozessor, sondern auf den etwas langsameren Tegra K1. Lieferbar ist es momentan allerdings weder in Deutschland noch in den USA.

Auch das erste Shield-Gerät überhaupt ist nicht mehr lieferbar. Nvidia nennt es mittlerweile »Shield Portable« (früher »Project Shield«), es handelt sich dabei um ein Handheld.

Shield Android TV ist damit momentan das einzige Geforce Now-fähige Gerät, dass Sie neu kaufen können. Der Preis liegt bei 199 Euro, ein Shield Controller gehört zum Lieferumfang.



Deutsche Sprachausgabe steht nur sehr selten zur Auswahl, in der Regel müssen Sie mit Englisch vorlieb nehmen.



In Titeln wie Street Fighter 4 kann die leichte Eingabeverzögerung etwas Umgewöhnung erfordern, die meisten Titel sind aber gut spielbar.

Now ist davon stärker betroffen als Streaming-Varianten für das Heimnetzwerk wie Steams In-Home-Streaming, da zusätzlich der Umweg über Server im Internet nötig ist. Erfreulicherweise merkt man davon aber erstaunlich wenig, unserer Erfahrung nach spielt es sich mit Geforce Now ohne das ständige Gefühl, das Spiel reagiere träge auf Befehle. Die Verzögerung zwischen Steuereingaben und der tatsächlichen Bewegung der Spielfigur ist beim Spielen per Geforce Now zwar höher als beim direkten Spielen am Rechner oder der Konsole, die meisten Titel sind aber dennoch gut spielbar.

Dieser Eindruck wird auch dadurch begünstigt, dass sich viele Spiele aus der Geforce Now-Bibliothek gut für die Steuerung per Controller eignen. Denn im Vergleich zum sehr direkten Spielgefühl per Maus und Tastatur ist bei der Steuerung per Controller ein gewisser Input Lag tendenziell etwas besser zu verschmerzen. Das liegt unter anderen an den »Deadzones« der Analogsticks, die ganz bewusst dafür sorgen, dass nicht jede kleinste Bewegung der Sticks sofort in eine entsprechende Bewegung der Spielfigur umgesetzt wird, damit man sich nicht aus Versehen in eine falsche Richtung bewegt. Mit einem Controller erwartet man deshalb einfach nicht die absolut verzögerungsfreie Reaktion einer Eingabe per Maus oder Tastatur.

Wie störend der geringe, aber vorhandene Input Lag wahrgenommen wird, hängt allerdings auch vom subjektiven Empfinden und vom jeweiligen Spiel ab. Während es in den eher weniger anspruchsvollen Titeln der Lego-Reihe nicht unbedingt darauf ankommt, dass jeder Steuerbefehl genau so direkt und exakt wie etwa bei Counter-Strike auf dem PC umgesetzt wird, verzeiht eine Combo in Ultra Street Fighter 4 zu ungenaue Befehle dagegen nicht.

Ebenfalls ein wichtiger Faktor: die Qualität der Netzwerk- und Internetverbindung. Wir hatten mit einer 1.000-Mbit-Leitung im Büro und einer 16-Mbit-Leitung in der privaten Wohnung jeweils von München aus einen guten Ping von etwa 15 beziehungsweise 35 Millisekunden, wobei Nvidia selbst 60 Millisekunden oder weniger empfiehlt.

Sollte es an irgendeiner Stelle der Verbindung Störungen geben (von Geforce Now, vom Internet-Provider oder von ihrem Heimnetzwerk aus) und dieser Wert überschritten werden, kann die Verzögerung auch so stark ansteigen, dass das Spielen keinen Spaß mehr macht. In unseren Tests ist das aber nur sehr selten und meist durch unser Heim- oder WLAN-Netzwerk bedingt vorgekommen, generell sind die Verzögerungen bei Geforce Now (und den angebotenen Spielen) damit ein geringeres Problem, als wir im Vorfeld erwartet hatten.

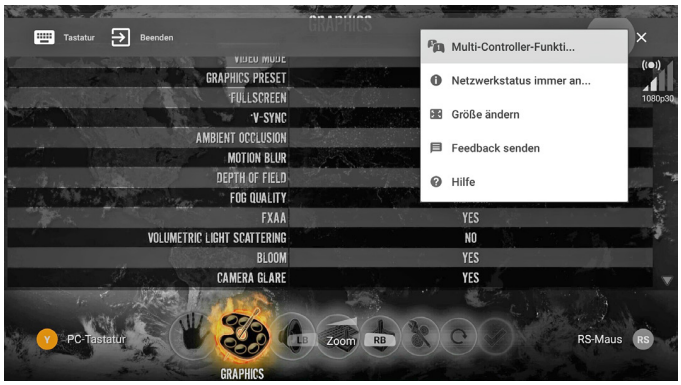
Wie gut ist die Bildqualität?

Wie beim Input Lag spielt auch im Falle der Bildqualität Ihre Internet- und Netzwerkverbindung eine entscheidende Rolle. Sie können nur bedingt selbst entscheiden, in welcher Auflösung der Videostream von Geforce Now läuft, stattdessen wird das größtenteils automatisch abhängig von Ihrer Internetverbindung festgelegt. Das Maximum liegt bei 1080p und 60 Bildern pro Sekunde, das Schlechteste, was wir im Test zu sehen bekommen haben, war 540p mit 30 fps.

Es gibt zwar ein rudimentäres Einstellungsmenü zur Stream-Qualität, in dem Sie die Bilder pro Sekunde auf 30 oder 60 fps und die maximale Auflösung auf 720p oder 1080p festlegen können, die Bandbreite Ihrer Internetverbindung hat aber doch immer das letzte Wort. Während 100 Mbit für flüssiges Streamen in 1080p und 60 fps meist problemlos ausreichten, wurde die Auflösung im heimischen Netzwerk mit 16 Mbit trotz anderer Einstellungen häufig auf 720p und 60 Bilder pro Sekunde reduziert. Bei sehr guten Netzwerkbedingungen waren auch mal 1080p drin (etwa in Risen 2, wenn auch nur mit 30 fps), manchmal aber wiederum nur 540p.

Dieses Vorgehen gilt dabei generell für Geforce Now: Um ein möglichst flüssiges Spielgefühl zu ermöglichen, reduziert sich erst die Auflösung des Streams, bevor die Bilder pro Sekunde gesenkt werden. Schwankt die Qualität der Netzwerkverbindung stark, kann sich das im Spiel durch etwas störende Wechsel der Bildqualität und der fps bemerkbar machen. So kam es im Test einmal vor, dass wir zeitweise trotz Kabelverbindung nur eine Auflösung von 540p erreicht haben und die fps-Zahl ständig zwischen 30 und 60 schwankte, wodurch der Spielspaß im Keim erstickt wurde.

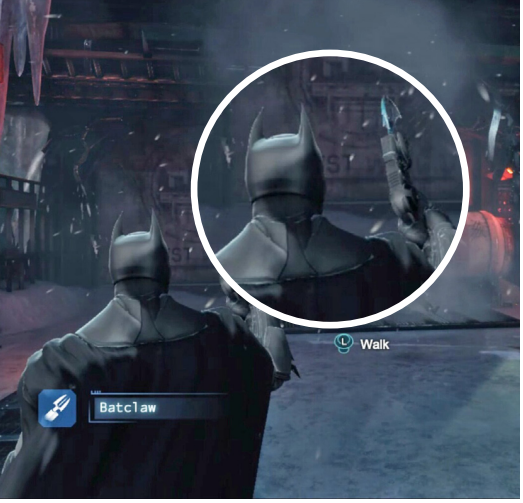
Das Problem lag aber nicht bei Geforce Now, sondern bei unserem Heimnetzwerk. Nach einem Neustart des Routers konnten wir Toybox Turbos – ein geistiger Nachfolger des Klassikers Micro Machines – sogar trotz



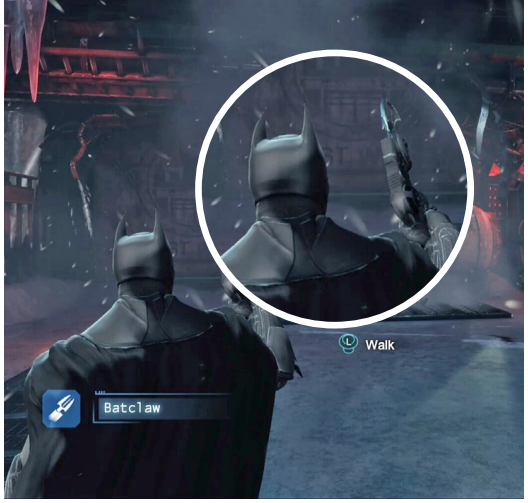
Wenn Sie die Start-Taste gedrückt halten, öffnet sich ein Menü, in dem Sie unter anderem eine Anzeige der Stream-Qualität aktivieren können.



Das Speichern ist prinzipiell möglich, Ihre Savegames landen dabei in der Cloud und werden mit Ihrem Geforce-Now-Account verknüpft.



Mit einer 16-Mbit-Leitung können Sie Spiele meist nur in 720p mit Geforce Now streamen. Wie diese Vergrößerung zeigt, wirkt das Bild dadurch relativ unscharf.



Genügt die Bandbreite für das Streamen in 1080p, macht die Bildqualität einen Sprung nach vorne, allerdings benötigen Sie dafür laut Nvidia eine Leitung mit 50 Mbit pro Sekunde.



Gegen die Bildqualität am PC ist Geforce Now generell chancenlos, da wir hier permanent 1080p in höchstmöglicher Schärfe zu sehen bekommen.

16-Mbit-Leitung teilweise in 1080p mit 60 Bildern pro Sekunde spielen. Das ist bei dieser Bandbreite aber eher die Ausnahme als die Regel, meist mussten wir mit 720p Vorlieb nehmen.

In 1080p spielt es sich mit Geforce Now natürlich am besten, zumal die Bildqualität des Videostreams dann auf einem ordentlichen Niveau liegt. Die Güte des Originalbilds auf dem PC kann sie aufgrund der erforderlichen Kompression nicht erreichen, allzu groß sind die Unterschiede aber nicht. Ist man das Spielen in 1920x1080 Pixel gewohnt, so wirkt der Stream in 1280x720 Pixel dagegen naturgemäß sichtbar weniger scharf. Wer nur eine Internetleitung mit maximal 16 Mbit Bandbreite besitzt, der muss sich also auf gewisse Abstriche bei der Bildqualität einlassen.

Insgesamt kommt Geforce Now damit in Sachen Bildqualität schlechter weg als beim Input Lag, da die Abhängigkeit von einer guten Internetverbindung noch größer ist und manche Spiele in 1080p maximal mit 30 fps laufen (siehe auch die Übersichtstabelle online unter bit.ly/1kchNCZ). Auf dem PC ist man nun mal ein gestochen scharfes und permanent in derselben Auflösung berechnetes Bild ohne vorgegebene fps-Limitierung gewohnt – da kann der gut, aber sichtbar komprimierte und teils in der Auflösung und Framerate schwankende Videostream von Geforce Now nicht ganz mithalten.

Wie ist das Spielgefühl insgesamt?

Der Einfluss der Internet- und Netzwerkverbindung ist zu groß, als dass wir hier ein pauschales Urteil über das Spielgefühl fällen könnten, zumal nicht alle Spiele gleich empfindlich auf eine eher schlechte Verbindung reagieren. So kam es zeitweise in The Vanishing of Ethan Carter bei schnellen Be-



Gamestar 01/2015

»Der Gamers Dream ist extrem schnell und stets leise, außerdem verbraucht er wenig Strom und kühlt alle Komponenten zuverlässig. Klarer Testsieg für Hardware4u!«

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)]



CT 05/2012

»Wer die Investition nicht scheut, bekommt nicht nur einen rasend schnellen, sondern auch leisen und liebevoll montierten PC mit viel Prestige.«

G-Dream Revision 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)]



PC Welt 03/2015

»Unser Test-Sieger der teureren Preisklasse, „G-Dream Light", fährt in der anspruchsvollsten Stufe „Fire Strike" die höchste Punktzahl ein. Das Betriebsgeräusch ist selbst unter Last kaum vernehmbar und das trotz solch potenter Hardware.«

G-Dream Light Revision 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)]

hardware4u

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

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

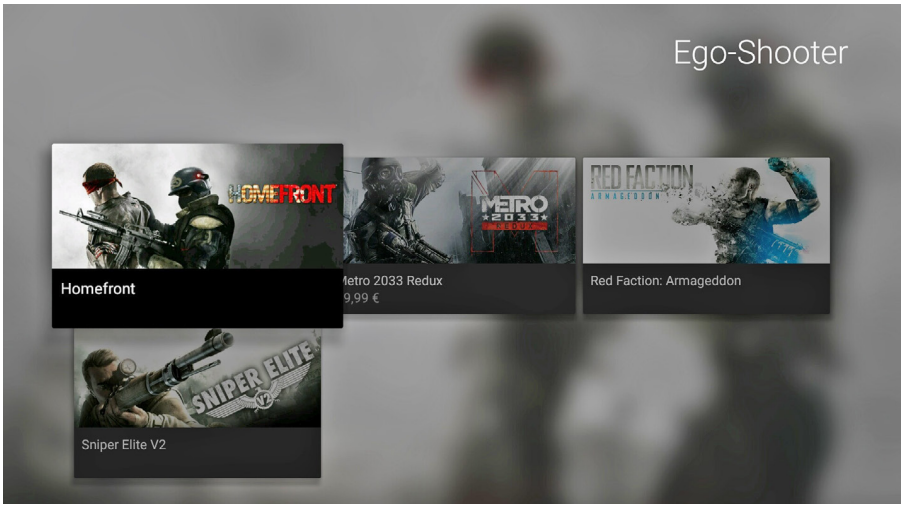
wegungen zu einem störenden Stocken des Bildes, während sich Batman: Arkham Origins zur gleichen Zeit wesentlich flüssiger spielen ließ. Es ist aber in jedem Fall so, dass wir mit der 16-Mbit-Leitung deutlich durchwachsenere Spielerfahrungen gemacht haben als mit der 1.000-Mbit-Leitung.

Die schlechteste Figur macht Geforce Now, wenn das Bild aufgrund der Netzwerkbedingungen regelmäßig stockt und die Auflösung maximal 720p erreicht, wobei das gerade in an und für sich sehr gut aussehenden Spielen negativ auffällt und den Spielspaß trübt. Sind dank guter Leitung auch 1080p drin und ist von störendem Stocken nichts zu bemerken, dann kommt dagegen ähnlich großer Spielspaß wie am PC oder der Konsole auf. Ebenfalls eine Erwähnung wert: Zwischensequenzen laufen unserer Erfahrung nach nie wirklich flüssig, was vermutlich mit ihrer fest eingestellten Bildwiederholrate zu tun hat. Ob das Spielgefühl mit Geforce Now Ihren eigenen Ansprüchen genügt, lässt sich damit letztlich nur durch einen Test unter Ihren spezifischen Netzwerk- und Internetbedingungen zuverlässig ermitteln. Mit einer langsameren Leitung als 16 Mbit pro Sekunde lohnt sich ein solcher Test aber vermutlich gar nicht erst.

Kann ich auch per WLAN streamen?
Ja, prinzipiell ist das möglich, das flüssigste und direkteste Spielgefühl hatten wir aber eindeutig bei einer Kabelverbindung zwischen Shield Android TV und dem Router. Wenn Sie stattdessen eine kabellose Verbindung per WLAN verwenden möchten, sollte Ihr Router im 5 GHz-Frequenzband senden und empfangen können. Während das Spielen per WLAN über diese Frequenz nur etwas schlechter als per Kabel funktioniert hat, kam es im Test mit 2,4-GHz-WLAN immer wieder zu einem kurzen Stocken des Bildes.

Das lag in unserem Falle nicht am Ping, der laut dem internen Netzwerktest von Shield Android TV auch im 2,4-GHz-Frequenzband sehr gut war, sondern am sogenannten »Jitter«, der bei dem Test ebenfalls mitgemessen wird. Dieser Wert beschreibt Laufzeitschwankungen beim Empfang von Netzwerkpaketen und sollte laut Nvidia möglichst unter 40 liegen, mit 2,4-GHz-WLAN waren wir aber mehrfach über diesem Wert. Generell empfehlen wir deshalb, einen 5-GHz-kompatiblen Router zu verwenden oder am besten nur auf Kabelverbindungen zu setzen.

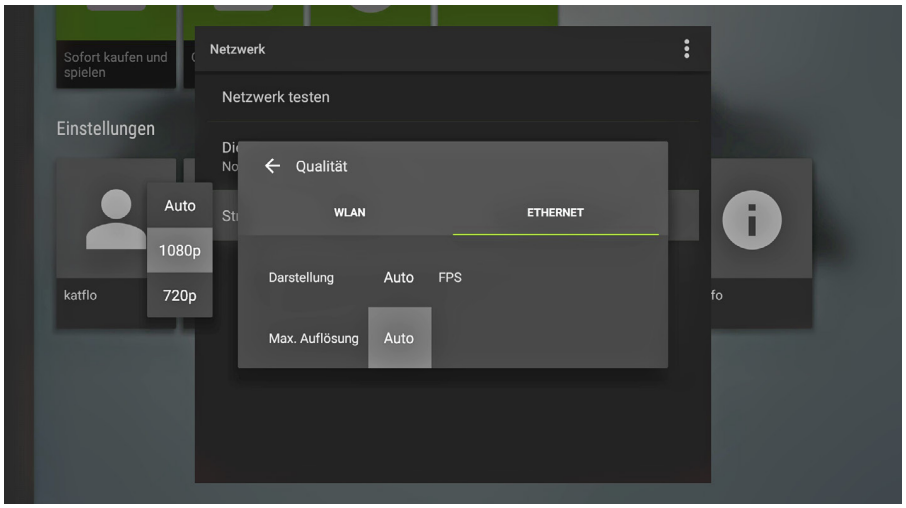
Ebenfalls ein wichtiger Faktor: Verwenden Sie Ihre Internetleitung alleine oder wird sie auch von anderen Personen genutzt? In unseren Tests hat Geforce Now sehr empfindlich auf eine Reduzierung der Bandbreite reagiert. Sobald eine andere Person Youtube-Videos schaut oder anderweitig für Netzwerk-Traffic sorgt, kann sich das Spielerlebnis spürbar verschlechtern. Deshalb sind Sie am besten alleiniger Nutzer der Internetleitung oder besitzen so viel Bandbreite, dass immer möglichst 15 Mbit oder mehr für Sie übrig bleiben.



Nicht alle Genres sind gleich oft bei Geforce Now vertreten. Da sich Shooter generell nicht so gut für die Steuerung per Controller eignen, ist die Auswahl hier besonders gering.

Grafikeinstellungen?
Ja, darauf haben Sie Zugriff, die Spielmenüs lassen sich mit Geforce Now genau wie am PC aufrufen. Nvidia empfiehlt allerdings, die vorgegebenen Grafikeinstellungen zu verwenden, auch wenn wir sie teilweise als etwas zu niedrig empfunden haben. Da viele Geforce-Now-Titel eher älter und die Server recht leistungsfähig sind, laufen die meisten Spiele auch bei maximalen Einstellungen noch flüssig, allerdings steigen dann auch die Anforderungen an den Videostream (vermutlich, weil mehr Details auch zu einer etwas erhöhten Bandbreite führen). Gerade mit einer schnellen Internetverbindung kann es dennoch sinnvoll sein, die Grafikeinstellungen für höhere Bildqualität zu verändern. Ein kleines Ärgernis gibt es aber dabei: Geforce Now merkt sich die gewählten Settings meist nicht über einen Neustart des Spiels hinaus, für maximale Bildqualität müssen Sie deshalb regelmäßig erneut im Grafikmenü vorbeischauen.

In sehr anspruchsvollen Spielen kann die Leistungsfähigkeit der Server auch mal nicht für maximale Details ausreichen, wobei das im Geforce-Now-Sortiment momentan primär The Witcher 3 betrifft. Sind alle Regler auf Anschlag, läuft das Spiel nicht mehr wirklich flüssig, ironischerweise bringt vor allem das Nvidia-Feature Hairworks Geforce Now ins Schwitzen. Das ist aber auch auf Spiele-PCs so, und für maximale Einstellungen wäre zudem ein ziemlich teurer Rechner notwendig. Dennoch will das Spielerlebnis bei diesen Settings in The Witcher 3 nicht ganz zu dem oft prominent genannten Argument für Cloud-Gaming passen, laut dem der Kauf eines schnellen PCs damit unnötig werden würde.



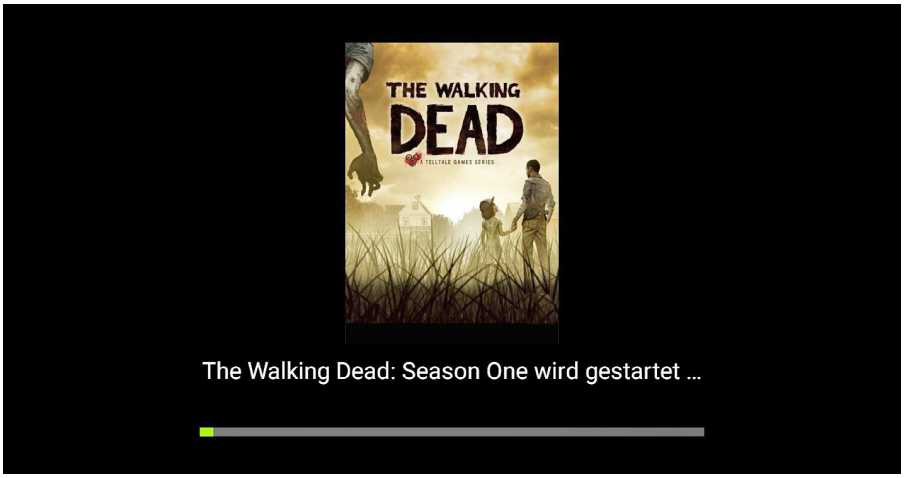
Die Einstellungsmöglichkeiten der Stream-Qualität halten sich stark in Grenzen, Sie können lediglich die gewünschte Auflösung und Bildwiederholrate auswählen. Bei zu geringer Bandbreite werden die Einstellungen außerdem ignoriert und die Stream-Qualität automatisch reduziert.

Savegames?
Sie können wie vom PC gewohnt jederzeit speichern, die Savegames sind mit Ihrem Geforce-Now-Account verknüpft und werden in der Cloud gesichert. Nvidia gibt an, Spielstände maximal fünf Jahre lang zu speichern, sollte ein Spiel aus dem Sortiment gestrichen werden, warnt man Sie rechtzeitig vorher per Mail und gibt Ihnen noch etwas Zeit, das Spiel zu Ende zu spielen. Wenn Sie einen Titel kaufen und gleichzeitig einen Key für Steam oder einen anderen Spieleclient erwerben, werden Ihre Savegames momentan noch nicht mit Geforce Now synchronisiert, das wird sich aber in Zukunft voraussichtlich noch ändern.



Nils Raettig
@nraettig

Geforce Now hat es bei mir persönlich schwer, da ich beim Spielen sehr empfindlich auf Abstriche wie schlechtere Bildqualität oder höhere Eingabeverzögerung reagiere. Von daher ist es ein sehr gutes Zeichen, dass ich beim Spielen von Toybox Turbos schnell ausblenden konnte, dass ich per Geforce Now und nicht an meinem eigenen PC spiele. In grafisch anspruchsvolleren Titeln ist es mir aber spürbar schwerer gefallen, das zu vergessen – vor allem, wenn meine Internetleitung mal wieder Ärger gemacht hat und die Stream-Qualität dadurch bei maximal 720p lag. Ich kann Geforce Now deshalb nur dann empfehlen, wenn Sie mindestens stabile 20 Mbit pro Sekunde erreichen und Ihnen viele Spiele aus dem Abo-Sortiment zu sagen.



Die Ladezeiten halten sich in Grenzen, in der Regel starten Spiele in etwa 20 bis 30 Sekunden. Auch in den Spielen selbst sind die Ladezeiten kurz.

Mehrere Controller oder Maus und Tastatur?
Das ist möglich, Shield Android TV unterstützt maximal vier Shield Controller (einer wird mitgeliefert, jeder weitere kostet 59,99 Euro) und besitzt zwei USB-3.0-Ports vom Typ A. Alle daran angeschlossenen Eingabegeräte wurden im Test tadellos erkannt, inklusive kabellosem Logitech F710-Gamepad. Beim Shooter-Test in Red Faction: Armageddon kam es mit Maus und Tastatur aber teils zu leichten Aussetzern, und das Spielgefühl lag durch den Input Lag insgesamt nicht auf dem sehr direkten Niveau vom Zocken am PC selbst. Dennoch ist es begrüßenswert, dass andere Eingabegeräte so unkompliziert mit Shield Android TV und Geforce Now funktionieren.

Spiele auch in Deutsch?
Meistens nicht. Abgesehen von The Raven – Vermächtnis eines Meisterdiebs hatten wir in keinem getesteten Spiel die Möglichkeit, deutsche Sprachausgabe auszuwählen. Standardmäßig sind auf den Servern wohl nur die englischsprachigen Versionen installiert, die im besten Fall deutschsprachige Texte und Menüs zu bieten haben. Verständlich, da Geforce Now in vielen verschiedenen Ländern verfügbar ist, aber dennoch etwas schade.

Unser Gesamteindruck
Nvidia macht mit Geforce Now vieles richtig, aus unserer Sicht ist das Angebot damit der erste wirklich ernstzunehmende Cloud-Gaming-Dienst für PC-Spiele überhaupt. Einen Spiele-PC oder die Current-Gen-Konsolen ersetzen kann Geforce Now aber derzeit nicht. Das liegt einerseits an der noch recht überschaubaren Auswahl von etwas mehr als 60 (nicht gerade taufrischen) Spielen. Andererseits ist das Spielerlebnis zu sehr von der jeweils vorhandenen Internet- und Netzwerkverbindung abhängig, als dass ein vollwertiger Ersatz möglich wäre.

Am PC bekommt man nun mal immer garantiert die gewünschte Auflösung in optimaler Schärfe zu sehen, und mit ausreichend flotter Hardware laufen Spiele meist zuverlässig flüssig und ohne jedes Stocken. Beim Spielen mit Geforce Now ist das vor allem mit einer an den Anforderungen des Streaming-Dienstes gemessen eher langsamen Internetleitung wie einem der weit verbreiteten 16-Mbit-Anschlüsse längst nicht immer der Fall. Mit einer schnellen und guten Internetverbindung sind die Abstriche beim Spielen mit Geforce Now dagegen ein gutes Stück kleiner, zudem hat sich Nvidia in vielen Punkten auch ein echtes Lob verdient.

Der Input Lag ist erstaunlich gering, die Handhabung von Geforce Now angenehm unkompliziert, und bei den angebotenen Spielen sind echte kleine Schätze wie Toybox Turbos dabei. Genau dieses Stöbern und Entdecken stellt den größten Reiz von Geforce Now dar, wobei ja auch durchaus bekannte Blockbuster wie die Spiele der Batman-Reihe im Angebot sind, die mit einem Gamepad auf der Couch ohnehin viel Spaß bereiten.

Da die ersten drei Monate der Mitgliedschaft kostenlos sind, haben Sie prinzipiell genügend Zeit um zu überprüfen, ob Geforce Now mit der heimischen Internetleitung Ihren eigenen Ansprüchen an das Spielerlebnis in Sachen Bildqualität und Input Lag Genüge tun kann. Ein großer Haken bleibt allerdings: Wenn Sie nicht bereits ein Shield-Gerät besitzen, können Sie Geforce Now momentan nur nach dem Kauf des mindestens 199 Euro teuren Shield Android TV testen.

Um dieselben Titel auf einem PC oder einer Konsole zu spielen, ist die Anfangsinvestition aber erheblich höher. Dazu ist Shield Android TV auch eine vollwertige Settop-Box für den TV mit allen gängigen Apps, die es für Android gibt. Wer diese Extras wie die Unterstützung von 4K-Wiedergabe mit 60 Bildern pro Sekunde oder die für Shield angepassten Android-Spiele nicht braucht, der wird sich mit der Ausgabe vermutlich trotzdem eher schwer tun.

Bleibt abzuwarten, ob Nvidia Geforce Now in Zukunft noch auf anderen, günstigeren Geräten oder per Windows-App verfügbar machen wird, wobei die momentanen Serverkapazitäten einem größeren Ansturm vermutlich (noch) nicht gewachsen wären. Ein guter Anfang ist aber in jedem Fall gemacht und wir sind sehr gespannt darauf, wie sich Geforce Now und Shield in Zukunft weiter entwickeln. ★



Viele Geforce-Now-Spiele wie Toybox Turbos sind nicht mehr taufrisch und damit keine grafischen Hochkaräter, der gebotene Spielspaß ist insgesamt aber meist auf einem hohen Niveau.

EINKAUFSFÜHRER

Wer sich jetzt einen neuen PC kaufen will, kann das ohne Bedenken tun. Große Neuankündigungen bei Grafikkarten oder Prozessoren wird es frühestens in einigen Monaten geben, und die Hardware-Preise insgesamt bleiben auch die nächsten Monate sehr stabil – Warten lohnt also nicht.

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	105 €
Prozessorkühler beim Prozessor mitgeliefert	0 €
Mainboard Sockel AM3 MSI 970A-G43	65 €
Arbeitsspeicher (DDR3-1600) UPDATE Kingston HyperX Savage 8,0 GByte Kit	50 €
Grafikkarte (2,0 GByte VRAM) UPDATE EVGA Geforce GTX 950 SC	160 €
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	**525 €**
Schnelle SSD +50 € OCZ Trion 100 120 GByte	50 €
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	175 €
Prozessorkühler UPDATE EKL Alpenföhn Brocken Eco	30 €
Mainboard Sockel 1150 Asus H97 Plus	90 €
Arbeitsspeicher (DDR3-1600) UPDATE Kingston HyperX Savage 8,0 GByte Kit	50 €
Grafikkarte (4,0 GByte VRAM) UPDATE Gigabyte R9 380 WindForce 2X	210 €
Festplatte Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	50 €
SSD UPDATE OCZ Trion 100 120 GByte	50 €
Gehäuse Fractal Design Core 2500	60 €
Netzteil S. Flower Golden Green HX 450 Watt	65 €
GESAMTPREIS	**780 €**
Schnellerer Prozessor +65 € Intel Core i5 4690K	240 €
Größere SSD +35 € Crucial BX 200 250 GByte	85 €

Fazit Schneller Spielerechner mit überragendem Preis-Leistungs-Verhältnis, mit dem Sie bestens gewappnet sind für aktuelle und zukünftige Spiele.

Preis/Leistung Sehr gut



1.000-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel 1151 Intel Core i5 6500	205 €
Prozessorkühler Thermalright Macho 120 Rev. A	40 €
Mainboard Sockel 1151 UPDATE Gigabyte GA-Z170-HD3P	110 €
Arbeitsspeicher (DDR4-2666) Kingston HyperX Fury 8,0 GByte Kit	60 €
Grafikkarte (4,0 GByte VRAM) UPDATE Gainward GTX 970 Phantom	330 €
Festplatte Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	50 €
SSD UPDATE Samsung SSD 850 Evo 250 GByte	80 €
Gehäuse Corsair Carbide Series 300R	75 €
Netzteil be Quiet! Straight Power 10 500 Watt	90 €
GESAMTPREIS	**1.040 €**
Größere SSD +100 € Samsung SSD 850 Evo 500 GByte	180 €
Schnellere Grafikkarte +105 € 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	Einsteiger				Mittelklasse				High-End				
Radeon HD 5 / 6	HD 5770	HD 6850	HD 5850	HD 6870	HD 5870	HD 6950	HD 6970		HD 6990				
Geforce 400 / 500	GTS 450	GTX 550 Ti	GTX 460	GTX 560	GTX 560 Ti		GTX 570	GTX 580	GTX 590				
Radeon HD 7000	HD 7730	HD 7750	HD 7770	HD 7790	HD 7850	HD 7870	HD 7950	HD 7950 Boost	HD 7970	HD 7970 GHz		HD 7990	
Geforce 600 / 700		GTX 650	GTX 650 Ti	GTX 750 Ti	GTX 650 Ti Boost		GTX 660	GTX 660 Ti	GTX 760	GTX 680	GTX 770	GTX 780	GTX 780 Ti
Radeon R7 / R9 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	Fury X
Geforce 900							GTX 950	GTX 960	GTX 970			GTX 980	GTX 980 Ti

Prozessoren	Einsteiger				Mittelklasse				High-End			
Athlon II / Phenom II	X2 555	X3 720	X4 925	X4 965	X4 980	X6 1100T						
FX			4100	4170	6100	6300	8120	8350				
Core 2	E6600	E8500	Q6600	Q9400	Q9650							
Core i			i3 540	i5 650	i5 760	i7 920	i5 3450	i5 2500	i5 3570K	i7 2600K	i7 3770K	i7 3960X
Core i »Haswell«							i5 4430	i5 4570	i5 4670K	i7 4770	i7 4770K	i7 4960X
Core i »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
▸ 200 € ▸ – ▸ bit.ly/1JdgGqs
sehr schnell, hörbar / Radeon R9 280X / 3,0 GByte

Gigabyte R9 380 Windforce 2X UPDATE
▸ 210 € ▸ – ▸ bit.ly/1ijifha
sehr schnell, leise / Radeon R9 380 / 4,0 GByte

MSI GTX 960 Gaming 2G
▸ 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
▸ 160 € ▸ – ▸ bit.ly/1AkhY0k
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
▸ 540 € ▸ online ▸ bit.ly/1AkRcVF
extrem schnell, stark übertaktet, sehr leise / GTX 980 / 4,0 GByte

MSI R9 390X Gaming 8G UPDATE
▸ 440 € ▸ – ▸ bit.ly/1LAgp2N
extrem schnell, flüsterleise / Radeon R9 390X / 8,0 GByte

MSI GTX 970 Gaming 4G UPDATE
▸ 350 € ▸ 11/14 ▸ bit.ly/1Gp75fU
sehr schnell, übertaktet, flüsterleise / GTX 970 / 4,0 GByte

Gigabyte R9 390 WindForce 2X UPDATE
▸ 340 € ▸ – ▸ bit.ly/1W4S3Wd
sehr schnell, leise / Radeon R9 390 / 4,0 GByte



PROZESSOREN

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

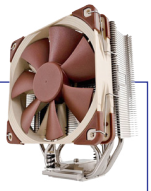
Intel Core i7 6700K UPDATE
▸ 385 € ▸ online ▸ bit.ly/1Ncigzr
4 Kerne / 4,0 – 4,4 GHz / Hyperthreading / freier Multi /S1151

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
▸ 205 € ▸ – ▸ bit.ly/1LAlvMr
4 Kerne / 3,3 – 3,7 GHz / S1150

AMD FX 6300 UPDATE
▸ 105 € ▸ 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 UPDATE
▸ 30 € ▸ – ▸ bit.ly/1KoF61h
günstig, kompakt, gute Kühlleistung, laufruhig

Arctic Cooling Freezer A11/i11
▸ 20 € ▸ – ▸ bit.ly/13csOvq
günstig, deutlich besser und leiser als die Boxed-Kühler



MÄUSE
BIS 50 EURO

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

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
▸ 60 € ▸ 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 UPDATE
▸ 55 € ▸ – ▸ bit.ly/1IlHYsp
Optisch 4.000 dpi, Profile, RGB-Beleuchtung, nur rechte Hände

Logitech G602 Wireless
▸ 60 € ▸ – ▸ bit.ly/12C2VEt
Optisch 2.500 dpi, Funk, lange Akkulaufzeit, nur rechte Hände

Zowie FK1
▸ 55 € ▸ – ▸ bit.ly/1W4SH6c
Optisch 3.200 dpi, gute Verarbeitung, beide Hände



TASTATUREN

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Corsair Vengeance K70 UPDATE
▸ 140 € ▸ – ▸ 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), halbhoher Hub, MM-Tasten

Logitech G105
▸ 45 € ▸ online ▸ bit.ly/1yZVfbJ
Rubberdome, Profile, Makros, keine Multimedia-Tasten

Sharkoon Skiller Pro
▸ 25 € ▸ – ▸ bit.ly/12VwZdT
Rubberdome, Makros, Beleuchtung, Multimedia-Tasten



HEADSETS

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

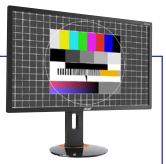
QPAD QH-85 Pro Gaming
▸ 90 € ▸ 04/13 ▸ bit.ly/1DIY2QH
Stereo, wie Kingston HyperX Cloud, aber offene Bauweise

Kingston HyperX Cloud
▸ 75 € ▸ – ▸ bit.ly/1zXX3QT
Stereo, geschlossen, sehr guter Klang, sehr komfortabel

Sennheiser PC320 UPDATE
▸ 60 € ▸ 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/10yVCSp
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 UPDATE
▸ 295 € ▸ 01/15 ▸ bit.ly/1GhdxaH
24 Zoll / 1920x1080 /60 Hz / IPS-Panel

AOC g2460Fq
▸ 245 € ▸ – ▸ bit.ly/1NzFzmB
24 Zoll / 1920x1080 / 144 Hz / TN-Panel

Iiyama ProLite X2483HSU
▸ 165 € ▸ – ▸ bit.ly/10h9MZI
24 Zoll / 1920x1080 / 60 Hz / MVA-Panel



SSDS

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Samsung SSD 850 Pro UPDATE
▸ 230 € ▸ 09/14 ▸ bit.ly/1vUWckM
SATA3 / 512 GB / Wartungs-, Klon-Tool /10 Jahre Garantie

SanDisk Ultra II
▸ 150 € ▸ – ▸ bit.ly/1wjKRt8
SATA3 / 480 GByte / 3 Jahre Garantie

Samsung SSD 850 Evo UPDATE
▸ 80 € ▸ online ▸ bit.ly/1GhnNQ2
SATA3 / 250 GB / Wartungs-, Klon-Tool / 5 Jahre Garantie

Crucial BX100
▸ 85 € ▸ – ▸ bit.ly/1LAj5gL
SATA3 / 250 GByte / 3 Jahre Garantie

OCZ Trion 100 UPDATE
▸ 50 € ▸ – ▸ bit.ly/1YfRwTo
SATA 3 / 120 GB / 3 Jahre Garantie



GAMEPADS

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Microsoft Xbox One Controller
▸ 45 € ▸ online ▸ bit.ly/1wjNyLt
präzise, Force-Feedback-Trigger bislang funktionslos, Kabel

Microsoft Xbox 360 Wireless
▸ 40 € ▸ 04/07 ▸ bit.ly/15TMosF
präzise, Rumble klappt teils in älteren Spielen nicht, kabellos



LENKRÄDER

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Logitech G27 Racing Wheel ref.
▸ 230 € ▸ – ▸ bit.ly/1yD6qlr
präzise, umfangreiche Ausstattung, stabil verarbeitet

Logitech Driving Force GT
▸ 115 € ▸ 08/10 ▸ bit.ly/1AkQA2c
präzise, starke Force Feedback



SOUNDKARTEN

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Creative Soundblaster Z
▸ 75 € ▸ online ▸ bit.ly/13on23b
sehr guter Klang, Surround-Simulation auf Headsets

Creative SB Recon 3D Bulk
▸ 55 € ▸ 08/12 ▸ bit.ly/14rlmYK
guter Raumklang, weniger Zubehör als Retail-Version



JOYSTICKS

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Saitek x52 Flight Control System
▸ 125 € ▸ – ▸ bit.ly/1yD59kJ
extrem präzise, vielseitig anpassbar, separate Schubkontrolle

Logitech Extreme 3D Pro
▸ 45 € ▸ – ▸ bit.ly/1tFXyK0
sehr präzise und viele Funktionen, Schubkontrolle an der Basis

onegaming.de



Colossus

Gewaltig thront er über allem. Wenn der Kolloss sich erhebt sieht alles andere klein aus.
Ein **i7** Prozessor der neuesten **Skylake** Generation und zwei **GTX 980 Ti** im SLI suchen ihren Meister - vergeblich.

Skylake Prozessor
Intel® Core™ i7-6700K, 4 x 4.00GHz

Grafikkarte
2 x Nvidia GeForce® GTX 980 Ti

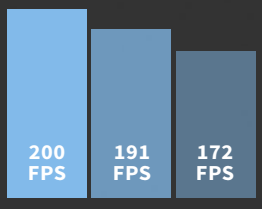
Arbeitsspeicher
32 GB Kingston DDR4 HyperX Fury

Mainboard
MSI Z170A KRAIT GAMING

Festplatte 1
500 GB Samsung SSD 850 EVO

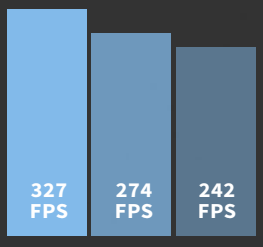
Festplatte 2
4 Terabyte

Besonderheiten
Corsair Hydro Series H110i GT Wasserkühlung, MULTICOLOR LED Beleuchtung in 16,8 Mio. Farben, 36 Monate Pickup & Return Service, 36 Monate Herstellergarantie, inkl. Downloadcode für Rainbow Six Siege & Assassin's Creed Syndicate
onegaming.de/colossus



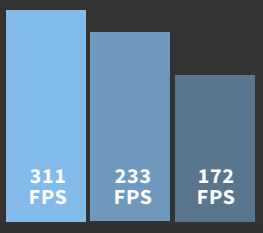
Minimale Details | Mittlere Details | Maximale Details

Battlefield 4



Minimale Details | Mittlere Details | Maximale Details

Metro Last Light



Minimale Details | Mittlere Details | Maximale Details

Bioshock Infinite

Dieses und weitere Systeme exklusiv auf onegaming.de

Jetzt neu! Bequeme Zahlung per Lastschrift, auf Rechnung oder per Kreditkarte über PayPal Plus. **Kein PayPal-Konto erforderlich!**

Unsere Bestellhotline: 018 06 / 52 46 66
(20 Cent/Anruf Festnetz der T-COM; max. 60 Cent/Anruf aus dem Mobilfunknetz)

ECT Distribution GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens Informationen zu den Versandkosten finden Sie unter: one.de/versandkosten.
Versandkostenfreie Lieferung bei Zahlung per Vorkasse, Sofortüberweisung oder Finanzierung und einem Bestellwert ab 500€. Monitor ist nicht im Preis inbegriffen.

MEHR STAR WARS

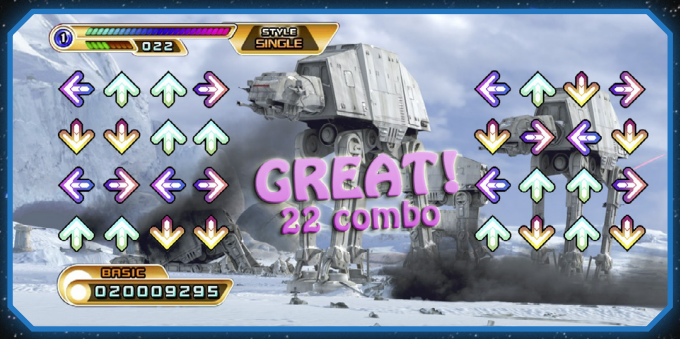
Früher, ja früher gab es noch echt gute Star-Wars-Spiele. Pod Racer zum Beispiel. Oder Masters of Teräs Käsi! Diese vier Titel könnten die große Tradition dieser Software-Meilensteine fortführen. Von Markus Schwerdtel



HAN SHOT FIRST

Wer ist sie nicht leid, die alte Diskussion, wer damals in Chalmuns Cantina zuerst den Blaster gezogen und sein Gegenüber beschossen haben könnte? Han Shot First schafft Klarheit! In 20 Levels ballern wir je 90 Sekunden lang immer und immer wieder auf den gierigen Rodianer Greedo. Wer aufpasst, entdeckt in den Levels auf Tatooine oder Endor Extras wie den Schnellfeuer-Blaster. Außerdem gibt es unzählige Easter Eggs zu entdecken. Probieren Sie doch mal, auf Jabbas Wasserpfeife zu ballern!

DDR AT-AT



Was machen eigentlich AT-AT-Piloten, wenn sie sich mal entspannen wollen? Genau, wie jeder vernünftige Mensch zocken sie Computerspiele! Der neueste Hit in den imperialen Spielhallen: Dance Dance Revolution AT-AT! Auf gigantischen Tanzmatten stampfen die stählernen Kolosse zu Hits wie dem »Imperialen Marsch« oder »Die Parade der Ewoks« die richtigen Kombinationen ab. In der Wohnzimmer-Version von DDR AT-AT simulieren Sie mit Händen und Füßen die vier Beine der Walker. Oder Sie cheaten und bitten einen Kumpel zum Duett auf die Tanzmatte.

CANTINA HERO

Da-di-da-di-dadi-daaaa... Wer kennt ihn nicht, den heimtückischsten Ohrwurm zwischen Alderaan und Yavin. In Cantina Hero spielen Sie diesen Meilenstein der Kneipenhits nach, egal ob im Endor-Trance-Mix oder im überdrehten Naboo Mash-Up mit Sprüchen von Jar Jar Binks. Holen Sie sich das »Figrin D'an and the Modal Nodes«-Komplettpaket mit fünf Flötencontrollern und diversen Mundstücken für alle Rüssel- und Schnauzengrößen.





VADER FREE FALL

Leerlauf im Shuttleflug zwischen Todesstern und Sternenkreuzer? Der ideale Zeitpunkt für eine Runde Vader Free Fall! Im launigen Match-3-Titel benutzt Lizenzinhaber Disney das gleiche Grundgerüst wie für das erfolgreiche Frozen Free Fall. Statt Eiskönigin Elsa und Schneemann Olaf spielen Sie hier mit Darth Vader und seinen Schergen, entsprechende Spezialfähigkeiten (Tie-Fighter-Attacke) inklusive. Natürlich ist auch Vader Free Fall ein F2P-Titel, sämtliche Einnahmen investiert Disney in den Bau eines neuen Todesst... äh, Vergnügungsparks!

Das »echte« Frozen Free Fall ist auf weit über 10 Millionen Android-Geräten installiert – und gar nicht mal so schlecht.

Die GameStar-Ausgabe 01/2016 erscheint am 30.12.2015









1 Rainbow Six: Siege TEST

Kann das neue Rainbow Six auch ohne gescheite Singleplayer-Kampagne bestehen? Wir testen es!

2 Assassin's Creed: Syndicate TEST

Wir drücken allen Serienfans (also auch uns) die Daumen, dass die PC-Umsetzung dieses Mal gelingen möge.

3 Star Wars: Battlefront TEST

Hat Dice die Balance-Probleme der Beta in den Griff bekommen? Im Test finden wir es heraus.

4 Just Cause 3 TEST

Bietet die Open-World-Sause am Ende doch mehr als Hirn-aus-Action? Wir sind gespannt!

webedia™ GameStar

IMPRESSUM

Verlag	GameStar GmbH Ridlerstraße 55 • 80339 München Tel.: 089 / 244 136 600 E-Mail: info@gamestar.de
Geschäftsführer	Nicolas John, Frank Maier – Anschrift des Verlags
Chefredakteur	Heiko Klinge (v.i.S.d. § 55 Abs. 2 RStV) – Anschrift des Verlags
Jugendschutzbeauftragter	Frank Maier – Anschrift des Verlags
Registergericht	Amtsgericht München Handelsregisternummer: HRB 116 413, USt-ID Nr.: DE 186 676 450
Druck und Beilagen	Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf, Cinram GmbH, Megapac
Inhaber- und Beteiligungsverhältnisse	Die GameStar GmbH ist eine 100%ige Tochtergesellschaft der Webedia Gaming GmbH Ridlerstraße 55 • 80339 München Tel.: 089 / 244 136 600 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 Tel.: 089 / 244 136 600, E-Mail: info@gamestar.de
Managing Director, COO	Frank Maier
Director Sales	Ralf Sattelberger
Director Brand Strategy	René Heuser
Chefredakteur	Heiko Klinge
Chefredaktion	Michael Graf, Andre Peschke, Markus Schwerdtel
Senior Project Manager	Yassin Chakhchoukh
Redaktion	Florian Klein (ltd.), Christian Schneider (ltd.), Petra Schmitz (ltd.), Philipp Elsner, Daniel Feith, Dimitry Halley, Mirco Kämpfer, Stefan Köhler, Ann-Kathrin Kuhls, Michael Obermeier, Jan Purrucker, Nils Raettig, Johannes Rohe, Stefan Seiler, Kai Schmidt, Sebastian Stange, Tobias Veltin, Maurice Weber
Director Business Development	Daniel Visarius
Medien-Produktion	Christoph Klapetek (ltd.), Alexander Beck, Sascha Mutschler
Layout und Design	Sigrun Rüb (ltd.), Eva Zechmeister, Alexander Wagner, Manfred Aumaier
Redaktionsassistenz	Isa Stamp
Lektorat	Anita Thiel
Freie Mitarbeiter	Anita Blockinger, Thorsten Küchler, Heinrich Lenhardt, Patrick Mittler, Benjamin Schäfer, Jan Knoop, Stephan Naguschewski
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 Datensystemen ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.
Haftung	Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virenscanner zu prüfen.

ABO SERVICE

Abonnement	Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH Postfach 810580, 70522 Stuttgart Telefon: 0711/72 52 -275 , Fax: -377 Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15 Web: www.gamestar.de/shop , E-Mail: kundenservice@gamestar.de
Jahresbezugspreise	XL-Version (2 DVDs): Inland: 69,00 € (Studenten: 64,00 €) Österreich und sonstiges Ausland: 78,00 € (Studenten: 73,00 €) Schweiz: 124,80 SFR (Studenten: 116,80 SFR) Preise jeweils inklusive Versand (ausgenommen sonstiges Ausland). Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).
Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten	Postbank Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70, IBAN: DE43 6001 0070 0000 3117 04, BIC: PBNKDEFF
Vertrieb Handelsauflage	MZV GmbH & Co. KG Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113 E-Mail: info@mzv.de Web: www.mzv.de
ISSN-Nummern	DVD XL: ISSN 2193-4894, DVD: ISSN 1610-6547, Magazin: ISSN 1610-6520, PDF: ISSN 2193-4886
Erscheinungsweise:	GameStar erscheint monatlich.

ANZEIGEN

Anzeigen GameStar	Anschrift der Redaktion
Ansprechpartner	Ralf Sattelberger (ltd.) (-730), Daniel Schellmann (-732), Susanne Schreiner (-733), Pia Aschenbrenner (-750), Laura Zwanziger (-751), Moritz Kaiser (-734), Oliver Thomas (-754)
Anzeigenpreise	Es gilt stets die Preisliste unter www.webedia-group.de
Zahlungsmöglichkeiten	Deutsche Bank München, Konto-Nr. 668 868 300, BLZ 700 700 10, IBAN: DE29 7007 0010 0613 3235 00, BIC: DEUTDEMMXXX
Erfüllungsort, Gerichtsstand	München

GameStar gibt's auch für unterwegs:



Die GameStar News App fürs iPhone und Android mit top-aktuellen News, Test-Artikel, Preisvergleich u.v.m.

Werbefrei mit GameStar Plus

GameStar und alle Sonderhefte auf allen Tablets und Smartphones mit iOS oder Android

Lesen Sie die digitale GameStar schon einige Tage vor offiziellem Erscheinungstermin



In unserem Medienhaus erscheinen auch diese Magazine:

GAMEPRO www.gamepro.de

GameStar BLACK Edition

making games www.makinggames.biz

CASEKING.de

präsentiert

KING MOD
BURNING SKY



ÜBERTAKTETER GAMING-TRAUM:

- Intel® Core™ i7-6700K Prozessor @ 4,5 GHz
- 16 GB DDR4-RAM
- 250-GB-SSD
- inkl. Sleeve-Verlängerungen & roter LED-Beleuchtung
- 36 Monate Garantie



RECOMMENDED PRODUCT

KING MOD SYSTEMS

intel CORE™ i7 inside™

Intel® Inside.
Herausragende Leistung Outside.

Im Dezember mit 0%-Finanzierung bei 12 Monaten Laufzeit.

Mehr Infos unter www.caseking.de

- *Perfektion bis ins kleinste Detail*
- *Belastungstests auf maximale Stabilität und Performance*
- *36 Monate Garantie mit 2 Jahren Pick-Up-Service*
- *Höchste Kompatibilität aller Komponenten*

Du willst es noch individueller?
systems@caseking.de
+49 (0)30 5268473-07

Der King Mod Service macht ALLES möglich – denn:
HIER ist NICHTS Standard!

Caseking GmbH, Gaußstr. 1, 10589 Berlin eMail: info@caseking.de tel. bestellen: 030 52 68 473 00 www.caseking.de

Alle Preisangaben inkl. 19% MwSt., exkl. Versandkosten. Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

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

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

msi®

Windows 10

BEREIT FÜRS GEFECHT.



CHIP
sehr gut
Einzeltest
September 2015
MSI Gaming 24GE 2QE
Unabhängige Tests seit 1978
chip.de/ CD151309

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