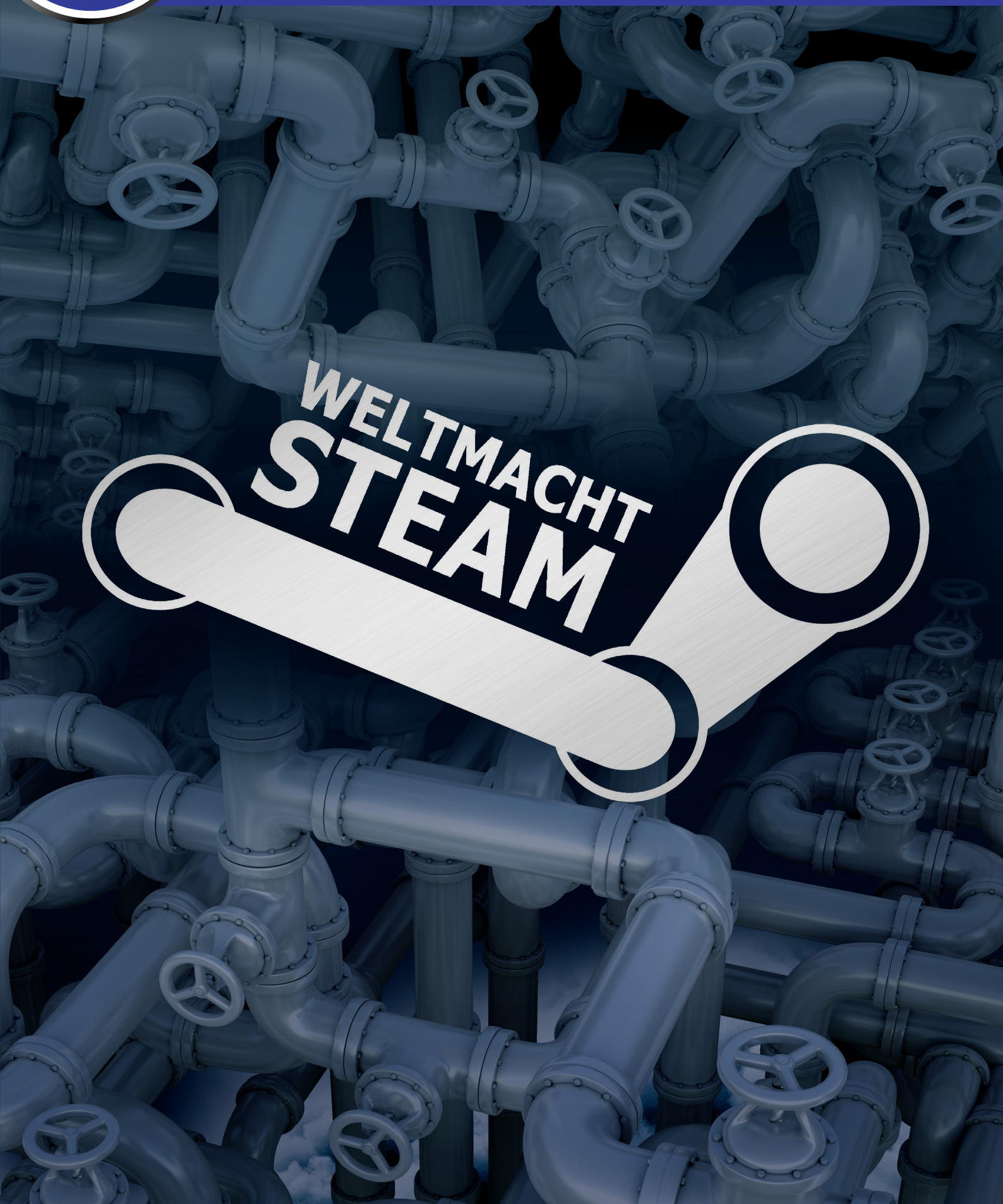
Exklusive Abo-Edition 5,99 EURO | 6,99 EURO (XL-Version)

Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

JANUAR 01/2016



Exklusiv bei

CASEKING.de

DEN SCHNELLSTEN GAMING-PC DER WELT KONFIGURIEREN:



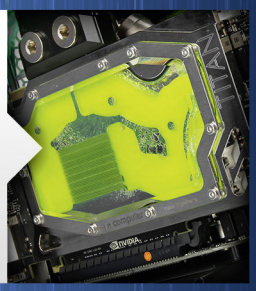
Werksübertaktete Prozessoren:
Handverlesene, übertaktete CPUs für das Extra an Gaming-Power!



Custom-Wakü:
Unsere Profis vom King Mod Service nehmen den Einbau nach Ihren Bedürfnissen fachmännisch vor!



King Mod High-End Grafikkarten:
Sie wählen Ihre Traumgrafikkarte mit Wasserkühler oder alternativem Heatsink aus!



www.caseking.de/traumsystem

0% Weihnachtsfinanzierung wegen großer Nachfrage verlängert bis Januar!

Auf das gesamte Sortiment, ab einem Warenkorb von 99 EUR und einer Laufzeit von maximal 12 Monaten!

- *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.

DVD Inhalt 01/2016

PROGRAMME / DATEN / VIDEOS

PREVIEWS
Far Cry Primal

Star Citizen

TESTS
Just Cause 3

Rainbow Six: Siege

Star Wars: Battlefront

Starcraft 2: Legacy of the Void

SPECIALS
Die Steam-Meilensteine



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

Achtung: Für die Aktivierung der Vollversion benötigen Sie ein kostenloses Uplay-Konto. Der Uplay-Client befindet sich auf der DVD. Installieren Sie diesen zuerst.

Den Code für die Vollversion finden Sie auf der DVD.

VOLLVERSION



ASSASSIN'S CREED 2

Im zweiten Spiel der Erfolgsserie machen Sie das erste Mal Bekanntschaft mit dem so ungestümen wie sympathischen Helden Ezio Auditore. Mit ihm kämpfen Sie im Italien der Renaissance gegen die Templerverschwörung. Sie streifen durch die Straßen von Florenz, treffen Leonardo da Vinci und legen sich sogar in Rom mit den Borgias an.

DVD-HIGHLIGHTS



DIE STEAM-MEILENSTEINE

Von Counter-Strike bis Dota 2: Diese Spiele markieren die bedeutenden Punkte in der Erfolgsgeschichte von Steam.



FAR CRY PRIMAL

Statt mit Knarren ziehen wir im nächsten Serienteil mit Pfeil und Bogen, Speeren sowie mit Tieren an unserer Seite los.



RAINBOW SIX SIEGE

Ein Fest für kommunikationsbereite Teamspieler, einsame Wölfe bleiben hingegen auf der Strecke.

DVD XL-Inhalt 01/2016

PROGRAMME / DATEN / VIDEOS

HD-PREVIEWS
Wreckfest

World of Warcraft: Legion

Total War: Warhammer

HD-TESTS
Fallout 4

Call of Duty: Black Ops 3

Valhalla Hills

Assassin's Creed Syndicate

HD-SPECIALS
Star Citizen: Am Set mit Mark Hamill

Star Citizen: Interview mit Chris Roberts

Star Citizen: Interview mit Mark Hamill, John Rhys-Davies & Chris Roberts

Was sagt die Welt zu Battlefront?

Rückblick 01/2006

Spotlight: Oblivions Mega-Bug

Spotlight: Die Diskussion

Windows 10: Mit Win7-Key aktivieren

Wenn Trailer lügen

VR-Erfahrung: Cryteks Dino-Demo

Videos in der Tablet-App

Leser unserer Tablet-Ausgaben finden die Videos ab sofort alle vereint auf der praktischen Videowall. Diese Übersicht erreichen Sie über den Play-Button (siehe Screenshot), enthalten sind alle Videos der jeweiligen GameStar XL-Ausgabe.



DVD-HIGHLIGHTS



FALLOUT 4

Im extralangen Video geht Michael Graf detailliert auf die Stärken und Schwächen des Rollenspiels ein.



STAR CITIZEN MARK HAMILL IM INTERVIEW

Wir waren bei den Motion-Capture-Aufnahmen in London und haben mit Mark »Luke Skywalker« Hamill gesprochen.

Jetzt am Kiosk oder online

FALLOUT 4: DAS ULTIMATIVE KOMPENDIUM

Mit unserem neuen Sonderheft craften Sie zielgerichtet, skillen optimal und finden mit umfangreicher Komplettlösung und XXL-Riesenposter alle Verstecke, Waffenlager und Bossgegner.



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, Ridlerstr. 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



Markus Schwerdtel,
Chefredaktion

EDITORIAL

Disruptiver Dampf

Manchmal passen affige Startup-Hipster-Buzzwords wie »disruptiv« eben doch am besten. Zum Beispiel, wenn man wie Heinrich Lenhardt in unserer Titelstory den Aufstieg des Steam-Betreibers Valve zur PC-Spiele-Weltmacht nachzeichnet. Denn als disruptiv bezeichnet man laut Wikpedia eine Technologie, die »ein bestehendes Produkt oder eine bestehende Dienstleistung möglicherweise vollständig verdrängt«. Fragen Sie doch mal im Spieleladen um die Ecke, ob diese Definition auch auf Steam zutrifft. Ach, Sie haben keinen Spieleladen mehr in der Nähe? Auch nicht in der nächsten größeren Stadt? Eben! Steam hat unser Hobby umgekrempelt wie kaum eine andere technische Neuerung – im Guten wie im Schlechten. Wir beleuchten die Geschichte von Steam (und damit die von Valve), diskutieren Vor- und Nachteile, und tauchen ein in die Welt der Steam-Statistiken, die einen spannenden, überraschenden und teils absurden Einblick in die Spieler-Gewohnheiten bieten.

Die Titelstory zu Steam ist für uns ein Experiment. Denn zum ersten Mal in der Geschichte von GameStar packen wir damit kein Spiel aufs Cover, sondern ein großes, übergreifendes Thema, von dem wir glauben, dass es viele unserer Leser ebenso betrifft (laut einer Umfrage auf gamestar.de haben 99 Prozent der User einen Steam-Account) wie interessiert. Und das wir im Heft – anders als auf unserer Website – als lange Lesestrecke hübsch aufbereiten können, ohne den schnellen News-Zyklen im Internet hinterherlaufen zu müssen. Was ist Ihre Meinung dazu? Wir freuen uns über Lob und Kritik an brief@gamestar.de.

Mehr für mehr

Wer GameStar in den letzten Monaten aufmerksam gelesen hat, dem sind bestimmt etliche Veränderungen aufgefallen. Die vielleicht wichtigste: Der Magazinteil mit Reports, Hintergrundberichten und Retro-Artikeln ist deutlich gewachsen. Hier lesen Sie aufwändig recherchierte Texte, die auch nicht gratis auf unserer Website zu finden sind, sondern die wir zahlenden Lesern – also Ihnen – vorbehalten! Dass gute Texte von guten Autoren auch gutes Geld kosten, liegt auf der Hand. Zugleich leiden wir – wie fast alle Zeitschriften, egal in welcher Branche – unter rückläufigen Anzeigenbuchungen. Und just Anzeigen waren für uns immer eine wichtige Einnahmequelle, von der unter anderem die Größe der Redaktion und die Seitenzahl der Hefte abhing. Um beides halten zu können, müssen wir nach sieben Jahren mal wieder die Preise leicht erhöhen. Für Abonnenten ändert sich der Preis selbstverständlich erst bei der nächsten Verlängerung.

Dass der Umsatz aus Heftverkäufen am Kiosk und im Abo für uns extrem wichtig ist, liegt auf der Hand. Denn er gibt uns Unabhängigkeit und vor allem kreative »Luft zum Atmen« – also Raum für Experimente und neue Herangehensweisen. Und das ist sowohl in unserem Interesse, als auch in dem unserer Leser. Im Gegenzug verpflichten wir uns, GameStar auch weiterhin stetig zu verbessern. Damit wir dabei nicht ins Blaue arbeiten, haben wir eine kurze Leserumfrage vorbereitet (siehe Kasten).

Als kleines Weihnachts- bzw. Neujahrsgeschenk liegt dieser Ausgabe ein großes Poster bei. Auf der einen Seite prangt ein schickes Motiv aus Fallout 4 – dem vielleicht prominentesten Spiel des ohnehin grandiosen Spielejahres 2015. Auf die andere Seite haben wir für Sie einen Wandkalender gepackt, komplett mit den Spiele-Terminen (und GameStar-Erscheinungsdaten) des nächsten Jahres. Schließlich wollen wir Sie auch nächstes Jahr beim Spielen begleiten und wünschen einen guten Rutsch und ein erfolgreiches 2016!

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!





GameStar Black Edition: Fallout 4

Fallout 4 ist riesig und fordert den Entdecker in uns. Deshalb gibt's jetzt die GameStar Black Edition: Fallout 4 mit Fertigkeitstutorial, Begleiter-Guide, Komplettlösung, Fraktionserklärungen, Power-Rüstungstuning, Bau- und Überlebenstipps, Konsolenbefehlen, Grafikoptimierung, Hintergrundinfos zum Fallout-Universum und noch viel, viel mehr. Obendrein im Heft: ein XXL-Kartenposter, damit Sie im Ödland nicht verloren gehen.

148 Seiten geballtes Fallout-Wissen – am Kiosk, in unseren Magazin-Apps oder unter **www.gamestar.de/shop**. Jetzt bestellen!

Leser-Umfrage

Sie haben es bemerkt: In den letzten Monaten haben wir an unserer Zeitschrift unzählige große und kleinere Veränderungen vorgenommen. Was halten Sie von diesen Neuerungen? Damit Sie uns keinen Roman schreiben müssen, haben wir alles in einer kurzen Umfrage zusammengefasst. Bitte machen Sie mit, damit wir unsere und damit Ihre GameStar weiter verbessern können. Hier geht's zur Umfrage: **www.gamestar.de/umfrage**

INHALT



Weltmacht Steam

16 Auf 22 Seiten nehmen wir uns des Phänomens Steam an. Wie ist es entstanden, wie beeinflusst es unser täglich Spiel? Welche Fehler hat es?



Rainbow Six: Siege

72 Taktik für Teamspieler, einsame Wölfe bleiben besser draußen.



Total War: Warhammer

54 Da ist sie, die Weltkarte. Und sie sieht fantastisch aus!

Titelstory

Weltmacht Steam

16 Valve: Mit der Brechstange
17 Redakteure erinnern sich
17 Half-Life
18 Team Fortress Classic
18 Besuch für Nix: Half-Life 2
19 Counter-Strike
19 Day of Defeat
20 Wie Half-Life das Shooter-Genre revolutionierte
20 Counter-Strike: Condition Zero
21 Half-Life 2
21 Team Fortress 2
22 Skandale, Stress & Schlagzeilen
23 Portal
24 Left 4 Dead
24 Left 4 Dead 2
25 Portal 2
26 Interview mit Marc Laidlaw
27 Counter-Strike: Global Offensive
27 Dota 2
28 Steam: Fluch oder Segen? Meinungen von Markus Schwerdtel und Michael Graf
30 Zahlenspiele: Die Steam-Statistiken
30 Das Gesetz der Serie: Wann werden Nachfolger gekauft, wann nicht?
31 Die meistverkauften Spiele laut Steamspy
32 Die Hardware der Nutzer: Worauf spielen wir?
33 Die Qual der großen Auswahl: Ist der Markt gesättigt?
34 Sensationelle Statistik: Steam in Zahlen
35 Gekauft, gespielt, geschafft: Wie werden Steam-Titel wirklich genutzt?
36 Publisher im Vergleich: Welcher Hersteller liegt statistisch vorne?
36 Median: Der bessere Durchschnitt
37 Internationaler Vergleich: Die wichtigsten Steam-Länder

Previews

15 Termin-Update
50 Far Cry Primal
54 Total War: Warhammer

Aktuell

8 Star Wars: 1313
8 Psychonauts 2
8 System Shock (3)
9 XCOM 2
9 Bethesdas neues Studio
10 Vodafone / Kabel Deutschland
10 Intel Skylake-Prozessoren
10 AMD Radeon R9 Fury X
11 Umfrage: In welcher Auflösung spielen Sie?
14 Kolumne: Zweifelhafte User-Wertungen



Windows 10 mit Win7-Key

121 Klappt die Neuinstallation wirklich problemlos?



Making of Cities: Skylines

98 Wie 14 Finnen das beste Städtebauspiel seit Sim City 4 entwickelt haben.



Der Warcraft-Film: Hinter den Kulissen von Azeroth

84 Wir waren am Set des Warcraft-Films beim Dreh dabei, haben Briefkästen bestaunt und mit dem Regisseur gesprochen.



Das war 2015

38 2015 im Rückblick: Es war ein wirklich gutes Jahr für PC-Spieler!

Tests

60 Assassin's Creed Syndicate
64 Dirt Rally
66 Star Wars Battlefront
70 Game of Thrones, Staffel 1
72 Rainbow Six: Siege
76 Just Cause 3
79 Total War: Attila – Das Zeitalter Karls des Großen

Magazin

38 Jahresrückblick: Das war 2015
44 Unser Spielejahr 2015
80 Die besten Fallout-4-Mods
84 Der Warcraft-Film: Hinter den Kulissen von Azeroth
92 Brett statt Bildschirm: Analoge Computerspiele
98 Making of Cities: Skylines
104 Legendär schlecht: Yoda Stories

Hardware

108 Radeon R9 380X im Test
118 Der Catalyst Crimson Treiber
121 Upgrade auf Windows 10 mit Win7-Key
126 Einkaufsführer

Rubriken

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

Spiele in dieser Ausgabe

Anno 2205 ..... Magazin 46
Assassin's Creed Syndicate ..... Test 86
Axiom Verge ..... Magazin 49
Batman: Arkham Knight ..... Magazin 49
Cities: Skylines ..... Report 98
Counter-Strike ..... Report 19
Counter-Strike: Condition Zero ..... Report 20
Counter-Strike: Global Offensive ..... Report 27
Day of Defeat ..... Report 19
Dirt Rally ..... Test 64
Dota 2 ..... Report 27
Duelyst ..... Magazin 49
Fallout 4 ..... Magazin 80
Far Cry Primal ..... Preview 50
Game of Thrones, Staffel 1 ..... Test 70
Grand Theft Auto 5 ..... Magazin 48
Half-Life ..... Report 17
Half-Life 2 ..... Report 21
Her Story ..... Magazin 47
Heroes of the Storm ..... Magazin 48
Just Cause 3 ..... Test 76
Kingdom ..... Magazin 44
Left 4 Dead ..... Report 24
Left 4 Dead 2 ..... Report 25
Life is Strange, Staffel 1 ..... Magazin 49
Pillars of Eternity ..... Magazin 45
Portal ..... Report 23
Portal 2 ..... Report 24
Psychonauts ..... News 8
Rainbow Six: Siege ..... Test 86
Skyshine's Bedlam ..... Magazin 45
Star Wars: 1313 ..... News 8
Star Wars Battlefront ..... Test 66
Star Wars Battlefront ..... Magazin 44
System Shock 3 ..... News 8
Team Fortress 2 ..... Report 21
Team Fortress Classic ..... Report 18
The Witcher 3 ..... Magazin 44
Total War: Attila – Das Zeitalter Karls des Großen ... Test 79
Total War: Warhammer ..... Preview 54
Wolfenstein: The Old Blood ..... Magazin 47
World of Warcraft ..... Report 84
XCOM 2 ..... News 9
Yoda Stories ..... Report 104

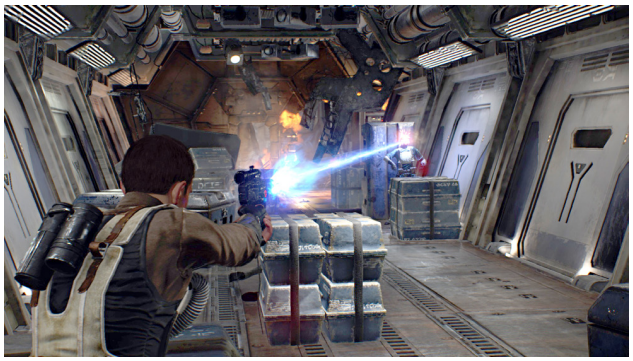
AKTUELL

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

Star Wars 1313

Kommt es doch?

Noch lange vor Star Wars: Battlefront war Star Wars: 1313 das Spiel, auf das sich viele Fans der Fantasy-Space-Opera am meisten freuten. Doch Disney machte den Spielern einen Strich durch die Rechnung und stellte die Entwicklung nach der Übernahme von Lucasfilm ein. Offensichtlich gibt es aber immer noch Hoffnung: Im Gespräch mit der englischen Webseite Slashfilm sagte Lucasfilm-Chefin Kathleen Kennedy zur Weiterentwicklung des Spiels, dass man bei Lucasfilm Dinge nicht einfach so wegwerfe: »Das ist doch pures Gold! Und es ist etwas, wofür wir sehr viel Zeit aufwenden: Wir schauen uns dass Material an, arbeiten uns da durch, diskutieren und führen diese Dinge manchmal auch noch deutlich weiter.« Kennedy schließt dabei auch eine Live-Action-Serie mit ein, die George Lucas einst ergänzend zum Videospiel plante. Gut möglich, dass sowohl Star Wars 1313 als auch das TV-Projekt eine Rückkehr feiern, sobald »Star Wars: Das Erwachen der Macht« für Fan-Aufmerksamkeit gesorgt hat. Star Wars: 1313 sollte ein Action-Adventure werden, ein Großteil der Story auf den Planeten Coruscant und Tatooine spielen.



Der Spieler übernimmt in Star Wars: 1313 die Rolle eines (noch) namenlosen Kopfgeldjägers, der sich in filmreife Actiongefechte stürzt.

Psychonauts 2

Tim Schafer sammelt wieder



In Psychonauts 2 wird Raz, der Held aus dem ersten Teil, Mitglied der legendären Psychonauts-Spezialeinheit sein.

Nach der erfolgreichen Crowdsourcing-Finanzierung von Broken Age wagt sich Tim Schafer mit seiner Firma Double Fine jetzt an Psychonauts 2. Diesmal setzt Schafer allerdings auf die Kickstarter-Alternative Fig. Die Besonderheit: Wer das Projekt finanziell maßgeblich als verifizierter Investor unterstützt, wird am Gewinn beteiligt. Aktuell läuft die Fig-Kampagne zu Psychonauts 2 bereits und spielte innerhalb der ersten sieben Tage 2,7 Millionen US-Dollar ein, insgesamt planen Schafer und sein Entwicklerteam mit 3,3 Millionen US-Dollar an Crowd-Kapital. Außerdem soll ein anonymer Investor weiteres Kapital zuschießen, Double Fine will obendrein einen Teil der mit 13 Millionen Dollar veranschlagten Entwicklungskosten selber aufbringen. Entstehen soll Psychonauts 2 auf Basis der Unreal Engine 4. Auch das hält laut Schafer die Kosten niedrig, da man nicht selbst erst eine Engine entwickeln müsse. In Psychonauts 2 steht einmal mehr Raz im Mittelpunkt. Der Protagonist aus dem ersten Teil ist mittlerweile ein ausgelernter Psycho-Agent und räumt im Hauptquartier der Psychonauts-Einheit auf. Psychonauts 2 erscheint voraussichtlich 2018 für PC, Xbox One und PS 4.

System Shock

Remake und System Shock 3



Erste Screenshots zum Remake von System Shock zeigen deutlich hübschere Grafik als im Original von 1994.

Mit der System Shock: Enhanced Edition ist seit September 2015 bereits eine Neufassung des ursprünglich 1994 veröffentlichten Rollenspiel-Shooter-Hybriden System Shock auf Steam erhältlich. Sehr viel mehr als die Grafik und einige Komfort-Features hat sich jedoch im Vergleich zum Original nicht verändert. Jetzt hat sich der Entwickler Stephen Kick in einem Interview zu Wort gemeldet: »Night Dive arbeitet an einem vollständigen Remake des ersten System Shock, das weit über den grundlegenden Re-Release von vor ein paar Monaten hinausgehen wird.« Night Dive hat sich offenbar die kompletten Rechte an der Marke sichern können, und Kick sagt, dass er gemeinsam mit Robert Waters, dem Konzeptkünstler des Originals, an einer Neuauflage seiner Designs von Anfang der 90er-Jahre arbeitet. Und gleich noch eine gute Nachricht für die Fans von System Shock: Otherside Entertainment (Underworld Ascendant) hat tatsächlich System Shock 3 angekündigt, dazu gibt es allerdings außer einer tristen Umfrage-Website keine weiteren Informationen.

XCOM 2

Eine Runde Guerilla

Die Aliens kommen wieder! Das heißt, eigentlich sind sie in XCOM 2 schon seit Jahren gelandet und haben die Erdregierung zu Marionetten gemacht. Nur eine Guerillatruppe stellt sich Aliens und indoktrinierten Regierungssoldaten entgegen, und genau die befehligen wir. Am Rundenkampf-Spielprinzip ändert sich grundsätzlich nichts, im Detail aber jede Menge. Ranger, Grenadier, Scharfschütze und Spezialist ziehen ins Feld. Letzterer wird von einer Drohne begleitet, die Kameraden heilt, Terminals hackt oder Feinde lähmt. Nur Teamworker haben eine Chance gegen neue Gegner wie den Archon, der über dem Schlachtfeld schwebt und für Nahkampf-Attacken herabstürzt. Generell haben wir beim Anspielen schnell gelernt, dass stumpfes Lospoltern noch schneller zur Niederlage führt als in früheren Spielen. Mehr Infos zu XCOM 2 gibt's in unserer ausführlichen Vorschau auf GameStar.de, die Aliens landen bereits am 5. Februar 2016.



XCOM 2: Guerillas kämpfen gegen Aliens und Regierungstruppen.



Das nächste Bethesda-Spiel soll mindestens so umfangreich werden wie Fallout 4, eigentlich wäre jetzt ein Nachfolger zu Skyrim (Bild) dran.

Bethesda

Neues Studio in Montreal

Nach dem großen Erfolg mit dem Rollenspiel Fallout 4 setzt Bethesda auf Expansion. In diesem Zug hat vor kurzem ein neues Entwicklerstudio im kanadischen Montreal seine Arbeit aufgenommen. Beim neuen Team unter der Leitung von Yves Lachance, der zuvor bei Behaviour Interactive (Warhammer 40K: Eternal Crusade) tätig war, sollen in Montreal mehrere neue Spiele entstehen. Allerdings sind bisher noch keine Details zu den aktuellen Projekten bekannt. Es ist durchaus möglich, dass Bethesda Montreal auch Zulieferarbeiten für das Hauptstudio in Rockville (US-Bundesstaat Maryland) ausführen wird. Todd Howard von Bethesda Game Studios blickt jedenfalls freudig in die gemeinsame Zukunft: »Wir haben schon seit langer Zeit mit einigen sehr talentierten Entwicklern in Montreal zusammengearbeitet. Deshalb haben wir entschieden, dass es an der Zeit ist, dort ein eigenes Studio zu eröffnen. Es ist sehr aufregend, über die neuen Spiele nachzudenken, die wir gemeinsam entwickeln werden.« Was Howard jedoch nicht verrät, sind Details zum nächsten Bethesda-Titel. Nur so viel ist klar: Er wird mindestens so groß wie Fallout 4 werden.



G-Dream Revision 7.1 Air

- Intel Core i5-6600K @ 7200 Extreme
- Noctua NH U12S mit 12cm Lüfter
- 8GB G.Skill Ripjaws V DDR4-2666
- Asus Z170-A
- NVIDIA GEFORCE GTX 970 @ Ultra - silent Kühler
- 250GB Samsung 850 EVO SSD S-ATA III
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG BH-16NS
- Onboard Sound
- Cooltek Antiphon Black
- 500W be quiet! Straight Power E10 CM - silent
- Microsoft Windows 10 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

€ 1.529,99
oder ab 57,40 €/mtl.[1)]



G-Dream Revision 7.3 Air

- Intel Core i7-5820K @ 6000 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 16GB G.Skill Ripjaws 4 DDR4-2666
- MSI X99A SLI Plus
- NVIDIA GEFORCE GTX 970 @ Ultra - silent Kühler
- 250GB Samsung 850 EVO SSD S-ATA III
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Fractal Design Design R5 Black
- 600W be quiet! Straight Power E10 CM - silent
- Microsoft Windows 10 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

ab € 1.999,–
oder ab 64,90 €/mtl.[1)]



G-Dream Light Revision 7.1 Air

- Intel Core i5-6500 @ ECO Green
- Noctua NH U12S mit 12cm Lüfter
- 8GB G.Skill Ripjaws V DDR4-2666
- MSI Z170A TOMAHAWK
- NVIDIA GEFORCE GTX 970 @ Ultra
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Nanoxia Deep Silence 3
- 430W be quiet! Pure Power L8 CM - silent
- Microsoft Windows 10 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

€ 1.199,99
oder ab 41,90 €/mtl.[1)]

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

Vodafone/Kabel Deutschland

Doch keine Drosselung



Es gab bereits häufiger Versuche von Internet-Providern, bei Flatrates ab einem gewissen Datenvolumen eine Drosselung der Internetgeschwindigkeit für bestimmte Inhalte durchzusetzen. Meist sind sie aber vor Gericht gescheitert, weil eine solche Drosselung nicht mit dem allgemeinen Verständnis des Begriffs Flatrate zusammenpasst. (Bild: escapechen/pixelio.de)

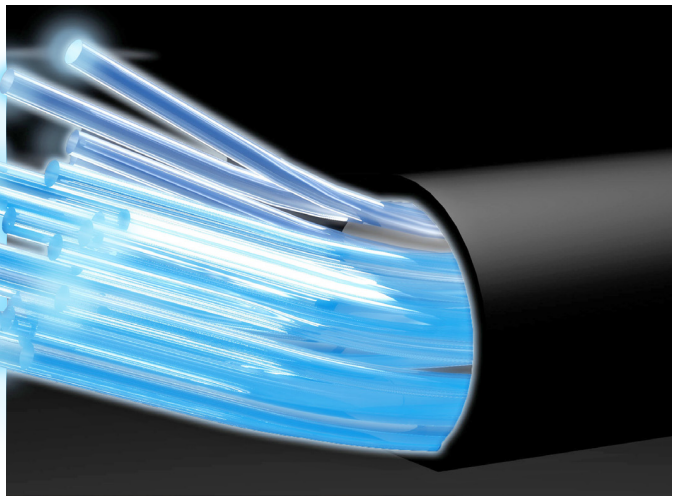
Anfang Dezember 2015 hat Vodafone mit Drosselungsplänen der Internetgeschwindigkeit von Kabelanschlüssen für viel Unmut und Verwirrung gesorgt. Zunächst hieß es, dass die Downloadrate für One-Click-Hoster (Anbieter wie Uploaded.to oder Share-Online.biz) ab einem Datenvolumen von 10 Gigabyte pro Tag konsequent auf 100 Kilobit pro Sekunde reduziert werden soll. Die dazugehörige Klausel findet sich bereits seit dem Jahr 2012 in den allgemeinen Geschäftsbedingungen des Providers Kabel Deutschland, der im Frühjahr 2014 von Vodafone übernommen wurde. Bislang hat Kabel Deutschland die Klausel aber zumindest nicht umgesetzt, was laut Aussage eines Vodafone-Sprechers gegenüber Golem.de zu Gunsten der Mehrheit geändert werden sollte: »Diese Maßnahme ist für die überwiegende Mehrheit unserer Kunden von Vorteil, da die zur Verfügung stehende Bandbreite im Netz im Sinne eines optimalen Surferlebnisses auf alle Kunden gerecht verteilt wird.« Das ist insofern sinnvoll, als das Internet über TV-Kabel im Gegensatz zu DSL ein sogenanntes »Shared Medium« ist. Die Nutzer eines Verteilers teilen sich also eine maximale Bandbreite, weshalb die Internetgeschwindigkeit jedes einzelnen Nutzers je nach Verteilerbelastung teils massiv abfallen kann.

Die Aufregung über die Drosselungspläne war sowohl in den Kommentaren zu der News auf GameStar.de (http://bit.ly/1XOKmbo) als auch auf anderen Internetseiten groß, was nicht zuletzt an den sehr eng gesetzten Spielräumen liegen dürfte. Da für das Erreichen der Grenze von 10 Gigabyte pro Tag jeder Traffic inklusive Video-Streaming und Spiele-Downloads mitgezählt werden sollte, wäre dieser Wert grade von Spielern schnell erreicht – auch wenn die Drosselung danach nur P2P und One-Click-Hoster betreffen sollte. Gleichzeitig bedeutet eine Reduzierung auf 100 Kilobit pro Sekunde bei den schnellsten Kabelanschlüssen einen immensen Geschwindigkeitsverlust um den Faktor 2.000, der nicht so recht mit dem Begriff »Flatrate« zusammenpassen will. Erschwerend hinzukommt die Unsicherheit darüber, was genau unter den Begriff »Filesharing« fällt, insbesondere in Bezug auf Peer-to-Peer-Verbindungen. Dabei wird die Bandbreite der einzelnen Nutzer auch zum Hochladen von Dateien verwendet, um höhere Downloadgeschwindigkeiten zu ermöglichen. Das hat vor allem über Torrent-Netzwerke und in Zusammenhang mit illegalen Downloads zweifelhafte Berühmtheit erlangt, mittlerweile wird diese Art der Datenübertragung aber auch in immer mehr legalen Bereichen eingesetzt, etwa bei Spieleclients.

Schon einen Tag nach Bekanntwerden der Drosselungspläne stellte Vodafone aber gegenüber Spiegel Online klar, dass all die Aufregung umsonst gewesen ist – zumindest vorerst. Wie ein Sprecher von Vodafone erklärte, soll es sich bei den bereits durchgeführten Drosselungen bei immer mehr Kunden um ein »Pilotprojekt« gehandelt haben. »Je nach Ergebnis war geplant, dieses im Kabelgebiet weiter auszurollen oder nicht. Die bisherigen Ergebnisse des Tests bewegen uns dazu, die Maßnahme nicht fortzuführen. Damit entfallen zugleich auch sämtliche Beschränkungen für Filesharing-Dienste – sowohl die ab einem Verbrauch von 10 Gigabyte als auch die bereits seit längerem bestehenden ab einem Verbrauch von 60 Gigabyte.« Damit rückt Vodafone also nicht nur von den Drosselungsplänen ab, sondern hebt sogar die bisher in den AGB und in der Praxis angewendeten Einschränkungen auf. Allerdings soll es wohl keine neue AGB ohne die entsprechende Klausel geben, ganz vom Tisch dürfte das Thema damit also noch nicht sein.



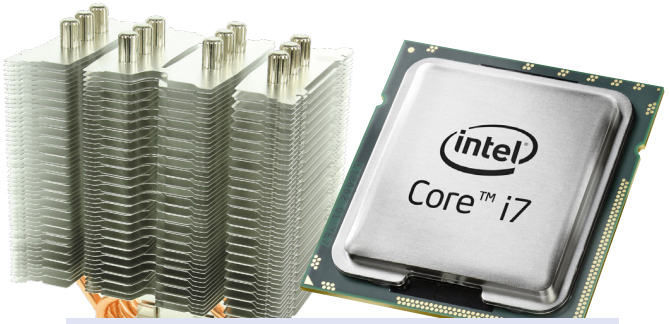
Die Drosselungspläne von Vodafone sollten den Download von Spielen über Clients wie Steam nicht betreffen, Unklarheit herrschte allerdings darüber, ob das auch für Spiele-Launcher wie etwa von Blizzard gilt, die für Downloads auf Peer-to-Peer-Verbindungen setzen.



Während beispielsweise bei Glasfaser-Internet jeder Kunde eine eigene Leitung nutzt, wird die Geschwindigkeit eines Kabelverteilers aufgeteilt. Das führt mitunter zu Bandbreitenengpässen, die Vodafone mit der Drosselung entschärfen wollte.

Intel Skylake-Prozessoren

Schaden durch zu hohen Druck



Das PCB von Skylake-Prozessoren ist dünner als bei den Vorgängern, in Kombinationen mit bestimmten Kühlern kann es daher vereinzelt zu Beschädigungen kommen.

Prozessorkühler für Intel-Prozessoren passen aufgrund identischer Bohrungen schon seit Jahren auch auf die Nachfolgegeneration, auch auf die neuen Skylake-CPUs der 6000er-Serie: Allerdings ist bei Skylake die Leiterplatte (meist als PCB bezeichnet) etwas dünner geworden. Wenn der Anpressdruck durch den CPU-Kühler zu hoch ist, kann das laut Berichten von PC Games Hardware insbesondere bei starken Erschütterungen (etwa im Rahmen eines Transports) zu Beschädigungen der Skylake-CPU und des Mainboards führen. Bislang scheint das aber nur in Einzelfällen vorgekommen zu sein, gleichzeitig geben viele Kühlerhersteller Entwarnung für Ihre Produkte. So heißt es laut den Kollegen von Computerbase.de bei Arctic Cooling, Cryorig, Coolermaster, Noctua und Thermalright, dass die eigenen Kühler nicht von den Problemen betroffen seien, einzige uns bislang bekannte Ausnahme ist Scythe. Für die Modelle Mugen 4 und Mugen 4 PCGH-Edition wird deshalb ein neuer Schraubensatz verschickt, der den maximalen Anpressdruck verringern soll. Um auf Nummer sicher zu gehen, empfehlen wir Ihnen allerdings (unabhängig von Hersteller und Modell), größere CPU-Kühler beim Transport von Skylake-Systemen vorher abzumontieren.

AMD Radeon R9 Fury X

Asetek fordert Einstellung des Verkaufs



Asetek hat AMD aufgefordert, den Verkauf der R9 Fury X einzustellen, da der Kühler angeblich Patente von Asetek verletzt.

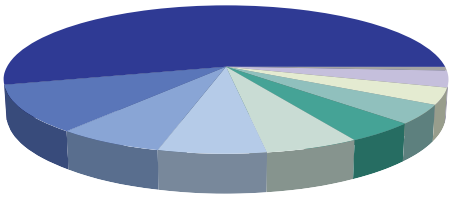
Die AMD R9 Fury X verwendet ein abgeschlossenes Flüssigkeitskühlsystem, das von Cooler Master stammt. Cooler Master hat wiederum einen Prozess gegen Asetek verloren und war dazu verurteilt worden, Lizenzgebühren zu bezahlen, da die Flüssigkeitskühler von Cooler Master laut dem Urteil Patente auf eine Pumpe von Asetek verletzen. Da der Kühler auf der AMD Radeon R9 Fury X anscheinend eine Pumpe verwendet, die von dem Urteil betroffen ist, will Asetek nun erreichen, dass der Verkauf dieses Modells eingestellt wird.

Laut AMD sei in dem Urteil jedoch die Fury X nicht explizit genannt und man würde vorerst keine Änderungen an dem Produkt vornehmen. Ein interessantes Detail in diesem Zusammenhang ist, dass lange vor der Veröffentlichung der Radeon R9 Fury X ein Kühler von Asetek auf der Grafikkarte erwartet worden war. Dann soll sich AMD aber doch für ein Modell von Cooler Master entschieden haben. AMD ist auch nicht das einzige Unternehmen, das von Asetek nun zur Einstellung des Verkaufs von Produkten aufgefordert wurde. Gigabyte soll bei seinem Water-Force-Modell der Geforce GTX 980 ebenfalls eine Pumpe von Cooler Master verwenden, die nicht mehr verkauft werden darf. Auch die Water-Force-Version der Geforce GTX 980 Ti soll durch das identische Kühlsystem ebenfalls gegen die Rechte des Unternehmens verstoßen. Laut dem Urteil dürften nach Asetek auch keine Pumpen verkauft werden, die sich nur »angeblich« von dem Asetek-Design unterscheiden.

Umfrage

In welcher Auflösung spielen Sie hauptsächlich?

Über die Hälfte der Umfrageteilnehmer spielt in der Full-HD-Auflösung von 1920x1080 Pixel bei einer Bildwiederholrate von 60 Hertz, was angesichts der günstigen Preise für entsprechende TFTs und des großen Angebots wenig überrascht. Spürbar teurere, aber für Spieler dank der hohen Bildwiederholrate sehr interessante Full HD-Monitore mit 120 oder 144 Hertz werden immerhin von knapp zehn Prozent genutzt. Die höhere 16:9-Auflösung von 2560x1440 Pixel ist mit etwa elf Prozent vertreten, wenn man 60- und 120/144 –Hertz-Modelle zusammenzählt. In der sehr hardware-hungrigen 4K-Auflösung von 3840x2160 Pixel spielen bislang nur etwas mehr als drei Prozent, während Monitore mit dem Seitenverhältnis von 21:9 nur von 3,5 Prozent angegeben werden. Bei Neugeräten sind die ehemals beliebten 16:10-Auflösungen wie 1680x1050 und 1920x1200 Pixel kaum noch zu finden, von den Umfrageteilnehmern spielen aber immer noch fast 13 Prozent auf entsprechenden TFTs.



- 1920x1080 @ 60 Hz **54,0%**
- 1920x1080 @ 120/144 Hz **10,2%**
- 2560x1440 @ 60 Hz **6,8%**
- 1920x1200 **6,7%**
- 1680x1050 **5,9%**
- 2560x1440 @ 120/144 Hz **4,4%**
- Andere **4,1%**
- 3840x2160 **3,6%**
- 21:9-Auflösung (u.a. 2560x1080) **3,5%**
- 1600x900 **0,8%**

Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 2.237 Teilnehmer

FEEDBACK

brief@gamestar.de

@GameStar_de

GameStar.de

facebook.com/GameStar.de



Star Citizen: Squadron 42

Das klingt genau nach dem Spiel, das ich mir seit den ersten Flügen in Wing Commander gewünscht habe. Weltraumkämpfe kombiniert mit Shooter-Passagen, in denen ich verschiedene Herangehensweisen habe, herrlich. Und wenn am Ende doch nur 50 Prozent vom Geplanten umgesetzt wird, ist es immer noch mehr, als wir uns 2013 bei Ankündigung von Star Citizen vorstellen konnten. **Sir Thomas**

Ui, da habt ihr ja mal einige nette exklusive Infos sammeln können. Klingt spannend! **Srefanius**

Ich finde es immer noch sehr schwierig, da eine fundierte Meinung drüber zu haben. Selbst die Journalisten sagen ja immer, wie hier auch, dass sie im Prinzip nie irgendetwas sehen, was einem einen wirklichen Eindruck vom Spiel verschaffen könnte, sondern nur die (sicherlich aufrichtige, das glaub ich schon bei Chris Roberts) Vision des Schöpfers. Auch die bisherigen spielbaren Inhalte sind absolut nichtssagend, wenn auch ganz lustig anzusehen. Ich behalte mir nach wie vor das Recht auf Skepsis vor. Als ein Backer der ersten Stunde würde ich aber gerne optimistischer sein und lasse mich auch gerne vom Gegenteil überzeugen. **BaVoBa**

Danke für diesen sehr informativen Artikel! Da scheint ja doch was sehr Gutes zu entstehen, die vielen Möglichkeiten eine Mission zu erfüllen, gefallen mir sehr. Den MMO-Part von Star Citizen werde ich vermutlich aber meiden, bei Elite Dangerous sind da sehr viele Spielverderber unterwegs. Dann lieber mit KI, die ist berechenbarer. **dest1ny49**

Leidplattform PC

Guter Artikel. Ich denke, der niedrigere Umsatz auf dem PC ist teilweise auch durch die Raubkopien verschuldet. Für den PC sind die ja wesentlich einfacher zu erstellen als für Konsolen. **Razzor9000**

Es wird Zeit, dass die höhere Leistungskraft des PCs mal ordentlich genutzt wird, um sich von den Konsolen abzusetzen. Ich bin kein Auflösungsfetischist, aber ich hoffe, dass sich Monitore mit 1440p und 4k mehr verbreiten und dann auch mehr Leute auf dem PC spielen wollen, um genau das zu genießen. Dann werden Hardware- und Software-Hersteller vielleicht darauf reagieren. **Bastl Kerman**

Das ist ein Teufelskreis. Da sich viele die Konsolenversion kaufen, wird die PC-Version vernachlässigt, aber wenn die PC-Version Schrott ist, treibt man ja die Spieler dazu, sich die Konsolenversion zu kaufen oder zu verzichten. Ich bin überzeugt, dass sich PC-Versionen deutlich besser verkaufen würden, wenn man mal wieder die Möglichkeiten der PCs nutzen würde. **Blackknight**



Star Citizen – Squadron 42: »Das klingt genau nach dem Spiel, das ich mir seit den ersten Flügen in Wing Commander gewünscht habe.«

Legendäre Studios: Interplay

Ein sehr interessanter Report. Meine zwei Cents: Arcanum ist tatsächlich ein zu Unrecht vergessenes Spiel und ein absoluter Geheimtipp. Interessantes Setting, interessante Charaktere und ein paar wirklich brillante Ideen (Zeitung!). Und zum ersten Baldur's Gate: Ich fand die Story immer ziemlich uninspiriert und unmotivierend. Aber der Einfluss aufs Rollenspiel-Genre (Wiederbelebung, Ersatz für die doofen Rundenkämpfe, Ermöglichung von Planescape Torment) war schlicht so gewaltig, dass das keine Rolle spielt. Und gut war es ja trotzdem. **andi5lebt**

Wieder ein sehr guter Artikel. Als Spieler einer jüngeren Generation fehlt es einem da an Überblick und Wissen, das man sich häufig mühsam zusammenstückeln muss. Da sind diese Studio- und Entwicklervorstellungen samt kurzen Interviewpassagen eine Wohltat. **Nimlod**

Cloud Gaming statt Spiele-PC

Wenn es denn mit dem Internetanschluss hinhaut, dann sehe ich darin sogar die Zukunft: 1. Kein Spieler muss auf Titel verzichten, weil ihm die entsprechende Hardware fehlt. 2. Alle Spieler sehen das Gleiche; es gibt keine unterschiedlichen Grafikeinstellungen. 3. Wenn Spieler auf High-End-Hardware verzichten können, sparen sie Geld, das für Spiele übrig ist, bzw. man erschließt sich Zielgruppen, die zuvor keine Spieler waren, weil sie sich die Hardware nicht leisten konnten. **Werdackel**

Egal ob mit Nvidia oder einer künftigen Konkurrenz als Vorreiter – ich habe wirklich Hoffnung, dass Game-Streaming in den nächsten drei bis vier Jahren groß rauskommt und der nächste Game-Changer der Spiele-Industrie wird. Ich will so sehr daran glauben. Wäre das so vermessen, wenn man auf Erfolgsmodelle beim Streamen von Musik oder Videos als Vergleich rüberschaut? Vor einigen Jahren war sowas wie Spotify oder Netflix auch noch nicht umsetzbar und litt unter genau den gleichen technischen Hürden. **CharlesN**

Nehmen wir mal an, diese Serviceseiten und Clouds sind Drogen. Der Dealer bestimmt den Preis und wenn er den geforderten Preis nicht bekommt, sitzt man auf den Trockenen und leidet. Verschwindet der Dealer, schiebt man den Affen und nichts geht mehr. Die Überlegung eines Unternehmens, keine Software mehr zu verkaufen, sondern alles im Abo in einer Cloud anzubieten, sehe ich als gefährlich an. Der User hat dann noch weniger Rechte und löhnt, bis der Arzt kommt, denn ohne Löhnung bleibt der PC aus. Wollen wir diese Entwicklung und sagen dazu Ja und Amen? **darthhoschi**

Life is Strange

Vielen Dank für die schlaflosen Nächte! Ja! Ihr seid schuld! Ich habe soeben die 5. Episode von Life is Strange durch. Es begann alles mit eurem Test! Zugegeben, ich habe nur die ersten drei Sätze gelesen und beschloss, das Spiel ohne irgendein Vorwissen zu spielen. Die Grafik war mir gar nicht wichtig, die



Life is Strange: »Wer ist gut und wer böse und welche Entscheidung ist die falsche oder im besten Fall die richtige? Es war wie in einem Hollywood Thriller!«

Story interessierte mich. Ich suchte jede Kleinigkeit ab und versuchte, jede Information zu entschlüsseln. Ich habe mir im Voraus überlegt, wie es weitergehen könnte: Wer ist gut und wer böse und welche Entscheidung ist die falsche oder im besten Fall die richtige? Es war wie in einem Hollywood Thriller! Ich hoffe, dass mehr solcher Spiele erscheinen werden und ihr weiter darüber berichtet. Natürlich habe ich, nachdem ich das Spiel durchgespielt habe, euren Test gelesen. Absolut auf dem Punkt getroffen, auch wenn ich für eine bessere Bewertung plädiert hätte! Macht weiter so und danke für den Hinweis, das Spiel zu spielen! Wie immer top, GameStar! **Damir Skaro**

Abo ohne DVD

Ich bin Heftabonnent, und wie in einer der letzten Ausgaben im Leserbriefteil in einem Beitrag angemerkt wurde, nutze auch ich den DVD-Inhalt kaum noch. Die Videos kann man online schneller sehen. Auch die beigelegten Vollversionen halte ich zu Zeiten der günstigen Keys und Digital-Sales nicht mehr für notwendig. Wäre es möglich in absehbarer Zeit eine Heftausgabe ohne Datenträger aufzulegen? Ich würde ja auch die Digitalversion lesen, aber da ich kein Android- oder iOS-Nutzer bin, müsste ich auf die PDF-Ausgabe zurückgreifen, was nicht so sexy ist. Gerade die Einbettung der Videos und anderer interaktiver Inhalte ist ja ein großer Vorteil der Apps. Wie wäre es im Hinblick darauf mit einer (Universal-)Windows-App? Ansonsten bin ich mit den letzten Heftausgaben sehr zufrieden gewesen, sie gefallen mir jetzt wieder deutlich besser als noch vor etwa einem Jahr. **Tobias Uth**

Erst mal vielen Dank für das Lob! Tatsächlich gibt es eine Magazin-Variante von GameStar ohne DVD, allerdings bislang nur am Kiosk. Wir denken immer wieder mal drüber nach, diese Ausgabe auch im Abo anzubieten, haben aber bislang noch kein vernünftiges Modell gefunden, das preislich und logistisch sowohl Leser als auch unsere Vertriebsabteilung glücklich macht – wir bleiben aber dran! Über eine Windows-App haben wir uns intern ebenfalls schon beraten, haben aber bislang für den Aufwand einer zusätzlichen Plattform neben iOS und Android noch keine gute Lösung gefunden. **Markus Schwerdtel**

Preise in der Schweiz

Ich wollte mir die Sonderedition zu Fallout 4 kaufen. Ich bin wohnhaft in der Schweiz. Leider musste ich beim Bezahlen feststellen, dass ihr Magazin in der Schweiz doppelt so teuer verkauft wird wie in Deutschland. Das Magazin erhält in der Schweiz einen 100-prozentigen Aufschlag. Ich kann diese Preisgestaltung nicht verstehen. Die Transportkosten in die Schweiz werden diesen Preisaufschlag nicht rechtfertigen. Können Sie mir sagen, warum wir in der Schweiz die GameStar nur zu Wucherpreisen erwerben können? **B. Visscher**

Der allgemeine Preisspiegel von aus Deutschland in die Schweiz gelieferten Zeitschriften liegt leider aus mehreren Gründen oft zwischen Faktor 1,5 und 2 – neben den etwas höheren Transportkosten entsteht der Preisunterschied vor allem durch Einfuhrzölle, Groß- und Einzelhandelsrabatte, Presseleitkurse sowie Absicherungen gegen Wechselkursschwankungen zwischen dem Schweizer Franken und dem Euro. Deshalb bleibt uns letztendlich keine andere Wahl, als den Preis entsprechend anzupassen, um als Verlag pro verkauftem Exemplar ungefähr den gleichen Betrag wie in Deutschland zu erhalten. Entschärfen lässt sich das Problem, wenn Sie bei uns im Shop in Euro bestellen, dann kommen zum Preis nur noch 3,50 Euro Versandkosten hinzu. **Daniel Visarius**

Zweifelhafte User-Wertungen

FÜNF-STERNE-UNFUG

User-Wertungen sind die Schattenseite der Meinungsfreiheit: Die »authentische« Stimme der Community ist zwar lautstark, aber oft ahnungslos, unfair oder schlichtweg gekauft. Ein Stoßseufzer von 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, darunter Power Play (1987), PC Player (1992) und Buffed-Magazin (2007).

Schon zu Goethes Zeiten genossen Kritiker einen zweifelhaften Ruf, wie das geflügelte Wort »Schlagt ihn tot, den Hund! Er ist ein Rezensent!« verdeutlicht. Das Internet, diese wunderbare Plattform zum kultivierten Austausch höflich vorgetragener Meinungen, hat nicht unbedingt zum Ansehen unseres Berufsstands beigetragen. Häufig werden Spieletest-Wertungen von skeptischen Kommentatoren entweder als zu hoch (»Alles von Anzeigenkunden beeinflusst!«) oder zu niedrig (»Tester hat keine Ahnung von Spiel/Genre/Allem!«) bemängelt. Dem hauptberuflichen Spieleberichterstatter wird gerne vorgeworfen, nicht authentisch und ehrlich berichten zu können, weil er verwöhnt und verzärtelt ist, weichgespült durch Vorab-Testmuster und PR-T-Shirts. Deshalb vertraut mancher Spieler lieber akkumulierten User-Wertungen, von Metacritic bis Amazon. Dabei sollte man das Community-Wertungsrauschen mit Vorsicht genießen.

Streng riechendes Eigenlob

Wie übel nimmt man es Mitarbeitern von Spielestudios, wenn sie ihre eigenen Produkte bewerten? Das Eigenlob ist vielleicht peinlich, aber nicht übertrieben verwerflich, sofern die Befangenheitssituation erklärt wird. Es soll ja durchaus vorkommen, dass Leute mit den Früchten ihrer Arbeit glücklich und zufrieden sind. Aber was halten wir von einer Angestellten, die vortäuscht, ein »neuer Fan« des Spiels ihres Arbeitgebers zu sein? Ein aufmerksamer Reddit-User identifizierte Morgan Milardo als jene Person, die Rock Band 4 auf Amazon als »perfekte Einführung in Videospiele und Musikspiele« lobte. Zu dumm, dass die vermeintliche Einsteigerin schon seit 2012 beim Rock-Band-Entwickler Harmonix arbeitet. Da beschäftigt sie sich mit Musik-Lizenzdeals; man darf vermuten, dass sie das Spiel kennt.

Doch solche Aktionen sind harmlos im Vergleich zur Falschtester-Branche, welche die Macht der User-Besprechungen ins Leben gerufen hat. Das Nachrichtenmagazin The Economist berichtete über Amazons Versuche, mit rechtlichen Mitteln gegen gekaufte Fünf-Sterne-Reviews vorzugehen. Dienstleister wie Fiverr.com und Spezialwebseiten wie BuyAmazonReviews.com bieten nämlich käufliche Jubeltests an: »Wir setzen das Talent eines professionellen und vielfältigen Schreiberteams ein«. Zehn Reviews gibt's für 250 Dollar, Kleingeld im Vergleich zu anderen Marketingausgaben. Diese Unverfrorenheit sollte niemanden verwundern: Es ist leicht, einen bezahlten »Test« zu veröffentlichen, wenn es keine inhaltlichen Checks gibt. Und diese Täuschung ist nur ein Teil des User-Review-Problems.



Falsche Töne: Die »User-Tests« von Rock-Band-4-Entwicklern werfen kein gutes Licht auf die Glaubwürdigkeit von Community-Wertungen.

Die Rache der Frustrierten

Die Lektüre von User-Bewertungen auf Amazon, Google Play oder Apples App Store führt zu der Erkenntnis, dass ein Fünf-Sterne-System einem Großteil der Bevölkerung zu differenziert ist. Erschreckend viele Rezensenten denken in Extremen, entweder ist alles total geil oder totaler Mist. Noch deprimierender als die Differenzierungsscheu sind die dazugehörigen Erklärungen. Bei Smartphone-Apps sind Kompatibilitätsprobleme ein beliebter Grund für 1-Stern-Rachefeldzüge: Das Spiel an und für sich findet man gut, aber da es technische Probleme auf dem fünf Jahre alten Huawei Auweia II gibt, verpasst man ihm die schlechteste Wertung. Solche Meisterleistungen werden auf der Logik-Skala nur noch vom Liebensentzug wegen Zustellproblemen übertroffen. Wer kennt sie nicht, diese Klassiker aus dem Fundus der Amazon-Laientester? Der Versand dauerte zu lange oder der Zusteller war nicht liebenswürdig, bäm, 1 Stern fürs Produkt. Wer gefrustet ist, zieht online gerne mit dem verbalen Flammenwerfer los und demoliert Sinn und Zweck des ganzen Systems: Bei der Durchschnittsermittlung zählt eine Wutbürger-Wertung genauso viel wie die besonnene Sternchenvergabe.

Spiel doch erstmal!

Den Plattform-Betreibern ist längst unangenehm aufgefallen, wie anfällig ihre Community-Systeme sind. Deshalb geht Amazon gerichtlich gegen Review-Verkäufer vor und erlaubt es nicht mehr, dass Spiele schon vor ihrer Veröffentlichung besprochen werden. Noch besser ist es, wenn nur solche User ein Spiel bewerten können, die es nachweislich gekauft haben. Der Wertungsschmeltztiegel Metacritic.com kann das nicht prüfen und wird entsprechend von aussagelosen Schrott-User-Wertungen überflutet. Und selbst wenn der ein User-Tester der Spiel besitzen muss: Wer skrupellos genug ist, professionelle Jubelschreiber zu beauftragen, kann natürlich auch Muster verschicken oder Kaufkosten ersetzen.

Steam macht's da noch am relativ besten und verrät sogar, wie lange ein Rezensent gespielt hat. Vielleicht sollten User-Reviews generell erst ab einer gewissen Mindeststunden-Anzahl erlaubt sein, das würde zu weniger Schnellschüssen und mehr Sorgfalt führen. Es gibt also noch einiges zu tun, um Community-Wertungen seriöser, glaubhafter und fälschungssicherer zu machen. Bis das soweit ist, sollte man vielleicht Goethes Aufforderung ignorieren und den professionellen Rezensenten Liebe statt Hiebe zukommen lassen, denn sie werden noch dringend gebraucht. ★

TERMIN-UPDATE

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Termin
	Adr1ft	Action-Simulation	Three One Zero	01/15	2. Quartal 2016
	Aquanox: Deep Descent	Action-Simulation	Digital Arrow	09/14, 11/14	2017
	ARK: Survival Evolved	Action	Wildcard	07/15, 09/15	Juni 2016*
	Armored Warfare	Multiplayer-Shooter	Obsidian Entertainment	–	2016
	Battleborn	Multiplayer-Shooter	Gearbox	–	3. Mai 2016
	Battlecry	Multiplayer-Shooter	Battlecry Studios	–	2016
	Battlefleet Gothic: Armada	Strategiespiel	Tindalos	–	1. Quartal 2016
UPDATE	**Blade & Soul**	Online-Rollenspiel	Ncsoft	–	19. Januar 2016
	Blitzkrieg 3	Echtzeit-Strategie	Nival Interactive	–	2016*
UPDATE	**Cyberpunk 2077**	Rollenspiel	CD Projekt Red	04/13	4. Quartal 2016
	Dark Souls 3	Action-Rollenspiel	From Software	08/15	April 2016
	DayZ	Action	Bohemia Interactive	11/13, 02/14, 02/15	2016*
	Deus Ex: Mankind Divided	Action	Eidos Montreal	06/15, 11/15	23. Februar 2016
	Die Gilde 3	Wirtschaftssimulation	Nordic Games	–	2016
	Die Siedler: Königreiche von Anteria	Aufbau-Strategie	Blue Byte Software	09/14, 12/14	2016
	Die Zwerge	Rollenspiel	King Art	9/15	2016
	Dishonored 2	Action-Adventure	Arkane Studios	–	2. Quartal 2016
	Doom	Ego-Shooter	id Software	07/15, 09/15	2. Quartal 2016
	Dreadnought	Action	Yager Development	08/14	2016
	Elex	Rollenspiel	Piranha Bytes	08/15	2016
UPDATE	**Far Cry Primal**	Ego-Shooter	Ubisoft	11/15, 01/16	1. März 2016
NEU	**Final Fantasy 7 Remake**	Rollenspiel	Square Enix	–	2017
	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
	Kingdom Come: Deliverance	Action-Rollenspiel	Warhorse Studios	03/14, 12/14	4. Quartal 2016
NEU	**Lego Marvel's Avengers**	Actionspiel	Traveller's Tales	–	28. Januar 2016
	Lego Worlds	Action-Adventure	Traveller's Tales	–	2016*
	Mafia 3	Open-World-Action	Hangar 13	09/15	2016
	Mass Effect: Andromeda	Action-Rollenspiel	Bioware	09/14	4. Quartal 2016
	Master of Orion	Rundenstrategie	NGD Studios	08/15	2016
	Mirror's Edge Catalyst	Action	Digital Illusions CE	–	23. Februar 2016
	Need for Speed	Rennspiel	Ghost Games	–	1. Quartal 2016
	No Man's Sky	Weltraumsimulation	Hello Games	01/14	Juni 2016
	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	21. Juni 2016
NEU	**Paragon**	Multiplayer-Shooter	Epic Games	–	2016
	Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2	Multiplayer-Shooter	Popcap Games	–	25. Februar 2016
	Planet Coaster	Wirtschaftssimulation	Frontier	–	2016
	Rise of the Tomb Raider	Action-Adventure	Crystal Dynamics	–	1. Quartal 2016
UPDATE	**Rollercoaster Tycoon: World**	Wirtschaftssimulation	Pipeworks Software	–	1. Quartal 2016
	Rust	Action	Facepunch Studios	03/14	2016
	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
	Star Citizen	Weltraumsimulation	Cloud Imperium Games	12/12, 03/13, 10/13, 05/14, 07/14, 11/15, 12/15	2016
UPDATE	**Street Fighter 5**	Kampfspiel	Capcom	07/15	16. Februar 2016
NEU	**System Shock 3**	Action-Rollenspiel	OtherSide Entertainment	–	2017
	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
	Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	inXile Entertainment	07/13, 05/14	2016
UPDATE	**Total War: Warhammer**	Strategie	Creative Assembly	08/15, 10/15, 01/16	28. April 2016
	Trackmania Turbo	Rennspiel	Nadeo	–	1. Quartal 2016
NEU	**Underworld Ascendant**	Action-Rollenspiel	OtherSide Entertainment	–	2016
	Unreal Tournament	Multiplayer-Shooter	Epic Games	–	2016
	Wreckfest (Next Car Game)	Rennspiel	Bugbear Entertainment	–	2015*
NEU	**World of Warcraft: Legion**	MMO-Addon	Blizzard Entertainment	–	21. September 2016
	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.

Die Valve-Geschichte

MIT DER BRECHSTANGE

Doom brachte zwei Microsoft-Millionäre auf kühne Gedanken: Gabe Newell und Mike Harrington gründeten ein Studio eigenwilliger Kreativlinge, das binnen 20 Jahren zum Motor des PC-Spielemarkts aufstieg, vor allem dank Steam – (fast) alle Macht dem Online-Volk! Von Heinrich Lenhardt

Eines der mächtigsten Unternehmen im Spielemarkt benimmt sich wie ein exzentrisches Indie-Studio. Es gibt weder Aktionäre noch Quartalsberichte, dafür sind die Angestellten am Unternehmen beteiligt. Der Verzicht auf Abteilungen, Hierarchien und Jobbezeichnungen wird im Leitfaden für neue Mitarbeiter schonend erklärt: »Niemand ist dein Boss – und Gabe am allerwenigsten.« Jener Gabe, dem mehr als die Hälfte der Firmenanteile gehören und der 2012 in die Milliardärsliste des US-Magazins Forbes aufgenommen wurde. Jener Gabe, der vor fast 20 Jahren den hochdotierten Managerjob bei Microsoft hinschmiss, um mit Freund und Kollege Mike Harrington ein Spielestudio zu gründen. Ein Studio namens Valve, aus dem dank Genialität, Glück und der Kraft der Online-Communitys die Antriebs(dampf)maschine der PC-Spielebranche wurde.



Valve-Gründer Gabe Newell präsentiert auf diesem Archivfoto vom Juni 1999 die vergoldete Brechstange, die Publisher Sierra anlässlich der Fertigstellung von Half-Life anfertigen ließ.

Die PC-Spiele-Weltmacht

Valve hat mit Half-Life einen legendären Actionklassiker entwickelt, doch der ist nicht das wichtigste Produkt des Unternehmens. Die bei ihrem Start belächelte Onlineplattform Steam läutete eine neue goldene Ära der PC-Spiele ein, bescherte unabhängigen Entwicklern einen Vertriebskanal und seinen Kunden Schnäppchenpreise. Inzwischen gibt es rund 142 Millionen aktive Steam-Konten, fast 7.000 Spiele sind auf der Plattform erhältlich. Marktforschungsinstitute schätzen, dass etwa 75 Prozent aller digitalen PC-Spieleverkäufe über Steam laufen. Valve ist inzwischen sogar unter die Hardware-Hersteller gegangen und bietet ein Universal-Gamepad namens Steam Controller an, das sowohl mit Windows-PCs als auch dem linuxbasierten Betriebssystem Steam OS funktioniert. Die Firma organisiert das E-Sport-Turnier The International, bei dem die Dota-2-Elite um mehrere Millionen Dollar Preisgeld klickt. Es ist eine Vielseitigkeit, die manchen Fan in den Wahnsinn treibt – denn Valve macht anscheinend alles, außer der überfälligen Fortsetzung zu dem legendären PC-Spiel, mit dem die Geschichte des Studios begann. Und das wohl nie entstanden wäre, wenn man sich nicht einst bei Microsoft gefragt hätte, warum Doom beliebter ist als Windows.



Team-Fortress-Personal, Plastik-Gordon, Portal Guns und natürlich eine hungrige Headcrab: Die Spielzeugsammlung im Valve-Hauptquartier kann sich sehen lassen.



Zu seiner Zeit bei Microsoft initiiert Gabe Newell eine Windows-Version von Doom. Veröffentlicht wird sie dann für Windows 95 unter der Regie von DirectX-Miterfinder Alex St. John.

Microsoft wundert sich

Der Studienabbrecher Gabe Logan Newell ist der 271. Angestellte in der Geschichte von Microsoft, er betreut als Produzent die ersten Windows-Versionen. 1994 wird er stutzig, als er Verkaufsstatistiken und Umfragen studiert: Das am zweithäufigsten installierte Programm auf PCs ist Windows – hinter id Softwares MS-DOS-Version von Doom. Wie kann das sein? Newell ist mit dem Ego-Shooter bestens vertraut, er bezeichnet sich selbst als »Doom-Fanboy«. Also kontaktiert er id Software, um Doom für Windows 3.1 umzusetzen: Das technisch fortschrittlichste PC-Spiel soll demonstrieren, dass Windows eine tolle Spieleplattform sein kann. Wegen des nahenden Windows 95 wird das Projekt auf die neue Betriebssystemversion ver-



Half-Life dreht eine einjährige Ehrenrunde zwecks Designverbesserungen. Letztlich begeistert es mit einfallsreichen Levels und raffinierter KI, 1998 ist der Shooter der Konkurrenz weit voraus.



Heiko Klinge
erinnert sich an …

seinen Diskettenkasten

Als Kind der 80er bin ich vom legendären Commodore 64 als Gamer sozialisiert worden. Das bedeutete vor allem, dass ich unfassbar viele Spiele ausprobiert habe. Denn jeder C64-Nutzer hatte seinerzeit einen riesigen Diskettenkasten voller … ähem … semilegal kopierter Datenträger mit Hunderten Spielen drauf. Angezockt habe ich sie alle, wirklich durchgespielt nur die allerwenigsten, was sich in einem latent schlechten Gamer-Gewissen äußerte. Den »Pile of Shame« gab's also schon damals, nur dass wir ihn damals »meine Sammlung« nannten. Daran muss ich jedes Mal denken, wenn mein Blick über meine Steam-Bibliothek mit weit über 100 Spielen wandert. Angezockt habe ich sie alle, wirklich durchgespielt … Sie wissen schon. Natürlich kann man darüber diskutieren, ob es gesund für unser Hobby ist, wenn ein Spiel heute im Steam Sale genauso wenig kostet wie seinerzeit die Diskette für eine »Sicherungskopie«. Andererseits finde ich es großartig, dass ich wieder den gleichen Sammeltrieb bei mir entdecke wie damals, als ich mit dem Spielen angefangen habe.

schoben, Gabe Newell kann nicht aufhören, zu grübeln: »Irgendwie schaffte es eine Zwölf-Mann-Firma aus Mesquite, Texas, die größte Softwarefirma der Welt beim Vertrieb zu übertreffen. Wir hatten keine Ahnung, kein Modell, wie das passieren konnte«.

Hierarchien sind Mist

Gabe Newell und sein Kollege Mike Harrington kommen zu dem Entschluss, dass die meisten Firmen falsch strukturiert sind – inklusive ihrem Arbeitgeber. Id Software hat keine komplexen Hierarchien und Verwaltungsapparate, dafür sind die einzelnen Mitarbeiter viel dichter an den Kunden dran. Sie können Ideen wir Dooms Deathmatch-Modus oder den Shareware-Vertrieb über Online-Mailboxen entsprechend schnell umsetzen. Die Produktivität hängt im Wesentlichen von der Kreativität der Mitarbeiter ab, dagegen sind traditionelle hierarchische Unternehmensstrukturen ein schädliches Innovationsnadelöhr: zu wenige Macher, zu viele Genehmigungsinstanzen. Newell und Harrington wollen die talentiertesten Leute anheuern, um Produkte zu erfinden, die dann in den Händen ihrer Kunden weiter gedeihen. Dass dies nicht nur graue Theorie ist, hat id Software ja bereits demonstriert: Die Modszene facht den Erfolg von Doom weiter an, in der Community von Half-Life sollen später Klassiker wie Counter-Strike entstehen. Aber nicht so schnell, denn als Newell und Harrington Ende 1996 über ein Spielestudio nachdenken, fehlt es ihnen an einer Technologiebasis. Sie bitten um eine Audienz bei id Software, um die neue Quake-Engine zu lizenzieren. Doch wenn deren Erfinder John Carmack nicht öfter mal seine Frau Mama besuchen würde, hätten sie mit ihrem Anliegen wohl auf Granit gebissen.

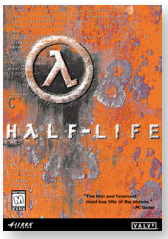
Betteln um den Quake-Code

Als John Carmack 1994 bei seiner Mutter in Seattle vorbeischaut, nutzt er die Gelegenheit, um sich mit Michael Abrash zum Essen zu treffen. Der Grafikprogrammierungsexperte ist bei Microsoft angestellt, wo er gerade vergeblich versucht, die Entwicklung einer Netzwerk-3D-Engine genehmigt zu bekommen. Als Carmack ihm zwei Stunden lang erzählt, was er für sein nächstes Spiel Quake vorhat, wird Abrash schwach: »Er redete über persistente Internet-Spielserver, über Leute, die ihre eigenen Levels bauen und auf ihren Servern laufen lassen, und wie es möglich sein würde, sie miteinander zu verbinden, sodass die Spieler von einem Server zum anderen springen können«, erinnert sich Abrash. Als ihm Carmack ein Jobangebot macht, lässt er seine schönen Microsoft-Aktienoptionen sausen, um an Quake zu arbeiten. So ist Abrash 1996 in einer einflussreichen Position, um zum Fürsprecher für seine Ex-Kollegen Newell und Harrington zu werden. »Niemand bei id war sonderlich daran interessiert, den Sourcecode an sie zu lizenzieren oder nur mit ihnen zu reden«, beschreibt Michael Abrash die ablehnende Stimmung. »Aber ich kannte Mike und Gabe aus meiner Zeit bei Microsoft, also griff ich ein und vermittelte die Lizenz. Das stellte sich als eine gute Sache für fast alle Beteiligten heraus: id machte eine Menge Geld, und Valve baute Half-Life auf Basis dieses Codes. Ich selbst profitierte nicht davon, weil ich kurz danach beschloss, id zu verlassen«. Newell und Harrington bieten Abrash an, der dritte Mitgründer von Valve zu werden, doch der entscheidet sich nach der strapaziösen Quake-Programmierung lieber für eine Rückkehr zu Microsoft.

Nashornnarbe oder Fruchtfliege?

Mit der Quake-Engine in der Hand steht der Geburt der neuen Firma nichts mehr im Wege – sogar auf einen Namen hat man sich inzwischen geeinigt: »Es gab eine Liste von etwa 200 Namenskandidaten«, meint Gabe Newell, darunter Perlen wie Rhino Scar, Hollow Box, Squid oder Fruit Fly Ensemble. Doch das Fruchtfliegen-Ensemble bleibt der Spielebranche erspart: »Mir gefielen die visuellen Darstellungen sehr, die uns zu Valve eingefallen sind, und damit stand der Name fest.« Am 24. August 1996 werden die Gründungspapiere für Valve unterschrieben – es ist zugleich Gabe Newells Hochzeitstag. Valve rekrutiert ein kreatives Team von zwei Dutzend

Half-Life



Veröffentlicht: 19. November 1998

Darum geht's: Ein Geheimexperiment im Regierungslabor Black Mesa geht gründlich daneben, der Wissenschaftler Gordon Freeman greift zum Brecheisen. Jede Menge Spannung, Stimmung und Story, enorm abwechslungsreiches Leveldesign und gehobene KI machten Valves Debütspiel zum Welterfolg, der sich über 10 Millionen Mal verkaufte.

Testzitat: »Mit aberwitzigen Einfällen, dramatischer Handlung und packenden 3D-Kämpfen stoßen die Newcomer von Valve den Konkurrenten Unreal vom Action-Thron. Aus dem Programm hätte man fast zwei Top-Spiele machen können: Ein packendes Action-Adventure mit gut aufgebauten Puzzles und einen erstklassigen Shooter.« (92 Punkte in GameStar 12/1998)

Addons: Opposing Force (1999), Blue Shift (2001)



Nach subtilem Beginn steigert sich in Half-Life das Grauen, nur mit einer Brechstange bewaffnet stellen wir uns den ersten Zombies.

Team Fortress Classic



Veröffentlicht: 7. April 1999

Darum geht's: Der Trendsetter unter den klassenbasierten Team-Shootern wurde ursprünglich als Quake-Mod entwickelt. Valve heuerte deren Entwickler an und brachte Team Fortress Classic als kostenlose Erweiterung für Half-Life heraus. Die erwies sich als so populär, dass 1999 eine eigenständige Verkaufsversion veröffentlicht wurde.

Testzitat: »Die Klassen sind so ausbalanciert, dass sie auch gegen scheinbar stärkere Gegner immer noch einen Trumpf im Ärmel haben. Jeder Zug sitzt mehr oder weniger, je nachdem, wie sehr die Teams untereinander harmonieren. Das ist fast wie Schach, nur viel schneller. Und genau das ist das Faszinierende an TFC.« (87 Punkte in GameStar 11/2000)

Moddern, Künstlern und Codern, aber zusammen hat man halt noch kein Spiel produziert. Entsprechend kühl werden die Newcomer in der Branche empfangen: »Es war irgendwie komisch, von Microsoft zu kommen, wo man wirklich respektiert wurde, und nun in Meetings mit einem Spiele-Publisher zu hören: Verschwindet, hört auf mich zu nerven! Kommt wieder, wenn ihr Erfolge vorzuweisen habt!«, beschreibt Newell die schwierige Partnersuche. An Ego-Shootern herrscht 1996 ohnehin kein Mangel: Duke Nukem 3D und Quake regieren den Markt, Hexen 2 und Turok nahen, LucasArts arbeitet mit Jedi Knight schon an seinem zweiten Star-Wars-Actionspiel. Wer braucht da noch den Shooter eines Fruchtfliegen-Ensembles? Antwort: der Sierra-Gründer Ken Williams, der immer noch eine verpasste Gelegenheit von historischer Tragweite bereut.

Sierras verpasste Doom-Chance

1992 besuchte nämlich eine Delegation von id Software das Sierra-Hauptquartier. Neben dem familienfreundlichen Shareware-Spiel Commander Keen zeigten John Carmack und John Romero auch eine frühe Version des Doom-Vorläufers Wolfenstein 3D. Williams machte id Software schnell ein Angebot in Höhe von 2,5 Millionen Dollar, er wollte die ganze Firma kaufen. Die id-Jungs waren dem Gedanken nicht grundsätzlich abgeneigt, wollten aber mehr Bargeld und weniger Aktienpakete sehen. Die Verhandlungen verliefen deshalb im Sande, id bleibt unabhängig – und Ken Williams biss sich jahrelang in den Hintern, weil ihm die Doom- und Quake-Werkstatt durch die Lappen gegangen war: »Ich mochte Doom, aber in meinen Augen war es eine Eintagsfliege. Als ich schließlich beschloss, in das Genre einzusteigen, lagen wir zu weit zurück. Rückblickend gesehen hatte ich es vergeigt, als ich die Gelegenheit hatte, id zu kaufen, und es nicht tat.« Als ihm Gabe Newell dann Jahre später in einer E-Mail ein Studio anpreist, bei dem ehemaliges Microsoft-Personal an der topmodernen Quake-Engine arbeitet – nun, da rauschen Williams' Augenbrauen in die Stratosphäre.

»Storys? Wer braucht die?«

Im November 1996 wird Newell im Sierra-Hauptquartier in Seattle vorstellig und zeigt einen Half-Life-Prototypen, Ken Williams ist beeindruckt. Doch kurze Zeit später verlässt er seine Firma, Valve muss den Deal mit dem Manager Scott Lynch aushandeln: »Wir wollten, dass Valve die Technologie als Fundament nimmt und etwas Neues hinzufügt«, beschreibt Lynch den Entscheidungsprozess. »Als sie dann vom Erzählen einer Geschichte und der Erschaffung einer Welt sprachen, war es ziemlich klar, dass sie nicht vorhatten, mit der Quake-Engine lediglich ein Missionspaket zu bauen.« Valve programmiert eine Vielzahl von Komponenten und Systemen selber dazu, zum Beispiel die Künstliche Intelligenz oder das Skelett-Animationssystem für die Spielfiguren. So kann man nicht nur mit einigen NPCs reden, sie machen auch passende Mundbewegungen. Andere geplante Besonderheiten sind abwechslungsreiche Levels mit Puzzleelementen und ein besonderes Augenmerk auf Story, Stimmung und Inszenierung. »Lange Zeit schienen alle 3D-Actionspiele auf demselben Pfad zu wandeln, mit einem Fokus auf dem Rendern von Grafik statt dem Gameplay«, erklärt Gabe Newell. »Wir hörten manchmal Leute Dinge sagen wie ›Storys? Wer braucht die? Ich will nur einen Raketenwerfer, der schneller feuert.‹ Es ist ganz schön beängstigend, wenn du einen



Michael Graf
erinnert sich an ...

Mein Rat: Rakete

Trotz meiner zwölf Redakteurs-Dienstjahre habe ich Valve noch nie besucht und auch Gabe Newell erst einmal getroffen. Und zwar 2006 auf der Leipziger Games Convention, als er mir versicherte, dass Half-Life 2: Episode 3 bestimmt »noch erscheinen« werde. Das habe ich dem Mann nie verziehen, Half-Life ist für mich bis heute unvollendeter als eine spanische Kathedrale. Dabei hat er's mir versprochen! Wobei ich sowieso schon beim ersten Half-Life zum Kreise der Unbelehrbaren gehörte, die das Spiel zwar gut, Unreal aber noch besser, weil schöner fanden. Das prägende Valve-Werk ist für mich daher ein anders: Portal. Ich weiß noch, wie wir das Spiel bei der Ankündigung belächelt haben: Ein Denkspiel? Von Valve? Äh, klar. Geworden ist's eines der besten Spiele aller Zeiten, das meinen Zitateschatz geprägt hat wie kein anderes: »Killing you and giving you good advice aren't mutually exclusive. The rocket really is the way to go.« Danke, GLaDOS.

Besuch für Nix

Ja, in Sachen Öffentlichkeitsarbeit ist Valve schon immer ein ganz spezieller Fall, davon kann jede Spiele-Publikation ein Lied singen. Zum Beispiel wir: Im Februar 2004 lädt uns Publisher Vivendi (mittlerweile in Activison Blizzard aufgegangen) nach Seattle ein. Das damals heiß erwartete Half-Life 2 soll endlich spielbar sein – Titelstory-Material! Doch der Besuch verläuft ernüchternd: Die spielbare Version ist winzig und voller Bugs, das meiste Material kennt man obendrein schon von der E3 fast ein Jahr zuvor. Und Screenshots oder gar Videos gibt es auch keine neuen. Enttäuscht fliegen wir nach Hause, in der GameStar 06/2004 landet als Ersatz Stalker auf dem Titel. Mit einem Besuchsbericht erklären wir in der gleichen Ausgabe, warum die Reise ein Fiasko war und wir nicht an ein pünktliches Erscheinen von Half-Life 2 glauben.

Jahre später erfahren wir von einem Firmen-Insider, dass unser kleiner Artikel intern bei Vivendi und Valve hohe Wellen geschlagen hat. Eigentlich wollte Valve den Besuchstermin nämlich gar nicht veranstalten, wurde aber vom Publisher mehr oder weniger dazu gezwungen, um die damals kursierenden Gerüchte um die schwierige Entwicklungsphase von Half-Life 2 zu entkräften. Doch Valve war offenbar genervt von den drängenden Vivendi-Wünschen, entsprechend lustlos wurde der Termin vorbereitet. Wenig überraschend stellt Valve nach Portal 2 (kam noch über EA) die Zusammenarbeit mit externen Publishern endgültig ein und setzt voll auf den Vertrieb über das hauseigene Steam. Vielleicht sind wir also ein kleines bisschen »mitschuldig« an Valves Steam-Fokussierung.



Immer noch eine Branchenlegende: Markus Schwerdtel (hier mit Gabe Newell).



REPORT Aktuell

Sinnlos in Seattle

HALF-LIFE 2

Valve besuchen, Half-Life 2 spielen, Titelstory schreiben – das war der Plan. Doch es kam völlig anders...

großen Batzen deines Gelds investierst und in eine Richtung gehst, die von der Norm abweicht.« 1997 arbeiten rund zwei Dutzend Entwickler an der Produktion des Valve-Shooters, der zunächst den Arbeitstitel »Quiver« trägt und bis Jahresende fertig sein soll. Und es ist nicht der einzige Titel, mit dem sich das neue Studio beschäftigt.

Quiver verdrängt Prospero

Im Juli 1997 stößt der Schriftsteller Marc Laidlaw zu Valve, der stark an Spieldesign interessiert ist und damit prächtig zum Multitalent-Personalkonzept des Studios passt. Als Laidlaw mit dem Ausarbeiten der Spielwelt loslegt, steht die Handlung in ihren Grundzügen schon fest, inspiriert durch die Stephen-King-Kurzgeschichte »Der Nebel« (»The Fog«): Ein schiefgelaufenes Militärexperiment führt zu einer Invasion von bizarren Monstern aus einer anderen Dimension. Der Held des Spiels ist nicht etwa der genreübliche Muskel-Rambo, sondern ein Wissenschaftler mit Bart, Brille und Brecheisen. »Ich sollte ein paar Wochen an der Story von Half-Life arbeiten, damit das noch vor Jahresende ausgeliefert werden konnte. Aber der Großteil meiner Zeit war ursprünglich für ein Science-Fantasy-Epos namens Prospero verplant«, erinnert sich Laidlaw. »Doch Half-Life erwies sich als unwiderstehliche Macht; das Prospero-Team wurde bald absorbiert und meine volle Aufmerksamkeit richtete sich auf die Half-Life-Story.« Prospero ist ein MMO-Projekt mit Third-Person-Ansicht und ambitionierten Features wie von Usern gebauten Levels. Doch es bleibt unvollendet. Valve trifft die weise Entscheidung, sich ganz auf Half-Life zu konzentrieren – und schafft es dennoch nicht, sein Actionspiel wie geplant 1997 zu veröffentlichen. Denn Ende September dämmert den Entwicklern, dass es ein nicht unerhebliches Problem hat: Das Spiel macht nicht wirklich Spaß.

Counter-Strike



Veröffentlicht: 8. November 2000

Darum geht's: Einer der innovativsten und langlebigsten Online-Shooter entstand in der Mod-Szene von Half-Life. Schon nach wenigen Treffern ist beim Team-Überlebenskampf das einzige Bildschirmleben futsch, respawnen ist nicht. Der relativ realistisch anmutende Spielablauf sorgt für reichlich Nervenkitzel in den kurzen Partien.

Testzitat: »Selten zuvor hat mich ein Multiplayer so fasziniert wie Counter-Strike. Verschwitzte Hände, eine klebrige Maus – bei mir eindeutige Zeichen für eine durchspielte Nacht. Die Spannung ist teilweise kaum auszuhalten, wenn von jedem Team nur noch ein Spieler übrig ist und alles an einem einzigen Schuss hängen kann.« (90 Punkte in GameStar 9/2000).

Remake: Counter-Strike: Source (2004)

Day of Defeat



Veröffentlicht: 1. Mai 2003

Darum geht's: Die taktischen Teamschlachten im Zweiten Weltkrieg begannen als Community-Mod für Half-Life. Ähnlich wie bei Team Fortress gibt es verschiedene Klassen, die mit speziellen Waffen ausgerüstet sind. Für die kommerzielle Veröffentlichung als eigenständiges Spiel spendierte Valve zusätzliche Karten und geringfügige grafische Verbesserungen.

Testzitat: »Unter der altmodischen Grafikfassade steckt ein solider Taktik-Shooter. Der Erfolg liegt manchmal in den Händen eines einzelnen MG-Schützen, der die Feinde in Schach hält, während die Kollegen im Sprint zur Hilfe eilen. Zusätzlich verlangen die vielen Missionsziele sehr unterschiedliche Taktiken in den Partien.« (78 Punkte in GameStar 6/2003)

Remake: Day of Defeat: Source (2005)

Half-Life hat Spaßdefizite

»Ja, wir hatten einige coole Monster, aber wenn du sie nicht exakt auf die Weise bekämpft hast, wie wir es geplant hatten, machten sie einige wirklich dumme Sachen. Wir hatten einige coole Levels, aber sie passten nicht gut zusammen. Wir hatten coole Technologie, aber sie machte sich nur an einer, zwei Stellen wirklich bemerkbar«, fasst Animationsexperte Ken Birdwell den Stand der Dinge im Herbst 1997 zusammen. »An diesem Punkt mussten wir eine sehr schmerzhafte Entscheidung treffen. Wir beschlossen, wieder von vorne anzufangen und jeden Abschnitt des Spiels zu überarbeiten.« Das ist mutig, denn nach einer beeindruckenden Demo auf der E3-Messe im Sommer 1997 laufen Half-Life-Hype und Vorverkäufe bereits auf Hochtouren. Auch GameStar freut sich auf das für Dezember angekündigte Spiel: »Geniale Grafik … und viele neue Ideen: Half-Life könnte der 3D-Hit zum Jahresende werden.« Fragt sich nur, am Ende welchen Jahres.

Das Design-Komitee übernimmt

Die Entscheidung, Half-Life komplett zu überarbeiten und auf 1998 zu verschieben, ist intern nicht unumstritten, wird aber durchgezogen – mit weitreichenden Konsequenzen: »Das Ergebnis war, dass wir so ziemlich alles rausgeworfen haben«, beschreibt es Ken Birdwell. Eine neue Arbeitsweise schafft den traditionellen Spieldesigner ab, vielmehr wird eine Sechser-Taskforce mit Vertretern verschiedener Fachbereiche gegründet: drei Programmierer, ein Designer, ein Autor und ein Animator. Ihr Auftrag laut Birdwell: »Jede verrückte Idee, jeden coolen Trick, alles was im Spiel interessant war und bereits funktionierte, in einen einzigen Prototyp-Level zu packen.« Dann wurde getestet: »Wenn etwas



Diese frühe Half-Life-Artwork zeigt einen grimmigen Gordon, der dem ungebetenen Besucher aus Xen auflauert.



Für die deutschen Versionen verwandelten sich die Soldaten von Half-Life in jugendfreie Roboter – auch in den beiden Addons.

Spaß machte, fügten sie mehr Variationen des spaßigen Elements hinzu. Wenn eine Idee nicht spaßig war, wurde sie rausgeworfen. Einen Monat lang arbeitete die Gruppe zusammen an diesem kleinen Level. Als sie damit fertig war, spielten wir ihn alle, und er war großartig – es war eine Art ›Stirb Langsam trifft Evil Dead‹. Es war die Vision. Daraus wurde schließlich unser Spiel.«

Bei diesem Demo-Level funktioniert das Spieldesign per Komitee-Konsens so gut, dass Valve die Methode für die komplette Überarbeitung verwendet. Bald sind mehrere Minigrüppchen mit Vertretern verschiedener Fachgebiete für einzelne Levelabschnitte verantwortlich, die Arbeitsweise wird als »Cabal-Prozess« bezeichnet. Sie passt zur Vorstellung von der kollaborativen und kreativen Firmenkultur, die Newell und Harrington bei der Valve-Gründung vorschwebte. Im Vorspann von Half-Life werden alle Mitarbeiter in alphabetischer Reihenfolge aufgelistet, ohne Positionsbezeichnung – jeder ist ein Designer. Die unorthodoxe Entwicklung resultiert in einem Shooter mit einer noch nie dagewesenen Dichte an Abwechslung und Ideen, der den

Wie Half-Life das Shooter-Genre revolutioniert

Deathmatch und nicht viel dahinter: Mit Technik aus Texas sorgen Ego-Shooter in den 90er-Jahren für grafische Glanzleistungen, doch spielerisch wirkt das Genre bald ausgelaugt. Bis ein bärtiger Wissenschaftlicher zur Rettung eilt.

Story im Mittelpunkt
Hauptsache, es wird schnell geballert: Shooter werden üblicherweise um Knarren und Gegner herum designt, doch bei Half-Life stehen Story und Spielwelt im Mittelpunkt. Aufreizend viel Zeit nimmt sich das Spiel, bis es uns die erste Waffe in die Hand drückt: ein unscheinbares Baumarktutensil, mit dem wir zombifizierte Forscher vertrimmen. Die behutsame Inszenierung baut so unheimlich viel Spannung auf.

Abwechslungsreiche Welt
Half-Life verzichtet auf austauschbare Korridore und Räume von der Stange, jeder Schauplatz-Quadratmeter ist in liebevoller Handarbeit ausgetüftelt. So macht der Fortschritt Spaß, schließlich ist man auf die Überraschungen des nächsten Abschnitts neugierig. Navigationspuzzles erfordern Kreativität und auch so manchen beherzten Sprung – es lebe die Quicksave-Taste F6!

Integrierte Zwischensequenzen
In den 90er-Jahren werden Storymomente üblicherweise vom Spielgeschehen getrennt, tatenlos muss man einer vorberechneten Sequenz zugucken. Doch Valve integriert Cutscenes nahtlos in die Action, der Spieler ist Bestandteil der Szene, nicht nur Zuschauer. Zum Beispiel, wenn wir zu Spielbeginn erleben, wie Überlebende in Black Mesa den Monstern zum Opfer fallen.

Der Held genießt und schweigt
Dass Gordon Freeman sowohl Brille als auch gepflegten Akademikerbart trägt, wissen wir nur von Packungs- und Menübildern. Valve zieht die Ego-Ansicht im Spiel konsequent durch, jeder Moment wird aus der Perspektive des Helden gezeigt. Andere Charaktere reden zwar mit Gordon, doch seine Stimme hören wir nie – umso mehr fühlt man sich in seine Rolle versetzt.

Interaktiver Vorspann
Die Namen der Entwickler werden angezeigt, während unser Held sich in einem Schienenfahrzeug seinem Ziel nähert. Das sieht wie ein typischer Vorspann aus, doch der Spieler darf sich dabei frei umsehen und im Abteil hin und her gehen. Diese Interaktivität weckt die Neugier, wir erhaschen erste Blicke auf später besuchte Spiellevels.

Modder-Liebe
Half-Life ist nicht nur ein Spiel, sondern eine regelrechte Entwicklungsplattform. Der Valve Hammer Editor macht es relativ leicht, eigene Levels und Spielvarianten zu basteln. Auf Basis von Half-Life sprießen unzählige Mods, von denen einige sogar als eigenständige Produkte veröffentlicht werden: Team Fortress Classic, Day of Defeat und natürlich Counter-Strike.



Mitmachen statt zugucken: Die gespielten Cutscenes sind einer der Kniffe, mit denen Half-Life seinerzeit beeindruckt. Eine Schweigeminute für die armen Forscher, die dabei dran glauben müssen.

Spieler unaufhörlich überrascht, antreibt und fordert. Das gnadenlose Ausjäten nicht ausreichend spaßiger Elemente und Designentscheidungen im Cabal-Komitee führt auch dazu, dass einzelne Mitarbeiter ihre Lieblingsfeatures nicht durchbringen – das bekommt sogar Valve-Gründer Gabe Newell zu spüren.




Puzzles Half-Life auf. Um riesige Monster zu besiegen, müssen wir Fallen stellen und die Apparate in Black Mesa aktivieren.

Gordon ohne Gina
Zu den Opfern der Aufräumarbeiten an der Half-Life-Baustelle gehört Gina Freeman. Newell wollte dem Spieler die Wahl zwischen männlicher und weiblicher Spielfigur geben, zwischen Gordon und Gina. Die jeweils andere Hälfte des Pärchens würde im weiteren Spielgeschehen auftauchen. Weitere geplante Half-Life-Features, die es nicht ins fertige Programm schaffen: verschiedene Trefferzonen (Verwundung einzelner Körperteile) und eine Flugsequenz, der Spieler sollte einen Helikopter steuern. Geschadet haben die Schnitte nicht, schon einen Monat vor Veröffentlichung ist klar, dass Half-Life ein Riesenerfolg wird. Als im September 1998 vorab Half-Life: Day One erscheint, bricht die PC-Spielewelt in Entzücken aus. Diese Quasi-Shareware-Version enthält etwa das erste Fünftel des Gesamtspiels und wird im Bundle mit einigen Grafik- und Soundkarten verkauft. Schnell macht der Appetitanreger die Runde in der Onlineszene, ähnlich wie 1993 eine kostenlose Shareware-Version von Doom die beste Werbung für das fertige Produkt war. Der Rest ist Geschichte, mit Platz 1 in der GameStar-Action-Rangliste und unzähligen »Spiel des Jahres«-Weihen für Half-Life. Bei einem normalen Spielestudio würde man eine schnelle Fortsetzung erwarten. Aber Valve und die Community haben noch ganz andere Ideen.

Team Fortress ganz ernsthaft
»Zunächst steht für uns Team Fortress 2 an, ein teambasiertes Online-Actionspiel. Danach müssen wir uns mal hinsetzen und entscheiden, was wir als Nächstes machen wollen«, äußert sich Gabe Newell Ende 1998. Bereits im Mai hatte Valve das australische Ministudio TF Fortress PTY gekauft,

Counter-Strike: Condition Zero



Veröffentlicht: 20. März 2004

Darum geht's: Version 1.6 des anhaltend populären Counter-Strike wurde mit neuen Einzelspielermissionen kombiniert, die niemanden so richtig begeisterten. Im Laufe der Entwicklungsgeschichte arbeitete Valve mit Teams wie Rogue, Ritual, Gearbox und schließlich Turtle Rock zusammen, ein klassischer Fall von »Zu viele Köche verderben das Blei«.

Testzitat: »Seit drei Jahren leite ich die GameStar-Liga, Counterstrike ist mir längst ans Herz gewachsen. Condition Zero dagegen ist nur ein billiges Anhängsel, mit dem ich mich in langweiligen Stunden ein Bisschen mit den ganz ordentlichen, aber längst nicht perfekten Bots vergnügen kann.« (64 Punkte in GameStar 5/2004)

Half-Life 2



Veröffentlicht: 16. November 2004

Darum geht's: Es war eine der schwersten Geburten der Spielegeschichte: Nach über einem Jahr Verspätung inklusive Source-Code-Diebstahl schafft es Half-Life 2 tatsächlich, die riesigen Erwartungen zu erfüllen. Realistische Physikeffekte sind die Trumpfkarte beim ideenreiche Leveldesign, dazu gibt's eine spannendende Story und lebensechte Charaktere.

Testzitat: »Ist Doom 3 vor allem eine Demo von id Softwares Grafik-Engine, haben die Valve-Entwickler eine spannende Geschichte in 14 höchst abwechslungsreiche Kapitel verpackt, die mal einen Schwerpunkt auf Action, dann wieder auf Rätsel und vorsichtiges Voranpirschen legen.« (93 Punkte in GameStar 1/2005)

Addons: Lost Coast (2005), Episode 1 (2006), Episode 2 (2007)

das die äußerst populäre Quake-Mod Team Fortress entwickelt hatte. Deren Umsetzung für Half-Life erscheint 1999 als Gratiserweiterung Team Fortress Classic, quasi ein Vorgeschmack auf den Nachfolger, der den Untertitel »Brotherhood of Arms« erhält. Er verspricht militärische Team-Action für bis zu 32 Spieler mit zwölf Charakterklassen, realistischer Grafik und innovativen Ideen wie einen das Schlachtfeld überblickenden Commander, Jahre bevor die Battlefield-Reihe darauf kommt. Und Neulinge sollen sich via Voicechat von Veteranen coachen lassen – so wie später in Dota 2. Unter den geplanten Features ist auch ein Freundesbrowser, um das Online-Zusammenspiel mit Bekannten zu erleichtern – der Zündfunke für das spätere Steam. Doch Team Fortress 2 geht erst einmal acht Jahre lang auf Tauchstation. Valve arbeitet sich in die neue Quake-3-Technologie von id Software ein, beginnt aber schließlich mit der Arbeit an einer eigenen Engine namens Source. Die Half-Life-Erweiterungen, nach denen Publisher Sierra lechzt, werden bei einem neuen texanischen Studio namens Gearbox in Auftrag gegeben. Die späteren Borderlands-Entwickler um Strahlemann Randy Pitchford siedeln die beiden Addons Opposing Force und Blue Shift während der Ereignisse von Half-Life an. Neue Levels und Waffen erleben wir hier aus der Perspektive von Soldat Adrian Shepard und Wachmann Barney Calhoun. Wie es mit Gordon Freeman und seiner Welt weitergeht, das will Valve eines Tages selber erzählen. Dass es den Fans beim Warten auf Half-Life 2 nicht langweilig wird, ist der Mod-Community zu verdanken – etwa dem beliebtesten Online-Actionspiel der Welt.



Johannes Rohe
erinnert sich an ...

Eine Jugend mit Half-Life-Mods

Valve steht für mich vor allem für Half Life und Half Life bedeutet eigentlich nur eins: Counter-Strike. Ich bin zwar erst mit Version 1.0 eingestiegen (auch noch die furchtbare deutsche Version, mit grünem Blut und erschossenen Feinden, die sich auf den Boden setzen), aber ab diesem Moment war ich verloren. Einen Großteil meiner frühen Teenie-Jahre habe ich auf de_dust, de_aztec und cs_militia verbracht. Auf meinem Stammserver kannte ich jeden Spieler – zwischen den Runden hatte man schließlich genug Zeit, auch über Privates zu plaudern. Natürlich waren auch viele andere Mods fantastisch. In Sven Coop ballerte ich mich gemeinsam mit Freunden durch Black Mesa. Auf unseren LAN-Parties war Day of Defeat der absolute Hit. Und natürlich Natural Selection, die mutige Mischung aus Strategiespiel und Shooter. Ach Half Life, du warst genial!

Die Nr. 1 aus der Community

Am Ende hat Valve die Quake-Engine so gründlich erweitert und ausgebaut, dass Half-Life zu etwa 75 Prozent aus selbst entwickeltem Programmcode besteht. Um Mod-Freundlichkeit zu gewährleisten, kauft man im Mai 1997 den Quake-Leveleditor Worldcraft und stellt dessen Entwickler Ben Morris ein. Es ist die Grundlage für Valves Hammer Editor, den die Community eifrig dazu nutzt, eigene Maps und Spielmodi zu entwickeln, die wiederum die Verkäufe das Mutterspiels Half-Life weiter ankurbeln. Zu Team Fortress gesellen sich kostenlose User-Addons wie They Hunger, Global Warfare oder Day of Defeat. Die mit weitem Abstand populärste Erweiterung stammt von den Hobby-Programmierern Minh Le und Jess Cliffe, die im Juni 1999 die erste Beta von Counter-Strike anbieten. Der Antiterror-Teamkampf ist schnell und gnadenlos, der Spielablauf wirkt realistischer als herkömmliche Online-Ballereien. Für abgeschossene Spielfiguren gibt's keine Inkarnation am nächsten Spawn-Punkt, vielmehr muss man tatenlos zusehen, wie der Rest der Partie verläuft.

Counter-Strike wird zum globalen Phänomen und Katalysator der E-Sport-Szene. Ähnlich wie bei Team Fortress erkennt Valve die Qualität und Popularität der Mod, stellt deren Entwickler an und veröffentlicht Counter-Strike anno 2000 als eigenständiges Spiel. Das verkauft sich millionenfach, obwohl die Mod-Version weiterhin als kostenloser Download angeboten wird. Nach zahlreichen Updates, Konsolenumsetzungen und Neuauflagen ist seine Faszination bis heute ungebrochen. Die aktuelle Version Global Offensive gehört regelmäßig zu den meistgespielten Titeln auf Steam und ist mit rund 17,6 Millionen Besitzern auch der mit Abstand meistverkaufte. Und sein Stern steigt weiter, den Livestream des ersten reinen Counter-Strike-Turniers der ESL sehen im August 2015 über 27 Millionen Zuschauer, allein 1,3 Millionen verfolgen das Finale.



Team Fortress 2 wird Ende der 90er-Jahre als ernsthafter militärischer Team-Shooter mit dem Untertitel Brotherhood of Arms konzipiert.



Als das Spiel schließlich 2007 im Rahmen der Sammlung Orange Box erscheint, hat es eine radikale Grafikstilwandlung vollzogen.

Abgang des Mitgründers

Valve erntet dank Counter-Strike schon früh die Früchte von Half-Lifes Mod-Freundlichkeit, kommt aber mit seinen Eigenentwicklungen nicht so recht voran. Bereits im Sommer 1999 beginnt man mit ersten Brainstorming-Sitzungen für Half-Life 2, aber es wird noch Jahre dauern, bevor das Spiel angekündigt wird. Derweil verschwindet Team Fortress 2 in der Versenkung, und im Januar 2000 hört Mitgründer Mike Harrington auf. Nach drei Jahren strapaziöser Half-Life-Entwicklung möchte er lieber im eigenen Boot

Team Fortress 2



Veröffentlicht: 10. Oktober 2007

Darum geht's: Der Klassenkampf geht weiter: Acht Jahre vorher war der Nachfolger zu Team Fortress als militärischer Team-Shooter mit realistischer Grafik angekündigt wurden, das Endresultat ist aber eine quietschvergnügte Spaß-Ballerei. Die gelungene Modernisierung des klassenbasierten Online-Geballers hat neue Karten und Spielvarianten.

Testzitat: »Team Fortress 2 ist so fantastisch, dass ich stets vor Freude doppelspringen möchte, wenn ich darüber erzähle. Es ist witzig, wo andere Multiplayer-Spiele bierernst sind, es ist überzeichnet, wo andere Multiplayer-Spiele grau, grün und militärisch sind. Und es ist so verflixt schlau!« (90 Punkte in GameStar 12/2007)

Umstellung: Free2Play-Modell ab 2011

Skandale, Stress & Schlagzeilen

Alle lieben Valve, alles immer super? Von wegen! Das ebenso unabhängige wie unangepasste Studio trifft immer wieder kontroverse Entscheidungen, verärgert seine Fans nicht nur mit Terminverschiebungsorgien – und gibt viel Geld für Anwälte aus.

Rechtsstreit mit Sierra! (2002-2005)
Valve verklagt im August 2002 Sierra wegen ungenehmigter Counter-Strike-Lizenzen für Cybercafés. Der Publisher klagt zurück, weil Valve mit dem Online-Vertriebskanal Steam Sierras Datenträger-Vertriebsgeschäft sabotieren würde. Der Rechtsstreit ist lang, alleine bei Valve verursacht er Anwaltskosten in siebenstelliger Höhe. Im April 2005 kommt es zu einer außergerichtlichen Einigung, die weitgehend Valves Position folgt. Die Scheidung ist gründlich, Sierra verliert auch die Vertriebsrechte an physischen Versionen von Valve-Spielen.

Alptraum auf Alcatraz! (2003)
Für die Launch-Party von Half-Life 2 am 30. September 2003 werden weder Mühen noch Kosten gescheut. Grafikkartenhersteller ATI mietet die legendäre Knast-Insel Alcatraz vor den Toren von San Francisco. Die Nova-Prospekt-Stimmung wird durch einen klitzekleinen Haken getrübt: Das Spiel ist nicht fertig geworden, Valve hat kurzfristig den Veröffentlichungstermin verschoben. Dass Gabe Newell etwas geknickt wirkt und die Fete früh verlässt, liegt auch daran, dass er bereits von dem Source-Code-Diebstahl weiß; eine unfertige Version von Half-Life 2 macht alsbald im Internet die Runde.

Online-Aktivierungszwang! (2004)
Als Half-Life 2 im November 2004 endlich erscheint, ist es eine der ersten großen PC-Neuerscheinungen, die von Tag eins an auch als Download angeboten werden. Dass selbst Käufer der Datenträger-Version ihr Spiel online aktivieren müssen, sorgt für viel Unmut, zumal die Steam-Server zeitweilig schwer erreichbar sind. Ohne Online-Entriegelung kein Gordon Freeman – in einer Ära, in der noch rund 20 Prozent aller GameStar-Leser zuhause kein Internet haben. Bis heute wird der Aktivierungszwang von einigen Spielern kritisiert.

DOTA-Zoff mit Blizzard! (2010-2012)
Als Valve 2010 Markenschutz für »Dota« anmeldet, reagiert Blizzard verschnupft. Der Begriff stammt aus der Mod-Community von Warcraft 3, doch nun arbeitet Valve am Nachfolgespiel Dota 2. Zunächst bleibt es bei kritischen Äußerungen, doch 2012 strebt Blizzard schließlich eine Klage an. Vor Prozessbeginn kommt es im Mai zur außergerichtlichen Einigung: Valve darf sein Spiel Dota 2 nennen, dagegen tauft Blizzard sein MOBA-Projekt von Blizzard Dota in Blizzard All-Stars um – veröffentlicht wird es schließlich unter dem Namen Heroes of the Storm.

Skandale sind Chefsache! (2014 / 2015)
Was ist nun der größere Skandal? Dass Entwicklungsstudio Destructive Creations den betont zynischen Massenmord-Simulator Hatred veröffentlicht? Dass Valve das Spiel ohne nähere Begründung von Steam entfernt? Oder dass Gabe Newell einschreitet, Hatred wieder ins Steam-Angebot aufnimmt und sich bei dessen Entwicklern entschuldigt? Über Geschmack kann man streiten, aber Zensur passt eben nicht ins Unternehmenskonzept von Valve. Auch Anfang 2015 muss Valve zurückrudern, nämlich nach der überraschenden Ankündigung von Bezahl-Mods für Skyrim. In der Folge wird den Steam-Betreibern Gier vorgeworfen, Mod-Entwickler erhalten sogar Morddrohungen. Schließlich nimmt Valve die Bezahloption zurück – und Gabe Newell gesteht, man habe wohl »das Internet stinksauer« gemacht.

Am Kundendienst verzweifelt! (2015)
Der Valve-Gründer kümmert sich auch mal darum, wenn sich Steam-Anwender bei ihm über den zähen Kundendienst beschweren. So geschehen im Februar 2015, als sich ein User direkt an Gabe Newell wendet, weil sein Support-Ticket seit einer Woche unbearbeitet vor sich hin schmort. Der Chef antwortet prompt und sorgt für eine zügigere Bearbeitung. Diese herzerwärmende Geschichte ist aber auch ein Beispiel für den schlechten Ruf, den der Steam-Kundendienst genießt. Dessen mitunter sehr gemütliche Reaktionszeiten passen nicht so recht zum Ideal eines agilen, unbürokratischen und community-freundlichen Unternehmens, das Valve gerne sein möchte.

77.000 Steam-Accounts im Monat gehackt! (2015)
Mit Speck lockt man Mäuse, mit wertvollen digitalen Sammelstücken böse Kontoklauer. Dass sich bei Steam-Spielen aller möglicher Krimskrams sammeln und gegen richtiges Geld verkaufen lässt, hat einen gehörigen Nachteil: Rund 77.000 Konten werden pro Monat geklaut und geplündert, berichtet Valve am 9. Dezember 2015. Seit Einführung des Tausch- und Verkaufsmarkts für Counter-Strike-Knarren und andere Ingame-Goodies habe sich die Zahl der Beschwerden über Account-Entführungen verzwanzigfacht. Um den Hackern und Item-Verkäufern die Lust zu nehmen, gibt es nun eine Warteperiode, bevor solche Transaktionen vollzogen werden. Konsequenter wäre es freilich, der Sicherheit zuliebe ganz auf den digitalen Flohmarkt zu verzichten.



Schlimmer als eine Ameisenplage in Nova Prospekt war der Hacker-Diebstahl des unfertigen Half-Life 2.

um die Welt segeln, statt sich in das nächste Großprojekt zu stürzen. Gabe Newell ist nun alleiniger Chef von Valve und hat mit der gewachsenen Verantwortung zu kämpfen, die nach dem Abgang seines Freundes Harrington auf ihm lastet. Aber er macht keine Anstalten, sich ebenfalls aus dem Tagesgeschäft zurückzuziehen: »Ich würde den Verstand verlieren, wenn du mich auf ein Boot setzen würdest, oder wenn ich versuchen sollte, golfen zu lernen.« Und obwohl in dem unorthodox arbeitenden Studio nicht immer alles nach Plan läuft, kann man sich auf die Innovationsfreude seines Personals verlassen. Bei Valve versteht man es, von der Community zu lernen und sich zu neuen Produkten inspirieren zu lassen. Die beliebten Mods werden häufig aktualisiert und für reibungslose Onlinepartien ist es wichtig, dass alle Spieler auf dem neuesten Stand sind. Deshalb beginnt man mit der Arbeit an einem Content-Auslieferungssystem, das automatisch Patches installiert und sogar zum Download ganzer Programme genutzt werden kann. Der Anfang vom Ende der physischen Datenträger im PC-Spielemarkt beginnt am 21. März 2002 auf der Game Developers Conference in San Jose: Valve enthüllt seine Onlineplattform Steam.



Counter-Strike ist nicht das einzige, aber das mit Abstand erfolgreichste Spiel, das in der Half-Life-Mod-Szene entsteht.

Aus der Not zu Steam

So richtig geplant war sie nicht, die Eroberung des PC-Spielevertriebsmarkts. Steam wurde aus der Not geboren, weil Valve keine taugliche externe Softwarelösung für seine Mods-Updates auf dem Markt einkaufen konnte. Marketingleiter Doug Lombardi erinnert sich an Anfragen bei Firmen wie Yahoo, Real Networks und – natürlich – Microsoft: »Wir hatten eine Liste mit den Features, wir wollten automatische Updates, besseren Schutz vor Piraterie und Cheatern. Ganze Spiele online zu verkaufen war etwas, auf das wir erst später gekommen sind. Wir gingen zu so ziemlich jedem und fragten: ›Macht ihr etwas in dieser Art? Wir brauchen das für unsere Spiele und deshalb werden andere Leute es auch eines Tages benötigen‹ Und jeder meinte, das liege noch weit in der Zukunft. Wir brauchten es aber sofort, und da konnte uns niemand helfen. Also fingen wir selber damit an«.

Petra Schmitz
erinnert sich an ...



Pizza bei Valve

Kollege Obermeier und ich waren 2008 bei Valve zu Gast, um dort mehrere Tage lang das erste Left 4 Dead zu testen. Wir hatten eine Mordsgaudi! Wir johlten, klatschten, kreischten, lachten. Jeder der Mitarbeiter, die hin und wieder mal in unser Koop-Zimmer traten, muss das gerafft haben. Einer schneite am zweiten Tag abermals rein, als man uns gerade Pizza gebracht hatte. Und fragte mich, wie ich das Spiel denn so fände. Und ich, gerade dabei, mich mit dem Mittagessen zu verlustieren, nachdem ich offenbar einen Clown gefrühstückt hatte, erwiderte: »Naja, das Spiel ist okay, aber die Pizza ist großartig!« Der Mann sah mich konsterniert, fast schon geschockt an und verließ den Raum wieder – ohne ein weiteres Wort. Left 4 Dead hat dann am Ende eine »Besser als nur okay«-Wertung bekommen, nämlich 87 Punkte. Seit diesem Vorfall bin ich übrigens extra vorsichtig, wenn's um Ironie und US-Amerikaner geht.

Der erste öffentliche Test-Client wird im Januar 2003 ausgeliefert und zur Verbreitung der Counter-Strike-Beta 1.6 genutzt. Es ist ein ernsthafter Stresstest für ein System, das unter reichlich Kinderkrankheiten ächzt. Als 2004 auch Datenträgerversionen von Half-Life 2 bei Steam registriert werden müssen, und die Server zeitweilig in die Knie gehen, reagieren viele User mit Unmut über den Onlinezwang. 2005 taucht mit Rag Doll Kung Fu dann das erste Spiel eines anderen Entwicklers auf Steam auf, und als 2007 auch Branchengrößen wie id Software und Eidos ihre Titel hier zum Verkauf anbieten, ist Steam endgültig als Vertriebsplattform etabliert. 2009 erreicht Valve 25 Millionen aktive User, 2015 sind es 142 Millionen. Erheblichen Anteil am Anfangserfolg der Plattform hat ein gewisser Gordon Freeman, dessen Brecheisen einen zwangsweisen Durchbruch beim Userzahlen-Wachstum bewirkt. Ohne Steam kann man Half-Life 2 nämlich wie gesagt nicht spielen.

Geld spielt keine Rolle

Die Rückkehr des Half-Life-Helden ist nie eine Frage des »ob«, sondern des »wann«. Vier Jahre lang tüftelt Valve im Geheimen an der Fortsetzung, im April 2003 gibt es erste Audienzen für Pressevertreter. Die offizielle Ankündigung soll auf der E3-Messe folgen, die Veröffentlichung dann im Herbst. »Wir hatten Angst davor, als Eintagsfliege zu enden, den sicheren, konservativen Weg einzuschlagen und Half-Life im Prinzip nochmal mit hübscherer Grafik zu machen«, erklärt Gabe Newell die lange Entwicklungszeit und die hohen Ambitionen. »Als wir anfingen, darüber zu reden, was wir mit Half-Life 2 erreichen wollten, sagte ich dem Team: Es gibt keine Budget-Beschränkungen, es gibt niemanden in der Branche, den wir nicht anstellen könnten. Alles, was ihr zu tun habt, ist, das beste PC-Spiel aller Zeiten zu machen«. Wenn's sonst nichts ist. Nur kein Druck.

Der Fokus bei der Entwicklung liegt darauf, die Welt und ihre Charaktere noch glaubwürdiger und interaktiver zu machen. Die erste Presse-Präsentation 2003 hat faszinierende Schlüsselmomente, die wenig Zweifel daran lassen, dass Valve dieses Ziel erreicht. Die realistische Physiksimulation der Spielobjekte wird clever vom Leveldesign ausgenutzt, mit der genialen Gravity Gun wird das Manipulieren der Umgebung zur Freude. Einen Heizkörper von der Wand reißen, um ihn als Schild im Kugelhagel zu verwenden und dann einem Gegner an den Kopf zu schleudern – die spielerischen Möglichkeiten wirken atemberaubend. Der Konkurrenz um Jahre voraus ist Half-Life 2 auch bei der Charaktermimik, man kann den Spielfiguren am Polygongesicht ablesen, wie sie sich fühlen. Solche Ambitionen erfordern aber, dass Valve seine eigene Engine entwickelt: Source. »Wir haben keine Probleme damit, die Technologie anderer Leute zu verwenden, sofern es sinnvoll ist«, erklärt Newell. »Die Zusammenarbeit mit den id-Leuten war klasse – Carmack ist ein Gott! Aber als wir überlegten, was wir mit Half-Life 2 erreichen wollten, wurde uns klar: Wir mussten eine Reihe von Problemen angehen, die noch kein anderer Entwickler gelöst hatte.«

Gordons Physik-Leistungskurs

Die ersten Storyideen für Half-Life 2 sehen vor, dass Gordon Freeman auf verschiedenen Planeten die Xen bekämpft, mit denen er schon im Vorgänger Bekanntschaft machte. Doch es gibt Bedenken wegen der Bruchstückhaftigkeit eines solchen Welten-Hoppings, zudem halten viele Fans das Xen-Finale für den schwächsten Abschnitt des Vorgängers. Gordon bleibt auf der Erde, genauer gesagt in City 17, einer von außerirdischen Mächten besetzten, osteuropäisch angehauchten Stadt. Zu Beginn ist ein Abschnitt an Bord des Forschungsschiffs Borealis vor-



Die Source-Engine macht schöne Augen: Bei der ersten Begegnung mit Alyx Vance in Half-Life 2 beeindruckt die detailreiche Spielfiguren-Mimik.



Mit der Gravity Gun wird die Physikspielwiese von Half-Life 2 erst richtig schön. Hier ergreifen wir ein herumliegendes Sägeblatt und schleudern es auf einen Zombie.

Portal



Veröffentlicht: 10. Oktober 2007

Darum geht's: Valve kann auch kleine feine Experimentalspiele wie diese ebenso einfache wie geniale Mischung aus Physik-Puzzles und Ego-Ansicht. Mit der Portal Gun schießen wie zwei Wurmlöcher in die Levels; was beim einen Portal reingeht, kommt beim anderen wieder aus. Nicht zuletzt wegen der Stimme der fiesen KI GLaDOS ein großes Vergnügen.

Testzitat: »Ja, Portal ist unheimlich kurz und geschossen wird da auch nicht. Trotzdem ist es eines der beeindruckendsten Spiele der letzten Zeit. Es verzichtet auf das allgemeine Technikwettrüsten und konzentriert sich ganz auf seinen Kern: logisches Denken und schwarzen Humor.« (90 % in GameStar 12/2007)

Addons: 14 kostenlose Bonus-Levels 2008 dazu gepatcht

Markus Schwerdtel
erinnert sich an ...



Yu Gi Oh! mit Doug Lombardi

Es war im März 2004, noch in den alten Büros von Valve im Seattler Vorort Kirkland (siehe Kasten »Besuch für Nix«). Der Besuch ist zu Ende, wir wollen gemeinsam mit einigen Valve-Leuten zum Essen. Beim Warten auf den Rest der Journalistentruppe spiele ich zum Zeitvertreib Yu-Gi-Oh!, damals auf dem Gameboy Advance. Pressesprecher Doug Lombardi sieht das, outet sich als fanatischer Yu-Gi-Oh!-Fan und bestimmt damit auch das Thema aller restlichen Gespräche mit mir an diesem Tag. Wer weiß, was ich seinerzeit beim guten Doug noch an Infos über Half-Life 2 oder zukünftige Steam-Pläne aus dem Kreuz hätte leiern können. Stattdessen haben wir uns über seltene Karten und Milleniumsartefakte unterhalten. Aber abwürgen wollte ich den Small-Talk natürlich auch nicht. Bei mir war die Yu-Gi-Oh!-Begeisterung übrigens nur ein Strohfeuer, ich vermute mal, das gilt auch für Doug Lombardi.

Kein Portal-Abspann ohne Ohrwurm von Jonathan Coulton: Von ihm stammen die GLaDOS-Hits »Still Alive« und »Want You Gone«.

Left 4 Dead



Veröffentlicht: 18. November 2008

Darum geht's: Wenig Story, viel Koop-Spaß: Vier Charaktere versuchen in vier Kapiteln gegen Zombiehorden zu überleben. Zusammen mit menschlichen Spielern bringt das mehr Laune als an der Seite von KI-Kameraden. Im Versus-Modus können sie sogar als Zombie antreten, und der »KI-Regisseur« sorgt für ein zufälliges personalisiertes Spielerlebnis.

Testzitat: »Zwar ist Left 4 Dead unverschämt kurz, besitzt aber einen hohen Wiederspielwert. Gerade der Versus-Modus hat's mir sehr angetan. Welch ein Triumphgefühl es ist, als Zombie die vier Menschen kurz vor einem Sicherheitsraum doch noch alle zu erwischen, lässt sich nur per Jubelgebrüll adäquat ausdrücken.« (87 Punkte in GameStar 1/2009)

Addons: Survival Pack (2009), Crash Course (2009), The Sacrifice (2010)

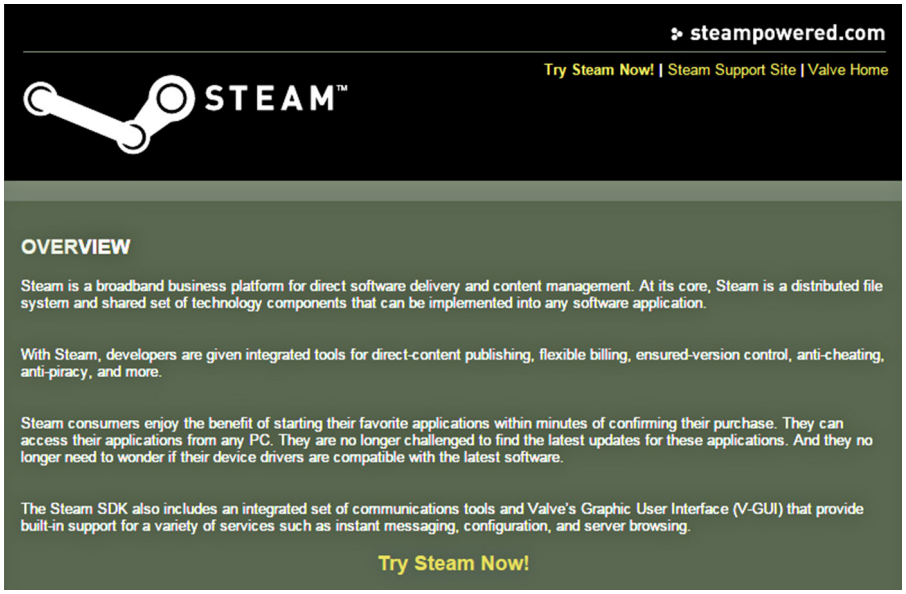
gesehen, das Kurs auf City 17 nimmt, doch diese Sequenz wird gestrichen. Im fertigen Spiel erreicht Gordon Freeman die Stadt per Zug – eine schöne Anspielung an die Anfangssequenz des Vorgängers. Und ähnlich wie beim ersten Half-Life gibt es eine einjährige Entwicklungsehrenrunde, als Gabe Newell nach einer internen Präsentation zwar von der Technologie angetan ist, aber kreativeren Einsatz der Physikeffekte im Leveldesign fordert. Es soll nicht die letzte Verspätung bleiben. Zwar ist die öffentliche E3-Vorführung im Mai 2003 ein Triumph, und im August erscheint ein Counter-Strike-Remake, das die neue Source-Engine verwendet. Doch der angekündigte Erscheinungstermin von Half-Life 2 am 30. September wird in letzter Minute verschoben, auch wenn Newell schon seit der E3 dämmert, dass sein Team die Fertigstellung nicht schafft. Und das ist noch sein geringstes Problem: Im September wird bei einem Hacker-Angriff auf die Valve-Server der Sourcecode des unfertigen Half-Life 2 geklaut.

Angriff aus dem Schwarzwald

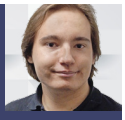
Rund 40 Millionen Dollar Entwicklungskosten wurden in das geleakte Half-Life 2 investiert, die Zukunft von Valve steht auf dem Spiel. Am 2. Oktober wendet sich Gabe Newell mit einem Forumspost an die Community. Er bestätigt die Echtheit des im Internet verbreiteten Sourcecodes und bittet um sachdienliche Hinweise bei der Suche nach den Tätern. Sowohl beim FBI als auch bei Valve gehen im Laufe der Monate verschiedene Hinweise ein. Schließlich führt Valve mit einem Verdächtigen ein fingiertes Vorstellungsgespräch per Telefon, um ihn zu entlarven. Am 7. Mai 2004 wird der Deutsche Alex Gembe in seiner Wohnung in Schönau (Schwarzwald) festgenommen. Er kommt mit einer Bewährungsstrafe davon, da er den Hack gesteht und den Sourcecode nicht selber im Internet verbreitet hat; dafür war ein »Freund« verantwortlich, dem er eine Kopie der Daten anvertraute. Inzwischen hat sich auch das durch den Code-Diebstahl demoralisierte Entwicklungsteam wieder berappelt, nach all den Dramen erscheint Half-Life 2 am 16. November 2004. Es wird die erhoffte neue Shooter-Referenz, verkauft sich über 12 Millionen Mal – und Valve muss ein neues Regal anschaffen, um all die »Spiel des Jahres«-Pokale unterzubringen.

Die verlorene Episode

Valve will es weder Fans noch Mitarbeitern zumuten, bis zum nächsten Freeman-Abenteuer wieder fünf Jahre verstreichen zu lassen. Zugleich möchte man die Arbeit an Erweiterungen nicht wie beim Vorgänger außer Haus geben. Deshalb sollen drei Zusatzepisoden im Sechs-Monats-Abstand erscheinen – ein frommer Wunsch. Zwischen Half-Life 2 und den beiden veröffentlichten Addons vergehen jeweils rund eineinhalb Jahre. Die bieten jeweils rund fünf Stunden soliden Spielspaß und setzen die Handlung fort. Doch nach dem dramatischen Ende von Episode 2 herrscht Funkstille, außer ein paar Konzeptgrafiken ist nichts von Episode 3 zu sehen. Valve scheint das Episoden-Experiment inzwischen aufgegeben zu haben und sich Gedanken über Half-Life 3 zu machen. Oder auch nicht, eine Newell-Aussage vom März 2015 klingt betont unverbindlich: »Der einzige Grund, zurückzugehen und eine Art super-klassisches Produkt zu machen, wäre, dass eine Gruppe von Leuten bei Valve sagt, sie wolle es tun, und eine vernünftige Be-



Die unscheinbaren Anfänge von Steam: Im März 2002 kündigt Valve seine neue Onlineplattform an, die primär entwickelt wurde, um Half-Life-Mods automatisch zu aktualisieren.



Maurice Weber
erinnert sich an ...

Steams Strategen-Coup

Was für eine dumme Idee, dieses Steam! Das wird sich nie durchsetzen – da war ich mir ganz sicher, als ich mir mit einem Kumpel begeistert Half-Life 2 am Erscheinungstag beim Media Markt geholt hatte und das groteske Programm erstmal den ganzen Nachmittag die Dateien entschlüsseln musste. Was zum Geier, Valve? Danach war Steam für mich lange Zeit gegessen. Ich habe es zähneknirschend für die paar Valve-Titel erduldet, an denen für mich kein Weg vorbeiführte (Portal!) und sonst einen großen Bogen darum gemacht. Fester Teil meines Spielerlebens wurde es dann erst mit einem heimtückischen Doppelcoup: Als plötzlich einmal Empire: Total War und Dawn of War 2 beide auf Steamzwang setzten – wenn ich die beiden verpasst hätte, hätte ich meinen Strategenmantel auch gleich an den Nagel hängen können. Heute sagt mir Howlongtobeatsteam.com, dass ich ein Jahr, einen Monat, drei Wochen, vier Tage und sieben Stunden bräuchte, um meine Steambibliothek komplett durchzuspielen.

Left 4 Dead 2



Veröffentlicht: 17. November 2009

Darum geht's: Statt der von der Fans-Basis erhofften weiteren Updates gibt's schon ein Jahr später den Nachfolger zum asymmetrischen Koop-Shooter. Das Grundspielprinzip hat sich nicht geändert, aber es gibt viele Verbesserungen im Detail. Vier neue Charaktere machen in fünf Kapiteln Begegnung mit neuen Boss-Infizierten und zwei zusätzlichen Spielmodi.

Testzitat: »Left 4 Dead 2 hat alle Qualitäten seines Vorgängers geerbt und setzt in vielen Bereichen noch eins drauf. Ob das allerdings den vollen Kaufpreis rechtfertigt, muss jeder für sich selbst entscheiden. Die Grafik war schon beim ersten Teil veraltet, ein Jahr später sieht's nicht besser aus.« (88 Punkte in GameStar 2/2010)

Addons: The Passing (2010), The Sacrifice (2010), Cold Stream (2011)



Auch bei Half-Life 2 werden mehrere Levels gestrichen. Die Anreise an Bord der Borealis entfällt ebenso wie diese Tentakelszene.



2007 stiehlt das kleine, feine 3D-Puzzlespiel Portal den prominenteren Titeln der Orange-Box-Sammlung die Schau.

gründung dafür hätte.« Ein neues Half-Life ohne Referenz-Anspruch ist schwer vorstellbar – und Perfektion kann dauern. Der Markt hat sich zudem geändert: Ein lineares und stark geskriptetes Actionspiel würde in der Online-Sandbox-Ära kaum mehr so große Jubelstürme entfachen wie vor zehn, 15 Jahren.

Kuchen von den Schulabgängern

Jahrelang hatte die schwere Geburt von Half-Life 2 Valve beschäftigt, die Zeit nach seiner Veröffentlichung ist eine besonders kreative Phase. Den Boom kreativer, origineller Indie-Spiele ahnen Newell & Co. voraus, man beginnt, Steam für die Programme anderer Publisher zu öffnen – und für die kleiner, unabhängiger Entwickler. Bereits 2005 stellt Newell zudem eine ganze Gruppe von Hochschulabsolventen ein, weil er von deren Abschlussarbeit so angetan ist. Dieses originelle Denkspiel namens Narbacular Drop ist die Ausgangsbasis für Portal, das im Oktober 2007 die Spielewelt verblüfft. Durch cleveres Setzen von Wurmloch-Portalen unter Berücksichtigung der realistischen Spielweltphysik trickst sich ein menschliches Versuchskaninchen durch 19 Puzzle-Levels. Doch statt des versprochenen Kuchens wartet am Ende eine böse Überraschung, ausgeheckt von der heimtückischen Künstlichen Intelligenz GLaDOS. Die humorvolle Präsentation samt unvergesslichem Abschlusssong ist das i-Tüpfelchen, Portal wird zum Kulthit. Dabei wird es im Oktober 2007 als unscheinbare Dreingabe der Orange Box veröffentlicht, die auch Half-Life 2 Episode 2 und das tot geglaubte Team Fortress 2 enthält. Sieben Jahre nach seinem letzten Lebenszeichen taucht der klassenbasierte Team-Shooter im bunten Comicstil wieder auf.

Mit Trend- und Geschäftssinn

Großangelegte Rabattaktionen, die Steam Sales, locken derweil immer mehr Spieler auf die Onlineplattform. Allein der erste Sale an Weihnachten 2007 beschert Valve zwei Millionen Nutzer. Zugleich entdecken immer mehr andere Publisher Steam als potente Kopierschutzplattform, als einer der ersten Fremdhersteller macht Eidos (heute Square Enix) seinen Katalog über die Plattform verfügbar. Doch, das Wachstum erwächst nicht alleine aus Angeboten und Bedienkomfort, sondern auch aus Zwang: Immer mehr Spiele sind fest an Steam gebunden. Zugleich erkennt Valve in den Folgejahren wie kaum ein anderes Studio die Zeichen der Zeit. 2011 wird Team Fortress 2 zum Free2Play-Spiel umgemodelt, dessen User Geld für lustige Hüte und andere virtuelle Gegenstände ausgeben können. Der Team-Shooter ist keineswegs das erste Gratisspiel, greift den Kostenlostrend aber zum richtigen Zeitpunkt auf und ruiniert auch nicht seine Balance, weil er nur kosmetische Items anbietet. Counter-Strike: Global Offensive zieht 2013 nach und bekommt sammelbare Waffenskins – auch hier erkennt Valve, dass »Unlocks«, also freischaltbare Inhalte, in Online-Shootern immer wichtiger werden und die Spieler langfristig binden. Bei der Ausgestaltung des virtuellen Wirtschaftssystems hilft sogar der Professor Yannis Varoufakis, der später griechischer Finanzminister wird. Inspiriert vom Indie-Überhit Minecraft, der sich 2009 schon als unfertige Beta blendend verkauft, startet Steam im Jahr 2013 sein »Early Access«-Programm, fortan können Entwickler

Portal 2



Veröffentlicht: 19. April 2011

Darum geht's: Die Streckung des kleinen Puzzlespiels Portal auf Vollpreis-Ausmaße gelingt erstaunlich gut. Die rund zwölfstündige Kampagne steckt voller wunderbar vertrackter Puzzles und neuer Elemente wie den farbigen Gels, welche die Physikeigenschaften von Oberflächen ändern. Für den neuen Koop-Modus gibt es speziell designte Levels.

Testzitat: »Die zusätzlichen Puzzle-Elemente geben dem nach wie vor faszinierenden Portal-Spielprinzip eine neue Dimension, die Einzelspieler-Kampagne ist gehaltvoller und motivierender als im Vorgänger und der Koop-Modus das Sahnehäubchen auf dem Kuchen. Ungelogen.« (91 Punkte in GameStar 6/2011)

Addons: Peer Review (2011), Level-Editor Perpetual Testing Initiative (2012)

Rückkehr nach Ravenholm

Die intern bei Valve entwickelte Episode 3 ist nicht die einzige geplante Half-Life-2-Erweiterung, die uns bislang vorenthalten wurde. Arkane Studios (Dishonored) arbeitete 2007 an einer weiteren Episode mit dem Arbeitstitel Return to Ravenholm. Kein schlechter Gedanke, denn dieser Schauplatz aus Half-Life 2 war wegen seiner Zombie-Gruselstimmung besonders beliebt. Und Arkane hatte zu dem Zeitpunkt einen guten Draht zu Valve, die Franzosen entwickelten 2006 mit der Source-Engine den Shooter-Rollenspiel-Mix Dark Messiah of Might and Magic, den Valve als Source-Vorzeigespiel herumzeigt.

Autor Marc Laidlaw bestätigte 2012, dass Arkane an Ravenholm gearbeitet hatte und erklärte, warum das Projekt nie vollendet wurde: »Soweit ich mich erinnere, hatten wir das Gefühl, dass viele der Ravenholm-Hauptelemente wie Headcrabs und Zombies schon ausgereizt waren. Dazu kam die Tatsache, dass es irgendwann vor dem Ende von Episode 2 angesiedelt sein musste, weil Valve ja die Story selbst weiterspinnen wollte. Diese kreative Einschränkung würde das Projekt behindern.« Als Trostpflaster bleiben uns nur die Screenshots, die der damals bei Arkane beschäftigte Künstler Robert Wilinski im Internet veröffentlicht hat.







Bilder: Robert Wilinski

Diese 2007 bei Arkane Studios entstandenen Levelbilder sind ein Überbleibsel der geplanten Ravenholm-Episode für Half-Life 2.

Interview mit Marc Laidlaw

»LASS DIE SPIELWELT DIE STORY SEIN«



Eigentlich wollte der Autor Marc Laidlaw einen Roman schreiben, der in der Gamesbranche spielt. Bei seinen Recherchen besuchte er ein neues Studio namens Valve und wurde Mitglied des Half-Life-Teams. Mit uns plaudert er übers Erzählen aus der Ego-Perspektive, eine legendäre Zugfahrt und die inspirierende Wirkung unaufgeräumter Schreibtische.

GameStar: Bist du eher Schreiber oder Designer?
Marc Laidlaw: Bei Spielen fällt es mir sehr schwer, das Schreiben vom Design zu trennen; ich denke erst mal ans Spieldesign und bringe dann die Schreiberei ein. Ich denke nie: »Hier ist eine coole Idee für eine Story, jetzt frage ich mich, was das dazugehörige Spiel sein soll?«, sondern: »Hier ist eine coole Idee für ein Spiel, ich sollte rauskriegen, ob es Spaß macht, und mir dann eine Storyidee einfallen lassen, die dazu passt.« Im Herzen bin ich also ein Designer. Einige meiner Lieblingsspiele enthalten sehr wenig Geschriebenes.

Ist auch bei Half-Life die Handlung mit dem Programm gewachsen?
Die Story entspringt dem Spiel, das wir machen. Sie ist wie ein Level: Man kann ein wenig vorausplanen, aber alles muss geändert und angepasst werden, während man es konstruiert. Die Story von Half-Life wurde buchstäblich entlang der Engine-Features entwickelt. Ein Beispiel ist der kultige Beginn des ersten Half-Life, die Zugfahrt. Die gab es nicht, bis wir Zug-Programmcode für einen anderen Level schrieben. Auch wenn ich an einer Prosa-Geschichte arbeite, sind größere Handlungs-Twists oft das Resultat einer Überarbeitung – der erste Entwurf ist nur ein Gerüst.

Du bist nach dem Erfolg deines Romans The 37th Mandala zu Valve gekommen. Warum?
»Erfolg« ist vielleicht das falsche Wort – ich war zufrieden mit dem Buch, es verkaufte aber nur wenige Exemplare. Ich wollte ein Buch schreiben, das von der Spielebranche handelt – aus der Recherche wurde mein Job bei Valve. Ich arbeitete damals als Anwaltssekretär, und weil unsere Kinder noch klein waren, kam ich in meiner Freizeit kaum zum Schreiben. Den Tag mit der Arbeit an Spielen zu verbringen, war unwiderstehlich.

Was war dein erster Eindruck vom Team, als du 1997 bei Valve angefangen hast? War es so, wie du ein Spielestudio erwartet hattest?
Ich hatte vorher schon zwei andere Studios kennengelernt. Synergy Studios in Tokio war eine kleine Firma, sehr künstlergesteuert, kreativ und cool. Sie hatten gerade das surreale CD-ROM-Spiel Gadget rausgebracht und mich angeheuert, um den Begleitroman zu schreiben. Ich verbrachte da nur einen Tag, aber der hinterließ einen tiefen Eindruck bei mir, wie es wohl sein würde, an einem Spiel zu arbeiten. Zu der Zeit besuchte ich auch den id-Software-Designer Sandy Petersen bei seiner Arbeit an Quake. Der Anblick von Sandys Schreibtisch war eine Offenbarung: Er war beladen mit Büchern, Musik, Monstern, Kunstwerken … im Vergleich zu meinem langweiligen Schreibtisch in der Anwaltskanzlei war das überwältigend. Ich wollte Sandy sein! Kurz darauf hatte ich die erste Gelegenheit, Valve zu besuchen. Wir redeten über den argentinischen Schriftsteller Borges und man zeigte mir tolle Demos der Quake-Engine. Ich war betrübt, dass man mir nicht sofort ein Jobangebot machte. Obwohl ich ja gar nicht mit der Absicht hingefahren war, dort zu arbeiten!

Das MMO-Projekt Prospero wurde zugunsten von Half-Life gestoppt. Hättest du lieber ein storylastiges Rollenspiel gemacht?
Nein, ich war ein größerer Fan von Ego-Shootern als von Third-Person-Spielen wie Prospero. Mein erstes Gespräch mit Gabe drehte sich darum, warum nicht mehr Leute die Quake-Engine lizenzieren, um Shooter mit Erzählstruktur zu machen. Die Designdiskussionen um Prospero waren mir dagegen fremd, und ich musste mich auf die Erklärungen anderer Leute verlassen, wie diese Art Spiel funktioniert. Ich war gar nicht so sehr an der Charakterentwicklung interessiert, ich wollte nur sehen, welche Story man um die Ego-Ansicht stricken kann. Lass die Spielwelt die Story sein! Abgesehen davon hatte ich keine große Agenda. Vieles von dem, was die Leute über »Was eine Story gut macht« sagen, ist Bullshit. Gute Geschichten können alles Mögliche sein, man muss sie nicht auf ein paar feste Regeln beschränken. Und Spiele bieten die Gelegenheit, neue Arten des Geschichtenerzählens zu entwickeln, statt nur die alten Modelle nachzuahmen.



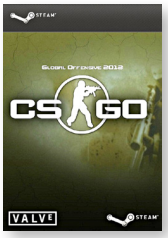


Half-Life verlegt alle Storyelemente in den Spielablauf, von Gesprächen mit NPCs bis hin zu integrierten Zwischensequenzen.

Warst du beim Redesign von Half-Life dabei?
Ja. Als wir es Ende 1997 durchspielten, waren wir alle enttäuscht, wie wenig es unsere Versprechen erfüllte. Fortan achteten wir darauf, dass jeder Aspekt des Designs durchdacht ist und von Playtesting unterstützt wird, dass wir nichts mehr im luftleeren Raum entwickeln. Die Nervosität erreichte ihren Höhepunkt, als wir nur auf dem Papier daran arbeiteten und die anderen Teammitglieder darauf warten mussten, dass es weitergeht. Aber sobald wir die Levels erstmals spielen konnten, legten sich die Befürchtungen. Das Spiel begann, so zu werden, wie wir es geplant hatten. ★

Ricochet 2 ist ein scherzhafter Community-Codename für Half-Life 3 (in Anspielung an Valves Half-Life-Mod Ricochet).

Counter-Strike: Global Offensive



Veröffentlicht: 21. August 2012

Darum geht's: Die globale Offensive beim klassischen Online-Shooter Counter-Strike beschränkt sich auf Veränderungen im Detail. Das unverwüstliche Spielprinzip wird durch neue Modi, bessere Grafik und überarbeitete Waffen dezent aufgewertet, ohne dabei den unbarmherzig-fesselnden Charme der Terroristenjagd im Team zu verlieren.

Testzitat: »Wenn mir bei Counter-Strike schon immer eines egal war, dann die Optik. Hübsche Grafik kann einfach nicht mit dem Gefühl konkurrieren, einen selbstgefälligen AWP-Schützen über die halbe Karte mit der Ak 47 auszuknipsen. Spielerisch ist das Ding einfach zeitlos gut.« (84 Punkte in GameStar 11/2012)

Vorabversionen ihrer Spiele anbieten – ein für die Branche enorm folgenreiches Phänomen. Was auf Steam erscheinen darf, entscheiden bereits seit 2012 nicht mehr nur die Valve-Mitarbeiter, sondern auch die Spieler selbst, das Abstimmungssystem »Greenlight« macht's möglich.

Auch neuen Genres gegenüber zeigt man sich aufgeschlossen. Gemeinsam mit Turtle Rock (Evolve) entwickelt Valve den beliebten Koop-Shooter Left 4 Dead und steigt ab 2009 ins aufblühende MOBA-Genre ein: Eine Gruppe von Valve-Entwicklern spielt die Warcraft-Mod Defense of the Ancients derart leidenschaftlich, dass man deren Betreuer IceFrog kontaktiert und schließlich einstellt. Wobei hier nicht nur Leidenschaft eine Rolle spielen dürfte: Defense of the Ancients (Dota) ist vor allem in Asien enorm beliebt und verzeichnet Millionen Spieler – ein Markt, den Valve nicht kampflos League of Legends überlassen möchte. Das Resultat ist das E-Sport-Phänomen Dota 2, für dessen jährliche Weltmeisterschaft zuletzt 18 Millionen Dollar an Preisgeldern ausgeschüttet wurden. Nach Counter-Strike und Team Fortress profitiert Valve also abermals von einer Mod – die nicht mal für eines seiner eigenen Spiele entstand. Zum Leidwesen des eigentlichen Warcraft-Machers Blizzard, der den Einstieg in den Dota-Markt lange verschlafen hat – und sogar zeitweilig einen Rechtsstreit um die Markenrechte erwägt.

Hungrig nach Hardware

Valve ist dank seines guten Riechers bis zum heutigen Tag unabhängig und muss weder auf eine Konzernmutter noch auf schnelle Rendite drängende Aktionäre achten. »Es gibt enormen Druck auf börsennotierten Firmen, ihre Quartalsziele zu erreichen. Leute, die keine Spieler sind, kapieren es einfach nicht: Sie können den Unterschied zwischen einem fertigen und einem fast fertigen Spiel nicht erkennen«, meint Gabe Newell. Er darf

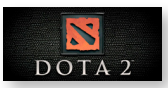


Bevor Turtle Rock Evolve entwickelte, gehörte das Studio Valve. Aus dieser Firmenehe resultierte der Team-Zombie-Shooter Left 4 Dead.

sich dagegen Zeit nehmen und Hitmarken jahrelang ruhen lassen, statt Fortsetzungen am laufenden Band zu produzieren. Nachdem Valve mit Steam den PC-Spielemarkt zwar nicht komplett erobert hat, aber unangefochten dominiert, wendet Gabe Newell seine Aufmerksamkeit dem Wohnzimmer zu. Denn Valve rüstet sich für einen Angriff auf das Hardwaresegment, entwirft mit den Steam Machines einen Konsolen-PC-Hybriden samt passendem Steam Controller und attackiert mit dem Betriebssystem SteamOS die Windows-Vorherrschaft. Schließlich sorgt sich Gabe Newell seit Jahren, dass sein einstiger Arbeitgeber Microsoft die Freiheit von unabhängigen Vertriebsplattformen wie Steam einschränken könnte. Ende 2015 beginnen die ersten PC-Anbieter mit dem Verkauf von Steam Machines. Dafür, dass Valve-Mitarbeiter so gerne vom Kundennutzen reden, wirkt dieses Hardware-Abenteuer erstaunlich unausgegoren: Die Mehrheit der auf Steam verkauften Spiele läuft nur unter Windows, ist also nicht kompatibel mit der Linux-Variante Steam-OS. Die sich in Benchmark-Tests überdies als langsamer entpuppt als Windows 10. Offensichtlich wird doch nicht alles zu Gold, was Valve anfasst.

Derzeit basteln Newell & Co. gemeinsam mit HTC an der Virtual-Reality-Brille HTC Vive, die bei Tests zwar bislang einen guten Eindruck hinterlässt, aber – wie alle VR-Hardware – wohl kaum schnell zum Massenphänomen avancieren dürfte. Dafür lässt sie sich unter anderem zu schlecht demonstrieren: Wer die Faszination Virtual Reality verstehen will, muss sie erleben. Und dabei den eigenen Mageninhalt bei sich behalten, schnell können Schwindelgefühle eintreten. Wenn man Valve etwas fürs neue Jahr einflüstern dürfte, dann wäre es der gute Vorsatz, sich von einer ganz anderen »Hardware« inspirieren zu lassen: Irgendwo im Büro steht noch das vergoldete Brecheisen herum, ein Geschenk von Sierra anlässlich der Fertigstellung von Half-Life. Ein schönes Souvenir aus der Anfangszeit des Studios und hoffentlich auch Symbol für seine Zukunft: »Rise and shine, Mister Freeman!«, denn so langsam wird's mal wieder Zeit. ★

Dota 2



Veröffentlicht: 9. Juli 2013

Darum geht's: Komplexe Heldenfähigkeiten in Online-Strategieschlachten einsetzen kann ziemlich fesselnd sein. Einige Valve-Angestellte haben so viel Spaß an dem MOBA-Spiel Dota, dass sie mit dessen Schöpfer in Kontakt treten. So kommt es zur gemeinsamen Entwicklung von Dota 2, das als Free2Play-Titel mit League of Legends und Heroes of the Storm konkurriert.

Testzitat: »Insgesamt aber ist Dota 2 schon jetzt ein hervorragendes Strategiespiel, das die Stärken des Originals konsequent ausbaut, ohne dabei seinen Charakter zu verlieren. Der Suchtfaktor steigt zwar verhältnismäßig spät, dann aber nachhaltig.« (86 Punkte in GameStar 9/2013)



Der Nachfolger zum MOBA-Klassiker Dota wurde auch nicht durch einen drohenden Rechtsstreit mit Blizzard ausgebremst.



Michael Obermeier
erinnert sich an ...

Nächster Halt: ESL

Neben meinem Besuch in den Valve-Büros zu Left 4 Dead mit Petra und den durch Frappuccino-Dauerkonsum verbundenen Zucker-Koffein-Flash bleibt mir vor allem eine Valve-Erinnerung im Gedächtnis: Die, in der ich mal fast Pro-Gamer geworden wäre. Ich spiele gerne und oft Shooter, bin darin aber nie erwähnenswert gut. Bis auf die goldene Zeit nach dem Release von Left 4 Dead 2, dem Zenit meiner Shooter-Skills. Damals hatte ich die Koop-Ballerei mit Freunden jeden Abend zig Stunden gespielt, wodurch wir im Modus »Scavenge« nahezu unbesiegbar waren. Das ging sogar so weit, dass Gegnerteams schon zum Spielbeginn das Match verlassen haben, wenn sie nur unsere gefürchteten »DuBiRaC«-Clantags (»Du bist raus aus'm Clan«) gelesen haben. Weil ständig nur zu gewinnen auf Dauer langweilig wird, haben wir aber schon nach wenigen Monaten mit Left 4 Dead 2 aufgehört. Jahre später haben wir unser Glück dann nochmal versucht, aber selbst gegen Zufallsteams kein Land mehr gesehen. Glück gehabt, ESL!



Mit Steam Controller und Streaming-Box Steam Link stieg Valve 2015 ins Hardwaregeschäft ein. Im April 2016 soll das mit HTC entwickelte VR-Heimset Vive folgen.



Pro und Contra Steam

STEAM – FLUCH ODER SEGEN?



Markus Schwerdtel

Steam hat uns befreit! Befreit von den verkrusteten Mechanismen des Publisher-Systems, das sich viel zu lange an den altmodischen Strukturen des traditionellen Musik- oder Buchvertriebs orientiert hat. Wir erinnern uns: Wer als Entwickler in der Prä-Steam-Ära erfolgreich ein Spiel veröffentlichen wollte, musste sich auf eine echte Ochsentour machen: Endlose Meetings mit Geldgebern, Prototyp-Pitching in den Hinterzimmern der Game Developers Conference, nervenaufreibende Abstimmungsprozesse mit Produzenten und Marketingleuten eines Publishers. Und dann hat das Spiel am Ende nicht mal viel mit der ursprünglichen Vision zu tun, sondern ist ein glatt geschliffenes Produkt ohne Seele.

Ganz anders jetzt: Schon auf der Steam-Startseite entdecke ich spannende Nischentitel, die früher einfach als Hirngespinst in der Entwickler-Schublade geblieben wären. Natürlich sind das nicht alles reinste Indie-Perlen, aber Userbewertungen und Kuratorenlisten bewahren mich vor Fehlkäufen. Und das Beste: Statt mein Geld einem großen Publisher in den Rachen zu werfen, landet die Kohle (abzüglich Valves individuell verhandeltem Anteil) direkt beim Entwickler.

Besitz bindet

Steam hat uns befreit! Befreit vom Ballast unzähliger Spieleschachteln, die ihr Dasein als Staubfänger im Keller fristen. Ich weiß, dass viele Spieler stolz auf ihre Sammlung sind und sie gern ins Regal stellen. Ich bin keiner von ihnen. In rund 30 Jahren Spielerkarriere kommt nämlich ganz schön viel Material zusammen. Da ist man froh, wenn einem eine einheitliche, komfortable Plattform die digitale Verwaltung des eigenen Spielearchivs abnimmt und es platzsparend in der Cloud parkt. Und dabei hört der Komfort ja nicht auf: Funktionen wie das Family Sharing, der Big-Picture-Modus oder der Geschenk-Service sind extrem praktisch. Ja, all das ginge theoretisch auch ohne Steam, aber eben viel, viel umständlicher! Außerdem muss ich jetzt nicht mehr zum Release eines großen Titels vor dem Spieleladen kampieren, eine Schachtel kaufen und dann erst mal nach Hause fahren und installieren. Nein, dank Pre-Load kann ich jetzt direkt loslegen, wenn die Uhr auf 00:01 springt. Ich gehe sogar so weit, zu sagen: Steam ist die ideale Vertriebsplattform für das durch und durch digitale Medium Computerspiel. Schachteln mit Datenträgern waren nur Krücken auf dem Weg in den natürlichen Lebensraum der Spiele: das Internet.

Kunst für alle

Steam hat uns befreit! Befreit von der Preisbarriere, die bisher viele Menschen vom Hobby Computerspiele ferngehalten hat. Denn auch wenn sich der krasse Preisverfall von Top-Titeln kurz nach Release für Entwickler katastrophal auswirken kann – für die Spieler ist er ein Segen! Noch nie war es so erschwinglich, immer die neuesten Spiele zu kennen. Und wenn man sich in unbekanntes Indie-Terrain wagt und es einem dann doch nicht gefällt, ist nicht soooo viel Geld verloren. Außerdem nutze ich die regelmäßigen Steam-Sales, um meine digitale Bibliothek um Klassiker und Must-Haves zu ergänzen – noch dazu, ohne erst jeden Media Markt zwischen Rosenheim und Ingolstadt abfahren zu müssen, um noch den letzten Software-Pyramiden-Restposten aufzustöbern. Skyrim hatte ich zum Beispiel bisher nur auf Disk, der Himmel weiß, wo die Scheibe rumliegt. Für Siebenfuffzich gehört mir jetzt das Komplettpaket mit allen Addons, jederzeit auffind- und installierbar in meiner Steam-Bibliothek.

Ja, mir ist natürlich klar, dass ich damit meinen »Spiele-Besitz« – innerhalb der durch die AGB vorgegebenen vertraglichen Grenzen – an die Willkür von Valve koppele. Und natürlich wissen Newells Mannen nahezu alles über mein Spielverhalten, meine Vorlieben und ein Stück weit sogar über meine Finanzen (»Der kauft immer nur im Sale, der alte Knickerer. Hat's wohl nicht so dicke!?«). Aber ganz ehrlich: Google, Apple, Facebook, die NSA und das Finanzamt wissen mindestens genauso viel über mich. Datenschutz-Paranoiker werden deshalb ohnehin einen Bogen um diese und alle anderen Vertriebsplattformen machen. Für mich jedoch überwiegen in der Summe eindeutig die Vorteile – ich mag Steam.



Hätte ohne die Indie-Unterstützung von Steam vermutlich nie das Licht der Welt erblickt: Das fantastische Pixel-Aufbauspiel Kingdom.



Klassiker wie Skyrim gibt es im Sale für ein paar Euro – ideal, um seine Bibliothek zu vervollständigen. Oder finden Sie ihre Skyrim-Disk noch?

Als sich 2004 herausstellte, dass Half-Life 2 an so ein komisches, neues Online-Tool gebunden ist, sackten auch in der GameStar-Redaktion die Gesichter in die Tiefgarage: Wie kann Valve es wagen, Spieler ohne Internetverbindung auszusperren? Seitdem sind mehr als elf Jahre vergangen, die Welt wurde immer vernetzter, und Steam ist längst zur etablierten und angesehenen Internet-Plattform gewachsen. Erst kürzlich verriet eine unserer Online-Umfragen, dass 98 Prozent der 10.769 Teilnehmern Steam verwenden, zugleich ergab unsere Umfrage zum neuen Wertungssystem bereits Anfang des Jahres: Wenn ein Spiel schon fest an eine Online-Plattform gebunden sein muss, dann ist unseren Lesern Steam immer noch am liebsten. Ja, Valve hat die PC-Spielebranche in den letzten Jahren nicht nur geprägt, es hat sie erobert. Aber leistet Steam denn einen rundum positiven Beitrag zu unserem Hobby, oder muss in der Tiefgarage immer noch ein Gesichtsparkplatz freigehalten werden? Markus Schwerdtel und Michael Graf diskutieren die Licht- und Schattenseiten der Valve-Dominanz.



Die Steam-Pflicht für Half-Life 2 war ein Skandal.

Monopol. Schon das Wort klingt böse, nach Unterdrückung, Ausbeutung, steigenden Benzinpreisen und zigarrenschmauchenden Dickwänsten, die Öltankern lächelnd beim Sinken zuschauen. Gut, so schlimm ist es mit Steam noch lange nicht. Dennoch kontrolliert Valve einen signifikanten Teil unseres Hobbys; wer auf dem PC spielen möchte, kommt an Steam kaum vorbei. Und zwar gezwungenermaßen, die meisten an die Valve-Plattform gebundenen Spiele gibt es sonst nirgendwo, nur ein paar Ausreißer verirren sich auf andere Plattformen oder gar kopierschutzfrei auf Gog.com. Steam schränkt unsere Wahlfreiheit also empfindlich ein – das Merkmal eines Monopols. Eine Monopolstellung bringt allerdings auch große Verantwortung mit sich, und der wird Valve in vielerlei Hinsicht nicht gerecht.

Anarchie auf Steam

Bereits vor drei Monaten haben wir im Report »Anarchie auf Steam« berichtet, dass Willkür und Betrugsversuche auf der Valve-Plattform alarmierend zunehmen, vor allem im Rahmen der »Early Access«- und »Greenlight«-Programme. Da löschen Entwickler unerwünschte Userbeiträge einfach oder bannen sogar Moderatoren, die angesichts der vielen Problemherde völlig überfordert sind. Die Urheber rassistischer, homophober oder anderweitig beleidigender Spiele und Kommentare fliegen teils erst nach Monaten endgültig raus. Okay, das geschieht vor allem im »Hinterhof« von Steam, bei weniger prominenten Titeln. Und ja, ich weiß zu schätzen, dass Steam allen neuen Entwicklern und Ideen eine Chance gibt, dabei ist auch viel Gutes entstanden. Auf den Konsolen etwa geht's restriktiver zu, ohne Zustimmung von Microsoft und Sony geschieht gar nichts. Zugleich verfestigt sich aber der Eindruck, dass Valve die eigene Plattform über den Kopf gewachsen ist.

Die große Entwertung

Was viele Spieler freut, ist ebenfalls ein Gefahrenherd: die Steam Sales. Ja, auch ich habe schon billig auf Steam eingekauft. Doch die Regelmäßigkeit und der Umfang der Rabattaktionen entwertet Spiele auch immer mehr: Warum sollte ich überhaupt noch etwas zum Vollpreis kaufen, wenn's mir schon wenig später nachgeworfen wird? Ein prominentes Beispiel ist Tomb Raider, dessen Verkaufspreis Square anno 2013 schon vier Monate nach dem Release um 75 Prozent gesenkt hat. Fünfundsiebzig Prozent! Ich kann jeden verstehen, der sowas zum Anlass nimmt, auch bei anderen Spielen noch ein paar Monate mit dem Kauf zu warten. Wird schon billiger werden. Das Problem: Das kann sich für die Publisher nicht rentieren. In einer Zeit, in der Entwicklungsteams immer größer und -kosten immer höher werden, in der selbst Spiele wie Max Payne 3 mit seinen drei Millionen Verkäufen als Flop gehandelt werden – in einer solchen Zeiten werden sich Publisher immer genauer überlegen, ob sich eine PC-Version überhaupt noch lohnt. Und wenn, dann wird sie halt nebenbei zusammengeklopft, als Abfallprodukt der preisstabileren Konsolenfassung. Umsetzungsdesaster à la Batman: Arkham Knight dürften so häufiger werden, was wiederum Vollpreiskäufer abschreckt – ein Teufelskreis. Und dann muss sich auch niemand wundern, wenn plötzlich in jedem zweiten Menü irgendwelche Mikrotransaktionen angeboten werden. Irgendwie muss der Kram ja Kohle abwerfen. Sparsamkeit hin oder her: Ja, ich bin schon der Meinung, dass gute (!) Spiele zum Release und in den Folgemonaten den Vollpreis wert sind.



Michael Graf

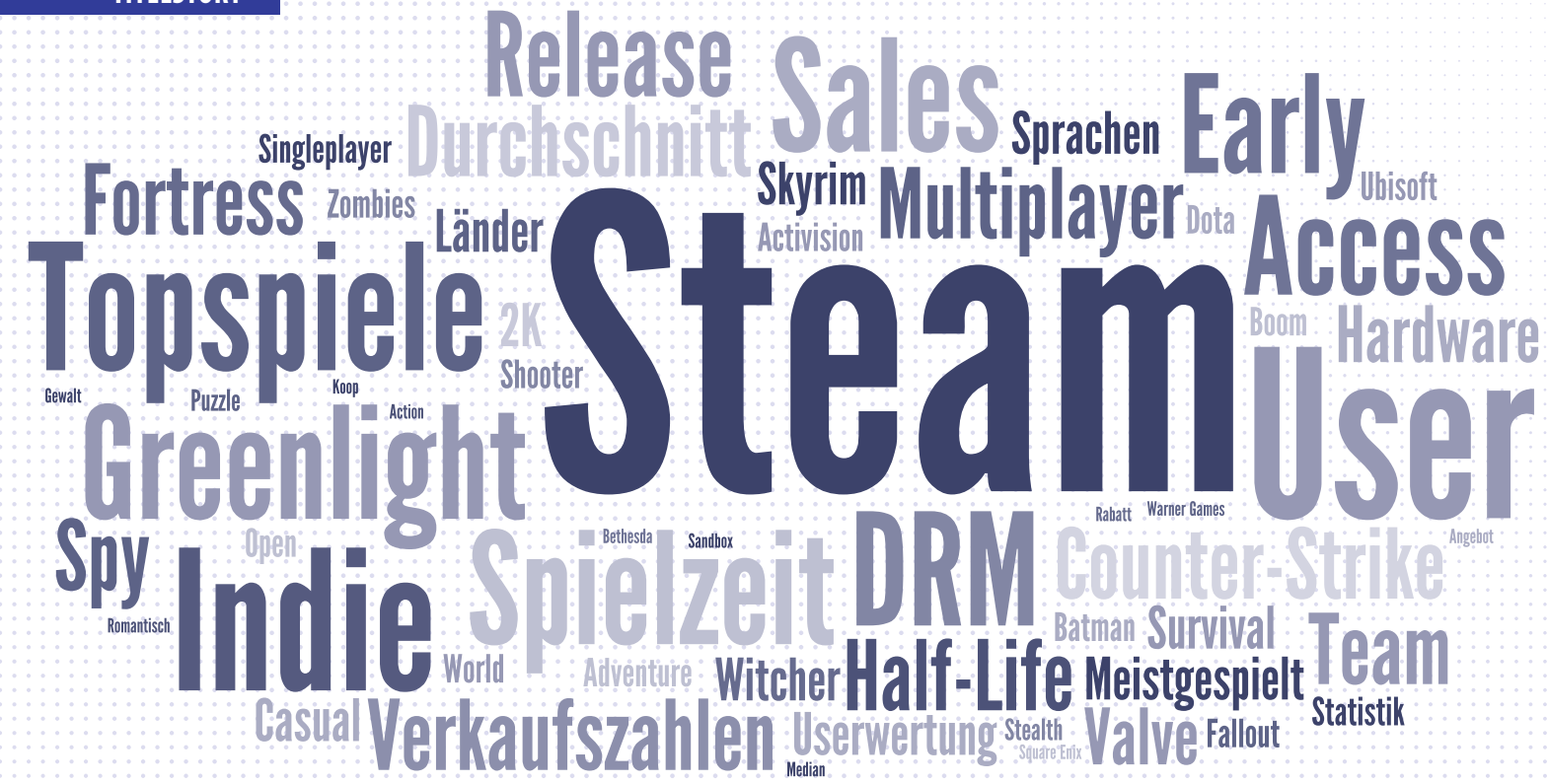
Klar, ich kenne und schätze die Vorzüge von Steam. Valves Quasi-Monopol und seine Auswirkungen besorgen mich aber. Mal ganz davon abgesehen, dass Gabe Newell & Co. die ganze Online-Anbinderei überhaupt erst salonfähig gemacht haben; ohne die Pionierarbeit von Steam hätten Origin und Uplay einen schlechten Stand gehabt. Und unser Hobby wäre freier, als es heute ist. Übrigens auch wegen der Spieleblockaden: Geo-Locks indizierter Spiele sind dank Steam allgegenwärtig geworden, die werden deutschen Nutzern nämlich einfach nicht mehr angeboten – obwohl man sie als Erwachsener hierzulande ganz legal kaufen dürfte. Aber weil Valve zu faul für Altersnachweise oder Uhrzeitregelungen (»Indizierte Titel erst ab Mitternacht«) ist, fällt das eben flach. Schöne, neue Welt. ★



Der Preis von Tomb Raider wurde schon vier Monate nach Erscheinen radikal gesenkt. Natürlich kauft da niemand mehr zum Vollpreis.



Je weniger sich PC-Versionen auszahlen, desto häufiger drohen uns Umsetzungsdesaster wie Batman: Arkham Knight.



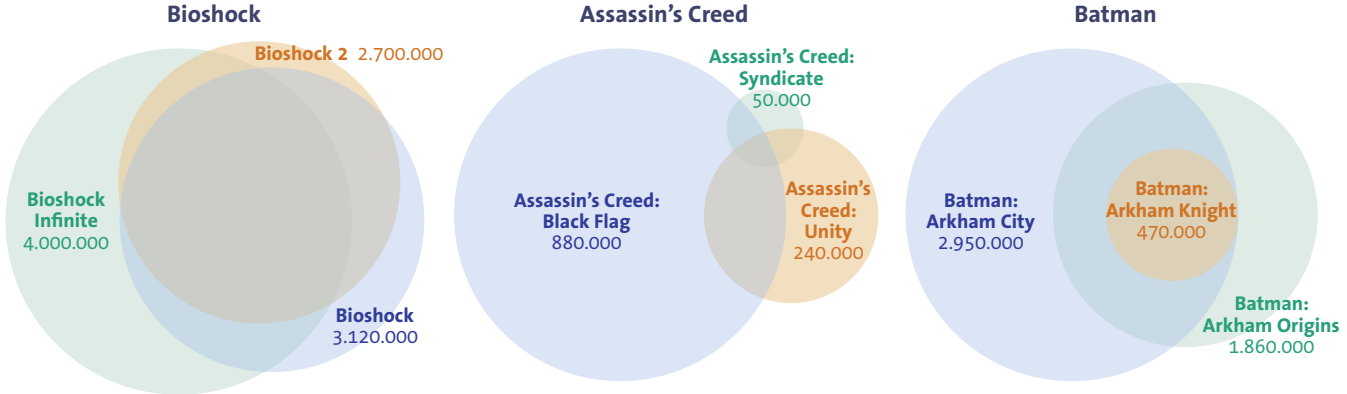
Steam hat sich seit seinem Start im Jahr 2003 vom ungeliebten Online-Kopierschutz zur weltweit wichtigsten Plattform für PC-Spiele(r) entwickelt und dabei die Art, wie wir Unterhaltungs-Software konsumieren, maßgeblich verändert. Nicht ausschließlich zum Guten, aber auf teils erstaunlich plakative Weise – wie unsere statistische Analyse zeigt. Von Thorsten Küchler

142.073.469 – das ist etwa der Kontostand von Gabe Newell, sondern die Gesamtzahl der weltweit aktiven Steam-Accounts Ende 2015. Im Klartext: Wäre Valves Onlineservice ein Staat, hätte er so viele Einwohner wie Deutschland und Großbritannien zusammen. »Steam ist so beliebt, weil es die Bedürfnisse der Spieler erfüllt. Und weil es erfolgreiche Konzepte wie bezahlte Betas alias ›Early Access‹ oder regelmäßige Sonderangebote eingeführt hat. Steam ist enorm wichtig für die PC-Spielebranche und der Hauptgrund für den Boom der Indie-Szene«, fasst Sergey Galyonkin zusammen. Er muss es wissen, denn der russische Branchenveteran betreibt mit Steamspy (siehe Kasten) die aktuell wohl spannendste und umfangreichste Seite zum Thema Steam-Statistiken. Wir haben uns durch diese ebenso detaillierten wie aussagekräftigen Daten gewühlt, um Folgendes herauszufinden: Wie hat Steam unsere Kauf- und Spielgewohnheiten verändert? Und welche überraschenden Wahrheiten verbergen sich in den so trockenen Zahlen?

Untote aus Fernost

Steam ist mehr Multikulti als eine FIFA-Weltmeisterschaft: Spieler aus insgesamt 254 Ländern besitzen einen aktiven Account. Und eben diese Internationalität schlägt sich auch in passenden Statistiken wieder: »Japaner lieben Zombies, Amerikaner schie-

Das Gesetz der Serie: Wann werden Nachfolger gekauft, wann nicht?



Die Bioshock-Reihe verfügt über eine ebenso große wie treue Fanbasis – fast zwei Millionen Steam-User haben gleich alle Titel der Serie in ihrer Bibliothek, die Schnittmenge zwischen den einzelnen Episoden ist enorm hoch. Und Bioshock Infinite hat mit seiner Neuausrichtung in Sachen Szenario offenbar ein breiteres Publikum angesprochen als seine beiden Vorgänger. Ganz anders Assassin's Creed: Die Bugs und Negativschlagzeilen von Unity haben viele Käufer der immens starken Vorgänger abgeschreckt. Und auch Syndicate ist in Sachen Steam-Statistik eine herbe Enttäuschung – das Vertrauen der Fans lässt sich nur schwer zurückgewinnen. Allerdings werden hier die Verkäufe über Uplay natürlich nicht berücksichtigt. Und dann ist da ja noch Batman: Die Arkham Knight-Episode der Warner-Serie ist aufgrund ihres furchtbaren technischen Zustands grandios gefloppt – nur beinharte Anhänger wollten den Titel trotzdem spielen.

ßen gerne, und Engländer sind verrückt nach Fußball«, liest Galyonkin aus seinen Zahlen. Denn Steamspy kann anhand der Nutzerstatistiken jedes Spiels auswerten, in welcher Region ein Thema oder Szenario besonders beliebt ist. Dabei wird schnell klar, dass zahlreiche Klischees weitaus mehr sind als bloße Mythen: So stellt Deutschland beispielsweise nur 5,35 Prozent der gesamten Community, reduziert auf den Simulationsbereich steigt der Anteil hiesiger Kunden jedoch auf 15 Prozent – und gar jeder fünfte Project-Cars-Spieler kommt aus Deutschland! Ebenfalls auffällig: Ausgerechnet die oft gescholtene Call-of-Duty-Serie ist bei den Steam-Nutzern Made in Germany überproportional beliebt. Egal ob Modern Warfare 3, Advanced Warfare oder Black Ops 2, die Mehrspieler-Server der PC-Shooter werden aktuell zu fast 16 Prozent von deutschen Teilnehmern frequentiert – mehr noch als im vermeintlichen Kernland der Reihe, den USA. Dort kommen indes Titel mit dem Schlüsselwort »Open World« außerordentlich gut an. Übrigens: Weltweit hat sich die Call-of-Duty-Serie auf Steam gut verkauft. Der erfolgreichste Serienteil ist Modern Warfare 2 mit 4,7 Millionen Besitzern, gefolgt von Black Ops (3,4 Mio.) und Modern Warfare 3 (3,1 Mio.). Die jüngeren Serienteile schwächeln indes: Ghosts liegt bei 1,3 Mio., Advanced Warfare bei 978.000.





Fallout 4 hat sich auf Steam binnen eines Monats 2,3 Millionen Mal verkauft – 600.000 Mal mehr als auf der Xbox One (PS4: 3,1 Millionen). The Witcher 3 (unten) verkaufte sich auf Steam nur 1,1 Millionen Mal, hier dürften aber auch viele PC-Spieler kopierschutzfrei auf Gog.com zugegriffen haben. Interessant: 67 Prozent der Fallout- und 68 Prozent der Witcher-3-Besitzer haben auch Skyrim gekauft. Bethesdas Epos hat also eine große Open-World-Sehnsucht geweckt.

Die kauffreudigen Deutschen

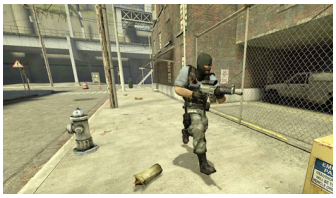
In Sachen Kauf- und Download-Freude liegen wir Deutschen im oberen Drittel: Ein BRD-Account enthält im Durchschnitt knapp 29 Steam-Spiele – darunter trotz aller Geo-Blockierungsmaßnahmen seitens Valve oft auch indizierte Titel wie Dying Light. Besonders kauffreudig sind laut Steamspy die britischen Kunden – auf der Insel besitzt jeder Account typischerweise 43 Spiele. Amüsantes Detail am Rande: Ausgerechnet der Vatikanstaat liegt mit 60 Spielen pro Account unangefochten an der Spitze. Jeder zweite Steam-Nutzer aus dem päpstlichen Wohnsitz zockt dabei am liebsten den Online-Shooter Counter-Strike: Global Offensive. Allerdings sind diese Zahlen mit Vorsicht zu genießen, weil die Steamspy-Daten auf Hochrechnungen basieren und somit vor allem bei kleineren Ausgangsmengen zu Messfehlern neigen.

Die weltweiten Unterschiede in Sachen Steam-Bibliotheken hängen freilich mit der Kaufkraft (sprich: dem wirtschaftlichen Zustand) des jeweiligen Landes zusammen. So verwundert es kaum, dass sich beispielsweise brasilianische Computerspieler weniger Programme (17,85) leisten können als etwa US-amerikanische (36,45). Allerdings spielt hier auch der Dota 2-Faktor eine gewichtige Rolle, denn Valves Mega-Hit fesselt seine Spieler geradezu. Wenn man nur die Steam-Accounts der insgesamt über 58 Millionen Dota-2-Anhänger betrachtet, so liegt der Median für insgesamt erworbene Titel bei – einem! Im Klartext: Die meisten Dota-2-Spieler spielen auf Steam eben wirklich nur Dota 2. Zum Vergleich: Die Käufer eines Fallout 4 besitzen im Mittel 64 Titel. In China, wo knapp 60 Prozent aller Steam-User Dota 2 spielen, werden dementsprechend auch nur läppische 6,6 Spiele pro Account heruntergeladen. »Man ging schon lange davon aus, dass Dota-2-Spieler fast keine anderen Titel kaufen, und die Erhebungen bestätigen das«, fasst Sergey Galyonkin seine Erkenntnisse zusammen. Der aktuell wohl wichtigste Wachstumsmarkt ist indes Russland. Fast 11 Prozent aller Steam-Accounts entfallen auf das Land in Osteuropa – Tendenz: schnell steigend! So verwundert es auch kaum, dass immer mehr Spiele nicht nur auf Englisch (6.710 Stück) oder Deutsch (2.536), sondern eben auch mit russischen Texten (1.414) angeboten werden. »Viele Leute und vor allem Entwickler sind sich nicht im Klaren darüber,

Die meistverkauften Steam-Spiele laut Steamspy*



Counter-Strike: Global Offensive 17,7 Mio.



Counter-Strike: Source
14,3 Mio.



Half-Life 2: Lost Coast
14,0 Mio.



Left 4 Dead 2
13,4 Mio.

*ohne Free2play

wie groß der russische Steam-Markt eigentlich ist. Aber diese Haltung ändert sich langsam, aber sicher«, kommentiert Galyonkin die wachsende Bedeutung seiner Heimat.

Early Access: Gutes Geschäft?

Der (kostenpflichtige) Zugang zu Betas und die resultierende Beteiligung der Kundschaft am Entwicklungsprozess ist eine der wichtigsten Steam-Neuerungen der letzten Jahre. Insgesamt 700 Titel wurden im Rahmen des »Early Access«-Programms seit 2013 auf den Markt gebracht – etwa 150 davon (fast 22 Prozent) schafften es bis zum finalen Release. Die durchschnittliche Dauer einer Early-Access-Phase beträgt 14 Monate, in denen sich ein Spiel im Mittel rund 8.000 Mal verkauft – ganz ordentlich. Die finale Veröffentlichung bringt im Gegensatz zu traditionell auf den Markt gebrachten Produkten dann allerdings keinen großen Verkaufsschub mehr, die meisten interessierten Kunden haben offensichtlich schon im Vorfeld zugegriffen. Und ausgerechnet die sonst gerne mal misstrauischen Deutschen gehören zu den größten Unterstützern dieses modernen Geschäftsmodells, fast acht Prozent (1,4 Millionen) aller Early-Access-Käufer haben einen hiesigen Account. Betrachtet man hingegen die beliebtesten Genre-Oberbegriffe, so ergibt sich ein ebenso spannendes wie eindeutiges Early-Access-Bild: Multiplayer, Sandbox, Survival, Open World und Action – das sind die Zutaten, aus denen erfolgreiche Early-Access-Titel gemacht sind – siehe Ark: Survival Evolved, Rust, DayZ und Konsorten. »Die Erfinder des Goat Simulator haben den Markt also perfekt parodiert«, fügt Galyonkin schmunzelnd hinzu. Dementsprechend ist auch die abstrakte Zombie-Apokalypse Unturned der bislang größte Early-Access-

Die Hardware der Steam-Nutzer: Worauf spielen wir?

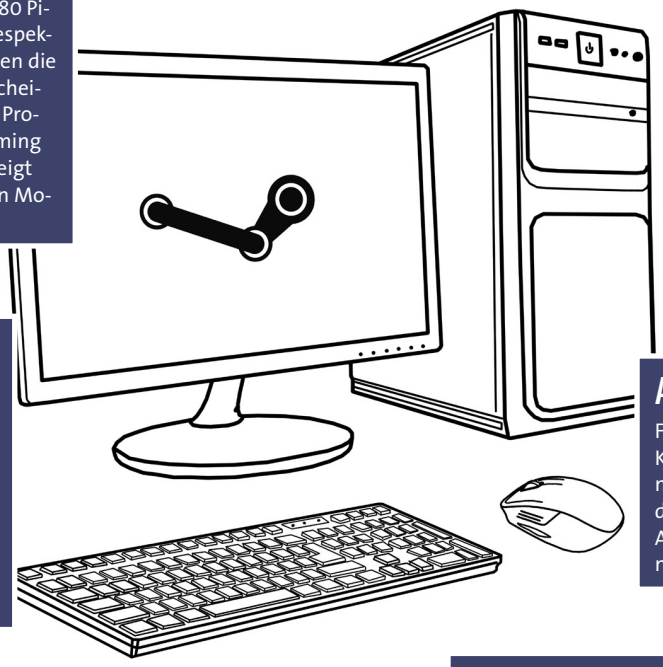
Jeden Monat führt Valve eine Umfrage unter den Kunden seines Onlineservices durch und ermittelt so, welche Hardware-Konfigurationen vorwiegend genutzt werden. Wir haben uns nicht nur eben diese aktuellen Zahlen angesehen, sondern selbst eine entsprechenden Befragung mit über 10.000 Teilnehmern auf GameStar.de gestartet, um die Statistiken zu verifizieren.

Monitor

4K gehört die Zukunft, in der Gegenwart lösen die meisten Bildschirme aber noch mit 1920x1080 Pixeln auf: 68 Prozent der GameStar.de-User respektive 35 Prozent aller Steam-Kunden verwenden die Full-HD-Auflösung. 4K ist noch eine Randerscheinung – GameStar.de: 2,2 Prozent, Steam: 0,1 Prozent (!). Welchen Stellenwert das Laptop-Gaming auf dem internationalen Steam-Markt hat, zeigt der mit 26 Prozent erstaunlich hohe Anteil an Monitoren mit 1366x768 Bildpunkten.

Hauptprozessor

Die GameStar.de-Nutzer verfügen mehrheitlich (knapp 80 Prozent) über einen Rechner mit Intel-Core-i-Architektur, dasselbe eindeutige Bild ergibt sich bei den offiziellen Steam-Umfragen. Beide Gruppen greifen dabei im Schnitt auf vier Prozessorkerne zurück.



Grafikkarte

Sowohl bei Steam als auch bei GameStar.de liegen die Chips von Nvidia klar vorn, fast 70 der Befragten besitzen eine Geforce-Grafikkarte. Dabei ist die GTX-900-Serie am weitesten verbreitet. Auffällig: Viele internationale User (fast 20 Prozent) verwenden Onboard-Grafikchips der Intel-HD-Reihe, da sie offenbar vorwiegend auf Laptops spielen.

Arbeitsspeicher

Fast die Hälfte aller Steam-Kunden hat einen Rechner mit mindestens 8 GB RAM. Unter den GameStar.de-Usern ist der Anteil mit knapp 91 Prozent noch signifikant höher.

Betriebssystem

Bei den weltweiten Steam-Nutzern liegt Windows 7 mit einem Anteil von knapp 43 Prozent klar vorne, die GameStar.de-Umfrageteilnehmer sind indes schon mehrheitlich (47 Prozent) auf Windows 10 umgestiegen. Windows 8 landet in seinen unterschiedlichen Version bei beiden Gruppen auf einem abgeschlagenen dritten Platz (Steam: 19 Prozent, GameStar.de: 11 Prozent).

Download-Tempo

Deutsche Spieler laden ihre Steam-Inhalte im Schnitt mit 12,4 Mbit/s herunter (Deutsche Telekom: 9,7 Mbit/s, Kabel Deutschland: 28 Mbit/s). Zum Vergleich: Der Median der US-Nutzer liegt bei deutlich schnelleren 22 Mbit. Der Gesamt-Traffic von Steam-Downloads liegt wöchentlich alleine in Deutschland bei sagenhaften 10,6 PetaByte – das sind über 2,3 Millionen DVDs!



Counter-Strike
11,8 Mio.



Half-Life 2: Deathmatch
11,8 Mio.



Garry's Mod
10,2 Mio.



The Elder Scrolls 5: Skyrim 10,0 Mio.

Hit: Sagenhafte 19 Millionen Mal wurde der Free2Play-Titel weltweit heruntergeladen. Allerdings sind Downloads hier nicht gleichbedeutend mit aktiven Spielern, wie ein Blick in die Detaildaten deutlich macht.

Besitzer gegen Spieler

Nun fügen zwar viele Steam-Nutzer ihrer Online-Bibliothek regelmäßig neue Spiele hinzu, tatsächlich gespielt wird dann aber nur einen Bruchteil davon. Die angesehene Webseite Ars Technica geht davon aus, dass circa 37 Prozent aller aktivierten Steam-Titel niemals gespielt werden. Das hat mehrere Gründe. Im Falle von Unturned liegt einer davon auf der Hand: Der Indie-Hit ist in aller Munde und kostet keinen Cent. Viele Spieler laden ihn spontan herunter, um ihn irgendwann mal auszuprobieren. Vielleicht. Schließlich schaut man einem geschenkten Gaul nicht ins Maul. Entsprechend haben nur 73 Prozent der Unturned-Downloader das Spiel tatsächlich gestartet, zumindest ein einziges Mal. Noch irrwitziger sind die Zahlen bei stark reduzierten Angeboten: Chaos auf Deponia wurde beispielsweise beachtliche 260.000 Mal über Steam abgesetzt, aber nur von 110.000 (42,5 Prozent) Käufern gespielt. Weil das Daedalic-Adventure bereits mehrmals im Sale für nur wenige Euro zu haben war, legten sich viele Kunden den Titel auf Halde – für vermeintlich ruhigere Zeiten. Ein Phänomen, das fast schon an Hamsterkäufe im klassischen Einzelhandel erinnert und dafür sorgt, dass Spiele im Marktwert von mehreren Hundert Millionen Euro ungestartet auf Festplatten vor sich hin schmoren. Der User Kongzoola, einer der Rekordhalter in Sachen Steam-Bibliotheksgröße, besitzt beispielsweise 6.904 Spiele und Addons – 6.672 davon hat er nie gespielt. Und auch wenn es sich dabei um ein Extrembeispiel handelt, sollte jedem Kunden klar sein: Die Länge eines Menschenlebens reicht schlichtweg nicht aus, um alle guten Steam-Spiele komplett zu schaffen.



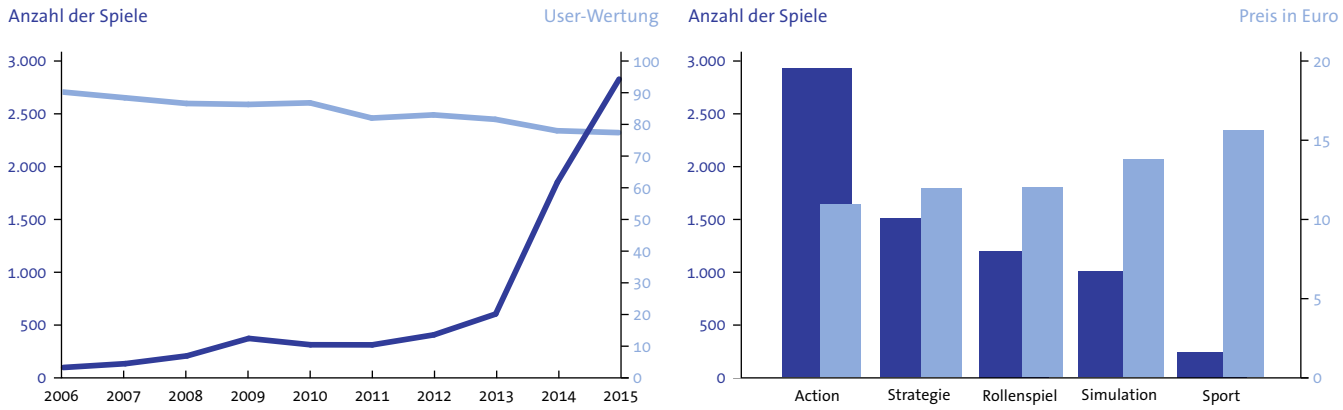
Dota 2 ist mit 58 Millionen Besitzern der am meisten heruntergeladene Steam-Titel.

Eine Frage des Zeitmanagements

Im Durchschnitt hat jeder aktive Steam-Account über 316 Stunden (also mehr als 13 Tage) reine Spielzeit auf dem Konto. Teilt man diese Zahl durch die typischerweise erworbenen elf Spiele pro User, so ergeben sich durchschnittlich knapp 29 Stunden, die in jedes Spiel investiert werden. Allerdings zeigt ein Blick auf die Vertreter einzelner Genres, dass der Aufwand je nach Spieltyp stark variiert. Das größte Preis-Leistungs-Verhältnis bieten rein statistisch Sportspiele, bei denen man für jede Stunde circa 1,01 Euro bezahlt. Denn Pro Evolution Soccer & Co.

Die Qual der großen Auswahl: Ist der Markt gesättigt?

Seitdem Steam im Jahre 2006 auch zur verbreiteten Plattform für Nicht-Valve-Titel wurde, nahm die Anzahl der Releases stetig zu. Alleine 2015 wurden knapp 2.800 neue Spiele veröffentlicht. Das große Sortiment hat aber auch seinen Preis. Die User-Wertungen der einzelnen Jahrgänge sinken stetig, denn schließlich hat die schiere Masse nicht immer auch entsprechende Klasse. Ein ähnliches Bild zeigt die Genre-Übersicht: Je mehr Spiele auf den Markt kommen, desto größer die Konkurrenz. Und so werden Actiontitel im Durchschnitt dann auch deutlich günstiger angeboten als beispielsweise Sportspiele. Das Prinzip von Angebot und Nachfrage trifft auch auf den Steam-Markt zu.





Half-Life 2
9,3 Mio.



Counter-Strike: Condition Zero 9,2 Mio.



Portal
8,9 Mio.



Civilization 5
8,0 Mio.

*ohne Free2play





Das Online-Zombiespiel Unturned (links)ist mit 19 Millionen Downloads der am weitesten verbreitete Early-Access-Titel. Als Free2Play-Programm zählt es aber nicht zu den meistverkauften Spielen. Zum Vergleich: DayZ (Mitte) kommt auf 3,4 Millionen Käufer, Rust (rechts) auf 3,0 Millionen.

beschäftigen uns im Schnitt 15 Stunden zu einem Kaufpreis von 15,22 Euro. Weitaus schlechter schneiden Adventures ab: 2,05 Euro je Stunde sind hier der absolute Spitzenwert. Kein Wunder, schließlich bieten Titel wie Grim Fandango Remastered meist einen vergleichsweise geringen Umfang kombiniert mit wenig Wiederspielwert. Ganz anders Grand Theft Auto 5: Rockstars Open-World-Knaller ist mit durchschnittlich 87 Stunden (Median: 55) einer der am intensivsten gespielten Steam-Titel. Der Free2Play-Shooter Warframe spaltet indes seine (mit 5,6 Millionen erstaunlich große) Spielergemeinde: Während zahlreiche User das Onlinegeballer nur kurz ausprobieren (Median: fünf Stunden), sorgen die treuen Fans des Titels für einen arithmetischen Median von satten 62 Stunden! Die Episoden der Call-of-Duty-Reihe bestehen hingegen aus jeweils zwei unterschiedlichen Hälften: Die für ihre Knappheit kritisierte Solokampagne von Modern Warfare 3 etwa beschäftigt ihre Spieler im Median nur 9,5 Stunden, während der Mehrspielermodus auf beachtliche 32 Stunden kommt. Schaut man sich die jeweiligen Gesamtspielerzahlen im Tages- und Wochenverlauf an, so ergibt sich ein einheitliches Bild: Die Steam-Community setzt sich vorwiegend abends an den Rech-

Sensationelle Statistik: Steam in Zahlen

1.577.049.735 SPIELE WURDEN BIS HEUTE INSGESAMT AUF STEAM VERKAUFT

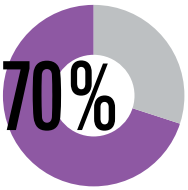
142 MIO. USER AUS 254 LÄNDERN SIND BEI STEAM AKTIV

DAS DURCHSPIELEN EINER SOLCHEN KOMPLETT-BIBLIOTHEK WÜRDE **40.000 STUNDEN** DAUERN

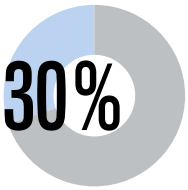
INSGESAMT BETRÄGT DIE SPIELZEIT ALLER STEAM-USER SOMIT ÜBER **5 MIO. JAHRE**

JEDER STEAM-USER HAT IM SCHNITT **11,1 SPIELE** IN SEINER ONLINE-BIBLIOTHEK

316 STUNDEN SPIELZEIT HAT JEDER SPIELER IM DURCHSCHNITT IN SEINE STEAM-TITEL INVESTIERT



BETRÄGT DIE GEWINNMARGE FÜR ENTWICKLER/PUBLISHER BEI EINEM STEAM-SPIEL



INDES BEIM GÄNGIGEN HANDEL MIT VERPACKTEN SPIELEN

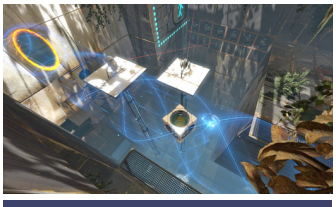
ÜBER **7.500 UNTERSCHIEDLICHE SPIELE** SIND IM STEAM-STORE AKTUELL ERHÄLTLICH

IN STOSSZEITEN SPIELEN **ÜBER 930.000 STEAM-USER** GLEICHZEITIG DOTA 2

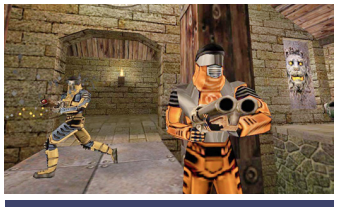
WER ALLE STEAM-SPIELE ZUM REGULÄREN PREIS ERWERBEN WILL, BRAUCHT **ÜBER 82.000 EURO**



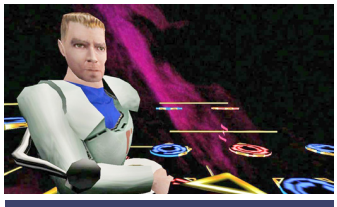
Day of Defeat
7,4 Mio.



Portal 2
7,3 Mio.



Half-Life Deathmatch Classic 7,3 Mio.

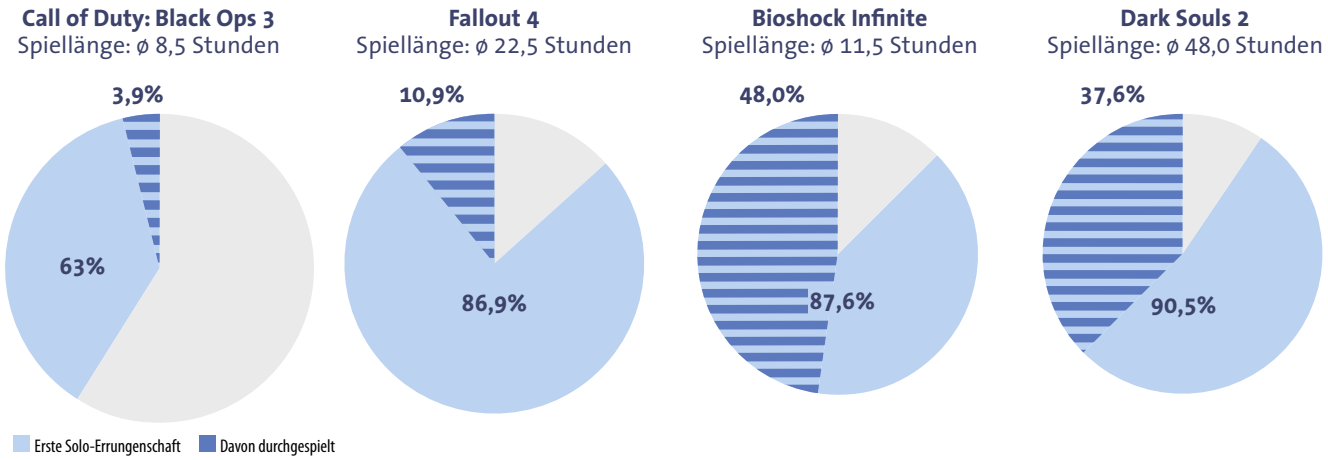


Ricochet
7,3 Mio.

Gekauft, gespielt, geschafft: Wie werden Steam-Titel wirklich genutzt?

Nicht einmal zwei Drittel der Spieler von Black Ops 3 schaffen das erste Singleplayer-Achievement? Sind die etwa zu doof? Nein, vielmehr zeigt die Statistik, dass 37 Prozent der Käufer den Titel als reine Mehrspielervergnügung erworben haben. Denn fast 60 Prozent aller Black-Ops 3-Kunden erreichen im Onlinemodus Level 10. Erstaunlich ist indes der Durchgespielt-Quotient: Nur vier von 100 Besitzern des Spiels beenden die Kampagne – und das bei einer (laut dem Onlineportal HowLongToBeat.com) nicht gerade üppigen Gesamtspielzeit von 8,5 Stunden.

Deutlich mehr Durchhaltevermögen haben die Spieler von Fallout 4, obwohl der Titel ja noch nicht besonders lange auf dem Markt ist und viel Umfang bietet. Wie stark die Faszination von Steam-Produkten sein kann, das beweisen auch Bioshock Infinite und Dark Souls 2: Sowohl der storylastige Shooter als auch From Softwares Rollenspiel werden von einem hohen Anteil ihrer Käufer auch durchgespielt. Was angesichts des knallharten Schwierigkeitsgrads von Dark Souls 2 fast schon an ein Wunder grenzt – aber wer's hat, beißt sich eben auch durch.



ner, nach 18 Uhr (jeweilige Ortszeit) geht die Kurve steil nach oben – bis sie dann schließlich ab Mitternacht wieder sinkt. Ebenso verhält es sich an Wochenenden, an denen aber natürlich viel mehr Menschen spielen als wochentags.

Gutes Spiel, gute Wertungen, gute Verkäufe? Daumen hoch oder Daumen runter: Das Grundprinzip der Steam-Userwertungen wirkt simpel. Doch hinter der Berechnung, die über eine gute oder schlechte Einordnung jedes Spiels entscheidet, stecken komplexe Algorithmen. Nur wenn beispielsweise mindestens 70 Prozent der abgegebenen Stimmen wohlwollend sind, wird der jeweilige Titel als »positiv« eingestuft. Aber wie wichtig sind diese Bewertungen überhaupt für den Verkaufserfolg? Die klare Antwort: sehr! Und auch deutlich bedeutender als Tests der internationalen Presse, denn das Vertrauen des Menschen in das Urteil Dritter hängt stark davon ab, wie nahe man sich dem Verfasser einer Kritik fühlt. Freunde und Bekannte sind logischerweise am glaubwürdigsten, direkt danach folgen andere Onlinespieler (»Denn ich bin ja auch einer von denen!«). Und so finden sich in den oberen Regionen (Top 20) der Allzeit-Steam-Verkaufscharts fast ausschließlich Titel, die von mindestens 80 Prozent der User positiv bewertet wurden. Um einen Mega-Hit zu landen, muss man als Entwickler also auch exzellente Arbeit abliefern.

Wie gnadenlos die Spielerschaft sein kann, sieht man an Payday 2: Der einst so





Zwei weitere Free2Play-Hits auf Steam: Warframe (links) hat 10,1 Millionen Besitzer (rund 615.000 davon spielen aktiv), der Shooter-Strategiespiel-Mix Heroes & Generals 8,4 Millionen (davon aber nur rund 250.000 aktiv).



Terraria
6,8 Mio.



Day of Defeat: Source
6,1 Mio.



Half-Life 2: Episode 1
5,8 Mio.



Borderlands 2
5,8 Mio.

* ohne Free2play

Publisher im Vergleich: Welcher Hersteller liegt statistisch vorne?

	Activision	Bethesda	Ubisoft	Valve	2K Games	Square Enix	Rockstar Games
Anzahl Spiele auf Steam	51	23	113	30	34	79	15
Durchschnittliche User-Bewertung	75,62	83,09	77,23	91,52	82,32	78,54	86,07
Durchschnittliche Spielzeit (Stunden)	19:48:00	21:17:00	14:49:00	40:14:00	26:07:00	10:25:00	13:05:00
Durchschnittliche Verkaufszahl pro Spiel	760.000	1.442.000	363.000	10.010.000	1.340.000	599.000	1.420.000
Durchschnittspreis pro Spiel (Euro)	33,14	21,33	16,73	13,77	15,42	12,67	16,85

Niedrigster Wert dieser Kategorie Höchster Wert dieser Kategorie

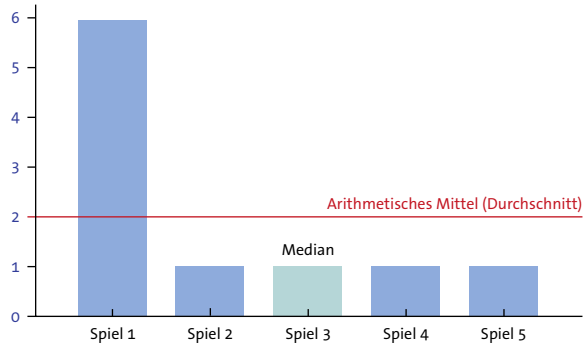
Trotz des inzwischen immensen Spielesortiments ist Steam vor allem eine Plattform für Valve-Eigenproduktionen. Die Titel der Half Life-Macher werden nicht nur am längsten gespielt, sondern auch mit Abstand am häufigsten erworben. Offenbar zurecht, denn auch die User-Wertungen von Dota 2 & Co. sind im Schnitt überragend. Ebenfalls beachtlich: Ubisoft hat inzwischen ganze 113 Spiele auf Steam veröffentlicht und liegt damit an der Spitze der großen Publisher. Activision schneidet hingegen recht dürftig ab, was aber natürlich auch an den hohen Spielepreisen liegt, die der Call-of-Duty-Hersteller aufruft. Bethesda und 2K Games entpuppen sich hingegen als wahre Steam-Profiteure, sowohl die Verkaufszahlen als auch die User-Wertungen liegen bei den beiden Publishern im oberen Bereich. Und während Square Enix sein Glück im Niedrigpreissegment sucht und zahlreiche Sonderangebote schnürt, bringt Rockstar nur alle Jubeljahre mal ein Spiel heraus – das kommt dann aber auch beim Publikum stets prima an.

beliebte Online-Shooter wird seit dem Einbau von Mikrotransaktionen mit Tausenden Negativurteilen abgestraft – und rutschte dadurch auch in den Meistgespielt-Listen deutlich nach unten. Ähnlich erging es dem eigentlich tollen Batman: Arkham Knight: Die peinlichen Macken der PC-Version und der monatelange Verkaufsstopp sorgten für miese Kritiken und im Vergleich zu den Vorgängern entsprechend schlechte Verkaufszahlen – ein Schicksal, das der Warner-Titel mit Assassin's Creed: Unity teilt. Dummerweise wird andersherum aber nicht zwingend ein Software-Schuh draus: Viele tolle Titel, die von den Steam-Usern über den grünen Klee gelobt werden, verkaufen sich trotzdem nur mäßig. Das Action-Adventure Shantae and the Pirate's Curse hat etwa mit fantastischen 99 Prozent eine der besten Bewertungen, wurde aber nur 14.700 Mal abgesetzt. Bedeutet: Wir kaufen in der Masse gerne beliebte Spiele, aber eben nicht alle.

Die erfolgsversprechendste Feature-Kombination für Steam-Spiele lautet übrigens: »modbar«, »Online-Koop« und »stummer Protagonist« – denn ein solcher Titel sahnt im Schnitt 85 Prozent positive Bewertungen ab und verkauft sich 800.000 Mal (Median). Wobei diese Zahlen hauptsächlich mit Counter-Strike (alle Serienteile zusammengerechnet kommen auf 53 Millionen Steam-Besitzer) und dem maulfaulen Gordon Freeman aus Half Life 2 (9,3 Millionen) zu tun haben. Der aktuelle Trend in Sachen erhöhter Schwierigkeitsgrad ist hingegen eindeutig: Schwere Spiele wie Dark Souls 2 kommen im Schnitt um 10 Community-Wertungsprozentpunkte besser weg als Open-World-Vertreter. Ebenfalls spannend: Spiele mit Romanzen (85,51 Prozent) werden höher eingeschätzt als Titel mit expliziter Gewaltdarstellung (81,9 Prozent) – Letztere verkaufen sich mit ungefähr 192.000 Exemplaren (laut Median) aber fast sechs Mal besser. Und da heißt es immer, »Sex sells«. ★

Median: Der bessere Durchschnitt?

Verkaufszahlen in Millionen Stück



Im Rahmen unseres Artikels fällt öfters der Ausdruck Median – und weil nicht jeder Spieler auch Mathematiker ist, hier eine kurze Erklärung. Normalerweise wird bei statistischen Erhebungen von der Wahlumfrage bis zur Schulnoten der klassische Durchschnitt (Fachbegriff: Arithmetisches Mittel) errechnet, um eine repräsentative Aussage zu treffen. Haben also etwa fünf Steam-Spiele des Hersteller Ubivision zusammen zehn Millionen Exemplare verkauft, so heißt es dann: Im Schnitt verkauft Ubivision jeweils zwei Millionen Exemplare. Das Problem: Extreme Ausreißer können die Zahlen verfälschen! Verkauft sich also einer der Titel aus unserem Beispiel sechs, die anderen aber je nur eine Million Mal – dann wäre eine Annäherung über den Median sinnvoller. Denn der sortiert die komplette Zahlenreihe nach Größe und teilt sie schließlich in zwei Hälften (eine davon größer, die andere kleiner als der Medianwert), um das tatsächliche Mittel zu finden. Ein durchschnittliches Spiel von Ubisvision verkauft sich also im Median eine Million Mal, wie unser Diagramm zeigt.



Half-Life
5.6 Mio.



Payday 2
5,6 Mio.



Half-Life 2: Episode 2
5,2 Mio.



Team Fortress Classic
5,1 Mio.

*ohne Free2play

Internationaler Vergleich: Die wichtigsten Steam-Länder

Im internationalen Vergleich liegt Deutschland beim Steam-Nutzerverhalten zwar im oberen Drittel, andere Länder geben jedoch letztlich den Ton an. So ist besonders der russische Markt inzwischen enorm lukrativ für Hersteller und Entwickler geworden – Tendenz: rasant steigend. Und während die englischen User mit Abstand am meisten spielen und auch hinsichtlich der Kauffreude vorne liegen, haben die Chinesen Steam vor allem aus einem Grund: um Dota 2 zu spielen. Entsprechend niedrig ist auch die Zahl der durchschnittlich erworbenen Titel im Reich der Mitte.

Kanada
User-Zahl: **4,9 Millionen**
Anteil an der Steam-Community: **3,44 %**
Spiele pro User: **35,60**
Meistgespielter Titel: **Team Fortress 2**
Durchschnittliche Spielzeit: **767 Stunden**

Deutschland
User-Zahl: **7,5 Millionen**
Anteil an der Steam-Community: **5,35 %**
Spiele pro User: **28,66**
Meistgespielter Titel: **Counter-Strike: Global Offensive**
Durchschnittliche Spielzeit: **711 Stunden**

Russland
User-Zahl: **15,3 Millionen**
Anteil an der Steam-Community: **10,94 %**
Spiele pro User: **18,39**
Meistgespielter Titel: **Dota 2**
Durchschnittliche Spielzeit: **754 Stunden**

USA
User-Zahl: **24,6 Millionen**
Anteil an der Steam-Community: **17,53 %**
Spiele pro User: **36,45**
Meistgespielter Titel: **Team Fortress 2**
Durchschnittliche Spielzeit: **755 Stunden**

Polen
User-Zahl: **3,7 Millionen**
Anteil an der Steam-Community: **2,58 %**
Spiele pro User: **21,17**
Meistgespielter Titel: **Counter-Strike: Global Offensive**
Durchschnittliche Spielzeit: **670 Stunden**

China
User-Zahl: **6,1 Millionen**
Anteil an der Steam-Community: **4,32 %**
Spiele pro User: **6,6**
Meistgespielter Titel: **Dota 2**
Durchschnittliche Spielzeit: **508 Stunden**

Großbritannien
User-Zahl: **5,7 Millionen**
Anteil an der Steam-Community: **4,04 %**
Spiele pro User: **42,62**
Meistgespielter Titel: **Team Fortress 2**
Durchschnittliche Spielzeit: **835 Stunden**

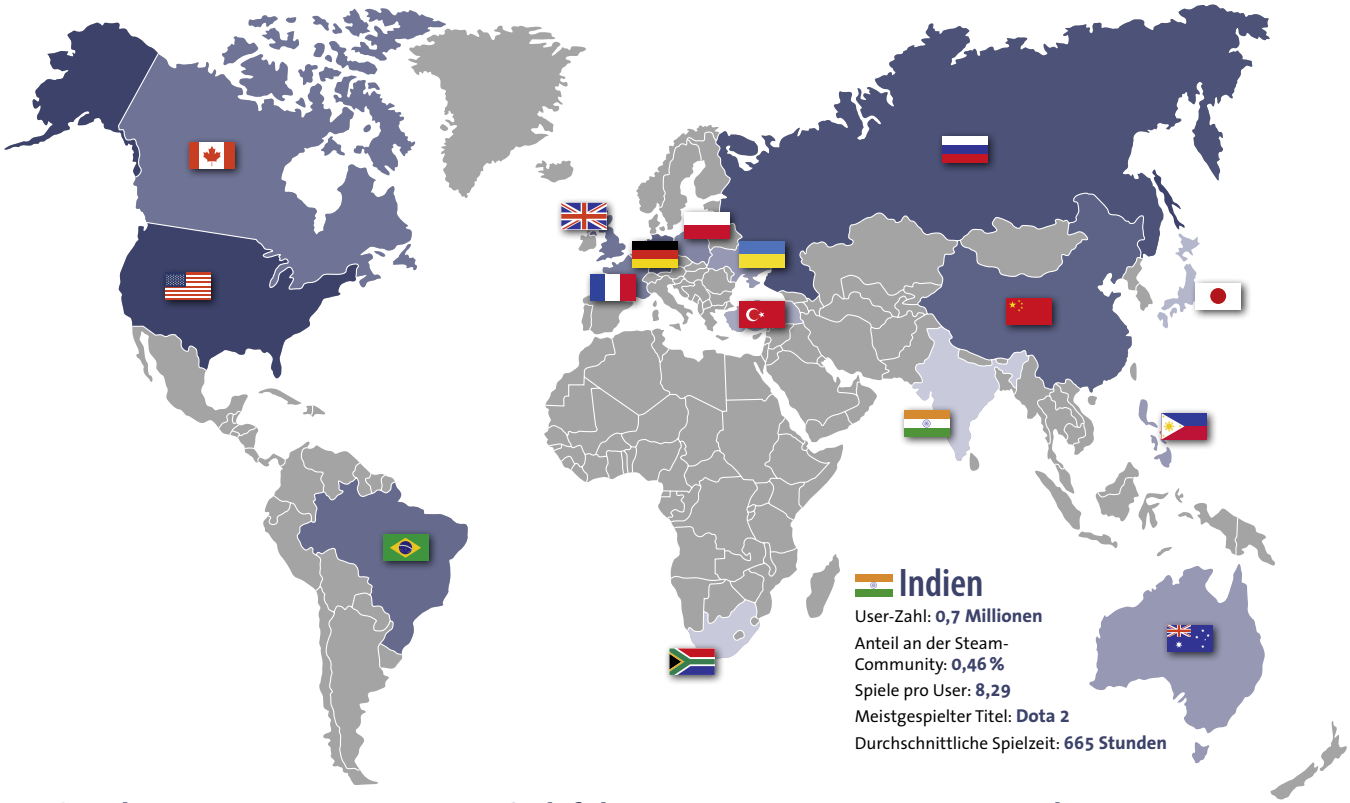
Ukraine
User-Zahl: **3,1 Millionen**
Anteil an der Steam-Community: **2,19 %**
Spiele pro User: **12,27**
Meistgespielter Titel: **Dota 2**
Durchschnittliche Spielzeit: **723 Stunden**

Japan
User-Zahl: **1,8 Millionen**
Anteil an der Steam-Community: **1,30 %**
Spiele pro User: **25,78**
Meistgespielter Titel: **Left 4 Dead 2**
Durchschnittliche Spielzeit: **715 Stunden**

Frankreich
User-Zahl: **5,5 Millionen**
Anteil an der Steam-Community: **3,87 %**
Spiele pro User: **22,49**
Meistgespielter Titel: **Team Fortress 2**
Durchschnittliche Spielzeit: **609 Stunden**

Türkei
User-Zahl: **2,4 Millionen**
Anteil an der Steam-Community: **1,51 %**
Spiele pro User: **13,91**
Meistgespielter Titel: **Counter-Strike: Global Offensive**
Durchschnittliche Spielzeit: **451 Stunden**

Philippinen
User-Zahl: **3,1 Millionen**
Anteil an der Steam-Community: **2,15 %**
Spiele pro User: **5,23**
Meistgespielter Titel: **Dota 2**
Durchschnittliche Spielzeit: **387 Stunden**



Indien
User-Zahl: **0,7 Millionen**
Anteil an der Steam-Community: **0,46 %**
Spiele pro User: **8,29**
Meistgespielter Titel: **Dota 2**
Durchschnittliche Spielzeit: **665 Stunden**

Brasilien
User-Zahl: **6,4 Millionen**
Anteil an der Steam-Community: **4,53 %**
Spiele pro User: **17,75**
Meistgespielter Titel: **Dota 2**
Durchschnittliche Spielzeit: **525 Stunden**

Südafrika
User-Zahl: **0,4 Millionen**
Anteil an der Steam-Community: **0,29 %**
Spiele pro User: **21,3**
Meistgespielter Titel: **Dota 2**
Durchschnittliche Spielzeit: **835 Stunden**

Australien
User-Zahl: **3,2 Millionen**
Anteil an der Steam-Community: **2,27 %**
Spiele pro User: **37,82**
Meistgespielter Titel: **Team Fortress 2**
Durchschnittliche Spielzeit: **819 Stunden**

Early Access-Spiele stehen mit einem Wertungs-Median) von 83 Prozent knapp zwei Punkte besser da als bereits veröffentlichte Titel.

Unser Jahresrückblick

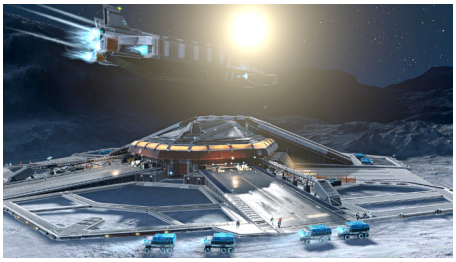
2015 EIN GUTER JAHRGANG

Tolle Spiele, Popcorn-Shitstorms und dramatische Seifenopern: 2015 war ein gutes Jahr für PC-Spieler!

Von Michael Graf und Martin Deppe



Badman statt Batman: Die PC-Version von Arkham Knight war eine einzige Katastrophe, in Flugszenen wie dieser stotterte die Framerate bis zum Stillstand.



Anno 2205 schmiss Teile der Anno-Tradition über Bord – zum Missfallen vieler Fans.



Metal Gear Solid 5 gehört zu den fünf Wertungs-Spitzenreitern 2015.

Fünf zu null für 2015! Während wir im schlappen Spielejahr 2014 nicht eine einzige 90er-Wertung vergeben haben, schnappten sich 2015 gleich fünf Neulinge Wertungen mit der begehrten Neun vorne: Je 92 Punkte gingen nacheinander an GTA 5, Pillars of Eternity, The Witcher 3 sowie Metal Gear Solid 5, und kurz vor der 2016er-Ziellinie driftete Dirt Rally noch mit glatten 90 Punkten auf Platz 5. Dass drei der fünf Streber Fortsetzungen etablierter Serien und gleichzeitig Open-World-Spiele sind, ist symptomatisch: 2015 ist Open World angesagt wie nie. Und kaum ein Publisher investiert heute noch Unsummen in völlig neue Marken, stattdessen ist Feilen an eingeführten Serien angesagt. Dabei kehren sogar längst tot geglaubte Namen zurück, etwa der Dreamcast-Klassiker Shenmue.

Dass die Serientreue einen Rückschritt oder gar -schlag bedeuten kann, zeigen auch drei ganz junge, aber nicht minder prominente Beispiele: Fallout 4, Star Wars: Battlefront und Anno 2205. Ubisoft schmirgelte dermaßen an seiner Vorzeige-Aufbauserie, dass von der beliebten Kernmechanik (Versorgungsrouten! Schiffe!) nur noch ein Haufen funkelnder Späne übrig blieb. Anno 2205 ist zwar immer noch ein sehr gutes Spiel – aber eben kein Anno mehr. Bethesda ist bei Fallout 4 weniger mutig gewesen: Das ist zwar riesig und als Open-World-Titel spitze, schwächelt aber wie gehabt beim Geschichtenerzählen und bleibt auch in Sachen skurrile Begegnungen hinter seinem Vorgänger New Vegas zurück. Auch Star Wars: Battlefront reicht nicht an die sehr hochgesteckten Erwartungen heran und dürfte auf Dauer zu wenig Tiefgang entfalten, um langfristig zu binden. Schon jetzt treten auf seinen Servern weniger PC-Spieler an als beim zwei Jahre alten Battlefield 4.

Tippfehler des Jahres 2015

»Arschmiene«

Sascha Penzhorn im Sonderheft zu Fallout 4, gemeint war natürlich »Armschiene«. Zum Glück haben wir das noch vor Drucklegung aufgespürt – die Word-Rechtschreibprüfung winkt so was nämlich durch.



Schleichwerbung 2015



aus Großkarolinenfeld, proudly presented vom Kollegen Markus Schwerdtel, der dort ungefähr achtmal die Woche Leberkässemmeln erwirbt und jeden Kaufvorgang in Echtzeit auf Facebook postet. Zuletzt ist das innige Verhältnis aber jäh abgekühlt, da Herr Schwerdtel zwei Rechtschreibfehler auf der Angebotstafel moniert hat.

Strahlende Beispiele

Und Pillars of Eternity und Dirt Rally? Beide sind strahlende Beispiele für moderne Publishing-Modelle. Der Entwickler Obsidian hat für Pillars of Eternity 3.986.929 Kickstarter-Dollar gesammelt und gut angelegt – in ein Rollenspiel, das die Tugenden von Baldur's Gate mit einer Geschichte verquickt, die uns auch noch zum Nachdenken anregt, wenn

der Rechner aus ist. Als Belohnung gibt's über eine halbe Million verkaufte Stück. Gratulation dazu! Dirt Rally wiederum ist ein Musterbeispiel, wie man Early Access richtig einsetzt. Keine halbfertige Version raushauen und dann zwei Jahre lang ohne großen Fortschritt im Entwicklungsfegefeuer verkohlen lassen, sondern einen exakten Plan aufstellen, was wann getan werden soll. Und es dann auch tatsächlich tun – die Early-Access-Phase von Dirt Rally verlief fast beängstigend geradlinig. Dabei half's natürlich auch, dass die Rennsimulation ihre Spieler von Anfang an mit hervorragend umgesetzten Kernkompetenzen packte – in diesem Fall der extrem guten Fahrphysik. Und das Beste daran: 15 Jahre lang haben die Fans von Colin McRae Rally 2.0 auf einen würdigen Nachfolger gehofft, bekamen aber immer mehr auf Funsport getrimmte Dirt-Spiele – bis im Mai 2015 Dirt Rally wie aus dem Nichts auftauchte. Solche positiven Überraschungen wünschen wir uns öfter!

Umsetzung: Sechs, setzen!
2015 erleben wir auch böse Überraschungen. Allen voran die PC-Umsetzung von Batman: Arkham Knight, die im Juni derart kaputt erscheint, dass der Publisher Warner das Spiel gleich wieder aus dem Verkauf nimmt – wie die QA-Abteilung es da reinwinken konnte, bleibt uns ein Rätsel. Einen derartigen Verkaufsstopp gab's in Deutschland übrigens noch nie – mal sehen, ob Warner hier einen Präzedenzfall geschaffen hat. Im Oktober bietet der Publisher das Spiel in einer überarbeiteten Fassung zum Vollpreis (!) wieder an. Blöd nur: Selbst die überarbeitete Version kämpft noch mit Framerate-Einbrüchen sowie Kompatibilitätsproblemen. Zur Entschädigung bekommen Käufer alle Arkham-Vorgänger geschenkt – aber eben nur, wenn sie bis zum 16. November 2015 bei Arkham Knight zum Vollpreis zugreifen. Und: Wer interessiert sich eigentlich für den letzten Teil einer Trilogie, ohne die Vorgänger zu kennen? Ganz schlechtes Geschäftsgebaren von Warner. Auch bei Fallout 4 nervt die PC-Umsetzung, hier allerdings »nur« mit einer verkorksten Steuerung, die zum Beispiel drei verschiedene Tasten zum Verlassen von Menüs belegt. Call of Duty: Black Ops 3 hingegen legt zwar eine prima Maus-und-Tastatursteuerung hin, versaubeutelt die PC-Fassung dann aber durch Lags und Framerate-Drops, sodass wir sie um zehn Punkte abwerten. Und bei den Leistungseinbrüchen von Just Cause 3 können wir uns immerhin damit »trösten«, dass sie auf der Xbox One auch vorkommen.

Die großen Publisher
Abgesehen von den Technikmucken hat Activision Blizzard 2015 allerdings ein überraschend gutes Call of Duty hinbekommen, sogar das beste seit Jahren. Auch Legacy of the Void, der Abschluss der Starcraft-2-Trilogie, bereitet der 17 Jahre alten Serie ein würdiges Finale – ist aber leider wohl auch Blizzards letztes großes Echtzeit-Strategiespiel, denn das Genre röchelt auch 2015 vor sich hin. Ubisoft glänzte 2015 ebenfalls mit starken Titeln: Nach dem enttäuschenden, weil technisch mangelhaften Assassin's Creed Unity (GameStar-Wertung: 76) schlägt das neue Syndicate mit 87 Punkten den richtigen Weg ein. Und Ubis Rainbow Six: Siege ist ein Traum für Teamplayer und bringt sieben Jahre nach dem grottigen Vegas 2 endlich wieder Schwung in die taktische Shooter-Reihe. Auch wenn's den Namen »Rainbow Six« nicht wirklich verdient, schließlich spielt Tom Clancy's Roman-Elitetruppe im Mehrspielerzirkus keinerlei Rolle, die Solo-Übungsmissionen erzählen keine Geschichte. Schade drum, dennoch ein gutes Spiel.

Auch Square Enix trumpft 2015 auf. Während Telltale mit Game of Thrones eine vielversprechende Vorlage zu einem dürren Adventure verwurstet, klaut ihnen der japanische Publisher nämlich still und heimlich die Episodenkrone – mit Life is Strange. Die kluge Mischung aus Coming-of-Age-Drama und Mystery-Geschichte stammt vom französischen Entwickler Dontnod (Remember Me) und entpuppt sich als eines der einprägsamsten Spielerlebnisse des ganzen Jahres. Wenn nicht sogar als DAS einprägsamste: Was die Teenagerin Max an ihrer Highschool erlebt, reißt uns mit, berührt uns, rührt uns an manchen Stellen gar zu Tränen – und gipfelt in Entscheidungen, die wir niemals treffen wollten. Wahnsinn. Wahnsinnig gut ist

Die drei besten Actionspiele 2015



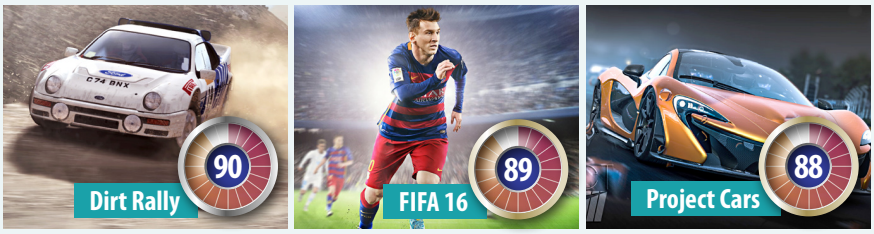
Die drei besten Rollenspiele 2015



Die drei besten Strategiespiele 2015



Die drei besten Sportspiele und Simulationen 2015



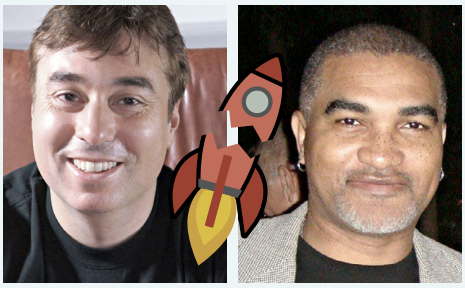
Die drei besten Adventures 2015



In der GameStar 7/1999 haben wir die Story von »Star Wars: Episode 1« abgedruckt – in Spiegelschrift.

Die Weltraumseifenoper

Chris Roberts vs. Derek Smart: Zwischen den Weltraumspielentwicklern entbrennt 2015 eine Schlammschlacht – wobei der Schlamm vor allem aus Smarts Richtung fliegt. Der hat 1996 das katastrophal verbuggte Battlecruiser 3000AD veröffentlicht und dessen Kritiker beleidigt. Heute arbeitet er am Onlinetitel Line of Defense und disst Chris Roberts, dem er schon damals in Wing-Commander-Zeiten nicht gerade wohlgesonnen war. Beim Streit-Revival geht's Smart vor allem um zweierlei: Erstens soll Roberts Elemente aus Battlecruiser für sein Crowdfunding-Projekt Star Citizen gestohlen haben. Zweitens sei Letzteres nur eine Luftblase, weil Roberts es niemals im vorgesehenen Umfang finanzieren und fertigstellen könne. Letzteres mag im Kern sogar diskutabel sein, schließlich hat Roberts' Team mit schweren technischen Problemen zu kämpfen. Die zu überwinden, dürfte viel Geld und Zeit kosten. Bei seinen Vorwürfen geht Smart allerdings arg unter die Gürtellinie, postet Beleidigungen und sogar Adresse und Fotos von Roberts' Haus – damit die »Unterstützer sehen, wohin ihr Geld verschwindet!«



Werden wohl keine dicken Kumpels mehr: Chris Roberts und Derek Smart.

Gleichzeitig protzt Derek Smart mit seinem eigenen Spiel Line of Defense, das viel besser sei als Star Citizen. Unser freier Autor Benjamin Danneberg schaut es sich daraufhin an – und ist entsetzt. Es ist nämlich nicht nur leer, sondern vor lauter Bugs auch kaum spielbar. Mehrere Steam-Nutzer posten unsere vernichtende Preview im Steam-Forum, woraufhin Smart Benjamin aus selbigem verbannt – was ein Moderator aber wieder zurücknimmt. Roberts droht derweil mit dem Anwalt. Was für ein Theater.

auch Rise of the Tomb Raider, das zum Leidwesen von Laras alten PC-Fans bislang aber nur für die Xbox One erschienen ist. Die PC-Version folgt laut Square erst Anfang 2016 – schade. Denn die Rückbesinnung auf alte Serientugenden greift, unsere Konsolenschwester GamePro vergab 89 Punkte.

Wahnsinnig schwach hingegen ist die Jahresbilanz von Electronic Arts. Denn abgesehen von FIFA 16 bringt der immerhin zweitgrößte Publisher nach Activison Blizzard in diesem Jahr kein rundum überzeugendes Vollpreisspiel zustande. Battlefield Hardline ist zwar beileibe nicht schlecht, aber auch nicht sonderlich originell – es wirkt eher wie ein Lückenfüller zwischen Battlefield 4 und Star Wars: Battlefront. Letzteres verkauft sich laut EA gut (bis März 2016 rechnet man mit 13 Millionen abgesetzten Exemplaren), das dürfte aber hauptsächlich dem Star-Wars-Filmhype geschuldet sein. Denn Grafik und Sound transportieren die Krieg-der-Sterne-Stimmung zwar grandios, für einen Online-Shooter fehlen dem arg auf Massentauglichkeit getrimmten Battlefront aber Vielfalt und Langzeitreiz. Oh, und eines gab's ja auch noch: Das bislang nur für die Konsolen veröffentlichte Need for Speed sieht zwar schick aus, krankt aber an seiner langweiligen Stadt, den schummelnden KI-Gegnern und der müden Solo-Geschichte. Von GamePro gab's 67 Punkte für die Konsolenversionen. Mal sehen, was die PC-Fassung im März noch rausreißen kann.

Wo bleibt Star Wars?

Apropos Battlefront: Wo sind 2015 eigentlich all die Star-Wars-Spiele geblieben? Als 1999 Episode 1 in die Kinos kam, gab's jede Menge, zum Beispiel X-Wing Alliance (87 GameStar-Punkte). Und allein zum Kinostart erschienen das grottige Adventure Phantom Menace (58 Punkte) und das solide »Rennspiel« Episode 1: Racer (77 Punkte). Und 2015? Während das Star-Wars-Merchandise vom Atomkraftwerk bis zum Zahnstocher gefühlt alles in Beschlag nimmt, bleiben ausgerechnet Spiele außen vor? Mal von Battlefront abgesehen, das ja nicht mal zur Zeit der neuen Filmhandlung spielt? Oder kommen die noch alle aus ihren Verstecken? Dass der Dead-Space- (und Battlefield-Hardline-)Entwickler Visceral an einem Han-Solo-Titel oder gar einem Open-World-Rollenspiel arbeitet, geistert ja schon länger durch die Branche. Außerdem deutete die Lucasfilm-Chefin Kathleen Kennedy noch Anfang Dezember an, dass zumindest Teile des düsteren Kopfgeldjäger-Shooters Star Wars: 1313 doch noch weiterverwendet werden. Der war bei der Übernahme von Lucasarts durch Disney eingestellt worden, zusammen mit dem Multiplayer-Shooter Star Wars: First Assault. Fun Fact: Viele ehemalige Entwickler von Star Wars: 1313 arbeiten derzeit an Mafia 3, darunter der Projektleiter Hayden Blackwell und der Lead Designer Matthias Worch. Nun gut, vielleicht erwartet uns stattdessen ja eine Flut neuer Star-Trek-Spiele, schließlich soll 2017 endlich eine neue Serie starten.

Unsumme 2015



Dollar will Activision Blizzard für den Candy-Crush-Entwickler King Games bezahlen – wenn die irische Wettbewerbsbehörde ihren Segen gibt, denn King hat dort seinen Firmensitz. Für diese unglaubliche Summe könnte Activision Blizzard auch 59 Star Citizens finanzieren, Roberts hat ja inzwischen 100 Millionen Dollar gesammelt. Oder mal eben Star Wars kaufen, für das Disney 2012 vier Milliarden Dollar bezahlt hat. Lohnen könnte sich der King-Kauf trotzdem, denn mit Free2Play-Mobile-Spielen wie Candy Crush machte die Firma 2014 satte 2,26 Milliarden Dollar Jahresumsatz. Da übersieht man gerne, dass beide Top-Titel auf dem altehrwürdigen Match-3-Spielprinzip basieren. Und das gibt es allein schon im App Store in gefühlten 5,9 Milliarden Varianten.



Falls Sie wegen des Hypes kein Star Wars mehr sehen können: Im Sommer 2016 kommt ein neuer Star-Trek-Film!



Das letzte seiner Art? Legacy of the Void legt ein fulminantes Starcraft-Finale hin. Die Zukunft des Echtzeit-Genres sieht aber düster aus.



Eines der gelungenen Remakes 2015: Satellite Reign lässt Peter Molyneux' Syndicate auferstehen.

Quicklebendig: der PC

Abgesehen von den bereits erwähnten Portierungsausrutschern präsentiert sich die oft totgesagte Plattform PC in Bestform. Satte 143 Spiele testen wir 2015 (Kontrollbesuche mit eingerechnet), im Schnitt bekommen sie eine Wertung von 77,1 Punkten (2014: 73 Punkte). Dabei schneiden die 18 getesteten Adventures durchschnittlich am schlechtesten ab (74,6 Punkte), die 22 Rollenspiele am besten (80,9 Punkte). Trotz der neuen Konsolengeneration lassen die Spielecomputer keine Federn, auch weil zum Beispiel der russische Spielemarkt immer potenter wird – und hier liegen PC-Spieler klar vorne. Auch ein neuer Konkurrent dürfte dem (Windows-)PC nicht wehtun: Die Steam Machine, Valves Versuch, mit einer Art PC-Konsole das Wohnzimmer zu erobern. Wer das Teil kaufen soll, bleibt uns aber ein Rätsel. Denn zum einen kostet die schwarze Box ungefähr doppelt so viel wie eine PS4 oder Xbox One, zum anderen schränkt ihr SteamOS, das auf Linux basiert, von vornherein die Spieleauswahl ein. Valve spricht zwar von über 1.500 Titeln, doch darunter sind eben viele Indie-Spiele und Klassiker, während junge Spiele wie Fallout 4 oder Star Wars: Battlefront nicht laufen. Und die, die laufen, haben ein ganz profanes Problem: Texte sind auf dem weit entfernten Fernseher vom Sofa aus nicht so gut zu lesen wie auf dem viel näheren Computermonitor auf dem Schreibtisch – und es gibt nur wenige Spiele, in denen man die Schrift größer skalieren kann. Und klar, man kann auf den Steam Machines auch einfach Windows installieren – aber das kann man auch auf billigeren PCs und ohne Valve. Das Wohnzimmer dürfte Gabe Newell so vorerst nicht erobern.



Toller Controller, überflüssige Steambox: Nach seinem Praxistest weiß Heinrich Lenhardt nicht, wer den Kasten eigentlich kaufen soll.

Virtual Reality: Durchbruch 2016?

Auch das potenziell große Thema Virtual Reality bleibt 2015 noch in Lauerstellung. Der Hoffnungsträger Oculus Rift soll erst im ersten Quartal 2016 in den Verkauf gehen; immerhin steht jetzt fest, dass Vorbesteller die Weltraumoper Eve: Valkyrie dazubekommen. Anfang Dezember erzürnte Oculus-Gründer Palmer Luckey die VR-Jünger, als er während der Games Awards ankündigte, dass das Musikspiel Rock Band VR ausschließlich mit der Oculus Rift laufe und beispielsweise nicht mit der von Valve unterstützen VR-Brille HTC Vive. Doch genau diesen Konkurrenzkampf zwischen verschiedenen VR-Systemen können wir echt nicht brauchen. Die neue Technik ist zwar per se klasse, aber viel gewöhnungsbedürftiger und teurer als etwa eine Bewegungssteuerung à la Wii. Hier ist viel Überzeugungsarbeit nötig, denn das Vermitteln der Vorteile ist deutlich schwieriger als etwa hippe Wii-Spieler in noch hipperen Wohnzimmern zu zeigen, die begeistert vor dem Fernseher rumhüpfen. Nein, VR kapiert man erst richtig, wenn man sich persönlich so ein Teil über die Augen stülpt. Und genau da liegt der Hase im Pfeffer rum: Viele Menschen haben Vorbehalte gegen Geräte, die Augen und Ohren bedecken. Und wer Vorbehalte hat, gibt mal nicht eben ein paar Hundert Euro aus. Außerdem fehlt im VR-Bereich noch eine richtige Killer-Application, ein echtes Vorzeigespiel wie seinerzeit Rebel Assault für CD-Laufwerke oder Halo für die Xbox. Außer beeindruckenden Demos gibt es bisher kein massenmarkttaugliches Spiel, das die virtuellen Realitäten kräftig anschiebt. Aber da wäre ja noch die Pornoindustrie, die neuen technischen Möglichkeiten gegenüber schon immer aufgeschlossen war ...

Zitat des Jahres 2015

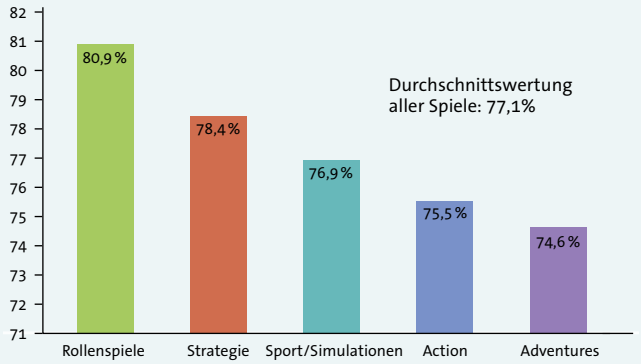


Chefredakteur Heiko Klinge, kurz vor Redaktionsschluss.

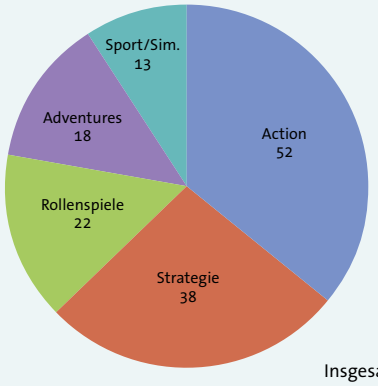
Zerbrochene Liebe

2015 ist auch das Jahr der japanischen Seifenoper: Mitte März kochen Gerüchte hoch, Konami habe sich mit seinem Stardesigner und ehemaligen Vizepräsidenten Hideo Kojima überworfen. Ausgelöst wurden diese Gerüchte dadurch, dass Kojimas Name und das Logo des Studios Kojima Productions plötzlich von der Website und der Verpackung von Metal Gear Solid 5 verschwinden. Insider munkeln, es habe richtig Zoff gegeben, dem kompletten Team rund um den Metal-Gear-Erfinder sei der Zugriff auf Mailverkehr, Telefon und Intranet eingeschränkt worden. Kurz darauf benennt Konami das Entwicklerstudio »Kojima Productions Los Angeles« in »Konami Los Angeles« um – und schließt es Anfang November endgültig, offiziell »im Rahmen einer Umstrukturierung«. Hideo Kojima selbst

Wertungsdurchschnitt nach Genre



Getestete Spiele 2015



Insgesamt: 143 Spiele

Hideo Kojima leidet nach eigenen Angaben unter eine partiellen Motion Sickness – bei Ego-Shootern wird ihm schlecht.

Unsere Kickstarter-Hoffnungen 2015

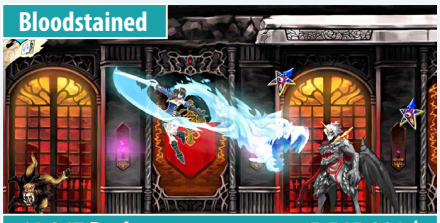
Shenmue 3



69.320 Backer — 6.333.295 $

In nur einer Stunde und 42 Minuten sammelte die Fortsetzung der Dreamcast-Legende die erste Dollar-Million ein. Klasse, aber auch eine Frechheit: Denn Sony hatte ohnehin angedacht, das Projekt zu finanzieren. Das Geld fehlt nun denen, für die Kickstarter eigentlich gedacht war: Kleinen Studios, die um jeden Cent kämpfen müssen.

Bloodstained



64.867 Backer — 5.545.991 $

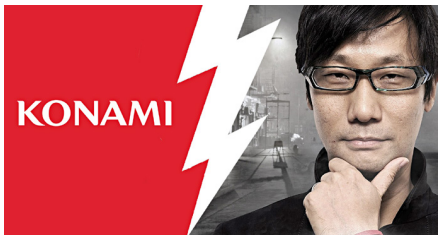
Ein Plattformer für fast alle Plattformen: 2017 soll dieser Sidescroller erscheinen, für PC, Mac, PS4, Xbox One, Wii U und sogar PS Vita. Im Stil der Castlevania-Spiele kämpfen wir uns durch ein Schloss, sammeln Items ein und stellen sogar Waffen her. Dahinter steckt der Designer Koji »IGA« Igarashi, der ehemalige Producer mehrerer Castlevanias.

Battletech



41.733 Backer — 2.785.537 $

Endlich wieder Rundentaktik für Mechwarrior! Während wir über 20 Jahre darauf warten mussten, war das Kickstarter-Ziel von 250.000 Dollar in nicht mal einer Stunde geknackt. Aber daran werkelt ja auch Jordan Weisman, der 1980 die FASA Corporation gründete und später Battletech-Center baute, mit Mech-Cockpits zum Reinklettern.



Nach 29 Jahren Ehe getrennt lebend: Publisher Konami und Star-Designer Hideo Kojima.

sei zwar noch dort angestellt, nehme aber »momentan »einen längeren Urlaub«. Trotzdem verbietet der Publisher seinem Angestellten per Anwalt, am 3. Dezember auf den Game Awards 2015 in Los Angeles zu erscheinen. Dort gewinnt Metal Gear Solid 5 den Preis als bestes Actionspiel, und der Schauspieler Kiefer Sutherland (»24«) nimmt vertretungsweise den Award entgegen – er spricht in Phantom Pain den Schleichdrauf Solid Snake. Zwei Wochen später verkündet Kojima dann offiziell das Ende seiner Konami-Laufbahn und die Gründung eines neuen Studios. Es heißt – Kojima Productions. Und arbeitet mit Sony zusammen.

Warum es zwischen Konami und Kojima nach 29 Jahren (!) dermaßen geknallt hat, ist bis heute unklar. Gut möglich, dass der Konzern seinem Star mangelnden Geschäftssinn vorwirft. So meldet sich im Sommer eine Komponistin zu Wort, die für Kojima über 30 Songs geschrieben hat, die er zwar bezahlt, aber nie verwendet habe. Zudem seien die Produktionskosten für Metal Gear Solid 5 weit übers Budget hinausgeschossen, weil Kojima unter anderem auf unzählige Updates der Fox Engine bestanden habe. Die hätten zwar kaum Zählbares gebracht, wohl aber das Spiel verzögert. Vielleicht war Kojima aber auch schlicht zu teuer – denn weiteren Gerüchten zufolge will sich der Publisher mit Ausnahme der PES-Reihe aus teuren Spieleproduktionen zurückziehen, was er bisher nur halbherzig dementiert hat.

Aufreger 2015

Neben lausigen PC-Umsetzungen wird das Reizwort »Netzneutralität« 2015 zum Schnellkochtopf der Gemüter – zu Recht. Denn die Pläne der Telekom sind an Dreistigkeit kaum zu übertreffen: Kurz nachdem das EU-Parlament die Netzneutralität (also die Regel, dass Internetprovider alle Daten in der gleichen Qualität zum Kunden übertragen müssen) quasi begraben hat, bloggt der Telekom-Chef Tim Höttges Ende Oktober drauflos. Demnach überlege die Telekom, »Spezialdienste« anzubieten, die »höhere Qualitätsansprüche« haben und »im Stau Vorfahrt« bekommen sollen. Das soll natürlich extra kosten und neben Videokonferenzen, Telemedizin und selbststeuernde Autos auch Onlinespiele betreffen. Die Reaktionen sind heftig, zumal der Pressesprecher der Telekom noch eifrig Öl ins Feuer kippt und den zarten Hinweis, die Providerinfrastruktur sei ja von der Bundespost und damit vom Steuerzahler finanziert worden, kurzerhand als »Mythos« bezeichnet. Kurz darauf wagt unter anderem Vodafone den Vorstoß, heimische Filesharing-Verbindungen ab 10 Gigabyte pro Tag radikal zu drosseln. Auch bei Flatrate-Verträgen, wohlgemerkt. Nur wenige Tage später rudert der Anbieter emsig zurück – da war der Aufschrei schlicht zu laut.

Apropos Aufschrei: Auch Christian Pfeiffer (71), pensionierter Direktor des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen (KFN) und ehemalige Galionsfigur der »Killerspiele«-Vorbeter, kommt 2015 in Wallung. Nach den Terroranschlägen von Paris äußert er tatsächlich: »Die Terroristen könnten sich als virtuelle Figuren in Onlinespielen wie World of Warcraft als Gruppe getroffen und die Anschläge in Paris geplant haben.« Könnten sie natürlich – Beweise bleibt Pfeiffer aber schuldig. Außerdem: Was sollen wir nun tun? World of Warcraft verbieten, um Terroranschläge zu verhindern? Okay … Weitere Politiker und selbst ernannte Fachleute äußern noch bizarrere Theorien – so könnten Terroristen ja in Super Mario Maker aus Münzen Wörter bilden oder in Call of Duty eine Wand beschießen, um mit Einschusslöchern Botschaften zu »schreiben«, die schnell wieder verschwinden. Zahlreiche Medien berichten sogar, die Pariser Attentäter hätten sich über die Chatfunktion der PlayStation 4 ausgetauscht – obwohl die Ermittler das niemals gesagt haben. Wir sind uns bis heute unschlüssig, ob wir darüber lachen oder weinen sollen …

Skurriles 2015

Da lachen wir doch lieber. Zum Beispiel über ulkige News-Meldungen aus dem Jahr 2015. Die mit Abstand am häufigsten aufgerufene Newsmeldung auf GameStar.de behandelte einen atemberaubenden Stunt in Counter-Strike: Global Offensive, bei dem der Spieler



Ein so starkes Spielejahr wie 2015 hatten wir lange nicht mehr – umso gespannter sind wir auf die Ergebnisse der nächsten GameStars-Wahl. Traditionsgemäß stimmen die Leser von GameStar und GamePro über ihre Highlights ab, auch in den genreübergreifenden Kategorien »Fail des Jahres« und »Der beste Spielemoment«. Um die Abstimmung zu erleichtern, haben wir die Spiele des Jahres 2015 wieder in 16 Kategorien unterteilt und für jeden dieser Bereiche wahrscheinliche Kandidaten aufgeführt. Sollte ein Titel in dieser Liste fehlen, hilft die Freitextfunktion. Ausgewertet werden die GameStars 2015 Ende Januar 2016, dann werden wir auf unseren Websites sowie in den Heften die Ergebnisse präsentieren und die Gewinner küren. Die Abstimmung startet ab sofort unter **Gamestar.de/gamestars**, machen Sie mit!

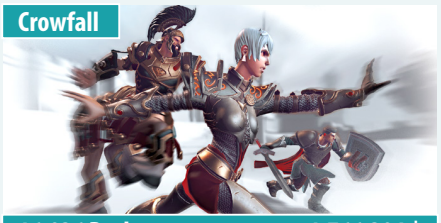
Divinity: Original Sin 2



42.713 Backer — 2.032.434 $

Der eine verteilt Ölpfützen, der andere ballert einen Flammenpfeil darauf: Das erste Original Sin vom Juni 2014 war ein Fest für Naturwissenschaftler. Und Zauberer. Und Rollenspieler. Und Taktiker. Umso mehr freuen wir uns, dass die Belgier den ebenfalls Kickstarter-finanzierten Vorgänger fortsetzen! Erscheinen soll das Spiel 2016.

Crowfall



16.936 Backer — 1.766.204 $

Game of Thrones meets EVE Online meets Dark Age of Camelot – so könnte man das PC-MMO beschreiben. Auf den Servern sind mehrere Königreiche angesiedelt, die sich gegenseitig überfallen können. Die Welten entwickeln sich dynamisch, die Spieler bestimmen die Wirtschaft. Da werden die 1,7 Millionen schnell verbraten sein.

The Bard's Tale 4



33.741 Backer — 1.519.680 $

1985 und 1986 verursachten die ersten beiden Bard's Tales einen Run auf Karopapier. Denn zu gern abenteuerten wir uns Quadrat um Quadrat durch die Stadt Skara Brae samt Umland. 2005 wollte Brian Fargo seinen Klassiker mit einem witzigen, aber umständliche Action-Rollenspiel wiederbeleben. Nun heißt es zurück zu den Wurzeln.

»mmberg« im Laufschritt just in dem Moment sein M4-Sturmgewehr wegwirft, als eine Kugel auf ihn zurast – die hätte eigentlich seinen Kopf erwischt, wird aber vom weggeworfenen Gewehr abgelenkt und verfehlt den Glückspilz. Das erntet zahlreiche Kommentare – und ist ein Fingerzeig darauf, wie beliebt Counter-Strike nach wie vor ist. Nicht umsonst sehen das ESL-Finale im August insgesamt 27 Millionen Zuschauer. Und 2015 ist noch mehr Witziges passiert: Da bezahlt ein Fan seine Fallout-4-Version mit über 2.000 Kronkorken, während ein anderer in seinem Haus eine zahnradförmige Vault-Tür original nachbaut. Ein 13-Jähriger überzeugt seine Eltern, dass er unbedingt GTA 5 braucht – anhand einer PowerPoint-Präsentation. Und ein SNES-Fan lässt seit über 20 Jahren seine Konsole laufen, weil er Angst um einen Spielstand hat.



Wir haben 2015 ein neues Wertungssystem eingeführt, das auf Leser-Feedback beruht.

GameStar – endlich erwachsen!

Auch für uns als Redaktion war 2015 ein aufregendes Jahr. Im Frühjahr hat unser ehemaliger Verlag IDG Entertainment GameStar und GamePro an den französischen Konzern Webedia verkauft, der Spielemagazine in mehreren Ländern betreibt – darunter das größte europäische Onlinemagazin Jeux Vidéo in Paris. Cool an der Übernahme: Wir können in der bisherigen Zusammensetzung weiterarbeiten, in der Redaktion bleiben alle Stellen erhalten – heutzutage ja leider keine Selbstverständlichkeit mehr. Ebenfalls cool: Weil es GameStar jetzt seit 18 Jahren gibt, wir also endlich volljährig sind, sind wir zu Hause ausgezogen. Nämlich von der Münchner IDG-Zentrale einmal quer durch die Stadt in ein schönes neues Büro im Münchner Westend. Die Qualität unserer Artikel wird nur unwesentlich davon beeinflusst, dass nebenan gerade die Münchner TÜV-Zentrale abgerissen wird – was selbst unsere Hardware-Redaktion mit ausgiebigen Subwoofer-Tests nicht übertönen kann.

Gleichzeitig ändert sich unsere Arbeitsweise. Statt wie früher nur in den Kategorien Test und Preview denken wir inzwischen breiter gefächert: Welche Art von Artikel ist die richtige für welches Thema? Was wollen Spieler über das jeweilige Spiel wissen? Eignet sich ein Thema eher für einen Test, ein Special, einen Guide, ein Video oder ein Streitgespräch? Welche Themen greifen wir im Heft auf, welche auf GameStar.de? Gerade das Internet bietet uns mehr Möglichkeiten denn je, das macht unseren Job so spannend! Zugleich arbeiten wir weiter an der gedruckten GameStar, wollen als Kontrast zum schnelllebigen Netzrauschen mehr lange Lesestrecken und aufwendig recherchierte Reports bieten, auch über Retrothemen. Die bekommt auch, wer online eine Mitgliedschaft bei GameStar Plus abschließt. Denn gute Artikel kosten Geld; wir wollen unsere Autoren weiterhin fair bezahlen. Apropos: Unter Letzteren sind viele bekannte Gesichter, vor allem Heinrich Lenhardt und Martin Deppe, die ja schon vor 18 Jahren bei der Erstausgabe der GameStar dabei waren. Und uns hoffentlich auch noch in den nächsten 18 Jahren erhalten bleiben. ★





Eindeutiger Fortschritt: Unser Konsolen-Spielezimmer vor (links) und nach dem Umzug. Die Redakteure konnten wir leider nicht ändern. Aber irgendwie sind sie uns auch ans Herz gewachsen.



Nebenan wird eine TÜV-Filiale abgerissen. Wir können bei dem Lärm aber bestens arbarwjap

Highlights, Enttäuschungen, Geheimtipps

UNSER SPIELEJAHR 2015

Unsere Redakteure schauen zurück auf ihre Lieblinge des Jahres 2015, auf die Titel, die sich als nicht so großartig wie erwartet entpuppt haben, und auf die Spielspaßüberraschungen, mit denen niemand gerechnet hat.



Markus Schwerdtel



HIGHLIGHT

The Witcher 3

Welches der vielen Highlights 2015 soll ich denn jetzt hier nehmen? Metal Gear Solid 5? Fallout 4? Pillars of Eternity? Oder halt dann doch The Witcher 3! Das ist zwar schon Anfang des Jahres erschienen, der Erfolg hallt aber dank hervorragender Addons und kostenloser Erweiterungen noch immer nach. Völlig zu Recht! Denn CD Projekt RED hat geschafft, woran andere Open-World-Titel scheitern: Innerhalb einer riesigen Spielwelt mit unzähligen Variablen und Unwägbarkeiten eine schlüssige, packende Handlung zu erzählen. Das trifft bei The Witcher 3 auf die große Hauptstory nur bedingt zu, dafür umso mehr bei vielen mittleren und kleinsten Geschichten in den Nebenquests, bei den Monsterjagden und Hexer-Aufträgen oder einfach so in der Landschaft. Geralt ist mein Held 2015!

GEHEIMTIPP

Kingdom

Die Leidenschaft brannte zwar nur ein Wochenende, dafür aber umso heller. Angelockt vom idyllischen Pixel-Look (ja, das gibt's) habe ich mir Kingdom runtergeladen und dann nonstop gespielt. Dabei ist das Prinzip simpel: Als Pixelkönig reitet man durch sein 2D-Reich, sammelt Ressourcen, rekrutiert Arbeiter sowie Soldaten und baut Verteidigungsanlagen. Letztere halten dann hoffentlich den Monsterwellen stand, die nach Sonnenuntergang heranstürmen. Und am nächsten Tag geht das Ganze mit stärkeren Monstern von vorne los. Klingt simpel, aber trotz immer gleicher Aufbauphase und vorgegebenem Tech-Tree bin ich immer motiviert, noch eine Nacht länger zu überleben. Auch wenn die Leidenschaft mittlerweile etwas erkaltet ist und ich Kingdom nur noch einmal die Woche starte – dafür aber regelmäßig.





ENTTÄUSCHUNG

Star Wars: Battlefront

Star Wars: Battlefront war für mich ein Hoffnungsträger. Für die Hoffnung, endlich mal wieder ein gutes Star-Wars-Spiel zu bekommen. Und für die Hoffnung, dass es mir vielleicht die Freude an Multiplayer-Shootern wiedergeben könnte. Denn die mir ist nach vielen Jahren Quake, Counter-Strike und anderen antiken Ballereien in letzter Zeit etwas abhandengekommen. Und tatsächlich: Battlefront ist ein gutes Star-Wars-Spiel. Mit bekannten Locations, Figuren, Soundeffekten – super! Aber es ist eben auch ganz schön seicht. Wenn man alle Schauplätze »gelernt« hat, gibt es nicht mehr viel zu entdecken, intensives Spielen lohnt sich kaum. Deshalb fungiert der Titel mittlerweile als Grafikdemo, wenn ich Spiele-Unbedarften zeigen will, was heute so möglich ist. Und ich spiele weiterhin eher solo und warte auf ein Knights of the Old Republic 3.



Heiko Klinge

HIGHLIGHT

Pillars of Eternity

Um zu verstehen, warum Pillars of Eternity mein persönliches Spiel des Jahres ist, muss man die Uhr ein wenig zurückdrehen. 1998 versenkte ich weit über 100 Stunden in Baldur's Gate. Ich liebte die detailverliebt gezeichnete Draufsicht-Spielwelt, die Interaktion mit charakterstarken Party-Mitgliedern, die spielerische Freiheit sowie die pausierbaren Echtzeitkämpfe mit ihren zig taktischen Finessen. Bald aber begann der Siegeszug von 3D, und die Kunst des komplexen Party-Draufsicht-Rollenspiels schien verloren gegangen. Dann kam Pillars of Eternity und beförderte mich zurück in den Rollenspieler-Himmel. Es war alles da, was mich seinerzeit bei Baldur's Gate begeisterte. Entwickler Obsidian ließ jedoch nicht nur das Gefühl von damals wieder aufleben, sondern modernisierte es ebenso behutsam wie konsequent. Von der komfortablen Inventarverwaltung, dem cleveren Dungeon-Design und dem punktgenau konfigurierbaren Schwierigkeitsgrad kann sich selbst die moderne Blockbuster-Konkurrenz vom Schlage eines Witcher 3 oder Fallout 4 noch eine Scheibe abschneiden.

GEHEIMTIPP

Skyshine's Bedlam

Bedlam ist die Fusion zweier Geheimtipps von 2012 und 2014: Auf der einen Seite FTL, in dem ich mich 2012 mit einem Raumschiff durch ein ebenso zufällig generiertes wie tödliches Universum kämpfte. Auf der anderen Seite Banner Saga, das mein Herz 2014 mit detailverliebter Zeichentrickgrafik sowie anspruchsvollen, aber dennoch kurzweiligen Rundenkämpfen und motivierenden Rollenspiel-Elementen eroberte. Bedlam kombiniert beides und verfrachtet das Ergebnis in ein cooles Endzeitszenario im 60er-Jahre-Comiclook. Mit rollenden Festung durchstreife ich die Ödlande, um die sagenumwobene Aztec City zu finden. Auf dem Weg muss ich nicht nur harte Entscheidungen treffen, sondern mich auch in knüppelharten Schlachten gegen Mutanten, Cyborgs und Roboter behaupten. Bedlam fasziniert mich, weil es so komplex wie kurzweilig ist. Eine Partie dauert je nach Erfolg gerade mal 30 bis 90 Minuten, aber selbst nach über 30 Anläufen entdecke ich noch neue Feinheiten und Taktiken. Wer sowohl Rundenstrategie als auch Roguelikes mag, sollte diesem liebevoll designten Kleinod unbedingt eine Chance geben.

ENTTÄUSCHUNG

Game of Thrones, Staffel 1

Was für ein temporeicher Beginn während der Geschehnisse der Bluthochzeit, was für ein schockierendes Finale der ersten Episode! Aber mit jeder weiteren Folge der Staffel verstärkte sich bei mir das Gefühl, als hätte Telltale einen dramaturgischen Luftballon aufgeblasen, aus dem sie immer mehr die Luft ablassen. Die Handlung wurde zunehmend belangloser, meine Entscheidungen immer egaler, das Storykonstrukt immer durchschaubarer. Und das (nicht mal sonderlich spannend inszenierte) Ende der letzten Episode lässt mich dann auch noch mit dem frustrierenden Gefühl zurück, trotz all meiner Anstrengungen rein gar nichts erreicht zu haben. Dass Game of Thrones außerdem im Vergleich zu The Walking Dead oder Borderlands die spielerischen Elemente auf ein absolutes Minimum zurückfährt, ist da nur noch eine Randnotiz. Eigentlich mag ich ja die Telltale-Spiele, aber angesichts der grandiosen Vorlage hatte ich wesentlich mehr von Game of Thrones erwartet.



Michael Graf

HIGHLIGHT

Cities: Skylines

Klar, ich habe in die gigantischen Welten von The Witcher 3 und Fallout 4 insgesamt 200 Stunden versenkt und keine einzige davon bereut. Das Hexer- und das Endzeit-Abenteuer waren die Spiele-Leuchttürme, die absoluten Überflieger des Jahres 2015. Mein persönlicher Siegerkranz gebührt dennoch einem anderen, weniger auffälligen Titel, Cities: Skylines. Denn weder The Witcher 3 noch Fallout 4 haben mich so oft und nachhaltig zum Zwischendurch-Comeback verführt wie die finnische Städtebauorgie. Selbst acht Monate nach dem Skylines-Release schiebe ich andere Spiele regelmäßig beiseite und bastle eine oder zwei Stunden an meiner Stadt herum. Denn irgendwas möchte optimiert werden, irgendwelche Stadtteile ersticken immer im Verkehr, irgendeine neue Mod hält der Steam-Workshop immer bereit. Hey, manchmal beobachte ich die Stadtbewohner auch einfach beim Leben, verfolge etwa Taxis und Lieferwagen auf ihren Routen. Das hat etwas Meditatives. Und auch wenn mich nach ein paar Stunden Bürgermeisterei schließlich doch ein anderes Spiel reizt, kehre ich immer wieder zu Skylines zurück. Gibt es ein größeres Lob für ein Spiel?

ENTTÄUSCHUNG

Anno 2205

An Anno hat mich stets gereizt, dass ich nicht nur ein funktionierendes Inselreich aufbauen musste – sondern es auch verteidigen. Gegen gierige Konkurrenten, gegen Piraten, gegen allerlei neidisches Geschmeiß eben. Anno 2205 degradiert das Militärsystem jedoch zum Beiwerk mit entsetzlich uninteressanten Schlachten. Was übrig bleibt, fühlt sich an wie ein Browserspiel. Ich ziehe Gebäude hoch, achte ein bisschen aufs Budget – und warte, warte, warte, bis ich genügend Ressourcen gesammelt habe. Mag sein, dass viele Anno-Spieler genau das lieben. Mag auch sein, dass das Militärsystem in Anno nie so richtig funktioniert hat. Aber das ist doch kein Grund, es bis zur Belanglosigkeit zu schrumpfen, sondern mal Hirnschmalz zu investieren und es zu verbessern! So langweilt mich der verbleibende Aufbaurumpf einfach nur, weil mir ein Gegner fehlt. Selbst im vermeintlich ähnlichen Cities: Skylines sitzt mir ja ein Kontrahent im Nacken: der Verkehr, der mit wachsender Stadtgröße immer unbeherrschbarer wird, vor allem mit Hardcore-Mods. Anno 2205 wirkt dagegen wie glattgebügelter Aufbau-Mainstream. Hübsch, ja, aber trivial. Das ist der Serie unwürdig.

GEHEIMTIPP

Homeworld Remastered

War klar, oder? Seit Jahren liege ich meinen Mitmenschen in den Ohren, dass Homeworld eines der besten Spiele aller Zeiten war – wie könnte ich da nun die technisch aufpolierte Remastered Collection verschweigen? Oh, ich gebe gerne zu, dass ich Homeworld nie wegen des taktischen Anspruchs oder der zugänglichen Steuerung (ähem) der 3D-Raumschlachten gespielt habe, sondern, weil sie einfach toll aussahen. Und ja, auch das habe ich schon erzählt: Ich bin der Vollnerd, der sich auf VHS (Schlagt's nach, Kinder!) aufgezeichnete Star-Trek-Gefechte in Zeitlupe angeschaut hat, um den Raumschiffchen beim Explodieren zuzugucken! Ich! Mag! Raumschlachten! Und in Homeworld Remastered sehen die eben noch mal eine ganze Ecke schicker aus als früher. Die Sammlung der beiden Serienteile (leider ohne Cataclysm) hat zwar ihre Macken, und in Sachen Story wischt das erste Homeworld mit dem zweiten immer noch den Boden auf. Wer meine Faszination halbwegs nachvollziehen kann, muss hier dennoch reinschauen. Zumal mit jedem Remastered-Kauf die Chance steigt, dass der Rechteinhaber Gearbox irgendwann ein Homeworld 3 entwickelt. Und das will ich haben. Jetzt.





Petra Schmitz

HIGHLIGHT

Wolfenstein: The Old Blood

Das Hauptspiel Wolfenstein: The New Order habe ich im Jahr zuvor nicht nur getestet, sondern aus Jux und Dollerei danach noch zwei weitere Male einfach so gespielt. Das ist mir mit dem Standalone-Addon Wolfenstein: The Old Blood zwar (noch) nicht passiert, dennoch war es eines meiner Highlights in diesem Jahr. (Ich schüttel die Faust Richtung Dimi, der mir mit GTA 5 zuvorgekommen ist, aber alles, was er sagt, unterschreibe ich.) The Old Blood gibt mir mehr schnörkellose und wunderbar eingängige Action, die ich in modernen und zuweilen arg überladenen Ego-Shootern immer mal wieder vermisse. Und wer kann sich bitteschön dem Reiz entziehen, eine riesige Burg zu erkunden? Eine Burg voller ideologisch fehlgeleiteter Torfnasen und Mutanten, die ich alle kompromisslos umnieten oder wahlweise heimlich meucheln darf? The Old Blood erinnert mich wohlig an meine ersten Shooter-Erfahrungen, allerdings ohne dabei altbacken zu wirken. Hallo MachineGames, bitte bald wieder sowas. Ganz unbedingt!



GEHEIMTIPP

Her Story

Es sieht auf den ersten Blick ganz schön öde aus, dieses Her Story. Da sitzt eine Frau an einem Tisch, trinkt Kaffee und erzählt in Fragmenten aus ihrem Leben. Aber wer sich auf die minimalistische Darstellung einlässt, erlebt einen der besten und innovativsten interaktiven Krimis des Jahres 2015. Aus den Lebensfragmenten ... na gut, es sind Videoschnipsel; aus mehreren Polizeiverhören muss der Spieler ein Bild zusammensetzen und einen Mord aufklären. Wobei – eine klassische Aufklärung gibt's nicht wirklich, dafür aber den einen oder anderen wirklich gelungenen Aha-Moment und die angenehme Gewissheit, dass man einer erstaunlichen Sache auf der Spur ist. Her Story hat mich überrascht, erschreckt, verwirrt. Und schließlich mit dem guten Gefühl entlassen, dass insbesondere die Indiespiele ein nicht enden wollender Quell für coole Designideen sind.



ENTTÄUSCHUNG

Fallout 4

Heiliger Bimbam, was hatte ich eine Gänsehaut bei der Ankündigung auf der E3! Weniger, weil mich die Szenen auf dem riesigen Screen vor mir so gerockt hätten, sondern vielmehr, weil die anwesende Fanmenge völlig durchdrehte. Das schwappte irgendwie auch auf mich über. Und tatsächlich freute ich mich wirklich sehr auf Fallout 4. Ich hoffte auf eine moderne Variante von Fallout 3 mit der erzählerischen Stärke von Fallout: New Vegas. Stattdessen hab ich Fallout 2,8 bekommen. Dass das Spiel grafisch nicht auf der Höhe der Zeit ist, kann ich ja gerade noch so – mit gehörigem Zähneknirschen – verkraften, aber dass das Karma-System ersatzlos gestrichen wurde, ich mich noch immer wie eine tote Ente an Seilen durch die Landschaften bewege, Kopfschmerzen vom Kopfschütteln über Inventarsystem und Steuerung bekomme und die Story nur eine gute Idee ohne fesselnde Handlung dahinter ist, das ist einfach zu viel! Ach Fallout 4, ich wollte dich echt lieben, aber es geht nicht. Es geht einfach nicht!



Dimitry Halley

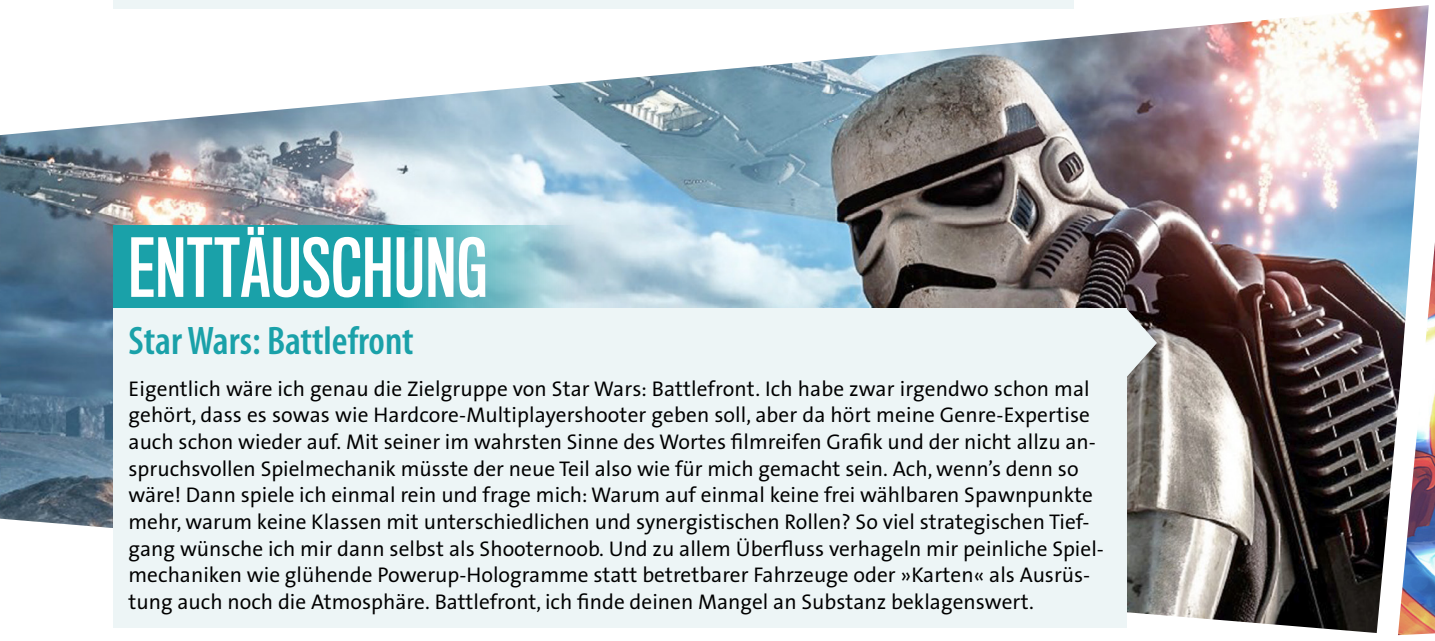




HIGHLIGHT

Grand Theft Auto 5

Kein Spiel hat mich dieses Jahr so beeindruckt wie Grand Theft Auto 5. Ich habe die Last-Gen-Fassungen nicht gespielt und mich wie Kollege Johannes komplett von aller Berichterstattung ferngehalten, weil ich unvoreingenommen ins Spiel gehen wollte. Das war eine grandiose Idee! GTA 5 ist für mich eines der besten Spiele aller Zeiten. Die Welt strotzt nur so vor Details, sieht aber auch in weiter Ferne großartig aus. Die Story fesselt mich viel mehr als die halbherzige Gangsterballade von Teil 4, die Charaktere sind interessant, abgedreht und komplex. Rockstar hält der Realität auf eine Art und Weise den Spiegel vor, die ich noch in keinem Spiel so mitreißend erlebt habe. Und ganz abseits von dieser Meta-Ebene machen die Ballereien, Verfolgungsjagden und Stunts jede Menge Spaß. Ich kann nicht zusammenrechnen, wie viele Stunden ich in der Kampagne verbracht habe. Und da kommen noch zig Onlinestunden an der Seite von Kollegin Ann-Kathrin und Kollege Johannes mit drauf.





ENTTÄUSCHUNG

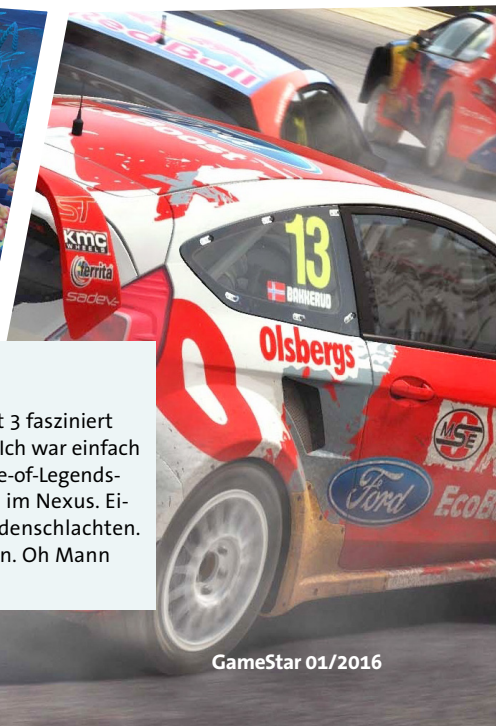
Star Wars: Battlefront

Eigentlich wäre ich genau die Zielgruppe von Star Wars: Battlefront. Ich habe zwar irgendwo schon mal gehört, dass es sowas wie Hardcore-Multiplayershooter geben soll, aber da hört meine Genre-Expertise auch schon wieder auf. Mit seiner im wahrsten Sinne des Wortes filmreifen Grafik und der nicht allzu anspruchsvollen Spielmechanik müsste der neue Teil also wie für mich gemacht sein. Ach, wenn's denn so wäre! Dann spiele ich einmal rein und frage mich: Warum auf einmal keine frei wählbaren Spawnpunkte mehr, warum keine Klassen mit unterschiedlichen und synergistischen Rollen? So viel strategischen Tiefgang wünsche ich mir dann selbst als Shooternoob. Und zu allem Überfluss verhageln mir peinliche Spielmechaniken wie glühende Powerup-Hologramme statt betretbarer Fahrzeuge oder »Karten« als Ausrüstung auch noch die Atmosphäre. Battlefront, ich finde deinen Mangel an Substanz beklagenswert.



Johannes Rohe





HIGHLIGHT

Heroes of the Storm

Blizzard hat es geschafft und den MOBA-Bann für mich gebrochen. Schon seit der Dota-Mod für Warcraft 3 fasziniert mich der Mix aus schneller Action, taktischem Tiefgang und Teamplay. Ich hatte nur immer ein Problem: Ich war einfach zu doof, um es selbst zu spielen. Mit HotS ist jetzt alles anders. Dank der eifrigen Hilfe des versierten League-of-Legends-Spielers Maurice habe ich die Einstiegshürde überwunden und fühle mich inzwischen richtig heimisch im Nexus. Eigentlich sogar etwas zu heimisch – viel zu viele meiner Abende verbringe ich mit den spannenden Heldenschlachten. Andere Spiele haben es da echt schwer. Nur die Overwatch-Beta schafft es, HotS Konkurrenz zu machen. Oh Mann Blizzard, hört doch mal auf, so gute Spiele zu entwickeln!

ENTTÄUSCHUNG

Star Wars: Battlefront

Nicht falsch verstehen: Ich habe viele launige Feierabende mit Star Wars: Battlefront. Das Spiel macht mir Spaß, ich liebe die Soundeffekte und kann mich an der Präsentation kaum satt sehen. Aber hier geht's um persönliche Enttäuschungen und da darf das Fan-Herz aus mir sprechen. Dass Raumschlachten gestrichen werden, weil Dice sich auf eine gute Infanterie-Balance konzentrieren will? Okay. Aber das fertige Spiel ist so eine seichte und kurzlebige Erfahrung, die dem Erbe nicht gerecht wird. Für mich als Spieler bedeutet Battlefront vor allem die Möglichkeit, mir meine eigene Star-Wars-Schlacht zusammenzustellen und mit Freunden Stunden in solchen Fantasien zu versenken. In dieser Kernkompetenz fällt das Reboot für mich durch – zumal mich die Hälfte der Szenarien eher kalt lassen. Wie wäre es stattdessen mal mit einer Kampfstation? Oder dem imperialen Coruscant?

GEHEIMTIPP

Axiom Verge

Metroidvania ist eines der am sträflichsten vernachlässigten Genres: eine fremde Welt erkunden, Geheimnisse entdecken, mit Gadgets, Waffen und Erfahrung besser werden – Axiom Verge vereint all das auf eine herausragende Art und Weise. Hinzu kommt noch ein Soundtrack im Stil von Hotline Miami sowie Bosskämpfe, die in puncto Design mit Dark Souls mithalten können. Mit der Glitch-Kanone kann ich die Beschaffenheit von Gegnern und Plattformen manipulieren. Das sieht dann aus wie Grafikfehler aus 8-Bit-Zeiten. Großartig! Auch die Story hat mich gepackt. Nach einem missglückten Experiment erwacht Wissenschaftler Trace auf einer fremden Welt und erfährt im Lauf der Kampagne Erschreckendes über den Planeten und seine eigene Rolle bei dessen Untergang. Das ist klassische Science-Fiction im Stil von Another World oder eben Metroid.



Maurice Weber

HIGHLIGHT

Life is Strange

Ursprünglich wollte ich hier The Witcher 3 hinschreiben, genauer gesagt dessen Erweiterung Hearts of Stone – ein Rollenspiel-Meisterstück und obendrein meine erste GameStar-Titelstory. Aber heimlich, still und leise hat sich dieses Jahr ein anderes Spiel zu meinem größten Highlight gemausert. Dabei hatte ich mir von Life is Strange gar nicht viel erwartet! Aber ehe ich mich versah, fieberte ich der nächsten Episode gespannter entgegen als jedem dicken Triple-A-Release. Was sich als charmantes Teenager-Adventure anlässt, überrascht mit einigen der schwierigsten Entscheidungen, die ich bislang in einem Spiel treffen musste. Besonders, weil Life is Strange das Kunststück schafft, dass mir das Schicksal seiner Figuren wirklich nahegeht. Kein Spiel hat 2015 einen stärkeren Eindruck bei mir hinterlassen.



GEHEIMTIPP

Duelyst

Mein Geheimtipp ist gar nicht mein eigener – ich habe ihn aus der GameStar-Community in den Kommentaren zu meinem enttäuschten Test von Magic Duels bekommen. Und ein toller Tipp war das, mit Duelyst hatte ich seit langem mal wieder richtig Spaß am digitalen Kartenspiel. Grundsätzlich funktioniert es ähnlich wie Hearthstone und setzt auf flotte Partien und ein fast identisches (aber etwas großzügigeres) Free2Play-Modell. Nur dass ich meine Karten als animierte Figuren auf ein Spielbrett rufe und sie dann zugweise bewege. Die sechs Fraktionen bieten ein imposantes Arsenal aus clever konzipierten Spezialfähigkeiten und Synergien. Obwohl die Matches schnell vorbei sind, fühlt sich jeder Zug wie ein kniffliges Puzzle an – dadurch wird Duelyst für mich zu einem der besten digitalen Kartenspiele auf dem Markt.



GEHEIMTIPP

Dirt Rally

Es kam aus dem Nichts und blies mich aus den Latschen: Dirt Rally erschien von jetzt auf gleich im Early-Access-Programm und demonstrierte nicht nur, wie eine faire Early-Access-Entwicklung auszusehen hat, sondern erinnerte mich daran, wie gut Rallye-Spiele sein können. Ich brauche keine direkten Konkurrenten. Wenn ich durch walisische Wälder oder über verschneite monegassische Serpentinen rase, treibt mir der Kampf gegen die Uhr mehr Schweiß auf die Stirn als jedes Überholmanöver. Elf Jahre nach dem letzten echten Colin McRae Rally beherrscht Codemasters die perfekte Mischung aus beinharter Simulation und hervorragender Spielbarkeit immer noch perfekt. Wer lieber Schotter als Asphalt unter den Reifen spürt, kommt an Dirt Rally nicht vorbei.

ENTTÄUSCHUNG

Batman: Arkham Knight

Meine Enttäuschung des Jahres 2015 habe ich nicht mal selbst angefasst. Die PC-Version von Batman: Arkham Knight war zum Release nämlich fast unspielbar. Die armen Leute, die es ausprobiert haben, hatten massive technische Probleme. Deshalb habe ich meinen Erstkontakt mit dem Abschluss der Arkham-Trilogie erstmal auf Eis gelegt und auf einen Patch gewartet, der alle Fehler behebt. Nur war das Warten leider vergebens. Trotz einiger Updates läuft das Batman bis heute nicht völlig rund – ein Armutszeugnis für den Entwickler Rocksteady, von dem ich bislang eigentlich eine gute Meinung hatte. Inzwischen habe ich mehr als genug andere Titel auf dem Tisch, die ich noch spielen will und muss. Für einen halbgaren Flattermann habe ich aktuell keine Zeit.

Far Cry Primal

VIEL FAR CRY, ETWAS POKÉMON

Genre: Ego-Shooter Publisher: Ubisoft Entwickler: Ubisoft Montreal Termin: 23.2.2016

Auf DVD: Preview-Video

Ein ganz neues Spielgefühl – trotz offensichtlicher Parallelen zu den Vorgängern. Von Johannes Rohe

Keiner, der schon mal das Skelett eines Gorillas neben dem eines Menschen gesehen hat, kann leugnen, dass auch wir mal haarig und auf allen Vieren durch den Wald gestapft sind. Ebenso wie wir Menschen kann auch Far Cry Primal seine Herkunft nicht verbergen: Im Kern ist es ein Far Cry durch und durch. Aber genau wie wir hat die Actionserie eine deutliche Veränderung durchgemacht – eine Keule ersetzt die AK-47, der Bogen das Scharfschützengewehr, statt mit Quads und Gyrocoptern durch die Gegend zu knattern, satteln wir ein Mammut. Die größte Neuerung ist aber, dass wir nun gleich mehrere Tiere als ständige Gefährten an unserer Seite haben.

Far Cry Primal versetzt uns 12.000 Jahre in die Vergangenheit. Als junger Steinzeitmensch Takkar werden wir in dieser ungemütlichen Zeit von unserem Stamm getrennt und müssen in Folge nicht nur überleben, sondern schließlich auch dafür sorgen, dass der finstere Stamm der Udam unsere eigenen Leute nicht auf einen Blutfleck in der Weltgeschichte reduziert.



Der Säbelzahntiger – das Auto der Urzeit. Neben den Großkatzen satteln wir auch ein junges Mammut.

Wo ist mein Winterfell?

Das erledigen wir weitgehend in typischer Far-Cry-Manier. Das Tal Oros ist ein hübsches, weitläufiges Gebiet, das wir wie Kyrat in Far Cry 4 frei erkunden. Dichte, grüne Wälder wimmeln nur so vor Tieren, ein großer Fluss durchzieht die Landschaft. Nur die verschneite Bergregion im Norden des Gletschertals stellt uns zu Spielbeginn vor ein unüberwindbares Problem: Während wir in Far Cry 4 keinen Gedanken an Klamotten verschwenden mussten, bevor wir in den Schneeregionen abgesetzt wurden, will Primal, dass wir uns darauf vorbereiten. Fackeln oder Lagerfeuer schaffen kurzzeitig Abhilfe gegen die Kälte, aber wer den Norden entspannt erkunden möchte, braucht warme Kleidung. Und die schalten wir erst im späteren Spielverlauf frei.



Einem Wollnashorn sollten wir tunlichst nicht so nahekommen. Wenige Sekunden nachdem wir diese Szene aufgenommen haben, sind wir auch schon tot.

Der erste Pfadfinder

Unvermeidlich für ein Far Cry gehört das Erobern von feindlichen Außenposten zu unseren Aufgaben, das tatsächlich genau so funktioniert wie in den Vorgängern: Wir töten alle Feinde in der Umgebung, möglichst ohne Alarm auszulösen, weil sonst Verstärkung anrückt. Die Alarmanlagen sind diesmal allerdings Signalhörner. Ebenfalls mit von der Partie: Signalfeuer. Laut den Entwicklern dienen die Feuer aber nicht dazu, die Karte aufzudecken, sondern sind hauptsächlich Schnellreisepunkte.

Auf einem unserer Streifzüge entdecken wir einen Krieger vom Stamm der Wenjas, der



Die Lichtstimmung ist beeindruckend. Aus der Nähe wirken viele Objekte aber sehr grobkörnig.



Die brutalen Udam terrorisieren das Oros-Tal. Ihre Häuptlinge erkennen wir an den stabilen Knochenrüstungen. (Entwickler-Screenshot)

unsere Hilfe braucht. Die Udam überfallen sein Dorf, erzählt er und bittet uns um Hilfe. Als Belohnung winken Rohstoffe und ein Skillpunkt, den wir in einen von acht Fähigkeitenbäumen investieren. Zur Erinnerung: Far Cry 4 hatte lediglich zwei.

Als tapferer Urzeitheld zögern wir keine Sekunde, schultern die Keule und stapfen los. Den Weg zum Ziel zu finden, ist ohne GPS allerdings nicht so einfach. Zwar können wir wie in den vorherigen Far-Cry-Spielen einen Wegpunkt auf der Karte setzen, eine Anzeige für die beste Route fehlt aber. Weil es nur wenige ausgetretene Pfade in der Spielwelt gibt, sind wir gezwungen, auch mal querfeldein durch das Gelände zu laufen. Steile Felsvorsprünge erklimmen wir wie gehabt mit einem Wurfhaken.

Fly like an Uhu

Schließlich stehen wir aber an einem Abhang über der Höhle der Udam. Zeit, die Lage auszukundschaften. Takkar legt die Hände an den Mund und imitiert den Schrei einer Eule. Die Kamera schießt in die Höhe und plötzlich steuern wir tatsächlich eine Eule. Aus der Vogelperspektive sehen wir die Positionen unserer Feinde. Wenn wir zusätzlich die Hunter Vision aktivieren, werden interaktive Gegenstände, etwa die aus den Vorgängern bekannten Tierkäfige, farblich hervorgehoben und Gegner markiert.

Der gefiederte Begleiter kann aber noch mehr. Wenn wir die richtigen Fähigkeiten erlernen, schmeißen wir Krüge voller Bienen auf unsere Gegner oder Köder, die wilde Tiere anlocken. Wir wählen aber den direkten Weg. Im Sturzflug versenken wir unsere messerscharfen Krallen im Gesicht einer Wache und töten sie lautlos.

Beastmaster trifft Pokémon

Neben dem Raubvogel steht uns stets ein vierbeiniger Begleiter zur Seite. Das kann jedes Raubtier im Spiel sein – wir müssen es nur zähmen. Das geht allerdings schon fast zu leicht, sobald wir den entsprechenden Skill gelernt haben. Entdecken wir ein Tier, das in unserer Sammlung noch fehlt, schmeißen wir einen Köder, warten kurz, bis es glücklich das Fleisch mampft, und nähern uns dann vorsichtig. Einen Knopfdruck später lässt sich selbst ein wilder Jaguar von uns den Bauch kraulen wie ein kleines Kätzchen. Danach wechseln wir nach Belieben durch die Fleischfresser, die wir in unser Inventar gezähmt haben. Das fühlt sich ein bisschen an wie Pokémon.

Diese Spielmechanik kratzt deutlich an der Atmosphäre der Spielwelt und stört die Immersion. Wir hoffen, dass Ubisoft den Bruch wenigstens mit der Story etwas abmildern kann. Zumindest spielerisch sind die vierbeinigen Kampfgefährten aber eine coole Bereicherung. Jeder von ihnen hat nämlich eigene Spezialfähigkeiten und unter-

Was wir (nicht) gesehen haben

Wir konnten die PlayStation-4-Version von Far Cry Primal bei einem Presse-Event in London anspielen. Eine komplette Stunde spielten wir mit einer weit fortgeschrittenen Alphaversion und konnten tun und lassen, was wir wollten. Welche Nebenmissionen wir erfüllten, welche Ecken der Spielwelt wir erkundeten, welche Skills wir freischalteten, blieb uns überlassen. Zusätzlich hatten wir die Möglichkeit, Game Director Thomas Simon mit unseren Fragen zu löchern. Über zwei wichtige Spielelemente hüllten die Entwickler jedoch den Mantel des Schweigens: die Story und die Stammverwaltung. Details dazu soll es erst später geben. Ubisoft übernahm alle Kosten für Reise und Verpflegung.



Einzelne Gegner räumen wir mit den Krallen unserer riesigen Eule aus dem Weg.

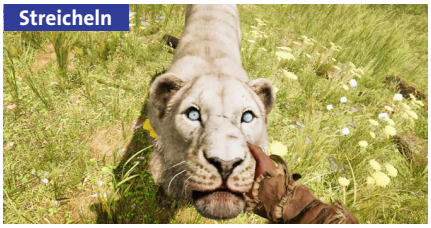
Löwen zähmen leicht gemacht



Wenn wir ein Tier zähmen wollen, locken wir es zunächst mit einem Fleischköder an.



Dann schleichen wir uns vorsichtig an das fressende Raubtier an.



Und schon frisst uns dieser schnuckelige Höhlenlöwe förmlich aus der Hand.

stützt damit einen bestimmten Spielstil. Schleichen wir gerne, ist der Jaguar das Tier der Wahl. Er kann ahnungslose Feinde lautlos ausschalten. Der Wolf erhöht unsere Sichtweite und warnt mit einem Knurren vor nahen Gegnern. Und der Bär ist der dick gepanzerte Tank, den wir vorschicken, damit er die Attacken der Feinde auf sich zieht. Um das Wohlergehen unseres pelzigen Partners müssen wir uns nur wenig Sorgen machen. Tote Tiere beleben wir mit ein paar Ressourcen jederzeit über das Menü wieder.

Pflanzenfresser sind weit weniger nützlich als ihre proteinliebenden Kollegen. Nur an kleine Mammuts können wir uns heranwagen und sie wie die Elefanten in Far Cry 4 reiten. Um die große, kräftige und verdammt tödliche Variante oder um Wollnashörner machen wir lieber einen weiten Bogen.

Rübe, Keule, Ruhe

Für unseren Angriff auf die Udam-Höhle wählen wir die offensive Variante. Auf Knopfdruck hetzen wir unseren Bären dem nächstbesten Feind auf den Hals (das geht übrigens auch, während wir die Eule steuern), und sprinten hinterher. Ein Gegner schleudert uns einen Speer entgegen, dem wir gekonnt ausweichen, dann strecken wir den Udam mit dem Bogen nieder.

Dann wechseln wir auf die Keule, halten die Schlagtaste für einen extra starken Angriff einen Moment gedrückt und zimmern das Teil dem nächsten Angreifer mit einem satten Krachen auf die Rübe. Hah, das fühlt sich gut an. Der Nahkampf ist nicht anspruchsvoll und verkommt schnell zum wilden Gekloppe, aber das Trefferfeedback ist hervorragend. Schließlich wartet in der Höhle nur noch der Häuptling, für den wir wiederum die Waffe wechseln. Zuerst schleudern wir ihm einen Speer entgegen, dann setzen wir mit einem zweiten Spieß im Nahkampf nach und verpassen ihm den Todesstoß.

Im Vergleich zum modernen Waffenarsenal der Vorgänger ist unsere Ausrüstung in Far Cry Primal natürlich begrenzt. Ein Bogen ist kein vollwertiger Ersatz für ein Präzisionsgewehr; Sprenggranaten, Raketen- oder Flammenwerfer gibt es sowieso nicht. Trotzdem stellt uns Ubisoft ein beachtliches Arsenal zur Verfügung, das durch die tierischen Begleiter ergänzt wird.

Eine Prise Ark

Für extra viel Schaden hätten wir unsere Waffen zudem entzünden können: Feuerpfeile, Feuerkeule und so weiter. Danach ist das Kriegsgerät aber logischerweise hinüber, und wir müssen neues basteln. Crafting wird eine wichtige Rolle in Far Cry: Primal spielen, wir konnten jedoch nur einen sehr kleinen Teil des Systems ausprobieren. Neue Keulen, Speere oder Pfeile stellen wir ganz simpel und schnell im Waffenmenü her – die nötigen Ressourcen vorausgesetzt reicht ein Knopfdruck. Mit der Zeit soll Takkar aber auch neue Waffentypen kennenlernen, die wir dann auch selbst herstellen.

Auf Nachfrage versicherte uns Game Director Thomas Simon, dass es Systeme geben werde, die dem Spieler später das Sammeln von wichtigen Ressourcen erleichtern oder gar abnehmen. Wahrscheinlich werden uns die Wenja tatkräftig unterstützen. Wir wissen nämlich, dass Takkar sich um den Stamm kümmern muss. Unter anderem werden wir Hütten bauen müssen, so viel konnten wir im Spielmenü erkennen. Wie dieses System genau funktioniert, wollen die Entwickler aber erst später verraten.

Nimmt man Primal Stück für Stück auseinander, unterscheidet sich der Shooter kaum von seinen Vorgängern. Die grundlegenden Spielmechaniken sind nahezu identisch. Nur an Details wie dem erweiterten Crafting und den Tierbegleitern kann man große Änderungen feststellen. Und dennoch ist es ein himmelweiter Unterschied, ob wir als raketenwerfender Rambo auf dem Quad durch die Lande reisen oder mit einer einfachen Keule bewaffnet einen feindseligen Urwald erkunden, während unser gezähmter Wolf andere Jäger knurrend auf Abstand hält. Far Cry Primal hat die Gene seiner Vorfahren, entwickelt sich aber gänzlich anders. ★


Die Udam fragen nicht, sondern schlagen gleich mit ihren dicken Keulen schmerzhaft zu.



Johannes Rohe
@DasRehRohe

So gespannt war ich vor einem Preview-Event selten. Ich hatte so viele Fragen: Wie sollen Kämpfe mit Keule und Speer auf Dauer spannend bleiben? Bietet Primal echtes Survival-Feeling? Ist das Urzeit-Far-Cry so kurz nach Teil vier nicht nur ein billiger Abklatsch? Ubisoft hatte tatsächlich viele überzeugende Antworten. Natürlich sollte man kein komplett anderes Spiel als Far Cry 3 oder 4 erwarten. Wer das Spielprinzip des Open-World-Spielplatzes nicht mag, kann Primal genauso abschreiben wie Überlebenskünstler, die auf eine realistische Urzeitsimulation hoffen. Alle anderen dürfen sich aber auf ein cooles Spiel in einem spannenden und völlig unverbrauchten Setting freuen.

Ich hoffe nur, dass die Entwickler es mit dem Ressourcensammeln und Craften nicht übertreiben. Ich gehöre nämlich zu den Spielern, die einmal quer durch Kyrat geflogen sind, um die passenden Tiere für Munitionstaschen und Waffengürtel zu erlegen, und danach die Jagdflinte an den Nagel gehängt haben, um sich auf die wichtigen Haupt- und Nebenaufgaben zu konzentrieren.

GameStar PLUS

Holen Sie sich GameStar Plus!

Jetzt Plus mit PayPal holen und unsere Online-Artikel komfortabel auf einer Seite lesen, alle Videos ohne Werbeunterbrechung sehen und tolle Vollversionen bekommen.



HEFT-ABONNENTEN SPAREN BIS ZU 57%
BEI GAMESTAR PLUS 12 MONATE MIT HEFTARCHIV

Jack Keane gratis downloaden

Bis Ende Dezember Plus-Mitglied werden und die Vollversion Jack Keane von Gamesrocket sichern.

GAMES ROCKET
Spiele digital kaufen, ohne DRM oder für Steam, Origin & Co.
Sicher einkaufen mit Käuferschutz.



Einzigartige Reportagen

Exklusiven Zugriff auf Reports von unseren besten Autoren, zuletzt etwa Setbesuch beim Warcraft-Film oder Geschichte der Star-Wars-Spiele.

GameStar TV exklusiv

Zweimal pro Woche berichten wir in GameStar TV über aktuelle Blockbuster, diskutieren die neusten Trends und interviewen Entwickler.

Einfach mehr bekommen

Bei GameStar Plus gibt's außerdem starke Rabatte, bevorzugten Zugang zu Betatests, die Möglichkeit, den Benutzernamen zu ändern, und vieles mehr.

Jetzt Plus-Mitglied werden und einfach mehr bekommen:

www.gamestar.de/plus



Total War: Warhammer

KARTOGRAPHIE, SO SCHÖN WIE NIE

Genre: **Strategie** Publisher: **Sega** Entwickler: **The Creative Assembly** Termin: **28.4.2016**

Auf DVD: Preview-Video

Endlich: Wir haben die Kampagnenkarte gesehen. Und sind durchweg angetan. Naja, fast. Von Maurice Weber

Woran erkennt man ein gescheites Fantasybuch? Natürlich an der Weltkarte! Tolkien hat's mit Mittelerde vorgemacht, seitdem beginnt jedes fantastische Werk, das etwas auf sich hält, mit einer liebevoll gestalteten Karte. Mit Total War: Warhammer wechselt die Serie zum ersten Mal ins Fantasy-Genre, hat seine Kampagnenkarte bislang aber sorgsam unter Verschluss gehalten – schlechter Stil, aber jetzt endlich vorbei! Wir haben die Karte erstmals in Aktion gesehen und immerhin: Das Warten hat sich gelohnt. Allein schon, weil die Karte von Total War: Warhammer die bislang schönste in der Serie geworden ist. Sie bildet die Fantasy-Welt detailverliebt ab und bietet viel eindrucksvollere Landschaften als die historischen Settings. Besonders cool: Wir drücken der Karte beim Eroberungszug unseren Stempel auf. Gleich zwei der fünf Völker, das Chaos und die Vampire, können Korruption über das Land verbreiten und damit nicht nur feindliche Truppen behindern, sondern sichtbar die Umgebung verseuchen – sprich Nebel, Grabkammern oder dämonische Tentakel in die Welt setzen. Schade nur: Anders als in Rome 2 werden errichtete Gebäude nicht mehr als eigene Modelle angezeigt.

Die größte Karte ... irgendwann

Wie schon im Vorfeld spekuliert spielt Warhammer: Total War in der alten Welt von Warhammer. Die Karte erstreckt sich von den Chaos-Einöden und dem eisigen Norsca im Norden bis zu den steppenartigen Düsterlanden der Orks im Süden und wird im Osten vom Weltrandgebirge begrenzt, in dem die Festungen der Zwerge stehen. Im Westen reicht sie vom menschlichen Imperium und der Vampir-Provinz Sylvania über das (noch nicht spielbare) Bretonia bis zum Ozean. Wie in Rome 2 ist die Spielwelt in Provinzen aufgeteilt, die aus mehreren Regionen bestehen. Total War: Warhammer bietet 52 Provinzen mit 140 Regionen. Die geplanten Teile der Trilogie sollen die Welt erweitern, sodass sich am Ende die größte Total-War-Karte al-



So gehört sich das: Diese gewaltige Zwergenfestung ist direkt ins Gebirge gebaut.



Das massive Weltrandgebirge bildet die westliche Grenze der Karte.

ler Zeiten vor uns ausbreitet. Weil alle drei Teile in anderen Ecken des Univerums spielen (wir rechnen mit dem Hochelfen-Kontinent Ulthuan), lassen sich die drei Spiele beliebig kombinieren.

Waaagh!

Dass es nur fünf Völker gibt, klingt allerdings doch erstmal mager – vor allem, weil die Chaoskrieger schändlicherweise eine DLC-Fraktion sind (ausgerechnet die zentralen Schurken!), die nur Vorbesteller kostenlos kriegen. Das wollen die Entwickler dadurch wettmachen, dass sich jedes Volk völlig eigen spielt. Und tatsächlich zeigten sie uns einige sehr vielversprechende Spielmechaniken. Die Grünhäute haben beispielsweise nichts als Prügeleien im Kopf. Ihre Armeen brennen immer auf eine Schlacht, symbolisiert durch die »Fightyness«-Anzeige. Ziehen wir mordend durchs Land, kegeln andere Armeen aus dem Weg und murksen regelmäßig hilflose Gefangene ab, geht die Anzeige hoch. Steht sie auf Anschlag, dürfen wir zum Waaagh!-Kriegszug aufrufen und kriegen eine zweite KI-gesteuerte Orkhorde, die entweder unserer Armee folgt oder auf einzelne Ziele gehetzt werden kann.

Kehrseite der Medaille: Wenn wir nicht stetig kämpfen, fällt die Fightyness und unsere Jungs fangen an, sich gegenseitig die Köpfe einzuschlagen. Dem können wir entgegenwirken, indem wir ein Plündercamp aufschlagen. Dann steigt jede Runde die Fightyness und sorgt obendrauf noch für Geld. Außerdem dürfen wir aus jeder unserer Siedlungen auf der Karte neue Truppen direkt ins Lager rekrutieren, selbst im Feindesland. So halten die Orks besser als jedes andere Volk den Schwung eines Feldzugs am Rollen. Nur im Plünderlager hockt die Armee eben auch bewegungslos herum, statt umherzuziehen und unseren Feinden auf die Mütze zu geben.

Mit Groll zum Sieg

Jedes Volk hat solche einzigartigen Mechaniken. Die Zwerge gewinnen das Spiel, indem sie alle Einträge aus dem großen Buch des Grolls tilgen. Darin ist im Blut der Zwergenkönige jedes Unrecht verzeichnet, das ihnen jemals angetan wurde. Knifflig dabei: Je weiter wir expandieren und je mehr Feinde wir uns machen, desto mehr Unrecht tun die uns an. Dadurch kriegen wir immer neue Rache-Missionen, die dynamisch auf dem Spielgeschehen basieren, und müssen uns bemühen, mehr abzuschließen, als wir uns aufladen – cool! Zu den Stärken der Zwerge gehört ihre Forschung. Während die Orks nur einen einzigen Forschungsbaum haben, der vor allem neue Einheiten wie die riesige Arachnarok-Spinne freischaltet, arbeiten sich die Zwerge durch mehrere Bäume. Gemeinsam ist den beiden Völkern, dass sie als einzige Tunnel nutzen können. Wird eine Zwergenarmee in einem Gebirgspass von Grünhäuten eingekesselt, kann sie unterirdisch durch den Berg die Flucht antreten. Die Orks haben dann aber eine Chance, uns in einer unterirdischen Schlacht abzufangen. Die Unterwelt ist allerdings keine eigene Ebene auf der Karte, sondern lässt Truppen einfach Hindernisse umgehen.

Chaos gegen Imperium

Die Chaoskrieger wiederum werden eine Hordenfraktion im Stil der Hunnen aus Total War: Attila. Sie ziehen lieber brandschatzend durch das Land, statt sich groß um Dinge wie Stadtverwaltung oder Steuern zu scheren. Spielen wir nicht selbst als Chaos, nehmen sie die Rolle der ultimativen Bedrohung ein, quasi das Mordor von Warhammer. Ähnlich wie die Mongolen-Invasion in Medieval 2 fallen sie nach 35 bis 40 Zügen mit einer riesigen Armee ein. Das menschliche Imperium hingegen wird sich noch am ehesten wie eine klassische Total-War-Fraktion spielen. Hier müssen wir zunächst das Reich vereinen und dabei Waffengewalt, Wirtschaft und Diplomatie ausnutzen.

Obwohl viele Völker in der Warhammer-Story extrem schlecht aufeinander zu sprechen sind, behält Total War seinen Sandbox-Charakter: Wer als Menschenkaiser Handelsbeziehungen zu den Orks aufbauen will, kann das tun, nur ganz leicht wird es nicht. Über die Vampire wollen die Entwickler noch nicht viel verraten, machten aber ein paar interessante Andeutungen. Sie sollen mit Vorliebe Intrigen spinnen und sich etwa als Adelige in den imperialen Hof schmuggeln.

Total War, wie hältst du's mit dem DLC?

Offen bleibt, wie es nach Release mit DLC-Fraktionen aussehen wird. Wir sahen auf der



Ist unser Orkfeldzug erfolgreich, können wir eine zweite KI-Armee auf unsere Feinde hetzen.



Michael Graf
@Greu_Lich

Als ich diese Zeilen schreibe, steht der Ankündigungs-Trailer der Chaos-Fraktion auf Youtube bei rund 3.200 Likes – und 43.000 Dislikes. Ein klares Signal, das ich nur zu gut verstehe. Wie zum Slaneesh kann Creative Assembly es wagen, ausgerechnet das Chaos als Vorbesteller-DLC aus dem Spiel zu schneiden? Aus einem Spiel noch dazu, das eh nur fünf spielbare Fraktionen bietet? So bekomme ich ein Fünftel der Kampagne und eines der beliebtesten Warhammer-Völker nur, wenn ich die Katze im Sack ordere. Falls sich die KI dann wieder als denkfaul entpuppt und ich erst mal fünf Patches oder gar eine »Emperor Edition« à la Rome 2 abwarten sollte – Pech, hab's ja schon gekauft! Das kann ich nicht unterstützen – und Sie sollten das auch nicht. Indem Sie Total War: Warhammer nicht vorbestellen.

»Waaagh« ist der universelle orkische Kampfschrei, der Name für eine Orkhorde und für einen orkischen Feldzug.



Die Karte steckt voller einzigartiger Orte wie dem Schwarzfeuerpass, an dem mehrere Questschlachten stattfinden.



Armeen der Grünhäute dürfen ein Plünderlager aufschlagen, um überall auf der Karte neue Truppen zu rekrutieren.

Karte bereits das Königreich Bretonia, das offenbar schon im Spiel vertreten ist. Spielen dürfen wir es aber zu Beginn nicht. Das hinterlässt einen unschönen Beigeschmack, vor allem weil bereits das Chaos als Vorbesteller-DLC ausgekoppelt wird.

Im Wald von Athel Lorien zwischen Bretonia und dem Imperium sollte eigentlich das Reich der Waldelfen liegen, das fehlt aber zu Beginn und ist laut Entwickler sogar »ausgegraut« – wir können den unschönen Eindruck nicht abschütteln, dass Total War: Warhammer schon vor Release auf Downloadinhalte ausgelegt wird. Laut Creative Director Mike Simpson kommen die Entwickler um Dinge wie Vorbesteller-DLCs nicht herum, um so ein umfangreiches Strategiespiel finanzieren zu können. Wir hoffen, dass sich das Spiel bei Veröffentlichung dann trotzdem wie ein rundes Paket anfühlt.

Story-Kaiser oder Profi-Magier?

Jede Partei hat zwei Fraktionsführer zur Auswahl, wir entscheiden uns zu Beginn für einen davon. Den anderen dürfen wir im Laufe der Kampagne freischalten, wir spielen also keine zwei komplett eigenen Feldzüge. Trotzdem ändern sich ein paar Dinge, weil die Helden unterschiedliche Stärken haben. Kaiser Karl Franz vereint das Imperium mit Waffengewalt und Diplomatenzunge, während der Oberzauberer Balthasar Gelt ein eher unbeliebter Geselle ist, aber mächtige Magie im Ärmel hat. Mit Karl Franz nimmt uns das Spiel die ersten zehn Stunden ein wenig stärker an die Hand als üblich und erzählt eine Prolog-Geschichte, um uns in die Spielmechanik des Imperiums einzuführen. Total-War-Profis, die keine Lust auf Story haben, können mit Balthasar ohne Prolog loslegen. Die Anführer können sich außerdem in eigene Questketten stürzen, die mit speziellen Missionsschlachten ebenfalls eine Story erzählen und Belohnungen freischalten.

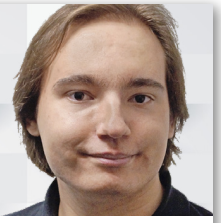
Ein Hauch von Rollenspiel

Aber auch Generäle und Agenten sammeln Erfahrung und bessere Items. Dazu gehören beispielsweise Banner, deren Boni wir vor jeder Schlacht einer gewünschten Einheit spendieren können. Außerdem steigen unsere Recken bis zu 30 Stufen auf und lernen jedes Mal eine neue Fähigkeit. Die erstrecken sich über mehrere Skilltrees, in denen wir zunächst eine Grundfähigkeit freischalten. Diese eröffnet dann eine Reihe von mehreren fortgeschrittenen Fähigkeiten und wenn wir alle davon meistern, schalten wir eine Grundfähigkeit der höheren Stufe frei und so weiter. So entscheiden wir uns, ob wir uns ganz auf einen Baum spezialisieren oder uns ausbreiten, um beispielsweise die Kampfkraft auf dem Feld sowie die Spezialkräfte auf der Weltkarte hochzurüsten.

Orkschamanen dürfen zum Beispiel die Winde der Magie beeinflussen. Die Windstärke in einem Gebiet bestimmt, wie viel Magie wir hier abfeuern können. Das ist schon an sich eine interessante Mechanik, weil wir unsere Strategie an die Windstärke anpassen müssen. Wir sind aber nicht ganz dem Willen des magischen Wetters ausgesetzt, unser Schamane darf die Winde an seinem Standpunkt bündeln und sie so dem Feind entziehen. Alle Agenten haben obendrein die Möglichkeit, sich einer Armee anzuschließen. Dann treten sie wie Helden und Generäle auf dem Schlachtfeld in Aktion. Die Recken sollen um einiges robuster werden als die Heerführer in früheren Teilen und sich so an die Front stürzen dürfen. Gut, denn nach der Karte sind Helden bekanntlich die nächste große Fantasy-Zutat. ★



Jedes Volk hat zwei Anführer zur Auswahl, bei den Zwergen sind es Hochkönig Thorgrim Grollbart und der Schlächterkönig Ungrim Eisenfaust.



Maurice Weber
@Froody42

Je mehr ich von Total War: Warhammer sehe, desto weniger kann ich es erwarten. Nicht nur, dass die Kampagnenkarte klasse aussieht und eine enorm stimmige Fantasywelt eröffnet, sie hat hinter der Grafik jede Menge interessanter Spielmechaniken zu bieten. Die Völker hören sich richtig einzigartig an, die Rollenspielhelden mit ihren Questketten klingen motivierend, und die Total-War-Formel um ein wenig Warhammer-Story zu bereichern, finde ich ebenfalls nicht verkehrt.

Nur die DLC-Politik macht mir noch Sorgen. Chaos in einen Vorbesteller-Inhalt auszulagern, war allein schon eine Frechheit – als würde man das Imperium aus Star Wars: Battlefront streichen oder Mordor aus Schlacht um Mittelerde. Und weitere Downloadinhalte wie Bretonia sind offensichtlich bereits in Planung. Da bleibt zu hoffen, dass das Hauptspiel sich bei Release nicht lückenhaft anfühlen wird. Aber trotzdem kann ich nicht anders, als mich auf das Spiel zu freuen. Dafür sieht alles, was ich bislang gesehen habe, einfach zu gut aus.

GameStar digital

In unserer Kiosk-App lesen Sie das GameStar-Magazin auf Tablets und Smartphones inklusive aller Videos und können Sonderhefte ganz einfach dazukaufen.



IM ABOSHOP SPAREN

GameStar.de/shop

12 Ausgaben nur 34,99€

EINE APP FÜR ALLES

GameStar und Sonderhefte komfortabel in einer App kaufen und lesen

HEFTVIDEOS

Alle GameStar-Videos der jeweiligen Ausgabe als Stream dabei

ARCHIV

Zugriff auf komplettes GameStar-Heftarchiv während Abolaufzeit*

JETZT DOWNLOADEN

www.gamestar.de/epaper

Get it on Google play

Available on the App Store

* Nur bei direkter Bestellung eines digitalen GameStar-Abos über den GameStar-Shop unter www.gamestar.de/shop. Kein Archivzugriff beim Abokauf über Google Play oder Apple App Store.

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



DAS TEAM

Die Frage des Monats stammt dieses Mal von unserem Leser Steffen Hagen.



Heiko

Heiko Klinge, Chefredakteur

@HeikosKlinge

ZULETZT GESEHEN Ein herrlich verkniffenes Gesicht von Louis van Gaal. Und den Einzug ins Champions League Achtelfinale!
ZULETZT GELESEN Patrick Rothfuss: The Name of the Wind. Hatte mal wieder Bock auf einen epischen Fantasy-Schmöker.
ZULETZT GEDACHT »Und genau JETZT ist ihnen die Zeit ausgegangen!« Assassin's Creed Syndicate ist 29 Stunden lang großartig, und dann muss ausgerechnet beim Finale plötzlich alles ganz schnell gehen.

WELCHES SPIEL WÄRE BESSER NIE ERSCHIENEN?

Candy Crush Saga. Das handwerklich eigentlich gut gemachte Casual-Spiel ist für mich der Free2Play-Inbegriff des Abzockbösen.

Michael Graf, Chefredaktion

@Greu_Lich

ZULETZT GESEHEN Boston Legal – Wie konnte ich das nur so lange verpassen? Wie?!
ZULETZT GELESEN Douglas Adams: Der tiefere Sinn des Labenz – Danke an meine/n unbekannten Büro-Weihnachtswichtelpartner!
ZULETZT GEDACHT Klasse, wie Denny Crane (William Shatner) in Boston Legal keine Gelegenheit auslässt, bedeutungsschwer seinen Namen zu sagen. Michael Graf.

WELCHES SPIEL WÄRE BESSER NIE ERSCHIENEN?

Call of Duty 2, das die automatische Selbst-Wunderheilung eingeführt hat. Ich finde es bis heute dämlich, dass sich Schusswunden in Shootern von selber schließen. Als wären Medipacks nicht schon dämlich genug.

Micha





Markus

Markus Schwerdtel, Chefredaktion

@kargbier

ZULETZT GESEHEN Hab endlich mit Jessica Jones angefangen. Coole Heldin ohne zu viel Superkraft-Gedöns, genau meins.
ZULETZT GELESEN Diverse Veranstaltungskalender und Tournee-Pläne – ich muss meinen Festivalsommer 2016 schon mal organisieren.
ZULETZT GEDACHT Was machen eigentlich Menschen ohne Kinder mit ihrem ganzen Weihnachtsgeld? Etwa sparen?

WELCHES SPIEL WÄRE BESSER NIE ERSCHIENEN?

Star Wars Episode 1, stellvertretend für alle schlechten, lieblosen, schnell hingerotzten Lizenz-Titel. Doch so lange sich Menschen von großen Namen zum Kauf verleiten lassen, wird es solche Machwerke wohl weiter geben.

Florian Klein, Ressortleiter Hardware

@Opi_Flo

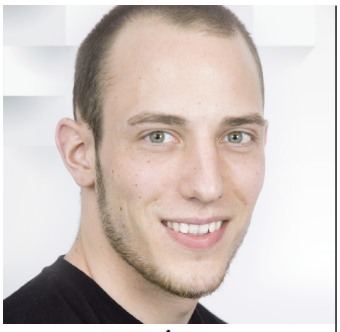
ZULETZT GELESEN Malazan Book of the Fallen von Steven Erikson. Mittlerweile bei Band 7 von 10 und etwa 6.000 gelesenen Seiten – es lohnt sich!
ZULETZT GESPIELT Pillars of Eternity. Komplementiert das seit 2,5 Monaten gelesene Fantasy Epos (siehe oben) ganz hervorragend!
ZULETZT GEHÖRT Death Metal. Klingt wie vor 20 Jahren, passt aber super zu Fantasy.

WELCHES SPIEL WÄRE BESSER NIE ERSCHIENEN?

Alle, die ich mir so gut vorgestellt habe und die mich dann doch nur enttäuscht haben. Zu hohe Erwartungen lassen grüßen. Diablo 3 war bei Release etwa so ein Fall, da waren meine Diablo-2-Erinnerungen einfach zu gut.

Flo







Jan Purrucker, Redakteur

@TheSt0ke

ZULETZT GESEHEN Videos von mir beim Gewichtheben. Technikanalyse muss sein.
ZULETZT GESPIELT Diablo 3. Dank Addon und Patches macht das Schnetzeln überraschenderweise wieder richtig Spaß.
ZULETZT GEDACHT München ist ein Dorf. Aber nicht im positiven Sinne. Essen kann ich nur bis 23 Uhr bestellen, die U-Bahn fährt ab 2 Uhr nicht mehr – ich steh da und hab Hunger.

WELCHES SPIEL WÄRE BESSER NIE ERSCHIENEN?
Duke Nukem Forever. So lange hab ich auf die Rückkehr eines der Helden meiner Kindheit gewartet. Umso größer war die Enttäuschung, als der grottenschlechte und übers Knie gebrochene Titel endlich erschien.

Johannes Rohe, Redakteur

@DasRehRohe

ZULETZT GELESEN Oliver Twist von Charles Dickens. Einer der vielen Klassiker, die ich immer mal nachholen wollte.
ZULETZT GESEHEN Die alte Star Wars Trilogie zur Vorbereitung auf den neuen Film. Meine Erwartungen sind allerdings unendlich niedrig.
ZULETZT GEDACHT Was schenke ich nur meinem elfjährigen Bruder? Kinderkram ist uncool, für alles andere ist er zu jung.

WELCHES SPIEL WÄRE BESSER NIE ERSCHIENEN?
DayZ, denn es hat gleich drei Trends gestartet, die echt nerven: Zombies in jedem Spiel, endlos viele gleichförmige Survival-Spiele und die Unsitte, unfertige Early-Access-Spiele zu veröffentlichen und sie nie fertigzustellen.









Petra Schmitz, Leitende Redakteurin

@Flausensieb

ZULETZT GEGESSEN Eine unglaublich leckere Himbeer- oder Erdbeer- oder Irgendwasbeer-Creme auf der Weihnachtsfeier. Zum Reinlegen!
ZULETZT GELESEN Die ersten beiden Sebastian-Bergmann-Krimis von Hjorth und Rosenfeldt. Sehr unterhaltsam.
ZULETZT GEDACHT Was kostet die Kamera? Sind die doof?

WELCHES SPIEL WÄRE BESSER NIE ERSCHIENEN?
World of Warcraft. Es hat einen Online-Rollenspiel-Wahn bei den Entwicklern losgetreten. Immer neue MMOs schossen wie Pilze aus dem Boden, die meisten blieben auf der Strecke. All das Geld ... hätte man in Dark Age of Camelot 2 investieren können. Haha!

Christian Fritz Schneider, Leiter Content Management

@GrummelFritz

ZULETZT GESEHEN Aliens, der technisch noch immer überzeugt und mich immer wieder neue Details entdecken lässt.
ZULETZT GESPIELT Star Wars: Rebel Assault. Kein gutes Spiel und doch eine so wohlig schöne, verklärte Kindheitserinnerung.
ZULETZT GEDACHT Ich hoffe, dass VR bei richtigen Spielen immer nur eine Option bleibt. Mir wird dabei zu schnell schlecht.

WELCHES SPIEL WÄRE BESSER NIE ERSCHIENEN?
World of Tanks: Nicht, weil es kein gutes Spiel ist. Im Gegenteil, weil es für viele Entwickler zum Vorbild wurde und ich jetzt wohl nie wieder klassische Action-Simulationen mit einer Singleplayer-Kampagne bekomme.









Sebastian Stange, Redakteur

@GameStar_de

ZULETZT GESEHEN From Malaysia to UK – ein Indie-Moped-Abenteuerfilm. Mit 90 Kubik!
ZULETZT GEHÖRT RJD2 – rauf und runter. Mein Interpret des Jahres.
ZULETZT GEDACHT Noch zehn Tage bis Heiligabend. Geschenke besorgt: Null. Panik!

WELCHES SPIEL WÄRE BESSER NIE ERSCHIENEN?
Moorhuhnjagd – weil's eine Riesenblase erzeugt hat, die mit der Phenomedia-Pleite dann auch platzte. Weil's für zahllose schrottige Nachahmer gesorgt hat. Und weil's das öffentliche Bild von Computerspielen ähnlich verzerrte wie die Killerspieldebatte. Schade, dass der größte Gaming-Hype des Landes so etwas war.

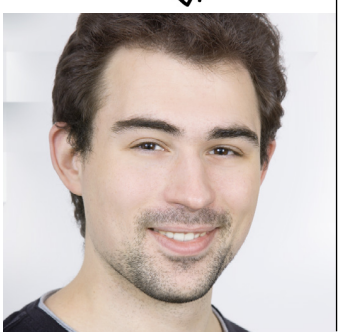
Dimitry Halley, Redakteur

@dimi_halley

ZULETZT GELESEN Die Lügen des Locke Lamora. Coole Fantasy-Geschichte mit einem skurrilen Ganoven als Hauptfigur.
ZULETZT GESEHEN Mein rundes Bäuchlein. Weihnachten ist im Großraumbüro tückisch, weil alle Kuchen und Kekse sich in einer Küche sammeln.
ZULETZT GEDACHT Jedes Jahr beneide ich Bären um ihren Winterschlaf.

WELCHES SPIEL WÄRE BESSER NIE ERSCHIENEN?
Metal Gear Solid 4 und 5. Ich war so ein Riesen-Fan von Big Boss und Snake. Aber in den letzten Jahren hat Kojima die Geschichte einfach in den Ruin geschrieben. Und der Plot-Twist am Ende von 5? Ein Mittelfinger für Fans.









Nils Raettig, Redakteur

@nraettig

ZULETZT GESEHEN Eine lange Schlange vor dem Stand mit den Schoko-Dönern.
ZULETZT GEHÖRT Beruhigenden Baggerlärm. Es geht doch nichts über eine Baustelle direkt gegenüber!
ZULETZT GEDACHT Tschüss, Stefan. Zumindest Schlag den Raab werde ich vermissen.

WELCHES SPIEL WÄRE BESSER NIE ERSCHIENEN?
Trespasser. Ich hatte im allgemeinen Dino-Hype damals hohe Erwartungen, aber leider lief Trespasser nur auf extrem schnellen PCs flüssig und die Steuerung mit dem merkwürdigen Arm-Gefuchtel war eine kleine Katastrophe. Dann doch lieber zum x-ten Mal den ersten Teil von Jurassic Park auf DVD schauen.

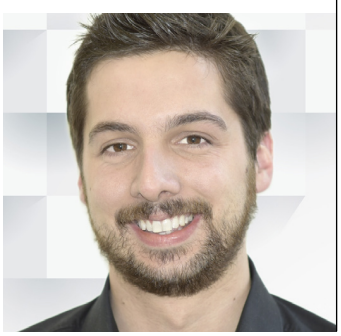
Michael Obermeier, Redakteur

@GameOvermeier

ZULETZT GESEHEN Creep. Psycho-Thriller um einen gestörten Stalker und sein Opfer. Der Name ist Programm.
ZULETZT GEHÖRT Die erste Folge der zweiten Staffel SERIAL-Podcast. Spannender als gedacht.
ZULETZT GEDACHT Damals, kurz vor dem Kinostart von Episode 1, waren wir auch alle sehr zuversichtlich. Geht mit Episode 7 hoffentlich besser aus.

WELCHES SPIEL WÄRE BESSER NIE ERSCHIENEN?
Dota. Dann würde es heute nämlich nicht 17 Millionen Klone davon geben, die mir alle zu hoch sind.





Assassin's Creed Syndicate

LONDON CALLING





Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal** Termin: **23.10.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Uplay)**

Auf DVD: Technik-Video

Syndicate macht alles besser als der Vorgänger Unity. Mit einer großen Ausnahme. Von Dimitry Halley

Erstaunlich: So nah war ein Assassin's Creed noch nie an einer wirklich funktionierenden Open World dran. Das liegt an ein paar sehr cleveren Kniffen – einer davon ist sicherlich, dass Syndicate tatsächlich alles besser macht als der Vorgänger Assassin's Creed Unity. Mit einer Ausnahme.

Syndicate sieht schlechter aus als Unity. Wo Letzteres noch wirklich herausragende Lichteffekte hatte, kommen diese in der Fortsetzung kaum zur Geltung. Die Straßen sind unbelebter, die Detailvielfalt fällt gegenüber dem Vorgänger ab. Aber »schlecht« ist hier ein relativer Begriff – in absoluten Maßstäben ist Assassin's Creed Syndicate immer noch ein sehr hübsches Spiel. Die Charaktere sind toll modelliert, die Weitsicht über das London zur Zeit der industriellen Revolution mit Big Ben, St. Paul's Cathedral und dem Tower of London wirkt beeindruckend und überaus stimmig.

Der größte technische Pluspunkt gegenüber Unity ist aber die Performance: Syndicate hat weniger Fehler, und es läuft auf dem PC viel runder. Für den Test habe ich den Vorgänger nochmal ausgepackt – bereits bei der ersten Probemission sind Gegner falsch gespawnt, mein Missionsziel war unverwundbar. Konsequenz: Neustart. Solche Patzer kann ich in der PC-Version von Syndicate nicht feststellen. Klar, kleinere Bugs gibt es schon, aber nichts davon sprengt den Rahmen eines komplexen Open-World-Spiels. Und wichtig: Die Fehlerchen trüben den Spielspaß nicht.

In der Summe ist Syndicate kein technisches Meisterwerk. Auf hohen Details sind die Hardware-Anforderungen für die gebotene Grafikqualität zu hoch; die Kantenglättung greift in der Ferne nicht richtig. Objekte »ploppen« gelegentlich ähnlich störend ins Bild wie in der Konsolenfassung. Aber gerade im Vergleich zu PS4 und Xbox One trumpft die PC-Version spürbar mit scharfen Texturen und vor allem mit der höheren Auflösung.

Mikrotransaktionen



Auch Syndicate hat wieder einen Ingame-Shop, bei dem man gegen Echtgeld Vorteile erwerben kann. Das ist anders als in Unity aber sehr eingeschränkt: Im Prinzip darf man sich nur Geld, Rohstoffe und Erfahrung kaufen, um schneller aufzusteigen. Das alles lässt sich aber problemlos und ohne große Umwege auch normal erspielen. Einzige Ausnahme: zwei exklusive Karten, die Geheimnisse und Helix-Positionen verraten. Hier braucht man Echtgeld – allerdings gibt's mittlerweile auch im Internet viele Guides, die das überflüssig machen.

Zwei Helden, ein Ziel

Nicht nur bei der Technik hat sich einiges getan. Zum ersten Mal in der Serie schlüpfe ich parallel in die Rolle von zwei Meuchler-Helden. Jacob und Evie Frye sind Zwillinge aus dem Städtchen Crawley, die vom inzwischen toten Assassinen-Papa in allerlei Kriegskunst ausgebildet wurden. Im Jahr 1868, mitten in den Wirren der Zweiten Industriellen Revolution ist London als Hauptstadt des British Empire fest in der Hand des Templer-Schurken Crawford Starrick. Sein Ziel: nichts geringeres als die Weltherrschaft. Mein Auftrag als Frye-Duo: London zurückerobern. Und das heißt für den Spieler vor allem eines: launige Popcorn-Action.

Die Geschichte von Syndicate ist in erster Linie eine imposante Kulisse für knapp 40 Stunden abgedrehte Stunts. Sie nimmt sich nicht allzu ernst, funktioniert vor allem über die sympathischen Hauptcharaktere – und sie ist simpel. Sehr simpel. Das mag Fans der ersten Teile übel aufstoßen. Wo Ubisoft damals noch versuchte, verschiedene Positionen zu Herrschaft, Moral und Menschlichkeit gegeneinander ins Verschwörungsrennen zu schicken, gibt es jetzt wirklich nur noch den Kampf Gut gegen Böse.

Kleinerer Cast, größere Wirkung

Der größte Pluspunkt der simplen Story ist jedoch gleichzeitig das, was Unity mit am meisten gefehlt hat: Struktur. In Syndicate weiß ich zu jedem Zeitpunkt, warum ich gerade dieses Gebäude in die Luft jage, jener Person helfe oder Kinder aus einer Fabrik rette. Alle Haupt- und Nebenmissionen sind dem großen Ziel untergeordnet, Starrick und seine Offiziere zu Fall zu bringen. Ubisoft räumt seine Spielstruktur auf, und das Ergebnis kann sich sehen lassen. Syndicate setzt auf einige wenige Charaktere, deren Loyalität ich mir erarbeiten muss, weil sie direkt mit der großen Geschichte verbunden sind. So helfe





In Kämpfen setzt Jacob vor allem auf eine harte Rechte. Hier erledigt er einen Bobby mit einem Schlagring.

ich als Jacob Inspektor Frederick Abberline bei der Jagd nach Templer-Verbrechern. Das findet sowohl in Haupt- als auch Nebenaufgaben statt und zementiert eine Freundschaft zwischen Jacob und »Freddy«, die bis zur letzten Mission wichtig bleibt.

Für die junge Informantin Clara hole ich Kinder aus den Fabriken, mit Karl Marx kämpfe ich für die Arbeiterklasse, an der Seite von Ned Wynert zerstöre ich das Verkehrsmonopol der Templer. Dafür gibt es Informationen, Waffen, Geld und Beziehungen. Nach einmaligem Durchspielen kann ich jede Haupt- und Nebenfigur von Syndicate aus dem Kopf aufs Papier bringen. Dabei sind die meisten nicht mal besonders plastisch oder komplex geschrieben. Der Kniff ist, dass alle Akteure sowohl spielerisch als auch für die Story wichtig sind. Sie wachsen mir ans Herz, weil sie das ganze Abenteuer über an meiner Seite stehen – mal in einer persönlichen Mission, mal in einer geschäftlichen. Hier liefert Syndicate auf dem Niveau von Assassin's Creed 2.

Das gilt nicht für die Gegenwartsgeschichte. Obwohl Ubisoft versprochen hat, dass diese Abschnitte ab Syndicate wieder wichtiger werden, lassen sich diese im Prinzip auf eine Handvoll Zwischensequenzen herunterbrechen. Was dort passiert, ist selbst für Serienkenner uninteressant. Im Fokus stehen jetzt (wahrscheinlich mangels Alternative) Desmonds Ex-Sidekicks Rebecca und Shaun. Und das ist eigentlich auch schon das Bemerkenswerteste. Ubisoft muss sich spätestens jetzt die Frage gefallen lassen, warum sie die Gegenwartssequenzen überhaupt noch einbauen.

Zum Glück gibt's in London so viel zu tun, dass man die Gegenwart ohnehin meist komplett vergisst. Um die Weltstadt zu befreien, erben Evie und Jacob das komplette Fähigkeitenarsenal früherer Assassinen. Wie Arno aus Unity turnen die beiden mühelos über die hohen Dächer, schwingen sich an Holzbalken voran und erklettern die höchsten Türme. In puncto Präzision lassen sie den französischen Bruder im Geiste aber arg alt aussehen. Während des ersten Durchspielens von Syndicate habe ich vielleicht an zwei oder drei Stellen über das Parkour-Handling geflucht. Anders als in Unity, wo ich mich in fast jeder Mission über das fummelige Klettern und Springen aufregen konnte.



Es gibt verschiedene Kutschentypen, sogar riesige Feuerwehrwagen.



Markus Schwerdtel
@kargbier

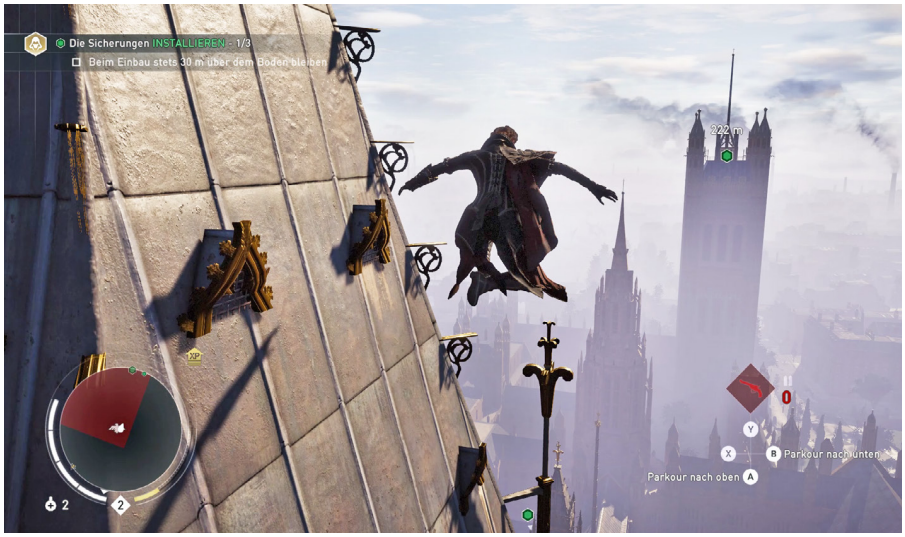
Ganz ehrlich: Die im Serienverlauf ohnehin immer abstruser werdende Gegenwarts-Story von Assassin's Creed ist mir wurscht, deshalb drücke ich in Syndicate die Sequenzen mit Rebecca und Shaun so schnell wie möglich weg. Dafür genieße ich das viktorianische London mit seinen Charakterköpfen wie Charles Dickens oder dem jungen Arthur Conan Doyle, für die ich dann auch noch Aufträge erledigen darf. Denn genau diese Missionen sind es, die dann tatsächlich Helden-Feeling verbreiten.

Ubisoft hat an so vielen Stellen geschraubt (Kampfsystem, Parkour-Mechanik, Banden-Upgrades, zwei Helden), dass Syndicate inzwischen ziemlich weit weg vom allgemein als Serien-Highlight akzeptierten Assassin's Creed 2 ist. Aber das ist mittlerweile auch schon sechs Jahre alt (und vielleicht ein Stück von der Erinnerung verklärt), und ich bin froh um ein neueres, runderes, bündigeres Assassin's Creed. Für den nächsten Teil hätte ich aber dann gern wieder Segelschiffe.

Wohin mit der Kohle?



Zum Glück verzichtet Syndicate auf den Währungs-Wust, mit dem man sich in Unity rumschlagen musste. Es gibt nur noch englische Pfund und eine Handvoll Ressourcen, die wir in Crafting, Waffen und Gang-Upgrades stecken können. Das Wirtschaftssystem ist recht ausbalanciert, man sollte sich also gut überlegen, wo man anlegt. Tipp: Früh in Geschäfte wie den Teehandel investieren, um die regelmäßigen Einnahmen hochzutreiben. Außerdem gibt's für Evie und Jacob einen Skill, der mehr Loot pro Kiste ermöglicht. Nützlich!



In dieser Aufgabe müssen wir alle Türme erreichen, ohne den Boden zu berühren.

Zwar gibt's noch immer die Unterscheidung zwischen Hochlaufen und Runterhüpfen, Ubisoft entfernt aber die Möglichkeit eines freien Sprungs. Wenn Evie und Jacob an eine Kante rennen, machen sie automatisch halt, bis ich »Runter« drücke. Das wirkt im ersten Moment wie eine Einschränkung, weil man nicht mehr blind in die Tiefe hüpfen kann – es sorgt aber für eine viel höhere Präzision, wenn man's einmal verinnerlicht hat. Darüber hinaus gibt es noch einige kleinere Verbesserungen wie eine funktionierende Extra-Taste fürs Einsteigen in Häuser sowie ein intelligenteres Überwinden von kleinen Hindernissen. Allerdings ist die Bedienung spürbar für das Gamepad optimiert. Die Steuerung mit Maus und Tastatur geht zwar gerade so in Ordnung – wer seine Finger aber schonen will, greift zum Controller. So oder so: Das Free Running war in keinem Assassin's Creed so gut wie in Syndicate. Allerdings braucht man es auch viel seltener als früher.

Mehr Batman ist immer gut

Das London der 1860er-Jahre ist voll in der Moderne angekommen. Das stellt Hobby-Hüpfer vor eine Herausforderung: Die Straßen sind in der Regel breit genug für zweispurigen Kutschenverkehr, die Dächer sind häufig spitz und nur mit viel Aufwand zu passieren. Zum Glück sind die Assassinen nicht auf den Kopf gefallen. Deshalb haben sie sich zwei Strategien überlegt, wie sie in London möglichst schnell vorankommen. Die erste ist simpel: Kutschen klauen. Wie in GTA kann man per Tastendruck einen Wagen entführen. Das ist gerade für weite Strecken die schnellste Methode und geht flüssig von der Hand. Selbst komplizierte Manöver wie das Kämpfen auf dem Wagendach oder das »Entern« feindlicher Fahrzeuge während voller Fahrt klappen problemlos. Klar, die Kollisionsabfrage der Pferde ist irgendwie klobig, das Umfahren von Bäumen und Laternenpfählen unrealistisch und auch das rudimentäre Schadensmodell wirkt irgendwie nicht so, wie man es sich bei den klapprigen Gestellen vorstellt. Aber Syndicate gelingt die richtige Dosierung. Anders als beim Batmobil von Arkham Knight sind die Kutschen kein absolut dominanter Bestandteil der Spielerfahrung. Im Schnitt verbringt man in Assassin's Creed Syndicate etwa 20 Prozent der Zeit mit Kutschen, wieder 20 mit Klettern und weitere 20 mit Laufen. Die restlichen 40 gehören der coolsten Bewegungsneuerung des Spiels: dem Greifhaken. Wie der dunkle Ritter von Gotham City können auch Jacob und Evie ihre Hakenkanone an nahezu jeder Kante befestigen und so gewaltige Strecken in Windeseile überqueren. Mich hat überrascht, wie gut dieses Gadget den Spielfluss bereichert. Der Haken ersetzt die mühseligeren Passagen des bisherigen Parkour-Gameplays.

Ich presche beispielsweise mit der Kutsche in ein von Templern kontrolliertes Gebiet, seile mich ruckzuck auf den nächsten Aussichtspunkt, sondiere die Umgebung. Und statt von dort wie früher einfach in einen Heuhaufen zu springen, erspähe ich ein Dach, von dem aus ich den Templergeneral optimal erreichen kann. Ein Schuss mit dem Greifhaken, Jacob gleitet in die Tiefe. Mitten im Templerareal verlasse ich mich dann auf die Parkour-Fähigkeiten und überwinde mühelos die Dächer, um alle feindlichen Scharfschützen lautlos zu erledigen.

Brawler statt Killer

Ein weiterer entscheidender Fortschritt gelingt Syndicate beim Kampfsystem. Die Zeiten von Schwert und Degen gehören der Vergangenheit an, Jacob und Evie kämpfen mit Schlagring, Gehstock und Kukri-Messer. Und auch hier haben sie von Batman gelernt. Jetzt gibt's nämlich einen Schlagzähler, diverse Kombinationen aus Gadgets, Betäubungs-Punch und normalen Angriffen. Tatsächlich brauche ich die auch. Jacob und Evie gehen schon beim dritten Treffer zu Boden. Zum ersten Mal präsentiert uns die Serie ein Kampfsystem, das sich zu lernen lohnt. Und ich habe einen echten Grund zum Schleichen, denn oft ist es ratsamer, sich schlicht nicht erwischen zu lassen.



Evie folgt streng dem Credo ihres Vaters und sucht das heilige Grabtuch.



Jacob ist ein pfiffiger Haudrauf und träumt von der eigenen Gang.



Dimitry Halley
@dimi_halley

Als Tester muss man gerade bei Open-World-Titeln oft durch sehr hartnäckig durch die Kampagne hasten, gezielt jede Spielmechanik ausprobieren und hoffen, dass man rechtzeitig alles erledigt bekommt. Dabei bleibt der Spaß manchmal auf der Strecke – man versetzt sich stattdessen beim Schreiben in eine theoretisch entspannte Situation und entscheidet dann, wie viel Freude man eigentlich mit dem Spiel hätte, wenn man nicht gerade durchhetzen müsste.

Syndicate ist da anders. Obwohl ich mir Nächte um die Ohren gehauen habe, um jede Mission zu spielen, hatte ich immer enorm viel Spaß (auch um drei Uhr nachts). Und das ist für mich das entscheidende Kriterium, warum das Spiel eine hohe Wertung verdient. Ja, es wagt keine großen Experimente, aber all seine kleinen Rädchen fügen sich hervorragend zum großen Ganzen zusammen. Und wenn ich ganz ehrlich bin, hatte ich wahrscheinlich bis auf Black Flag mit noch keinem Assassin's Creed so viel Freude wie mit Syndicate.



Mit dem Greifhaken kommen wir ohne große Mühe selbst auf die höchsten Türme der Stadt.

Die Mischung macht's

Der größte Coup gelingt Syndicate aber im Missionsdesign und in der Art und Weise, wie die Aufträge mit der Open World harmonieren. Die Hauptmissionen sind schlicht die besten, die es je in einem Assassin's Creed gab. Jede spielt sich einzigartig. Mal infiltriere ich eine Irrenanstalt und gebe mich als Leichnam aus, um nah an den verrückten Doktor heranzukommen. Dann jage ich ein Busdepot in die Luft oder verfolge Jacobs nichtsnutzigen Assistenten anhand seiner Kotzespuren. Jacob und Evie kommentieren das Geschehen, als Spieler fühle ich mich wirklich involviert. Abseits der Missionen konzentriert man sich in freien Aktivitäten darauf, London zu erobern. Denn die Karte ist zu Beginn des Spiels in Temperhand – die Zwillinge müssen eine Bande gründen (die Rooks) und in knapp zwei Dutzend Vierteln »aufräumen«. Die Rooks sind dabei ein komplett optionales Spielelement. Gegen Geld und Rohstoffe kann ich die Bande im Menü aufleveln, schalte beispielsweise Schützen und Späher frei.

Darüber hinaus schaltet man allerlei Sandbox-Aktivitäten frei. Ich kann regelmäßig Züge überfallen, Schiffe ausräumen, Frachtkutschen klauen. Diese Aufgaben sind weniger spektakulär als die Hauptmissionen, sorgen aber dafür, dass Syndicate einen immensen Flow erhält. Ich bin in einem einzigen Fluss aus spektakulären Manövern und tollen Erlebnissen, die direkt mit der Geschichte verwoben sind. Das ist die große Leistung von Syndicate. Ähnlich wie in Black Flag sind alle Mechaniken so überarbeitet worden, dass sie möglichst viel Spaß machen und mich in London gefangen halten.

Natürlich kann man als Fan auch bei Syndicate viel meckern. Logiklöcher in der Geschichte erkennt man ohne Lupe, aufgrund der vielen optionalen Missionen findet kaum Charakterentwicklung statt, die ganzen Collectibles sind nach wie vor belangloses Ubisoft-Formel-Füllmaterial. Das sind berechtigte Einwände, und deshalb knackt das Spiel auch nicht die 90er-Wertung. Aber an anderer Stelle ist Syndicate großartig: Ich kann selbst entscheiden, welche Geschichte ich erzählen will. Stürze ich mich nur auf die Hauptstory, entfaltet sich Syndicate als brutale Schurkenhatz. Nehme ich alle Nebenmissionen an, wird das Spiel zu einem gigantischen Feldzug. Alle Mechaniken greifen so gut ineinander, dass Spieler sich die Zeit in London so einteilen können, dass sie am meisten Spaß haben. Und darum geht's bei einem guten Open-World-Spiel doch, oder nicht? ★



Evie und Jacob treffen diverse historische Personen, hier Alexander Graham Bell.

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 / AMD FX 6350	Intel Core i7-3770 / AMD FX 8350
Geforce GTX 660 / Radeon R9 270	Geforce GTX 760 / Radeon R9 280X
6 GB RAM, 50 GB Festplatte	8 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ beeindruckendes London + schöner Soundtrack, gelungene Vertonung + tolle Gesichtsanimationen − sieht schlechter aus als der Vorgänger − deutsche Vertonung häufig nicht synchron

SPIELDESIGN

+ toll gestaltete Missionen + alle Spielmechaniken greifen stimmig ineinander + sinnvolle Neuerungen in der Fortbewegung + motivierende Eroberung Londons − belangloses Kistensammeln

BALANCE

+ funktionierendes Rohstoff- und Geldmanagement + Schleichen und Kämpfen als ausgewogene Alternativen + über weite Strecken angenehm fordernd − gegen Ende zu leicht

ATMOSPHÄRE / STORY

+ klar strukturierte Geschichte + viele einprägsame Charaktere + sympathische Helden − belanglose und alberne Gegenwartspassagen − viele Logiklöcher

UMFANG

+ sehr viele Haupt- und Nebenmissionen + Dutzende optionale Aktivitäten + Durchspielen schaltet Zusatzmissionen frei + gigantische Spielwelt

FAZIT

Ubisoft-Formel in Perfektion: Assassin's Creed Syndicate bietet die besten Missionen der Serie und macht alles besser als Unity.



Dirt Rally

200, LINKS, 3



Genre: **Rennspiel** Publisher: **Codemasters** Entwickler: **Codemasters** Termin: **7.12.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **45 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Schweißnasse Hände und Herzrasen. Doch wir treten weiter aufs Gas. Von Johannes Rohe



Enge Piste, Bäume und eine Schneeschicht. Hier ist volle Konzentration gefragt.

Dirt Rally weckt in mir wohlige Erinnerungen an die Serienanfänge mit Colin McRae Rally von 1998. Mein Gegner ist nicht auf der Straße, mein Gegner ist die Straße. Jeder Fahrfehler endet unweigerlich vor dem nächsten Baum. Das Spiel schenkt mir nichts, die Kontrolle des Fahrzeugs verlangt meine volle Konzentration. Dirt Rally zu spielen, ist Stress pur für mich. Aber der beste Stress aller Zeiten.

In sechs Ländern trete ich zum Kampf gegen die Uhr an. Auf den Asphaltpisten der Bundesrepublik erinnert das Fahrgefühl noch am ehesten an klassische Rundkurse. In Griechenland verlangt das Spiel von mir, mit Karacho über Schotterpisten zu jagen. Und in den Schneewäldern Schwedens komme ich nur mit Spikes vom Fleck.

Der Streckenbelag wechselt gerne mal innerhalb einer Etappe. So brause ich gerade noch über asphaltierte Serpentinen, als vom Beifahrersitz die Bemerkung »Ab hier Eisplatten.« herüberschallt. Diesen Hinweis hätte ich nicht mal gebraucht, denn über sein Force-Feedback vermittelt mir Dirt Rally ein hervorragendes Gefühl für die Beschaffenheit des Untergrunds. Wer kein entsprechendes Lenkrad besitzt, kann auch Spaß haben, ihm entgeht aber ein großer Teil der Faszination. Mit dem Xbox-Gamepad liefert Dirt Rally immerhin gute Rütteleffekte.

Tanz auf der Rasierklinge

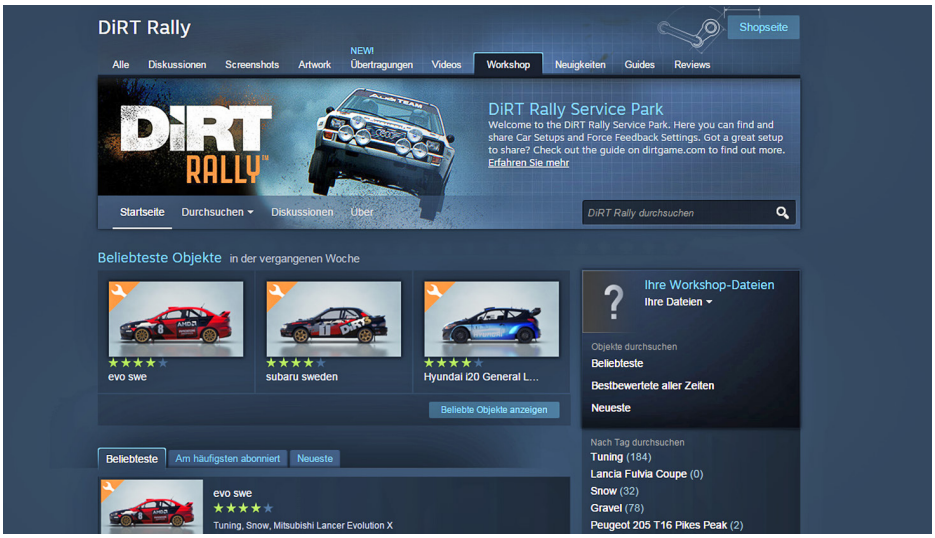
Dirt Rally ist verflixt anspruchsvoll. Es gibt zwar einige Fahrhilfen wie ABS, Traktions- und Stabilitätskontrolle, die wir auch deakti-



Heftige Einschläge wirken sich negativ auf das Fahrverhalten unseres Autos aus.

Der beste Mechaniker

Dirt Rally ist knallhart und kann Einsteiger überfordern. Besonders die perfekte Abstimmung des Autos vor einer Etappe ist eine Kunst für sich. Da hilft die vorbildliche Integration des Steam Workshops: Spieler können ihr Setup für eine Strecke und ein Auto einfach hochladen. Im Spiel reichen dann wenige Mausklicks, um die Abstimmung für den eigenen Flitzer zu übernehmen. Genauso einfach kann ich auch die perfekte Einstellung für mein Force-Feedback-Lenkrad finden. Einfach im Steam Workshop schauen, ob schon jemand ein Setup für mein Modell gespeichert hat, runterladen und ausprobieren. Wer keine Lust hat, die diffizilen Einstellungen selbst vorzunehmen, kann so viel Zeit sparen.



vieren können und zur Belohnung höhere Preisgelder kassieren, trotzdem bleibt jede Fahrt ein Tanz auf der Rasierklinge. Auf den unebenen Pisten muss ich ständig die perfekte Balance zwischen einer schnellen und einer sicheren Fahrweise finden. Unfälle bestraft Dirt Rally gleich doppelt: Zum einen kostet mich jeder Neustart einen Teil meiner Prämie, zum anderen verfolgt mich ein heftiger Crash sogar über ein Rennen hinaus.

Eine Rallye im Rahmen der Meisterschaft besteht aus mehreren Wertungsprüfungen, die ich nacheinander absolvieren muss. Zwischen den Etappen hat mein Team aber nur 30 Minuten Zeit, um die Schäden zu beheben. Ich muss entscheiden, ob meine Mechaniker lieber 20 Minuten am Auspuff herumbiegen und noch zehn Minuten lang die Tannennadeln aus dem Motorblock fischen. Wenn ich einen Haufen Metallschrott mit drei Rädern im Fahrerlager abstelle, gehe ich vermutlich mit einem Haufen Metallschrott auf vier Rädern wieder an den Start.

Aus diesen Gründen hätte ich mir eine optionale Rückspulfunktion gewünscht, um Anfängern den Einstieg zu erleichtern. Außerdem fehlt ein Fahrtraining, das mir etwa erklärt, wie ich eine Haarnadelkurve auf Schotter möglichst schnell durchfahre.

Verliebt ins Detail

Der schnittige Lancia Stratos ist dabei, ebenso wie der legendäre Audi Quattro S1 oder der Subaru Impreza mit dem Colin McRae 1995 seinen einzigen Weltmeistertitel holte. VW Polo, Ford Fiesta, Mini Countryman und Hyundai i20 repräsentieren die aktuelle Rallye-Elite. Die Fahrzeugmodelle und Witterungseffekte sind zwar nicht so spektakulär wie in Project Cars, dafür beeindruckt mich die Detailverliebtheit der Entwickler. Dass ich in der Cockpitperspektive jedes Instrument ablesen kann, gehört ja schon zum guten Ton unter Rennsimulationen, aber schaue ich nach rechts, entdecke ich neben mir sogar einen voll modellierten Copiloten, der die Streckenführung aus seinem Gebetbuch vorliest. Bei heftigen Überschlägen nimmt mein Fahrer sofort die Hände vom Lenkrad, um sich vor Verletzungen zu schützen. Außenspiegel splittern, heftige Einschläge mit einem Reifen sorgen erst für einen Plattfuß, bis sich das Gummi schließlich komplett verabschiedet und ich auf der Felge weiterfahre. Das sorgt für Atmosphäre.

Bergauf und im Kreis

Wenn ich mich dann doch mal einsam fühle, stürze ich mich in den Rallycross-Modus. Hier gibt's dann eben doch wieder Blechkontakt und enge Überholmanöver. Neben dem Gasfuß ist hier sogar Köpfchen gefragt, denn jeder Fahrer muss einmal pro Rennen einen Umweg fahren, die sogenannte Jokerrunde, die deutlich mehr Zeit kostet. Wann der rechte Moment dafür gekommen ist, muss ich mir selbst überlegen. Die Hillclimb-Events sind weniger abwechslungsreich, dafür nochmal eine größere Herausforderung. Mit besonders schnellen Fahrzeugen und ohne Beifahrer, der mich vor gefährlichen Kurven warnt, habe ich mich schwergetan, die Strecke Pikes Peak unfallfrei zu bewältigen. Onlinerennen gegen menschliche Gegner sorgen für Langzeitmotivation. Dazu zählen regelmäßige Herausforderungen, es winken satte Geldboni. Außerdem kann ich Wettbewerbe erstellen, an einer Onlineliga teilnehmen (erfordert die Registrierung auf racenet.codemasters.com) oder Rallycross fahren. Dirt Rally ist der wahrgewordene Traum für alle, denen die jüngsten Dirt-Spiele zu weich waren. ★



Johannes Rohe
@DasRehRohe

Dirt Rally ist schon während der Early-Access-Phase in mein Herz geschlittert. Nach der Veröffentlichung im April 2015 haben die Entwickler regelmäßig neue Inhalte veröffentlicht, offen mit der Community kommuniziert und die Wünsche der Spieler umgesetzt. Damit hat Codemasters die Messlatte für eine perfekte Early-Access-Entwicklung gelegt. Umso mehr freue ich mich, dass das fertige Spiel jetzt auch die Messlatte für alle Rallyespiele legt. Mich beeindrucken aber vor allem die kleinen Details wie die optionale Mausunterstützung für die (etwas frickeligen) Menüs, die Möglichkeit, den Zeitpunkt der Beifahreransagen zu verändern und und und. Vieles davon fußt auf Wünschen der Early-Access-Käufer. Und das demonstriert, wie fruchtbar eine Entwicklung Hand in Hand mit der Community sein kann.

DIRT RALLY

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo 2,4 GHz / Athlon X2 2,4 GHz Geforce GT 430 / Radeon HD 5450 4 GB RAM, 35 GB Festplatte	Core i5-4670K / AMD FX-8150 Geforce GTX 780 / Radeon R9 290 8 GB RAM, 35 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ tolle Fahrzeugmodelle
+ detaillierte Cockpits mit Beifahrer
+ realistisches Schadensmodell
+ hübsche Witterungs- und Lichteffekte
− Zuschauer am Streckenrand mit groben Texturen

SPIELDESIGN

+ perfekte Kontrolle aller Fahrzeuge
+ Schäden beeinträchtigen die Steuerung
+ Straßenbeläge toll simuliert
+ gefühlsechtes Force Feedback
+ praktische Steam-Workshop-Integration

BALANCE

+ fünf gut abgestimmte Schwierigkeitsgrade
+ abschaltbare Fahrhilfen
+ Reparaturhilfen
+ Fahrzeugsetups aus dem Steam-Workshop
− erbarmungslos trotz aller Hilfestellungen

ATMOSPHÄRE / STORY

+ lizensierte Fahrzeuge
+ Team Management
+ echte Rallycross-Meisterschaft
+ toll nachgebildete Umgebungen
− schwach inszenierte Karriere

UMFANG

+ zahlreiche Strecken mit unterschiedlichen Bedingungen
+ Rallycross-Modus
+ Hillclimb-Modus
+ zwölf Fahrzeugklassen
+ Online-Herausforderungen

FAZIT

Dirt Rally ist die derzeit beste Rallysimulation und eins der besten Rennspiele aller Zeiten. Einsteiger haben es allerdings schwer.



In den Optionen schalten wir sogar den Scheibenwischer von Automatik auf manuell.



Erst wenn die Y-Wings (KI-gesteuert) die Schilde der AT-ATs runtergeschossen haben, kann man sie zerlegen.

VOLLE PACKUNG STAR WARS, HALBE PACKUNG SHOOTER

GameStar für Präsentation

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **EA** Entwickler: **Dice** Termin: **19.11.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Origin)**

Auf DVD: Test-Video

Atmosphärekracher, dem die inneren Werte fehlen.

Von Johannes Rohe

Wow! Wenn die Star-Wars-Musik einsetzt, Blasterfeuer die Luft zerreißt, AT-ATs unaufhaltsam und bedrohlich scheppernd auf Rebellenstellungen zumarschieren und Tie Fighter über unseren Köpfe kreischen, sind wir hin und weg. Das neue Star Wars: Battlefront vom Battlefield-Entwickler Dice fährt eine Atmosphäre auf, die ihresgleichen sucht. So bombastisch hat noch nie ein Star-Wars-Spiel die bekannten Schlachten aus den Filmen inszeniert. Noch nie gab es für Fans der Vorlage so viele Details zu entdecken, noch nie war der Film-Wiedererkennungswert bei einem Star-Wars-Spiel so groß. Wir haben wirklich das Gefühl, bibbernd in den in den eisigen Schützengräben von Hoth zu hocken und uns der gnadenlosen Übermacht des Imperiums entgegenzustellen. Oder als Sturmtruppler im dichten Urwald von Endor gegen eine fast unsichtbare Rebellenarmee zu kämpfen. Alles sieht aus wie im Film, knackscharfe Texturen, toll!

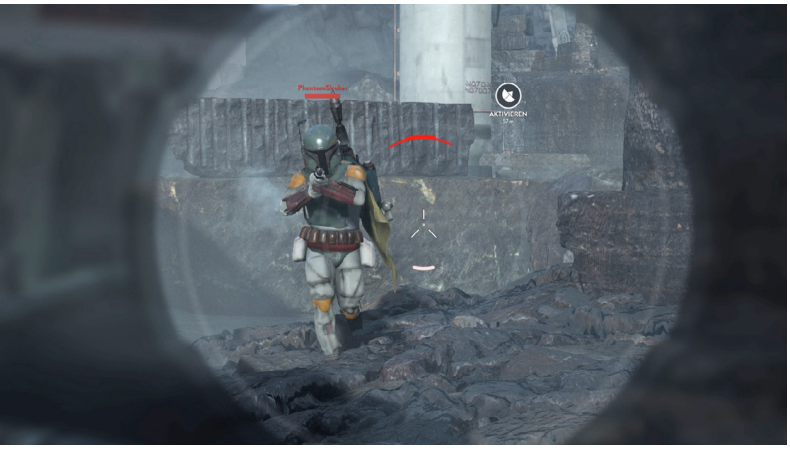


Im »Helden vs. Schurken«-Modus kommt es regelmäßig zu spannenden Duellen wie diesen.

Noch besser als die Grafik ist nur der Sound. Natürlich klingt jede Waffe und jedes Fahr- und Flugzeug so, wie es laut Filmvorlage zu klingen hat. So lange diese Faszination anhält, ist Battlefront der wahrgewordene Traum jedes Star Wars Fans. Hinter der Kulisse wartet allerdings ein nicht allzu schwieriger Multiplayer-Shooter, dem es an Alleinstellungsmerkmalen fehlt.

Früher war mehr Battlefront

Im Vergleich zu den alten Battlefront-Teilen, hat der Serien-Reboot deutlich abgespeckt.



Boba Fett hat uns im Visier. Wir ihn aber auch. Ausgang? Tot! Wir.



Die AT-STs muss man nicht verdienen, sondern nur finden.

Fotorealistisches Battlefront



Battlefront kann grafisch bald nochmals eine Schippe draufle-gen. Und zwar mit der Mod Toddyhancer. Der Modder Martin Bergmann hatte die Mod zuerst für GTA 5 entwickelt, hat sich aber nun auch Battlefront zugewandt. Laut Bergmann kostet die Mod allerdings auch 30-40fps, je nach System. Wann die Modifikation tatsächlich veröffentlicht wird, hat Bergman noch nicht erklärt.

Die Droidenarmee der Handelsföderation bleibt genauso in der Kaserne wie die Klone der Republik. Das neue Spiel behandelt ausschließlich die Schlachten zwischen Rebellen und Imperium aus der ursprünglichen Filmtrilogie. Ein Schelm, wer vermutet, Dice und EA könnten sich die Inhalte der neuen Filme für die zukünftigen Battlefront-Spiele aufsparen, die bereits inoffiziell angekündigt wurden.

Der Einzelspielermodus wurde ebenfalls auf ein Minimum zusammengestaucht: ein Hordenmodus für ein bis zwei Spieler. Wir erleben darin keine Geschichte, wir steuern keine Fahrzeuge, wir können unseren Charakter nicht verbessern und irgendwelche Geheimnisse entdecken wir auch nicht.

Weltraum-Promis im Gefecht

Die Liste an Mehrspielermodi ist beeindruckend: Abzüglich des Koopmodus fechten wir den Krieg der Sterne in elf Varianten aus. Hinter Namen wie »Gefecht«, »Fracht« oder »Abwurfzone« verbergen sich viele bekannte Shooter-Varianten wie Team Deathmatch, Capture the Flag oder King of the Hill. In diesen Modi treten wir nur in kleinen Teams zwischen sechs und acht Spielern an. Außerdem gibt es keinerlei Fahrzeuge. Die richtige Star-Wars-Action brennt Battlefront in anderen Modi ab.

In »Helden vs. Schurken« zum Beispiel. Hier stehen sich die Stars und die Superschurken des Star-Wars-Universums Auge in Auge gegenüber. Auf Seiten der Rebellen kämpfen natürlich Luke Skywalker, Han Solo und Prinzessin Leia. Die dunkle Seite schickt Darth Vader, Imperator Palpatine und den Kopfgeldjäger Boba Fett in den Ring. Alle haben ihre eigenen Spezialfähigkeiten. Mit Luke und Vader schwingen wir etwa das Lichtschwert. Und das geht kinderleicht: Auf Knopfdruck greifen wir an oder wehren wie ein echter Jedimeister Angriffe und Blasterfeuer ab. Leia und der Imperator kämpfen dagegen aus der zweiten Reihe, heilen Verbündete, stellen Schilde auf, können bei Bedarf aber auch gut austeilen. Und Han Solo und Boba Fett setzen auf Fernkampf und Agilität. Der Kopfgeldjäger greift dank seines Jetpacks überraschend aus der Luft an, Han Solo ist ein Experte mit dem Blaster. Dank der unterschiedlicher Stärken und Schwächen der Helden ergeben sich abwechslungsreiche, spannende Gefechte.

Der Jägerstaffel-Modus punktet durch Atmosphäre: 20 Spieler liefern sich in X-Wings, Tie Fightern, A-Wings und Tie Interceptors eine Luftschlacht. KI-Flügelmänner sorgen zusätzlich für Stimmung. Wohlgemerkt wirklich eine Luftschlacht, denn anders als in den alten Battlefront-Teilen gibt es nur Kämpfe knapp über der Planetenoberfläche und keine Dogfights im All. Eine seltsame und schlechte Entscheidung seitens Dice, denn gerade die alte Filmtrilogie bietet mit dem Kampf um den Todesstern doch eine perfekte Vorlage für packende Raumschlachten. Auch in Jägerstaffel gibt es Helden: Wenn wir ein Power-Up einsammeln, schwingen wir uns ins Cockpit des Millenium Falken oder Boba Fetts Slave 1. Beide Schiffe sind dick gepanzert und teilen ordentlich aus.

Allerdings fliegen sich die Jäger schon fast zu leicht. Die Steuerung ist extrem simpel, die automatische Zielhilfe sehr großzügig. Zielsuchenden Raketen weichen wir durch gewagte Flugmanöver aus – aber keine, die wir manuell steuern. Stattdessen lösen wir Rollen und einen Immelmann-Salto auf Knopfdruck aus. Das ist nicht nur anspruchslos, sondern auch nervig, denn nach so einer Aktion können wir erst nach Ablauf einer



Dschungelrowdy! Auf Endor werden wir von einem Speeder Bike über... nun ja, überflogen.

Im Hauptmenü von Battlefront laufen witzige Ingame-Sequenzen, wenn wir einige Zeit nichts tun.



Riesige, feindliche Transporter sind unsere Primärziele im Spielmodus »Jägerstaffel«.

Abklingzeit erneut zum Kunstflieger werden. Nimmt uns derweil noch eine Rakete ins Visier, haben wir ein Problem. So stellt sich Battlefront im Jägerstaffel-Modus durch seine simple Steuerung selbst ein Bein.

Die volle Packung Star-Wars-Atmosphäre

Am meisten Spaß haben wir in den Modi Vorherrschaft und Kampfläufer-Angriff. Nur hier kämpft die maximale Anzahl von 40 Spielern auf großen Karten gegeneinander. Nur hier mischen Helden und Fahrzeuge gemeinsam das Schlachtfeld auf.

In Vorherrschaft streiten beide Teams um Kontrollpunkte, die sie in einer bestimmten Reihenfolge erobern müssen. Kampfläufer-Angriff ist da schon deutlich komplexer: Zwei AT-ATs des Imperiums stapfen auf eine Rebellenbasis zu. Die Rebellen müssen Kommunikationsposten erobern und halten, damit Bomberstaffeln ihr Ziel finden. Erst wenn die Bomben der KI-gesteuerten Y-Wings die Schilde der gepanzerten Riesen zerstört haben, sind die Kampfläufer zumindest für kurze Zeit verwundbar. Dann können wir sie entweder mit normalem Laserfeuer zerstören, oder wie im Film mit Snowspeedern zu Fall bringen. Letzteres ist deutlich schwerer, als es klingen mag: Snowspeeder sind schwerfällig, langsam und ziehen den Hass aller anderen Flieger auf sich.

Im Vergleich zu Betaversion hat Dice ordentlich an der Balance gefeilt. Damals waren die riesigen Kampfläufer mit normalen Waffen kaum kaputt zu kriegen. Jetzt sind die Schlachten fair und oft spannend bis zur letzten Minute. Unter anderem, weil die AT-ATs (übrigens genau wie die AT-STs) jetzt eine Schwachstelle haben, an der sie besonders verwundbar sind.

Dennoch bleibt es dabei, dass wir uns in Kampfläufer-Angriff auf Seiten des Imperiums mehr amüsieren. Wir müssen keine Ziele erfüllen und können uns voll auf das Wegbratzen der Rebellenarmee konzentrieren. Außerdem haben wir die cooleren Fahrzeuge. Während die Rebellen hauptsächlich Türme besetzen können, rufen wir AT-STs in die Schlacht oder bedienen sogar die Kanonen der automatisch vorwärts stapfenden AT-ATs. Anders als in Battlefield stehen die



Mirco Kämpfer
@MirCommander

Im Gegensatz zu den meisten meiner Kollegen bin ich kein großer Star-Wars-Fan. Mir kommen nicht die Freudentränen, wenn ich als Luke Skywalker mit dem Lichtschwert herumfuchtle oder als Imperator meine Feinde mit Blitzen brutzle. Immun bin ich gegen die fantastische Atmosphäre deswegen aber noch lange nicht, denn optisch und akustisch ist Star Wars: Battlefront enorm beeindruckend. Wenn neben mir Kampfläufer durch den Hoth-Schnee stapfen und Tie-Fighter die Luft zerreißen, kommt ein super Schlachtengefühl rüber .

Mir als Shooter-Veteran fehlt auf Dauer jedoch die Abwechslung und der Tiefgang. Battlefront bietet für mich keine fesselnde Motivationsspirale wie andere Mehrspieler-Shooter. Daher hege ich auch die Befürchtung, dass die anfängliche Begeisterung wie seinerzeit bei Titanfall schnell wieder abflauen wird.



Ein sehr nützliches Power Up: der Schutzschild, den wir hier um einen Uplink gestülpt haben, um das Ding besser verteidigen zu können.



Johannes Rohe
@DasRehRohe

Mit Star Wars: Battlefront überrascht mich Dice gleich doppelt. Erstmal positiv: Ich habe noch nie einen Shooter des schwedischen Studios gespielt, der von Beginn an so rund lief. Battlefront funktioniert einfach. Und es macht unheimlich viel Spaß. Von den Spielmodi über das Waffenhandling bis zum cleveren Kaschieren der Ladezeiten ist alles gut gedacht und gut gemacht. Die negative Überraschung: Ich habe noch nie einen Shooter von Dice gespielt, der so wenig Tiefgang hat. Allen, die mir vorwerfen, ich würde mir nur ein Battlefield im Star-Wars-Universum wünschen, sage ich: Natürlich! Wenn die Alternative ein Mainstream-Shooter ohne Ecken und Kanten ist, hätte ich hundertmal lieber ein Star Wars: Battlefield. Für mich ist Battlefront eine verpasste Chance. Es hätte so viel besser sein können, wenn sich Dice nur mehr getraut hätte. Denn obwohl mir viele Dinge fehlen, macht es mir auch so viel Spaß.



Auf Endor genießen die Rebellen einen Vorteil: Ihre Uniformen sind im Dickicht kaum zu sehen.

Walker aber nicht mit offener Fahrertür auf dem Schlachtfeld herum. Stattdessen sammeln wir Power Ups auf. Dann bleiben uns nur einige Sekunden Zeit, um in Deckung zu gehen und das Fahrzeug herbeizurufen, andernfalls verfällt das Power-Up.

Das ungewohnte System passt nicht ganz in die ansonsten so dichte Atmosphäre, funktioniert allerdings prinzipiell gut und verhindert vor allem, dass Spieler nur in der Basis campen, um ein beliebtes Fahrzeug zu ergattern. Aber es hat auch ein Problem: Es nimmt uns die Möglichkeit, mit dem Einsatz potenziell matchentscheidender Waffen wie dem AT-ST auf den richtigen Moment zu warten. Stattdessen schnappt sich der Spieler, der gerade zufällig über ein frisch gespawntes Power-Up stolpert das Fahrzeug und ballert los.

Hier war ich schon

Selbst die großen Modi, die Battlefront in seiner Gänze zeigen, nutzen sich aber viel schneller ab, als uns lieb ist. Nach ein paar Partien haben wir das Gefühl, schon alles gesehen zu haben. Woran liegt's? Zum einen daran, dass wir tatsächlich buchstäblich alles gesehen haben. Zumindest alle Maps. Nominell bietet Battlefront zum Release zwar 12 Karten (16 Karten werden in kostenpflichtigen DLCs nachgeliefert), in Kampfläufer-Angriff und Vorherrschaft sehen wir aber gerade einmal vier davon. Je eine auf den vier Planeten Endor, Tatooine, Hoth und Sullust. Nur in den Varianten mit kleinen Teams, die keine besonderen Anforderungen an das Map-Layout stellen, haben wir zwischen sechs und neun Karten zur Auswahl. Dass Dice ausgerechnet die besten Spielmodi mit so magerem Kartenumfang an den Start schickt, ist völlig unverständlich.

Optisch und spielerisch sind die Maps immerhin schön abwechslungsreich. Auf Hoth kämpfen wir in einer platten Schneewüste ohne viel Deckung. Der dichte Urwald auf Endor ist perfekt für Hinterhalte. Und auf Sullust bieten die zerklüfteten Felsen gute Möglichkeiten, Feinde zu umgehen.

Bloß nicht zu kompliziert

Die Maps sind nicht das einzige Problem. Dice hat auf viele Features verzichtet, die die Kämpfe interessanter und abwechslungsreicher machen könnten. Ein Klassensystem zum Beispiel, das es in den alten Battlefront-Teilen noch gegeben hat. Wir können die Ausrüstung unseres Soldaten lediglich modifizieren, indem wir sogenannte Sternenkarten einstecken.

Die geben uns in der Schlacht Zugriff auf besondere Waffen wie Granaten und Scharfschützengewehre, praktische Ausrüstung wie ein Jetpack oder gewähren passive Boni. Trotzdem bleiben wir immer ein Tausendsassa, der alles ein bisschen kann, aber nichts richtig. Echte Spezialisierungen fehlen.

Die Waffenauswahl geht in eine ähnliche Richtung. Durch Rangaufstiege schalten wir nach und nach elf Blaster frei, aber bis auf wenige Ausnahmen wie den Schock Blaster, der ausschließlich im Nahkampf brilliert, fühlen sich die Waffen allesamt ähnlich an. Das nagt auch an der Motivation. Warum sollte ich mich auf einen Unlock freuen, wenn sich die freigeschaltete Waffe anfühlt wie mein Standard-Blaster?

Auch Teamplay wird weder gefördert noch gefordert, keine Mechanik belohnt das Zusammenspiel. Es gibt weder Munitionskisten noch Erste-Hilfe-Pakete, geschweige denn eine Möglichkeit, gefallene Kameraden wiederzubeleben. Nicht mal einen Voicechat oder die aus Battlefield bekannte Befehlsfunktion hat Dice eingebaut. Statt organisierter Squads bekommen wir einen Spieler als Partner zugelost, bei dem wir ins Spiel einsteigen und dessen Sternenkarten wir nutzen können. Das war's. Battlefront ist ein Team-Shooter ohne Teams!

Ein kurzfristiges Vergnügen

Einen ganzen Tag am Stück wollen wir Battlefront nicht zocken, dafür ist es zu seicht. Aber wer nur ein oder zwei Stündchen Zeit hat, kommt hier voll auf seine Kosten. Einschalten, loslegen, Spaß haben. Und auch Neulinge können sich einen Kauf überlegen. Battlefront ist auf Einsteigerfreundlichkeit getrimmt. Shooter-Enthusiasten raten wir aber dazu, erstmal einige DLCs abzuwarten. Mit den richtigen Inhalten gefüllt könnte aus einem guten Battlefront nämlich noch ein hervorragendes Battlefront werden. ★

STAR WARS: BATTLEFRONT

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3 6300T / AMD FX-4350	Core i5 6600 / AMD FX-8370
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7850	Geforce GTX 970 / Radeon R9 290
8 GB RAM, 40 GB Festplatte	16 GB RAM, 40 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ grandioser Star-Wars-Soundtrack
+ perfekte Soundeffekte
+ knackscharfe Texturen
+ feurige Explosionen
+ toller Film-Look

SPIELDESIGN

+ spannende Spielmodi
+ gutes Bewegungsgefühl und Waffenhandling
+ mächtige Helden und Fahrzeuge
− kaum Tiefgang und kein Teamplay
− schwacher Koopmodus

BALANCE

+ gut balancierte Maps
+ Karten bieten immer mehrere Laufwege
+ Waffen mit klaren Vor- und Nachteilen
+ Fahrzeuge nicht übermächtig
− teils ungeschützte Spawnpunkte

ATMOSPHÄRE / STORY

+ Helden wie Luke, Darth Vader und Han Solo
+ Figuren, Waffen und Fahrzeuge aus Star Wars
+ Film-Feeling
− Fahr- und Flugzeuge nur als Power-Ups
− wenige Modi mit Schlachtatmosphäre

UMFANG

+ 12 Spielmodi
+ Abwechslung durch Helden und Koopmodi
+ Waffen und Sternenkarten zum Freischalten
− nur vier Karten für einige Spielmodi
− vier Settings nutzen sich schnell ab

FAZIT

Battlefront ist ein Mainstream-Shooter ohne viel Fehl und Tadel. Abseits der Atmosphäre aber auch ohne Alleinstellungsmerkmale.



Game of Thrones – A Telltale Games Series

ENDE SCHLECHT, ALLES SCHLECHT?

Genre: **Adventure** Publisher: **Telltale** Entwickler: **Telltale** Termin: **17.11.2015** Sprache: **Englisch**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **28 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Sechs Episoden lang haben wir uns durch Westeros intrigiert und gekämpft. Nur um am Ende genauso so viel zu entscheiden zu haben wie ein Stallbursche. Von Jochen Redinger

Auf Hochzeiten kann schnell was schiefgehen. Jemand tritt der Braut auf die Schleppe, die Torte fällt vom Tisch, der Brautvater lässt alle Gäste umbringen. Fall drei ist besonders ärgerlich, aber genau die Art von Hochzeit, die wir zu Beginn von Game of Thrones – A Telltale Games Series erleben. Als loyale Anhänger der Starks geht's dort für Haus Forrester schnell bergab. Dem Haus, dem wir als Knappe Gared dienen und für dessen Überleben wir uns fortan an verschiedenen Orten und mit unterschiedlichen Charakteren einsetzen. Von der blutigen Feier bis zum Staffelfinale geben wir im gewohnten Telltale-Mix aus Gesprächen, Point&Click und Quicktime-Events unser Bestes, streiten mit Irren und verhandeln mit Königinnen – und müssen am Ende resigniert feststellen, wie wenig unsere Entscheidungen bedeuten.



Das Zusammentreffen mit Drachenmutter Daenerys und ihren ruppigen Heerführern vor den Toren von Meereen ist eines der Highlights im frühen Spielverlauf.



Heiko Klinge
@HeikosKlinge

Ich liebe Game of Thrones, ich mag die Telltale-Adventures, ich habe keine Probleme mit spiel-losen interaktiven Geschichten. So sie denn wirklich interaktiv sind. Und genau da liegt bei Game of Thrones der Drache im Pfeffer. Je länger ich spiele, desto mehr wird mir klar, wie gering mein Einfluss ist – auf die Spitze getrieben vom enttäuschenden Finale. Und ohne das Interaktive bleibt von Telltales Adaption eben nur eine mittelmäßig spannende Fantasy-Seifenoper, die dramaturgisch weit hinter den Büchern und der Serie zurückbleibt. In der jüngst angekündigten zweiten Staffel muss Telltale mehr liefern, um mich als Fan zurückzugewinnen.

Eine Stark(e) Familie

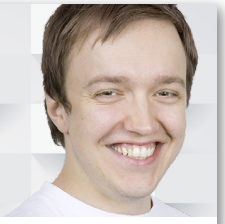
Dass sich die Geschichte um die unbekannten (aber in den Romanvorlagen erwähnten) Forresters dreht, ergibt aus erzählerischer Sicht Sinn: Während prominente Figuren wie Cersei Lannister oder Jon Snow den Pfaden folgen müssen, die sie auch in der Serie beschreiten, können wir uns als Spieler frei zwischen den Mächtigen bewegen und unsere eigene Geschichte schreiben. Schade nur, dass die Entwickler diesen spielerischen Vorteil nicht für sich stehen lassen, sondern aus Haus Forrester für den höheren Widererkennungswert auch noch einen nahezu identischen Klon der beliebten, aber arg gebeutelten Starks aus Buch und Serie machen.

Da gibt es den ehrbaren, todgeweihten Vater und den genauso ehrbaren, aber impulsiven Erstgeborenen. Dazu die Löwenmutter, die das Wohl der Familie vor politische Schachzüge stellt und die älteste Tochter, hin- und hergerissen zwischen den Freuden und Gefahren des höfischen Lebens. Fehlen nur noch der ob seiner neugewonnenen Verantwortung mit sich hadernde jüngere Sohn, das kämpferische Mädchen und der Jüngste im Kleinkindalter. Selbst Knappe Gared wirkt wie eine leicht abgewandelte Version von Jon Snow. Die einzigen Figuren, die aus der vorgegebenen Charakterzeichnung ausbrechen, sind Asher Forrester, der wegen einer Romeo-und-Julia-Affäre im Exil in Essos lebt sowie seine Freundin Beshka, die sich gemeinsam mit Asher als Söldner durchschlägt. Klar, die Familientragödie funktioniert als Stilmittel ebenso wie in der Serie, wird dadurch aber viel vorhersehbarer. Hinzu kommt noch, dass die einzelnen Abschnitte mit einer Person oft so kurz ausfallen, dass mitunter der Gesamtüberblick leidet.

Stumpfe Schwerter schneiden nicht

Da sich die Familiengeschichten so sehr ähneln, ahnen wir schon, dass das Leben der Forresters auf Messers Schneide steht und wir uns besser sehr genau überlegen, in welcher Situation wir welche Entscheidung treffen. Das verheißt uns das Spiel bereits in der ersten Episode, in der wir vor allem auf die Bluthochzeit reagieren, und das sich schlagartig verfinsternde politische Klima in den Griff bekommen müssen – und die, ganz spoilerfrei gesprochen, mit einem Paukenschlag endet, den nichts in der gesamten nachfolgenden Staffel übertreffen kann.

Was sich als erschütternder Einstieg ins Gedächtnis brennt, macht es den übrigen Episoden allerdings umso schwerer, denkwürdige Augenblicke zu schaffen, weil die Entwickler ganz nach Serienrezept immer weiter an der Eskalationsschraube drehen müssen, um neue emotionale Tiefschläge zu produzieren. Eine Grausamkeit folgt auf die andere, bis sie uns irgendwann einfach kalt



Jochen Redinger
@GuetigerGott

Ich liebe die Bücher und die Serie (auch wenn sie meinen Favoriten Stannis nicht sehr freundlich behandelt), deshalb kann mich das Telltale-Adventure ja nur begeistern! Oder? Game of Thrones macht mir Spaß, schließlich habe ich die Chance, mal selbst auszuprobieren, wie ich mich im Spiel der Throne schlagen würde. Ob Freundschaft und Ehre wirklich auf der Strecke bleiben müssen, um (politisch) zu überleben, ich mich eher katzbuckelnd vor den Großen verneige oder trotzig für meine Ideale einstehe. Und auch wenn mir der Springteufel Ramsay auf die Nerven geht, hat jede Episode für sich ihre berührenden Augenblicke. Wäre da nicht das Ende, das sich alle Mühe gibt, mir diese guten Erinnerungen wieder zu entreißen.

Im Grunde sagen mir all die Off-Kommentatoren zum Schluss nämlich nur hohntriefend, dass ich eh nie eine Wahl hatte. Das geht in der Serie in Ordnung, aber nicht, wenn ich vorher Stunde um Stunde damit verbracht habe, die richtige, die »gute« Lösung zu finden. Die gibt es nicht. Ich habe keine Chance, wirklich etwas zu verändern, und damit eigentlich auch keinen Grund, ernsthaft zu spielen. Oder mich auf eine zweite Staffel zu freuen.



Gewähren wir dem verwundeten Feind Gnade oder meucheln wir ihn ab? Im Grunde ist es egal, kaum eine unserer Entscheidungen wirkt sich wirklich spürbar aus.

lassen. Es gibt zwar auch zwischendurch Momente, in denen wir einfach kurz vor dem Bildschirm sitzen und staunen, die lassen sich jedoch an einer Hand abzählen und leben hauptsächlich von den authentischen Seriencharakteren, die trotz Zeichentrickoptik ihren realen Vorbildern wie aus dem Gesicht geschnitten sind und uns nachvollziehbar das Leben schwermachen. Wer beispielsweise denkt, es wäre einfach, Königin Cersei Honig ums Maul zu schmieren, erntet als Speichellecker nichts als ihre Verachtung. Trotzig und frech dürfen wir uns ebenfalls nicht gebärden, schließlich stehen wir vor der mächtigsten Frau von Westeros. Na ja, Cersei kann man's halt auch nie rechtmachen, spannend ist das Gespräch trotzdem.

Jetzt entscheiden oder für immer schweigen

Das klingt nach aufregenden Wortgefechten und macht auch Spaß, solange wir den Regeln des Spiels folgen und aus den Dialogoptionen auswählen. Entscheiden wir uns nämlich, erst einmal nichts zu tun und zu schweigen, offenbart sich das schwache Grundgerüst des Spiels. Denn in den meisten Fällen ist es egal, ob wir etwas tun, die Handlung schreitet so oder so voran. Das wird besonders deutlich, wenn mal wieder ein Besuch von Serienpsychopath Ramsay Bolton ansteht. Der taucht in fünf von sechs Episoden nur auf, um alle unsere Erfolge zu ruinieren und die Geschichte wieder auf den vorgesehenen Kurs zu bringen.

»Passt doch gut ins Bild, ist doch in der Serie auch so«, könnte man sagen. Aber die Serie konsumieren wir als Zuschauer. Das Spiel dagegen lässt uns erst mal zwei Stunden arbeiten, nur um dann wieder alles über den Haufen zu werfen. Das ist unbefriedigend und zerstört die Illusion der Entscheidungsfreiheit, die Telltale uns vorgaukeln möchte. Dieses Muster zieht sich von der ersten bis zur letzten Episode und vermiest uns Geschichte und Wiederspielwert, denn selbst das große Finale können wir nicht wirklich beeinflussen. Am Ende haben wir viel gespielt, aber nicht mehr erreicht als ein Zuschauer. Das Gefühl, das bleibt? Eigentlich hätten wir es auch lassen können. ★



Ramsay Bolton durchkreuzt immer wieder unsere Pläne – solange bis es zur frustrierenden Gewohnheit wird, mit dem »Ramsay-Faktor« zu rechnen.

GAME OF THRONES
A TELLTALE GAMES SERIES

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
C2 Duo, 3.0 GHz / Athlon 64 X2 6400+	Intel Core i5-3470 / AMD FX-6300
Geforce 8600 / Radeon 6000	Geforce GTX 660 / Radeon HD 7870
3 GB RAM, 13 GB Festplatte	4 GB RAM, 13 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- originalgetreue Seriencharaktere und -schauplätze
- stets passender Soundtrack
- stimmungsvolle Umgebungen
- flimmernde Objektkanten
- hüftsteife Animationen

SPIELDESIGN

- interessante Dialogoptionen
- theoretisch mehrere Lösungswege
- faktisch so gut wie keine Entscheidungsfreiheit
- anspruchslose Quicktime-Events

BALANCE

- gute Mischung aus Dialog- und Kampfsequenzen
- fair angesetzter Zeitdruck für Entscheidungen
- Hot-Spot-Anzeige
- Game-Over-Aktionen oft nicht nachvollziehbar

ATMOSPHÄRE / STORY

- großartig umgesetzte Serienwelt
- viele interessante Charaktere
- gut geschriebene Dialoge
- »Stark-Klone«
- letztlich alternativloses Ende

UMFANG

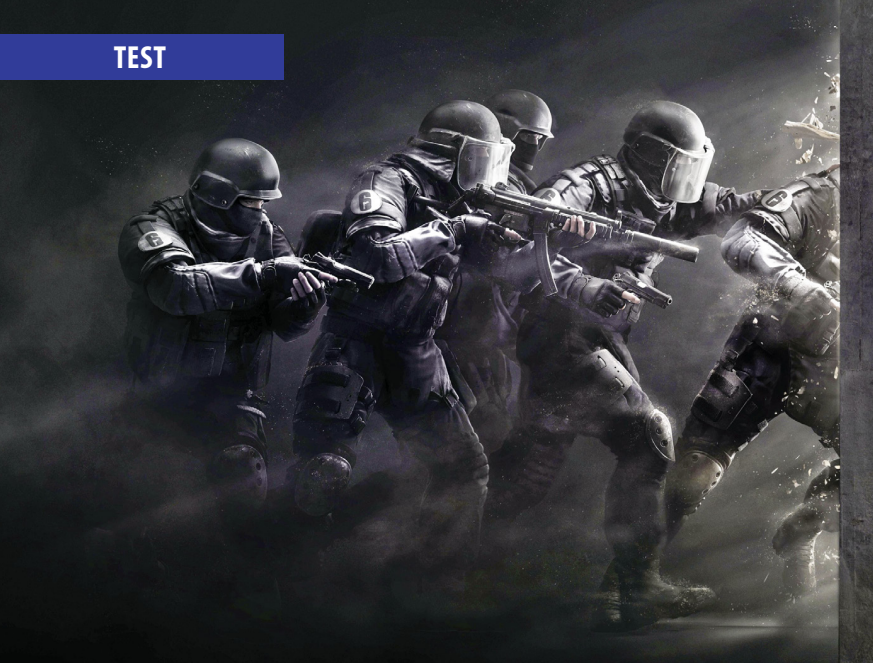
- pro Episode zwei bis drei Stunden Spielzeit
- viele unterschiedliche Schauplätze
- viele Protagonisten
- kaum Wiederspielwert

FAZIT

Das Fehlen von Entscheidungsfreiheit raubt den Spielspaß. Daran ändern auch die authentischen Interaktionen mit den Serienstars nichts.

70

Martin hat gleich für einen seiner ersten Romane (A Song for Lya) den Hugo Award überreicht bekommen.



Rainbow Six: Siege

SCHLUSS MIT CASUAL

Genre: **Taktik-Shooter** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal**
Termin: **1.12.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 18 Jahren**
Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Uplay)**

Auf DVD: Test-Video

Siege ist ein Taktik-Shooter mit Hardcore-Anspruch. Jedoch könnte die Release-Fassung den Kampf um die Community verlieren. Und das wäre fatal. Von Dimitry Halley

Es gibt diesen einen Moment, der alles auf den Punkt bringt, was an Ubisofts neuem Taktik-Shooter herausragend ist. Ein einziger Augenblick, in dem ich weder atme, noch schlucke, noch blinzle. Ich kann mir keinerlei Ablenkung leisten, bin so angespannt wie bei kaum einem Spiel, das in den letzten Jahren erschienen ist. Mit meinem Gewehr kauere ich in der Ecke eines heruntergekommenen Biker-Clubs, links und rechts haben sich meine Kollegen verschanzt, und wir tun alle das Gleiche: sorgsam die Ohren spitzen. In diesem besagten Moment herrscht völliges Schweigen, niemand gibt einen Laut von sich. Sound ist wichtig in, die Entwickler haben es geschafft, ihn als taktisches Element großartig zu integrieren. Von wo auch immer das nächste Geräusch kommen mag – es wird entscheiden, ob wir leben oder sterben.

Mein Fünf-Mann-Team aus Antiterror-Spezialisten hat diesen Club verrammelt wie einen Bunker – alle Türen sind mit Holzbarrikaden verschlossen und mit Stacheldraht unterfüttert. Die Wände wurden mit Panzerplatten verkleidet, ich habe mich hinter einem Schutzschild aus Stahl versteckt. Hier und da sehe ich auch eine Stolperfalle, alles in allem sieht der Fußboden aus wie eine Baustelle vor der geplanten Gebäudesprengung.

Die explosive Assoziation ist nicht verkehrt, schließlich bewacht mein Team eine Bombe, mit der wir den Häuserblock sprengen wollen. Warum Polizisten so was tun? Naja, das weiß ich eigentlich auch nicht so recht. Denn das Szenario von Rainbow Six: Siege ergibt in etwa so wenig Sinn wie Always-On bei einem Singleplayer-Titel. Ubisoft gelingt das kuriose Kunststück, mit Siege eines der atmosphärisch besten und gleichzeitig atmosphärisch schlechtesten Spiele des Jahres zu entwickeln.

Leere Lizenz

Viele hätten sich eine Story-Kampagne für Siege gewünscht, aber wenn ein Entwickler



Unser Team hat den Eingang umstellt. Allerdings verteidigt sich der Gegner mit ätzendem Reizgas.



sich für einen anderen Kurs entscheidet, dann kann man das dem Spiel selbst nicht zum Vorwurf machen. Das Problem ist eher, dass das ganze Setting quasi gar nichts mit Rainbow Six zu tun hat. Zwar kämpft man in den Solo-Trainingsmissionen und im Modus Terrorist Hunt gegen Terroristen, die im knappen Intro auch als weltweite Bedrohung deklariert werden – im PvP treten dafür Anti-terror-Einheiten gegen die eigenen Kollegen an, um Geiseln zu retten und Bomben zu entschärfen. Noch skurriler: Das Team Rainbow gibt's nicht – unsere Spielfiguren sind kein Geheim-Kommando im NATO-Auftrag, sondern Spetznatz, FBI-Swats und GSG9-Leute, die Lust auf Auslandseinsatz haben.

Natürlich war Rainbow Six nie ein opulent inszeniertes Cutscene-Feuerwerk, aber die Marke stand für Charaktere wie Ding Chavez, John Clark und Dieter Weber, die in Anlehnung an Tom Clancys Buch die Welt retteten. Von dieser Vergangenheit ist nichts mehr übrig. Rainbow Six Siege trägt seinen Namen nur aus Marketing-Gründen.

Mauer Singleplayer, netter Koop

Über die Solo- und Koopmodi braucht man nicht viele Worte verlieren. Das soll nicht heißen, dass sie schlecht sind. Die Singleplayer-Einsätze sind nette Vorbereitungsmissionen, die uns die Karten und Spielmechaniken näherbringen. Mal muss ich ein Hafengebäude von Terroristen befreien, mal eine Geisel retten, Bomben entschärfen oder Minen ausknipsen. Alles Aspekte, die im PvP wichtig sind. Nach maximal zwei Durchgängen ist man mit dem Solomodus aber fertig und kehrt nicht mehr zurück.

Terrorist Hunt kann ich allein oder mit Freunden im Koop angehen. Gemeinsam erledigen wir im Prinzip dieselben Sachen wie im Solo-Training. Das macht so lange Spaß, bis man mit seinem eingespielten Team die KI auf höchstem Schwierigkeitsgrad aufs Kreuz legt. Und das dauert schon ein paar Abende. Allerdings gibt's danach keine motivierenden Ziele mehr.

Grandioser Multiplayer

Aber genug von den kleineren Modi in Rainbow Six: Siege und zurück zum einzigartigen Moment vom Anfang. Denn der findet im PvP statt, dem Herzstück des Spiels. Ich hocke noch immer in der Deckung des Biker-Clubs, als plötzlich Gewehrfeuer zu meiner Linken explodiert. Das Kellerfenster ist ungesichert! Für einen meiner Kollegen ist es zu spät, er sackt tot zu Boden. Respawns gibt's in Rainbow Six: Siege nicht. Gleichzeitig detonieren



An der Seite eines Teamkollegen fühlt man sich in Siege immer sicherer.



Jedoch kann dieser Vorteil flott verfliegen. Hier hat der Kollege die Türsprengung nicht überlebt.

Wie funktioniert der Echtgeld-Shop?

In Siege lassen sich neue Waffenaufsätze und Klassen freischalten. Die kann man aber auch kaufen – mit echtem Geld. Zunächst eine Entwarnung: Alle Spielinhalte, die einem einen Vorteil im Kampf verschaffen, können wir auch erspielen – und zwar mit der Ingame-Währung Renown. Der erste Operator jeder Einheit kostet 500 Renown, für jeden weiteren müssen wir 500 Renown mehr blechen. Der vierte Operator einer Einheit kostet somit 2.000 Punkte der Ingame-Währung. Zum Vergleich: Pro Match bekommt man etwa 200 bis 600 Renown. Der Echtgeldteufel steckt also im Detail: Wer sehr schnell alle Spezialisten freischalten möchte, kann im Echtgeld-Shop R6-Credits (Echtgeldwährung) und somit Booster kaufen, die mehr Renown-Punkte bescheren. Das ist im Schnitt aber gar nicht nötig. Das Ökosystem von Rainbow Six: Siege ist gut ausbalanciert, sodass wir auch ohne Griff in die Brieftasche relativ flott neue Inhalte, Charaktere und Waffenaufsätze freischalten. Einzig spezielle kosmetische Waffenskins sowie Waffenpakete stecken hinter einer Echtgeld-Paywall, für die man zur Kasse gebeten wird.



Wenn man einen Gegner erspäht, entscheiden Millisekunden über Leben und Tod.

zwei unserer verbarrikadierten Türen, Blendgranaten fliegen uns um die Ohren und das nächste Team-Mitglied fällt blind dem feindlichen Feuer zum Opfer. Die zerstörbaren Umgebungen sind beeindruckend – jede halbwegs leichte Oberfläche lässt sich in die Luft jagen und als Durchbruch nutzen.

Ich habe hinter meinem Schild mehr Glück, erwische einen Gegner, indem ich mich vorsichtig über die Kante lehne. Das Schussgefühl von Siege ist klasse – die Soundeffekte klingen satt, die Waffen unterscheiden sich spürbar. Ein weiterer Gegner wird vom versteckten C4 weggerissen. Trotzdem sterben alle meine Team-Mitglieder (mich eingeschlossen) – der Feind hat sich geschickt abgesprochen. Hilft ihm aber nicht, wir gewinnen die Runde trotzdem. Unser fünfter Mann hat sich fernab im Obergeschoss versteckt und fällt dem anderen Team jetzt gnadenlos in den Rücken. Ein knapper Sieg. Die Multiplayer-Matches von Rainbow Six: Siege sind gnadenlos – und gerade deshalb war der vorangegangen Moment der Stille auch atmosphärisch so großartig. Jeder von uns weiß, wie schnell die Situation eskalieren kann. Zwei, drei Treffer sind tödlich, eine Granate verheerend. Siege ist nicht nur Taktik-Shooter, sondern auch Hardcore-Erfahrung. Dabei gibt's nur zwei recht ähnliche Spielvarianten: Bomben entschärfen und Geiseln retten. Allerdings verbirgt sich der taktische Anspruch wie bei Counter-Strike in der Komplexität der Mechaniken.

Am besten mit Headset

Der Lerneffekt erfolgt aber ganz organisch. Ich kriege permanent auf die Mütze, also muss ich was dagegen tun. Schritt Nummer eins: die elf Karten kennenlernen. Die unterscheiden sich nicht wirklich, weil es in der Regel immer auf Kämpfe innerhalb von Gebäuden hinausläuft – selbst wenn es theoretisch größere Außenareale gibt. Allerdings spielen sich die Karten taktisch anders. Im Hamburger Hafen kämpfen wir in einem großen Gebäudekomplex – allein das Finden des Feindes wird hier zur Herausforderung. Zu Beginn jeder Runde starten die Angreifer nämlich in einer Spähphase und senden kleine Drohnen aus, die den Gegner, seine Bomben/Geiseln und eventuelle Fallen finden sollen.

In der Bank gibt es hingegen eine große Foyer-Halle, durch die sich die Angreifer je nach Gegnerposition arbeiten müssen. Wer sich mit seinen Kollegen abspricht, kann



Manche Runden verbringt man komplett im Liegen hinter einer selbst errichteten Deckung. Hoffentlich kommt der Feind auch durch diese Tür.



Petra Schmitz
@Flausensieb

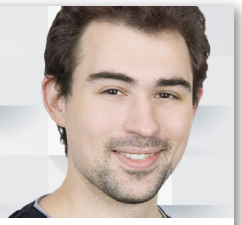
Rainbow Six: Siege ist nix für das schnelle Actionhäppchen zwischendurch und nix für Menschen, die am liebsten alleine losziehen und auf Zusammenspiel husten. Die spielen lieber CoD im (Team-)Deathmatch. Es ist für Teams, für Menschen, die Spaß daran haben, miteinander zu kommunizieren und gemeinsam auf ein Ziel hinzuarbeiten. Ich kann es dem Spiel gar nicht hoch genug anrechnen, dass es dem sogar in den Einblendungen Rechnung trägt. Statt »Du hast die Geisel wiederbelebt« steht »Dein Team hat die Geisel wiederbelebt« auf dem Bildschirm. Jeder Einzelne zählt, aber der Held ist trotzdem am Ende die Mannschaft.



Mit dem richtigen Spezialisten klettert man die Außenwand hoch und sprengt ein Fenster per Breach-Ladung.



In Außenareale wagt man sich als Verteidiger nur selten. Allerdings haben wir den Gegner hier eiskalt beim Eindringen erwischt.



Dimitry Halley
@dimi_halley

Ja, auch ich wollte ursprünglich lieber ein Singleplayerspiel. Schließlich sind Taktik-Shooter mit Solokampagne quasi ausgestorben, und ich bin ein großer Fan der alten Rainbow-Six- und Ghost-Recon-Teile. Aber seit ich bei einem Preview-Event in London mit den Pressekollegen einen Tag in Siege verbracht habe, bin ich unheimlich angetan von dem Multiplayerkonzept des Spiels. Sowohl als Verteidiger als auch in der Rolle der Angreifer muss ich meinen Gegner ausmanövrieren, austricksen und irgendwie aufs Kreuz legen.

Das ist genau die Art von Teamwork, die ich mir für ein echtes Taktik-Spiel wünsche. Deshalb gehe ich auch schon meinen Freunden auf den Keks, dass sie gefälligst eine Truppe mit mir aufbauen sollen. So funktioniert Siege nämlich am besten – mit Kollegen, die man einschätzen und mit denen man sich verständigen kann. Bleibt nur die Frage, ob der Umfang des Spiels am Ende ausreicht, um meine Freunde langfristig bei der Stange zu halten. Und den Rest der Community.

hier fiese Fallen legen. Und das ist Schritt Nummer zwei beim Meistern von Rainbow Six: Siege: Kommunikation mit anderen Spielern. Wer auf Teamwork verzichtet, verliert in der Regel – besonders gegen Feinde, die ihrerseits miteinander reden. Eine der größten Stärken von Siege ist, dass das Austricksen der Gegner wichtiger ist als eine dicke KD oder ein langer Kill-Streak.

Spezialisten braucht die Welt

Um eine clevere Strategie zu entwickeln, braucht man natürlich auch clevere Möglichkeiten. Rainbow Six: Siege will das mit den 20 Spezialisten erreichen, die mir als Spieler zur Auswahl stehen. Vor jedem Match entscheide ich ähnlich wie im Multiplayer von Call of Duty: Black Ops 3, in welche Rolle ich schlüpfen will. Dabei stehen fünf Antiterror-Einheiten zur Auswahl: GIGN, GSG9, Spetznaz, SAS und FBI. Die Charaktere teilen sich in Offensive und Defensive auf – Angreifer reißen beispielsweise als Haudrauf Sledge Wände mit dem Schlaghammer ein oder erspähen als Fräulein IQ mit Sensoren Minen.

In der Defensive kann Russe Kapkan Türen verminen, Franzose Rook gibt den Kollegen verbesserte Rüstungen, während Amerikaner Castle Türen besonders bombensicher verrammelt. Die Spezialisten sind eine tolle Idee, die sich spürbar auf die Spielweise auswirken. Doof nur, dass wir sie erst nacheinander mit Ingame-Währung freischalten müssen. Jedes Match bringt uns sogenanntes Renown, mit dem wir neue Figuren kaufen und Aufsätze freischalten. Das funktioniert bei einem Spiel wie Call of Duty, das sehr auf diverse Belohnungsspiralen ausgelegt ist – in Siege sind die Unlockables eher hinderlich.

Denn bei so einem knüppelharten Taktik-Shooter will ich experimentieren, verschiedene Kombinationen austüfteln, Waffenaufsätze durchschalten und, und, und. Klar, man wird für eine gewonnene Partie schon ordentlich belohnt, kann also getrost auf den Echtgeld-Shop verzichten (siehe Kasten). Trotzdem wirkt die ganze Freikauferei wie ein aufgesetztes Feature, das mich in meinen Strategien ausbremst – Rainbow Six spielt man nicht für Level-Ups und Unlockables, sondern weil man gewinnen will.

Der Kampf um die Community

Nicht zuletzt durch diesen Unterschied ist Rainbow Six: Siege eine wirklich spannende Alternative zu den gegenwärtigen Multiplayer-Giganten. Es will all die Spieler abholen, denen Star Wars: Battlefront und Call of Duty zu seicht sind, gibt sich aber gleichzeitig einen Ticken einsteigerfreundlicher als CS: GO. Die große Frage ist: Kann es das schaffen?

Die Antwort hängt ganz davon ab, was Ubisoft in den kommenden Monaten an Inhalten nachreicht. Denn der Umfang der Release-Version – und das ist einer der größten Kritikpunkte – richtet sich gegenwärtig wirklich nur an hartgesottene Spezialisten, denen es nicht langweilig wird, immer wieder quasi denselben Modus zu spielen. Die Partien sind ohnehin recht langatmig – lockere Matches dauern fünf Runden, Ranglistenspiele sogar noch länger. Hier wären abwechslungsreiche Spieltypen wünschenswert. Außerdem gibt es gegenwärtig noch einige Probleme mit der Netzwerkstabilität. In meiner Testzeit schlug knapp jedes fünfte Matchmaking fehl, weil das Spiel sich in einer Ladepause aufgehangen, keine Spieler gefunden oder schlicht abgebrochen hat. Damit Rainbow Six: Siege nicht ähnlich versandet wie beispielsweise ein Evolve, müssen die Entwickler diese Fehler schnell in den Griff kriegen – und bald die kostenlosen Inhalte nachreichen, die sie für 2016 versprochen haben (etwa acht neue Karten). Das Grundgerüst gehört zu den besten Multiplayerkonzepten, die ich seit langem erlebt habe – es wäre schade, wenn in einem Jahr kaum jemand noch darüber reden würde. ★

RAINBOW SIX SIEGE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3, 3.3 GHz / Phenom II X4, 3.0 GHz	Core i5-2500K / AMD FX-8120
Geforce GTX 460 / Radeon HD 5870	Geforce GTX 670 / Radeon HD 7970
6 GB RAM, 30 GB Festplatte	8 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ fantastisches Sounddesign
+ zerstörbare Umgebungen
+ tolle Waffensounds
− teils sterile, detailarme Umgebungen

SPIELDESIGN

+ spannendes Konzept aus Angriff und Verteidigung
+ Karten mit unterschiedlichen taktischen Ansprüchen
+ Sound enorm wichtig
+ gnadenloses Hardcore-Gameplay
− überflüssige Unlockables

BALANCE

+ Verteidiger und Angreifer mit ausgewogenem Arsenal
+ Tutorials und Solomodus erleichtern Einstieg
+ faires Kartendesign
− einige Spezialisten sind nützlicher als andere

ATMOSPHÄRE / STORY

+ tolle Gefechtsatmosphäre
+ stimmige Zwischensequenzen
− quasi kein Bezug zu Rainbow Six
− unlogisches Szenario
− alberne Waffenskins

UMFANG

+ elf abwechslungsreiche Karten
+ 20 Spezialisten
+ viel spielerischer Tiefgang
− zu wenig Spielmodi
− Solo- und Koopmodus mit sehr wenig Langzeitmotivation

FAZIT

Endlich mal wieder ein echter Taktik-Shooter! Rainbow Six: Siege hat tolle, knallharte Multiplayergefechte, krankt aber bei Release am Umfang.



Just Cause 3

HIRN AUS, SPASS AN

Genre: **Action** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Avalanche Studios** Termin: **1.12.2015** Sprache: **Deutsch**
USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

Die fetzigste Open-World-Spielwiese des Jahres. Aber reicht spitzenmäßiges Chaos auch für eine spitzenmäßige Wertung? Von Patrick Mittler

Rico »Kann man das in die Luft jagen?« Rodriguez ist zurück und hat in Just Cause 3 einen brandneuen Spielplatz gefunden. Der hört auf den Namen Medici und ist ein mediterranes Inselgrüppchen mit serientypischem Diktatorenproblem. General Di Ravello hat den Kleinstaat fest in seinen Wurstfingern – vor allem, weil dort ein seltener Wunderrohstoff namens Bavarium abgebaut werden kann. Rico »Der Despot ist bald tot!« Rodriguez hat da naturgemäß was dagegen, walzt als beinahe unverwundbare Ein-Mann-Armee durch das Urlaubsparadies und sprengt serientypisch alles in die Luft. Aber so viel Laune die Zerstörungsorgie auch macht, für den Open-World-Olymp fehlen den Entwicklern von Avalanche auch beim dritten Anlauf die entscheidenden Meter.

Des Helden neue Spielzeuge

Die offensichtliche Neuerung zum zweiten Teil sind Ricos neue Spielzeuge. Am spaßigsten ist der Wingsuit. Auf Knopfdruck gleitet Rico »Ist es ein Vogel? Ist es ein Flugzeug?« Rodriguez flott durch die Luft. Das macht die Fortbewegung zu einem echten Spektakel, degradiert allerdings die meisten kaperbaren Fahrzeuge zu schmückendem Beiwerk. Auch der praktische Enterhaken von Rico »Get over here!« Rodriguez hat ein Upgrade spendiert bekommen. Nun können wir mehr Leinen verschießen und somit noch mehr Objekte aneinanderbinden und zudem per Knopfdruck die Seile auch wieder einholen. Ein Beispiel: Schurke auf Wachturm plus Enterhaken plus gegenüberliegende Hausmauer ergibt für den Gegner einen schmerzhaften Flug mit dem Kopf gegen die Wand.

Darüber hinaus haben Avalanche Studios an vielen kleinen Details der Spielmechanik geschraubt. So kann Rico »Mein Hobby ist das Surfen auf Kampfjets« Rodriguez nun nicht nur auf Fahrzeugen stehen, sondern auch frei darauf herumlatschen, und das Handling des Gleitschirms funktioniert einen Tick besser. Das ganze Feintuning führt dazu, dass wir nun noch schneller und intuitiver die verrücktesten Stunts vollführen können.

In Kombination mit einem stetig wachsenden Arsenal an bleispuckendem und explosivem Werkzeug ist Rico »Ich bin Chuck Norris'

Abwertung wegen technischer Probleme

Die PC-Version von Just Cause 3 lief nicht auf all unseren Testsystemen rund, wir werten das Spiel deshalb um sieben Punkte ab. Zu den Problemen, auf die wir gestoßen sind, gehören sporadische Abstürze, Einbrüche der Bildrate trotz schneller Hardware und Grafikfehler. AMD-Modelle sind davon stärker betroffen als Grafikkarten von Nvidia, generell sollten Sie den jeweils neuesten Treiber verwenden. Auch das Spielen im Offlinemodus von Steam kann laut Berichten im Internet Abhilfe schaffen.



Nach Medici würden wir glatt auf Urlaub fahren. Nun ja, wenn nicht gerade Rico »Ich spreng gleich alles in die Luft« Rodriguez dort wüten würde.

 Rico trägt seine Uniform aus dem Vorgänger nicht mehr, da er mittlerweile die Agency verlassen hat.



Die Armee rückt mit einem Hubschrauber an? Wir schubsen den Piloten aus dem Cockpit!

unehelicher Sohn« Rodriguez' Arbeit noch spaßiger geworden. Dazu trägt auch der neue, verflixt malerische Schauplatz sein Scherflein bei. Medici ist eine ungemein pittoreske Welt, mit hübschen, italienisch anmutenden Küstenstädtchen, felsigen Landschaften und einem (das sei am Rande erwähnt) echt sehenswerten Wellengang zwischen den Inselchen.

Jag die Insel in die Luft

Rico »Mein Nachname klingt doch gar nicht italienisch!?!« Rodriguez bekommt schon früh im Spiel von Rebellenanführer und Kindheitskumpel Mario einen Hinweis darauf, was er im Verlauf seines Abenteuers hauptsächlich tun wird: »Egal was du zerstörst, wir bauen es wieder auf!« Na dann wollen wir der Rebellion mal dienlich sein! Schließlich sind auf Medici wieder über hundert besetzte Städte und Militärposten verteilt. Um die aus der Umklammerung des feisten Di Ravello zu befreien, müssen wir jeweils eine kleine Liste der Zerstörung abarbeiten. In Militärbasen heißt das zum Beispiel: Zerstöre drei Antennentürme und zwei Stromgeneratoren und jage die Tanks in die Luft. In Siedlungen reißen wir Plakatwände um, aktivieren unter Zeitdruck eine Reihe von Schaltern auf den Häuserdächern, öffnen die Tore der Polizeistation für die Rebellen oder machen einfach nur alles kaputt.

Als Belohnung für eine eroberte Basis bekommen wir neues Spielzeug wie Waffen oder Vehikel, das wir uns per Rebellenabwurf direkt vor die Nase bestellen können. Lustig: Das Equipment und die Fahrzeuge donnern in einem Frachtcontainer vom Himmel, der in einer kleinen Konfettiexplosion aufplatzt. Für befreite Städte bekommen wir spezielle Herausforderungen.

Es gibt immer was zu tun

Diese Herausforderungen sind schön kurzweilig geraten. Da ein Renn-Event, dort eine Flugeinlage mit dem coolen Wingsuit. Kleines Ärgernis am Rande: Die Fahrzeugsteuerung ist noch immer nicht wirklich befriedigend und weitaus weniger präzise als in GTA 5 – da das aber nur in ein paar Rennherausforderungen wirklich nervt und wir ansonsten vor allem per pedes oder Wingsuit Chaos anrichten, wiegt dieses Manko weniger schwer als in den Vorgängern.

Die Steuerung ist ein zweischneidiges Schwert: In der Luft sind wir dank besserem Flugverhalten sicherer unterwegs als im Vorgänger, am Boden ist die Ballerei hingegen etwas hakeliger als gewohnt und dank neuer Tricks und Möglichkeiten auch einen Tick komplizierter als im Vorgänger.

Je nach Leistung bekommen wir ein bis fünf Zahnräder, und mit dieser »Währung« schalten wir nacheinander Mods für Rico »Actionheld im Eigenbau« Rodriguez frei. Mods wären zum Beispiel Nitro-Schub für Fahrzeuge, mehr Sprengsätze, beim Aufprall explodierende Granaten, mehr Verbindungen für den Enterhaken oder mehr Leuchtfackeln für die Schnellreisefunktion.

Insgesamt fühlt sich das einerseits viel abwechslungsreicher und kurzweiliger an als noch im Vorgänger. Wir machen gefühlt weniger langweiliges Kleinzeug und trotzdem wartet an jeder Ecke eine Herausforderung oder eine neue Basis voller Spielzeug auf uns. Da hat Just Cause 3 den »Nur noch diese Aufgabe, dann geh ich endlich schlafen«-Effekt punktgenau getroffen. Andererseits ist im Detail gleichwohl noch ein bisschen mühsamer Ballast übrig geblieben.

Warum denn so ernst?

Schlechter als im Vorgänger ist definitiv die Story geraten. Klar, wir wollen das nicht überbewerten, denn wer spielt Just Cause schon



Heiko Klinge
@HeikosKlinge

Es ist zum Haareraufen: Da erscheint zum wiederholten Mal ein Spiel, auf das ich mich wirklich gefreut habe. Und zum wiederholten Mal kann ich mir nicht sicher sein, ob es auf meinem Rechner vernünftig läuft. Nach Batman: Arkham Knight und Call of Duty: Black Ops 3 ist Just Cause 3 jetzt schon der dritte große Titel, der mit massiven Startproblemen zu kämpfen hat. So langsam frage ich mich, ob den Publishern wirklich klar ist, wie sehr sie mit einer unsauberen PC-Version ihren eigentlich guten Spielen schaden. Da investieren sie zwei bis drei Jahre viel Zeit, Energie und Herzblut, nur um sich auf den letzten Metern vielleicht nicht alles, aber doch vieles kaputt zu machen.

Mein Vater, der Großmeister des Onkelsprechs, sagt immer: Man hat keine zweite Chance, einen ersten Eindruck zu machen. Ja, die Probleme von Just Cause 3 sind über alle Konfigurationen hinweg nicht ganz so groß wie bei Black Ops 3 oder Arkham Knight. Nur hilft das denjenigen nicht, bei denen das Spiel regelmäßig abstürzt. Die Quittung gibt?s nun zu Recht in den User Reviews auf Steam, Amazon und Co. Ich werde jedenfalls meinen Krachbumm-Feldzug auf Medici so lange verschieben, bis Avalanche die Probleme in den Griff bekommen hat. Schade drum.

Die Challenges

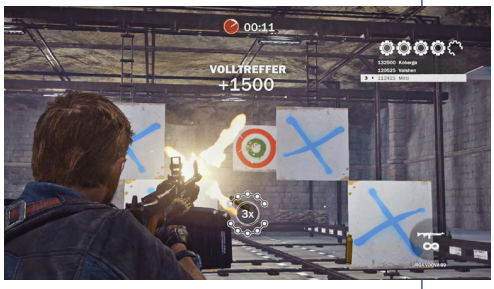
Überall auf der Karte verteilt finden wir Herausforderungen, über die wir bei Erfolg nicht nur neue Mods für Rico freischalten.



Nicht nur für Passanten ein Erlebnis: Wingsuit-Challenges im Tiefflug!



Bei diversen Renn-Events rasen wir Checkpoint-Kurse entlang. Die Bestzeit schafft man dabei meist nur, wenn man den Nitro-Mod bereits freigeschalten hat.



Auch Zielschießen steht auf dem Programm. Die Zahnräder oben rechts schalten Mods für die Spezialdisziplinen frei.

Einen zusätzlichen Multiplayer-DLC hat Avalanche zumindest als Möglichkeit in den Raum gestellt.



Patrick Mittler
@thegobetween

Der Statistikfreund in mir jubiliert! So eine schöne, riesige Welt, in der ich wie Supermanns unehelicher Sohn alles plattmachen darf und die Map dabei langsam, aber vollständig von Rot (böse Armee) auf Blau (gute Rebellen) umfärbe. Das macht mir sogar noch mehr Spaß als im zweiten Teil, der auf Dauer mit seinen gefühlten tausend Minisiedlungen doch etwas anstrengend wurde. Vor allem Ricos neue Spielzeuge bringen erstaunlich viel Abwechslung in die Inseleroberung, weil ich ständig neue Zerstörungskombinationen entdecke.

Ich wünschte nur, meine Rebellenkumpels würden mich einfach in Ruhe lassen. Nein Mario, ich mag nicht bei deiner Oma zu Abend essen oder den nächsten popeligen Schalter in irgendeiner Basis umlegen. Ich möchte drei Karren an einen Düsenjet anbinden und darauf surfend mitten in ein Tanklager donnern. Ich möchte wieder Albernheit durch und durch und nicht einen Bösewicht, der allzu ernst als echter Kriegsverbrecher gezeichnet wird. Na ja, jeder Spaß hat wohl seinen Preis.



Ein Heidenspaß: das Fliegen mit dem neuen Wingsuit. In den anspruchsvollen Herausforderungen gibt's bei Erfolg hilfreiche Mods abzustauben.

wegen der Geschichte? Aber dennoch sind wir enttäuscht. Zuallererst werden uns die eindimensionalen Charaktere einfach so hingeworfen, als sollten wir die Damen und Herren kennen. In den Zwischensequenzen holpert nicht nur die deutsche Sprachausgabe dahin (unmotivierte Sprecher; Dialoge überlappen manchmal), sondern auch die generelle Atmosphäre. Unser Kumpel Mario geht uns wegen seiner Flachwitze und aufgrund der Tatsache, dass er fröhlich lächelnd Fotos mit Leichen im Hintergrund macht, auf den Geist. Wie gesagt, das ist kein Beinbruch und hat zumindest unfreiwilligen Unterhaltungswert, wenn's gar zu peinlich wird. Dennoch steht's dem Spielfluss manchmal im Weg.

Ebenfalls problematisch: Einige der größten Militärbasen sind fast unmöglich zu knacken, wenn wir nicht vorher bestimmte Storymissionen erledigen. Erst dadurch deaktivieren wir nämlich die Luftschläge und EMP- oder Bavariumwaffen, die dort sonst im Sekundentakt auf Rico »Kopf voraus in den Berg ist nur ein Kratzer, aber eine Explosion bringt mich unter die Erde« Rodriguez' Haupt einprasseln.

Zudem sind nicht alle Missionen und Teilaufgaben gleich spannend. Das Abklappern von Schaltern auf Hausdächern unter Zeitdruck nervt schon beim ersten Mal mehr, als es unterhält. Oder wenn Rico »Raketen reite ich zum Frühstück« Rodriguez auf einer Langstreckenrakete surft, das aber nur in einer Zwischensequenz gezeigt wird. Gähn! Dieser angesprochene Ballast muss jedoch trotzdem abgearbeitet werden – will man sich die spaßigsten Waffen und Fahrzeuge (Mehrläufiger Raketenwerfer! Ausgewachsener Kampfbomber!) nicht einfach billig per Cheats herbeizaubern.

Alle Erwartungen erfüllt

Und so liefert Just Cause 3 unter dem Strich genau das, was Fans der Vorgänger erwartet haben. Es ist hübscher und größer und spielt sich flüssiger, hat aber auch die Just-Cause-typischen Schwächen bei Story und Missionsdesign. Wem das egal ist, und wer auch mit ein paar kleinen technischen Mängeln wie langen Ladezeiten und kurzen Framerate-Einbrüchen leben kann, der bekommt wieder eine explosive, irrwitzige Zerstörungswundertüte, die mit ihrem anarchischen Chaos nach wie vor eine Sonderstellung im Open-World-Genre hat. ★



Auf Medici macht Rico mal wieder das, was er am besten kann: Zeug in die Luft jagen!

JUST CAUSE 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5-2500K / AMD Phenom II X6	Core i7-3770 / AMD FX-8350
Geforce GTX 670 / Radeon HD 7870	Geforce GTX 780 / Radeon R9 290X
6 GB RAM, 54 GB Festplatte	8 GB RAM, 54 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- ✚ großartige, malerische Landschaft
- ✚ hohe Weitsicht
- ✚ abwechslungsreiches Medici
- ✚ tolle Explosionen
- ➖ unmotivierte Sprecher

SPIELDESIGN

- ✚ spaßiger Open-World-Spielplatz
- ✚ toller neuer Wingsuit
- ✚ motivierender Spielfluss dank Belohnungen wie Mods und Waffen
- ➖ Missionsqualität schwankt
- ➖ Wiederholungsarbeit

BALANCE

- ✚ durchwegs recht fair
- ✚ Auto-Heilung
- ✚ freie Herangehensweise für die meisten Aufgaben
- ➖ nur ein Schwierigkeitsgrad
- ➖ kein freies Speichern und nur ein Spielstand

ATMOSPHÄRE / STORY

- ✚ belebtere Spielwelt als im Vorgänger
- ✚ irrwitzige Action
- ➖ mal zu ernst, mal zu albern
- ➖ Story hat kaum Tiefgang
- ➖ mal spannend, mal langweilig

UMFANG

- ✚ riesiges Archipel
- ✚ lange Kampagne
- ✚ unzählige kleine Herausforderungen
- ✚ großer Fuhrpark und großes Waffenarsenal
- ➖ Potenzial für Koop-Modus bleibt ungenutzt

ABWERTUNG

83

-7

Just Cause 3 läuft nicht immer rund. Auf manchen Testsystemen kommt es zu Abstürzen, Einbrüchen der Bildrate und Grafikfehlern. Daher werten wir das Spiel um sieben Punkte ab.

FAZIT

Der krachigste Open-World-Titel des Jahres ist eine Spielwiese, die umso besser funktioniert, je weiter wir die Hirnaktivität zurückfahren.

76

Total War: Attila – Das Zeitalter Karls des Großen

KARL DER MITTELGROSSE

Genre: **Strategie** Publisher: **Sega** Entwickler: **Creative Assembly** Termin: **10.12.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Der perfekte Zeitvertreib bis Medieval 3 oder nur ein Downloadpaket unter vielen? Von Maurice Weber

Uns Kalle wurde just zum König des Frankenreiches gekrönt, wir greifen mit ihm im Attila-DLC Das Zeitalter Karls des Großen nach der Kaiserwürde oder schlagen uns als ein anderes europäisches Reich mit seinen Ambitionen herum. Und: Endlich wieder Ritter in Total War! Danke, Kalle!

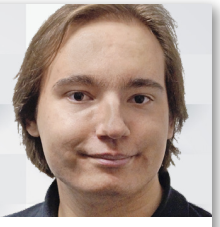
Das Zeitalter des größten DLCs
Karl und seine Rivalen streiten sich um eine neue europäische Weltkarte, die satte 52 Provinzen umfasst. Nicht so groß wie das Hauptspiel freilich, weil Afrika und Asien fehlen, aber für 15 Euro gibt es hier einiges zu erobern. Wir stürzen uns mit einer von acht Parteien auf die frischen Gebiete. Wer auf Karl den Großen keine Lust hat, gibt ihm mit dem Emirat von Cordoba auf die Mütze oder fällt als Reiterfürst der Awaren in Europa ein. Löblich: Die Völker bringen frische Einheiten, Gebäude und Technologiebäume mit. Darunter Gebäude, die ihren Einfluss auch in benachbarten Provinzen verbreiten. Kirchen drücken etwa den Nachbarn christliches Glück auf – ein netter Kniff, der uns anders planen lässt.



Im Frühmittelalter beginnt der Aufstieg der schweren Kavallerie, zu Beginn führen wir aber noch eher leichte Reiter auf die Schlachtfelder.

Unter dem neuen Anstrich und den neu sortierten Technologiebäumen schlägt aber weiterhin das Herz von Total War: Attila. Diplomatie, Stadtverwaltung, und Schlachten spielen sich grundlegend sehr ähnlich. Die größte neue Spielmechanik ist noch die Kriegsmüdigkeit: Brauchen wir für einen Feldzug zu lange, haben Volk und Armee die Strapazen satt und beginnen zu murren. Das bringt eine interessante neue Herausforderung ins Spiel. Außerdem erleben wir mit jedem Volk eigene geschichtliche Ereignisse. Von den Langobarden fordert etwa der Papst nach einer Weile eine Provinz ein, die ihm rechtmäßig zustehen soll – rücken wir sie nicht raus, ruft er Karl den Großen zu Hilfe und wir haben einen riesigen Krieg am Hals. Oder bestechen wir den guten Karl einfach? Solche Ereignisse bringen Würze ins Spiel, passieren aber recht selten.

Attila light statt Medieval 3
Das bewährte Total-War-Prinzip funktioniert aber auch ohne weltbewegende Neuerungen und profitiert von Attila-Verbesserungen wie dem relevanteren Politiksystem. Genauso gehören aber alte Frustfaktoren mit zum Paket, beispielsweise die KI. Und weil die Kampagne kürzer angelegt ist als im Hauptspiel, ist sie auch etwas seichter: weniger Ausbaustufen, weniger Einheiten. Außerdem fallen einige Mechaniken des Originals weg, nur das Königreich von Asturien darf etwa seine eigenen Provinzen niederbrennen. Und Hordenfraktionen wie die Hunnen fehlen komplett. Bei all diesen Kritikpunkten darf man aber nicht vergessen, dass wir hier über einen DLC für 15 Euro reden – dafür ist der Kampagnenumfang trotz der Kürzungen sogar ausgesprochen großzügig. ★



Maurice Weber
@Froody42

Es ist gar nicht so leicht, keine unfairen Erwartungen an das Zeitalter Karls des Großen zu richten. Total War wieder im Mittelalter! Medieval 3! Naja, eben nicht, sondern »nur« ein sehr umfangreicher DLC. Und ein ziemlich unterhaltsamer, der vielleicht keine grundlegenden Neuerungen bietet, aber doch haufenweise neues Eroberungsfutter und einige nette spielmechanische Ergänzungen.

Aber wie viel toller das wäre, wenn ich nicht in der uncoolsten Periode des Mittelalters feststecken würde! Im Frühmittelalter muss ich mit Horden von ungewaschenen Rüpeln im Kettenhemd begnügen, wo bleiben meine silbern gepanzerten Ritterheere? Warum hockt der Papst die meiste Zeit nur passiv in Rom, statt mir mit einem ganz eigenen Politiksystem auf die Nerven zu gehen und regelmäßig zum Kreuzzug zu blasen? Klar, weil das hier halt nicht Medieval 3 ist. Aber es weckt die Sehnsucht danach.

TOTAL WAR: ATTILA
DAS ZEITALTER KARLS DES GROSSEN

- ✚ Frühmittelalter als neue Epoche
- ✚ Karte mit 52 Provinzen und acht spielbaren Fraktionen
- ✚ frische Einheiten, Gebäude und Technologien
- ✚ eigene Ziele und Ereignisse
- ➖ wenige Neuerungen für die grundlegende Spielmechanik
- ➖ Einheiten und Völker teils zu ähnlich
- ➖ alte Schwächen, etwa bei der KI

FAZIT

Karl der Große bringt stundenlangen Total-War-Spaß zum fairen Preis, aber weniger Neuerungen als der Epochenwechsel vermuten lässt.



Fallout 4

DIE BESTEN MODS FÜRS ÖDLAND



Fallout 4 ist ein tolles Rollenspiel, aber auch eins mit Ecken und Kanten. Zum Glück gibt's wie schon bei Skyrim jede Menge Fans, die sich mit Mods an die größten Probleme heranwagen oder komplett neue Ideen integrieren. Von Jochen Redinger

Die offiziellen Mod-Tools von Bethesda sind noch nicht erschienen. Das hält die Fans aber nicht ab, bereits jetzt tonnenweise Verbesserungen und Helferlein ins Spiel einzubauen. Für fast jeden Aspekt von Fallout 4 gibt's die passende Mod, von besserer Grafik über leichtere Bedienbarkeit bis zu Cheats, die lästige Beschränkungen entfernen. Auf dem Mod-Portal Nexusmods.com kann jeder Bastler seine Kreation präsentieren und jeder Spieler sich die gewünschte Mod ganz leicht mit dem Nexus Mod Manager installieren. Wenn man denn etwas Vorarbeit geleistet hat. Im Folgenden stellen wir die bisher besten und nützlichsten Mods vor.

ini-Vorarbeit

Damit die vorgestellten Mods funktionieren, müssen einige kleine Änderungen an der ini-Datei von Fallout 4 vorgenommen werden. Diese Datei regelt über Textbefehle alle grundlegenden Eigenschaften des Spiels und lässt sich kinderleicht bearbeiten. Standardmäßig liegen alle für Mods benötigten Dateien im Ordner Benutzer/Eigener Benutzer/Dokumente/My Games/Fallout4. So geht's:

1 Im Ordner liegen Fallout4Prefs.ini und Fallout4.ini – nach einem Rechtsklick schauen wir in den »Eigenschaften« nach, ob Lese- und Schreibzugriff für beide aktiv ist. Zur Sicherheit legen wir gleich noch eine Sicherungskopie beider Dateien an.

2 Wir öffnen Fallout4Prefs.ini mit einem Texteditor und suchen im angezeigten Textblock nach dem Eintrag »Launcher«.

3 Direkt unterhalb des Eintrags fügen wir folgende Textzeile ein: bEnableFileSelection=1, speichern und schließen die Datei wieder.

4 Jetzt öffnen wir Fallout4.ini und suchen dort nach dem Eintrag: sResourceDataDirsFinal=STRINGS\

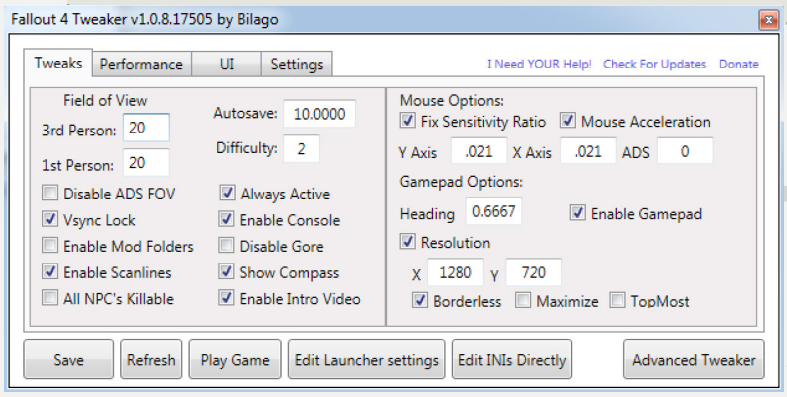
5 Diesen Eintrag erweitern wir nun, damit alle losen Mod-Dateien vom Spiel erfasst werden können: sResourceDataDirsFinal=STRINGS\, TEXTURES\, MUSIC\, SOUND\, INTERFACE\, MESHES\, PROGRAMS\, MATERIALS\, LODSETTINGS\, VIS\, MISC\, SCRIPTS\, SHADERSFX\

6 Jetzt speichern wir die Datei nur noch ab, und schon können die gemoddeten Spiele beginnen! ★

Kinderleicht konfigurieren

Bilagos »Fallout 4 Configuration Tool« lässt uns schnell und bequem Änderungen wie Auflösung, Gamepadsteuerung, Framerate oder veränderte Farbsets fürs Interface einstellen, ohne dass wir dafür lange in Menüs herumsuchen müssen. Kleines Tool, große Wirkung!

www.nexusmods.com/fallout4/mods/102/



Longer Power Lines

Irgendwann kommt für jeden passionierten Baumeister der Punkt, an dem die eigene Siedlung mit Strom versorgt werden muss. Das bedeutet aber vor allem eins: endlose Ketten von Pylonen mit viel zu kurzen Kabeln dazwischen. Die Mod »Longer Power Lines« erhöht die maximale Kabellänge – und verleiht unserer Siedlung so mit einem winzigen Kniff viel mehr Charme.

www.nexusmods.com/fallout4/mods/2241/

Selbstgebrannt!

Wenn wir eh schon fürs Patronenbasteln an der Laborstation stehen, können wir auch gleich noch ein bisschen Treibstoff für die tristen Stunden im Ödland herstellen: »Craftable Alcohol« gibt uns Zugriff auf das Repertoire erfahrener Schwarzbrenner und damit auf die gesamte Palette alkoholischer Getränke, die Fallout 4 zu bieten hat. Die Mod ist zum einen nützlich, um mit dem Fusel zu handeln, zum anderen, um den Perk »Partyhengst« noch besser nutzen zu können.

www.nexusmods.com/fallout4/mods/1964/





Aufrüsten!

Und noch eine Crafting-Mod: »Armorsmith Expanded« hilft dabei, den postnuklearen Kleiderschrank besser miteinander zu kombinieren. Sämtliche Rüstungen im Spiel können nun mit zusätzlichen Schichten und Extrapanzerung ausgestattet werden, offene Helme lassen sich immer mit Brillen und Halstüchern kombinieren. Außerdem können wir jedes Kleidungsstück und jede Kopfbedeckung mit kugelsicherem Gewebe verbessern, um beispielsweise einen stilvollen Smoking in eine (fast) vollwertige Rüstung zu verwandeln.

www.nexusmods.com/fallout4/mods/2228/

Mehr Farben!

Klar, nach dem Atomkrieg besteht die Welt nicht mehr aus blühenden Wiesen und leuchtenden Boulevards, aber immer nur Grau und Braun schlagen schon irgendwann aufs Gemüt. Das »Enhanced Wasteland Preset« sorgt für frischere Farben und damit ein bisschen mehr Lebensfreude bei hartgesottenen Ödlandveteranen.

www.nexusmods.com/fallout4/mods/40/





Ödland-Cuisine

Fallout 4 belohnt jede Crafting-Aktion mit ein paar Erfahrungspunkten, allerdings in so geringem Ausmaß, dass Bauen, Schrauben und Kochen fürs Leveln kaum ins Gewicht fallen. »Increased Cooking Reward« erhöht den Erfahrungsgewinn beim Kochen, sodass passionierte Siedlungspatrone nicht mehr nur beim Erkunden des Ödland aufsteigen können.

www.nexusmods.com/fallout4/mods/2251/

Munition herstellen

Um Munition aufzutreiben, bietet uns Fallout 4 derzeit nur die Möglichkeit, welche zu finden oder sie bei Händlern einzukaufen. Mit »Craftable Ammo« ändert sich das, denn jetzt stellen wir uns die Patronen zur Raiderjagd wie im Survival-Modus von New Vegas selbst her! Aus den bereits im Spiel verfügbaren Crafting-Ressourcen basteln wir an Laborstationen schnell und einfach Nachschub, ohne jedes Mal auf Glück hoffen oder Kronkorken ausgeben zu müssen.

www.nexusmods.com/fallout4/mods/798/



Bessere Gespräche

Morgens mit dem falschen Fuß aufgestanden, wieder nur radioaktiver Regen vor der Haustür – dieser Tag ist wie geschaffen für ein paar sarkastische Sprüche. Aber welche? Fallout 4 zeigt uns nicht mehr an, was unser Charakter genau sagen wird, sondern nur, in welche Richtung die Aussage geht. Weil das vielen Fans zu ungenau ist, stellt das »Full Dialogue Interface« den Standard der früheren Serienteile wieder her, sogar in deutscher Sprache.

www.nexusmods.com/fallout4/mods/1235/





Bessere Wassereffekte

Dass wir das Jahr 2015 schreiben, sieht man Fallout 4 nun wirklich nicht unbedingt an. Zum Glück kümmern sich die Modder von Anfang an darum, aus der Engine jede noch so kleine Effektverbesserung rauszukitzeln, etwa beim Wasser. Das sieht dank kleiner Wellen und Strömungslinien gleich viel schicker aus – verstrahlt ist es allerdings trotzdem noch!

www.nexusmods.com/fallout4/mods/244/

Waffe runter!

Damit unser Held nicht ständig mit der Knarre auf potenzielle Gesprächspartner zielt, wir aber gleichzeitig nicht ständig die Waffe ins Holster packen müssen, schaltet die Mod »Lowered Weapons« eine Zwischenstufe frei. So ist die Kanone während der Reise gesichert und trotzdem stets einsatzbereit.

www.nexusmods.com/fallout4/mods/522/

My Home is a Castle

Wer sich nicht lang mit dem Bau-Modus herumschlagen, aber dennoch das Großstadtleben genießen möchte, sollte einen Blick auf den Speicherstand »Massive Sanctuary City« werfen. Aus dem verstrahlten Örtchen ist eine blühende Metropole mit Geschäften, Leuchtreklame und Abwehranlagen geworden – wenn wir darin spielen wollen, müssen wir allerdings den zum Erstellen genutzten Charakter zurücksetzen. Der Download-Spielstand gehört hierhin: Benutzer\Eigener Benutzer\Dokumente\My Games\Fallout4\Saves.

www.nexusmods.com/fallout4/mods/1957/





Hübschere Siedlungen

Raider aufzumischen und zu fleddern, ist nicht jedermanns Sache, zumal Fallout 4 uns die Möglichkeit an die Hand gibt, die Spielzeit auch zu Hause in der eigenen Basis zu verbringen und die Butze für verzweifelte Siedler herzurichten. »Settlement Supplies Expanded« versorgt uns mit noch mehr Objekten zum Siedlungsbau, insgesamt finden über 300 neue Gegenstände ihren Weg ins Spiel.

www.nexusmods.com/fallout4/mods/1145/

Größere Siedlungen

Selbst wenn wir unbegenzt Ressourcen im Inventar anhäufen, kommen wir beim exzessiven Siedlungsbau zwangsläufig an den Punkt, an dem der Platz nicht mehr ausreicht. Mit »Unlimited Settlement Objects« ist die einzige Grenze für unsere Siedlung die Leistungsfähigkeit unserer Hardware. Für Vielbauer ein nützliches Tool!

www.nexusmods.com/fallout4/mods/132/



Bessere Namen

Während unsere Siedlung wächst und gedeiht, zieht sie immer mehr Siedler aus dem Ödland an ... Ja, Siedler, das ist ihr Name. Erst die Mod »Settler Renaming« erlaubt uns, den Neuankömmlingen Namen und Berufsbezeichnungen zuzuweisen und sie so leichter auseinanderzuhalten. So wissen wir auf den ersten Blick, wer sich ums Essen und die Patrouillengänge kümmert.

www.nexusmods.com/fallout4/mods/2017/





Wir bauen alles!

Wer genug davon hat, dass das Ödland auch 200 Jahre nach dem Krieg nicht vorankommt, wird die umfangreiche Modifikation »Crafting Workbenches« lieben. Anstatt wie bisher nur Ausrüstung zu zerlegen und Schrott zu extrahieren, stellen wir endlich selbst Waffen, Rüstungen und Munition her – sogar Powerrüstungen lassen sich mit den richtigen Materialien zusammensetzen.

www.nexusmods.com/fallout4/mods/2451/

Free Weapons Downgrades

Eine gefundene Waffe hat ein Zielfernrohr, aber um es abzubauen, müssen wir erst mal Ressourcen investieren – eins der nervigsten Crafting-Elemente von Fallout 4. Die Mod »Free Weapons Downgrades« behebt diesen Missstand und erlaubt uns, Waffenverbesserungen kostenlos abzuschrauben, um sie an einer anderen Knarre sinnvoller zu nutzen.

www.nexusmods.com/fallout4/mods/2073/





Weg mit den Pünktchen!

[Des Ghultöters]Impr... Schluss mit den Pünktchen, die im Inventar Waffen- und Rüstungsbezeichnungen verschleiern! Das kleine Tool »No Dotdotdot« verkleinert bei langen Objektnamen die Schriftgröße und verhindert so das Punktwirrwarr. Ein kleiner Eingriff mit sehr großer Wirkung für die Inventarübersicht!

www.nexusmods.com/fallout4/mods/425/

Eigenes Hauptmenü

Keine Lust mehr auf den ewig gleichen Blick auf die Tankstelle, die wir schon aus zig Trailern kennen? Mit einem kleinen Trick lässt sich das Menü-Hintergrundvideo verändern, etwa zum »Immersive Menu« von smosti. So geht's:

1. Zuerst suchen wir das Videoverzeichnis im Spielordner, der für Steamversionen normalerweise hier liegt: SteamLibrary\steamapps\steamapps\common\Fallout 4\Data\Video.
2. Nun legen wir eine Sicherungskopie des Originalvideos an und ersetzen es durch das neue.
3. Abschließend öffnen wir noch den Ordner »Music« und kopieren die neuen Soundinhalte dorthin.

www.nexusmods.com/fallout4/mods/2001/



Der Warcraft-Film

HINTER DEN KULISSEN VON AZEROTH



Rund zehn Jahre nach der ersten Ankündigung kommt die Filmumsetzung von Blizzards Fantasy-Welt 2016 in die Kinos. Beim Setbesuch in Vancouver traf Heinrich Lenhardt auf regieführende Orc-Versteher und WoW-verliebte Oscar-Gewinner – und geriet in eine nächtliche Schlacht um Sturmwind. Von Heinrich Lenhardt

Am Set des Warcraft-Films gibt es Kostüme, Rüstungen und Waffen zu bewundern, doch richtig warm ums Herz wird mir ausgerechnet beim Anblick eines Briefkastens. Uneingeweihte nehmen dieses Detail der Sturmwind-Kulisse kaum wahr, doch wer jemals World of Warcraft gespielt hat, verbindet damit Erinnerungen an zahlreiche Hauptstadtbesuche. Meine MMO-Charaktere sind mit dieser Box groß geworden, jetzt stehe ich ihr in echt gegenüber. Ein ansatzweise surreales Erlebnis, nicht nur für Journalisten, die einen Tag bei den Dreharbeiten zusehen dürfen. »Der Briefkasten wurde in letzter Minute noch zum Set hinzugefügt«, erklärt Produktionsdesigner Gavin Bocquet. »Als Chris Metzen von Blizzard vorbeischaute, war er überwältigt, dass wir diese kleinen Details drin haben.« Zum Beispiel auch das Anschlagbrett, auf dem wir eine Warnung vor Kobolden und den Steckbrief für einen gewissen Hogger entdecken. Das dürfte später im Film fast niemand bemerken, für »Behind the Scenes«-Dokus und nostalgische Setbesucher sind solche Easteregg aber gerade das Salz in der Orcsuppe. Regisseur Duncan Jones ließ sogar eine Szene drehen, in der ein Statist ein Päckchen unter seinem Umhang trägt, als hätte er gerade seine Auktionshausware abgeholt. »Die Spieler werden öfters sagen: ›Hast du das im Hintergrund gesehen?‹ Es wird genug Gründe geben, die DVD zu holen und Bild für Bild zu studieren«, grinst Produzent Stuart Fenegan. Zugleich soll sich der Film auch Zuschauern erschließen, die keine Ahnung von der Spielwelt Azeroth haben. Schließlich haben rund 7,2 Milliarden Menschen World of Warcraft noch nie angefasst, geschweige denn die Strategiespiele. Auf der Leinwand muss das Abenteuer also auch Menschen ansprechen, die nicht wissen, was »Lok 'tar Ogar!« bedeutet (»Sieg oder Tod«). Ähnlich wie die Filmfassung des Herrn der Ringe mit ihrer Atmosphäre und ihrem Schlachtbombast auch Buchverächter an den Popcorntrog lockte oder Angelina Jolie auch Nichtspieler zum Tomb-Raider-Kinobesuch verführte. Mal sehen, ob Duncan Jones und seinem Team dasselbe gelingt. Ach ja, lockern Sie vor dem Weiterlesen bitte Ihr Genick. Sie könnten nämlich einige Male die Versuchung verspüren, Ihren Kopf zu schütteln.

... und Action!

Den Frühling in Vancouver genießt man am besten mit einem Regenschirm, doch an diesem Maitag strahlt die Sonne über dem Sturmwind-Set. Glücklicherweise, denn heute Abend wird unter freiem Himmel gearbeitet, es ist die letzte Drehwoche des Warcraft-Films. Regisseur Duncan Jones dirigiert seine Crew durch die Schlacht für eine Rückblickssequenz, die sechs Jahre vor der Filmhandlung angesiedelt ist. Menschliche Soldaten kämpfen mit Leuten in grauen Schlafanzügen. Invasion der Schnarchzapfen? Nein, belehrt man die Besucher, das seien Motion-Capture-Anzüge. Überall am Set sind Spezialkameras installiert, welche die Bewegungen der Akteure aufzeichnen und 3D-Daten ins »Rechenzentrum« übertragen, einen mit Computern und Netzwerk-Equipment vollgestopften Wohnwagen. Dank des Eingreifens von König Llane und Sir Lothar kann der Troll-Angriff auf Sturmwind abgewehrt werden, wenn auch auf Kosten vieler Opfer. Zwischen zwei Takes werden am Boden liegende Komparsen höflich daran erinnert, ihre Sterbeposition nicht zu verändern.

Es ist nicht leicht ein Orc zu sein

Die Sache mit den Schlafanzügen hat einen Grund: Regisseur Duncan Jones wollte einen Live-Action-Film mit realistischen Orcs machen, da ist es nicht mit einer Familienpackung Latex und Make-up getan. Das Äußere der nichtmenschlichen Figuren wird im Detail bei den Spezialeffekte-Experten von ILM berechnet. Ja, den Star-Wars-Typen. Zu denen zählt auch Jeff White, der mit großen Grünen seine Erfahrung hat: Er arbeitete am Hulk der Avengers-Filme. Einkopierte digitale Charaktere können jedoch künstlich wirken, und Warcraft hat viele Szenen, in denen Menschen und Orcs direkt interagieren.



Deshalb wurden Hybrid-Sets wie Sturmwind gebaut, bei denen die Live-Action aller Schauspieler zusammen mit den Motion-Capture-Daten aufgenommen wird. Dank einer Technologie namens Simul-Cam sieht Jones während des Drehs auf einem separaten Monitor, wie die Szene mit den digitalen Körpern aussieht; es wird eine vereinfachte Version der 3D-Modelle in Echtzeit gerendert. Der Regisseur prüft nicht nur die schauspielerische Darbietung während der Aufnahme, es ist auch sofort ersichtlich, ob die Bildkomposition zu den Ausmaßen eines Orc-Körpers passt: »So kannst du sowohl die physische Darbietung als auch die Mimik der Schauspieler sehen, die unsere digitalen Charaktere darstellen«, erklärt Produzent Stuart Fenegan. »Das ist die Grundlage für die Animationen von ILM, damit daraus die emotional ausdrucksstarken Charaktere werden, die wir brauchen.« Doch die wichtigste Emotion, die Stuarts Orcs zu Beginn der Dreharbeiten verursachten, war Nervosität.

»Wir hatten vor dem Start des Drehs einige Technologietests durchgeführt, um sicherzugehen, dass alles funktioniert. Aber wir hatten noch keinen komplett fertigen Orc gesehen«, erinnert sich Duncan Jones. »Es dauerte einige Wochen, bevor die erste Orc-Szene von ILM zurückkam. Sie zeigte den Darsteller Rob Kazinsky als Orgrim, und es war für uns alle eine Riesenerleichterung, auch für die Schauspieler.« Sorgen, dass die ILM-Orcs zu cartoonhaft wirken könnten, waren zerstreut. Wie ein Orc auszusehen, ist eine Sache, sich auch wie einer zu bewegen, erfordert eine ganz spezielle Expertise. Der amerikanische Darsteller Terry Notary ist heiß begehrter Bewegungscoach und arbeitete schon an der Hobbit-Trilogie und der Neuverfilmung von »Planet der Affen« mit. Der Experte für die Bewegungsabläufe nichtmenschlicher Kreaturen veranstaltete vor Drehbeginn ein »Orc-Camp«, um die Schauspieler und Stuntmen an Motion-Capture-Anzüge und Orc-Körpersprache zu gewöhnen.

Eine »bessere Version« der Warcraft-Geschichte

Die Handlung dreht sich um Vorgeschichte und Ereignisse des ersten Warcraft-Strategiespiels Orcs & Humans. Wer keine Angst vor Spoilern hat, dem sei die Romanversion »Der letzte Wächter« (»The Last Guardian«) von Jeff Grubb empfohlen. Unter Anleitung mysteriöser Mächte errichten die kriegerischen Orcs ein Portal, um von ihrer Heimat Draenor nach Azeroth zu gelangen. Ein Konflikt mit den hier ansässigen Menschen scheint unvermeidbar. Auf beiden Seiten gibt es sowohl Kriegstreiber als auch besonnene Heroen, im Mittelpunkt des Geschehens stehen legendäre Warcraft-Charaktere. Wir erkennen König Llane Wrynn, den Ritter Anduin Lothar, Magier Medivh und dessen Lehrling Khadgar, die Promis unter den Orcs sind Durotan, Orgrim Schicksalshammer und Zul'dan, sogar Baby Thrall ist kurz zu sehen. Eine wichtige Rolle spielt die Halb-Orcin Garona, welche die Menschen ausspionieren soll und das Vertrauen Medivhs gewinnt. Warcraft-Kenner wissen so ungefähr, wie es weitergeht – oder auch nicht. Blizzards Story-Guru Chris Metzen bestätigt, dass es gewisse Änderungen und Vereinfachungen gibt, damit die Story als Film funktioniert und keine Vorkenntnisse erfordert. Er räumt ein, dass Blizzard im Laufe von zwei Jahrzehnten »einige seltsame Entscheidungen bei der Geschichte getroffen hat; Dinge, die ich am liebsten zurücknehmen würde«. (Wir gedenken dem Fan-Aufschrei, als die Entwickler im ersten WoW-Addon Burning Crusade die Draenei in ein interdimensionales »Raumschiff verfrachteten.) Für Metzen ist der Film eine Gelegenheit, »die ultimative Version« der Ursprungsstory zu erzählen: »Es ist das Warcraft 1, an das sich jeder erinnert, aber besser, straffer, schlauer, es ist eine viel bessere Version der Geschichte und wir sind super stolz darauf.«

Verspielte Filmemacher

Die Hoffnung auf eine würdige Verfilmung basiert nicht zuletzt auf der Spielekompetenz am Set: Regisseur Duncan Jones spielte Warcraft sowie World of Warcraft und war jahrelang hinter dem Filmprojekt her. Spezialeffekte-Experte Bill Westenhofer hat nicht nur zwei Oscars, sondern auch eine ganze Sammlung von WoW-Charakteren auf Level-Höchststufe. Als Koryphäe unter den Schauspielern gilt Orgrim-Darsteller und Todesritter-Spezialist Robert Kazinsky – wenn er bei seinem WoW-Account »/played« eingibt, kommt er inzwischen auf beinahe 600 Tage. Eine »gute Beziehung« haben ihn seine Online-Spielgewohnheiten gekostet, aber jetzt kommt ihm die jahrelange »Recherche« zugute. Wenn man sich Sorgen machen will, dann vielleicht um die Relation zwischen Ambitionen und finanziellen Mitteln, die in den Film investiert werden. Nein, eine genaue Budgetzahl möchte uns Produzentin Jillian Share von Legendary Pictures nicht nennen. Doch beim Plaudern mit Mitgliedern der Filmcrew hören wir zwei Dinge immer wieder heraus: Es wurden viele Sets gebaut und

Großes Kino, große Kasse

Vom Schwertnachbau bis zum Handy-Ladekabel im Doomhammer-Look wurde auf der Blizzards letzter BlizzCon-Hausmesse eine Fülle an offiziellen Film-Lizenzprodukten gezeigt.





In seinen ersten beiden Filmen brachte Regisseur Duncan Jones den Popsong »The One and Only« unter. Zu Warcraft passt der nicht.



Auf einem Greifen rast Menschen-Held Anduin Lothar (Travis Kimmel) im Sturzflug in die Schlacht.



Die Menschen-Hauptstadt Sturmwind sieht im Film deutlich größer aus als in World of Warcraft, bietet aber wiedererkennbare Elemente.



Durotan (Toby Kebbell), der zentrale Charakter auf Seiten der Orcs, strebt eine friedliche Lösung im Konflikt mit den Menschen an.

prächtige Kostüme geschneidert, auch die Technologie ist aufwändig, ILM rendert die Orcs sicher nicht zum Freundschaftspreis. Zugleich sei das Budget für die Produktion nach Hollywood-Blockbuster-Maßstäben »mittelgroß, nicht exzessiv hoch«. Auch Regisseur Duncan Jones erwähnt finanzielle Einschränkungen, die bei einer Filmproduktion jedoch nicht ungewöhnlich seien. »20 Prozent Kreativität, 80 Prozent Budget einhalten«, beschreibt der erfahrene Produktionsdesigner Gavin Bocquet schmunzelnd seinen Job.

Wo stecken wir das Schwert hin?

Nicht nur bei der Story arbeitete Blizzard mit den Produktionsfirmen Legendary Pictures und Atlas Entertainment zusammen, von Konzeptzeichnungen für die Computergrafik-Orcs bis zu Diskussionen über Schulterpolster-Größen war das Spielestudio stark in die Filmproduktion involviert. »Das scheint nur eine Kleinigkeit zu sein, aber es gab eine lange Debatte über Schwertscheiden«, erinnert sich Filmproduzent Stuart Fenegan. »In World of Warcraft sind sie nicht zu sehen, dein Schwert schwebt entweder auf deinem Rücken oder an deiner Seite. Zusammen mit Blizzard designten wir diese Schwertholster, so hat man die Ästhetik der blanken Klinge, ohne dass etwas herumflattert. Das wird dem Spiel gerecht, funktioniert aber auch in einem Realfilm.« Die Abteilung von Requisiteur Jimmy Chow verwandelt solche Entwürfe in handfeste Objekte: »Wir stellen die Dinge her, die Blizzard gezeichnet und entworfen hat«, fasst er seine Aufgabe zusammen. Und das ist nicht immer ganz leicht, alleine für eine der Menschenwaffen schickte Blizzard 18 Vorlagenversionen. Die 30 Handwerker in Chows Team werkeln solange an Prototypen für Schwerter, Schilde und Rüstungen, bis sowohl Filmregisseur als auch Spielstudio zufrieden sind. Mit der Produktion der Requisiten wurden verschiedene Partner wie Weta und The Prop Shop beauftragt. Das sorgte für einige logistische Probleme: Pferderüstungen etwa müssen für jedes Tier maßgeschneidert werden, doch was tun, wenn Pferd und Werkstatt auf verschiedenen Kontinenten sind? Chows Lösung: »Wir mussten 3D-Scans der einzelnen Tiere machen und die Daten an die Produktionsfirma schicken.« Erinnern Sie sich an das eingangs erwähnt Kopfschütteln? Das wäre so eine Stelle. Bei den in den Kampfszenen verwendeten Waffen handelt es sich in der Regel um Modelle aus Aluminium oder Bambus, ansonsten wären sie zu schwer: »Ich habe das Schwert des Königs auch in Edelstahl hergestellt, das sieht auf Bildern prima aus – aber man kann es kaum hochheben.«

Besuch beim Azeroth-Ikea

Auch allerlei Alltagsgegenstände wurden für den Film hergestellt, um den typischen Look von World of Warcraft anzudeuten. Ein Gang durch eine Requisiten-Lagerhalle fühlt sich an, als würde man durch einen Azeroth-Ikea schlendern: Es gibt Tische, Kisten und Westfall-Kürbisse, für die Bibliothek des Magiers Medivh fertigte man Hunderte in Leder gebundene Bücher in Handarbeit an. Dessen Turm statten wir auch einen Besuch ab, besser gesagt dem dreistöckigen Karazhan-Set. Beim Erklettern der Rampen sind wir für die Sicherheitsgeländer dankbar, die für jede Aufnahme eilig ab- und anmotiert werden müssen – alleine dafür stehen fünf Schreiner parat. Art Directorin Helen Jarvis erklärt, warum die Überreste eines Golems auf dem Boden zu sehen sind: »Dieser Golem bricht



»Was stand gleich nochmal im Drehbuch?« – Regisseur Duncan Jones (im Moon-T-Shirt) bereitet die nächste Szene vor.



Am Filmset wird ein vertraut aussehender Wegweiser aufgebaut. Viele Details von Briefkästen bis Kürbissen erinnern stilistisch an World of Warcraft.

Was für ein Schauspiel: Die Hauptcharaktere und ihre Darsteller

Menschen


Quelle: Gage Skidmore

Anduin Lothar **Travis Fimmel**

Die Fernsehserie Vikings machte den kernigen Australier Travis Fimmel zum Star. Der Ragnar-Darsteller verkörpert im Warcraft-Film den Helden Sir Lothar. Der sogenannte Löwe von Azeroth ist ein Kindheitsfreund von König Llane und Magier Medivh, im Konflikt mit den Orcs spielt er eine zentrale Rolle.


Quelle: Gage Skidmore

König Llane **Dominic Cooper**

Darsteller Dominic Cooper bezeichnet den Regenten von Sturmwind als einen »guten Mann, der das Beste will« und zwischen schwierigen Entscheidungen hin- und hergerissen ist. Cooper spielte in Captain America: The First Avenger den Wissenschaftler Howard Stark und wirkte im Need-for-Speed-Film mit.


Quelle: Gage Skidmore

Medivh **Ben Foster**

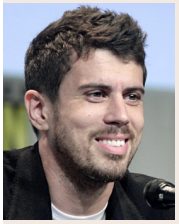
»Er soll seinen Teil der Welt beschützen, aber jetzt will er nicht mehr mitmachen, er ist isoliert«, beschreibt Ben Foster seinen Charakter Medivh, mächtiger Magier und letzter Wächter von Tirisfal. Foster war schon in Filmen wie X-Men: Der letzte Widerstand oder der TV-Serie Six Feet Under zu sehen.


Quelle: Gage Skidmore

Khadgar **Ben Schnetzer**

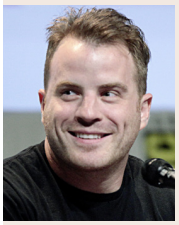
Nach Rollen in Filmen wie Der Bücherdieb und Pride versucht sich Ben Schnetzer als Magielehrling Khadgar. Zur Zusammenarbeit mit Medivh-Darsteller Foster meint er: »Wir hatten während der Vorproduktion gute Unterhaltungen über die Natur der Magie und probten mit unserem Bewegungskoordinator.«

Orcs


Quelle: Gage Skidmore

Durotan **Toby Kebbell**

Der noble Häuptling des Frostwolf-Clans ist der Hauptheld auf der Orc-Seite. Darsteller Toby Kebbell spielte auch den Schimpansen Koba in Planet der Affen: Revolution. »Toby gab den anderen Schauspielern Selbstvertrauen, die noch keine Motion-Capture-Erfahrung hatten«, lobt Regisseur Duncan Jones.


Quelle: Gage Skidmore

Orgrim **Robert Kazinsky**

Rob Kazinsky hatte Auftritte im Actionspektakel Pacific Rim und in der fünften Staffel der TV-Serie True Blood, wo er als Vampir Warlow Angst und Schrecken verbreitete. Der leidenschaftliche WoW-Spieler übernimmt den Part von Orgrim Schicksalshammer, dem besten Freund von Durotan.


Quelle: Gage Skidmore

Garona **Paula Patton**

Duncan Jones meint über die Halb-Orcin Garona: »Sie steht wirklich im Mittelpunkt der Geschichte, sie ist ein Brücken-Charakter zwischen diesen beiden Kulturen, die sich zum ersten Mal begegnen.« Darstellerin Paula Patton spielte in Mission: Impossible – Phantom Protokoll an der Seite von Tom Cruise.


Quelle: Gage Skidmore

Gul'dan **Daniel Wu**

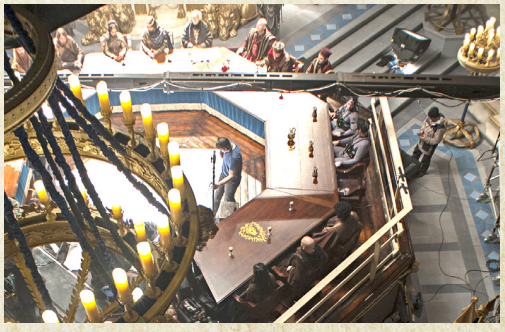
Daniel Wu wirkte in zahlreichen Hongkong-Produktionen mit, für Warcraft ist er unter die Orcs gegangen. Über die Körperhaltung des von ihm gespielten Hexenmeisters Gul'dan witzelt er: »Am Ende der Dreharbeiten passte mir meine alte Hosengröße nicht mehr, weil ich die meiste Zeit in der Hocke verbrachte.«

durch ein Fenster, dann bewegt sich die Actionszene über mehrere Ebenen, weshalb wir dieses dreistöckige Set brauchen, was ungewöhnlich ist. Normalerweise baut man verschiedene Ebenen nebeneinander und deutet die Verbindung nur mit einer Treppe an.« Im Film wird der Golem schließlich versteinert, fällt nach unten und begräbt einen Charakter unter sich. Um einiges ungefährlicher ist die visuelle Magie, die ein WoW-Fan und Oscar-Preisträger zum Film beisteuert.

Magie vom Oscar-Preisträger

Bill Westenhofer ist ein Magier, nicht nur in World of Warcraft. Auch im wirklichen Leben schafft der Experte für visuelle Effekte magische Filmmomente, für seine Arbeit an »Life of Pi« und »Der goldene Kompass« gewann er Oscars. Kein Wunder, dass er bei der Zauberspruch-Darstellung besonderen Ehrgeiz entwickelt: »Magie ist eine so wichtige visuelle Komponente, und als Magier in WoW wollte ich sie wirklich richtig hinkriegen. Wer das Spiel kennt, könnte sogar bestimmte Zaubersprüche wiedererkennen.« Da war es für ihn ein besonderes Vergnügen, den Schauspielern Handbewegungstipps beim Wirken von Zaubern zu geben: »Es gab einen schrägen Moment, als ich mich mit Ben Foster (Khadgar) und Ben Schnetzer (Medivh) zusammensetzte. Da dachte ich mir: Wahnsinn, ich bringe Medivh und Khadgar Magie bei«. Im Laufe der Produktion warf er zudem öfters seinen WoW-Account an, um Kollegen wie Gavin Bocquet Schauplatzvorlagen zu zeigen.

Der Arbeitsbereich des Produktionsdesigners ist eine Schatzkammer der Modelle und Konzeptgrafiken, im Hintergrund schnurrt ein 3D-Drucker. Gavin Boucquets Team visualisiert die Ideen des Regisseurs, legt Entwürfe für Schauplätze vor und arbeitet sie aus. Dabei müssen die Designer sowohl die Spielvorlagen als auch den Geschmack eines Mainstream-Filmpublikums berücksichtigen: »Wir wollen natürlich die Spieler ansprechen, sie sollen erkennen, wo sie sich befinden. Aber wir wollen nicht die Leute verschrecken, die die Spiele noch nie angefasst haben«, meint Bocquet. Die bunte WoW-Grafik wird nicht in aller Quietschigkeit übernommen, denn das Film-Azeroth soll glaubwürdig wirken. »Bei jeder Szene überlegten wir, wie weit wir gehen könnten, wie eng wir uns ans Spiel halten. Manchmal erforderte das Drehbuch, dass wir das Layout einer Spielumgebung ändern, weil sie sonst nicht für den Film funktionieren würde.«


Am königlichen Konferenztisch in Sturmwind. Rechts sind zwei Darsteller in grauen Motion-Capture-Anzügen zu erkennen, die in Zwerge verwandelt werden.



Die Kameras laufen für eine Szene mit Sir Lothar. Seine Rüstung erinnert an WoW, auch wenn die Schulterposter geschrumpft wurden.

Beim Blick aus dem Stadttor von Sturmwind blickt man nicht auf die Landschaft, sondern auf eine Mauer – wie in WoW.

Spiel- und Film-Schauplätze im Vergleich

Es gibt noch keine vollständige Liste der Filmschauplätze, aber auf Basis von Set-Infos und Trailerszenen lassen sich bereits einige Leinwandschauplätze in Azeroth identifizieren – und in der Orc-Heimat Draenor. Wir vergleichen Spiel- und Filmregionen.

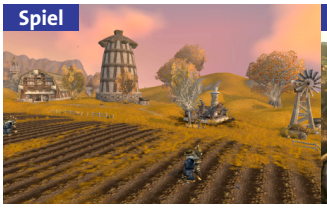
① Sturmwind





Die Menschenhauptstadt ist ein Paradebeispiel für die stilistische Gratwanderung des Films. Die Schauplätze sind von WoW inspiriert, sollen aber in erster Linie glaubwürdig wirken. Sturmwind wirkt hier deutlich größer als im Spiel.

② Westfall





Jeder WoW-Allianzler erinnert sich ans Leveln inmitten der landwirtschaftlichen Nutzflächen von Westfall. In der Filmszene mit den Orc-Touristen tritt sogar ein Erntegolem als Vogelscheuche auf.

③ Rotkammgebirge





Bei ihrem Vormarsch in Azeroth überfallen die Orcs auch das Rotkammgebirge. Die Stadt Seenhain sieht bei der Film-Luftaufnahme größer und detaillierter aus als im Spiel, Form und Umgebung erinnern aber an die Vorlage.

④ Karazhan





In World of Warcraft ist Karazhan eine verwunschene Raid-Ruine. Die Filmhandlung spielt einige Jahrzehnte vorher; der zauberhafte Wolkenkratzer ist noch gut in Schuss und wird von Magier Medivh und dessen Lehrling Kadghar bewohnt.



⑤ Dalaran



Die Magierstadt Dalaran wechselte im Laufe der Warcraft-Geschichte öfters ihren Standort. Diese Filmszene zeigt wohl eine Tagung des regierenden Rats der Sechs, unter Vorsitz des Erzmagiers Antonidas.

⑥ Eisenschmiede



Die Filmversion der Zwergen-Hauptstadt gab's bislang nur auf einer Konzeptzeichnung zu sehen, der Look stimmt aber schon mal: Lavaströme, glühende Schmelzkessel, kleine, bärtige Hammerschwinger.

⑦ Schwarzfelspass



Der Pass verbindet das Rotkammgebirge mit der vulkanischen Brennenden Steppe. Dort beziehen die Orcs die Schwarzfelsspitze, eine umkämpfte Bergfestung. Ob die auch im Film eine Rolle spielt?

⑧ Wald von Elwynn

Der idyllische Wald vor den Toren Sturmwinds gehört zur Kernheimat der Menschen und wird auch im Film eine Rolle spielen. In den hacken dei Grünhäute hier Holz für ihre Kriegsmaschinen.

⑨ Verwüstete Lande

Im ruinierten Landstrich rund um das Dunkle Portal findet eine monumentale Filmschlacht zwischen Lothars Menschen und den Orcs statt.

⑩ Sümpfe des Elends

Im heimeligen Morast errichten die Orcs auch im Film ihren Vorposten Steinard, um von hier aus Feldzüge gegen Sturmwind zu starten.

⑪ Draenor



Die Wüstenwelt liegt außerhalb Azeroths, auf der Höllenfeuerhalbinsel bauen die Orcs das Dunkle Portal. Im WoW-Addon Burning Crusade hat sich Draenor in die zerfetzte Scherbenwelt verwandelt.

Die Liebe zum Detail kommt dabei nicht zu kurz, wie ein Exkurs in die Azeroth-Botanik zeigt. Für eine Szene im Wald von Elwynn suchte die Crew nicht einfach die nächstbeste Realwelt-Grünanlage auf. Zum typischen Look der Warcraft-Welt gehören überdimensionierte Bäume, deren Stämme einen Durchmesser von drei, vier Metern haben. Doch »die größte Eiche in Großbritannien ist 600 Jahre alt und hat einen Durchmesser von gerade mal zwei Metern, wir brauchten etwas Größeres«, berichtet Bocquet. Seine Crew baute ein Wald-Set mit neun Riesenbäumen, deren Rinde auf Basis eines Gummiabdrucks der britischen Rekordeiche hergestellt wurde: »Wir wollen, dass die Zuschauer das Gefühl haben, echte Schauplätze zu sehen. Kleine Details, die man unterschwellig wahrnimmt, sind da wichtig.«

Der lange Weg nach Sturmwind

Okay, wer den Warcraft-Film als »ambitioniert« bezeichnet, nennt auch die Arktis »kühl«. Die Produktionscrew geht mit einer beängstigenden Detailliebe zu Werke – die aber nicht automatisch zu einem guten Film führen muss. Wenn die Handlung lahmt, könnte dennoch alles schiefgehen, und Warcraft bliebe uns als größte Geldverbrennungsmaschine der Spieleverfilmungsgeschichte in Erinnerung. Klar, das ist Spekulation. Sicher ist, dass Warcraft am 10. Juni 2016 endlich in die Kinos kommen soll, rund zwei Jahre nach Ende der Dreharbeiten. Und darüber muss man schon froh sein, schließlich schien es lange Zeit fraglich, ob überhaupt noch etwas aus dem Projekt wird. Bereits 2006 kündigt Blizzard an, zusammen mit Legendary Pictures an einer Verfilmung zu arbeiten, geplanter Kinostart: 2009. Die Filmproduktionsgesellschaft hat mit Kinohits wie »Batman Begins« und »300« für Furore gesorgt, nicht minder prominent ist der vorgesehene Regisseur: Sam Raimi inszenierte den Kulthorrorfilm »The Evil Dead« und die »Spider-Man«-Trilogie mit Tobey Maguire.

Als Legendary ihm das Warcraft-Projekt vorschlägt, ist er sehr interessiert, aber mit Blizzards Drehbuchvorschlag unzufrieden. Raimi will zusammen mit dem Autor Robert Rodat eine eigene Story anfertigen, Legendary Pictures und Blizzard akzeptieren zunächst seinen Entwurf. Doch als dieses Drehbuch nach neun Monaten fertig ist, legt Blizzard ein Veto ein. Für Raimi kommt die Ablehnung überraschend: »Ganz ehrlich, ich halte es für Missmanagement auf deren Seite, dass man uns nicht erklärt hat, dass die Story schon vor langer Zeit abgelehnt worden war. Warum ließ man uns solange daran arbeiten? Hatte man Angst davor, es mir zu sagen?«. Raimi hat jedenfalls genug von Warcraft und zieht sich 2012 offiziell vom Filmprojekt zurück, dessen Verwirklichung nun mit ähnlich mächtigen Fragezeichen verbunden ist wie ein Questgeber in WoW. Doch dann kommt Legendary Pictures auf einen Regisseur zurück, der schon vor Jahren sein Warcraft-Interesse bekundet hatte und gegenüber Raimi einen Vorteil hat: Duncan Jones ist ein Orc-Versteher.

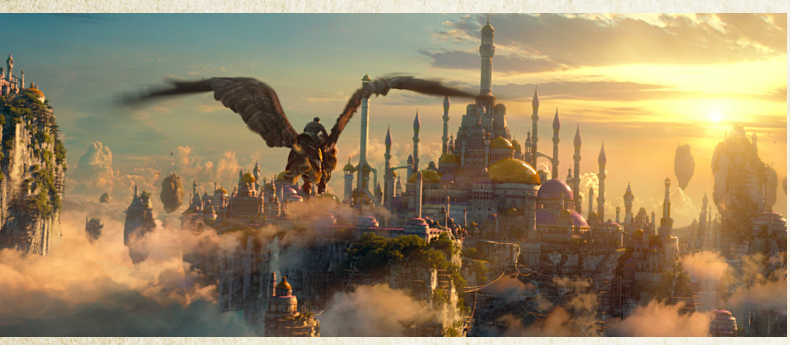
»Das Drehbuch von Raimi und Rodat las sich, als wären die Menschen gut, alle anderen böse«, berichtet Jones. »Mein Ansatz war: Ich liebe an Warcraft, dass ich die Gelegenheit habe, unabhängig von der gewählten Rasse der Held zu sein. Für den Film ist es wichtig, dass die Geschichte des Orc-Helden Durotan mit genauso viel Einfühlungsvermögen und Sorgfalt erzählt wird wie Lothars Geschichte auf Seite der Menschen.« Jones kennt die Warcraft-Strategiespiele und war einmal Leiter einer WoW-Gilde, er hat die Eigenheiten von Blizzards Fantasy-Welt verinnerlicht. Blizzard-Urgestein Chris Metzen, mittlerweile mit der epischen Positionsbezeichnung »Senior Vice President für Story-Entwicklung« versehen, ergänzt: »Nach einigen anfänglichen Enttäuschungen trafen wir schließlich Duncan. Er setzte sich mit uns hin und erzählte uns von seiner Vision. Mir kam es dabei so vor, als würde er uns die Gedanken aus den Köpfen ziehen. Uns war klar, dass wir in guten Händen waren, dieser Mann hat jahrelang Warcraft gelebt, er kennt die Details und weiß die Nuancen zu schätzen«.

»Endlich kapiert jemand die Horde!«

Jener Duncan, der 1995 seinen 486er-PC zu Freunden in die Wohnung schleppte, um Warcraft im Netzwerk-Modus zu spielen, sorgte 2009 mit seinem Science-Fiction-Drama »Moon« für Aufsehen. »Nach Moon zogen wir nach Los Angeles, klopften bei Legendary Pictures an und sagten: Hey, was ist mit Mister Raimi und dem Warcraft-Film? Falls es



Die Trickwerkstatt ILM macht aus Schauspielern eindrucksvoll gerenderte Orcs. Hier blickt Orgrim (Robert Kazinsky) auf eine Siedlung in den Sümpfen des Elends.



Anflug auf die Magierstadt Dalaran, wo die herrschenden Kirin Tor ihrem Kollegen Medivh nicht so recht über den Weg trauen.



Die von Paula Patton gespielten Halb-Orcin Garona hat im Konflikt zwischen Menschen und Orcs eine undurchsichtige Rolle.

da Probleme gibt, denkt an uns!«, erinnert sich Jones' Geschäftspartner Stuart Fenegan. Die Antwort ist so höflich wie verhalten, erst mal drehen Jones und Fenegan 2011 den Zeitreise-Thriller »Source Code«, das Budget ist größer, die Spezialeffekte sind aufwändiger als bei »Moon«. Dann bringt man sich wieder bei Legendary in Erinnerung: »Ihr habt ja immer noch nicht den Warcraft-Film gemacht, wir sind die richtigen Leute dafür. Wir mögen das Spiel und hätten eine gute Interpretation des Materials«, meint Fenegan. Alle sechs Monate wird man vergebens vorstellig, dann kommt es zum Zerwürfnis zwischen Blizzard und Sam Raimi. Ende 2012 darf Duncan Jones endlich seine Version der Filmhandlung präsentieren, in der die Orcs nicht einfach Bösewichte sind. Es kommt zu einer Audienz im »Mekka«, wie Stuart Fenegan es beschreibt: »Blizzard hielt es für eine tolle Idee. Ich erinnere mich, wie Chris Metzen mit der Hand auf den Tisch haute und sagte: ›Endlich kapiert jemand die Horde!‹ So sind die Orcs im Film kein brandschatzender Haufen, dem nur per Schwertmassage beizukommen ist, vielmehr haben die Invasoren ihre eigenen Sorgen, bei denen sie sogar die Hilfe der Menschen brauchen. Auch untereinander sind sich die Orcs nicht immer ganz, pardon, grün – der Trailer zeigt auch Bruderkämpfe. Mal sehen, wie die Horde im Film tatsächlich rüberkommt.

Fortsetzung naheliegend

Angesichts der reichhaltigen Warcraft-Spielwelt drängt sich die Frage nach Film-Fortsetzungen auf. Trilogien werden spätestens seit »Der Herr der Ringe« gerne genommen, einige Filmplakate und der Trailer tragen die verheißungsvolle Unterzeile »The Beginning«. Jillian Share von Legendary Pictures deutet an, dass bei erfreulichen Einspielergebnissen weitere Warcraft-Filme folgen dürften: »Es ist eine enorm ergiebige Welt, wir würden gerne so lange wie möglich in ihr verweilen, da gibt es noch viele Geschichten zu erzählen.« Genug Stoff gäbe es in der Tat, was wird zum Beispiel aus dem Sohn von Durotan und Draka, jenem kleinen Orc-Hascherl, das in einem Körbchen ausgesetzt wird? Aber das ist zumindest für das Film-Azeroth noch Zukunftsmusik. Der erste ausführliche Trailer erntete Anfang November viele positive Stimmen. »Ein Traum wird wahr!«, frohlockte etwa ein Warcraft-Fan auf Youtube. Aber nicht alle Betrachter waren so begeistert, Diskussionen entbrannten vor allem an der Qualität der computergenerierten Orcs und Landschaften. »Die CGI-Effekte sind schon mal Mist«, raunte etwa der erste Videokommentar auf GameStar.de. Andere pflichteten bei, dass die Schauspieler in der digitalen Kulisse wie schlecht reinkopierte Fremdkörper aussähen, ähnlich wie in billiger produzierten Fernsehserien. Wohin das Qualitätspendel letztlich ausschlägt, wird der 10. Juni zeigen. Und der Briefkasten von Sturmwind wartet derweil in einer Lagerhalle darauf, dass er noch einmal für eine Rückkehr nach Azeroth gebraucht wird. ★



Die Orcs verlassen eine sterbende Welt, sie statten Westfall nicht nur wegen der schönen Wolfs-Gassirouten einen Besuch ab.



König Llane (Dominic Cooper) muss angesichts der Orc-Invasion schwerwiegende Entscheidungen treffen.

Interview mit Duncan Jones

SPIELER, KRIEGER, REGISSEUR



Nachdem er Blizzard mit Spielekompetenz und einer Orc-freundlichen Drehbuchversion überzeugt hatte, übernahm Duncan Jones die Regie des Warcraft-Films. Zuvor hatte der Sohn von Pop-Ikone David Bowie die Science-Fiction-Streifen Moon und Source Code inszeniert. Während einer Umbau-Waffenpause am Sturmwind-Set fand er etwas Zeit, um die Film- und Spielfragen unseres Reportergrüppchens zu beantworten.

GameStar: Wie umfassend ist deine WoW-Vorbildung?
Duncan Jones: Vor langer Zeit war ich der Leiter einer Gilde im MMO Ultima Online, das hatten wir seit dem Betatest jahrelang gespielt. Dann zogen wir für kurze Zeit zu Everquest weiter und landeten schließlich bei World of Warcraft. Die Gilde gibt es heute noch, aber ich bin nicht mehr Mitglied, ich bin jetzt irgendwie beschäftigt. (lacht)

Welches war deine bevorzugte Klasse?
Immer Krieger! Ständig hörte ich »Versuch doch mal eine Klasse mit Magie«, aber ich bin da langweilig – gebt mir eine Axt, das ist mein Ding! Ich habe beide Fraktionen gespielt, zuerst auf der Allianz-Seite, dann die Horde. Ich muss gestehen, dass ich wegen der Arbeit meinen Orc nie über Stufe 50 hinaus gelevelt habe, damals in den Tagen des klassischen WoW [vor den Erweiterungen].

Was war dein erster Computer?
Ein Commodore 64. Es gab zwei Lager damals, Spectrum und C64. Dann hat man sich Zeitschriften gekauft um Listings abzutippen, damit ein Pixel an ein paar anderen Pixeln vorbeifliegt. Aber der Commodore war nicht mein erstes Spielsystem, ich hatte vorher schon eine Atari-2600-Konsole.

Wie geht man eine Spieleumsetzung an?
Eine der Herausforderungen von Warcraft besteht darin, dass es so eine große Welt ist und es so viel Geschichte gibt. Es war knifflig, etwas zu finden, das einfängt, was Warcraft aus meiner Sicht so einzigartig macht. Und wenn man weit genug zu den Strategiespielen zurückgeht, gab es da diesen Untertitel »Orcs & Humans«. Ich hatte das Gefühl, es sollte darum gehen, wie alles begann.

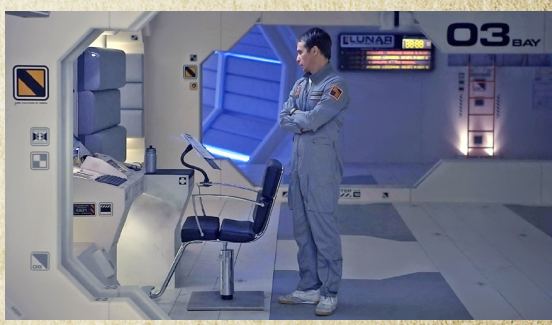
Du warst jahrelang hinter dem Film her ...
Oh ja! (lacht) Wir waren seit einer Weile mit Source Code fertig, und es kamen eine Menge Angebote [für neue Filmprojekte] rein. Aber das war entweder so etwas wie Source Code mit einem anderen Namen oder »Wie wäre es mit einem Typen in einer Raumstation? Und er findet diese anderen Leute ...« . Im Prinzip will jeder, dass du denselben Film nochmal machst, aber darauf hatte ich keine Lust. Eine Welt dieser Größenordnung zu bauen, und zwar von Anfang an, das wollte ich einfach – also bin ich Warcraft nachgejagt.

Was hat den Ausschlag gegeben, dass du übernehmen durftest?
Das Projekt war schon einige Zeit in Arbeit und das vorhandene Drehbuch sehr auf die Menschen zentriert. Ich meinte: Das Schöne am Spiel ist doch, dass es Helden auf beiden Seiten gibt. Und die Story dreht sich darum, dass es in einem solchen Konflikt Motive jenseits von »Gut gegen Böse« gibt; es geht um eine Situation, für die es scheinbar keine friedliche Lösung gibt. Gute und böse Charaktere findet man auf beiden Seiten. Als ich vorschlug, wie wir das Drehbuch ändern wollen, sagte ich: Das muss gleichermaßen eine Geschichte aus der Menschen- und der Orc-Perspektive sein. Wir brauchen Orc-Helden, die genauso stark und einfühlsam sind und genauso viel Zeit auf der Leinwand bekommen wie die Menschen.

Das klingt ja fast wie zwei Filme in einem. Welche Mischung aus Action und Drama strebst du an?
Ich will nicht zu viel verraten, aber in Teilen des Films steckt eine Menge Sergio Leone. Manche Situationen erinnern etwas an einen Samurai-Film oder Western. Ich wollte diese Art Spektakel, aber ich wollte auch diesen Aufbau. Ich denke, wir haben furchtbar viele Filme gesehen, in denen man 15, 20, 25 Minuten damit verbringt, sich eine epische Schlacht anzusehen, sich dabei aber nicht für die einzelnen Beteiligten interessiert. Und ich wollte etwas erreichen, wo man sich wirklich um ein Individuum sorgt.

Was unterscheidet Warcraft von anderen Fantasyfilmen?
Für mich persönlich ging es immer darum, einen Film zu machen, der aus eigener Kraft bestehen kann. Die größte Herausforderung für uns ist nicht, die Warcraft-Fans ins Kino zu kriegen, sondern die Leute zu erreichen, die Warcraft nie gespielt haben. Sie sollen fühlen, dass dies ein Film ist, an dem sie Freude haben können, auch wenn sie Warcraft nicht gut kennen. Und ich weiß, dass wir das bieten. Wir haben die Story, außergewöhnliche Darbietungen der Schauspieler und die Spezialeffekte. Bill Westenhofer hat zwei Oscars gewonnen, er ist phänomenal – und er ist WoW-Spieler, ihm liegt viel daran, dass alles passt. ILM arbeitet an den Effekten, und was sie machen, ist verblüffend.

Bei Warcraft gucken dir zwei Produktionsfirmen und Blizzard über die Schulter, spürst du die Größe der Verantwortung im Vergleich zu deinen früheren Filmen?
Das ist für mich nicht viel anders, schon bei Source Code waren mehrere Produktionsfirmen beteiligt. Am meisten haben mich witzigerweise die Ähnlichkeiten überrascht: Man kämpft immer mit Budget-Beschränkungen, egal, wie groß der Film ist. Die Dinge, die man machen will, sind immer größer als die Mittel, die dafür zur Verfügung stehen. Also versucht man, einen Weg zu finden, Dinge weiterzuentwickeln und zugleich Ideen einzudampfen – behalte die stärksten und werde die schwächsten los, darum geht es ständig. Aber ich arbeite ja auch mit wirklich erstaunlichen Leuten, die mir ständig neue Ideen zuführen und neue Möglichkeiten zeigen. Wer einen Film dieser Größenordnung macht, arbeitet mit den besten Leuten, das macht Warcraft wirklich zu etwas Besonderem.



Jones' Regiedebüt Moon dreht sich um das Geheimnis eines einsamen Mond-Bergarbeiters.

Analoge Computerspiele in Essen

BRETT STATT BILDSCHIRM

Immer mehr Computerspielhits werden aufs Brett übersetzt. Ist der Grenzübertritt vielfältig? Oder dominieren platte Monopoly-Varianten die Landschaft? Von Jan Bojaryn





Was in Essen auf der SPIEL als Gedränge gilt, ringt Gamescom-Besuchern nur ein müdes Lächeln ab.

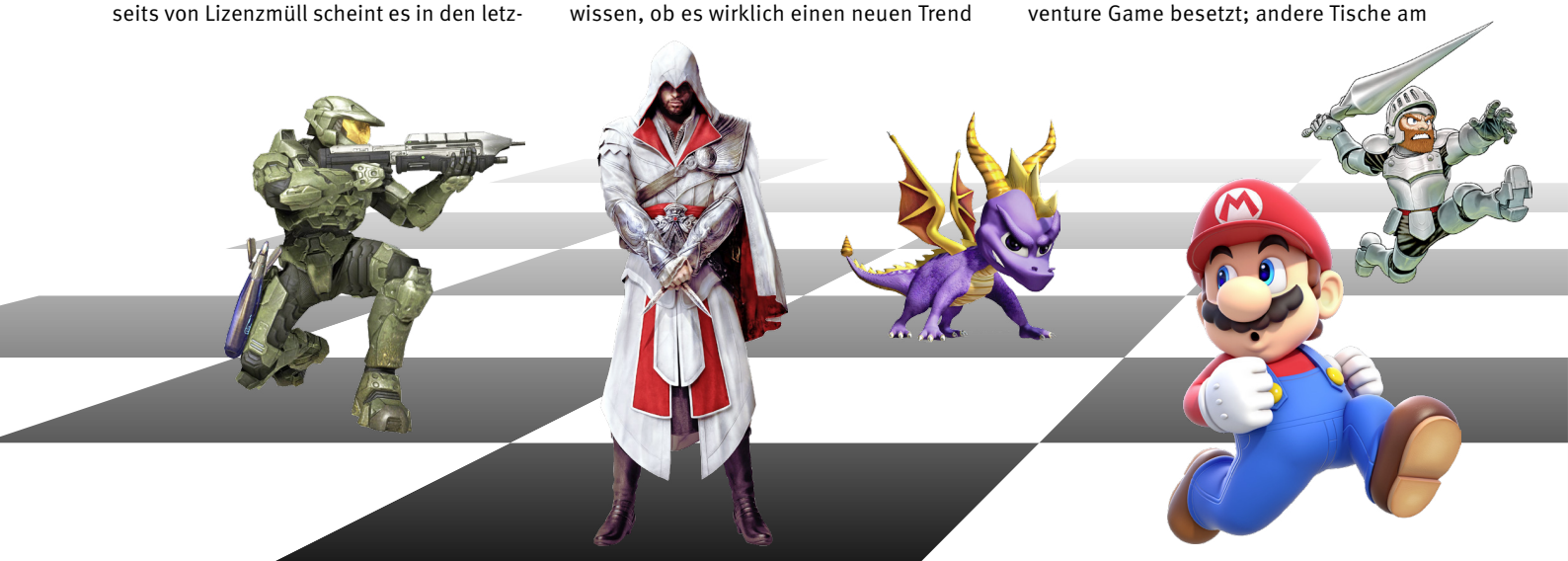
Adam Sblendorio kennt die Beschwerde: »Oh, noch ein Monopoly mit Spielelizenz. Wie viele wollen sie davon denn noch machen?« Er lächelt müde. Er macht keine Monopoly-Ausgaben mit Lizenz. Aber er ist Creative Director einer Firma, der man es zutrauen würde. Cryptozoic Entertainment haben sich 2010 mit dem Sammelkartenspiel zu World of Warcraft etabliert. Seitdem schmücken sie immer wieder auch alte Spiele mit neuen Marken. Cryptozoic haben Love Letter, ein populäres Kartenspiel um Ritter und Prinzessinnen, mit Batman-Branding neu aufgelegt. Dieses Jahr verlegen sie das offizielle Portal-Brettspiel. Und so findet Sblendorio einen interessanten Vergleich, um auch Monopoly mit Fallout- oder Mass-Effect-Thema zu verteidigen. »Viele Sportfans haben eine Kaffeetasse mit dem Logo ihrer Lieblingsmannschaft. Da hab ich noch niemanden sagen hören: Oh, noch eine Kaffeetasse mit Lizenz! Wie viele wollen sie davon noch machen?«

Ja, wie viele eigentlich? Computerspiele gibt es schon lange, Brettspiele noch viel länger. Seit Jahrzehnten werden Titel von der einen auf die andere Seite übersetzt. Das ist manchmal sinnvoll, oft nicht. Abseits von Lizenzmüll scheint es in den letzten Jahren immer mehr Grenzgänger zu geben; Spielefirmen wie Fantasy Flight Games und Cryptozoic hauen uns die lizensierten Brettspiele nur so um die Ohren. Aber muss man das mögen? Kann ein Brettspiel zu Portal gut sein? Eines zu M.U.L.E. zeitgemäß? Eines zu Crysis kurzweilig?

Essen hat die Antwort

Das kann man in langen Spieleabenden mit sich selbst ausmachen. Ein gutes Stimmungsbild aber bekommt man jährlich in Essen, auf der weltgrößten Publikumsmesse für Brettspiele. Auf der SPIEL kann man die Titel ausprobieren, Fans in die vielleicht begeisterten Augen schauen und Entwickler fragen. Das haben wir gemacht. Wir wollten wissen, ob es wirklich einen neuen Trend gibt oder nur ein paar neue Firmen, die eine Masche perfektionieren.

Während Bildschirme die Menschen anderswo magisch anziehen, haben sie in den Messehallen der SPIEL eher den entgegengesetzten Effekt. Tablets bleiben oft liegen, Händler für Videospiele schauen sich hungrig nach Kunden um. Belagert werden stattdessen die Spieltische. Wildfremde Menschen setzen sich um neue Titel zusammen, schütteln sich die Hand und duzen sich. Der Umgang ist fast irritierend freundlich. Und so lange das Spiel auf dem Brett bleibt, sind auch Videospiellizenzen offenbar willkommen. Gleich am Morgen sind etwa beim Heidelberger Spieleverlag die Spieltische für das XCOM-Brettspiel und das Witcher Adventure Game besetzt; andere Tische am





M.U.L.E.-Designer Heikki Harju grinst bescheiden. Er ist erst das zweite Mal in Essen.

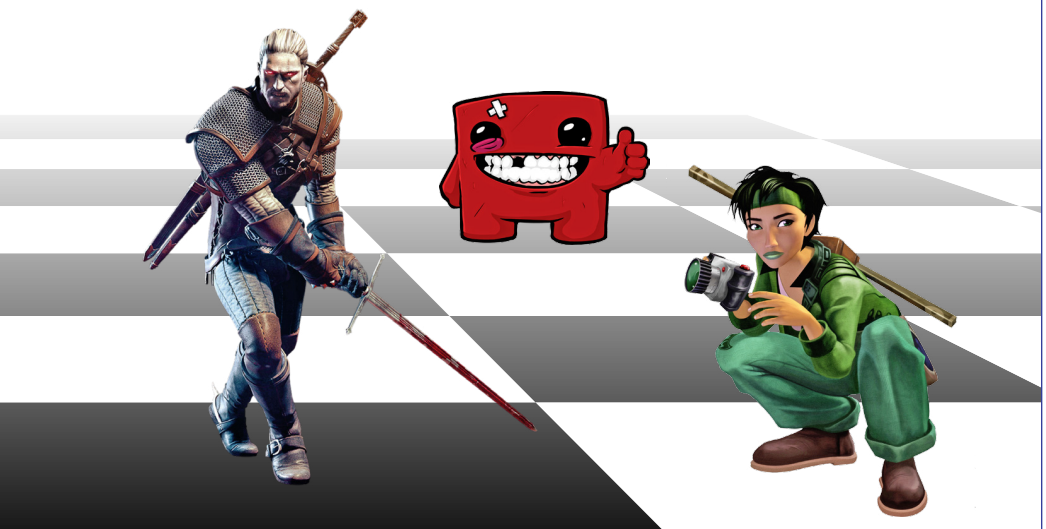
Stand sind da noch leer. Die starken PC-Vorlagen wecken ganz offenkundig das Interesse der Fans. Es gibt eine Schnittmenge zwischen den Fans von Video- und Brettspielen.

Adam Sblendorio lebt von dieser Schnittmenge. Aber er wehrt sich gegen den Vorwurf, er würde Fans lieblose Lizenzkost vorsetzen. Etwa bei Love Letter: Im ursprünglichen Spiel muss ein heikler Liebesbrief ausgeliefert werden. In der Batman-Version ist es der Joker, der geschnappt werden muss. Beides passt ähnlich gut zu der abstrakten Spielmechanik, bei der Spieler reihum eine Karte ziehen und eine abwerfen.

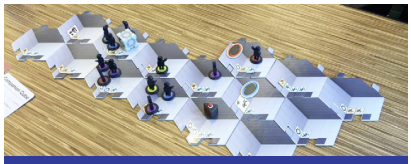
Valve war's

In dem Brettspiel zu Portal erkennt Sblendorio sogar ein Paradebeispiel für eine gute Lizenz. »Valve haben das Spiel selbst entwickelt. Wir waren nur für die optische Gestaltung zuständig«, stellt er gleich klar, als das Gespräch auf das Spiel kommt. Und Portal versucht gar nicht, die Actionpuzzles des Originals aufs Brett zu übertragen. Wie sollte das auch gehen? »Wenn du Portal spielen willst, schalte den PC ein! Spiel Portal!«, findet auch Sblendorio. Das Brettspiel soll eine neue Erfahrung bieten. Die künstlich angestaubte, abgegriffene Schachtel soll aussehen wie ein Fundstück aus den Aperture Science Labs, in dem Testsubjekte einst gequält wurden. Jeder Spieler muss ein Team von Probanden klug durch Testräume ziehen, um Kuchenstücke zu erobern; das Brettspiel ist also völlig anders. Und doch ein Spiel, das mit blankem Zynismus, viel Humor und schönem Design den Geist des Originals einfängt. So kann ein Brettspiel seine Vorlage noch bereichern, statt sie nur zu kopieren. Wer nicht nur das digitale Portal liebt, sondern auch die Welt dahinter, der mag vielleicht auch das Brettspiel. Wo immer Portal bisher in Deutschland aufgetaucht ist, ließen sich Fans der Serie nicht lange bitten und kauften blind.

Natürlich gibt es aber auch Versuche, ein Spielgefühl möglichst nah am Original aufs Brett zu holen. Ein neues Beispiel ist etwa M.U.L.E. The Board Game. Historiker und Großeltern kennen noch das Original: Der Urvater moderner Strategietitel erschien 1983 für Atari-Konsolen, wurde kurz darauf auch auf dem C64 erfolgreich. M.U.L.E. ist eine futuristische Wirtschaftssimulation für vier Spieler. Weil sich aber heute kaum noch jemand zu viert vor den Atari setzt, wird das Original kaum noch gespielt. Der finnische Designer Heikki Harju hat es ziemlich originalgetreu aufs Brett übersetzt. Vier Spieler sitzen am Tisch, handeln mit Ressourcen, die sie erbeuten, und versuchen dabei, die Marktpreise zu manipulieren. »Für mich hat sich M.U.L.E. schon immer wie ein Brettspiel angefühlt«, erklärt er. Nun hat er den Titel zwar modifiziert, aber er bleibt ganz im Sinne des Originals. Das ist praktisch: An den gut besetzten Spieltischen sitzen viele ältere Menschen, denen Harju nicht mehr erklären muss, worum es im Spiel geht. Dass er jetzt in einen Trend passt, hat einen gewissen Witz. Die ersten Ideen zum Brettspiel hatte er schon 2001: »Für mich ist das ein Hobby, kein Beruf. Also konnte ich mir Zeit lassen.« Die Suche nach den Rechteinhabern hat lang gedauert, dann ging sein erster Publisher Pleite. Aber die Zeit hat Harju in die Karten gespielt: »In den letzten Jahren

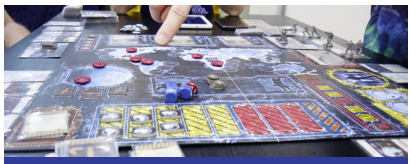


Fünf Brettspiele mit Computervorbild



Portal: The Uncooperative Cake Acquisition Game
Entwickler: Cryptozoic Entertainment

Spieler lotsen ein Probanden durch Testräume. Hier geht es nicht um die Schicksale der Menschen, sondern um Kuchenstücke.



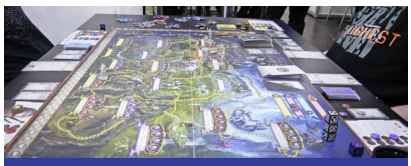
XCOM: Das Brettspiel
Entwickler: Fantasy Flight Games / Heidelberger Spieleverlag

Das XCOM-Brettspiel funktioniert nur mit App. Jeder Spieler leitet einen Teilbereich der geheimen Behörde, alle zusammen müssen die Invasion der Aliens abhalten – oft unter Zeitdruck.



Crysis Analogue Edition: The Board Game
Entwickler: Frame6

Simuliert werden Multiplayerschlachten mit Nanosuit, nah am Originalspiel. Neuerdings ist auch ein Kampagnenmodus in Planung.



The Witcher Adventure Game
Entwickler: CD Projekt RED, Fantasy Flight Games / Heidelberger Spieleverlag

Geralt, Triss, Yarpen und Dandelion ziehen in diesem Spiel ins Abenteuer. Das eher leichte und etwas langwierige Abenteuer setzt auf lange Stimmungstexte, um die Welt des Witchers zum Leben zu erwecken.



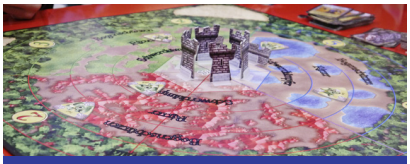
M.U.L.E. The Board Game
Entwickler: Lautapelit.fi

In der besonders werktreuen Umsetzung des uralten Strategiehits besiedeln vier Spieler einen Planeten, produzieren und verkaufen Güter.

Quelle: Cryptozoic Entertainment

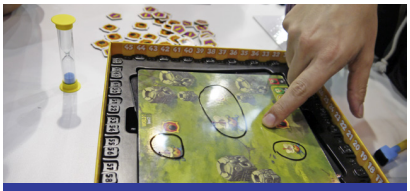
Quelle: Frame6

Fünf Computerspielgenres auf dem Brett



Tower Defense: Castle Panic
Entwickler: Fireside Games/ Pegasus Spiele

Spieler müssen gemeinsam die Burganlagen in der Mitte aufbauen und Monster erschlagen, die aus allen Richtungen heranstürmen.



Jump&Run: Looney Quest
Entwickler: Libellud

In der Mitte liegt der Level. Unter Zeitdruck müssen alle Spieler ihren Wunschpfad auf Klarsichtfolie zeichnen. Erst am Schluss wird die Folie aufgelegt. Macht Spaß, hat aber wenig mit dem Genre zu tun.



Arcade Racer: Rush & Bash
Entwickler: Red Glove

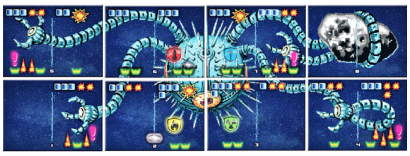
Das Kartrennen über wechselnd zusammengestückelte Strecken wird mit Karten ausgespielt. Spezialfertigkeiten und das Rubber Banding erinnern stark an Mario Kart.



Quelle: Asmadi Games

Roguelike: One Deck Dungeon
Entwickler: Asmadi Games

Ein oder zwei Spieler bauen ihre Charaktere mit jedem Monster und jeder Falle weiter auf. So entstehen mit jeder Partie sehr verschiedene Helden.



Quelle: Z-Man Games

Shoot 'em Up: The Battle at Kemble's Cascade
Entwickler: Z-Man Games

Bis zu fünf Spieler fliegen gleichzeitig durch das scrollende Spielfeld, ballern Asteroiden und Monster aus dem Weg oder schießen aufeinander.



Quelle: Adam Sblendorio

Adam Sblendorio trägt auch privat seine Aperture-Labs-Jacke.



Quelle: Cryptozoic Entertainment

So sieht die Portal-Spieleschachtel auch schon aus, wenn sie noch neu ist.

kann man kleine Auflagen viel besser produzieren. Das macht es möglich, originellere Spiele herauszubringen.«

Kickstart für Brettspiele

Harju spricht einen der Gründe dafür an, dass es immer mehr Brettspiele zu Nischenthemen gibt: Spielemacher können persönliche Herzensprojekte heute einfacher auf den Markt bekommen als noch vor zehn Jahren. Die Herstellung ist billiger, die Finanzierung einfacher. Viel Geld verdienen solche Spiele nicht unbedingt, aber das ist bei Brettspielen schon immer der Normalfall gewesen. Die Szene wird von Fans und Nebenberuflern geprägt. Wer die Spieltage in Essen besucht, der trifft auf viele Autoren mit eigenen Ideen, aber ohne Verlag, er findet viele kleine Verlage, die sich gerade so über Wasser halten. Die Gruppe der namhaften, wohlbekannten Autoren, die wirklich von Brettspielen leben, bleibt dagegen überschaubar klein.

Auch Sebastian Kreutz, der maßgeblich hinter der Crysis Analogue Edition steht, setzt seine Existenz nicht aufs Brettspiel. Sein Studio Frame6 entwickelt vor allem Computerspiele. Fragt man ihn, ob er nach einer gescheiterten Kickstarter-Kampagne, langen Überarbeitungen und viel Herzblut bald wieder ein Brettspiel machen wird, dann lacht er erstmal. Und sagt: »Das müssen wir sehen.« An der Crysis-Umsetzung kann man gut ablesen, warum heute immer mehr Brettspiele mit klarem Digitalbezug erscheinen; aber auch, was für Probleme es dabei geben kann. Dank Internet konnten Frame6 Aufmerksamkeit für das Crysis-Spiel wecken. Und dank Kickstarter hätten sie auch eine kleine Auflage finanzieren können. Hätten – wenn es denn geklappt hätte. »Frustrierend« fand Kreutz die Erfahrung mit seiner Kampagne. Die scheiterte – vor allem am hohen Preis für das Brettspiel. Von dem Spiel selbst ist er nach Jahren des Testens mit Brettspielern und Shooterfans überzeugt. »Wir haben gemerkt, dass Kickstarter für Indies nicht mehr gut funktioniert, weil Publisher den Markt kaputt gemacht haben«, erklärt Kreutz. Firmen wie Cryptozoic nutzen die Plattform, kalkulieren aber mit viel größeren Auflagen und bringen das Spiel nachher auch in den normalen Spielehandel. Sie müssen mit den Einnahmen einer Kampagne also nicht alle Kosten wieder hereinspielen. Frame6 mussten das bei Crysis schon. Und die potenziellen Käufer verstanden nicht, warum die Crysis Analogue Edition so viel teurer sein sollte als andere Brettspiele.

Sblendorio schaut betroffen, wenn man ihn auf solche Beispiele anspricht. »Ich hoffe, dass Kickstarter auch eine Plattform für die Kleinen bleiben kann«, sagt er. Er gibt sich überzeugt, dass der Kuchen wächst.



(Quelle: Lautapelit.fi)

In Eclipse wird das Würfelchenschieben zur Arbeit.

Sharkoon

Sharkoon SHARK ZONE

MK80

MECHANICAL GAMING KEYBOARD



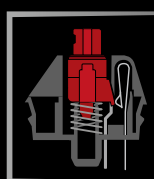
PRÄZISIONSWERKZEUG!

Für Gaming-Profis: Die mechanische Gaming-Tastatur Sharkoon SHARK ZONE MK80 RGB bietet neben der brillanten Beleuchtung auch höchste Individualität. Dank der hochwertigen Schalter aus dem Hause Kailh haben Gamer entscheidende Vorteile. Die technischen Details der MK80 können ebenso überzeugen: N-Key-Rollover, On-The-Fly-Makroaufnahme, Gaming-Modus, bis zu fünf Spiel-Profile, Onboard-Speicher, integrierter Media-Hub mit Audio- und USB-Anschlussmöglichkeiten sowie eine Polling-Rate von 1.000 Hz.

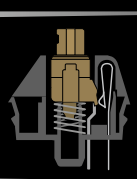
Optisch ist die MK80 allemal ein Hingucker, auch ohne installierte Software. Werkseitig sind bereits acht aufsehenerregende Beleuchtungseffekte, mit bis zu 16,8 Millionen Farben, vorprogrammiert.

Die Gaming-Software lässt ebenfalls keine Wünsche übrig. Neben der vielfältig anpassbaren LED-Beleuchtung jeder einzelnen Taste lassen sich zudem Makros programmieren, individuelle Spiel-Profile anlegen sowie Verknüpfungen mit bevorzugten Anwendungen erstellen.

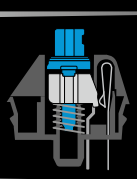
WEITERE INFOS:



MK80 RGB Red
Schaltercharakteristik: Linear
Umschaltpunkt: Nicht spürbar
Klickpunkt: Nicht spürbar



MK80 RGB Brown
Schaltercharakteristik: Taktil
Umschaltpunkt: Spürbar
Klickpunkt: Nicht spürbar



MK80 RGB Blue
Schaltercharakteristik: Taktil
Umschaltpunkt: Spürbar
Klickpunkt: Präzise spürbar

SHARKOON SHARK ZONE | A warning for some, an adventure for you. **www.sharkoon.de**

Dass Brettspiele in den kommenden Jahren populärer werden. Kein Wunder: Beim Interview leuchten ihm die Augen. Er ist das erste Mal aus den USA nach Essen gekommen und ist elektrisiert von der regen, bunt gemischten Szene hier. Brettspielfans aller Alters- und Gesellschaftsschichten tummeln sich in den Messehallen. In den USA, erzählt er, stoße er immer wieder auf ahnungslose Erwachsene, die erst von ihren Kindern zum Brettspielen überredet werden müssen. Da können populäre Themen ein guter Türöffner sein. Auch Videospiele.



Monopoly. Das gibt's natürlich und vor allem mit Star Wars!

Quelle: Hasbro

Hauptsache Spiel

Sehr kreativ greift Loony Quest das Thema auf. Das Spiel sieht nach Jump&Run aus und präsentiert den Spielern kleine Levels. Aber dann muss der Weg hindurch gezeichnet werden, nicht gehüft. Näher am Original bleibt dagegen Rush & Bash. Das italienische Spiel erinnert stark an Arcade-Racer wie Mario Kart. »Genau das war der Auftrag«, erklärt Designer Erik Burigo. Er hat die Vorlagen analysiert und gemerkt, dass es hier nicht nur um Skill geht: »Ich habe festgestellt, dass Rubber-Banding eine durchaus legitime Designmaßnahme ist, um die Spannung hochzuhalten.« Wer in Rush & Bash zurückliegt, darf von einem besseren Kartenstapel nachziehen als die führenden Spieler. Und tatsächlich: Beim Anspielen in Essen enteilt ein Auto anfangs, nur um mit dem letzten Zug doch noch eingeholt zu werden. Mitspieler am Tisch jaulen auf, als sich der abgeschlagene Wagen am halben Feld vorbei nach vorne schiebt. Das fühlt sich unfair an! Mario wäre stolz auf Erik.

Auch Erik sieht den Trend zu Brettspielen mit Computervorlagen positiv: »Beide Seiten können sich doch gute Designideen voneinander abschauen«, hofft er. Man müsse nur einen Blick darauf behalten, was am Spieltisch funktioniere und was ein Computer besser könne – am Brett die Interaktion zwischen Spielern, am Bildschirm komplexere Regeln und Mechanismen, die analog viel Zeit fressen würden. Spieldesigner profitieren davon, beide Welten zu kennen. Daran erinnert auch M.U.L.E.-Macher Heikki Harju. Das Interview mit ihm findet vor einem riesigen Poster des finnischen Brettspielhits Eclipse statt. In dem epischen 4X-Aufbauspiel treten Alien-Zivilisationen gegeneinander an. Am Spieltisch ist das Ganze eine wüste Würfelchen-Schieberei voller Markern, Spielkarten und Plättchen. Es gibt aber auch eine Tablet-Version. Und die macht aus dem Spiel eine leichte, schnellere Variante klassischer Civilization-Spiele – gegen KI-Gegner ist eine Partie in einer Stunde vorbei. Der Designer von Eclipse, Touko Tahkokallio, arbeitet als Game Designer bei Supercell, dem Clash-of-Clans-Studio. Auch, wenn einige Fans von Brett- und Computerspielen eine Grenze zwischen den Medien ziehen – viele der Macher sehen keine. Sie machen einfach Spiele. ★

Brett und Bildschirm

Schon in den 1980ern gab es erste Brettspiele mit Videokassette. Ein Jahrzehnt später kamen die unnachahmlichen Gruselspiele der Atmosfear-Serie. Parallel zum Spiel lief immer dasselbe Video, in dem ein Mann mit Kapuze gruselig krächzte, dass beispielsweise Blau eine Runde aussetzen musste.

Seitdem glauben viele Spieler, Multimedia auf Spielbrettern sei immer ein Gimmick. Aber die Grundidee ist bei uns geblieben. In den letzten Jahren haben sich Spiele mit App-Ergänzung etabliert. Viele davon sind gut; das XCOM-Brettspiel etwa bringt per App Zeitdruck in die Team-Entscheidungen.

Eine handvoll Spielemacher gehen bereits weiter. Sie wollen, dass die Spielmaterialien wirklich mit der App interagieren. Die Shadowrun-Erfinder von Harebrained Schemes haben etwa Golem Arcana entwickelt. Das Tabletop bekommt mit Infrarot-Stift und App eine smarte Komponente. Die großen Kampfmaschinen stehen als bemalte Plastikfiguren auf dem Spielbrett. Tippen Spieler mit einem Infrarotstift auf die Basis einer Figur, und auf ein Zielfeld, dann wickelt die App die Bewegung oder den Angriff ab. Sie weist auf Zugregeln hin, zählt Aktionspunkte und zückt gelegentlich Überraschungen, etwa Zufallsbegegnungen wie in einem Computerspiel.

Fast ohne Spielbrett kommen Lords-of-the-Fallen-Studio Deck 13 und Ravensburger aus. Sie veröffentlichen mit Space Hawk ein Augmented-Reality-Spielzeug. In der dicken Brettspielschachtel sind nur ein paar Hefte, Würfel und kleine Pappbretter; und ein riesiges Plastikraumschiff, in das Science-Fiction-Nerds ihr Smartphone einstecken sollen. Dann werden die Spielmaterialien im Kinderzimmer ausgelegt und die Space Hawk geht auf interaktive Mission. Statt Würfel einfach zu rollen, können Kinder sie aus dem Raumschiff abwerfen und sich auf dem Bildschirm anschauen, wie die sechsseitigen »Action-Roboter« im Missionsareal einschlagen. Zwischendurch muss das Raumschiff sogar Asteroiden ausweichen – dafür wird es wirklich in die Höhe gehalten, hin- und hergeschwungen. Das mag albern sein, funktioniert aber gut. Und es zeigt, dass mit der Verbindung aus Brett und Computer ganz neue Spiele möglich werden.



In Golem Arcana stellt ein Infrarotstift mit Bluetooth-Modul die Verbindung zwischen Brett und Tablet her. (Quelle: Pegasus Spiele)



In Space Hawk werden aus Plastik, Pappe und Würfel Raumschiffe, Planeten und Roboter. (Quelle: Ravensburger Spieleverlag)

CASEKING.de

präsentiert

COUGAR

450K + 450M

DAS ULTIMATIVE DUO FÜR GAMER



Cougar 450K
Gaming-Tastatur

Die Cougar 450K bietet ein volles LED-Backlight in den Farben Rot, Grün oder Gelb und drei Onboard-Profile

- **Hybride mechanische Tastenschalter**
  Für leise Tastenanschläge und lange Haltbarkeit
- **Anti-Ghosting Tasten mit 6-Key-Rollover**
- **Spritzwassergeschütztes Design**

COUGAR UIX™ SYSTEM



Cougar 450M
optische Gaming-Maus

Die Cougar 450M nutzt einen optischen 5000-DPI-Sensor samt 1.000-Hz-Abfragerate bei 1 ms Reaktionszeit

- **Ambidextrous Design**
  Für Rechts- und Linkshänder geeignet
- **512 KB Onboard-Speicher**
  3 verschiedene Speicherprofile für 8 Tasten
- **Omron Microswitches**
  Mehr als 5 Millionen Klicks
- **On-the-fly DPI-Anpassung**
  Mit LED-Anzeige



0% WEIHNACHTSFINANZIERUNG

wegen großer Nachfrage VERLÄNGERT BIS JANUAR!

Auf das gesamte Sortiment, ab einem Warenkorb von 99 EUR und einer Laufzeit von maximal 12 Monaten!

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.



Making of Cities: Skylines

STÄDTERDÄMMERUNG

14 Finnen liefern das beste Städtebauspiel seit SimCity 4. Wie es entstand – und warum sein Erfolg kein Zufall war.

Von Benjamin Danneberg und Michael Graf

Am 4. März 2015 beerdigt Electronic Arts eine Institution, ein Urgestein, eine Legende: Bei Maxis, dem Traditionsstudio hinter Die Sims und SimCity, gehen endgültig die Lichter aus. Einen nicht unerheblichen Anteil am Niedergang des Entwicklers dürfte das fast exakt zwei Jahre zuvor erschienene SimCity haben, das bei Fans der Reihe bis heute in zweifelhaftem Ruf steht. Seine Stadtkarten sind winzig, seine Bürgersimulation schummelt, dazu kommen Onlinezwang und Serverprobleme – eine Schande. Das Ironische am Maxis-Exitus ist, dass nur fünf Tage danach eine bis dahin kaum beachtete Städtebausimulation erscheint, die als Messias des Genres gefeiert wird: Am 10. März veröffentlicht der finnische Entwickler Colossal Order sein Cities: Skylines, das die Herzen der virtuellen Bürgermeister im Sturm erobert. Binnen zwölf Stunden hat sich das Spiel 250.000 Mal verkauft, Tester und Spieler überschlagen sich vor Euphorie. Es muss den Ex-Angestellten von Maxis wehtun: 14 Designer aus dem Land der Saunen und kriselnden Handykonzerne haben geschafft, was ein alteingesessenes US-Studio samt mächtigem Publisher nicht vermochte: eine funktionierende und motivierende Städtebausimulation zu entwickeln. Wir haben mit deren Chefdesignerin Karoliina Korppoo über ihr Geheimnis gesprochen – und festgestellt, dass Erfolg durchaus planbar ist. Man muss nur eine Steilvorlage erkennen, wenn man sie bekommt.

Sammle Erfahrung

2009 wird Colossal Order im finnischen Tampere gegründet, und von Anfang an lautet



Schon auf den ersten Blick hebt sich Cities: Skylines vom neuen SimCity ab – seine Städte sind nämlich sehr viel größer.

das erklärte Studioziel, eine Städtebausimulation zu entwickeln. Dem fünfköpfigen Startteam ist der Angriff auf den Platzhirsch SimCity aber eine Nummer zu groß, man beschließt, erst mal Erfahrung zu sammeln und eine speziellere Nische zu bedienen. Das Erstlingswerk Cities in Motion ist eine Wirtschaftssimulation, in der man in vorgefertigten Städten profitable (Nah-)Verkehrsnetze aufbaut. Das Spiel erscheint 2011 und schart trotz Schwierigkeiten bei der Bedienung und anderer Kanten eine treue Fangemeinde um sich. Mariina Hallikainen, die Studiochefin von Colossal Order, will daraufhin ihren Publisher Paradox Interactive davon überzeugen, ein vollwertiges Städtebauspiel zu finanzieren: »Ich schlug vor: ›Komm schon Fred, lass uns einen Citybuilder entwickeln! Gib uns einfach das Geld!‹« Doch Fred, der Paradox-Chef Fredrik Wester, winkt ab: »Er sagte immer, wir sollten es ruhig angehen lassen.« Also arbeitet Colossal Order erst mal an Cities in Motion 2 – bis 2012 der Hammer fällt: Electronic Arts kündigt ein neues SimCity an. Und die Finnen befürchten, ihren Traum begraben zu müssen. »Wir dachten: Wenn Maxis ein SimCity entwickelt, dann müssen wir das gar nicht erst versuchen, auf dem Markt ist kein Platz mehr für uns«, erzählt Karoliina Korppoo. Doch als Cities in Motion 2 im April 2013 erscheint und durchwachsene Kritiken erntet (Unser »Highlight«: Büroangestellte rasen im Polizeiwagen zur Arbeit – mit Sirene und Blaulicht!), ist man bei Colossal Order schon wieder bester Laune. Der Grund? Raten Sie mal.

Die Steilvorlage

Na klar, SimCity! Das Städtebauspiel zieht im März 2013 weltweit die Fan-Mundwinkel ins Untergeschoss – und die Schmach von Maxis wird zum Sprungbrett für Colossal Order. Die kleinen Stadtkarten, das verbuggte Regionen-Feature und der Onlinezwang samt Serverwehen erzürnen die Käufer.



Brainstorming bei Colossal Order. Inklusive tollwütigem Chirpy, dem twitterähnlichen Nachrichtenvogel aus dem Spiel.



Karoliina Korppoo – hier auf der GDC Europe – ist Lead Game Designerin bei Colossal Order, sie stand uns Rede und Antwort.

Okay, SimCity ist kein Totalausfall, es sieht schick aus, und die Idee, in einer großen Region mehrere spezialisierte Metropolen zu errichten, klingt interessant. Aber für viele Serienkenner ist das eben kein echtes SimCity mehr. Die Forenenttäuschung steigt auf »Fackeln und Mistgabeln«-Niveau, als sich auch noch herausstellt, dass Maxis im Vorfeld eiskalt über die Simulation gelogen hat. Beispielsweise haben Bürger weder feste Wohnsitze noch Arbeitsplätze, sie fahren einfach in die nächste freie Bleibe oder Fabrik. Gleichzeitig braucht Maxis lange, um die technischen Probleme in den Griff zu kriegen. Bis zum Offline-Patch dauert es sogar über ein Jahr. Das heißt: bis zum offiziellen Offline-Patch. Während Maxis monatelang darauf beharrt, dass SimCity am Internettropf hängen müsse, um das Stadtleben so detailliert simulieren zu können (hust), schafft es ein Modder schon binnen einer Woche, das Spiel im Debug-Modus offline zu starten. Blöd nur: SimCity erlaubt gar keine Mods, wer dennoch welche installiert, riskiert die Sperrung seines Origin-Kontos. Ein Trauerspiel. Ohne Not hat Maxis seinen Ruf verspielt, der Riese SimCity wankt. Und Paradox wittert seine Chance: Hatte man da nicht dieses finnische Team an der Hand, das ein eigenes Städtebauspiel entwickeln wollte? Karoliina Korppoo erinnert sich: »Wir waren erleichtert, dass das neue SimCity nicht so ›SimCity-mäßig‹ war, wie die Spieler erwartet hatten. Jetzt konnten wir es machen.« Sie meint: richtig machen.

Halte dich an den Plan

Paradox ist Feuer und Flamme. Aber wie soll das Städtebauspiel aussehen, was muss rein, was bleibt draußen? Gemeinsam mit ihrem Publisher stellen die Finnen einen geradlinigen Plan auf. Korppoo führt aus: »Eine der wichtigsten Produktionsphasen ist die Einigung auf Entwicklungspfeiler, also Richtlinien dafür, worum es im Spiel geht, was das Wichtigste ist. Daran können wir uns später orientieren. Denn selbst ein kleines Team von 14 Personen steht vor der großen Herausforderung, nicht 14 unterschiedliche Spiele zu machen.« Entsprechend strikt werden die Regeln danach umgesetzt. Selbst wenn sich jemand ein neues Superfeature ausdenkt, wandert es nur auf eine Wunschliste, die erst umgesetzt wird, wenn alle anderen Kernelemente fertig sind. Ganz glatt läuft der Plan aber nicht. Ein paar Wochen lang arbeitet Colossal Order an einer Variante des Spielprinzips, die weniger mit dem klassischen SimCity zu tun hat als mit den älteren Aufbauspielen von Sierra, etwa der Caesar-Reihe oder Pharao, bei denen eher die Wirtschaft und Warenkreisläufe im Vordergrund standen. »Wir dachten, dass wir so ein Spiel machen wollten«, erzählt Korppoo. »Aber als wir das erneut diskutierten, merkten wir, dass der SimCity-Stil besser zu unserem Team und zum Spielekatalog von Paradox passte.« Er passt auch besser zur Steilvorlage von Maxis: Nie zuvor, nicht mal nach dem mäßigen SimCity: Societies, war der Genrekönig derart angreifbar. Die Fans wollen kein Spiel, das so ähnlich ist wie das gute, alte SimCity 4; sie wollen ein Spiel, das genauso ist wie das gute, alte SimCity 4.

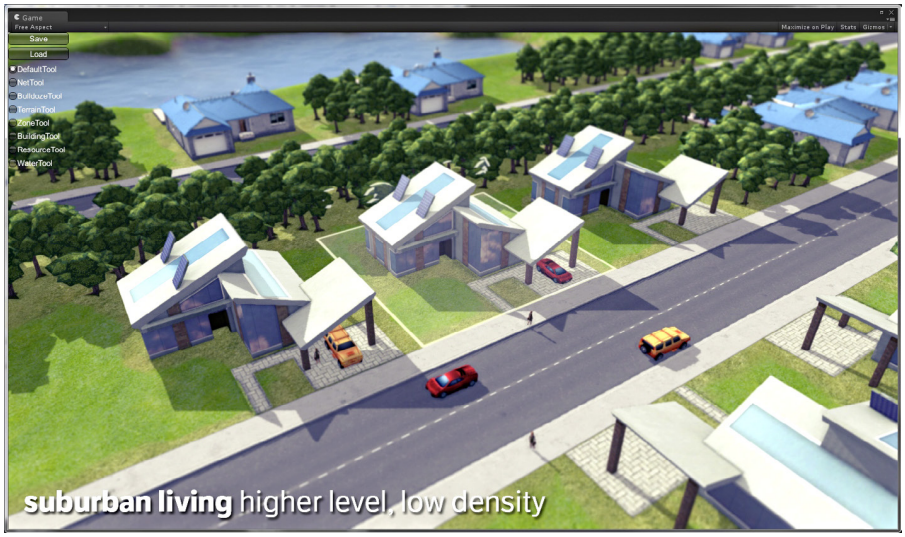
Mach einen besseren Plan

Also verwirft das Team sein ursprüngliches Design, weg von Warenkreisläufen hin zum klassischen Städtebau samt dem Hochziehen von Wohn-, Gewerbe- und Industriegebieten. Entscheidend für den Richtungswechsel seien die vielen Diskussionen zu Beginn gewesen, sagt Korppoo. Ein paar Wochen Arbeit zu investieren und dann festzustellen, dass das Spiel doch nicht den Ansprüchen genügt, sei besser, als zu spät zu merken, dass man die-





Beim Design orientiert sich Colossal Order an SimCity 4 (links), beim Look am neuen SimCity. Nicht die schlechteste Kombination.



In dieser recht frühen Version kann man das heutige Cities: Skylines schon eindeutig erkennen.

ses Spiel gar nicht machen möchte. Also fangen die Finnen nochmal von vorne an, SimCity gibt die Kernziele vor. Erstens: viel größere Stadtkarten. Kein Problem, die hatte bereits Cities in Motion 2, und die Engine (Unity) bleibt ja dieselbe. Zweitens: eine bessere Simulation. Karoliina Korppoo und ihr Team legen großen Wert auf die nachvollziehbare Darstellung des Stadtlebens: »Wir wollten individuelle Bürger mit festen Jobs und Wohnungen. Außerdem sollte es ein Alterungssystem geben, damit sich die Bedürfnisse der Bewohner im Laufe einer Partie ändern« – von den ersten Fahrt in die Grundschule bis zur letzten im Leichenwagen. Und noch etwas soll detailliert simuliert werden: der Verkehr. »Das Verkehrsmanagement beschäftigt die Spieler im späteren Partieverlauf am meisten, es entwickelt am meisten Tiefgang.«

Es soll also einzelne Bürger geben, die sich nachvollziehbar durch die Stadt bewegten. »Mit der Bürgersimulation kannten wir uns aus, schon Cities in Motion hatte individuelle Einwohner«, erzählt Korppoo. »Der Verkehr war da schon eine größere Herausforderung. Im neuen SimCity folgt er der Logik der Glassbox-Engine: Alles wandert entlang von Straßen zum nächsten Gebäude, das eine bestimmte Sache braucht – ob Arbeitskräfte, Strom oder Wasser. Maxis hat versucht, alle Systeme zu vereinfachen. Das wollten wir aber nicht. Wir finden es wichtig, Bürgern folgen zu können und zu sehen, wie sie leben.« Von Tag-Nacht-Wechseln und simulierten Wochenenden à la Cities in Motion 2 verabschiedet sich das Team, damit erkauft man sich aber andere Verbesserungen. Denn im Vergleich zum Vorfahr muss Skylines viel mehr simulieren, von der Gesundheit über den Strombedarf bis zum Wasserstand von Flüssen. Oh, und diesmal soll auch möglichst niemand im Krankenwagen ins Büro fahren. »Das hatten wir bei Cities in Motion 2 übersehen«, gibt Korppoo zu. Also wird Skylines gründlicher getestet, und auch dabei geschieht Kurioses: »Anfangs konnten Kreuzungen zu nah beieinander liegen, was die Wegfindung durchdrehen ließ – sodass die Autos wie Häschen herumhüpften.«

Fessle die Optimierer

Den Hasen-Bug lösen die Entwickler schnell, perfekt ist die Skylines-Simulation letztlich aber nicht. Hin und wieder »beamen« sich Bürger von Ort zu Ort; und beim Abbiegen auf mehrspurigen Straßen sortieren sich Fahrer zu früh auf die äußerste Spur ein, statt alle zu benutzen, die möglich wären – Staus sind die Folge. Einsatzfahrzeuge fahren zudem nicht vom nächstgelegenen Servicegebäude los, sondern vom nächsten freien. Wenn es an einem Ende der Stadt brennt, kann es sein, dass die Feuerwehr vom anderen Ende anrückt, weil die örtlichen Brandbekämpfer wiederum in einer anderen Ecke unterwegs sind. Das kann nerven, zumal auch die Nothelfer in Staus schmoren: Trotz Sirene gelten für Einsatzfahrzeuge keine Sonderrechte! Laut Korppoo ließe sich die Verkehrs-KI zwar überarbeiten, jedoch nur auf Kosten der Performance – und man will ja keine Spieler verschrecken, weil ihre Städte plötzlich schlimmer ruckeln als The Witcher 3 auf einem 468er. Noch dazu funktioniert die Verkehrssimulation abgesehen von diesen Marotten bestens, sie macht die Städte lebendig – und zum Paradies für Optimierer. Je weiter die Metropole wächst, desto mehr Problem- und Stauherde entstehen, und desto intensiver muss man am Straßennetz tüfteln. An geschäftigen Ampelkreuzungen etwa herrscht erhöhte Staugefahr; Abhilfe schaffen Einbahnstraßen sowie Nahverkehrsnetze. Und Cities: Skylines simuliert eben nicht nur die Verkehrswege, sondern auch die Fahrzeuge selbst: In Kurven werden sie genauso langsamer wie bei spitzwinkligen Abzweigungen, was geschickte Städtebastler zur Optimierung nutzen. Wie seinerzeit die Märklinbahn auf dem Tapeziertisch verdankt Skylines der Streckenbastelei eine Menge Langzeitspaß.

Bestrafe niemanden

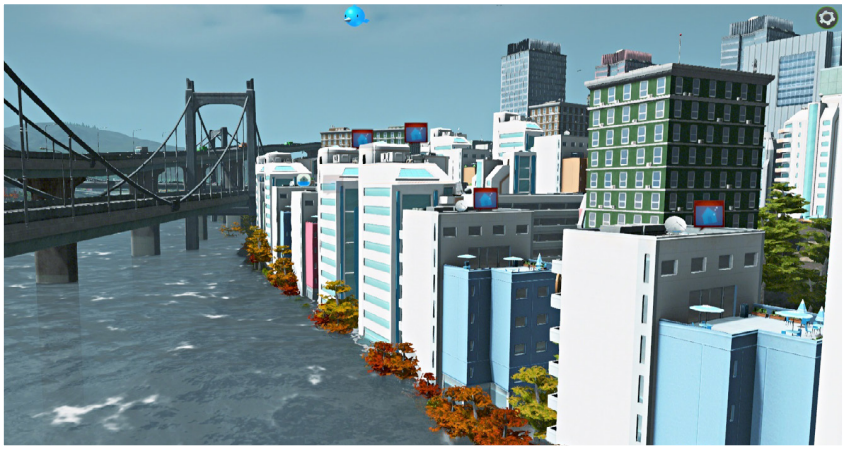
Das passt zur Grundregel, nach der Karoliina Korppoo und ihr Team arbeiten: Spaß vor Realismus. Natürlich soll sich Skylines in vielerlei Hinsicht »echt« anfühlen und auch so aussehen, der Spaß muss aber im Vordergrund stehen. Die ersten spielbaren Versionen von Skylines halten sich dann aber nicht so recht an diese Regel: »Viele der Spielsysteme waren nicht so geduldig mit dem Spieler, wie sie es heute sind. Wenn die Stadt keinen Strom hatte, dauerte es nur ein paar Minuten, bis alle Einwohner weggezogen waren. Wir hatten das Spiel bis dahin nur mit Leuten getestet, die wussten, was zu tun war. Aber als wir es Leuten gaben, die das Spiel nicht im Detail kannten, waren sie innerhalb weniger Minuten völlig hilflos, und ihre Stadt wurde schnell eine Geisterstadt. Das war nicht wirklich spaßig.« Statt die Spieler zu bestrafen, will man ihren Lernprozess unterstützen. Ein Guide-System weist auf Dinge hin, die man bislang vernachlässigt hat. Das erscheint den Entwicklern sinnvoller, als die Spieler einfach Tutorialtown nachbauen zu lassen. Daneben entwickelt Colossal Order ein System für leerstehende Gebäude, das zwei Fliegen mit einer Klappe schlägt: Einerseits sollen Spieler an verlassenen Häusern erkennen, dass etwas nicht stimmt, und genug Zeit bekommen, das Problem zu beheben, ohne dass gleich die halbe Stadt abwandert. Andererseits soll dadurch, dass verlassene Bauten nach einer Weile wieder neu bezogen werden, der nervige Abriss von Ruinen entfallen. Dieser sanfte Lernprozess soll sich durch das gesamte Spiel ziehen, um die Spieler zu mo-



Zwei Konzeptzeichnungen für die Bürger in Cities: Skylines.

Korppoo heißt auch eine finnische Inselgemeinde, die heute zur südwestlichen Stadt Parainen gehört.





In einer frühen Testphase sahen die Icons für Informationen – in diesem Fall wegen Überflutung – noch rudimentär aus (links). Rechts eine Überschwemmung im fertigen Spiel.

tivieren. Auch das ist eine Philosophie von Karoliina Korppoo: Das Gefühl, das Spiel Stück für Stück besser zu beherrschen, sei das Fundament für Langzeitmotivation.

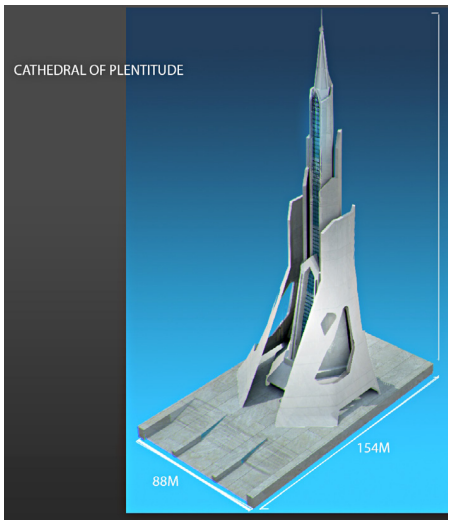
Erfinde das Rad nicht neu

Da hilft es natürlich, wenn dieses Spiel auch vertraut aussieht. Daher erben beispielsweise Wohn-, Gewerbe und Industriegebiete ihren klassischen Farbcode Grün-Blau-Gelb – wie im ersten SimCity. Und auch das neuste dient als Inspiration. »Den Look und das Interface-Design fanden wir klasse«, sagt Korppoo. »Zugleich sahen wir, dass die Fans des Genres mehr Tiefgang wollten. Unser Spiel sollte nicht so ›casual‹ werden.« Der Plan lautet aber nicht, auf Teufel komm raus alles anders zu machen. Schließlich sollen sich die Spieler dort abgeholt fühlen, wo sie herkommen. Korppoo führt aus: »Wir haben sogar überlegt, Elektrizität und Wasser genauso zu handhaben wie das neue SimCity, das Leitungen in die Straßen integriert. Als wir das getestet haben, merkten wir aber, dass es von der Idee wegführt, was der Spieler tun soll. Es mag umständlich wirken, dass man zuerst die Straßen baut, dann die Wasserrohre und Stromleitungen. Aber das fühlt sich viel mehr danach an, dass man einen echten Beitrag leistet und die Stadt ausbaut.« Generell soll sich Cities: Skylines komplexer anfühlen als SimCity, aber nicht so überkompliziert wie das tabellenlastige Cities in Motion 2. Das gelingt auch durch das schlanke Interface, das anstelle von Zahlenkolonnen simple Schieberegler und Diagramme bevorzugt. Spieler sollten nicht erst rechnen müssen, ob der Strom reicht – ein Blick muss genügen. Das gelingt zwar nicht bei jedem Aspekt des Spiels, die Verwaltung von Nahverkehrslinien etwa erweist sich letztlich als fummelig. Unterm Strich spielt sich Skylines dennoch intuitiv.

Erlaube Modifikation

Und die Kanten der Bedienung lassen sich ja per Mod ausbügeln: Während SimCity zum Unmut der Community keine Modifikationen erlaubt, strebt Colossal Order nämlich nach dem genauen Gegenteil, einem Bastlerparadies. »Der Steam Workshop schien uns perfekt dafür«, sagt Karoliina Korppoo. »Bei Cities in Motion musste man in Foren gehen und Dateien über Links herunterladen, und die Modder mussten diese Dateien bei Drittanbietern hosten. Das kostete viel Zeit und schreckte viele Bastler ab.« Auf Steam lassen sich Mods hingegen mit wenigen Klicks hoch- und runterladen. An die Mod-Tools und Editoren setzt Colossal Order einen eigenen Programmierer – eine teure Angelegenheit und ein gewisses Wagnis. Schließlich könnte der Kollege auch am eigentlichen Spiel arbeiten. Doch das erste Cities in Motion hat Korppoo gelehrt, wie wertvoll Modding sein kann: »Das Spiel hat eine längere Lebensspanne, weil die Leute mehr Inhalt erschaffen. Es macht das Spiel komplexer und verlockender. Und mit dem Spiel zu arbeiten, ist ja auch eine Form, es zu spielen.«

Der Erfolg gibt ihr Recht, nicht zuletzt, weil mit dem einfachen Editor selbst Laien eigene Inhalte basteln können. Folgerichtig gibt es im Steam-Workshop knapp 60.000 von den Fans erstellte Inhalte: Karten, Gebäude, Fahrzeuge, Parks, Straßenkreuzungen. Unter den Bastlern ist sogar ein ehemaliger Maxis-Künstler: Bryan Shannon hat den Look des neuen SimCity mitgeprägt, nun entwirft er Gebäude für Cities: Skylines und sammelt Fanspenden auf der Plattform Patreon – für jedes Bauwerk fließen rund 500 Dollar. Und natürlich gibt es Mods, die Funktionen hinzufügen oder den Verkehrsfluss beherrschbarer machen. Etwa, weil man Abbiegespuren editieren und zu reinen Links- oder Rechtsabzweigen erklären kann – eine Funktion, die im eigentlichen Spiel fehlt. Zudem gibt es Hardcore-Mods, die etwa verhindern, dass sich in Staus gefangene Fahrzeuge irgendwann an den Ausgangsort zurückteleportieren. Das hat Colossal Order eingebaut, um die Grundfassung von Skylines zugänglich zu halten und zu verhindern, dass die Stadt im Riesenstau erstickt. Clever: Manchmal probiert ein Fahrzeug, das zurückgesetzt wird, beim nächsten Anlauf sogar eine alternative Route. Und wer's komplexer mag, kann ja entsprechende Mods installieren. Ein praktikables Rezept: Die Community macht sich das Spiel so, wie es ihr gefällt.





Die Kathedrale des Wohlstands, eine der Sehenswürdigkeiten, als Konzeptzeichnung und im Spiel.

Beschränke dich aufs Wesentliche

Überdies betont Karoliina Korppoo, wie wichtig es für Colossal Order war, den richtigen Publisher zu finden. Paradox beherrscht nämlich nicht nur die Marktnische der kom-

plexen Strategiesimulationen, intern auch als »Grand Strategy« bezeichnet, sondern verfolgt auch selbst eine clevere Strategie, um die Lebensspanne seiner Spiele zu verlängern. So sind für den Mittelalterkoloss Crusader Kings 2 seit dem Release im Februar 2012 satte 55 DLCs erschienen, darunter neben Grafik- sowie Einheitenpaketen auch zehn Erweiterungen, die neue Spielelemente hinzufügen. So verlockt das Spiel selbst dreieinhalb Jahre nach seiner Veröffentlichung regelmäßig zum Neustart. Auch für Europa Universalis 4 hat Paradox vier Addons und zig DLCs nachgereicht. Und das, obwohl schon die Grundfassungen der Spiele alles andere als winzig waren: Crusader Kings 2 simuliert das ganze mittelalterliche Europa, Europa Universalis 4 gar den ganzen Globus zwischen 1444 und 1821. Diese Addon-Politik hat auch Vorteile für Entwickler, wie Karoliina Korppoo bestätigt: »Wir waren nicht gezwungen, alle Ideen sofort ins Spiel zu pressen.« Dadurch fühlen sich die Finnen nicht eingeschränkt, im Gegenteil hilft ihnen die Konzentration aufs Wesentliche, den Zeitplan einzuhalten, Überstunden zu vermeiden und das Spiel zu polieren. Nicht wenige Programme erscheinen verbuggt, weil ihre Entwickler auf den letzten Drücker noch Dinge einbauen, aber nicht mehr vernünftig testen. Cities: Skylines dagegen flutscht zum Release am 10. März 2015 wie ein eingeölter Eishockeypuck.





Schon in der Cities-in-Motion-Reihe gab es realistisch simulierten Verkehr und große Städte.

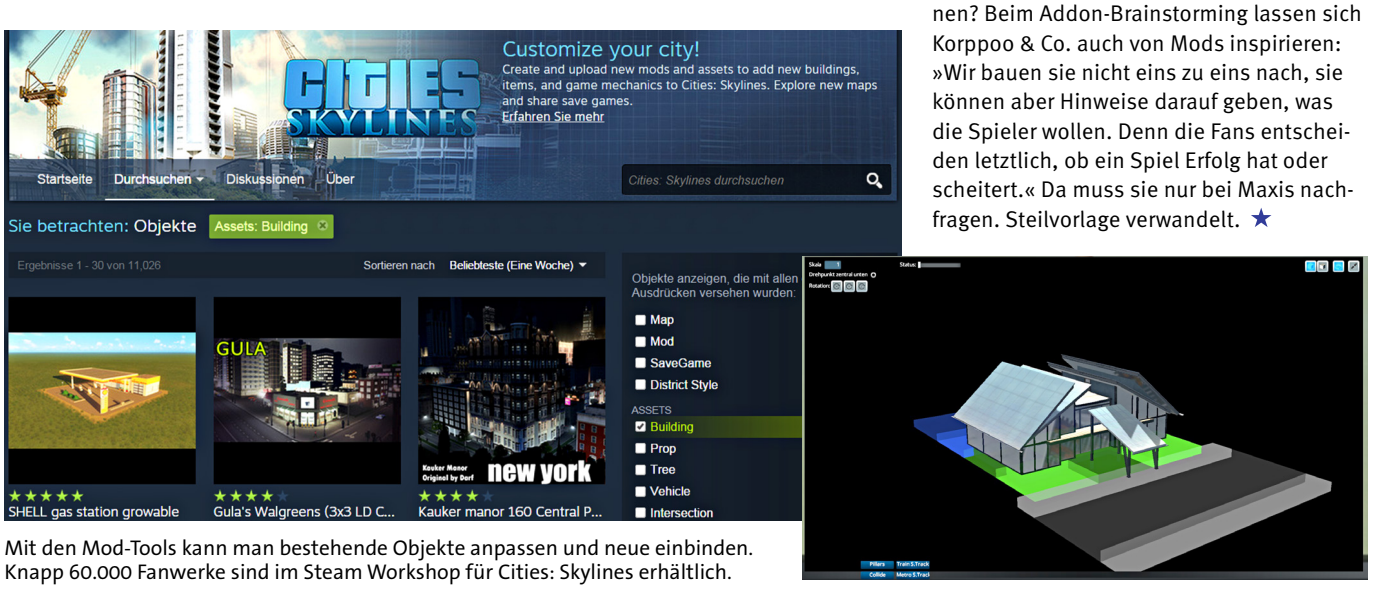
Lass den Publisher werben

Und genauso flutscht es auch über die Ladentheken – was alles andere als absehbar war. Sogar Colossal Order glaubt lange Zeit nicht an den großen Erfolg. Erst auf der Paradox-Hausmesse Anfang 2015 merkt das Team, dass es da an etwas Besonderem sitzt. Karoliina Korppoo erinnert sich: »Jedes Mal, wenn Journalisten zwischen ihren Terminen etwas Zeit hatten, kamen sie wieder vorbei und fragten: ›Können wir noch ein paar Minuten spielen? Habt ihr einen Key, damit wir zu Hause weiterspielen können?‹« Das Interesse steigt – aber langsam. Der Marketing-Paukenschlag folgt erst eine Woche vor dem Release, als Paradox bekannte Youtuber und Streamer mit Vorabexemplaren versorgt – und die Zuschauerzahlen explodieren. In der Spitze sehen über 60.000 Zuschauer auf Twitch beim Städtebauen zu. Aus dem Nichts entsteht ein regelrechter Hype, weil Paradox keine wilden Erwartungen schürt, sondern Skylines einfach so zeigt, wie es ist. Das verbreitet sich in Foren und zwischen Freunden, und zwar nicht wie üblich im Stile von: »Hast du das gelesen? Da soll man das und das machen können!«, sondern: »Hast du das gesehen? Da kann man das und das machen!« Zeigen statt sagen, ein effektives Rezept. Das Resultat kann sich sehen lassen, bereits einen Monat nach seiner Veröffentlichung hat sich Cities: Skylines über eine Million Mal verkauft, bis Ende September anderthalb Millionen Mal. Nicht schlecht für das Werk von 14 Finnen.

Lass dein Spiel wachsen

Auf diesem Erfolg ruhen sich Karoliina Korppoo und ihr Team nicht aus – dürfen sie ja auch nicht, siehe das Addon-Konzept von Paradox. Ein Gratis-Update bringt im Mai 2015 die von vielen Fans herbeigesehnten Straßentunnel sowie europäische Gebäudemodelle. Zugleich zerbricht sich Colossal Order den Kopf über die erste Bezahl-Erweiterung, die substantiellen Fortschritt bringen soll. »Neue Grafiken wollen wir nicht verkaufen«, führt Korppoo aus, »denn die kommen ja auch kostenlos von Moddern. Das wäre unfair.« Okay, ein spielerische Fortschritt also – wie wäre es mit Tag-Nacht-Wechseln, die viele Spieler im ursprünglichen Cities: Skylines vermissen? Nun, wechselnde Tageszeiten hat Colossal Order eigentlich bereits während der Entwicklung ausgeschlossen, da die technischen Schwierigkeiten den Aufwand nicht wert zu sein schienen.

Aber das Feedback der Spieler belehrte das Team eines Besseren, und man beginnt, mit den Tageszyklen zu experimentieren. Korppoo erinnert sich: »Eines Tages kam ich ins Büro, und die Programmierer jubelten: ›Jetzt können wir es machen, wir haben einen Weg gefunden!‹« Dem Team kommt zugute, dass dank des Erfolgs nun mehr Raum und Zeit für Experimente bleibt. Im September 2015 reicht man die Tag-Nacht-Wechsel nach – per Patch. Das Addon After Dark enthält »nur« neue Spielelemente, mit denen sich die Nächte besser nutzen lassen, etwa Vergnügungsviertel und Taxistände. Ebenfalls im Paket stecken Fahrradwege und neue Multifunktionsgebäude, etwa ein Großflughafen mit eingebauter U-Bahnstation. »Wir haben Pläne für weitere Inhalte«, verspricht Korppoo. Welche das sind, lässt sie sich aber nicht entlocken. Wir tippen auf einen echten Wochenzyklus mit freien Wochenenden. Oder Terraforming! Oder Straßenbahnen? Beim Addon-Brainstorming lassen sich Korppoo & Co. auch von Mods inspirieren: »Wir bauen sie nicht eins zu eins nach, sie können aber Hinweise darauf geben, was die Spieler wollen. Denn die Fans entscheiden letztlich, ob ein Spiel Erfolg hat oder scheitert.« Da muss sie nur bei Maxis nachfragen. Steilvorlage verwandelt. ★



Mit den Mod-Tools kann man bestehende Objekte anpassen und neue einbinden. Knapp 60.000 Fanwerke sind im Steam Workshop für Cities: Skylines erhältlich.

Die Finnen sind Weltmeister im Eisessen. Fast 12 Liter Speiseeis verdrückt ein Finne pro Jahr. (Deutschland: 6 Liter)

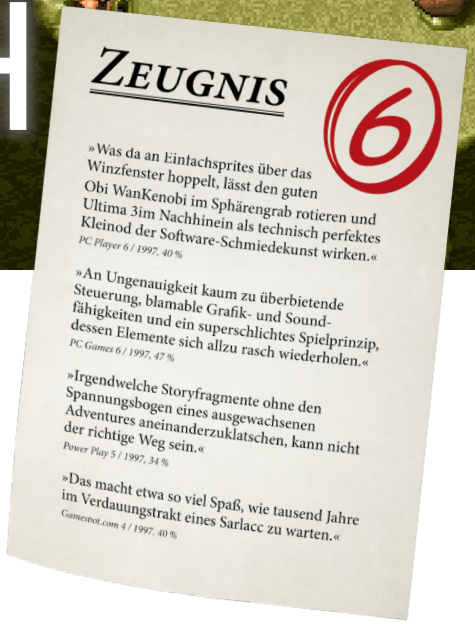
Legendär schlecht: Yoda Stories

MACHTMISSBRAUCH



Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Als Zwölfjähriger bestaunte er »Episode IV« im Kino – ein prägendes Jugenderlebnis. Deshalb reagiert er besonders empfindlich, wenn liebloser Lizenzschmumpf wie Yoda Stories seinem Star Wars nicht den nötigen Respekt zollt.



Gnadenlos gedenkt GameStar großartigen Grausamkeiten der PC-Spielegeschichte wie etwa dem Absturz auf Dago-bäh.

Von Heinrich Lenhardt

Star Wars steht für Epos und Größe, für Galaxien umspannende Konflikte und Grandiositäten. Der PC kann sowas ab den 90er Jahren solche Ansprüche in adäquate Spielerfahrungen umsetzen, wie X-Wing oder Jedi Knight beweisen. 1997 haben wir Voodoo-Grafikkarten in unseren Computern und lechzen nach 3D-beschleunigter Pracht, doch Yoda Stories beschert uns so das genaue Gegenteil mit seiner in gigantischen 286 x 286 Pixeln dargestellten und von bewegungsfaulen Winzsprites bevölkerten Spielwelt.

Aber die Pixel-Primitivtechnik mit herumruckelnden Moppelfiguren ist beabsichtigt: Yoda Stories soll kein großes Kino sein, sondern ein kleiner Windows-Zeittotschläger für die Mittagspause, eine Alternative zu Minesweeper und Solitaire. Die Minimalgrafik und eine schlanke Installationsgröße von rund 7 MByte sorgen dafür, dass dieses Desktop Adventure auch auf tristen Bürocomputern anständig läuft. Weil die Entwickler aber dabei die Spaß zersetzende Wirkung eklatanter Designmängel übersehen, kommt dabei ein Witz von einem Spiel heraus, das auf der ewigen Peinlichkeitsrangliste nur knapp hinter Jar Jar Binks rangiert. Vielleicht aber auch davor.

Yodas Baumarktsortiment

Ein bisschen ist man ja vorgewarnt. Schon im Vorjahr hat LucasArts den wehrlosen Indiana Jones auf ein ähnliches Desktop Adventure geschickt. Ein Experiment, das von Kritikern gehasst und von Käufern weitgehend ignoriert wird. »Indiana Jones mit Shareware-Grafik? Grunz!« So lautet noch eines der freundlicheren Zitate aus meinem damaligen Testbericht-Meinungskasten. Statt den Betriebsunfall abzuhaken und den Mantel des Vergessens darüber auszubreiten, wird er auf Star Wars angewandt. Die zarte Hoffnung, dass LucasArts bei Yoda Stories aus den Fehlern des Indy-Desktop-Adventures gelernt hat, hält nicht mal eine Minute lang vor. Zu Spielbeginn landet Knubbel-Luke auf Dagobah, um sich bei Meister Yoda eine Zufallsmission abzuholen. Wir werden auf eine Eis-, Wald- oder Wüstenwelt entsandt, um irgendwelche imperialen Machenschaften zu bekämpfen. Yoda drückt uns noch Schweißbrenner, Schraubenschlüssel oder einen ähnlich bescheuerten Gegenstand ins Inventar, dann schnappen wir uns den im Sumpf geparkten R2-D2, der fortan als Hilfsfunktion dient, und stürzen uns ins mächtig eintönige Geschehen.



Die Star-Wars-Geschichte ist reich an denkwürdigen Actionszenen. Die Blaster-Schießereien von Yoda Stories gehören nicht dazu. Herumruckelnde Gegner machen Zielversuche zur Glückssache.

»Unerwartet das ist und bedauerlich«

Bei Yoda Stories wird vieles dem Zufall überlassen. Das klingt eigentlich cool und visionär, prozedural generierte Spielwelten sind damals schwer angesagt. Doch gute Geschichten entspringen eher selten einem Logarithmus, wie wir bald schmerzlich feststellen. Das Abenteuer beschränkt sich im Wesentlichen darauf, die bis zu hundert Kartenabschnitte zu bereisen und alles Mögliche anzuklicken, um vielleicht einen versteckten Gegenstand zu finden. Den benötigt man wahrscheinlich an anderer Stelle, um etwa ein Hindernis zu beseitigen, auch wenn die Zusammenhänge nicht immer nachvollziehbar sind. Warum zum Beispiel ein Ewok ausgerechnet Karbonit haben will, damit er mir den Weg zum Gleiter freimacht, weiß nicht mal Obi-Wans Geist. Apropos: Der wartet in einem versteckten Raum darauf, dass Luke sich die Macht bei ihm abholt, die

YODA STORIES

Genre: Action-Adventure
Publisher: LucasArts
Entwickler: LucasArts
Veröffentlichung: 03/1997

Legendär, weil:
... es in gewisser Weise ein Vorreiter von Facebook-Minimalspielen und der Roguelike-Welle war. Zufällig generierte Endlos-Abenteuer! Mit extra Star Wars!

Schlecht, weil:
... dabei eine sturzlangweilige Suchorgie herauskam, die rein gar nicht zur Star-Wars-Lizenz passt. Abgerundet durch Grafik unterhalb der Armutsgrenze und alptraumhafte Kampfsteuerung.

Fazit:
Schreckliche Konsequenzen es haben kann, wenn blind du her bist hinter dem Casual-Markt.



Das sieht nur so aus, als würde Luke seinen Alien-Mops an der blauen Leine Gassi führen. In Wirklichkeit handelt es sich hier um einen Kampf mit Laserschwert.

auf ein Icon für den Waffen-Slot reduziert wird. Damit bringt man meine Midi-Chlorianer jedenfalls nicht in Wallung. Und nein, Midi-Chlorianer sind keine Reinigungsmittel für altertümliche Soundkarten.

Das Kampfsystem: Wut führt zu Hass

Ja, gekämpft wird in Yoda Stories nämlich unglücklicherweise auch, erneut ist entschieden zu viel Zufall im Spiel. Sturmtruppen, Sandmänner und andere Schurken rucken schnell und ziellos übers triste Gelände. Falls es hier auch nur eine Spur von künstlicher Intelligenz geben sollte, was ernsthaft bezweifelt werden darf, so orientiert sie sich wohl an lächerlich beschleunigten Bewegungsmustern von Vatertagausflugsheimkehrern. Die einzig sinnvolle Kampftaktik ist es, sich in eine Ecke zu stellen und zu warten, bis uns ein Widersacher vors Lichtschwert läuft, das wir dann mit der rechten Maustaste dauerbefuchteln. Nach einer Reihe von Zufallstreffern löst sich der Feind in Luft auf, wahrscheinlich weil er den Anblick unserer eineinhalb Animationsstufen nicht länger ertragen kann. Später erbeutete Blaster ändern nichts an der grundliegenden Idiotie des Kampfsystems, da die hyperaktiven Gegner jeden Zielversuch zur Glückssache machen. Und es ist ja schön, dass Luke viele Treffer wegstecken kann und von seinem Droiden kostenlos geheilt wird, aber hätte man sich das ganze Kampfsystem nicht einfach sparen können? Zumal die wahren Feinde eines richtigen Star-Wars-Fans ohnehin unverwundbar sind: Warum, oh warum kann ich Ewoks nicht töten?

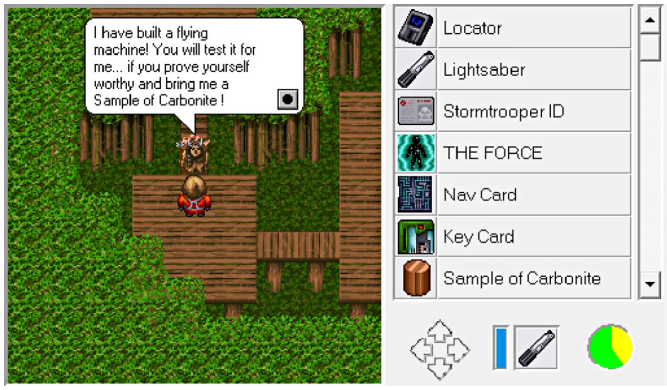
Durch die Lizenz verschlimmbessert

Der für die Desktop Adventures zuständige Projektleiter Hal Barwood kann sich auf mildernde Umstände berufen. Sicher, der Spaßmangel des Spielablaufs hätte ihm schon mal selber auffallen können. Dass er bei LucasArts eine leitende Position bekleidet, liegt wohl ohnehin weniger an seinem Design-Sachverstand als vielmehr an guten Connections: Barwood ist einst mit George Lucas auf die Filmhochschule gegangen und hat am Drehbuch von Steven Spielbergs Film »Sugarland Express« mitgeschrieben, so etwas schadet nicht im Lebenslauf. Aber dass seine Desktop-Nichtigkeiten die Marken Indiana Jones und Star Wars besudeln, ist der Marketing-Abteilung von LucasArts zu verdanken. Als Barwood mit Algorithmen experimentiert, die wiederholt durchspielbare Adventures generieren, kommt ein Prototyp namens Tools of the Tinker's Trade heraus. Dessen Spielwelt liegt in einer postapokalyptischen Zukunft, in der nur wenige Menschen das Wissen haben, um lebensnotwendige Maschinen zu reparieren. In diesem Kontext ergibt auch das ständige Suchen nach Werkzeugen und Rohstoffen deutlich mehr Sinn als in Yoda Stories.

Interne Zweifel an den Verkaufschancen des Spiels allerdings führen nicht etwa zu dessen gnädiger Annullierung, vielmehr wird die Verbindung mit einer bekannten Marke als Allheilmittel angeregt. Barwood wird dazu verdonnert, aus Tinker's Trade erst ein Indiana-Jones-Spiel und dann Yoda Stories zu machen – so erwächst aus einem harmlosmäßigen ein beleidigend-schlechtes Spiel.

Mit Magie vom Müll ablenken

Doch der LucasArts-Marketingabteilung dämmert es, dass man Yoda Stories nicht ruhigen Gewissens für 30 Dollar verkaufen kann. Als Füller presst man eine Dokumentation mit auf die CD. »Making Magic« widmet sich den Special Editions der original Filmtrilogie, George-Lucas-Interview inklusive. Leider traut sich aber niemand, ihm die brennendste aller Fragen zu stellen: »Wie konnte Yoda Stories passieren?« Wenigstens ist mit dieser programmierten Peinlichkeit die Ära der PC-Desktop-Adventures beendet. Die dunkle Seite der Macht muss THQ dann 1999 dazu bewegt haben, Yoda Stories den Game Boy Color umzusetzen. Dabei ist alles noch schlimmer als im Original, mit einem umständlichen Password-Speichersystem und einer dudelnden Musikberieslung. Festzuhalten bleibt: Yoda Stories ist eine der schwerwiegenderen Erschütterungen der Macht. ★



Die »Puzzles« beschränken sich meist auf das Verrücken von Blöcken und Abwickeln sonderbarer Tauschgeschäfte.



Für einen Geist wirkt Obi-Wan ganz schön fit und pausbackig. Die von ihm spendierte Macht muss bei manchen Objekten benutzt werden.

intel

Leistung ohne Kompromisse



1.179,-

Intel® SSD 750

1,2 TB Solid-State-Drive | PCIe 3.0

- Solid-State-Drive • SSDPEDMW012T4X1 • 1,2 TB Kapazität • max. 2400 MB/s lesen
- max. 1200 MB/s schreiben • 440.000/290.000 IOPS • PCIe 3.0 • Interface: PCIe Gen3 x4

IMLMWX27

Eine Datenspeicherlösung, die keine Wünsche offen lässt!

Mit Intel® 750er-SSDs erleben die Benutzer von Desktop-Clients und Workstations die Zukunft der Datenspeicherleistung. Die Intel 750er-SSDs liefern kompromisslos starke Leistung, indem sie NVM Express über vier PCIe-3.0-Lanes nutzen.



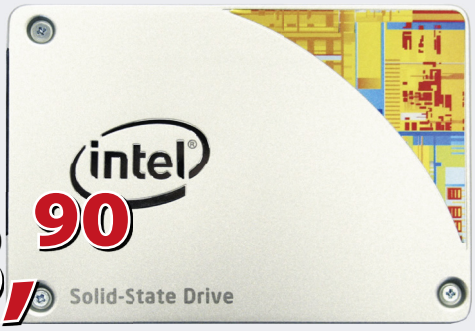
319,-

Intel® DC S3510

480 GB Solid-State-Drive | SATA 6Gb/s

- Solid-State-Drive • SSDSC2BB480G601 • 480 GB Kapazität
- max. 500 MB/s lesen • max. 440 MB/s schreiben
- 68.000/15.100 IOPS • SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMJMWB20



68,90

Intel® SSD 535

120 GB Solid-State-Drive | SATA 6Gb/s

- Solid-State-Drive • SSDSC2BW120H601 • 120 GB Kapazität
- max. 540 MB/s lesen • max. 480 MB/s schreiben
- 24.000/80.000 IOPS • SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMHMWB18

Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen und solange Vorrat reicht. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
Celeron, Celeron Inside, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Atom, Intel Atom Inside, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, vPro Inside, Xeon, und Xeon Inside sind Marken der Intel Corporation in den USA und anderen Ländern. Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

ALTERNATE GmbH | Philipp-Reis-Straße 2-3 | 35440 Linden | Fon: 06403 - 90 50 40 | mail@alternate.de



449,-

ASUS PB287Q

- LED-Monitor • 71,12 cm (28") Bilddiagonale
- 3.840x2.160 Pixel • 1 ms Reaktionszeit
- Kontrast: 100.000.000:1 (dyn.)
- Helligkeit: 300 cd/m²
- DisplayPort • HDMI/MHL, Audio

V6LO55



2.199,-

Acer Predator 17 G9-791-70JR

- 43,9 cm (17,3")
- Acer Comfy View™ LED TFT, matt (1920 x 1080)
- Intel® Core™ i7-6700HQ Prozessor (2,60 GHz)
- 16 GB DDR4-RAM • 256 GB SSD, 1000 GB SATA
- NVIDIA GeForce GTX 980M 4 GB VRAM
- USB 3.0, BT 4.1 • Windows® 10 64-Bit (OEM)

PL8C7X



1.149,-

XMG A506

- 39,6 cm (15,6") • Full-HD LED TFT (1920 x 1080)
- Intel® Core™ i7-6700HQ (2,6 - 3,5 GHz)
- 8 GB DDR3 1866 RAM • 1000 GB SATA
- NVIDIA GeForce GTX 960M 2 GB VRAM
- USB 3.0, Bluetooth 4.0 • ohne Betriebssystem
- inklusive NBA 2k16-Steam Code

PL6X12



849,-

MSI GP62-2QEi58H11FD Leopard Pro

- 39,6 cm (15,6") • Full-HD LED TFT (1920 x 1080)
- Intel® Core™ i5-4210H (2,90 GHz)
- 8 GB DDR3L-RAM • 128 GB SSD, 1000 GB SATA
- NVIDIA GeForce GTX 950M 2 GB VRAM
- USB 3.0, Bluetooth 4.0 • Free DOS

PL6MA2



1.499,-

ASUS G752VL-GC057T

- 43,9 cm (17,3") • LED TFT, Non Glare (1920 x 1080)
- Intel® Core™ i7-6700HQ Prozessor (2,60 GHz) • 8 GB DDR4-RAM
- 128 GB SSD, 1000 GB SATA • NVIDIA GeForce GTX 965M 2 GB VRAM
- USB 3.0, Bluetooth 4.0 • Microsoft® Windows® 10 64-bit (OEM)

PL8A86



149,90

ASRock Fatal1ty Z170 Gaming K4

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

GKER45



167,90

G.Skill Ripjaws KM780 RGB

- mechanische Cherry MX RGB Schalter
- n-Key-Rollover (NKRO) mit 100% Anti-Ghosting
- integrierte Makrofunktion mit 6 Makrotasten
- weiche Handgelenkablage, Halterung für Mauskabel

NTZW01



34,99

SHARK ZONE K20

- solide Gaming-Tastatur mit LED-Beleuchtung
- Gaming-Modus mit deaktivierter Windows-Taste
- Multi-Key-Rollover-Unterstützung
- integrierte Handballenauflage

NTZS62



89,90

Razer Diamondback

- optische Lasermaus • 16.000 dpi
- 7 programmierbare Tasten • Scrollrad
- 50 G • 1000 Hz Ultrapolling
- On-The-Fly Sensivitätseinstellung möglich
- Razer-Synapse-fähig

NMZR57



149,90

Cooler Master MasterCase Pro 5

- Midi-Tower • Unterstützt sechs 140mm Lüfter
- Unterstützt 240mm und 280/360mm Radiatoren gleichzeitig
- Trennplatte: Eigenkammer für das Netzteil

TQXM5001



64,90

Zalman Z11 NEO

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

TQXZB4



37,99

SHARK ZONE H30

- Stereo-Headset
- Ohrumschließend
- Lautstärkeregler
- Kopfhöreranschluss 1x 3.5 mm

KH#S56



299,-

Microsoft Xbox One

- Xbox One Bundle
- 500 GB HDD
- 1 Controller, Batterien, HDMI Kabel, Headset
- inklusive Lego Movie Spiel

QO#M1C

Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen und solange Vorrat reicht. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
Alle Preise inkl. MwSt. und zuzüglich Versandkosten. Angebote gültig bis zum 13.01.2016

AMD Radeon R9 380X im Test

WACHABLÖSE BEI DER MITTELKLASSE



Die Radeon R9 380X will im Test mit hoher Energieeffizienz, 4,0 GByte Videospeicher, FreeSync-Unterstützung und einem attraktiven Preis die aktuell beste Mittelklasse-Grafikkarte sein – und das gelingt ihr! Von Jan Purrucker

Im beliebten Preisbereich zwischen 200 und 300 Euro hatten bislang weder AMD noch Nvidia wirklich attraktive Grafikkarten zu bieten – genau hier setzt die rund 250 Euro teure Radeon R9 380X an. Die große Mehrheit der GameStar-Leser spielt auf einem Full-HD-Monitor, und auch wenn diese Auflösung bereits seit Jahren Standard ist, braucht es für absolut ruckelfreies Spielen aktueller Top-Titel bei maximaler Grafikqualität oft noch eine teure High-End-Karte.

Einsteiger-Modelle wie die Geforce GTX 950 oder die Radeon R9 270X bieten zwar für rund 160 Euro viel Leistung für ihren Preis, tun sich allerdings in wirklich anspruchsvollen Titeln wie Witcher 3 schwer, durchweg flüssige Bildwiederholraten zu liefern. Nvidias Geforce GTX 960 und AMDs Radeon R9 380 haben damit keine Probleme, jedoch müssen Sie auch hier teilweise Abstriche bei der Grafikqualität machen, um ruckelfrei zu bleiben. Deutlich potentere Grafikkarten wie die Geforce GTX 970 oder die Radeon R9 290 bewältigen hingegen Full HD auch mit mehrfacher Kantenglättung spielerisch, fallen mit rund 300 Euro aber bereits ins High-End-Segment.

Der bisherige Preis-Leistungs-König der Mittelklasse war somit auch über zwei Jahre nach dem offiziellen Start noch immer die schnelle Radeon R9 280X. Basierend auf der Radeon HD 7970 ist die technische Grundlage der R9 280X jetzt aber fast vier Jahre alt. Im Vergleich zu AMDs aktuelleren Tonga-Grafikchips und der GCN-1.2-Architektur hat die Karte daher in Sachen Energieeffizienz und Unterstützung für neue Features wie etwa FreeSync klar das Nachsehen. Jetzt ist mit der Radeon R9 380X endlich die moderne Ablöse für die beliebte R9 280X da.

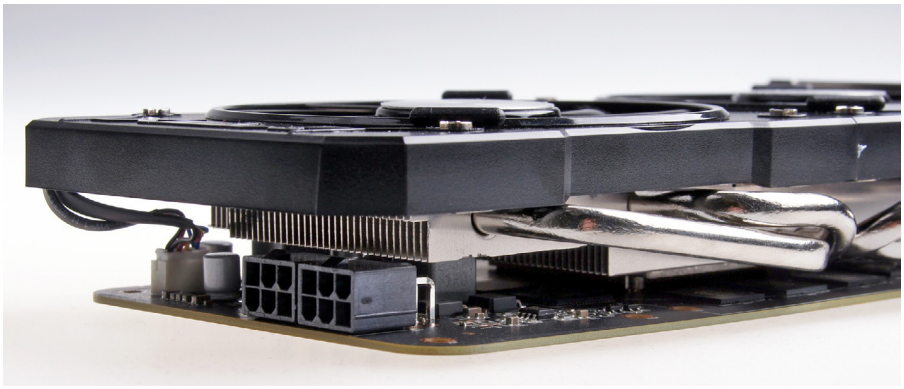


Neben zwei DVI-Anschlüssen gibt es noch je einen DIsplayport und HDMI(1.4a)-Steckplatz.

Tonga im Vollausbau

Als Grafikkern kommt bei der Radeon R9 380X die Antigua-XT-GPU zum Einsatz. Auch wenn sich die Namen unterscheiden, ist der Chip technisch identisch mit der Tonga-GPU, die in der Radeon R9 285 und Radeon R9 380 steckt. Allerdings verfügt die XT-Variante der 380X über mehr Shader-Einheiten (2.048 statt 1.792) und Texture Units (128 statt 112). Am Backend und dem Speicherinterface hat sich mit 32 ROPs und über 256-Bit angebundene 4,0 GByte nichts geändert. Zusammen mit dem effektiven Speichertakt von 5.700 MHz kommt die 380X somit auf 182,4 GByte/s Bandbreite. Die Taktfrequenz der GPU liegt bei 970 MHz, allerdings gibt es von AMD keine Referenzkarten, und die verschiedenen Hersteller dürften ihre Modelle

in den meisten Fällen ab Werk mit höheren Taktraten verschicken. So auch im Fall unseres Testkandidaten, die XFX Radeon R9 380X Double Dissipation OC rechnet mit 1.030 MHz GPU- und 5.800 MHz Speichertakt. Anders als die Radeon R9 280X und deren Tahiti-GPU (GCN 1.0) basiert der Antigua-/Tonga-Chip der R9 380X auf der GCN- (»Graphics Core Next«) Architektur 1.2. Dadurch unterstützt sie sowohl TrueAudio als auch die brückenlose CrossFire-Schnittstelle »XDMA« und AMDs Freesync, das die Bildausgabe der Grafikkarte mit der Bildfrequenz des Monitors koppelt und so Ruckler und Darstellungsfehler verringert. Auch wenn sich an der Strukturbreite (28nm) nichts ändert, dürfte die Radeon R9 380X durch die optimierte Mikroarchitektur zudem deutlich energieeffizienter arbeiten als die R9 280X.



Durch die moderne GCN-1.2-Architektur besitzt die R9 380X eine hohe Energieeffizienz. Der XFX Radeon R9 380X Double Dissipation OC genügen zwei 6-Pol-Stecker.

Langsamer als der Vorgänger

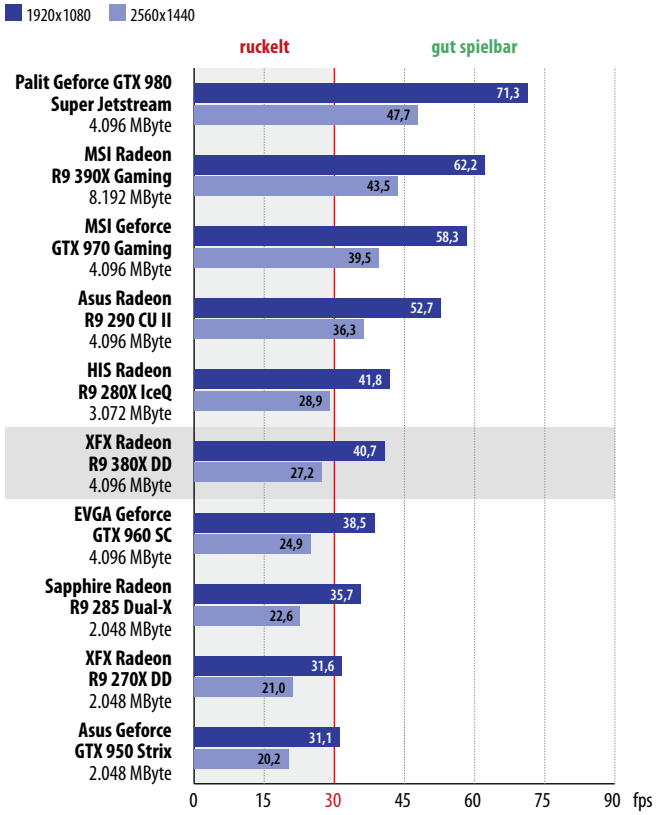
Für den Test der Radeon R9 380X haben wir unsere Benchmarks modifiziert. Das altgediente Rome 2 musste dem neuen und sehr anspruchsvollen Anno 2205 weichen. Hier messen wir die durchschnittlichen fps beim Blick und Flug über eine Großstadt in maximalen Details. Auch Mordors Schatten muss bald Platz machen und wird gegen einen aktuelleren Titel ausgetauscht. Diesmal greifen wir aber noch auf das Spiel zurück, liefert es doch durch seinen relativ großen Hunger nach Videospeicher immer noch gute Vergleichswerte. Alle Benchmarks laufen mit den maximalen Grafikoptionen und mehrfacher Kantenglättung. Bei diesen fordernden Einstellungen liefert die XFX Radeon R9 380X DD bei 1920x1080 Bildpunkten in fast allen Titeln eine flüssige Bildwiederholrate. In Anno 2205 mit aktiviertem achtfachen Anti-Aliasing und dem mittels SSAA geglätteten Metro: Last Light kommt es allerdings auch in Full HD zu Rucklern.

Auf Wunsch unserer Leser haben wir beim Test der Radeon R9 380X in unseren Benchmarks sofern möglich auf Referenzkarten verzichtet und die XFX R9 380X mit Herstellermodellen anderer Grafikkarten verglichen. Bei den durchschnittlichen fps in Full HD (40,7) zeigt sich nochmal, dass die R9 380X hier kaum Probleme hat. Mit 2560x1440 Pixel kommt sie hingegen schlechter zurecht und schafft es bei aktivierter Kantenglättung nicht durchweg auf flüssige fps-Werte. Insgesamt trennen die Radeon R9 380X sieben Prozent von der ebenfalls mit 4,0 GByte Speicher ausgestatteten EVGA Geforce GTX 960 SSC (240 Euro) und gegenüber der R9 285 (230 Euro) kann sie sich um stolze 16 Prozent absetzen. Im Vergleich mit den fast 100 Euro teureren MSI-Modellen der Radeon R9 290X und der Geforce GTX 970 zieht die R9 380X klar den Kürzeren und berechnet über 40 Prozent weniger Bilder pro Sekunde. Unterm

Spiele-Benchmarks

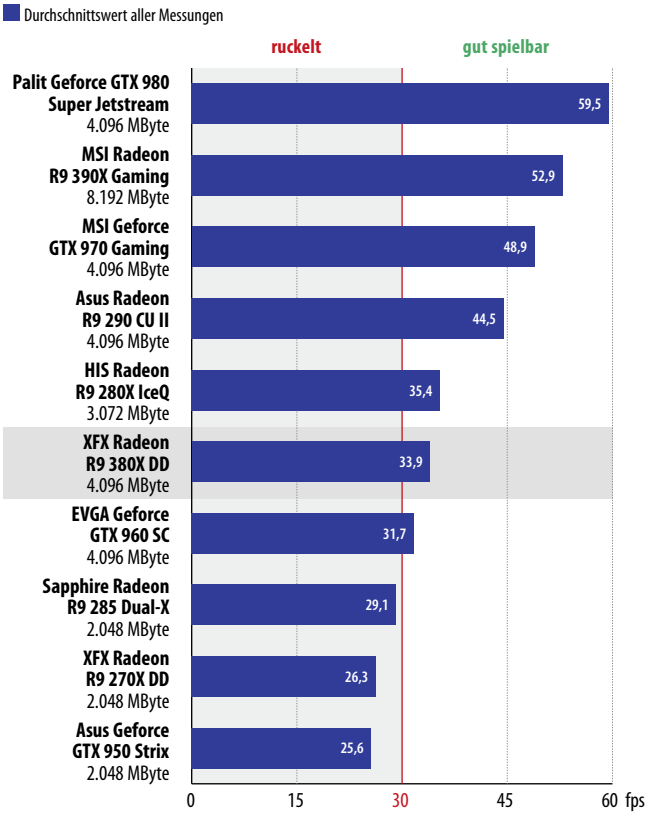
Performance Rating 4x AA / 16x AF

Durchschnitt aus Battlefield 4, Crysis 3, Metro: Last Light, Mittelerde: Mordors Schatten, Total War: Rome 2 und The Witcher 3: Wild Hunt



Performance Rating insgesamt

Durchschnitt aus Battlefield 4, Crysis 3, Metro: Last Light, Mittelerde: Mordors Schatten, Total War: Rome 2 und The Witcher 3: Wild Hunt

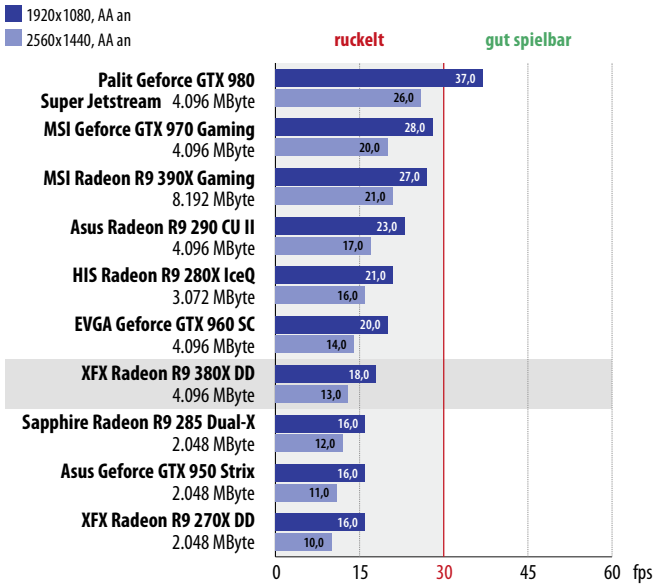


Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Plextor M6e PCI-Express-SSD, Windows 10 64 Bit

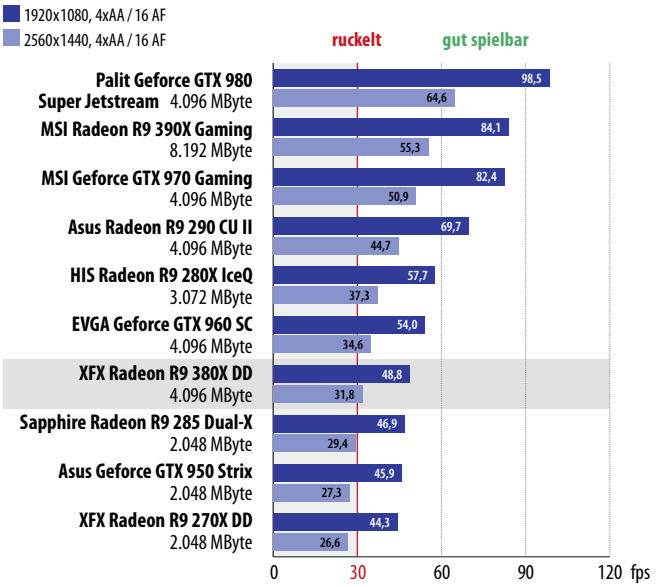
Spiele-Benchmarks

Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Plextor M6e PCI-Express-SSD, Windows 10 64 Bit

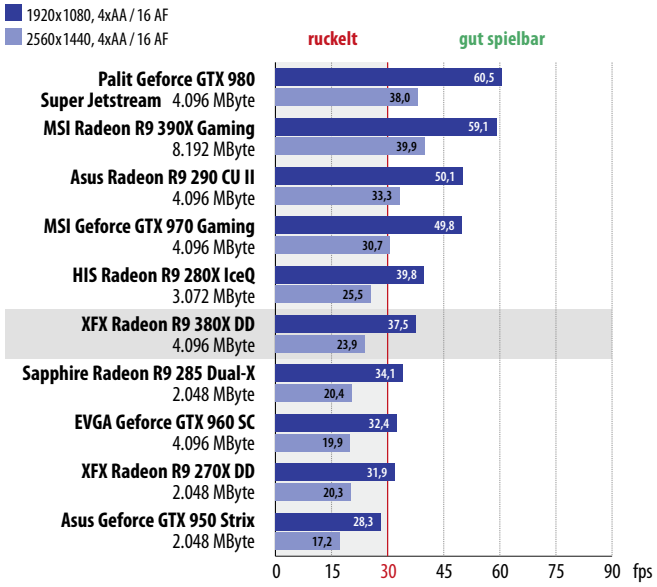
Anno 2205 maximale Details



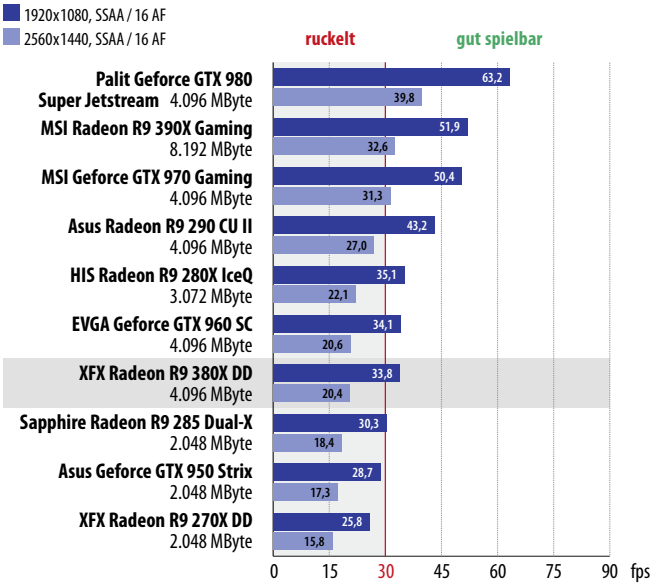
Battlefield 4 maximale Details, MSAA, Auflösungskala 100 %



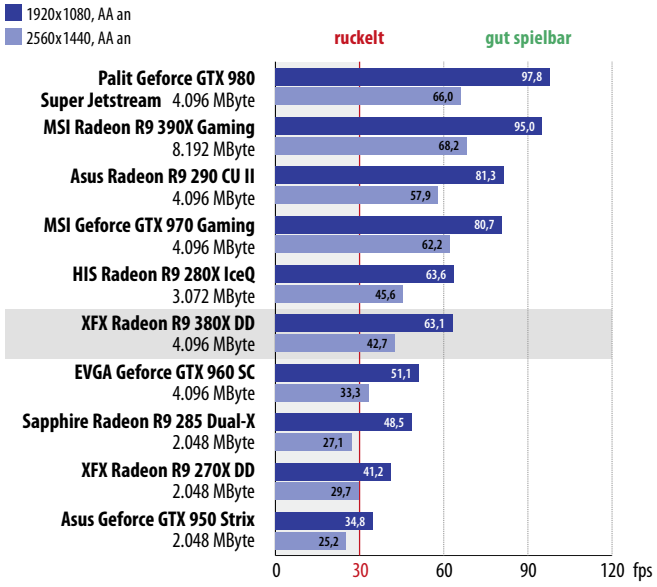
Crysis 3 maximale Details, MSAA



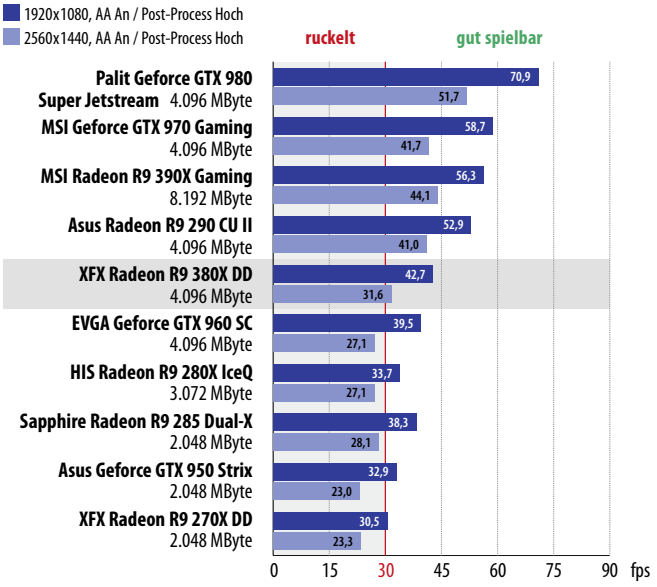
Metro: Last Light maximale Details, SSAA, Tesselation Very High

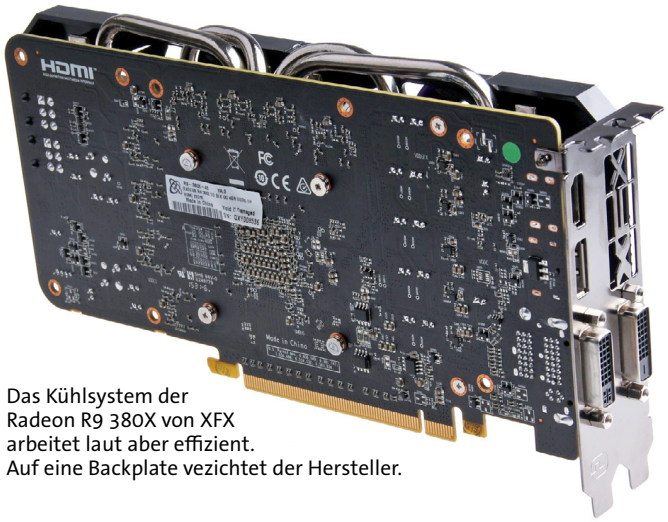


Mittelerde: Mordors Schatten Ultra Details



The Witcher 3: Wild Hunt maximale Details; SSAO; HW off





Das Kühlsystem der Radeon R9 380X von XFX arbeitet laut aber effizient. Auf eine Backplate vezichtet der Hersteller.

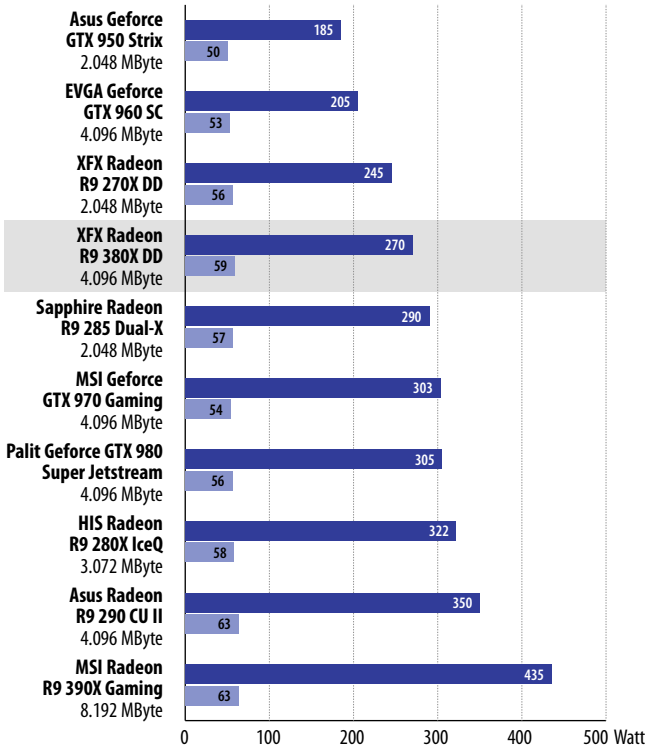
Strich ordnet sich die Radeon R9 380X trotz des größeren Speichers knapp hinter der Radeon R9 280X von HIS ein.

Kühler und sparsamer

Da unser neuer, schallisolierter Raum inklusive Messgerät nach dem Redaktionsumzug noch nicht ganz fertiggestellt ist, können wir die Lautstärke der 380X aktuell nicht genau messen. Wir arbeiten mit Hochdruck an der Fertigstellung und liefern die genauen Werte so schnell wie möglich auf unserer Homepage nach, für den Moment ist aber nur eine subjektive Einschätzung möglich. Im Leerlauf drehen sich die beiden Lüfter der XFX Radeon R9 380X DD mit 30 Prozent und sind kaum wahrzunehmen. Unter Last beschleunigen die Rotoren in unseren Benchmarks auf 54 Prozent und sind selbst bei geschlossenem Gehäuse deutlich hörbar. Bis wir genaue Werte liefern können, schätzen wir die Lautstärke nach unserer Erfahrung auf knapp drei Sone. Das XFX-Modell der R9 380X ist somit standardmä-

Benchmarks

Stromverbrauch Gesamtes Testsystem — Last (Battlefield 4) — Leerlauf



Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Plextor M6e PCI-Express-SSD, Windows 10 64 Bit





Jan Purrucker
@TheStOke

AMDs Radeon R9 380X ist eine gute Mittelklasse-Karte. Allerdings sind die im Vergleich zur R9 280X aktuellere Mikroarchitektur, der größere Videospeicher und die bessere Energieeffizienz beim Blick auf die Performance ein relativ schwacher Trost. Eine Grafikkarte die bei den fps mit ihrem Vorgänger im besten Fall gleichauf liegt, ist entweder zu schwach oder kommt zu spät. Wäre die R9 380X vor einem Jahr erschienen, hätte AMD die Mittelklasse klar dominieren und durch den attraktiveren Preis auch Nvidias GTX 970 die Stirn bieten können.



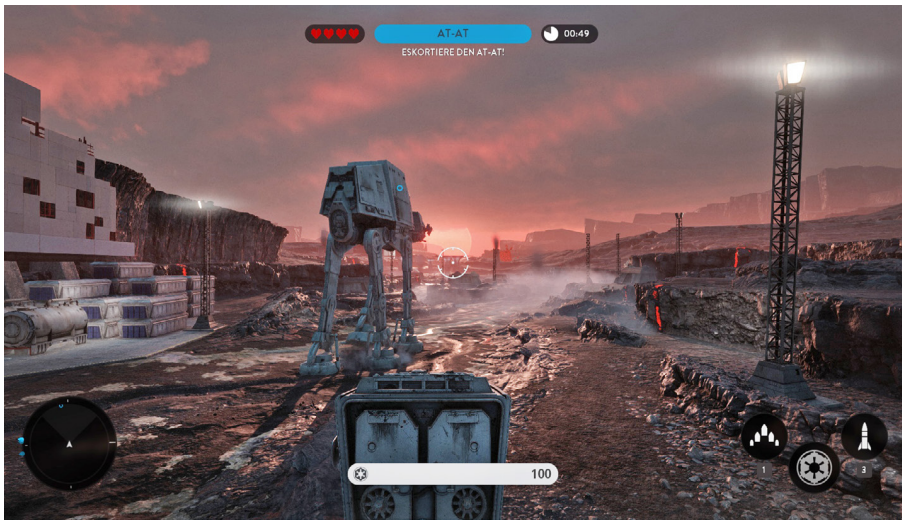
Sapphire bietet die 380X als Nitro-Version an, deren Lüfter stehen im Leerlauf still.

ßig nicht für Silent-Freunde geeignet. Allerdings drehen die Lüfter der XFX mit den Werkseinstellungen schneller als sie müssten, die maximale Chip-Temperatur liegt nämlich bei nur 63 Grad. Übertaktern gibt das viel Spielraum für deutlich höhere Taktraten. In unserem Fall erlaubt es uns, die Lüftergeschwindigkeit selbst anzupassen und mit dem Tool MSI Afterburner zu drosseln. Dann heizt sich die GPU zwar etwas stärker auf, die R9 380X arbeitet so aber auch ein gutes Stück leiser. Besonders beim Stromverbrauch zeigt sich der Vorteil der neueren Architektur und Chip-Generation. Im Vergleich zur nur vier Prozent schnelleren Radeon R9 280X verbraucht die R9 380X (inklusive Testsystem) fast 20 Prozent weniger Strom. Gegenüber der deutlich langsameren GTX 770 und der R9 285 spart sie unter Last sieben Prozent Energie.

Erfolgreicher Lückenbüßer

AMD hat mit der rund 250 Euro teuren Radeon R9 380X im Test erfolgreich die Lücke zwischen den 200- und den 300-Euro-Karten gefüllt. Die Antigua-XT-Grafikeinheit und der 4,0 GByte große Videospeicher sorgen dafür, dass die Karte auch in anspruchsvollen Spielen keine Probleme bekommt. Die Performance reicht auch bei maximalen Details in Full HD für durchweg flüssiges Spielen, und die fps-Werte lassen sich nur durch extrem fordernde Kantenglättungsmodi in die Knie zwingen. Auch mit 2560x1440 Pixel kommt die 380X meist gut zurecht, hier müssen Sie aber die Detailstufe reduzieren um Ruckler zu vermeiden. Im Vergleich zur immer noch beliebten Radeon R9 280X liefert die Radeon R9 380X knapp vier Prozent weniger fps – auf den ersten Blick ein enttäuschender Wert. Schließlich erwartet man von einer neuen Grafikkarte, dass sie schneller arbeitet als ihr Vorgänger-Modell. Dafür verbraucht die R9 380X aber zusammen mit dem Testsystem fast 20 Prozent weniger Strom als die R9 280X und besitzt somit die deutlich bessere Energieeffizienz. Mit der Geforce GTX 960 kann sie es in diesem Bereich aber dennoch nicht aufnehmen. Denn auch wenn die Maxwell-Karte bei der Spiele-Performance sieben Prozent schlechter abschneidet, zieht sie dabei 32 Prozent weniger Strom aus der Steckdose. Wer von einer Einsteigerkarte upgraden will, kann mit ruhigem Gewissen zur R9 380X greifen. Besitzer einer Radeon R9 280X müssen abschätzen, wie wichtig ihnen die Pluspunkte der moderneren Architektur sind.

Wenn FreeSync und die bessere Energieeffizienz nicht von Interesse sind, spricht wenig für einen Umstieg. Auch wenn die XFX-Variante der Radeon R9 380X durch eine deutlich zu aggressiv eingestellte Lüftersteuerung bei der Lautstärke nicht überzeugen kann, gefällt uns AMDs Radeon R9 380X alles in allem richtig gut. Die Mittelklasse-Grafikkarte punktet besonders mit ihrem guten Preis-Leistungs-Verhältnis. Um das zu kontern, müsste Nvidia entweder die Preise für die GTX 960 (4,0 GByte) senken oder gleich eine neue (Ti-)Karte präsentieren. ★



Das gut optimierte Starwars Battlefront läuft mit der R9 380X in Ultra-Einstellungen flüssig.

RADEON R9 380X DD
GRAFIKKARTE

Hersteller / Preis	XFX / 250 Euro
Grafikchip	Antigua-XT (Tonga)
GPU- / Shader- / Speicher-Takt	1.030 / 5.800 MHz
Videospeicher	4.096 MByte GDDR5
Speicheranbindung	256 Bit
Stromanschlüsse	2x 6-Pol

SPIELELEISTUNG 53/60
- ✚ übertaktet
- ✚ ausreichend Leistung für 1920x1080 und maximale Details
- ✚ oft auch in 2560x1440 noch flüssig

BILDQUALITÄT 10/10
- ✚ beste Kantenglättung ✚ Supersampling auch in DirectX 10 und 11 ✚ bis zu 32-fache Kantenglättung
- ✚ sehr guter anisotroper Texturfilter

ENERGIEEFFIZIENZ 9/10
- ✚ sehr gute Energieeffizienz
- ✚ niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf und Spielen

KÜHLSYSTEM 8/10
- ✚ sehr leise im Leerlauf ✚ viel Übertaktungspotenzial
- ✚ niedrige Temperaturen
- ➖ deutlich hörbar unter Last

AUSSTATTUNG 8/10
- ✚ VSR ✚ FreeSync ✚ Eyefinity
- ✚ XDMA-Crossfire (ohne Brücke) ✚ 1x HDMI 1.4a
- ✚ 1x Displayport ✚ 2x DVI ✚ 4,0 GByte GDDR5

FAZIT

AMDs Radeon R9 380X verfügt über ausreichend Full-HD-Leistung und verbraucht unter Last vergleichsweise wenig Strom.



KAUFEN SIE BEI DER NUMMER 1!

one.de

über 800.000 Kunden & 10 Jahre Erfahrung!

50%-Gutschein zu jedem Gaming-System von one.de!*

Spiel kaufen – nur die Hälfte bezahlen! one.de liefert die Gaming-PCs, GAMESPLANET.com die Spiele. Jetzt 50%-Gutschein für den Download-Shop auf GAMESPLANET.com beim PC-Kauf schnappen. Für ein Spiel deiner Wahl!

Rabatt-Coupon für kurze Zeit zu jedem Spiele-PC von one.de!*

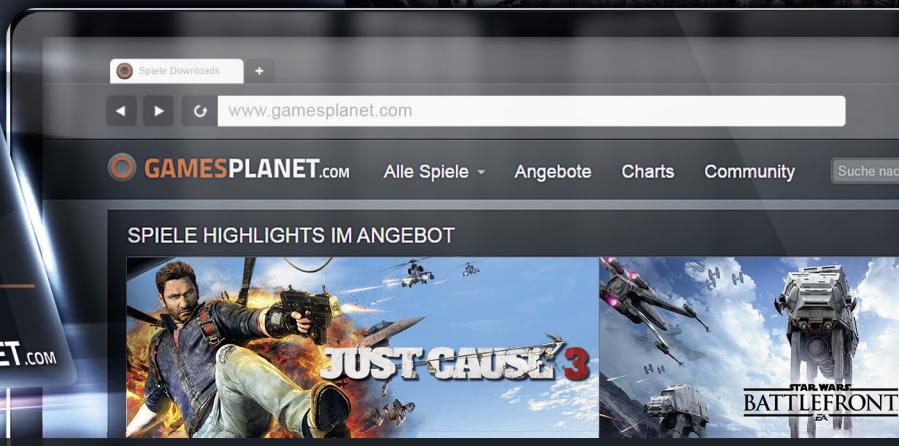
GEWINNSPIEL

Gewinne mit GAMESPLANET.com und one.de eins von drei Top-Games!

Gewinnspiel und Teilnahmebedingungen unter: www.one.de/gamesplanet







YOU HAVE THE POWER – WE HAVE THE GAMES!

GAMESPLANET.COM

*Nur solange der Vorrat reicht. Nur für Spiele auf Gamesplanet.com

Jetzt kaufen und in 30 Tagen bezahlen!

Ab sofort ist Kauf auf Rechnung bei **one.de** möglich!



Neue Zahlarten bei **one.de**:

MasterCard · American Express · Discover Network · VISA · RECHNUNG

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. Januar 2016 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-6300 Prozessor mit 6 x 3.50 GHz

- 8 GB DDR3 Speicher
- 2048 MB GDDR5 AMD Radeon™ R7 370
- 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

Art-Nr. 21910



569.99 * €

oder Finanzkauf[2] z.B. 18,49 €/mtl. Laufzeit: 36 Monate

GUTSCHEIN 50% GAMESPLANET.com

DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 Sound, 500W / Antec GX505 Window Blue Edition, inkl. 50% Spar-Gutschein bei gamesplanet.com

AUSGEWÄHLTES ZUBEHÖR AUF ONE.DE

ZU TOP-PREISEN

IM PC-KONFIGURATOR GLEICH MITBESTELLEN & SPAREN!



Jetzt ONE auf Facebook liken! www.facebook.com/one.de

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

GUTSCHEIN 50% GAMESPLANET.com

DVD±Brenner, MSI B150M Pro-VD D3, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 Sound, 450W Corsair VS450 / Corsair Carbide Series SPEC-01, inkl. 50% Spar-Gutschein bei gamesplanet.com

Art-Nr. 22633

AMD FX-8320 Prozessor mit 8 x 3.50 GHz

- 8 GB DDR3 Speicher
- 4096 MB GDDR5 AMD Radeon™ R9 380X
- 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.



799.99 * €

oder Finanzkauf[2] z.B. 17,15 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate

GUTSCHEIN 50% GAMESPLANET.com

DVD±Brenner, Gigabyte Gigabyte GA-970A-DS3P, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 Sound, 500W / Delux SH891, inkl. 50% Spar-Gutschein bei gamesplanet.com

Art-Nr. 23043

AMD FX-8320 Prozessor mit 8 x 3.50 GHz

- 8 GB DDR3 Speicher
- 4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 970
- 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.



869.99 * €

oder Finanzkauf[2] z.B. 16,28 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

GUTSCHEIN 50% GAMESPLANET.com

DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A-DS3P, USB 3.0, Gigabit LAN, 450W Corsair VS450 / Sharkoon BD28 Tower rot, inkl. 50% Spar-Gutschein bei gamesplanet.com

Art-Nr. 23077

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.



1099.99 * €

oder Finanzkauf[2] z.B. 20,59 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

GUTSCHEIN 50% GAMESPLANET.com

DVD±Brenner, MSI Z170A PC Mate, USB 3.1, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 550W Corsair VS550 / Raidmax Blackstorm, inkl. 50% Spar-Gutschein bei gamesplanet.com

Art-Nr. 22638

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

50%-Gutschein zu jedem Gaming-PC-System von ONE.de!*

GUTSCHEIN 50% GAMESPLANET.COM

* Nur solange Vorrat reicht.



Intel® Core™ i7-6700K Prozessor mit 4 x 4.00 GHz

- 8 GB DDR4 Speicher
- 4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 970
- 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

Art-Nr. 22637

1249.99 * €
oder Finanzkauf[2] z.B. 23,40 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, MSI Z170A PC Mate, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 650W Corsair V650 / Delux SH891, inkl. 50% Spar-Gutschein bei gamesplanet.com

Wir verbauen ausschließlich hochwertige Markenkomponenten!



Intel® Core™ i7-6700 Prozessor mit 4 x 3.40 GHz

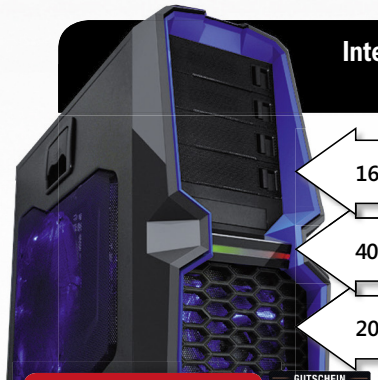
- 16 GB DDR4 Speicher
- 8192 MB GDDR5 AMD Radeon™ R9 390X
- 2000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1399.99 * €
oder Finanzkauf[2] z.B. 26,21 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

GUTSCHEIN 50% GAMESPLANET.COM

DVD±Brenner, MSI Z170A PC Mate, USB 3.1, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 700W Cooler Master B700 V2 - 80 PLUS / Enermax Thormax Giant, inkl. 50% Spar-Gutschein bei gamesplanet.com

Art-Nr. 22952



Intel® Core™ i7-6700K Prozessor mit 4 x 4.00 GHz

- 16 GB DDR4 Speicher
- 4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 980
- 2000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1499.99 * €
oder Finanzkauf[2] z.B. 28,08 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

GUTSCHEIN 50% GAMESPLANET.COM

DVD±Brenner, MSI Z170A PC Mate, USB 3.1, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 650W Corsair V650 / Raidmax Blackstorm, inkl. 50% Spar-Gutschein bei gamesplanet.com

Art-Nr. 22906



Intel® Core™ i7-6700K Prozessor mit 4 x 4.00 GHz

- 16 GB DDR4 Speicher
- 6144 MB NVIDIA® GeForce® GTX 980 Ti
- 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1849.99 * €
oder Finanzkauf[2] z.B. 34,63 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

GUTSCHEIN 50% GAMESPLANET.COM

DVD±Brenner, Gigabyte Z170X Gaming 3, USB 3.1, 7.1 Sound, 730W Thermaltake Smart Series SP-730P 80+ / Delux SH891, inkl. 50% Spar-Gutschein bei gamesplanet.com

Art-Nr. 23285



Intel® Core™ i7-5960X Prozessor mit 8 x 3.00 GHz

- 16 GB DDR4 Speicher
- 2x 6 GB GDDR5 NVIDIA® GeForce® GTX 980 Ti SLI
- 2x 500 GB SATA III Samsung 850 EVO SSD
  2 x 2000 GB SATA III Festplatte

4099.99 * €
oder Finanzkauf[2] z.B. 76,76 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

GUTSCHEIN 50% GAMESPLANET.COM

Blu-Ray Brenner, MSI X99A SLI PLUS, USB 3.1, 7.1 Sound, 850W Corsair CX850M / Cooler Master Cosmos SE, inkl. 50% Spar-Gutschein bei gamesplanet.com

Art-Nr. 23287

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.
* Abbildung enthält Sonderausstattung. Der Käufer erhält ein 14tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB.

Konfigurieren und bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:

www.one.de

Details zu den Angeboten finden Sie im Internet. Einfach den QR-Code scannen. Oder www.one.de/gamestar

one.de

ONE Gaming Notebook K73-60 — 43,94cm/17,3“

- Intel® Skylake i5/i7 Prozessoren der 6. Generation
- Bis 16 GB DDR3 Speicher
  Bis 2500 GB (1x SATA, 1x M.2) Festplatte
- 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 960



Computer Bild Testergebnis: gut

Art-Nr. 23350

ab 949.99* €
oder Finanzkauf²) z.B. 17,78 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

43,94cm/17,3“ Non-Glare Full HD Backlight, Wireless-N WLAN, Bluetooth 4.0, HDMI,USB 3.0, Nummernblock, Fingerprint, Displayport, FULL HD Webcam, 6-in-1 Cardreader, SoundBlaster Cinema 2

weitere ONE Gaming Notebooks: www.one.de/gnb

ONE Gaming Notebook K56-6F — 39,62cm/15,6“



- Intel® Skylake i3/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, HDMI, USB 3.0, Nummernblock, Fingerprint, Displayport, FULL HD Webcam, 9-in-1 Cardreader, SoundBlaster Cinema 2

ab 699.99* €
oder Finanzkauf²) z.B.17,88€/mtl. Laufzeit: 48 Monate

Art-Nr. 23372

ONE Gaming Notebook K73-5M — 43,94cm/17,3“



- Intel® Core™ i7-6700HQ Prozessor Skylake Prozessor 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
- 6144 MB NVIDIA® GeForce® GTX 970M ODER 8192 MB NVIDIA® GeForce® GTX 980M
- Wireless-N WLAN, Bluetooth 4.0, HDMI, USB 3.0, Nummernblock, Fingerprint, Displayport, FULL HD Webcam, 6-in-1 Cardreader, SoundBlaster Cinema X-FI MB5

ab 1299.99* €
oder Finanzkauf²) z.B. 24,34 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 23374

ONE Gaming Notebook K73-6N — 43,94cm/17,3“



- 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

ab 1499.99* €
oder Finanzkauf²) z.B. 28,08 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 23339

ONE Gaming Notebook K73-6X — 43,94cm/17,3“



- Intel® Skylake i3/i5/i7 Prozessoren der 6. Generation
- 43,94cm/17,3“ Ultra HD (4K) 3840 x 2160 Pixel mit IPS LED-Backlight
- Bis 32 GB DDR4 Speicher
- Bis 5000 GB Festplatte (2x SATA, 2x M2)
- 8192 MB NVIDIA® GeForce® GTX 980M
- Wireless-N WLAN, Bluetooth 4.0, USB 3.1, Nummernblock, Fingerprint, Full HD Webcam, 6-in-1 Cardreader, HDMI, SoundBlaster X-FI MB5

ab 2499.99* €
oder Finanzkauf²) z.B. 46,80 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 23379

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



JETZT NEU!
Zahlung per Lastschrift, auf Rechnung oder mit Kreditkarte.

Rampage

Entfessle das tobende Biest und lasse die Kraft des **I7** und der **GTX 980 Ti** unaufhörlich wüten.
Wozu Kompromisse eingehen? Lasse es frei!

Skylake Prozessor
Intel® Core™ i7-6700K, 4 x 4.20 GHz

Grafikkarte
6 GB Nvidia GeForce® GTX 980 Ti

Arbeitsspeicher
2 x 8 GB Kingston DDR4 HyperX Fury

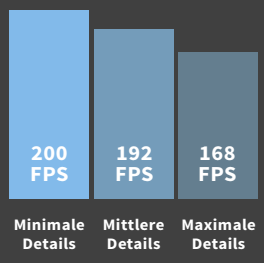
Mainboard
MSI Z170A KRAIT GAMING

Festplatte 1
500 GB Samsung SSD 850 EVO

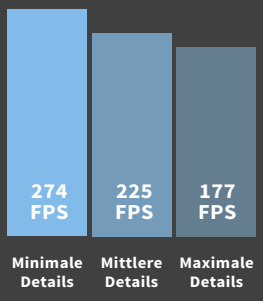
Festplatte 2
3 Terabyte 7200 U/min

Besonderheiten
Corsair Hydro Series H55 Wasserkühlung, MULTICOLOR LED Beleuchtung in 16,8 Mio. Farben, 36 Monate Pickup & Return Service, 36 Monate Herstellergarantie

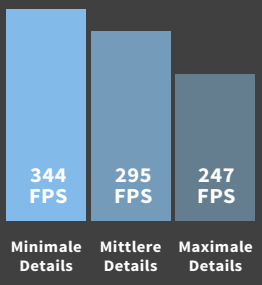
onegaming.de/rampage



Battlefield 4



Metro Last Light



Bioshock Infinite

one GAMING

Dieses und weitere Systeme exklusiv auf

ONEGAMING.DE

UNSERE BESTELLHOTLINE: 01806 / 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.

AMD Radeon Software Crimson

AUS RADEON CATALYST WIRD CRIMSON

Die neuen Radeon-Treiber heißen »Crimson« und bieten nicht nur einen neuen Namen, sondern auch mehr Features, ein übersichtlicheres Interface und bessere Stabilität. Alle Neuerungen im Überblick.

Von Jan Purrucker

Letztes Jahr hat AMD seine Catalyst-Omega-Software veröffentlicht und damit sowohl die Stabilität als auch die Performance der Grafiktreiber verbessert und die Feature-Liste um Funktionen wie Virtual Super Resolution (VSR) erweitert. Bei der Community kam das gut an, und AMD spricht von einer um 19 Prozent höheren Kundenzufriedenheit. Unter der Leitung von Grafikveteran Raja Koduri (ATI, Radeon 9700 Pro) hat sich die kürzlich von AMD gegründete Radeon Technologies Group jetzt daran gemacht, auch die Oberfläche, Bedienbarkeit, Performance und Effizienz der Treiber zu optimieren. Die nächste Softwaregeneration heißt »Crimson« und steht ab sofort zum Download bereit.

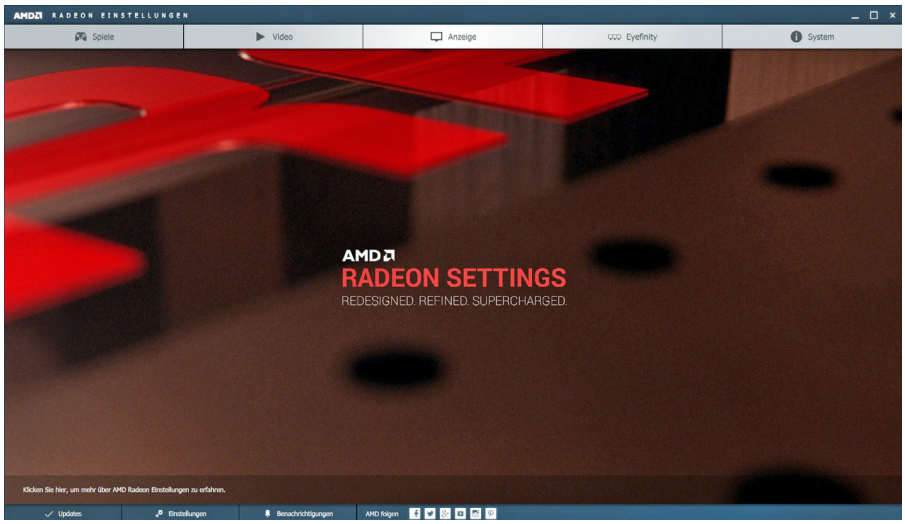
Mit Crimson geht das AMD Catalyst Control Center (CCC) in den Ruhestand und wird durch Radeon/FirePro Settings ersetzt. Die neue Oberfläche ist übersichtlicher und moderner, und die Nutzung fällt intuitiver aus.

Außerdem reagiert Crimson auch deutlich schneller auf Eingaben, und während auf älteren System das Starten der bisherigen AMD-Treiber einige Sekunden dauerte, erscheint die Eingabemaske jetzt umittelbar nach dem Klick. Der Geschwindigkeitsvorteil beruht unter anderem auf dem Wechsel der Softwaregrundlage.

Während Catalyst noch auf der ».Net«-Plattform von Microsoft basiert, nutzt Crimson das »Qt«-Framwork. Das lässt sich laut AMD deutlich besser anpassen, verbraucht weniger Ressourcen und bietet zudem Crossplattform Support. Theoretisch wäre also etwa eine Smartphone-App denkbar, mit der sich der Grafikkartentreiber steuern lässt – entsprechende Pläne hat AMD jedoch weder bestätigt noch dementiert.

Moderne Oberfläche

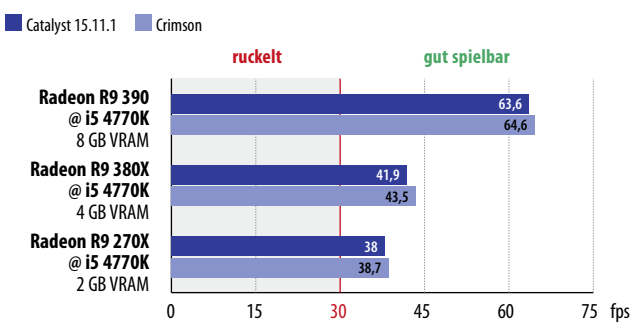
Für die neue Oberfläche setzt AMD auf ein schlichtes Design mit Kacheln und Reitern. Hier finden wir uns deutlich schneller zurecht als im Catalyst-Treiber und erhalten



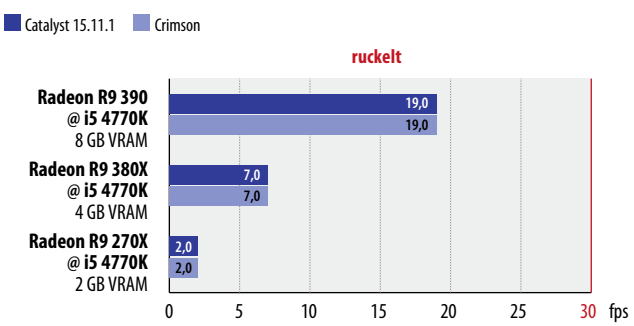
Von der Start-Oberfläche aus lassen sich mit wenigen Klicks die wichtigsten Features ansteuern und der Treiber auf Updates hin überprüfen.

Spiele-Benchmarks

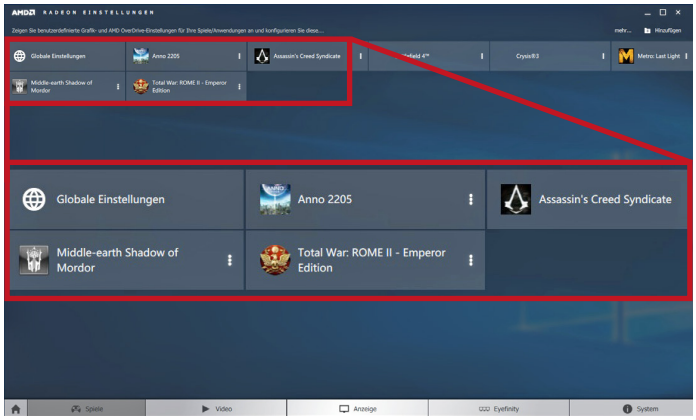
Star Wars Battlefront »Jagd auf Endor« 2560 x 1440, Ultra



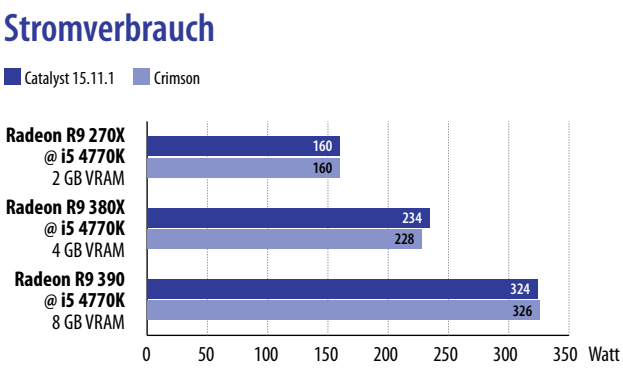
Assassin's Creed Syndicate 2560 x 1440, Ultra



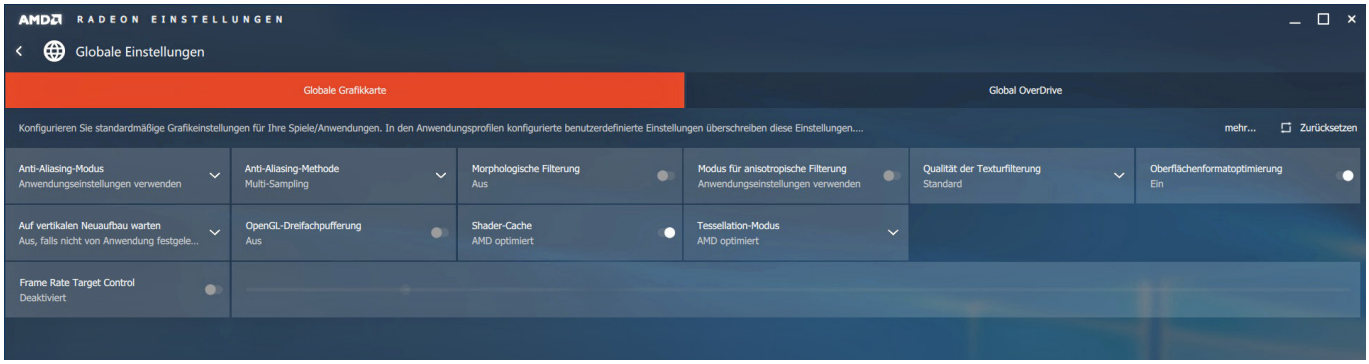
Gemessen in fps. Je höher, desto schneller. Unter 45 fps nicht mehr optimal spielbar.



Der Game Manager listet automatisch alle installierten Spiele auf.



Gemessen für das gesamte Testsystem in Assassin's Creed Syndicate.



Im Game Manager können wir Funktionen wie Kantenglättung oder Texturfilterung allgemein gültig oder für jeden Titel einzeln festlegen.

sofort eine Übersicht über die grundlegenden Informationen zur Softwareversion, der installierten Hardware und den Taktfrequenzen. Außerdem wurden Buttons für das Teilen von Konfigurationen und Support-Anfragen auf sozialen Netzwerken (Facebook, Twitter, etc.) hinzugefügt.

Bei den Features wurde unter anderem der Game Manager überarbeitet. Hier listet Radeon Settings alle installierten Spiele auf und es können für jeden Titel eigene Profile für spielespezifisches Overclocking und die Grafikeinstellungen angelegt werden. Dazu lassen sich Grafikkarten über die globalen Overdrive-Settings auch weiterhin dauerhaft übertakten und Parameter wie Shader Cache (schnelleres Laden von Shadern) und das Frame Rate Target (künftig bis zu 200 fps) festlegen.

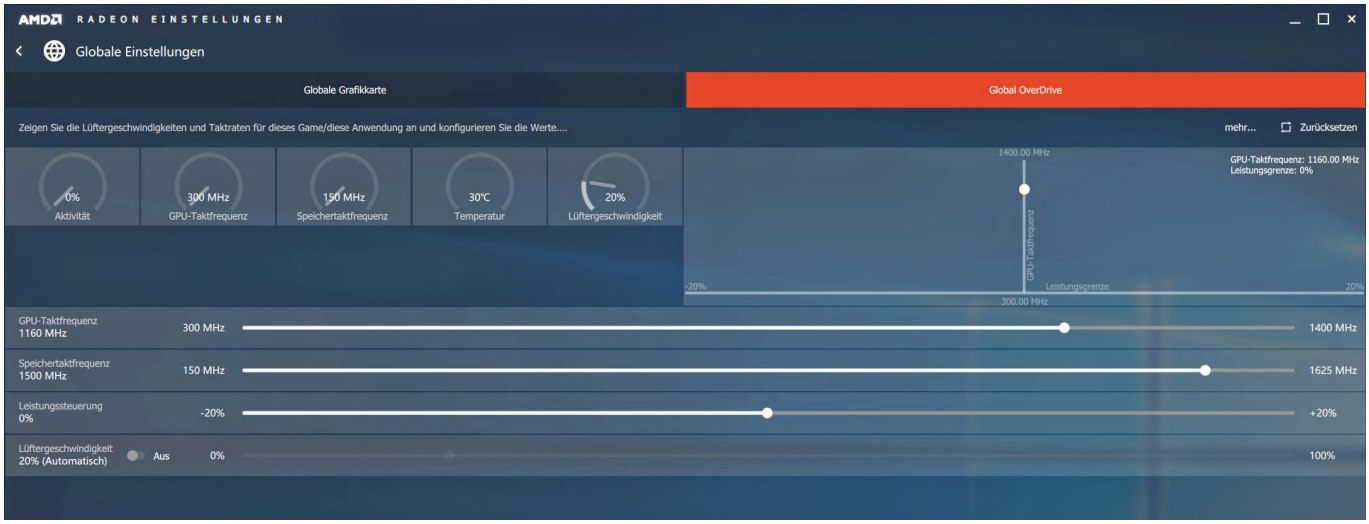
Während wir im Test durch das Aktivieren des Shader Cache keinen nennenswerten Geschwindigkeitsvorteil beim Laden und Starten von Spielen messen konnten, lässt sich mit der Limitierung der Framerate spürbar Strom sparen. Sinnvoll ist die Funktion zum Beispiel in weniger anspruchsvollen Titeln wie League of Legends oder Counter-Strike: Global Offensive, bei denen entsprechend schnelle Grafikkarten mehrere hundert Bild pro Sekunde berechnen. Setzen Sie hier im Treiber einen Maximalwert fest (bis zu 200 fps), läuft der Titel noch immer absolut flüssig, die Grafikkarte verbraucht jedoch weniger Energie.

Schneller Starten, gleiche Performance

Als AMD Crimson ankündigte, war auch die Rede von Verbesserungen bei der Performance- und Energieeffizienz in Spielen. Allerdings bezogen sich diese Aussagen auf den Vergleich zwischen Crimson und der letzen WHQL-Version von Catalyst (15.7). Gegenüber der aktuellen Catalyst-Beta-Version (15.11.1) gibt es hingegen keine Unterschiede, und die Performance und der Stromverbrauch bleiben entsprechend gleich. Um das zu verdeutlichen, haben wir einige Benchmarks eingefügt.

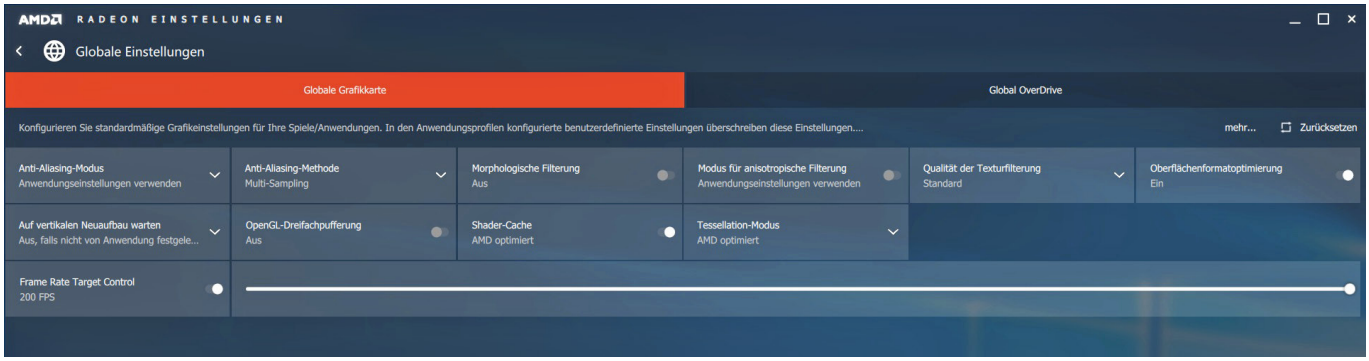
Optimiertes FreeSync

Für Spieler dürften die neuen FreeSync-Optionen interessant sein. Zum einen funktioniert das Feature jetzt auch in DirectX-9-Spielen mit Crossfire-Systemen (inklusive »Frame Pacing«, um Mikroruckler zu minimieren). Zum anderen soll FreeSync künftig nicht mehr ausschließlich über Displayport,



Im Overdrive-Menü lässt sich die Taktrate und Lüftergeschwindigkeit anpassen. Dabei können wir für jedes Spiel eigene Profile anlegen.

Dadurch stieg die Chip-Temeratur stark an und da auch die Schutzschaltung nicht funktionierte, gingen manchen Karten kaputt.



Über die Framerate Target Control limitieren wir die fps-Zahl und können so Strom sparen respektive die Grafikkarte kühler halten.

sondern auch HDMI nutzbar sein. AMD arbeite bereits mit verschiedenen Monitorherstellern zusammen, um entsprechende Bildschirme zeitnahe auf den Markt zu bringen. Bestehende FreeSync-Monitore sollen mit Crimson von der »Low Framerate Compensation« (LFC) proftieren.

Ein Vorteil von Nvidias G-Snyc-Monitoren im Vergleich zu Modellen mit AMDs FreeSync-Technologie ist das Verhalten bei niedrigen fps-Werten. G-Sync- und FreeSync koppeln die Hz-Zahl des Bildschirms mit den von der Grafikkarte ausgegebenen fps. Allerdings variiert diese minimale Refreshrate bei FreeSync-Monitoren je nach Hersteller und liegt bei den meisten Modellen bei etwa 40 Hz. Fällt die Framerate unter diese Grenze, kommt es, je nachdem ob V-Sync aktiviert ist oder nicht, zu den typischen Rucklern (fps springen zwischen V-Sync-Stufen) oder zu Tearing (Bild zerreißt horizontal).

Für G-Sync-Monitore liegt die offizielle Untergrenze bei 30 Bildern pro Sekunde. Sinkt die fps-Zahl unter diese minimale Refresh Rate, greift das G-Sync-Modul ein und dupliziert die bestehenden Frames. Läuft ein Spiel also zum Beispiel nur noch mit 20 fps baut der Monitor das Bild mit 40 Hz auf. Das verhindert Bildfehler, sichert auch in niedrigen fps-Regionen einen flüssigen Bildaufbau und schont das Panel des Bildschirms (bei zu geringen Hz-Zahlen kann das Bild anfangen zu flimmern). Durch diese Technik besitzen G-Sync-Monitore in der Praxis keine tatsächliche minimale Refreshrate.

Der mit Crimson eingeführte »Low Framerate Compensation«-Algorithmus von AMD übernimmt jetzt eine ähnliche Funktion wie das G-Sync-Modul, dupliziert die Bildwiederholrate und stellt so auch bei wenigen fps flimmerfreies Spielen ohne Bildfehler sicher. Die Funktion ist nach der Installation des Crimson-Treibers automatisch auf allen FreeSync-Monitoren aktiviert, deren maximale Hz-Zahl 2,5-mal höher liegt als die minimale. Und da LFC über den Treiber und kein obligatorisches Hardware-Modul läuft, fallen für den Kunden auch keine zusätzlichen Kosten beim Monitorkauf an.

Zusätzliche Features

Auch Eyefinity wurde verbessert und erkennt jetzt automatisch die optimale Monitorkonfiguration. In unseren Tests lief das Anschließen und Konfigurieren von mehreren Monitoren problemlos. Daneben bringt Crimson einige verbesserte Videofunktionen wie »Directional Scaling« (schärferes Bild beim Betrachten von Full-HD-Material auf UHD-Monitoren) und einen optimierten Algorithmus für dynamischen Kontrast.

Bei der Presse-Vorstellung von Crimson kam die umfangreichere AMD Clean-Uninstall-Utility besonders gut an. Ähnlich wie mit dem DriverUninstaller von Guru3D lassen sich damit unkompliziert sämtliche Radeon-Grafikkartentreiber (inklusive Registry-Einträge) von der Festplatte löschen. Da es beim häufigen Wechsel zwischen verschiedenen Grafikkarten zu Problemen mit der Erkennung des richtigen Treibers kommen kann, vereinfacht das Programm die frische Installation erheblich – in der Vergangenheit hatten wir vor allem bei neuen Radeons immer wieder das Problem, dass sich der alte Treiber nicht sauber vom PC löschen ließ. ★



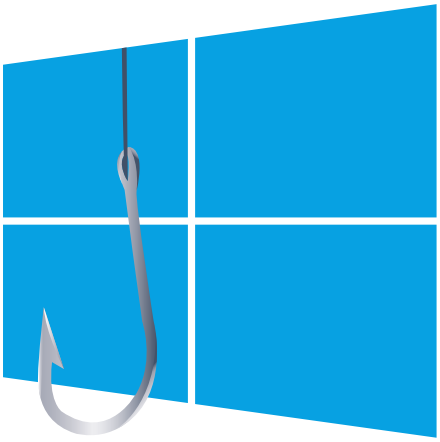
Crimson gibt es nur für Grafikkarten auf Basis der GCN-Architektur. Also ab der Radeon HD 7XXX.



Jan Purrucker
@TheStOke

AMD macht mit den Radeon-Crimson-Treiber den richtigen, aber auch überfälligen Schritt. Durch den in den letzten Jahren stetig wachsenden Umfang an Features und Tools boten die Catalyst-Treiber zwar immer mehr Funktionen, wurden aber auch zusehends komplexer und unübersichtlicher. So gingen nützliche Optionen oft in den Menüs unter und waren damit besonders für unerfahrene Nutzer praktisch nicht existent. Die neue Crimson-Oberfläche kommt hingegen deutlich schlichter, moderner und aufgeräumter daher. Sie liefert einen schnellen Überblick und ermöglicht den unkomplizierten Zugriff auf praktische Features wie die Framerate Target Control oder die Übertaktungsprofile für einzelne Spiele. Zudem merkt man dem Treiber an, dass AMD auf das Feedback der Community gehört hat und viel Zeit in das Testen der Software investiert wurde. Crimson läuft sehr stabil, alle Änderungen sowie die Platzierung der Schaltflächen wirken durchdacht, und die Bedienung geht sehr intuitiv von der Hand. Außerdem verspricht AMD für 2016 hinsichtlich der Veröffentlichung von neuen Treibern die Schlagzahl zu erhöhen. Während dieses Jahr drei große WHQL-zertifizierte Catalyst-Versionen und neun Beta-Treiber released wurden, soll es nächstes Jahr sechs WHQL- und deutlich mehr Beta-Versionen geben. Während die Fiji-Chips in der Radeon R9 Fury(X) und der R9 Nano hardwareseitig lediglich knapp zu Nvidias Maxwell-Karten aufschließen konnten (zumindest in 4K), holt Crimson für AMD bei der Software einen Vorsprung heraus. Denn während sich Nvidia mit der verpflichtenden Geforce-Experience-Anmeldung für die aktuellsten Treiber nicht gerade beliebt gemacht hat, zeigt AMD, wie es besser geht – schicke, umfangreiche und dennoch simpel zu bedienende Treiber ohne Zwangsregistrierung.

KOSTENLOS, ABER MIT HAKEN?



Windows 10 lässt sich seit dem großen Herbst-Update auch mit einem Key von Windows 7 oder 8 neu installieren und aktivieren. Wir überprüfen im Selbstversuch, wie gut das in der Praxis klappt und was bei einem Hardware-Wechsel passiert.

Von Nils Raettig

Wer eine gültige Lizenz für Windows 7, Windows 8 oder Windows 8.1 besitzt, der kann noch bis zum 29. Juli 2016 kostenlos zu Windows 10 wechseln – so weit, so bekannt. Mit dem großen Herbst-Update »Threshold 2« beziehungsweise »1511« hat Microsoft diesen Vorgang allerdings spürbar vereinfacht, deshalb starten wir einen Selbstversuch und überprüfen einige Monate nach dem Release von Windows 10, wie reibungslos sich das Betriebssystem mit Produkt-Keys von älteren Betriebssystemen installieren und aktivieren lässt.

Abseits dieser Änderung hat Microsoft mit Threshold 2 vor allem Feinschliff am Betriebssystem vorgenommen, etwa in Form von einheitlicher gestalteten Kontextmenüs oder einer geräteübergreifenden Lesezeichen-Synchronisation für den Browser Edge. Eine Übersicht aller wichtigen Neuerungen finden Sie oben links auf der übernächsten Seite.

Für unsere Tests zum kostenlosen Wechsel zu Windows 10 verwenden wir einen Windows-7-Home-Key, der zu einem etwa drei Jahre alten Notebook gehört. Den besagten Wechsel haben wir darauf bereits zum Release vorgenommen, indem wir den Upgrade-Vorgang aus Windows 7 heraus gestartet haben. Das hat inklusive Aktivierung reibungslos geklappt, aber wie sieht es aus, wenn wir Windows 10 mit demselben Key auf verschiedenen, völlig anderen Desktop-PCs aktivieren möchten? Und was passiert, wenn wir anschließend Hardwarekomponenten austauschen?

Die Ausgangssituation

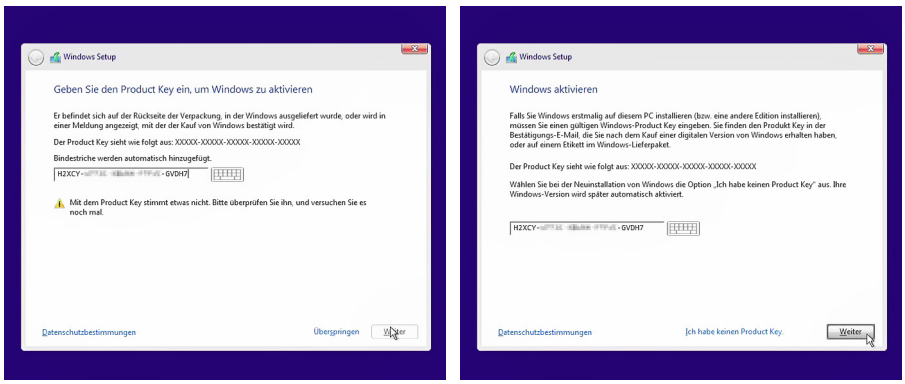
Wenn man das kostenlose Upgrade zu Windows 10 in Anspruch nehmen wollte, war es zum Release nicht möglich, das Betriebssystem über ein bootfähiges Medium wie etwa einen USB-Stick komplett neu zu installieren und zu aktivieren. Der Grund: Bei der Neuinstallation wurden bislang nur Keys von Windows 10 akzeptiert, während Produkt-Schlüssel der Upgrade-berechtigten Betriebssysteme Windows 7 und Windows 8/8.1 nicht anerkannt wurden. Es war und ist zwar nach wie vor möglich, die Key-Eingabe bei der Installation zu überspringen, dann kann Windows 10 hinterher allerdings nicht aktiviert werden, weil die erforderliche Verknüpfung zwischen der Hardware-ID des PCs und der alten Windows-Lizenz fehlt. Auch der telefonische Support kann diese Verknüpfung nicht nachträglich übernehmen, wie wir in mehreren Selbstversuchen festgestellt haben, weil er nach eigenen Angaben immer nur dann eingreifen kann, wenn im Betriebssystem ein individueller Produkt-Schlüssel hinterlegt ist.

Bei der Nutzung des kostenlosen Upgrades ist das aber nicht der Fall, weil das Betriebssystem dann nicht mehr über einen Produkt-Schlüssel, sondern über eine sogenannte »Digitale Berechtigung« aktiviert wird. Man erhält sie, indem die gültige Lizenz einer älteren Windows-Version (7, 8 oder 8.1) mit der Hardware-ID des eigenen PCs verknüpft wird. Da man bislang bei der Neu-Installation von Windows 10 keine Produkt-Schlüssel von älteren Windows-Versionen eingeben konnte, blieb diese Verknüpfung in diesem Fall aber aus und das Betriebssystem konnte nicht aktiviert werden.

Führt man dagegen aus einer älteren Windows-Version heraus den Upgrade-Vorgang durch, erfolgt die Verknüpfung von der alten Windows-Lizenz und der Hardware-IDs des PCs automatisch und der jeweilige PC bekommt eine digitale Berechtigung zur Nutzung von Windows 10. Bislang war der Upgrade-Vorgang aus Windows 7 oder Windows 8.1 heraus deshalb die einzige Möglichkeit, eine solche Berechtigung zu erhalten und Windows 10 darüber zu aktivieren. Beim Kauf eines neuen PCs musste also erst wieder umständlich die ältere Windows-Version darauf installiert und anschließend das Upgrade zu Windows 10 durchgeführt werden, anstatt das neue Betriebssystem einfach direkt installieren zu können.

Das große Herbst-Update

Mit dem Herbst-Update 1511 ändert sich das, weil jetzt bei der Installation auch Keys von Windows 7 oder Windows 8/8.1 akzeptiert werden. Die Hardware-ID des PCs kann dadurch mit der alten Windows-Lizenz verknüpft werden, um eine digitale Berechtigung zur Nutzung von Windows 10 zu bekommen. Diese wenig greifbare digitale Berechtigung soll laut Microsoft den Produkt-Key ersetzen, das macht allerdings viele in Bezug auf eine mögliche Hardware-Bindung von Windows 10 skeptisch. Um die Berechtigung zu erhalten, kommt schließlich stets eine Hardware-ID ins Spiel, die nur für den jeweiligen PC gilt. Gleichzeitig besagt die Lizenzbestimmung von Windows 10 aber eindeutig, dass das Betriebssystem nicht an eine bestimmte



Geben wir bei der Installation der Release-Version von Windows 10 unseren Windows 7 Home-Key ein, wird er nicht anerkannt (links). Nutzen wir stattdessen die neue Version 1511, wird der Windows 7-Key akzeptiert und wir können die Installation ganz normal fortsetzen (rechts).

Die Testsysteme für das kostenlose Upgrade zu Windows 10	
Notebook	Core i5 3210M, Nvidia Geforce GT 650M, 8,0 GByte DDR3-RAM, 512 GByte SSD
Desktop-PC #1	Core i7 5960X, MSI X99S Gaming 9 AC, AMD Radeon R9 290X, 8,0 GByte DDR4-RAM, 512 GByte SSD
Desktop-PC #2	Core 2 Duo E6600, Zotac nForce 790i Supreme, Nvidia Geforce GTX 470, 4,0 GByte DDR3-RAM, 500 GByte HDD
Desktop-PC #2 nach Hardware-Austausch	Core 2 Duo E6600, Zotac nForce 790i Supreme, AMD Radeon R9 270X, 8,0 GByte DDR3-RAM, 128 GByte SSD

Hardware gebunden ist, solange es nur auf einem einzigen Gerät genutzt wird.

Wir haben deshalb nicht nur überprüft, ob Keys von älteren Windows-Versionen mittlerweile tatsächlich anstandslos bei der Installation von Windows 10 akzeptiert werden, sondern auch versucht, ein und denselben Windows-7-Home-Key innerhalb kurzer Zeit auf mehreren Systemen für die Installation und die Aktivierung von Windows 10 zu verwenden. Der Key gehörte ursprünglich zu einem Notebook, auf dem wir bereits vor einigen Monaten aus Windows 7 heraus das Update zu Windows 10 durchgeführt haben. Genau diesen Key verwenden wir nun, um Windows 10 in der Version 1511 auf zwei komplett unterschiedlichen Systemen zu installieren, außerdem tauschen wir bei einem der Systeme mehrere Hardware-Komponenten aus, um zu überprüfen, ob Windows 10 dennoch aktiviert bleibt. Eine Übersicht der genauen Systemkomponenten finden Sie ganz oben auf dieser Seite.

Um Windows 10 zu installieren, haben wir dabei das Media Creation Tool von Microsoft verwendet (http://bit.ly/1SMLkg9). Damit können Sie die aktuelle Version 1511 als ISO-Datei herunterladen oder direkt einen bootfähigen USB-Stick für die Installation erstellen. Diese Version wurde übrigens unter etwas merkwürdigen Umständen kurzzeitig aus dem Tool entfernt, während gleichzeitig manche Windows-Nutzer über verschwundene Programme und andere Probleme berichtet habe, die nach der Installation aufgetreten sind, etwa mit der Bitlocker-Verschlüsselung. Wir hatten bis jetzt aber auf verschiedenen Testsystemen keinerlei Schwierigkeiten mit der Version 1511, und sie kann inzwischen auch wieder ganz normal als ISO-Datei über das Media Creation Tool heruntergeladen werden, da Microsoft die Probleme nach eigenen Angaben behoben hat.



Die neue Windows 10-Version 1511 bringt neben dem angepassten Aktivierungsprozess größtenteils feine, aber doch eher kleine Änderungen mit sich. Das nächste große Update ist bereits für die erste Jahreshälfte 2016 angekündigt.

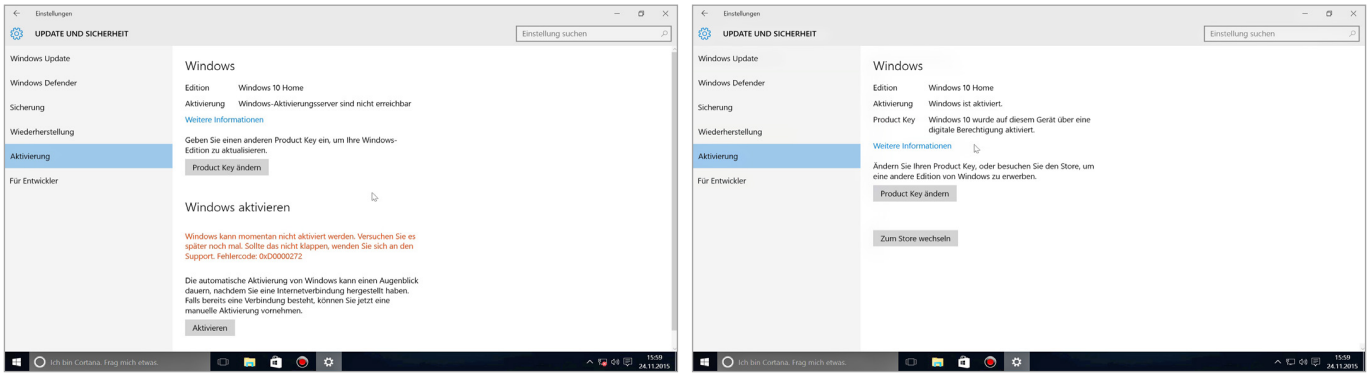
Die Test-Ergebnisse

Erfreuliche Erkenntnis Nummer eins: Während die Release-Version von Windows 10 unseren Windows-7-Key bei der Installation erwartungsgemäß nicht akzeptiert, sieht das bei der Version 1511 wie von Microsoft versprochen anders aus. Nach der Key-Eingabe müssen wir zwar etwa 50 Sekunden warten, dann geht die Installation aber ganz normal weiter. Den Key einer alten Windows-Version bei der Installation einzugeben, klappt übrigens auch dann, wenn Sie diesen Key bis jetzt noch nie für den kostenlosen Wechsel zu Windows 10 verwendet haben.

Erfreuliche Erkenntnis Nummer zwei: Sobald wir im Anschluss an die Installation eine Internetverbindung aufgebaut haben, war Windows 10 auf all unseren Testsystemen innerhalb kürzester Zeit aktiviert, obwohl wir stets denselben Windows-7-Home-Key bei der Installation eingegeben haben, den wir bereits auf dem MSI-Notebook zum kostenlosen Upgrade nutzten.

Auch der Austausch von Systemfestplatte, Grafikkarte und Arbeitsspeicher hat auf dem zweiten Desktop-PC am Aktivierungsstatus nichts geändert. Unserer Erfahrung nach ist es also problemlos möglich, mit einer kostenlos erhaltenen Windows-10-Lizenz einzelne Komponenten oder gar den kompletten PC auszutauschen, ohne dass es Schwierigkeiten mit der Aktivierung von Windows 10 geben würde.

Wenn Sie das Mainboard oder den Prozessor austauschen, ohne Windows 10 neu zu installieren, dann kann es allerdings passieren, dass Ihr Betriebssystem anschließend nicht mehr aktiviert ist. Das liegt allerdings nicht daran, dass Ihre Lizenz durch den Hardwarewechsel ihre Gültigkeit verlorene hätte, sondern an der für den Geschmack von Microsoft zu stark veränderten



Ohne bestehende Internetverbindung kann Windows 10 nach der Installation nicht automatisch aktiviert werden, weil die entsprechenden Server nicht erreichbar sind. Bauen wir eine Internetverbindung auf, ist die Aktivierung dagegen meist in Sekundenschnelle erfolgt.

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.

0%-Finanzierung wegen großer Nachfrage bis Januar verlängert.

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

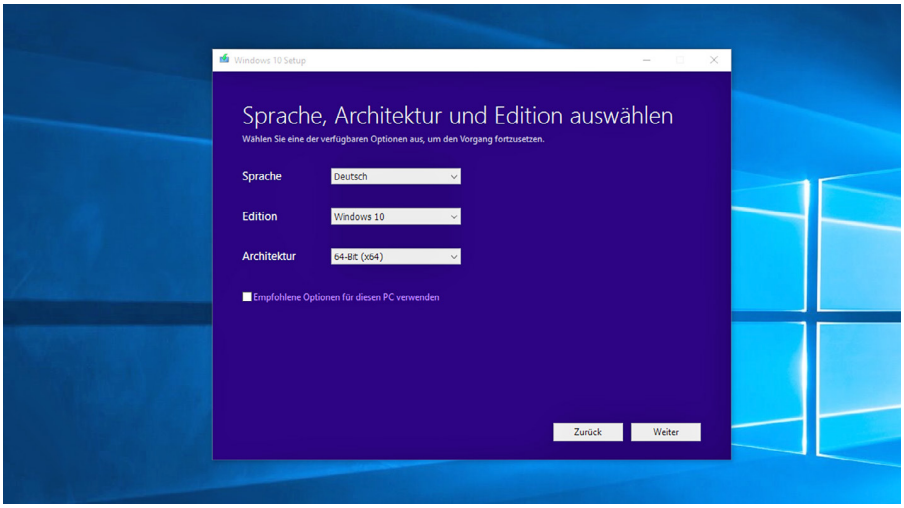
Alle Preisangaben inkl. 19% MwSt., exkl. Versandkosten. Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

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.

Threshold 2 Update – Die wichtigsten Neuerungen

- Gültige Produktschlüssel von Windows 7 / 8 / 8.1 werden bei der Installation akzeptiert
- Farbe von Fensterzeilen und Sperrbildschirm lässt sich anpassen
- Einheitlichere Kontextmenüs
- Snapping-Funktion verbessert (automatische Verteilung von Fenstern auf dem Bildschirm)
- Speicherort für Apps lässt sich ändern
- Intel Speedshift für bessere Regulierung von CPU-Takt und –Spannung (nur mit Skylake-Prozessoren)
- Ortung von Windows 10-Geräten
- Automatische Erkennung der Zeitzone
- Startmenü:
  - bis zu 2.048 Live-Kacheln
  - bis zu 512 Apps
  - Sprunglisten
  - Werbung für Apps (lässt sich auch deaktivieren)
- Browser Edge:
  - Geräteübergreifende Synchronisation von Lesezeichen und Passwörtern
  - Vorschaubilder von nicht geöffneten Tabs
- Suchassistentin Cortana:
  - auch mit lokalem Konto nutzbar
  - Handschriftenerkennung
  - Verknüpfung mit Lumia-Smartphones
- Versionsnummern werden nach Erscheinungsjahr und –monat benannt (»1511«)



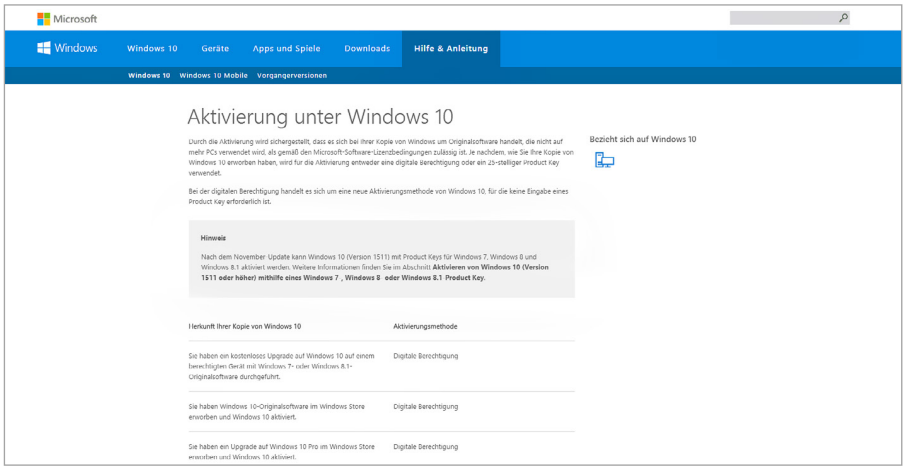
Das Media Creation Tool können Sie auf der Microsoft-Homepage kostenlos herunterladen, um einen boot-fähigen USB-Stick für die Installation von Windows 10 zu erstellen.

Hardware-ID. Um Ihre gültige Lizenz mit der neuen Hardware-ID zu verknüpfen und Windows 10 erneut zu aktivieren, haben Sie drei Möglichkeiten.

Erstens: Sie installieren Ihre alte Windows-Version und führen aus dem Betriebssystem heraus den Upgrade-Vorgang durch. Zweitens: Sie installieren Windows 10 ab der Version 1511 wie beschrieben neu und geben dabei Ihren alten Windows-Key ein. Drittens: Sie verknüpfen Windows 10 vor dem Hardware-Wechsel mit einem Microsoft-Konto, über das Windows nach dem Austausch der Komponenten erkennt, dass Sie eine digitale Berechtigung zu seiner Nutzung besitzen. Diese Variante haben wir noch nicht selbst getestet, laut Berichten im Netz funktioniert sie aber wie gewünscht.

Viele fragen sich außerdem, ob sie Windows 10 auch dann noch über die Lizenz einer alten Windows-Version auf einem bestehenden, veränderten oder neuen PC aktivieren können, wenn der Zeitraum für die Nutzung des kostenlosen Upgrades nächstes Jahr am 29. Juli abgelaufen ist. Haben Sie mit ihrer alten Lizenz mindestens einmal während des besagten Zeitraums das kostenlose Upgrade in Anspruch genommen, dann beantworten sowohl Microsofts Angaben zum Upgrade als auch die Lizenzbestimmungen von Windows 10 diese Frage eindeutig mit »Ja«. Sie erhalten nämlich eine uneingeschränkt nutzbare Vollversion von Windows 10, die sie auf jedem kompatiblen Gerät nutzen können, solange sie nur auf einem Gerät verwendet wird. Wenn Sie also nach Ablauf der Frist für das kostenlose Upgrade Windows 10 neu installieren, dann nehmen Sie nicht ein zweites Mal das kostenlose Upgrade in Anspruch, sondern Sie installieren nur Ihr Betriebssystem neu.

Ob Microsoft all das deshalb relativ versteckt in den seitenlangen Lizenzbestimmungen oder schwer auffindbaren FAQs klarstellt, damit der ein oder andere aufgrund von Unsicherheiten Windows 10 doch neu kauft, statt das kostenlose Upgrade in Anspruch zu nehmen, können wir nicht sagen. Eins steht aber so oder so fest: Der kostenlose Wechsel zu Windows 10 hat sich mit der Version 1511 spürbar vereinfacht – warum nicht gleich so? Um all diejenigen vom Wechsel zu überzeugen, die ihn bislang aus verschiedenen Gründen wie der Diskussion um den Datenschutz nicht vorgenommen haben, reicht das aber vermutlich nicht aus, zumal auch Spiele mit Unterstützung der Windows-10-exklusiven Schnittstelle DirectX 12 weiter auf sich warten lassen. ★



In den FAQs zur Aktivierung von Windows 10 beschreibt Microsoft genauer, wie sie in unterschiedlichen Szenarien vonstattengeht. Bei der Nutzung des kostenlosen Upgrades kommt demnach kein Produkt-Key mehr zum Einsatz, sondern eine sogenannte »Digitale Berechtigung«.



Nils Raettig
@nraettig

Der Schritt, Produkt-Keys von älteren Windows-Versionen auch bei der Neu-Installation von Windows 10 anzuerkennen war längst überfällig, in Sachen Transparenz und Komfort gibt es beim kostenlosen Upgrade-Prozess aber immer noch viel Luft nach oben. Wieso sind dem Telefon-Support in so vielen Fällen die Hände gebunden? Und warum klärt Microsoft die immer wieder auftauchenden Fragen zu der Hardware-Bindung, zu der Zeit nach Ablauf der kostenlosen Upgrade-Frist und zu den verschiedenen Installationsmöglichkeiten von Windows 10 nicht selbst an zentraler Stelle und vor allem unmissverständlich? Sei's drum, das Entscheidende ist am Ende, dass es keine Hardware-Bindung gibt – und das wird in meinen Augen mit Sicherheit auch nach Ablauf der Frist zur Nutzung des kostenlosen Upgrades weiter der Fall sein.

GameStar PCs & NOTEBOOKs

ÜBERTRIEBEN VIEL LEISTUNG

Der GameStar-PC Xtreme mit Core i7 6700K und GeForce GTX 980 Ti definiert Leistung, Ausstattung und Zukunftssicherheit neu. Rüsten Sie jetzt auf und erleben Sie Ihre Lieblingsspiele wie nie zuvor.



HEUTE BESTELLEN, ERST IN 30 TAGEN BEZAHLEN!

Jetzt neu mit PayPal auf Rechnung und 30 Tagen Zahlungsziel. GameStar-PCs gibt's auch noch per Lastschrift, Kreditkarte oder Amazon Payments.

Gutschein GAMES ROCKET **10 Euro** ab 35€ Mindestumsatz **

GameStar PC XTREME

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

nur 1999,-



GameStar PC PRO

- Intel Core i5 6500 mit 4x 3,2 GHz
- NVIDIA GeForce GTX 960 2 GB
- 8 GB DDR4-RAM
- 120 GB Samsung-SSD
- 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur 999,-



GameStar PC XL

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

nur 1299,-



GameStar PC ULTRA

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

nur 1599,-



GameStar NOTEBOOK PRO 17

- Intel Core i5 6400 mit 4x 2,7 GHz
- NVIDIA GeForce GTX 970M 6 GB
- 8 GB DDR4-RAM & 250 GB SSD
- 500 GB HDD
- 17,3 Zoll Full HD-Display

nur 1699,-

Nur solange Vorrat reicht. Preise in Euro inkl. gesetzlicher Mwst. Angaben Stand 14.12.2015. Änderungen vorbehalten. *Gutschein für Ingame-Items. **Rabattgutschein. Online-Benutzerkonto erforderlich.

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

www.gamestarpc.de

EINKAUFSFÜHRER

Intels aktuelles Topmodell Core i7 6700K hat vergangenen Monat einen extremen Preissprung nach oben gemacht. War er vor vier Wochen noch ab 385 Euro zu haben, steht der Preis mittlerweile bei satten 430 Euro! Grund ist laut den Händlern die Kombination aus hoher Nachfrage und schlechter Lieferbarkeit.

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	110 €
Prozessorkühler beim Prozessor mitgeliefert	0 €
Mainboard Sockel AM3 MSI 970A-G43	65 €
Arbeitsspeicher (DDR3-1600) UPDATE Kingston HyperX Savage 8,0 GByte Kit	45 €
Grafikkarte (2,0 GByte VRAM) UPDATE EVGA Geforce GTX 950 SC	170 €
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	**535 €**
Schnelle SSD +50 € OCZ Trion 100 120 GByte	50 €
Grafikkarte mit mehr VRAM +65 € 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	185 €
Prozessorkühler EKL Alpenföhn Brocken Eco	30 €
Mainboard Sockel 1150 UPDATE Asus H97 Plus	100 €
Arbeitsspeicher (DDR3-1600) UPDATE Kingston HyperX Savage 8,0 GByte Kit	45 €
Grafikkarte (4,0 GByte VRAM) Gigabyte R9 380 WindForce 2X	210 €
Festplatte Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	50 €
SSD OCZ Trion 100 120 GByte	50 €
Gehäuse Fractal Design Core 2500	60 €
Netzteil S. Flower Golden Green HX 450 Watt	65 €
GESAMTPREIS	**795 €**
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	115 €
Arbeitsspeicher (DDR4-2666) Kingston HyperX Fury 8,0 GByte Kit	60 €
Grafikkarte (4,0 GByte VRAM) Gainward GTX 970 Phantom	330 €
Festplatte Seagate Barracuda 7200.14 1,0 TByte	50 €
SSD UPDATE Samsung SSD 850 Evo 250 GByte	75 €
Gehäuse Corsair Carbide Series 300R	75 €
Netzteil be Quiet! Straight Power 10 500 Watt	90 €
GESAMTPREIS	**1.040 €**
Größere SSD +65 € Sandisk Ultra II 480 GByte	140 €
Schnellere Grafikkarte +120 € MSI R9 390X Gaming 8G	450 €

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
▸ 200 € ▸ – ▸ bit.ly/1JdgGqs
sehr schnell, hörbar / Radeon R9 280X / 3,0 GByte

Gigabyte R9 380 Windforce 2X
▸ 210 € ▸ – ▸ bit.ly/1ijifha
sehr schnell, leise / Radeon R9 380 / 4,0 GByte

MSI GTX 960 Gaming 2G UPDATE
▸ 215 € ▸ 03/15 ▸ bit.ly/1B1gBbh
sehr schnell, extrem leise / Geforce GTX 960 / 2,0 GByte

EVGA GTX 950 SC UPDATE
▸ 170 € ▸ – ▸ bit.ly/1YfLH8H
schnell, leicht hörbar / Geforce GTX 950 / 2,0 GByte

PowerColor Radeon R9 270X PCS+ UPDATE
▸ 170 € ▸ – ▸ 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 UPDATE
▸ 560 € ▸ online ▸ bit.ly/1KiWfN4
extrem schnell, sehr leise / Radeon R9 Fury / 4,0 GByte (HBM)

Asus Geforce GTX 980 Strix DC2 UPDATE
▸ 550 € ▸ online ▸ bit.ly/1AkRcVF
extrem schnell, stark übertaktet, sehr leise / GTX 980 / 4,0 GByte

MSI R9 390X Gaming 8G UPDATE
▸ 450 € ▸ – ▸ bit.ly/1LAgp2N
extrem schnell, flüsterleise / Radeon R9 390X / 8,0 GByte

MSI GTX 970 Gaming 4G UPDATE
▸ 355 € ▸ 11/14 ▸ bit.ly/1Gp75fU
sehr schnell, übertaktet, flüsterleise / GTX 970 / 4,0 GByte

Gigabyte R9 390 WindForce 2X UPDATE
▸ 330 € ▸ – ▸ bit.ly/1W4S3Wd
sehr schnell, leise / Radeon R9 390 / 4,0 GByte



PROZESSOREN

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

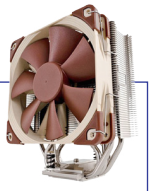
Intel Core i7 6700K UPDATE
▸ 430 € ▸ online ▸ bit.ly/1Ncigzr
4 Kerne / 4,0 – 4,4 GHz / Hyperthreading / freier Multi /S1151

Intel Xeon E3 1231 v3 UPDATE
▸ 260 € ▸ – ▸ 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
▸ 110 € ▸ 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
▸ 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 UPDATE
▸ 50 € ▸ 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
▸ 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
▸ 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
▸ 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

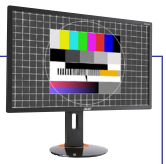
QPAD QH-85 Pro Gaming
▸ 90 € ▸ 04/13 ▸ bit.ly/1DIY2QH
Stereo, wie Kingston HyperX Cloud, aber offene Bauweise

Kingston HyperX Cloud
▸ 75 € ▸ – ▸ bit.ly/1zXX3QT
Stereo, geschlossen, sehr guter Klang, sehr komfortabel

Sennheiser PC320
▸ 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
▸ 600 € ▸ – ▸ bit.ly/1MebF5H
27 Zoll / 2560x1440 / 144 Hz / IPS-Panel / FreeSync

Eizo Foris FS2434 UPDATE
▸ 310 € ▸ 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
▸ 230 € ▸ 09/14 ▸ bit.ly/1vUWckM
SATA3 / 512 GByte / Wartungs-, Klon-Tool /10 Jahre Garantie

SanDisk Ultra II UPDATE
▸ 140 € ▸ – ▸ bit.ly/1wjKRt8
SATA3 / 480 GByte / 3 Jahre Garantie

Samsung SSD 850 Evo UPDATE
▸ 75 € ▸ online ▸ bit.ly/1GhnNQ2
SATA3 / 250 GByte / Wartungs-, Klon-Tool / 5 Jahre Garantie

Crucial BX100
▸ 85 € ▸ – ▸ bit.ly/1LAj5gL
SATA3 / 250 GByte / 3 Jahre Garantie

OCZ Trion 100
▸ 50 € ▸ – ▸ bit.ly/1YfRwTo
SATA 3 / 120 GByte / 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, starkes 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

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

BESSERE KARTEN

Auch im Jahr 2016 wird's neue Hearthstone-Karten geben, hier eine exklusive Vorschau auf die Erweiterung »Dungeons & Deppen«. Von Michael Graf













































Die GameStar-Ausgabe 02/2016 erscheint am 27.01.2016









1 XCOM 2 TEST

PC-exklusive, tiefe Rundentaktik gegen Alien-Invasoren, Teil 2. Juhu! Wir kämpfen, testen, werten.

2 Tom Clancy's The Division PREVIEW

In unserer großen Vorschau verraten wir, ob Sie sich noch immer auf den MMO-Shooter freuen können.

3 Das wird 2016 PREVIEW

Was bringt uns das nächste Spielejahr? Wir fassen die Highlights zusammen.

4 Religion in Spielen, Teil 1 SPECIAL

Report: Religionen formen nicht nur das Bild unserer Welt, sondern beeinflussen auch unsere Spiele.

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, Jan Bojaryn, Benjamin Danneberg, Thorsten Küchler, Heinrich Lenhardt, Patrick Mittler, 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

Service: 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
E-Mail: kundenservice@gamestar.de
Jetzt bestellen: www.gamestar.de/shop
XL-Version (2 DVDs): Inland: 77,– € (Studenten: 69,– €)
Österreich und sonstiges Ausland: 89,– € (Studenten: 79,– €)
Schweiz: 129,– SFR (Studenten: 109,– SFR)
Preise jeweils inklusive Versand. Preise und Versand in Nicht-EU-Länder auf Anfrage. 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

making games www.makinggames.biz

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

1&1 ALL-NET-FLAT



✓ **FLAT** FESTNETZ

✓ **FLAT** ALLE DEUTSCHEN HANDY-NETZE

✓ **FLAT** INTERNET

9,99 ~~14,99~~ **€/Monat***

Volle 12 Monate,
danach 14,99 €/Monat

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

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

Internet made in Germany

Sofort starten: 1 NACHT OVERNIGHT-LIEFERUNG

In Ruhe ausprobieren: 1 MONAT TESTEN

Defekt? Morgen neu! 1 TAG AUSTAUSCH VOR ORT

02602/9696

1&1

1und1.de

*24 Monate Vertragslaufzeit. Einmaliger Bereitstellungspreis 29,90 €, keine Versandkosten. Auf Wunsch mit Smartphone für 10,– € mehr pro Monat, ggf. zzgl. einmaligem Gerätepreis, z. B. Microsoft Lumia 950 299,99 €, Huawei Mate S 299,99 €, oder SAMSUNG Galaxy S6 edge ab 449,99 €. Tarifpreis im E-Netz. Weitere Tarife ohne einmaligen Gerätepreis (Smartphone für 0,– €), sowie in D-Netz Qualität verfügbar. Preise inkl. MwSt. 1&1 Telecom GmbH, Elgendorfer Straße 57, 56410 Montabaur