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

Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

FEBRUAR 02/2016



msi®

Windows 10

BEREIT FÜRS GEFECHT.

CHIP
sehr gut
Einzeltest
September 2015
MSI Gaming 24GE 2QE
Unabhängige Tests seit 1978
chip.de/ CD151309



All-in-One PC GAMING 24GE 4K

Windows 10 Home • 23,6" 4K-Ultra HD-Bildschirm • Intel® Core™ i7 Prozessor der sechsten Generation
NVIDIA® GeForce® GTX™ 960M mit 2 GB GDDR5 • Wide-View-Technik • Nahimic Sound Enhancer
Hohe Geschwindigkeit mit schnellem SSD-RAID plus großer Daten-Festplatte • 16 GB Arbeitsspeicher
Killer™ GBit-LAN-Gaming-Netzwerkkarte • HDMI-Aus- und Eingang • Military Class 4 Komponenten

Je schneller, desto besser. Zeit für einen neuen PC mit Intel Inside® und Windows® 10!
Windows 10. Für Weltveränderer.

MSI All-in-One PCs erhalten Sie bei: ALTERNATE, Amazon.de, ARLT Computer, ATELCO Computer, computeruniverse, comtech, Cyberport, Easynotebooks.de, Notebook.de, Notebooksbilliger.de, OTTO. Händler in Österreich: Cyberport, Ditech, e-tec.at, MediaMarkt, SATURN. Händler in der Schweiz: digitec, STEG Electronics

NO.1 IN GAMING

Änderungen vorbehalten. Intel, das Intel Logo, Intel Inside, Intel Core und Core Inside sind Marken der Intel Corporation in den USA und anderen Ländern. Weitere verwendete Marken und Handelsnamen beziehen sich auf die jeweiligen Eigentümer oder deren Produkte.

GAMING.MSI.COM

DVD Inhalt 02/2016

PROGRAMME / DATEN / VIDEOS

VOLLVERSION
Might & Magic: Heroes 6

TESTS
XCOM 2
Underrail
Age of Empires 2 HD: The African Kingdoms

SPECIAL
Rückblick 02/06



USK ab 16 freigegeben

Eine **DVD-Hülle** zum Ausdrucken finden Sie auf www.gamestar.de/dvdhuelle022016

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



MIGHT & MAGIC HEROES 6

In der Einzelspielerkampagne bewegen Sie die Schicksale von fünf Geschwistern, immer mit der Option, den guten oder den bösen Pfad zu beschreiten. Egal, wie Sie sich entscheiden, das Erkunden der Karte, das Aufrüsten der Armee, die spannenden Rundengefechte, all das wird Sie auch in Heroes 6 nächtelang an den Rechner fesseln.

DVD-HIGHLIGHTS



XCOM 2

Die SciFi-Rundenstrategie geht weiter. Vorsicht, dieses Mal ist es noch härter, die Aliens in Schach zu halten.



UNDERRAIL

Für seine Fans ist Underrail das bessere Fallout 3. Wir haben das Oldschool-Rollenspiel unter die Lupe genommen.



RÜCKBLICK 02/06

Prince of Persia: The Two Thrones, Star Wars: Galaxies, Und dann gab's keines mehr und natürlich Verliebt in Berlin.

DVD XL-Inhalt 02/2016

PROGRAMME / DATEN / VIDEOS

HD-PREVIEWS
Ghost in the Shell: First Assault Online
Squad
Clustertruck
Albion Online

HD-TESTS
Dirt Rally
Mechwarrior Online – Kontrollbesuch
Rocket League – Kontrollbesuch
The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited – Orsinium

HD-SPECIALS
Best of 2015: Rollenspiele
Best of 2015: Shooter
Best of 2015: Strategie
Best of 2015: Action
Best of 2015: Open World
Steam-Achievements analysiert
Lightning Returns: Final Fantasy 13: Fazit zu PC-Port und Grafikoptionen
Das 4.000-Euro-Notebook

Hardwaretrends 2016

Talk:
Der hohe Preis der Oculus Rift ist ein gutes Zeichen

DVD-HIGHLIGHTS



STEAM-ACHIEVEMENTS ANALYSIERT

Wir stellen die berechtigte Frage, ob Steam noch eine Spiel- oder inzwischen eine Sammelplattform ist.



DAS 4.000-EURO-NOTEBOOK VON MSI

Ob das der Traum eines jeden Spielers ist, klären Sebastian Stange und Nils Raettig in diesem Video.

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.



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

Spielejahr 2016 – Das wird was!

Na, den Rutsch einigermaßen überstanden und heil im neuen Jahr 2016 angekommen? Sehr gut, wir nämlich auch. Zum Warmwerden im neuen Spielejahr haben wir uns in der Redaktion gleich mal zusammengesetzt und die kommenden Hits zusammengetragen. Auf zehn Seiten finden Sie ab Seite 40 alle Titel, auf die es sich dieses Jahr zu freuen lohnt. Und natürlich unsere persönlichen Einschätzungen zum Lieblings-Wartespiel eines jeden Redakteurs.

In die Zukunft schauen wir auch mit unserer Titelstory zu Tom Clancy's The Division. Mit Johannes und Mirco haben wir gleich zwei erfahrene Shooter-Kollegen nach Schweden geschickt, um dort dem neuen Ubisoft-Titel auf den Zahn zu fühlen. Als einzige deutsche Redakteure konnten die beiden dort auch die PC-Version spielen – und waren angenehmst überrascht. Von der Qualität der Umsetzung, aber auch vom eigentlichen Spiel. Denn das hat mit einem ausgeklügelten Fertigkeiten-System und dem innovativen »Dark Zone«-PvP-Modus das Zeug, beim Erscheinen im März der erste Blockbuster des Spielejahres 2016 zu werden. Oder gebührt diese Ehre vielleicht sogar schon jetzt Rise of the Tomb Raider? Schließlich hat sich die PC-Umsetzung des bisher exklusiv für die Xbox One erschienenen Action-Adventures im Test (Seite 66) hervorragend geschlagen und zeigt, wie eine gelungene Portierung von Konsole auf PC auszusehen hat (ja, Batman, wir schauen in deine Richtung).

Experiment gelungen

Apropos Magazinteil: In der letzten Ausgabe haben wir das Experiment gewagt, erstmals in der GameStar-Geschichte kein Spiel, sondern ein übergreifendes Thema auf den Titel zu nehmen. Unsere Coverstory zum Thema Steam war für uns ein Wagnis, schließlich wussten wir nicht, wie Sie – unsere Leser – darauf reagieren würden.

Deshalb haben wir im Editorial explizit nach Feedback und Meinungen gefragt – und massenhaft bekommen! Worüber wir sehr froh sind: Die überwältigende Mehrheit der Zuschriften ist sehr positiv. Man lobt unseren Mut und bekräftigt uns darin, den eingeschlagenen Weg hin zu mehr Hintergrundberichten, Reportagen und Retro-Specials beizubehalten. Einen kleinen Teil dieser Zuschriften können Sie selber auf den Leserbriefseiten dieser Ausgabe (Seite 12) nachlesen.

Es gab aber natürlich auch andere Meinungen. Von Lesern, die etwa befürchten, dass GameStar nicht mehr umfassend über neue Spiele berichtet. Oder dass der Magazinteil die klassischen Tests so weit verdrängt, bis nur noch Blockbuster-Themen im Heft Platz finden und unbekannte Perlen völlig untergehen. Oder dass wir zum verkopften Hipster-Magazin werden, weil die Redaktion vor lauter Meta-Artikeln die Bodenhaftung und damit den Draht zu Otto-Normalspieler verliert.

Das sind nachvollziehbare Sorgen, die wir aber entkräften wollen. Denn natürlich wird GameStar auch in Zukunft ehrliche, unabhängige Kaufberatung bieten. Natürlich haben auch weiterhin kleine, aber interessante Spiele einen Platz bei uns (etwa That Dragon, Cancer auf Seite 70). Und natürlich bleiben wir ganz nah dran an den täglichen Aufs und Abs des Spielehobbys. Allein deshalb, weil alle Kollegen hier – nicht nur in der Redaktion – selber begeisterte Spieler sind.

Unsere Aufgabe wird es sein, die richtige Mischung aus Hintergrundberichten, harten Tests, Retro-Artikeln und anderen Texten zu finden. Dabei können Sie uns helfen. Einfach, indem Sie uns per Mail, im Forum oder via Facebook drauf aufmerksam machen, falls wir »vom goldenen Pfad« abkommen. Schließlich machen wir bei allem Willen zur Veränderung jede einzelne GameStar-Ausgabe ausschließlich für Sie, unsere Leser.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!



GameStar Black Edition: Fallout 4



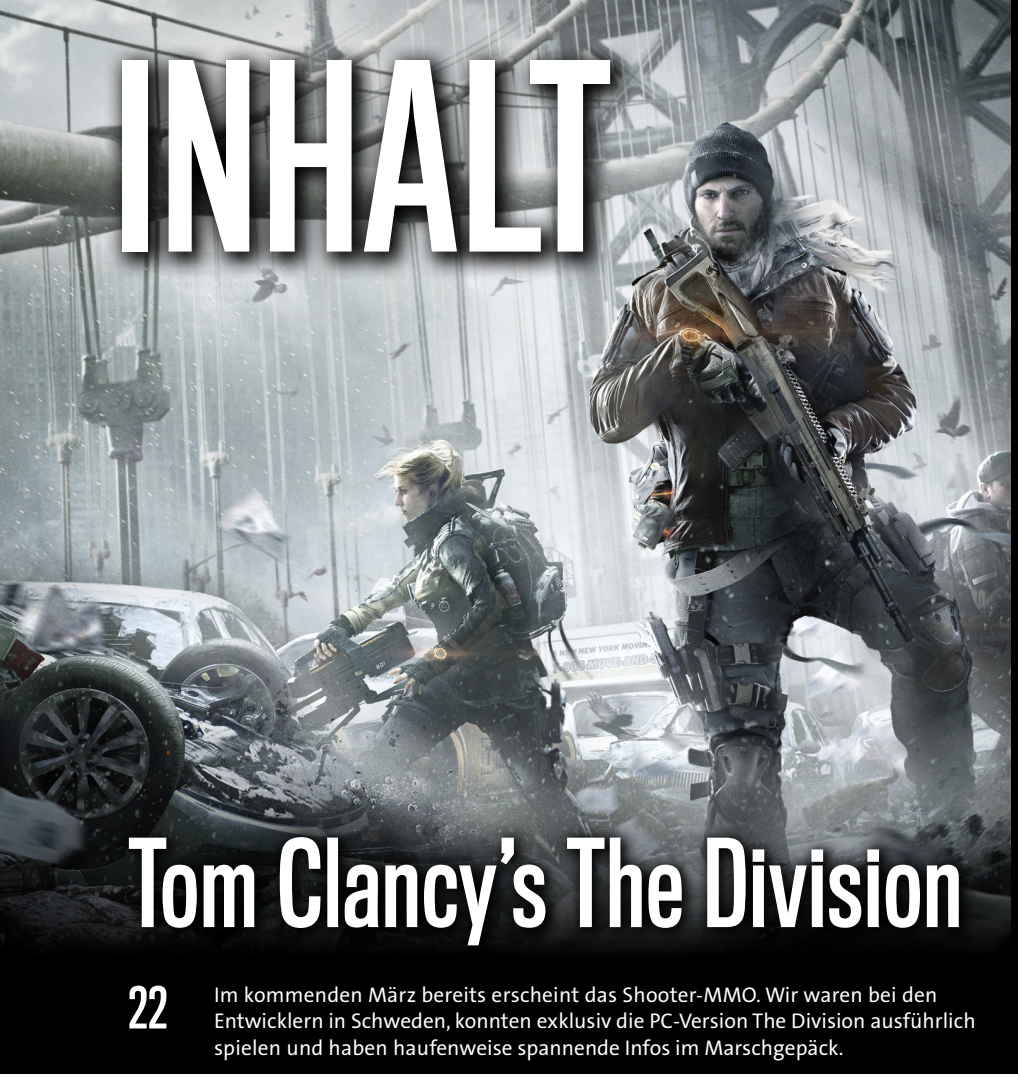
Fallout 4 ist groß, jenseits der Hauptstory warten noch zig fiese Bosse, legendäre Waffen und spannende Begegnungen auf alle Abenteurer! Da hilft die GameStar Black Edition: Fallout 4 mit Fertigkeitstutorial, Begleiter-Guide, Komplettlösung, XXL-Kartenposter, Fraktionserklärungen, Power-Rüstungstuning, Bau- und Überlebenstipps, Grafikoptimierung, Hintergrundinfos zum Fallout-Universum und noch viel, viel mehr.

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

Sie haben gewählt!

Sie erinnern sich: In der letzten GameStar-Ausgabe haben wir zur großen GameStars-Abstimmung für die besten Spiele des Jahres 2015 aufgerufen. Mittlerweile haben tausende Leser ihr Votum abgegeben, die Gewinner stehen fest. Ob nun The Witcher 3, GTA 5 oder doch ein Außenseiter das beste PC-Spiel des Jahre 2015 geworden ist, enthüllen wir ab dem 1. Februar 2016 auf **www.gamestar.de.**

INHALT



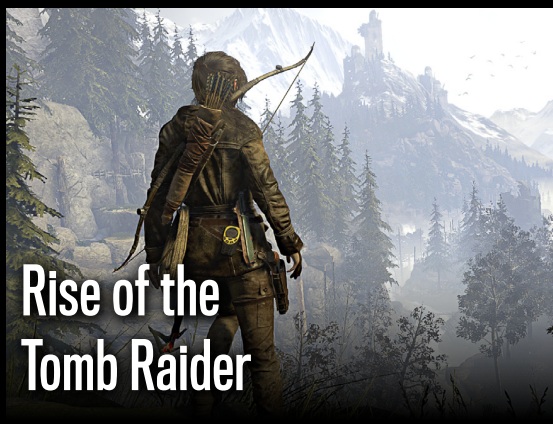
Tom Clancy's The Division

22 Im kommenden März bereits erscheint das Shooter-MMO. Wir waren bei den Entwicklern in Schweden, konnten exklusiv die PC-Version The Division ausführlich spielen und haben haufenweise spannende Infos im Marschgepäck.



Religion in Spielen

96 Kirchen, Synagogen, Moscheen – Religion gehört zu unserem Alltag. Das spiegelt sich in Spielen wider.



Rise of the Tomb Raider

66 Die Stärken des Vorgängers plus Rückbesinnung auf die Serienwurzeln. Gelungen, liebe Lara!

Titelstory

22 Tom Clancy's The Division
- 23 Was wir gespielt haben
- 24 Crafting
- 25 Basisbau
- 26 Beispielquest
- 28 Endgame: Die Dark Zone
- 29 Mikrotransaktionen?

30 Legendäre Studios: Red Storm

Rubriken

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

Aktuell

8 Psychonauts 2
8 The Witcher 3: Blood and Wine
8 Call of Duty
9 Mass Effect: Andromenda
9 Valve: Marc Laidlaw geht
9 Watch Dogs 2
10 Oculus Rift
10 AMD Polaris Grafikkarten
11 Eizo Foris FS2735
11 Razer Stealth und Razer Core
11 Umfrage: Planen Sie 2016 den Kauf eines VR-Headsets?
16 Kolumne: VR – Der nervigste Trend 2016
18 Kolumne: VR – Der Preis der Zukunft

Previews

15 Termin-Update
40 Die wichtigsten PC-Spiele 2016
52 Hitman



Das 4.000-Euro-Notebook

108 Ist MSIs Notebook der Traum eines jeden mobilen Spielers?



Hitman

52 Unser liebster Auftragskiller ist bald wieder unterwegs. Vorsicht, er kommt in kleinen Teilen.



Die wichtigsten PC-Spiele 2016

40 Darauf kann man sich ohne Scheu und Scham freuen: Auf zehn Seiten stellen wir Ihnen die Spiele-Highlights des Jahres 2016 vor. Wir prognostizieren: 2016 wird noch mal um einiges toller als 2015.



XCOM 2

60 Die Aliens haben sich auf der Erde breitgemacht. Und wir haben getestet, wie man sie wieder vertreiben kann.

Tests

58 Genre-Charts
59 So werten wir
60 XCOM 2
64 XCOM: Alte Liebe – neu entflammt
66 Rise of the Tomb Raider
70 That Dragon, Cancer
72 Underrail
77 Age of Empires 2 HD: The African Kingdoms
76 Darkest Dungeon
80 Dragon's Dogma: Dark Arisen

Magazin

84 Tencent: Die heimliche Supermacht
88 Ultima Underworld: Triumph der Kellerkinder
96 Religion in Spielen, Teil 1
103 Vaporware: XCOM Alliance

Hardware

108 Das 4.000-Euro-Notebook
118 Sapphire Radeon R9 380X Nitro
122 Mini-PC: ZBOX Magnus EN 970 Plus
126 Einkaufsführer

Spiele in dieser Ausgabe

Adr1ft ..... Preview 44
AoE HD: The African Kingdoms ... Test 74
ARK: Survival Evolved ..... Preview 44
Call of Duty ..... News 8
Dark Souls 3 ..... Preview 41
Darkest Dungeon ..... Test 76
DayZ ..... Preview 49
Dead Island 2 ..... Preview 47
Deus Ex: Mankind Divided ..... Preview 44
Dirt Rally ..... Test 64
Dishonored 2 ..... Preview 49
Dominant Species ..... Report 32
Doom ..... Preview 44
Dragon's Dogma: Dark Arisen .... Test 80
Far Cry Primal ..... Preview 41
For Honor ..... Preview 47
Force 21 ..... Report 33
Freedom: First Resistance ..... Report 35
Ghost Recon ..... Report 36
Ghost Recon: Wildlands ..... Preview 48
Homefront: The Revolution ..... Preview 42
Kingdom Come: Deliverance ..... Preview 45
Mafia 3 ..... Preview 45
Mass Effect: Andromeda ..... News 9
Master of Orion ..... Preview 48
Mirror's Edge Catalyst ..... Preview 43
No Man's Sky ..... Preview 43
Outlast 2 ..... Preview 45
Overwatch ..... Preview 43
Politika ..... Report 30
Psychonauts 2 ..... News 8
Rainbow Six ..... Report 31
Rainbow Six: Rogue Spear ..... Report 35
Rise of the Tomb Raider ..... Test 49
Ruthless.com ..... Report 32
Shadow Watch ..... Report 36
South Park: The Fract. But Whole Preview 48
Star Citizen: Squadron 42 ..... Preview 47
Stellaris ..... Preview 40
That Dragon, Cancer ..... Test 70
The Witcher 3 ..... News 8
Torment: Tides of Numenera ..... Preview 46
Total War: Warhammer ..... Preview 42
Ultima Underworld ..... Report 88
Underrail ..... Test 72
Unravel ..... Preview 40
Unreal Tournament ..... Preview 49
Watch Dogs 2 ..... News 9
World of Warcraft: Legion ..... Preview 45
XCOM Alliance ..... Report 103

AKTUELL

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

Psychonauts 2

Finanzierung & Story stehen



Feiern bei Double Fine: Time Schafer (Mitte) freut sich mit seinem Team über den Finanzierungserfolg von Psychonauts 2.

Da freuen sich die Fans von Tim Schafer: Die Crowdfunding-Phase für das Action-Adventure Psychonauts 2 ist beendet – und das mit einem durchaus beachtlichen Erfolg. Die Aktion hat die ursprünglich veranschlagte Summe von 3,3 Millionen Dollar bereits eine Woche vor Ablauf der Frist Anfang Januar erreichen können, letztendlich sind sogar mehr als 3,8 Millionen Dollar zusammengekommen. Damit hat der Entwickler Double Fine Productions sogar den firmeninternen Crowdfunding-Rekord gebrochen: Für das Adventure Broken Age hatte man bei den Unterstützern seinerzeit 3,3 Millionen Dollar eingetrieben. Konkrete Stretch-Goals für Psychonauts 2, in die das zusätzliche Geld fließen soll, sind bisher nicht bekannt. Der Studio-Chef Tim Schafer hat lediglich erklärt, dass Psychonauts 2 dadurch besser, größer und hübscher wird. Der Release von Psychonauts 2 ist nach wie vor für den Herbst 2018 geplant, ein konkreter Termin steht noch nicht fest. Dafür gibt es mittlerweile Informationen zur Story: Held Raz soll sich mit Doppelagenten, Nekromanten und nicht zuletzt mit einem alten Familienfluch herumschlagen – von Beziehungsproblemen ganz zu schweigen.

The Witcher 3: Blood and Wine

Abschiedsvorstellung

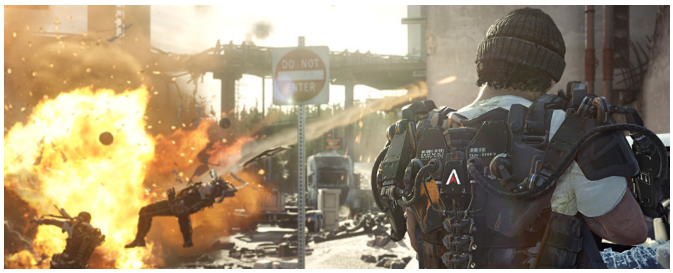
Lang kann es nicht mehr dauern, bis mit Blood and Wine der nächste große DLC für The Witcher 3 erscheint. Der Senior Story Writer Jakub Szamalek hat in einem Interview mit der italienischen Webseite Eurogamer immerhin schon mehr zur Story der Erweiterung verraten. Die soll einen neuen Widersacher für Geralt enthalten, der deutlich mehr Persönlichkeit und Charakter haben wird als die bisherigen. Einer der Kritikpunkte am Hauptspiel war das Fehlen eines charismatischen Gegenspielers für den Hexer. Besserung in diesem Bereich gab es dann zwar bereits im DLC Hearts of Stone (Bild), Blood and Wine soll jedoch noch weiter gehen. Wieder wird die Hintergrundgeschichte von The Witcher 3: Blood and Wine weitgehend unabhängig von der Hauptstory funktionieren. Gleichzeitig betonte Szamalek, dass Geralt anschließend wohl als Protagonist der Witcher-Reihe ausgedient haben wird. Es sei das letzte Abenteuer mit dem beliebten Hexer als Hauptfigur, so der Storyautor. Generell werde man nach Blood and Wine aber ohnehin erst einmal mit dem Witcher-Universum abschließen und sich dem kommenden Cyberpunk 2077 widmen. Wie es danach mit der Fantasy-Rollenspielreihe weiter geht, bleibt also zunächst offen.



Die Party ist vorbei! Geralt wird im Addon Blood and Wine für The Witcher 3 seinen letzten Auftritt als Hauptfigur haben.

Call of Duty

Realismus in 2017



Advanced Warfare (Bild) erschien 2014, folglich ist Sledgehammer Games 2017 dran, das dann aktuelle Call of Duty zu veröffentlichen.

Das Entwicklerstudio Sledgehammer Games hat 2011 bei der Entwicklung von Call of Duty: Modern Warfare 3 mitgeholfen und entwickelt seitdem abwechselnd mit Infinity Ward und Treyarch eigene Ableger der Shooter-Reihe bzw. deren Multiplayerparts. Nach Call of Duty: Advanced Warfare im Jahr 2014 ist Sledgehammer folglich 2017 mit dem nächsten Teil dran. So langsam, aber sicher sind dann auch die Vorbereitungen für die Entwicklung abgeschlossen und es geht ans Eingemachte: Auf seiner offiziellen Webseite hat das Entwicklerstudio mehr als 40 Jobangebote gelistet – ein Großteil davon für das nächste Call of Duty. Den Stellenanzeigen zufolge wird man beim nächsten Serienableger den Fokus auf Hyper-Realismus legen, man sucht etwa einen VFX-Artist (also einen Spezialisten für visuelle Effekte), der »die außergewöhnlichsten Echtzeit-Effekte mit einem Hyper-Realismus-Fokus für das nächste Call of Duty« entwickeln soll. In bester Serien-Tradition wird das 2017er Call of Duty voraussichtlich im Herbst des entsprechenden Jahres erscheinen.

Mass Effect: Andromeda

Die erste Stunde: Ballern



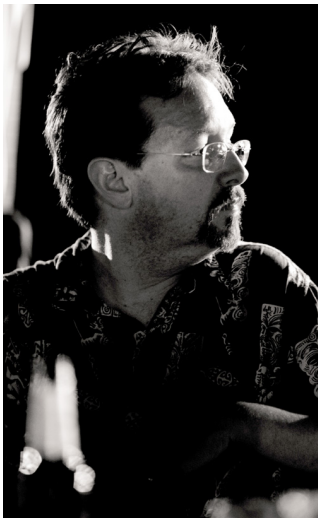
Die erste Stunde von Mass Effect: Andromeda wird offenbar ziemlich actionlastig.

Mass Effect: Andromeda soll nach Angaben des Entwicklerstudios Bioware irgendwann gegen Ende des Jahres 2016 auf den Markt kommen. Es ist also anzunehmen, dass die Entwicklungsarbeiten bereits einigermaßen weit vorangeschritten sind. Und tatsächlich: Mindestens die erste Stunde des Science-Fiction-Action-Rollenspiels scheint bereits spielbar zu sein. Das hat nun jedenfalls der Bioware-Angestellte Cameron Lee verraten, der unter anderem als leitender Produzent für Dragon Age: Inquisition sowie eine neue und noch unbekannte Bioware-Marke verantwortlich ist. Per Twitter teilte der Entwickler der Netzgemeinde mit, die erste Stunde von Mass Effect: Andromeda bereits gespielt und »einigen Dingen ins Gesicht geschossen« zu haben. Es ist also wohl davon auszugehen, dass die Anfangssequenz des Shooter-Rollenspiels einige actionreiche Szenen und Kämpfe enthält – gegen wen auch immer. Allzu viele Details zu den Spielinhalten und Features von Mass Effect: Andromeda sind nämlich auch weiterhin nicht bekannt. Bioware wird voraussichtlich die E3 2016 im Juni oder die Gamescom 2016 im August dazu nutzen, Mass Effect: Andromeda ausführlich der Öffentlichkeit vorzustellen.

Valve

Marc Laidlaw geht

Er war bereits alleine für die Hintergrundgeschichte von Half-Life und Half-Life 2 verantwortlich und trug später als Lead-Writer auch bei Half-Life 2: Episode 1 und Half-Life 2: Episode 2 die Storyverantwortung – doch nun ist Schluss: Marc Laidlaw hat nach fast 19 Jahren beim Spielentwickler und Steam-Betreiber Valve gekündigt. Der Autor war zuvor seit 1997 dort angestellt und nach außen hin eines der bekannteren Gesichter des Unternehmens. Noch in der GameStar-Ausgabe 01/2016 haben wir Laidlaw für unsere große Steam-Titelgeschichte interviewt. In einer E-Mail-Konversation mit einem Fan, die zwischenzeitlich via Reddit öffentlich gemacht wurde, äußert sich Laidlaw zu den Gründen für seinen Abschied von Valve. Böses Blut soll es demnach nicht gegeben haben. Viel mehr nennt Laidlaw persönliche Gründe für das Ende seines Arbeitsverhältnisses: Er sei bereits 1997 von einigen Valve-Angestellten zum Spaß »alter Mann« genannt worden – und so fühle er sich spätestens heute. Er brauche jetzt einfach eine Auszeit vom Chaos der Spieleentwicklung und wolle wieder zu Schreibprojekten zurückkehren, bei denen er selbst das Tempo bestimmen kann. Für Half-Life-Fans gibt es aber noch Hoffnung: Er könne sich durchaus vorstellen, eines Tages als freier Autor wieder für Valve zu arbeiten. Zunächst sei es jedoch sein Wunsch, über andere Dinge als Spiele zu schreiben. Ob der 1960 geborene Laidlaw zuletzt in die bisher unbestätigte Entwicklung von Half-Life 3 involviert war, oder ob dessen mögliche Story von einem anderen Autor verantwortet wird, bleibt ungeklärt. Wie es in Zukunft mit Half-Life weitergehe, liege nicht mehr in seinen Händen, so Laidlaw.



Valve-Story-Guru Marc Laidlaw lässt es in Zukunft ruhiger angehen, die stressige Arbeit an Half-Life 3 ist aber wohl nicht der Grund für seine Kündigung.

Watch Dogs 2

Ab nach San Francisco?



Noch ist nicht klar, ob das eher dröge Schirmmützenbubi Aiden Pearce auch in Watch Dogs 2 dabei sein wird – wenn es denn überhaupt kommt.

Es gerüchtelt mal wieder: Zahlreichen bisher unbestätigten Berichten nach könnte Assassin's Creed im Jahr 2016 eine Pause einlegen, um dann 2017 im Ägypten-Szenario durchzustarten. Und angeblich hat man beim Entwickler und Publisher Ubisoft bereits eine Alternative in der Hinterhand, um die 2016 möglicherweise entstehende Release-Lücke zu schließen: Watch Dogs 2. Das jedenfalls berichtet die amerikanische Webseite Kotaku, die bereits maßgeblich zur Verbreitung diverser Assassin's-Creed-Gerüchte beitrug und sich dabei auf eigene Quellen berief. In einem umfangreichen Artikel zum Thema heißt es dort, dass dieselben Quellen auch von einer Veröffentlichung des Open-World-Action-Hackerspiels Watch Dogs 2 gegen Ende 2016 berichtet hätten. Der zweite Serienableger soll in San Francisco angesiedelt sein. Unklar ist allerdings, ob es auch ein Wiedersehen mit dem bei vielen Spielern eher unbeliebten Protagonisten Aiden Pearce geben wird. Ubisoft selbst hat bisher weder das Ausbleiben einer Assassin's-Creed-Veröffentlichung im Jahr 2016 noch ein Watch Dogs 2 bestätigt – es sind eben nur Gerüchte.

VR-Headset Oculus Rift

Hoher Preis, großer Hardware-Hunger



Der hohe Preis der VR-Brille »Rift« von Oculus VR überrascht viele: 740 Euro sind eine Investition, die sich nicht jeder leisten kann oder will – vor allem nicht für eine Technik, die sich erst noch beweisen muss.

in der ersten Jahreshälfte 2016 kommen mit der »Rift« von Oculus VR, der »Vive« von HTC und Valve sowie »PlayStation VR« von Sony die drei wohl am meisten erwarteten VR-Lösungen für Spieler auf den Markt. Es gibt allerdings einen überraschend großen Haken, der zumindest im Falle der Rift seit Anfang Januar feststeht: Die Anschaffungskosten sind vergleichsweise hoch. Inklusive Steuern und Versand kostet die Brille von Oculus VR in Deutschland etwa 740 Euro. In dem Preis sind zwar auch Extras wie ein Xbox One Controller und die beiden Spiele EYE: Valkyrie und Lucky's Tale enthalten, die meisten Spieler reagieren aber dennoch leicht geschockt auf den hohen Kaufpreis der Rift. Das dürfte auch daran liegen, dass Oculus VR-Gründer Palmer Luckey lange Zeit von Preisen im Bereich von 200 bis 400 US-Dollar gesprochen hat. Außerdem wurde die Firma 2014 von Facebook gekauft, was viele Spieler auf einen subventionierten Preis hat hoffen lassen. Laut Luckey wurden die durch Facebook gewonnenen Ressourcen primär in die Verbesserung der Rift investiert, etwa in Form von speziellen Displays. Außerdem verdient Oculus VR nach Aussagen seines Gründers an der Hardware nichts, was Preissenkungen vorerst unwahrscheinlich macht.

Vorbestellungen der Rift sind seit Anfang Januar möglich. Als Liefertermin wurde den ersten Vorbestellern noch Ende März 2016 angezeigt, zum Zeitpunkt der Erstellung dieser News gibt Oculus VR dagegen bereits Juni 2016 an. HTCs Vive-Headset kann ab 29. Februar vorbestellt werden, die Auslieferung soll im April 2016 beginnen. Genau wie im Falle von Sonys PlayStation VR gibt es noch keine genauen Preisangaben, da zu der Vive aber auch Touch Controller und das »Lighthouse« Tracking-System zur Erfassung von Bewegungen im Raum gehören, wird es vermutlich etwas teurer als die Rift sein, deren Touch Controller erst im Laufe des Jahres erscheinen sollen.

Neben dem hohen Preis gibt es noch einen zweiten Haken an der virtuellen Realität: die hohen Hardwareanforderungen. Oculus selbst empfiehlt als Grafikkarte eine GTX 970 von Nvidia oder eine R9 290 von AMD, die im Preisbereich von knapp über 300 Euro liegen. Dass der VR-Leistungshunger so hoch ist, liegt einerseits an der notwendigen Berechnung von zwei verschiedenen Bildern (eins für jedes Auge). Andererseits peilen die Entwickler eine hohe fps-Zahl von 90 Bildern pro Sekunde an, um Probleme mit der sogenannten »Motion Sickness« zu verhindern, durch die Ihnen beim Spielen in der virtuellen Realität schlecht werden kann. Intern rendern Rift und Vive insgesamt mit einer Auflösung von 3024x1680 Pixel. Um diese Auflösung mit 90 fps darzustellen, muss die Grafikkarte 450 Megapixel pro Sekunde liefern – und damit fast so viel wie in 4K (3840x2160 Pixel) bei 60 fps (497 Megapixel pro Sekunde). Im weit verbreiteten Full HD (1920x1080 Pixel) fallen bei 60 fps dagegen nur 124 Megapixel pro Sekunde an.

In grafisch weniger anspruchsvollen VR-Spielen kann diese Leistung zwar bereits von bezahlbarer aktueller PC-Hardware erreicht werden, für optisch aufwändigere Titel wie Star Citizen muss es dagegen Highend-Hardware in Form von mehreren Grafikkarten sein oder ein flottes Modell der Mitte 2016 kommenden neuen Generationen von Nvidia (»Pascal«) oder AMD (»Polaris«, siehe unten). Bleibt abzuwarten, ob schon in diesem Jahr genug passende und überzeugende VR-Inhalte erscheinen, um die hohen Anschaffungskosten zu rechtfertigen.

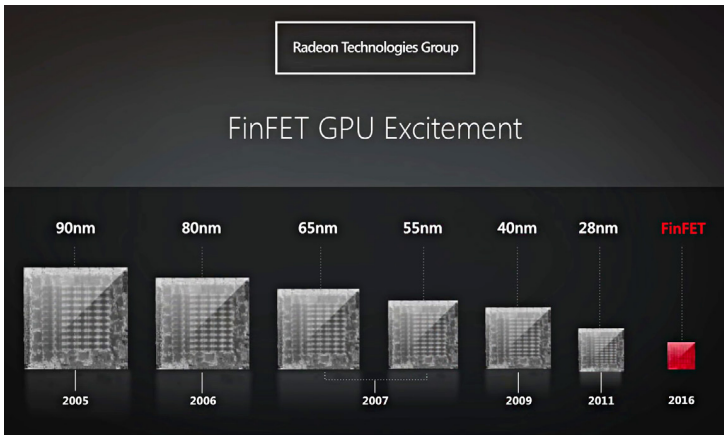


Zum Rift-Konkurrenten »Vive« von HTC gehören spezielle Touch-Controller und ein System zur Bewegungserkennung, deshalb wird die Vive vermutlich noch etwas teurer als die Rift.

AMD Polaris-Grafikkarten

Schnell und effizient

AMD verspricht mit der 2016 erscheinenden Grafikkarten-Generation namens Polaris einen »historischen Sprung bei der Leistung pro Watt«. Möglich wird das unter anderem durch ein neues Fertigungssystem. Die kleinere Version der beiden neuen Polaris-GPUs wird im 14-Nanometer-, die größere im 16-Nanometer-FinFET-Verfahren hergestellt. Die Modelle der beiden Vorgängergenerationen wurden noch im klassischen 28-Nanometer-Verfahren produziert. Die Umstellung auf FinFET soll für stark verringerte Leckströme und schnellere Schaltungen sorgen und so die Leistung bei gesenktem Energieverbrauch enorm steigern. Zusammen mit den Neuerungen der Polaris-Architektur, die erstmals wirklich einen Schwerpunkt auf Energieeffizienz legt, soll so der historische Leistungssprung bei der Performance pro Watt erreicht werden. Die ersten Polaris-Modelle sollen bereits Mitte 2016 auf den Markt kommen, zu einer ähnlichen Zeit werden auch Nvidias neue Pascal-Grafikkarten erwartet.



Mit der neuen Polaris-Generation führt AMD erstmals bei seinen Grafikkarten die FinFET-Fertigung ein, die besonders kompakte und energieeffiziente GPUs möglich machen soll.



Eizos FS2735 ist dank FreeSync, schnellen 144 Hertz und einem IPS-Panel mit nur einer Millisekunde Reaktionszeit für Spieler sehr interessant, sein Preis liegt allerdings mit knapp 1.100 Euro sehr hoch.

Eizo Foris FS2735

IPS-Panel, Freesync und 144 Hertz

Der neue Gaming-Monitor Eizo Foris FS2735 verwendet ein 27-Zoll-IPS-Panel mit 2560x1440 Pixel Auflösung, einer 10-Bit-Farbpalette und einer maximalen Bildwiederholrate von 144 Hertz. Die Unterstützung von Freesync soll mit einer passenden AMD-Grafikkarte für eine besonders flüssige Darstellung sorgen, indem die Bildwiederholrate des Monitors dynamisch an die tatsächlich vom PC gelieferten Bilder pro Sekunde angepasst wird. Per sogenannter »Blur Reduction« wird außerdem durch die gezielte Steuerung des LED-Backlights Bewegungsunschärfe vermieden, indem die Wiedergabe einer Bildröhre durch Blinken der Beleuchtung simuliert wird. Das sorgt laut Eizo für scharfe Konturen auch bei schnellen Bewegungen. Die Blickwinkel liegen dank IPS-Panel bei 178 Grad horizontal und vertikal, mit aktivierter Blur Reduction beträgt die typische Grau-zu-Grau-Reaktionszeit laut Hersteller nur eine Millisekunde. Als Anschlüsse stehen zwei Mal HDMI sowie jeweils ein DisplayPort und ein DVI-Port bereit, außerdem ist der FS2735 höhenverstellbar. All das hat allerdings seinen Preis: Die unverbindliche Preisempfehlung liegt inklusive fünf Jahren Garantie bei stolzen 1.099 Euro.

Razer Stealth und Razer Core

Ultrabook wird zu Highend-PC

Auf der Consumer Electronics Show (kurz CES) hat Razer zwei sehr interessante Produkte für Spieler vorgestellt. Das Razer Stealth-Ultrabook zeichnet sich auf den ersten Blick vor allem durch kompakte Abmessungen, ein niedriges Gewicht und hochwertige Materialien aus, eignet sich aufgrund der ziemlich langsamen Grafikeinheit (Intel HD Graphics 520) aber höchstens für Gelegenheitsspieler. Das ändert sich allerdings in Kombination mit Razer Core: Dabei handelt es sich um ein externes Gehäuse für eine ganz normale Desktop-Grafikkarte wie etwa die Radeon R9 Nano oder Nvidias GTX 970. Für die Stromversorgung ist ein 500-Watt-Netzteil im Gehäuse integriert, außerdem bietet es noch zusätzliche Anschlussmöglichkeiten in Form von vier USB-3.0-Ports und einer LAN-Buchse. Die Verbindung zum Stealth-Ultrabook erfolgt per Thunderbolt 3, noch ist das Core-Gehäuse allerdings nicht lieferbar, auch eine Preisangabe hat Razer bislang nicht gemacht. Das Stealth kostet je nach Display (WQHD oder 4K) und Speicherplatz (128, 256 oder 512 GByte) mindestens 999 und maximal 1.599 US-Dollar und soll ab Ende Januar in den USA lieferbar sein. Im deutschen Razer Store tauchte bis zum Redaktionsschluss allerdings noch keines der beiden Produkte auf.

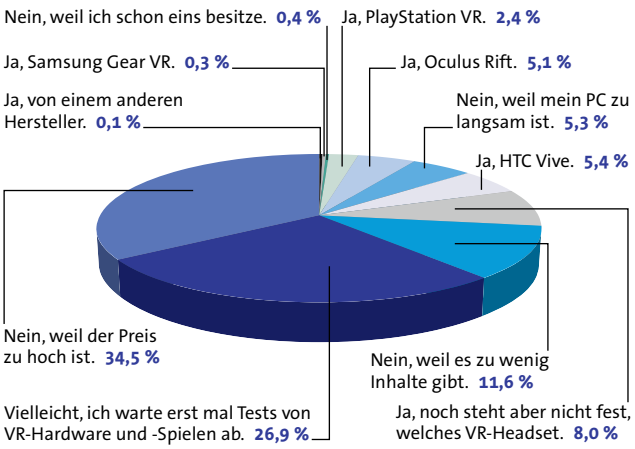


Das Ultrabook Razer Stealth alleine eignet sich nur bedingt zum Spielen. Schließen Sie aber per Thunderbolt 3-Kabel und Core-Gehäuse eine Desktop-Grafikkarte daran an, steigt die Leistung drastisch.

Umfrage

Planen Sie 2016 den Kauf eines VR-Headsets?

Auch wenn 2016 viele namenhafte und bekannte VR-Headsets in den Handel kommen, bleiben die meisten unserer Leser vorerst zurückhaltend. Knapp über die Hälfte will sich 2016 noch kein VR-Headset zulegen, wobei der Grund für ein Drittel aller Befragten in den hohen Anschaffungskosten liegt. Zu wenige VR-Inhalte sind für 11,6 Prozent das Hauptproblem, 5,3 Prozent unserer Leser fürchten dagegen, dass ihr aktueller PC nicht genügend Leistung für das Spielen in der virtuellen Realität besitzt. Etwa 27 Prozent unserer Leser warten erst Testberichte zu der VR-Hardware und den entsprechenden Spielen ab, bevor eine mögliche Kaufentscheidung gefällt wird. Acht Prozent sind sich dagegen sicher, 2016 ein VR-Headset zu kaufen – auch wenn noch nicht feststeht, welches genau es sein wird. Mit jeweils etwas mehr als fünf Prozent liegen die Rift von Oculus VR und die Vive von HTC aktuell in der Gunst unserer Leser etwa gleich auf, den Kauf von Sonys PlayStation VR planen dagegen nur 2,4 Prozent.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 2.552 Teilnehmer

FEEDBACK

brief@gamestar.de

@GameStar_de

GameStar.de

facebook.com/GameStar.de



Weltmacht Steam

Diese GameStar war anders als die, die ich bisher kannte. Auf 22 (!) Seiten eine umfangreiche, tiefgründige und sehr gut recherchierte Story über Steam und damit über eines der Phänomene, das die große und faszinierende Welt der Spieleindustrie von heute auszeichnet. Dazu weite Strecken grafisch gut aufbereitete Informationen, sehr interessantes Bildmaterial und Kommentare. Liebe Redaktion! Beide Daumen hoch! Das kannte ich so bisher nicht von euch und ich möchte in Zukunft mehr davon! Mehr Hintergrundberichte zu einem einzigen Thema rund um das Thema Computerspiele. Mehr Tiefgang im Umgang mit dem Thema. Für mich reicht da die Spanne über die Kunst des Gamedesigns über die Entwicklung, Programmierung und letztlich Vermarktung und Verwertung der Spiele. **Stephan Brandt**

Ich wollte unbedingt deponieren, wie gut mir die behutsame Neuausrichtung hin zu mehr langen Reports gefällt. Wird fast von Ausgabe zu Ausgabe besser. Die große Valve/Steam-Story ist für mich der Höhepunkt. Euer Ansatz stimmt: Die Previews und Tests muss es geben, auch wenn sie manche, die sich für ein bestimmtes Spiel nicht interessieren, überblättern; aber die Texte zu Persönlichkeiten, Hintergründen, Klassikern etc. sind allgemeingültig und wirklich für jeden Spielefreund interessant. Davon gerne mehr. Macht weiter so! **Lukas Meschik**

Normalerweise kaufe ich Ihre Zeitschrift nur dann, wenn mir das beiliegende Spiel auch zusagt. Dieses Mal habe ich mir das Heft ohne DVD zugelegt, weil ich als aktiver Steam-Nutzer die Hintergründe sehr interessant fand. Vielen Dank für diese ausführliche Darstellung, das war ein klarer journalistischer Mehrwert! Ich kann Sie nur darin bestärken, den eingeschlagenen Weg mutig weiterzugehen. Auch das nächste Thema zur Religion in Games verfolge ich mit gespannter Erwartung. **Michael Arndt**

Schöner Artikel, hat Spaß gemacht, zu lesen. Wobei ich mich noch an die Anfänge von Steam erinnere. Mann, war das ein Krampf und zwar sehr lange. 2010 war die Plattform immer noch nur »meh, muss halt sein« für mich. Cool geworden ist sie erst danach. **LesserEvil**

Danke für diesen interessanten Überblick. Im Abschnitt »Besitzer gegen Spieler« musst ich sogar etwas schmunzeln, weil ich mich da wiedergefunden habe. Auch ich habe einige Titel in meiner Bibliothek, die da einfach rumliegen, weil sie halt mal im Angebot waren und ich sie dann einfach mal mitgenommen habe. Für Zeiten, in denen es keine guten neuen Spiele gibt. Da es mittlerweile aber auch außerhalb des Weihnachtsgeschäftes gute Releases gibt, merke ich, dass ich doch nicht mehr hinterherkomme. **biochomiker**

Sehr guter Artikel und sehr gute Pro/Contra-Diskussion des heißen Themas Steam am Ende. Dieses Mal muss ich ausnahmsweise Herrn Schwerdtel zustimmen und Herrn Graf widersprechen: 1. Ich bin überzeugt, dass ohne die rechtzeitige Erfindung und Vorantreibung von Steam der PC als Spieleplattform viel stärker marginalisiert worden wäre (gegenüber Konsolen), als es heute der Fall ist. Klar wäre auch später jemand anderes auf eine Onlineplattform gekommen, aber eventuell zu spät. Und: Es wäre dann hinsichtlich Freiheit/Kritik wohl dasselbe oder sogar schlimmer.

Ergo: Wir sollten froh sein (als PC-Zocker), dass die notwendige Revolution durch eine so alternativ aufgestellte und progressive Firma wie Valve vollzogen wurde. 2. Entwertung durch Preissenkungen. Dies hört man oft, ist aber meines Erachtens ein Scheinargument. Beispielsweise das erwähnte Tomb Raider – hier







Weltmacht Steam: »Danke für diese ausführliche Darstellung, das war ein klarer journalistischer Mehrwert!«

hat, wie richtig geschrieben, der Publisher des Spiels den Preis gesenkt (und nicht Valve, die können das allein gar nicht). Und warum? Weil es sich unter den Erwartungen verkauft hat und man den Schritt notwendig fand. Die Preisgestaltung liegt also primär beim Publisher, seiner Marke (bzw. deren Wert) und dem Kunden. Beispiel? CoD-Ableger werden kaum im Preis reduziert, sie können das. Blizzard entwertet seine Spiele ebenfalls nur sehr langsam. Selbst Wasteland 2 (ein Nostalgie-Indie-Game) ist im Weihnachts-Sale für nicht weniger als 20 Euro zu haben. Auf der anderen Seite, und das wurde ja schon berichtet, profitieren kleine Indie-Entwickler durch den höheren Absatz sehr von Sales. Die Entwertung liegt also größtenteils beim allgemein mittlerweile übergroßen Spieleangebot begründet und eben auch in Händen des Spielers. 3. Shady Business und Geolock. Bei Geolock etc. stimme ich zu, das ist eine nicht zu rechtfertigende Einschränkung der Spielerfreiheit. Ich hoffe, hier wird noch Besserung von Valve betrieben. Was aber »shady Early-Access-Sachen« angeht, gilt hier wie überall sonst auch (etwa bei Kickstarter): Wer sich nicht informiert und die Katze im Sack kauft, muss sich nicht wundern, wenn er auch mal über den Tisch gezogen wird. Der Käufer ist als mündiger Vertragspartner immer noch selbstverantwortlich, und hier muss Valve nicht unbedingt einspringen (können ja, ist aber deren Ding). Wer eine vielfältige, freie Plattform will, muss auch mit den negativen Auswüchsen (Betrug, Schund) zurechtkommen.

bluttrinker13

Making of Cities: Skylines

Ein schöner Artikel, dem man nicht viel hinzufügen kann. Genau das Spiel, auf das ich seit SimCity 4 gewartet habe. Es ist schön zu sehen, dass auf die Wünsche der Spieler eingegangen wird. Der Erfolg gibt Colossal Order Recht. **TheHolyHippo**

Mein absolutes Spiele-Highlight der letzten Jahre. Hab schon an die 500 Stunden investiert und immer noch ewig viel Spaß dran. Ich hoffe, dass Colossal Order das Spiel noch lange Zeit mit neuen Inhalten versorgt. Super Entwickler, super Publisher. Super Modding-Politik. **derschrecklichek**

Ich finde es sehr interessant, dass im letzten Drittel des Artikels einmal eine gänzlich andere Sicht auf DLCs geworfen wird. Das Konzept, dass sich dank DLCs ohne Druck Inhalte zufügen lassen, die sonst nur für Probleme und Verzögerungen gesorgt hätten, kam mir so nie wirklich in den Sinn, zu oft schweben doch



Making of Cities: Skylines: »Ich hoffe, dass Colossal Order das Spiel noch lange Zeit mit neuen Inhalten versorgt. Super Entwickler, super Publisher. Super Modding-Politik.«

die Geschichte von »aus dem Spiel geschnittenen Inhalten« und die Aussage »Sollen sie sich eben etwas mehr Zeit nehmen und es noch einbauen« herum. Danke für diesen interessanten Artikel mit vielen spannenden Hintergrundfakten! **goschi_1**

Preiserhöhung

Hallo, ich wollte mir heute das neue Heft (Anm. d. Red.: Magazin-Ausgabe ohne DVD) kaufen. Leider musste ich feststellen, dass der Preis nicht leicht erhöht wurde, sondern drastisch. Eine derartige Erhöhung finde ich nicht nur unverschämt, sondern auch noch gierig, gierig nach Geld. Welcher ihrer Kunden hat denn in den letzten sieben Jahren zusammengerechnet eine solche Lohnerhöhung bekommen. Vielleicht werden in ihrem Haus solche Lohnerhöhungen ja gezahlt, was ich aber bezweifle. Jedenfalls haben sie jetzt einen Kunden weniger. Ihr Heft ist den Preis von 4,99 Euro nicht wert. **R.Preuß**

Mir wäre es ganz lieb, wenn es auch ein Abo gäbe, wo man die Zeitschrift ohne DVD bekommt. Die beiliegenden Spiele sind sicher gut, aber ich habe schon so eine zu große Steam-Bibliothek, und die Videos schaue ich auch kaum noch, seit auch die Serie »Die Redaktion« nicht mehr läuft. Die DVDs kleben bei mir in der Regel noch OVP im Heft, und das ist ja auch schade drum. Dann lieber ohne und ein bisschen weniger zahlen. **[VMP] Behemoth**

Ich war etwas verwundert, wie gering die Preiserhöhung ausfällt und dass diese erst jetzt kommt. Von daher befürworte ich die Preiserhöhung. Zum Inhalt kann ich nur sagen: Top. Es wird von Ausgabe zu Ausgabe mehr Magazin in die GS gepackt. Das ist der meiner Meinung nach der richtige Weg. Ich möchte auch kurz auf das Feedback von Tobias Uth (Anm. d. Red.: Feedback in der letzten Ausgabe) eingehen. Ich würde mir auch eine GameStar ohne DVD wünschen. Ich wäre auch bereit dasselbe zu bezahlen wie vorher. Meine Wunschvorstellung wäre ein Preis von 7,50 Euro monatlich und dafür die Plusmitgliedschaft oben drauf.

Florian Lutterbach

Ich möchte neben qualitativ überzeugenden Artikeln vor allem weiterhin eine kompetente Redaktion sehen. Viele Redakteure (Michael, Markus, Heiko, Petra, usw.) kennt man einfach schon sehr lange, und ich würde es nicht begrüßen, aufgrund finanzieller Einsparungen, darauf verzichten zu müssen. Weiter so. **Knusperrr**

Daumen hoch für die Transparenz und auch für die Richtung, in die ihr geht. Die großen Reportagen und Berichte sind neben den Tests für mich das Wichtigste und auch der Grund, warum ich der GameStar treu bleibe. Und so wie ihr euch in letzter Zeit entwickelt habt, bin ich auch sehr gerne bereit, für die Qualität mehr zu bezahlen! **Tofu**

Eine Sache ist eben so viel wert, wie man bereit ist, dafür zu zahlen. Wenn ich denke, die GameStar-Ausgabe ist den Preis wert, zahle ich ihn, wenn nicht, dann nicht. Wenn beispielsweise ausführlich über ein Spiel berichtet wird, das mich interessiert und über das man auch im Internet bisher wenig erfahren konnte, dann bin ich eher bereit, das Magazin zu kaufen, als wenn da nur kurze Artikel über die bekannten Mainstream-Titel stehen, die am Ende auch nicht mehr verraten, als man im Internet nachlesen kann.

Gametester

TERMIN-UPDATE

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Termin
	Adr1ft	Action-Simulation	Three One Zero	01/15	28. März 2016
	Aquanox: Deep Descent	Action-Simulation	Digital Arrow	09/14, 11/14	2017
UPDATE	**ARK: Survival Evolved**	Action	Wildcard	07/15, 09/15	2. Juni 2016
	Armored Warfare	Multiplayer-Shooter	Obsidian Entertainment	–	2016
NEU	**Assassin's Creed Chronicles: Russia**	Jump&Run	Ubisoft Montreal	–	9. Februar 2016
	Battleborn	Multiplayer-Shooter	Gearbox	–	3. Mai 2016
	Battlecry	Multiplayer-Shooter	Battlecry Studios	–	2016
	Battlefleet Gothic: Armada	Strategiespiel	Tindalos	–	1. Quartal 2016
	Blade & Soul	Online-Rollenspiel	Ncsoft	–	19. Januar 2016
UPDATE	**Blitzkrieg 3**	Echtzeit-Strategie	Nival Interactive	–	6. Mai 2016
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt Red	04/13	4. Quartal 2016
UPDATE	**Dark Souls 3**	Action-Rollenspiel	From Software	08/15	12. April 2016
NEU	**Day of the Tentacle Remastered**	Adventure	Double Fine	–	März 2016
	DayZ	Action	Bohemia Interactive	11/13, 02/14, 02/15	2016*
UPDATE	**Deus Ex: Mankind Divided**	Action	Eidos Montreal	06/15, 11/15	23. August 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
UPDATE	**Dishonored 2**	Action-Adventure	Arkane Studios	–	2016
	Doom	Ego-Shooter	id Software	07/15, 09/15	2. Quartal 2016
	Dreadnought	Action	Yager Development	08/14	2016
UPDATE	**Elex**	Rollenspiel	Piranha Bytes	08/15	2017
	Far Cry Primal	Ego-Shooter	Ubisoft	11/15, 01/16	1. März 2016
	Final Fantasy 7 Remake	Rollenspiel	Square Enix	–	2017
NEU	**Firewatch**	Action-Adventure	Campo Santo	–	9. Februar 2016
	For Honor	Action	Ubisoft	–	2016
UPDATE	**Fortnite**	Action	Epic Games	–	2016
	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*
UPDATE	**Hitman**	Action	IO Interactive	02/16	11. März 2016
UPDATE	**Homefront: The Revolution**	Ego-Shooter	Dambuster Studios	09/15	20. Mai 2016
	Kingdom Come: Deliverance	Action-Rollenspiel	Warhorse Studios	03/14, 12/14	4. Quartal 2016
	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
UPDATE	**Mirror's Edge Catalyst**	Action	Digital Illusions CE	–	24. Mai 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
	Overwatch	Multiplayer-Shooter	Blizzard Entertainment	12/14, 12/15	21. Juni 2016
	Paragon	Multiplayer-Shooter	Epic Games	–	2016
	Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2	Multiplayer-Shooter	Popcap Games	–	25. Februar 2016
	Planet Coaster	Wirtschaftssimulation	Frontier	–	2016
	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
UPDATE	**Sniper: Ghost Warrior 3**	Ego-Shooter	City Interactive	–	2. Quartal 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	2017
	Star Citizen: Squadron 43	Weltraumsimulation	Cloud Imperium Games	12/15	2016
UPDATE	**Stellaris**	Weltraumstrategie	Paradox	9/15	1. Quartal 2016
	Street Fighter 5	Kampfspiel	Capcom	07/15	16. Februar 2016
	System Shock 3	Action-Rollenspiel	OtherSide Entertainment	–	2017
	The Banner Saga 2	Rundenstrategie	Stoic	–	1. Quartal 2016
UPDATE	**Tom Clancy's The Division**	Online-Rollenspiel	Massive Entertainment	11/13, 04/15, 02/16	8. März 2016
	Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	inXile Entertainment	07/13, 05/14	2016
	Total War: Warhammer	Strategie	Creative Assembly	08/15, 10/15, 01/16	28. April 2016
	Trackmania Turbo	Rennspiel	Nadeo	–	1. Quartal 2016
	Underworld Ascendant	Action-Rollenspiel	OtherSide Entertainment	–	2016
NEU	**Unravel**	Jump&Run	Coldwood Interactive	–	9. Februar 2016
	Unreal Tournament	Multiplayer-Shooter	Epic Games	–	2016
UPDATE	**Wreckfest (Next Car Game)**	Rennspiel	Bugbear Entertainment	–	2016
	World of Warcraft: Legion	MMO-Addon	Blizzard Entertainment	–	21. September 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.

CASEKING.de

13 Jahre HIER ist NICHTS Standard!

13 JAHRE CASEKING

Wir sagen allen 500.000 Kunden, die uns in den letzten 13 Jahren unterstützt haben: DANKE!

Wir teilen eure Begeisterung für starke PC-Hardware wie kein anderer und kämpfen stets darum, euch die neusten und besten Produkte anbieten zu können. Und darauf dürft ihr auch in diesem Jahr gespannt sein!

Alle Infos unter www.caseking.de/13jahre



Caseking GmbH: Gaußstr. 1, 10589 Berlin eMail: info@caseking.de tel. bestellen: 030 52 68 473 00 www.caseking.de

Am Boden der virtuellen Realität

DER NERVIGSTE TREND 2016

Virtual Reality halten viele für ein großes Thema in 2016. Für Heinrich Lenhardt ist sie jedoch nur die neue Hochpreis-Plattform für dubiose Schmalspur-Erlebnisse.



Der Autor

Heinrich Lenhardt (50) ist seit 1984 als Spieleberichterstatter tätig, leitete gleich mehrere Spielemagazine und war schon bei der GameStar-Erstausgabe im Autorenteam. Neuer Technik gegenüber ist er zwar grundsätzlich aufgeschlossen, der VR-Hype lässt ihn aber bisher kalt.

Ach, was hatte ich mich auf meine Nintendo Wii gefreut. Und mit Wii Sports war auch gleich die perfekte Demo für die innovative Bewegungsbedienung im Lieferumfang enthalten: Tennis per Handgelenksteuerung, Wahnsinn! Und das Bowling war auch recht pfiffig, zumindest eine halbe Stunde lang. Der Reiz des Neuen der Wii-Bedienung blätterte parallel mit den Nadeln des austrocknenden Weihnachtsbaums ab. Bald hatte sich die Aufregung gelegt und man stellte fest, dass die Feuerknöpfe und Tasten herkömmlicher Eingabegeräte mehr Präzision und Komplexität erlauben. Deren Handhabung war auch sicherer für Mobiliar und Haustiere als das enthusiastische Hops-Gefuchtel am Wii-Controller.

Temin-Chaos und Hardware-Flickschusterei

2016 jährt sich die Veröffentlichung der Wii-Konsole zum zehnten Mal, es soll auch (wieder einmal) das Jahr des Durchbruchs für Virtual-Reality-Spiele werden. VR ist also auf dem besten Wege, die nächste überschätzte Jahrmarktattraktions-Plattform zu werden. Oder sagen wir besser »Plattformen«, denn zur Maximierung der Konfusion befinden sich verschiedene Standards in unterschiedlichen Reifestadien. Und bei denen herrscht auch noch anhaltendes Planungschaos. Die Markteinführung des in Zusammenarbeit mit Valve entwickelten HTC Vive wurde kurzfristig auf April 2016 verschoben. Auch bei den Entwicklungssystemen wird noch improvisiert, Anfang Januar kündigte HTC neue Kits mit überarbeitetem Controller und sensationeller »Guckloch«-Kamera an, die einen Blick von der virtuellen in die reelle Welt gewährt. Sehr sinnvoll, alleine um während des Spielens Chipstüte und Erfrischungsgetränk zielsicher ergreifen zu können. Doch welche Spiele wie viele Funktionen der ersten Hardiware-Verkaufsmodelle unterstützen werden, ist unklarer denn je.

Selbst mit Facebook-Milliarden im Rücken gurkte sich Oculus Rift von einem Release-Window zum nächsten. Jetzt soll das Rift im April erscheinen und kann für 699 Euro vorbestellt werden, zuzüglich fast 50 Euro Steuern und Versandkosten. Und selbst das ist ein Klacks gegen die zugehörigen PC-Aufrüstkosten, laut Nvidia benötigen VR-Titel siebenmal so viel Hardware-Power wie herkömmliche PC-Spiele. Eine GTX 980 als Minimum, da reibt sich die Grafikkartenbranche die Hände. Oculus-Gründer Palmer Luckey hatte die kräftigen Kosten bereits via Twitter angedeutet: Zwar wolle »jeder« VR, doch nicht jeder werde sich ein solches Gerät auch leisten können. Man merkt, der Mann lebt jetzt schon in seiner ganz eigenen Realität. Und auch für die Gutbetuchten wird's ein Launch auf Raten: Der Oculus-Touch-Controller soll erst irgendwann später verkauft werden, aber als Provisorium darf man Xbox-Gamepads zur Navigation der virtuellen Realität benutzen. VR-User müssen 2016 also kaufkräftige Technikenthusiasten mit starkem Early-Adopter-Trieb sein, die gerne Hardware-Versuchskaninchen spielen. Um dann Software zu erleben, der man sich ohne Helm vorm Kopf nur mit entsicherter Kneifzange nähern würde.

Das ist ja wohl der Gipfel

Man stelle sich vor, irgendeine No-Name-Softwareklitsche würde eine Art »Rock Climbing Simulator 2016« ankündigen: Der Spieler steuert seine beiden (kurioserweise vom Körper losgelösten) Hände, um verschiedene Felsformationen zu erklimmen. Gelingt der Aufstieg, gibt es Punkte, dann ruft auch schon der nächste Berg. Der Gipfel der Spannung bei der Routenplanung sind Sprungmanöver. Eine solch läppisch klingende Spielidee würde man höflich belächeln und sie in der Schublade mit den unfreiwillig komischen Nutzfahrzeug-Simulationen einsortieren. Es sei denn, es handelt sich um einen VR-Exklusivtitel – dann werden Features wie Talkum-Anzeige und Vogelgezwitscher aus-



Von nun an ging's bergab: The Climb gibt uns einen Vorgeschmack auf die überschaubare Komplexität von VR-Spielen.



Eve Valkyrie sieht klasse aus und macht Spaß, ist aber wenn man ehrlich ist letztlich aber nur ein simpler Weltraum-Shooter.



Sony bewarb PlayStation VR mit Summer Lesson, einer »Charakter-Kommunikations-Demo«, in der wir mit jungen Frauen plauschen.



Die Oculus Rift bekommt ihren eigenen Touch-Controller, der aber erst nach der Brille erscheinen soll. Mal sehen, wie viel er dann kostet.



2016 wollen sich die Star-Citizen-Entwickler wieder mehr auf die Virtual-Reality-Unterstützung konzentrieren.



In Keep Talking and Nobody Explodes muss der VR-Spieler eine Bombe entschärfen, während der zweite aus einem Handbuch Tipps vorliest.

giebig bewundert. Doch die internationale Presseaufmerksamkeit, die Cryteks Oculus-Rift-Titel The Climb genießt, hat mich nicht gerade felsenfest überzeugt. Obwohl die Entwickler den Mangel an Action so kunstvoll schönreden (»Auf dem Gipfel wollen die Spieler, genau wie echte Kletterer auch, über ihren Weg reflektieren, die Aussicht genießen und fast schon diese Melancholie empfinden, dass es vorbei ist.«).

Neue Ära der Leichtgewichte

Bei mir erhärten solche Aussagen nur den Verdacht, dass Virtual Reality eine Spielwiese für Casual-Erlebnisse wird, die jenseits des (sich früher oder später abnutzenden) Rundumblick-Stauneffekts nicht viel Substanz bieten. Wenn der User mit einem Helm von der Außenwelt abgeschottet wird, sind so viele Einschränkungen zu beachten, dass die Software öfters im Niveaubereich zwischen Moorhuhn und Second Life landen dürfte. Selbst das viel beachtete EVE Valkyrie scheint nicht mehr zu sein als ein simpler Arcade-Shooter. Denn der VR-Controller, der die selbe Fülle von Eingabemöglichkeiten wie Tastatur oder traditionelles Gamepad bietet, muss erst noch erfunden werden. Simple Bedienung ist an sich nichts schlechtes und Nintendo hat schließlich über 100 Millionen Wii-Konsolen verkauft. Aber die waren halt billig genug, dass sich der Massenmarkt darauf einließ, den Partyspaß auszuprobieren. Kein Vergleich mit den vierstelligen Kosten, die Oculus Rift & Co. samt dazugehöriger PC-Hardware verursachen. Für die meisten Leute, denen das melancholische Reflektieren auf dem Gipfel als Spielziel ausreicht, dürfte das etwas zu teuer sein.

Teures Spielzeug für die Enthusiasten-Nische

Dann gibt es noch den Grenzbereich der »normalen« PC-Spiele, die halt auch VR-Helme unterstützen. Aber wie viel Spaß mehr bereitet mir ein Star Citizen, wenn ich mich dabei per Kopfbewegung umsehen kann? Ist das wirklich Kosten, Aufwand und das Abschotten vom Rest der Welt wert? Für einige Leute wird die Antwort »ja« lauten, denn die sind aus demselben Holz geschnitzt wie die Enthusiasten, welche sich zum Spielen von PC-Simulationen alle möglichen Spezialsticks, Hebel und Pedale anschaffen. Das bringt vielleicht gefühlte fünf Prozent Lustgewinn und ist für den Großteil der Bevölkerung entschieden zu viel Mehraufwand. Zumal VR ja nicht alles besser macht: Weil das Display so nahe am Gesicht ist, fallen Pixeligkeiten eher auf. Bis wir genug Rechenkraft haben, um für jedes Auge Grafik in 4K- oder 8K-Auflösung zu projizieren, dürfte es noch ein Weilchen dauern.

Bild: Time Magazine



Oculus-Rift-Gründer Palmer Luckey auf einem Titelbild des amerikanischen TIME-Magazins. Im Hinblick auf die VR-Spieleaussichten wirkt der Autor dieser Kolumne nicht ganz so verzückt.

Der Helm als Komplexitätsgift

Die VR-Aufregung erinnert mich an den kurzlebigen 3D-Film-Boom, den Avatar losgetreten hatte. Alle fanden den 3D-Effekt im Kino ganz toll, aber ganz schnell hat man sich auch wieder abgeregt. 3D-Fernseher blieben nicht nur wegen der Kosten weit unter den Verkaufserweiterungen zurück: Es mangelte an wirklich überzeugender Software, wegen der sich der Fummelaufwand mit der Betrachterbrille lohnte. Die Probleme von Virtual Reality als Spieleplattform sind ähnlich – nur noch um einiges größer. Die Wichtigkeit von grafischen Gimmicks wird gerne überschätzt: So hübsch die Kulisse bei den Witchers und Fallouts auch sein mag, für Langzeitmotivation sorgen vor allem spielerische Entscheidungsfreiheiten, komplexe Weltsimulationen und ausgeklügelte Steuerungsdetails. Sich mit VR-Helm durch spielerische Leichtgewichte tasten und hoffen, dass man dabei nicht versehentlich an Realwelt-Objekte rumpelt – das wirkt auf mich nicht gerade wie die verheißungsvolle Spielezukunft. Lieber grabe ich meine zehn Jahre alte Wii wieder aus und rede mir erfolgreich ein, dass da die Tennissteuerung einzig auf Präzision und Können basiert. ★

Virtual Reality wird teuer

DER PREIS DER ZUKUNFT

Heinrich Lenhardt lästert über den VR-Trend, der hohe Preis der Oculus Rift enttäuscht viele Spieler – und doch bleibt Sebastian Stange ein VR-Jünger.



Der Autor

Sebastian ist ein Mann der Widersprüche. Denn einerseits trägt er bis heute ein Uralt-Mobiltelefon in der Hosentasche, andererseits lässt er als Virtual-Reality-Evangelist der Redaktion keine Gelegenheit aus, seinen Kollegen von den Vorzügen jener neuen Technologie zu erzählen.

Ach Heinrich, was muss ich von dir lesen? Der VR-Trend nervt dich? Ich finde, mit deiner Argumentation machst du es dir etwas zu leicht und tust dem ganzen Themenkomplex VR damit unrecht. Klar, die von dir angesprochenen Punkte kann und will ich gar nicht ganz von der Hand weisen. Vielmehr will ich versuchen, dich und alle anderen VR-Skeptiker etwas umzustimmen. Denn ich bin begeistert von Virtual Reality und gespannt auf die Entwicklungen der kommenden Jahre. Und das, obwohl der Verkaufspreis der Oculus Rift deutlich höher ausfällt als erwartet. Ja, Virtual Reality wird teuer. Aber mich stört das nicht.

Denn ich bin einer dieser VR-Gläubigen. Ich traue der Technologie zu, unsere Gesellschaft ebenso dramatisch zu verändern wie das Internet. Diese Überzeugung fußt sowohl auf überzeugenden Spielerfahrungen als auch darauf, wie massiv derzeit in VR-Startups investiert wird. Allein 2015 flossen über 384 Millionen US-Dollar in entsprechende Projekte: 360-Grad-Kameras, Umgebungs-Scanner, Laufplattformen für die Spielesteuerung oder ein VR-gesteuerter Teddybär. Hinter den Kulissen des kommenden Virtual-Reality-Markts herrscht emsige Betriebsamkeit, und konzeptionell wird gerade derart kreativ herumgesponnen, dass sich die traditionellen Blockbuster-Spiele der letzten Jahre direkt mal zum Schämen in die Innovationsecke stellen dürfen.

VR wird teuer. Na und?

Aber, Heinrich, ich stimme dir in einem Punkt zu: 2016 müssen Virtual-Reality-User »kaufkräftige Technikenthusiasten mit starkem Early-Adopter-Trieb sein«. Stimmt! Wer dieses Jahr mit Oculus Rift und HTC Vive spielen will, braucht einen schnellen PC und muss viele Hundert Euro für ein VR-Headset ausgeben. Mit dem aktuellen Angebot des Oculus-Stores dürfte das Rift-Headset inklusive Versand aus den USA und Einfuhrsteuern 741 Euro kosten. Das ist teuer. Aber bevor ich laut darüber klage, warte ich lieber ab. Sobald auch deutsche Händlern die Rift führen, dürfte der Gesamtpreis fallen. Zumal der Preis für das im April erscheinende Vive-Headset von Valve und HTC noch nicht feststeht. Und obwohl der Oculus-Konkurrent ebenso teuer wird, sehe ich das nicht als großes Drama. Zumal es billigere Alternativen gibt – etwa Google Cardboard. In die 10 bis 20 Euro teure Halterung aus Pappe lässt sich ein Smartphone einsetzen, um darauf Virtual-Reality-Videos anzuschauen. Das sieht sogar passabel aus! Und Google ist nicht der einzige Anbieter solcher »Headsets«. Wer ohnehin schon in ein Telefon investiert hat, kann Virtual Reality so kostengünstig ausprobieren.

Und dieses Jahr steht die virtuelle Realität erst ganz am Anfang, die Hardware wird zukünftig – wie bei Smartphones oder HD-Fernsehern auch – immer billiger und leistungsfähiger werden. Wer später kauft, kann zudem aus einem deutlich breiteren Softwareangebot wählen. Konsolenbesitzer kennen das ja auch. Und immerhin erscheint mit PlayStation VR dieses Jahr auch ein Headset, das zum einen deutlich billiger als das Oculus-Rift ausfallen könnte, auch wenn die Preisgerüchte derzeit zwischen 300 und 800 Euro schwanken. Zumindest brauche ich aber keinen Highend-PC als Zuspieler, sondern lediglich eine günstigere PlayStation 4. Und selbst wenn jemand schon jetzt zuschlägt, selbst wenn jemand eine Menge Geld in die Oculus Rift investiert – selbst dann ist das, was diese Frühnutzer schon

Sechs spannende VR-Millionenprojekte



Jaunt 65 Mio. Dollar*

Eindeutiger Finanzierungssieger des Jahres 2015 und ein guter Wegweiser auf die VR-Trends der kommenden Jahre ist Jaunt VR. Das kalifornische Unternehmen ist keine drei Jahre alt, hat jedoch bereits die vielversprechendste VR-Aufnahmetechnik am Start. Die »NEO« getaufte Kamera zeichnet in allen Richtungen 3D-Video und räumlichen Ton auf, sodass Videos entstehen, die – in Virtual Reality betrachtet – für ein absolutes Mittendrin-Gefühl sorgen.



NextVR 30,5 Mio. Dollar*

Ins US-Startup NextVT investierte sogar der Mediengigant Time Warner. Kein Wunder, schließlich arbeitet das Unternehmen an der Zukunft der Liveübertragungen – etwa von Konzerten – und zwar hochauflösend, dreidimensional und dank VR-Headset mit dem Gefühl, selbst vor Ort zu sein. Damit dürfte NextVR wegbereitend für die Zukunft von TV und Livestreaming sein. Ein erstes NBA-Match wurde bereits eindrucksvoll, aber noch recht ruckelig, übertragen.



Matterport 30 Mio. Dollar*

Matterport macht etwas Ähnliches wie Google Streetview, nur in Innenräumen. Mithilfe einer 3D-Kamera werden reale Umgebungen in 3D-Welten umgewandelt, die man sich im Browser ansehen oder per VR-Headset schrittweise erkunden kann. Das ist für die Immobilien- und Tourismusbranche spannend. Man könnte etwa ein Hotelzimmer oder ein leerstehendes Haus aus der Ferne besuchen und hätte dank VR ein intuitives Gefühl für die Größenverhältnisse.



Sogar Google unterstützt VR-Markt – mit der Smartphone-Halterung Cardboard.



Die HTC Vive soll bis zu 1.500 Euro kosten, dafür liegen auch gleich Bewegungscontroller bei.



Elite: Dangerous spielt sich mit Virtual-Reality-Brille schon jetzt hervorragend.

bald mit Virtual Reality erleben können, alles andere als, Zitat Heinrich, »Software [...], der man sich ohne Helm vorm Kopf nur mit entsicherter Kneifzange nähern würde.« Es ist die Zukunft.

Der Zauber von VR

VR lebt vom Gefühl der Immersion. Davon, dass die Technologie unser Hirn austrickst und ihm versichert, sich an einem anderen Ort zu befinden. »Presence« wird in VR-Kreisen dieser einmalige Zustand bezeichnet, an dem man sich voll und ganz an einen anderen Ort transportiert fühlt – obwohl man ja rational von der Illusion dahinter weiß. Und diese Präsenz ist eine entzückende, reizvolle Sache, die rein gar nichts mit Hypes à la Bewegungssteuerung oder 3D-Fernsehen zu tun hat. Es ist nur leider unmöglich, dieses Gefühl an jemanden zu vermitteln, ohne ihm ein VR-Headset über den Kopf zu ziehen. Das frustriert mich ungemein. Denn es führt Außenstehende leicht auf die falsche Fährte. Heinrich, du belächelst da etwa Cryteks »Rock Climbing Simulator 2016«, also The Climb, weil's darin wirklich nur darum geht, mit zwei schwebenden Händen einen virtuellen Berg zu erklimmen. Wäre es ein normales PC-Spiel würde ich es auch »[...] höflich belächeln und sie in der Schublade mit den unfreiwillig komischen Nutzfahrzeug-Simulationen einsortieren.« Aber The Climb ist eben kein normales PC-Spiel. Es ist ein VR-Spiel!

Den Eintrittspreis wert

In VR wirken ganz banale Dinge plötzlich sagenhaft spannend. Das Umherlaufen in 3D-Umgebungen etwa. Die Unreal-Engine-4-Demo bietet etwa einen verschneiten Gipfel samt Lavahöhle und Funken-Ritter. Das ist auf einem PC-Bildschirm rasch angeguckt und schnell vergessen. In VR ist es ein erstaunliches Abenteuer, tatsächlich in diese Welt einzutauchen – dort zu sein. Und das macht VR zu einem Medium, in dem ganz andere Dinge funktionieren – oder ganz fürchterlich scheitern – als wir es von gewöhnlichen Spielen kennen. Das Erklimmen eines Berges mit körperlosen Händen funktioniert etwa wunderbar. Team Fortress 2 hingegen ist dank seiner Hektik und Geschwindigkeit nur schwer in VR zu ertragen. Das Rezept für perfekte VR-Spiele ist noch nicht gefunden, das wird gerade von zahlreichen Indie- und Profi-Entwicklern ergründet, und daran werden wir in den kommenden Jahren teilhaben können. Das ist doch spannend!

Mag sein, dass VR dieses Jahr nur mit relativ simplen und begrenzten Spielideen startet. Auch wird die Technologie – wie jede andere – in ihrer ersten Generation noch nicht ganz ausgereift sein, etwa beim Thema Übelkeit. Vielen Spielern wird bei bestimmten Bewegungen schnell schlecht. Aber diese Herausforderungen sind den VR-Schaffenden bekannt, und sowohl bei der Hardware als auch beim Spieldesign gibt es diverse Lösungsansätze. Oculus hat beispielsweise eine frei verfügbare Anleitung für gute VR-Inhalte veröffentlicht, die Entwicklern hilft, magenerschütternde Design-Fehler zu vermeiden.

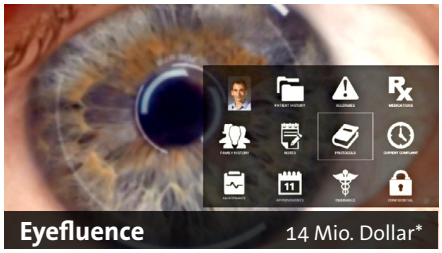
Das wird!

Die Virtual Reality ist nicht perfekt. Aber sie wird weiter reifen, wir stehen erst am Anfang. Als in den späten 1990ern und frühen 2000ern die ersten Smartphones auf den Markt kamen – etwa der Nokia Communicator oder das klobige Sony Ericsson P900 – waren sie auch sündhaft teuer und wurden belächelt: Braucht doch keiner, alles nur Freakware. Und heute? Genau. So lange die Technologie begeistert, werden zukünftige Titel immer neue Grenzen ausloten, neue Gewohnheiten sowie Standards etablieren und virtuelle Welten weiter perfektionieren. Das werden extrem spannende Zeiten. Und ich hoffe, lieber Heinrich, dass du das Thema Virtual Reality in den kommenden Monaten und Jahren nicht unter dem Motto »Ach, das wird nix!« abtust und ignorierst. Bleib am Ball, probiere Demos und Hardware aus und lass dich überzeugen. Es mag vielleicht nie so wirklich deine Sorte Spielerfahrung werden – aber bitte gib der virtuellen Realität dennoch eine Chance, auch wenn dich der Hype darum nervt! ★

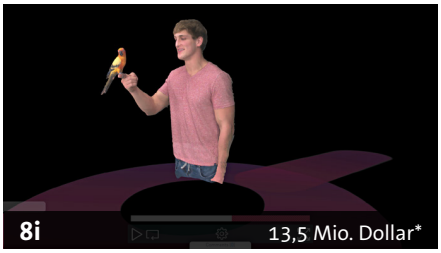
* Investitionsvolumen 2015



Das britische Startup Improbable, ein ehemaliger Spieleentwickler, arbeitet seit 2012 an SpatialOS. Das ist eine Art Betriebssystem, das in Online-Welten beliebig viele Objekte oder Körper darstellen kann, die von Menschen oder Programmroutinen gesteuert werden. Das ist nicht per se für Virtual Reality gedacht, könnte aber von tausenden Menschen bevölkerte, physikalisch korrekt simulierte VR-Städte ermöglichen. Berechnet wird all das in der Cloud.



Das 2013 gegründete Forschungs-Startup arbeitet an einem Augen-Interface, dessen Sensoren exakt messen, wohin man blickt – sodass sich alleine damit Menüs bedienen lassen. Das soll schnell gehen, rasch erlernt sein, und dank Iris-Scan obendrein sicher ausfallen. Zusätzlich dürfte VR davon profitieren, genau zu erfassen, wohin der User schaut. Denn nur dort müssen die virtuellen Szenen mit maximaler Auflösung gerendert werden, was Performance brächte.



Das Neuseeländische Startup 8i arbeitet an einer Plattform für 3D-Videos. Das sind aber keine 3D-Filme wie man sie aus dem Kino kennt, vielmehr dreht sich alles um dreidimensional eingescannte Personen. Diese Videoclips wirken – mit einem VR-Headset betrachtet – nicht nur plastisch, sie sind komplett dreidimensional ausmodelliert. Man kann um sie herumlaufen und sie im 3D-Raum positionieren. Wird da vielleicht der Traum vom Holografie-Telefon wahr?

1&1 DSL

INTERNET & TELEFON

9,99 €/Monat*

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

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



In Ruhe ausprobieren: 1 MONAT TESTEN

Expertenrat? Jederzeit: 1 ANRUF GENÜGT

Defekt? Morgen neu! 1 TAG AUSTAUSCH VOR ORT

Internet made in Germany

BESTES NETZ

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

TESTERGEBNISSE

ANBIETER	1&1	T	O2	Vodafone	Kabel-Deutschland	Unitymedia
SPRACHE	173	166	147	153	154	119
INTERNET	91	81	76	69	59	67
WEB-SERVICES	91	83	81	61	55	70
WEB-TV	94	87	93	91	80	77
max. 500 Punkte	449 sehr gut	417 gut	397 gut	374 befriedigend	348 befriedigend	333 befriedigend

connect TESTSIEGER
1&1
Festnetztest Heft 8/2015
www.connect.de/dsltest



Jetzt bis zu 50,–€ Startguthaben sichern!*

1&1

02602/9690

1und1.de

* 1&1 DSL Basic für 12 Monate 9,99 €/Monat, danach 24,99 €/Monat. Inklusive Internet ohne Zeitlimit, Telefon-Flat ins dt. Festnetz und 1&1 DSL-Modem für 0,– €. Oder auf Wunsch z. B. mit 1&1 HomeServer Tarif-Option für 4,99 €/Monat mehr. Weitere Tarife mit bis zu 50,– € Startguthaben zur Verrechnung ab dem 4. Vertragsmonat. Hardware-Versand 9,90 €. 24 Monate Vertragslaufzeit. Preis inkl. MwSt. 1&1 Telecom GmbH, Elgendorfer Straße 57, 56410 Montabaur



Tom Clancy's The Division

WIR SIND INFIZIERT!

Genre: MMO-Shooter Publisher: Ubisoft Entwickler: Massive Entertainment Termin: 8.3.2016

Beim Anspielen versetzt uns Tom Clancy's The Division in ein New York, das von Chaos, Gewalt und einem tödlichen Virus beherrscht wird. Trotzdem können wir es kaum abwarten, in den verseuchten Big Apple zurückzukehren.

Von Johannes Rohe und Mirco Kämpfer

Zehntausende New Yorker sind schon am frühen Morgen auf den Beinen. Sie stehen in langen Schlangen vor den Geschäften, drängeln sich in riesigen Shopping-Centern und streiten sich um die besten Angebote. Es ist Black Friday, der Tag nach Thanksgiving und seit Jahrzehnten der inoffizielle Beginn der Weihnachts-Shopping-Saison. Spektakuläre Rabattaktionen locken die Kunden in die Läden.

Unzählige Dollarnoten wechseln an diesem Tag von einer Hand in die nächste – und mit ihnen ein tödlicher Virus: Terroristen haben die Geldscheine mit einem Pockenerreger infiziert. In den folgenden Tagen fallen immer mehr Menschen der hochansteckenden Krankheit zum Opfer. Die Krankenhäuser sind schnell überfüllt, die Infrastruktur versagt, gewalttätige Plünderer nutzen das Chaos zu ihrem Vorteil, die öffentliche Ordnung bricht völlig zusammen.

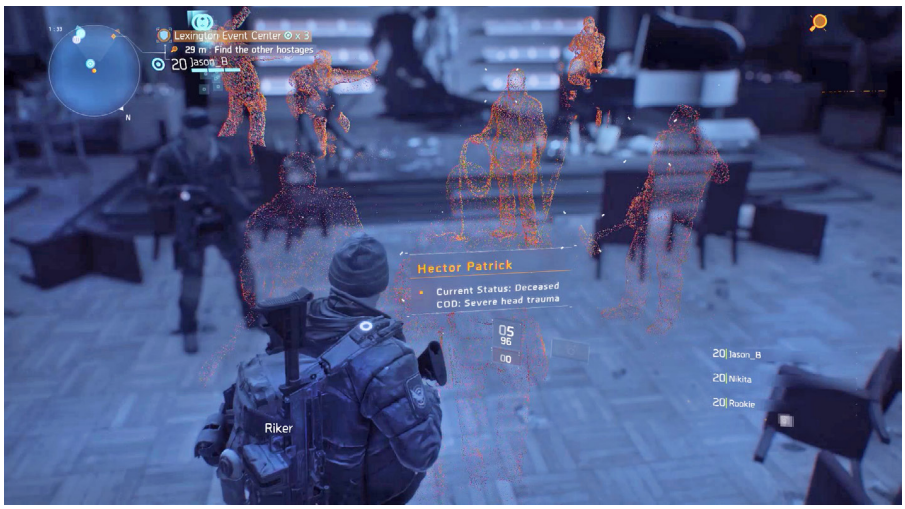
American Horror Story

Dieses Horrorszenario dient dem MMO-Shooter Tom Clancy's The Division als spannender Aufhänger für seine Geschichte. Die Schreckensvision kommt dabei nicht von ungefähr: Im Jahr 2001 simulierten amerikanische Wissenschaftler des Center for Civilian Biodefense Strategies ebendieses Szenario eines Biowaffenanschlags. Das Ergebnis: Das Ausmaß der Katastrophe würde die zuständigen Behörden völlig überfordern. Innerhalb weniger Tage wäre die betroffene Region im Chaos versunken.

In The Division spielen wir ein Mitglied einer gleichnamigen Spezialeinheit, die genau das verhindern soll. Die Agenten sind speziell ausgebildet, um in der verwüsteten Stadt zu überleben, die Ordnung in New York von innen heraus wiederherzustellen und das von außen eingreifende Militär zu unterstützen. Wie genau diese Arbeit als Division-Agent aussieht, konnten wir jetzt endlich selbst herausfinden. Auf einem Event im schwedischen Malmö, dem Heimatort des Entwicklerstudios Massive Entertainment, haben wir eine weit fortgeschrittene Betaversion über mehrere Stunden gespielt. Als einziges deutsches Magazin durften wir dabei nicht nur Hand an die fast fertige Xbox-One-Version legen, sondern sind auch am PC mit Maus und Tastatur durch New Yorks zerstörte Straßen gezogen.

Ab die Post

Zu Beginn von The Division erstellen wir uns einen Charakter nach unseren Vorstellungen. Wir entscheiden uns für ein Geschlecht, wählen zwischen diversen Gesichtstypen und Hautfarben, suchen uns eine hübsche Frisur aus und verpassen dem Eigenbauhelden ein paar beeindruckende Narben oder eine Kriegsbemalung. Körpergröße oder -form dürfen wir jedoch nicht verändern. Danach bringt uns ein Hubschrauber in das Krisengebiet. In einem gesicherten Lager sehen wir erstmals andere Spieler – The Division ist als Multiplayer-Erfahrung ausgelegt. In solchen Hubs treffen alle Spieler eines Servers aufeinander, können kommunizieren und Vier-Mann-Teams bilden. Schießen ist hier verboten. Wir schließen uns mit ei-



Die Story von The Division wird gelegentlich in Form von Flashbacks vorangetrieben.



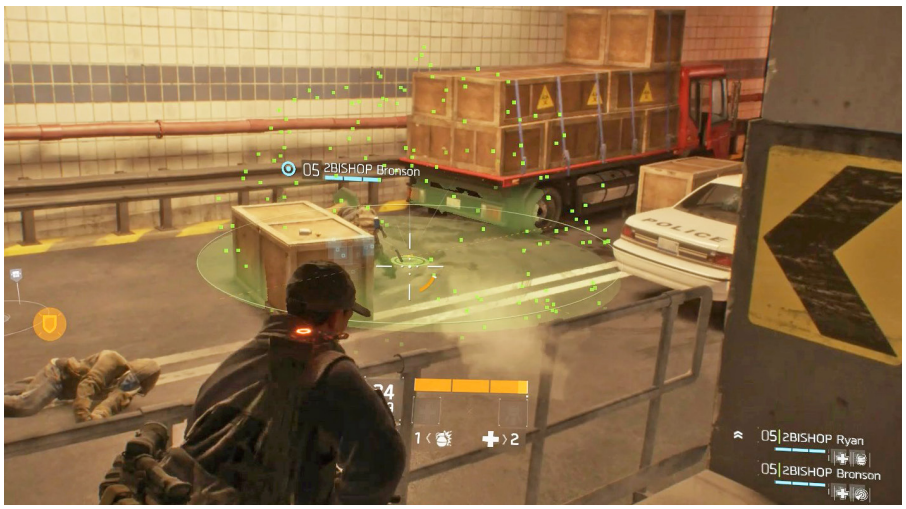
Gepanzerte Feinde sind am Rücken verwundbar, halten aber trotzdem mehrere Magazine aus. Teamwork und fokussiertes Feuer sind wichtig.

nem Mitarbeiter des Entwicklerstudios und einem englischen Journalisten zu einer Dreiergruppe zusammen und ziehen los.

Der erste Auftrag: Wir sollen das alte Postgebäude im Südwesten der Stadt sichern und dort eine Operationsbasis errichten. Das ikonische Bauwerk mit der historisch anmutenden Fassade kennen wir bereits von der Gameplay-Präsentation von Tom Clancy's The Division auf der E3 2014. Sobald wir das Lager verlassen haben, ist unsere Gruppe auf sich allein gestellt, andere Spieler treffen wir nur in den Hubs und der Dark Zone, dem PVP-Bereich.

Fahrräder – Die Panzer der Zukunft

New York begrüßt uns mit seiner ungemütlichsten Seite: Ein eisiger Wind treibt Schneewehen durch die Häuserschluchten. Die Straßen sind zugemüllt, überall stehen verlassene Fahrzeuge herum, herrenlose Hunde streunen durch die Gegend. Die Detailfülle mit der The Division seine Welt inszeniert, ist beeindruckend. Trotzdem sind wir etwas enttäuscht, denn ganz so opulent wie in den ersten gezeigten Videos sieht das (fast) fertige Spiel dann doch nicht aus. Die Texturen könnten schärfer, die Effekte noch spektakulärer sein. Außerdem ist die Illusion einer interaktiven Welt nicht konsequent umgesetzt. Während sich Autos durch Beschuss spektakulär zerlegen lassen, Lampen zerspringen und Bildschirme Stück für Stück zerstört werden können, zeigen sich andere Objekte wie Fahrräder völlig unbeeindruckt von unseren Kugeln und Granaten. Andererseits ist die Beleuchtung vor allem in Innenräumen häufig sehr stimmungsvoll. Einzelne Scheinwerfer blenden uns oder werfen bedrohliche Schatten an die Wände. An der frischen Luft sorgen Wettereffekte und ein dynamischer Tageszeitenwechsel für optische Abwechslung – das ist ein hübsches Spiel!



Mit der Heilgranate päppeln wir einen Mitspieler selbst aus der Distanz wieder auf.

Was wir gespielt haben

Wir konnten sowohl die PC- als auch die Xbox-One-Version von The Division auf Einladung von Ubisoft in Malmö spielen. Im Dreierteam haben wir insgesamt dreieinhalb Stunden in der Spielwelt verbracht. Neben dem Beginn des Spiels haben wir auch fortgeschrittene Stufe-20-Missionen und den PVP-Bereich Dark Zone erlebt. Zusätzlich hatten wir die Möglichkeit, Creative Director Magnus Jansen mit unseren Fragen zu löchern. Die Bilder im Artikel stammen teilweise aus unseren Aufnahmen der Xbox-One-Version, andere wurden uns von Ubisoft zur Verfügung gestellt. Der Publisher übernahm alle Kosten für Reise und Verpflegung vor Ort.

PC-Spieler sehen mehr

Die grafischen Vorteile der PC-Version gegenüber der Xbox-One-Fassung sind kaum zu übersehen. Auf der Konsole beschränken Unschärfeeffekte unsere Weitsicht künstlich. Trotzdem ist klar zu erkennen, dass The Division den Detailgrad der Texturen und Modelle in der Entfernung deutlich reduziert – und teilweise nicht schnell genug wieder erhöht: Immer wieder entdecken wir beim Spielen aufploppende Objekte oder völlig matschige Texturhaufen. Erst nach einigen Sekunden schaufelt die Konsole die passende, hochauflösende Textur in den Speicher, und wir sehen zu, wie sich ein heller Fleck auf einer Wand in ein Werbeposter verwandelt.

Auf dem PC verlieren Objekte in der Distanz ebenfalls an Details, das erkennen wir besonders gut an weit entfernten Hochhäusern, die hässlichen Nachlader gibt es hier aber nicht. Während die Konsole außerdem durchaus mal Probleme hat, 30 Frames pro Sekunde zu halten, läuft The Division auf

Crafting

Dank Crafting-System dürfen wir uns in The Division neue Ausrüstung auch selbst basteln. In unserer Basis befindet sich eine Werkbank, an der wir Waffen, Rüstungsteile und Aufsätze herstellen können. Dafür benötigen wir diverse Materialien, die wir in der Spielwelt finden sowie beim Zerlegen von Waffen erhalten. Einige hochwertige Items lassen sich nur craften, wenn wir die entsprechende Blaupause besitzen. Die wiederum gibt's entweder als Zufalls-Loot in der Spielwelt oder als Belohnung für erfüllte Storymissionen. Zudem benötigen High-Level-Gegenstände auch hochwertige Komponenten. Hierbei erfindet aber auch The Division das Crafting-Zahnrad nicht neu: Haben wir mehrere Bauteile einer Sorte, können wir sie zu einem Bauteil besserer Qualität upgraden. Die hergestellten Items besitzen teilweise Bonuseigenschaften, die beim Craften zufällig ausgewürfelt werden. Und natürlich setzt jeder Gegenstand abhängig von seiner Wertigkeit ein bestimmtes Charakterlevel voraus.



Mithilfe unterschiedlicher Materialien stellen wir in der Basis neue Waffen und Items her.

unserem Rechner (Intel i7 4790K, Nvidia GTX 980, 16 GB RAM, SSD) völlig flüssig. Wie flüssig genau, hängt einzig und allein von unseren Komponenten ab: The Division bietet zwar einen Framelock an, der ist aber rein optional. Erstaunlicherweise litt ausgerechnet die Xbox-Version bei unserem Anspielen unter Stabilitätsproblemen. Bei uns und mehreren Kollegen stürzte das Spiel oder gleich die ganze Konsole mehrfach ab. Andere Journalisten spielten allerdings stundenlang ohne Probleme. Die PC-Version hatte nur einen einzigen Absturz zu verzeichnen. Wir gehen aber davon aus, dass Massive die Absturzprobleme noch in den Griff bekommt, es sind ja noch ein paar Wochen bis zur Veröffentlichung.

Ein Blick in die Menüs offenbart, dass sich die Entwickler viele Gedanken gemacht haben, um die speziellen Wünsche der PC-Community zu erfüllen. Zum Beispiel bieten die Grafikoptionen extrem viele Einstellungsmöglichkeiten, um das Spiel dem Rechner perfekt anzupassen. Selbst Optik-Puristen wie unser Kollege Sebastian können jubeln: Die Grafikeffekte chromatische Aberration und Vignettierung (Fragen dazu bitte an brief@gamestar.de, z. Hd. Herrn Sebastian Stange) deaktivieren wir auf Wunsch.

Außerdem erweitern wir das Sichtfeld auf bis zu drei Bildschirme gleichzeitig. Eine Möglichkeit, die wir auf dem Preview-Event selbst ausprobiert haben. In dieser Konfiguration haben wir unsere Umgebung deutlich besser im Blick. Passend dazu können wir sämtliche HUD-Anzeigen beliebig positionieren, vergrößern oder verkleinern – so muss das sein! Die Steuerung ist ebenfalls gut gelungen. Logisch: Mit der Maus zielt es sich einfach besser. Aber The Division nutzt noch mehr Vorteile der PC-Eingabegeräte. In unserem Inventar halten wir die Shift-Taste gedrückt, um mehrere Gegenstände gleichzeitig zu markieren. Wir verschieben Items per Drag & Drop oder öffnen mit einem Rechtsklick ein Kontextmenü.

Stirb doch endlich!

Auf dem Weg zu unserem Missionsziel erreicht unsere Gruppe plötzlich ein Funkspruch: Nur wenige Straßen entfernt steht eine Einheit der Joint Task Force (JTF) unter heftigem Beschuss, eine zusammengewürfelte Mischung aus Nationalgarde, Polizei und Rettungskräften. Solche optionalen Aufträge tauchen zufallsgeneriert auf und hauchen der Spielwelt Leben ein. Wir entscheiden uns aber, die Verbündeten ihrem Schicksal zu überlassen und dringen weiter zum Postgebäude vor. Endlich angekommen fliegt uns auch hier schon das Blei um die Ohren. Bewaffnete Banden wollen das imposante Gebäude erobern, während die JTF die Stellung verzweifelt verteidigt. Wir haben Glück und können den Angreifern in den Rücken fallen. Unsere Gruppe verteilt sich, nimmt die Feinde in die Zange und macht die Waffen bereit. Die Schießprügel sind allesamt sehr konventionell. Wir ballern mit M16 Sturmgewehren, Maschinenpistolen, leichten Maschinengewehren wie dem M249, Schrotflinten und Scharfschützengewehren. Bessere Knarren zeichnen sich vor allem durch höhere Schadenswerte und Boni aus, beispielsweise eine erhöhte Chance für kritische Treffer. Wie in einem Action-Rollenspiel à la Diablo 3 dürfte die Jagd nach immer besseren Waffen einen guten Teil der Faszination von The Division ausmachen.

Auf Knopfdruck schmiegen wir uns wie bei GTA 5 an eine Straßenblockade. Dann eröffnen wir das Feuer. Im folgenden Schussgefecht haben wir das Überraschungsmoment klar auf unserer Seite. Deshalb ist die Ballerei einseitig und schnell vorüber – und trotzdem dauert sie länger, als wir gedacht hätten. Je nach ihrem Level stecken die Feinde nämlich jede Menge Kugeln und sogar Granaten ein, bevor sie aus den Latschen kippen. Hier zeigt The Division seine Rollenspiel-Seite noch deutlicher als bei den Waffenwerten. Elite-Gegner (lila gekennzeichnet) und Spezial-Feinde (gelb) halten sogar noch mehr aus. Für einen Shooter-Spieler ist das erstmal gewöhnungsbedürftig.

Andererseits fördert das auch die taktische Komponente. Unsere eigene Spielfigur ist nämlich bei weitem kein Terminator. Wenige Treffer genügen, und der Lebensbalken schrumpft rapide. Dann hilft nur ein schnell eingeworfenes Medikit oder der Einsatz einer Heilfähigkeit, um uns wieder aufzupäppeln. Wer zu viel einsteckt, geht zu Boden,



Mit einer Haftbombe haben wir den Öl-Truck im Hintergrund gesprengt und eine Gegnergruppe aufgescheucht. Jetzt müssen wir mit dem Gegenangriff fertig werden.

kann aber innerhalb einer begrenzten Zeitspanne noch von den Kollegen wiederbelebt werden. Umso wichtiger ist also der richtige Einsatz der Deckung, verschiedener Granatentypen und unserer Fertigkeiten. So spielt sich The Division wie eine Mischung aus Borderlands und einem Taktik-Shooter wie Ghost Recon: Future Soldier.

Klasse: keine Klassen!

Apropos Fertigkeiten: Die teilen sich in die Bereiche Medizin, Technik und Verteidigung auf. Zu Spielbeginn sind viele Fähigkeiten noch gesperrt, wie wir sie freischalten, erklären wir im Abschnitt »Agent Bob Baumeister«. Maximal zwei Skills dürfen wir gleichzeitig ausrüsten, aber auch jederzeit zwischen ihnen wechseln – feste Klassen gibt es in The Divison nicht. So können wir uns auf jede Situation einstellen oder uns der Gruppe anpassen, in der wir gerade spielen.

Die Fähigkeiten umfassen coole Gadgets wie automatische Geschütztürme oder Haftbomben (Technik), Umgebungsscans und Heilstationen (Medizin) sowie einen tragbaren Schild oder eine verbesserte Deckung (Schutz). Hochgelevelte Spieler wählen zudem noch einen dritten, besonders mächtigen Signature-Skill, um etwa alle Kameraden gleichzeitig zu heilen, sie vor Treffern zu schützen oder ihre Schadenswerte zu erhöhen. Doch damit nicht genug. Die Skills lassen sich zusätzlich modifizieren. So schießt unser Geschützturm auf Wunsch plötzlich mit Flammen statt mit Kugeln, Haftbomben explodieren mit einem größeren Radius und richten mehr Schaden an, oder unser Heil-Skill belebt gefallene Spieler sofort wieder.



Schick: Zur Weihnachtszeit ist Manhattan mit Lichterketten und einem Papp-Weihnachtsmann geschmückt. Die Lichtstimmung tröstet über einige unschöne Texturen hinweg.

Basisbau

Ein wesentlicher Bestandteil von The Division ist der Basisbau. Das historische Postgebäude an der Pennsylvania Plaza ist unsere sogenannte Base of Operations (BOO), die wir zu Beginn des Spiels zunächst von Feinden säubern müssen. Anschließend dient die eroberte Basis als Schutzzone und Schaltzentrale. Hier verstauen wir unsere Items in einer Truhe, craften an der Werkbank neue Gegenstände, rüsten uns bei Händlern aus, versorgen uns am schwarzen Brett mit neuen (Neben-)Missionen oder checken unsere Statistiken.

Die BOO besteht aus drei Gebäudeflügeln: dem medizinischen, dem technischen sowie dem Verteidigungsflügel. Alle drei Bereiche können und müssen wir im Laufe des Spiels ausbauen, was nicht nur die Optik der Basis verändert, sondern auch nützliche Talente, Fähigkeiten und Perks freischaltet. Letztlich basiert das gesamte Skill-System auf dem Ausbau der Base of Operations. Erfahrungspunkte alleine reichen nicht aus, um seinen Charakter zu verbessern.

Jedes Upgrade benötigt entsprechend des jeweiligen Gebäudeflügels Nachschubpunkte, die wir als etwa für das Absolvieren von Missionen erhalten. Je nach Gebäudeflügel bescheren uns die Upgrades weitere Granatenslots, ein größeres Inventar oder einen Bonus für gesammelte Materialien. Es gibt Dutzende Freischaltungsmöglichkeiten.


Die Base of Operations an der Pennsylvania Plaza dient als aufrüstbare Schutzzone für unseren Charakter.



In der Basis rüsten wir uns bei Händlern aus, versorgen uns mit Quests oder verstauen Items in der Truhe.



Die drei Gebäudeflügel können wir sukzessive mit Upgrades ausbauen.



Jeder Flügel beschert uns bei einem Upgrade neue Skills und Perks.

Durch chromatische Aberration haben von einer Kamera aufgenommene Objekte bunte Farbränder an ihren Kanten.

War's das schon? Nein. Denn neben den Skills gibt es auch Talente, ebenfalls in den drei zuvor genannten Bereichen. Im Gegensatz zu den aktiven Skills bescheren uns die Talente passive Boni. Die maximal vier von uns ausgewählten Talente erhöhen unsere Bewegungsgeschwindigkeit, boosten den angerichteten Schaden oder die Lebensenergie, wenn wir Gegner erledigen. Und es geht noch weiter, denn neben Skills und Talenten warten zusätzliche Perks auf ihre Freischaltung. Die helfen uns nur indirekt im Kampf, indem sie uns mehr Medipacks oder Granaten tragen lassen oder auch unser Inventar vergrößern.

Ach, und natürlich finden wir auch noch massenhaft Ausrüstung, die unserem Charakter Schadensboni oder mehr Lebenspunkte verleiht. Waffen dürfen wir zudem einzeln verbessern. So tunen wir die Zielgenauigkeit mit neuen Visieren, erhöhen die Magazinkapazität oder verringern den Rückstoß mit einem neuen Griff. Puh, wer frisch ins Spiel startet, den kann diese Vielfalt schnell überfordern. Man muss sich erstmal etwas Zeit nehmen, die Menüs durchzublättern und das komplexe System zu verinnerlichen. Auf lange Sicht dürften die Spieler den Entwicklern für die vielen Möglichkeiten aber umso dankbarer sein.



Im harten Schwierigkeitsgrad sind Teamwork und überlegtes Vorgehen wichtig. Wir werden zwar gerade von einem Kollegen geheilt, vermeiden es aber trotzdem, aus der Deckung zu spähen.

Agent Bob Baumeister

Nachdem unsere Gruppe die JTF aus ihrer brenzligen Lage befreit und das Gebiet gesichert hat, führt uns eine kurze Zwischensequenz durch unser neues Hauptquartier in der Poststation. Scheinbar sind die Putzfrauen schon vor geraumer Zeit den Pocken erlegen: Überall liegt Gerümpel und Müll herum. Dazwischen stehen medizinische Gerätschaften, Munitionskisten, Versorgungsgüter und ein paar verloren wirkende JTF-Mitglieder. Es ist Zeit, den Laden deutlich aufzumöbeln.

Die Operationsbasis besteht aus drei heruntergekommenen Flügeln, dem medizinischen, dem technischen und dem Verteidigungsflügel. Unsere Aufgabe ist fortan, alle drei Bereiche wieder voll einsatzfähig zu machen. Das geschieht über Haupt- und Nebenquests. So retten wir in der folgenden Mission eine Virenexpertin aus dem Madison Square Garden. Die Mehrzweckarena ist zu einem Feldhospital umfunktioniert worden, befindet sich inzwischen aber in der Hand einer brutalen Gang. Der Einsatz führt uns von den Katakomben über den Basketball-Court bis auf das Dach der riesigen Halle und ist vor allem optisch beeindruckend.

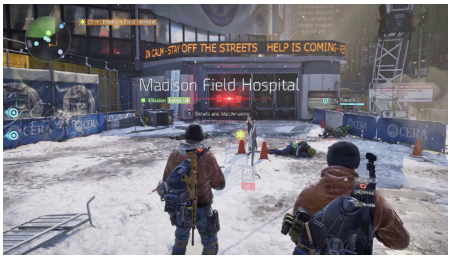
Für erfüllte Aufgaben erhalten wir abhängig von der Art der Mission Punkte in einem der drei Bereiche, mit denen wir die Flügel nach und nach ausbauen und verbessern. Auf diese Weise schalten wir neue Talente und Perks frei. Außerdem können wir uns in der Operationsbasis kostenlos aufmunitionieren, bei einem Händler neue Waffen oder Ausrüstung kaufen oder sogar eigenes Equipment craften (siehe Kasten).



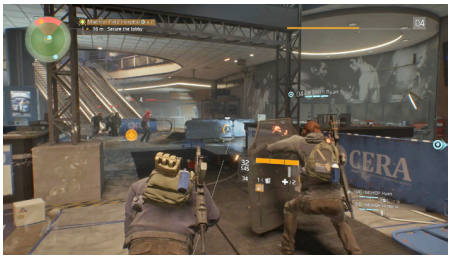
Waffen können wir mit bis zu vier Modifikationen versehen: Magazin, Griff, Schalldämpfer und Visier lassen sich jederzeit anpassen. Mit Waffenskins verschönern wir die Flinten.

Beispielquest

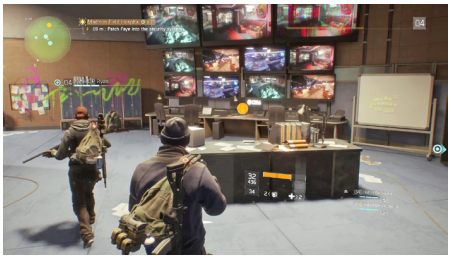
Um einen Eindruck davon zu bekommen, wie die Missionen in The Division ablaufen, beschreiben wir in der folgenden Bilderstrecke die Quest »Madison Field Hospital«. Die Mission richtet sich an Spieler der Stufe 4. Unser Ziel ist es, den Madison Square Garden zu stürmen, der zu einem



Die Missionen werden in The Division direkt in der Spielwelt eingeblendet. Hier können wir die Missionsdetails einsehen oder uns Mitspieler ins Boot holen. Um die Mission zu starten, müssen wir nur auf die Tür zulaufen.



Mehrere Gegner stürmen in die Lobby. Glücklicherweise gibt es genügend Deckungsmöglichkeiten. Während einer unserer Kollegen den Schutzschild auspackt, preschen wir nach vorn, um den Gegnern in die Flanke zu fallen.



Nach dem Gefecht können wir kurz verschnaufen. Wir sollen uns ins Sicherheitssystem des improvisierten Krankenhauses hacken. Nebenbei plündern wir die in den Ecken stehenden Munitions- und Nachschubkisten.



Stellung halten im Tunnel: Während ein NPC eine Bombe entschärft, kümmern wir uns um die Angreifer. Nahkämpfer (Bildmitte) sind besonders schnell und richten erheblichen Schaden an.



Gehen wir zu Boden, können wir in Sicherheit robben. Belebt uns ein Mitspieler nicht innerhalb des Zeitlimits wieder, sterben wir und spawnen am letzten Speicherpunkt.

Alles Einheitsbrei?

An dieser Stelle unterbrechen die Entwickler unseren Durchgang, denn sie wollen uns auch noch einen Einblick ins spätere Spiel gewähren. Mit einigen Konsolenbefehlen verwandeln sie unseren schwächlichen Level-4-Agenten in einen mächtigen Krieger mit Stufe 20 (die Levelgrenze liegt bei Stufe 30) und potenter Ausrüstung. Diesmal sollen wir eine der Anführerinnen der Riker-Bande eliminieren, die sich im Lexington-Event-Center verschanzt hat. Also kämpfen wir uns Raum für Raum durch das Gebäude. Abgesehen davon, dass wir nun Zugriff auf sämtliche Skills haben, bietet der High-Level-Bereich aber keine Abwechslung zu den Kämpfen zu Beginn des Spiels. Meistens dringen wir von den Gegnern unbemerkt in



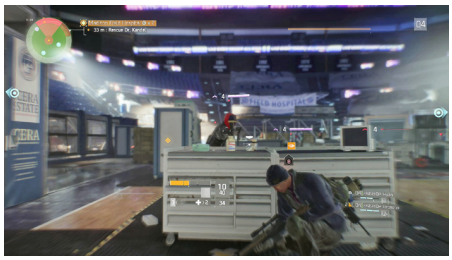
Mirco Kämpfer
@MirCommander

Auf The Division freue ich mich seit der Ankündigung auf der E3 2013. In den letzten zwei Jahren ist es zwar etwas still um den MMO-Shooter geworden, doch spätestens seit der geschlossenen Alpha Ende 2015 bin ich im Hype-Fieber. Ubisofts neuestes Werk bietet einfach alles, was ich an einem Shooter mag: gutes Gunplay, ein Erfahrungssystem, coole Fähigkeiten, freischaltbare Extras und vor allem Koop! Schon in Destiny gab es für mich nichts Besseres, als gemeinsam mit Freunden und Kollegen die Spielwelt zu erkunden, Gegner zu besiegen und Quests abzuhaken.

Natürlich kann man drüber streiten, ob es Ubisoft bei den Dutzenden Skills, Modifikationen, Fähigkeiten und Perks nicht übertreibt, doch ich bin extrem anfällig für eine solche Suchtspirale. Jede Mission spendiert mir neuen Kram, jeder Gegner kann schmucke Items fallen lassen. Egal ob ich ein Geheimlager von Randalierern säubere oder einfach nur einen Zivilisten mit Wasser versorge, ständig werde ich belohnt mit sinnvollen Dingen. Das motiviert ungemein, zumal der Deckungs-Shooter tatsächlich Köpfchen und überlegtes Vorgehen erfordert. Das clevere Leveldesign bietet oftmals mehrere Pfade und Deckungsmöglichkeiten in großen Arealen – Absprache und fokussiertes Feuer sind Pflicht!

Über die Technik kann man freilich streiten, ich finde die Spielwelt jedoch so detailliert und stimmig, dass ich über ein paar schwache Texturen hinwegsehe. Bauchschmerzen habe ich jedoch beim Inhalt – der Achillesferse eines jeden Onlinespiels. Es wäre schade, wenn The Division schon nach wenigen Wochen die Luft ausgehen würde. Hier müssen die Entwickler wirklich kontinuierlich neue Updates und DLCs nachschieben. Da bin ich jedoch zuversichtlich. Der 8. März 2016 kann für mich nicht früh genug kommen!

Feldlazarett umfunktioniert wurde, und Dr. Jessica Kandel aus den Fängen bewaffneter Randalierer zu befreien. Auch wenn das Ziel eindeutig ist, führen innerhalb des Gebäudes mehrere Pfade dort hin.



Im nächsten Raum stoßen wir das erste Mal auf Elite-Gegner. Wir haben allerdings mit den Nachwirkungen von feindlichen Rauchgranaten zu kämpfen und sind desorientiert (Augensymbol), unsere Sicht verschwimmt.



Wir kämpfen uns weiter in eine Bar hinter den Tresen. Das Leveldesign bietet stets mehrere Pfade, sodass uns Gegner in die Seite fallen oder von hinten überraschen können. Das gilt natürlich auch umgekehrt.



Über den Fahrstuhlschacht geht es aufs Dach der riesigen Halle, wo uns ein letzter erbitterter Kampf erwartet. Nach diesem Endgegner endet die Mission. Wir erhalten 700 Medizin-Einheiten, 250 Credits, 4.400 XP und eine seltene Waffe.

Im Madison Square Garden spielen unter anderem die Basketball-Teams New York Knicks und New York Liberty.

Endgame: Die Dark Zone

Die sogenannte Dark Zone ist das PvP-Areal von The Division. Es liegt im Zentrum der Spielwelt und gliedert sich in sechs Bereiche, die sich an Spieler der Stufe 10 bis 29 richten. Wer das Maximallevel 30 erreicht hat, spielt in einer separaten »High-Level-Dark-Zone« – Veteranen können somit keine Anfänger gängeln. In der Dark Zone sind die besten Items und Ausrüstungsgegenstände des Spiels versteckt. Das Endgame von The Division spielt sich dementsprechend im PvP-Bereich ab. Ziel ist es, das Gebiet zu durchforsten und Ausschau nach Truhen zu halten. Einige Kisten lassen sich dabei nur mit speziellen Dark-Zone-Keys öffnen, die ebenfalls als Loot versteckt sind.

Nach dem Betreten der Dark Zone finden wir uns in einem kleinen Unterschlupf wieder, der gleichzeitig als Checkpoint dient. Diese sicheren Areale befinden sich am Rand des PvP-Gebietes. Hier können wir uns bei einem Händler mit Waffen und Rüstungsteilen ausstatten – den entsprechenden PvP-Rang und das nötige Kleingeld vorausgesetzt. Anschließend geht es durch eine weitere Tür in das Kriegsgebiet.

Hier treffen wir hin und wieder auf NPCs, am gefährlichsten und spannendsten sind jedoch Auseinandersetzungen mit menschlichen Spielern. Sobald wir einen menschlichen Gegner angreifen, werden wir allerdings als Schurke markiert. Obendrein wird ein Kopfgeld auf uns ausgesetzt. Je mehr Spieler wir ausschalten, desto höher steigt unser Schurken-Rang. Dann werden wir zum Gejagten und sind für alle Spieler in der Dark Zone sichtbar. Selbst die besten Spieler dürften das Schurkendasein somit nicht lange überleben. Fies: Der Spieler, der uns schließlich das Licht ausbläst, bekommt eine Extrabelohnung und gegebenenfalls unsere mühsam erarbeitete Beute.

Allerdings können wir mit dem Dark-Zone-Loot nicht einfach verduften, sondern müssen erst mithilfe einer Signalpistole einen Helikopter rufen. Diese Extraktion dauert ungefähr eine Minute, während der alle Spieler in der Dark Zone darüber informiert werden, dass wir die Zone gerade mit High-Level-Beute verlassen möchten. Dadurch sind wir ein leichtes und für die Anderen lohnendes Ziel.



In der Safezone können wir uns beim Händler ausstatten und verschnaufen, ehe wir das PvP-Gebiet durch die Tür betreten.



»2ROOK RYAN« wurde von Gegnern überrascht. Wir geben ihm den Rest, erhalten dafür aber den Schurken-Status (Totenkopfsymbol).



Wenn wir menschliche Spieler oder Computergegner töten, steigen wir im Dark-Zone-Rang.



Beute, die wir in der Dark Zone gefunden haben, müssen wir per Helikopter abholen lassen. Das macht uns angreifbar.

einen Raum ein, beziehen Position und bereiten unsere Skills vor, dann eröffnen wir gemeinsam das Feuer. Nachdem die ersten Feinde dem Überraschungsangriff zügig erliegen, rückt regelmäßig Verstärkung an. Häufig greifen nun auch Elite-Gegner in den Kampf ein, die uns ein zähes Gefecht liefern. Dieses Schießbuden-Schema wiederholt sich oft und ist nach unserem Geschmack viel zu vorhersehbar.

Einige Feinde verlangen uns immerhin spezielle Taktiken ab. So sollten wir Scharfschützen schnellstmöglich mit schwerem Beschuss in Deckung zwingen (am besten mit einem leichten Maschinengewehr), während ein Kamerad die Sniper umgeht oder sie seinerseits mit einem Präzisionsgewehr ausschaltet. Andere Feinde tragen Flammenwerfer, deren Gastanks ein hervorragendes Ziel abgeben. Dennoch fühlen sich die Gefechte häufig sehr ähnlich an. Das gilt leider auch für den Bosskampf am Ende unserer Mission: Die Gang-Chefin hat zwar fiese Kämpfer an ihrer Seite, unter anderem zwei Sniper und zwei besonders dick gepanzerte MG-Schützen, sie selbst hat aber keinerlei tolle Tricks auf Lager. Nachdem wir also in einem harten Kampf ihre Eskorte ausgeschaltet haben, beschränkt sich unsere Aufgabe darauf, die Dame aus der Distanz mit reichlich Blei und Granaten einzudecken, bis sie endlich in die Knie geht.

Sozialstudien in der Dark Zone

Es wird also Zeit für etwas Abwechslung. Da kommt die Dark Zone gerade recht. Dieses Gebiet in der Mitte New Yorks können wir jederzeit betreten, indem wir einfach durch ein paar Türen gehen oder über einige Hindernisse klettern. Wir sollten uns das aber ganz genau überlegen, denn gegen die Dark Zone ist der Rest der heruntergekommenen Stadt ein echter Kindergarten. Hier lauern nicht nur extra starke KI-Gegner, sondern auch echte Menschen. Im Gegensatz zu den Hubs ist es in diesem Gebiet möglich, andere Spieler über den Haufen zu ballern. Wohlgemerkt: Niemand zwingt uns dazu, rivalisierende Gruppen anzugreifen. Wer andere attackiert, wird sogar zu einem Schurken erklärt und ein Kopfgeld wird auf ihn ausgesetzt.

Es wäre also eigentlich sinnvoll, sich mit den anderen Spielern in der Zone zu verbünden, gemeinsam KI-Feinde zu töten und den besonders wertvollen Loot abzugreifen, den man nur hier finden kann. Doch wer schon mal DayZ oder Rust gespielt hat, weiß, dass Menschen nicht so ticken. Deshalb herrscht in der Dark Zone meistens das Recht des Stärkeren. Außerdem sind die Gefechte ge-

Mikrotransaktionen – ja oder nein?

In letzter Zeit sind vermehrt Gerüchte und Spekulationen aufgetaucht, dass The Division Mikrotransaktionen beinhalten könnte. So war im Menü unserer Anspielversion etwa der Eintrag »Store« vermerkt. Auch im PlayStation Store sind Hinweise auf Bezahlinhalte aufgetaucht. Kein Wunder, denn The Division bietet viele Ansätze, die sich regelrecht dafür anbieten. In der Dark Zone können wir beispielsweise seltene Schlüssel finden, um Loot-Kisten zu öffnen. Außerdem gibt es eine spezielle PvP-Währung für Items. Es wäre ein Leichtes, diese Schlüssel und Dark-Zone-Credits für echtes Geld anzubieten. Creative Director Magnus Jansen versicherte uns im Interview jedoch, dass es keine Mikrotransaktionen geben wird – nicht einmal für kosmetische Items. Man habe lange mit Echtgeldinhalten experimentiert, sich aber »aus mehreren Gründen dagegen entschieden«.



Sollte uns einmal die Munition ausgehen, finden wir in Munitionskisten Nachschub. Auch Gegner lassen hin und wieder Munition fallen.

gen andere Menschen auch ungleich fordernder, abwechslungsreicher und spannender als der ewige Kampf gegen die KI. Das können wir gleich zu Beginn unseres Abenteuers in der Zone feststellen, als uns eine andere Journalistengruppe plötzlich in die Flanke fällt. Wir wehren uns nach Kräften, aber die anderen haben das bessere Ende für sich.

Einen Respawn später wendet sich allerdings das Blatt: Nachdem wir uns am Eingang der Dark Zone erneut gesammelt haben, machen wir Jagd auf unsere Mörder und haben Glück: Als wir sie entdecken, stecken unsere Gegner gerade mitten in einem Kampf gegen KI-Feinde. Also schleichen wir uns unbemerkt bis auf Kirschkernspuckweite an und lassen unsere Waffen sprechen. Rache ist Blutwurst!

Wer mit seiner Beute aus der Dark Zone fliehen will, muss allerdings noch ein Hindernis überwinden. Statt einfach durch die Tür wieder hinauszugehen, müssen wir uns von einem Hubschrauber evakuieren lassen. Die dafür abgefeuerte Signalrakete zeigt jedem Spieler im Umkreis: Hey, da will sich gerade jemand mit vollgestopften Taschen aus dem Staub machen! Die folgenden Minuten bis zur Ankunft des Helikopters dürften zu den intensivsten Momenten gehören, die man in einem Online-Shooter erleben kann.

Wie lange hält die Begeisterung?

Am Ende werden vermutlich zwei Aspekte darüber entscheiden, ob The Division Erfolg haben wird. Zum einen bietet die Dark Zone Potenzial für viele nervenaufreibende Momente. Wie faszinierend die Interaktion mit anderen Spielern sein kann, zeigen Rust oder DayZ immer wieder aufs Neue. Zudem soll sich das Gebiet ab Erreichen der Höchststufe 30 noch einmal grundlegend verändern und ganz neue Herausforderungen bieten. Wenn dieses Endgame gut gemacht ist, könnte es die Spieler auch langfristig fesseln. Zum anderen sollten die Entwickler möglichst bald nach dem Release neue und vor allem abwechslungsreiche Inhalte nachliefern. Was wir bislang gesehen haben, wird uns ohne Zweifel für 20 bis 30 Stunden auf sehr gutem Niveau unterhalten. Danach könnten die auf Dauer gleichförmigen Kämpfe aber endgültig ihren Reiz verlieren.



Auf den ersten Blick verwirrend: Das Inventar wirkt überladen. Die zahlreichen Anzeigen erschließen sich aber nach etwas Eingewöhnungszeit von selbst.



Johannes Rohe
@DasRehRohe

Nach allem, was ich beim Anspielen gesehen und erlebt habe (und das war einiges), bin ich überzeugt, dass The Division deutliche Schwächen hat: Die Kämpfe sind spannend, aber sehr eintönig. Die Feinde (auch Elite-Gegner oder Bosse) sind nur durch ihre Zähigkeit und Anzahl gefährlich, aber nicht, weil sie besondere Fähigkeiten hätten oder sonderlich clever wären. Die Missionen, vor allem die zufallsgenerierten Ereignisse, unterscheiden sich kaum voneinander. Hier geht eindeutig Masse vor Klasse. Selbst die Spielwelt hat zwar Highlights und Nachbildungen echter Gebäude wie den Madison Square Garden zu bieten, viele andere Straßenzüge sind dafür grau und langweilig.

Dennoch hat The Division für mich das Zeug zum echten Hit. Denn die Suchtspirale wird mich von der ersten Minute an packen. Das gemeinsame Kooperlebnis ist hervorragend und wird durch die wunderbar taktischen Kämpfe noch verstärkt. Ich freue mich jetzt schon darauf, mit Mirco, Dimi und Tobi durch New York zu ziehen. Die unterschiedlichen Skills, Perks und Waffen bieten mir haufenweise Möglichkeiten und Variationen, um immer andere Spielstile auszuprobieren. Und dann gibt es ja noch die Dark Zone, die für echten Nervenkitzel sorgt. Ich bin extrem gespannt darauf, wie sich die Spieler in dieser freien PvP-Umgebung verhalten werden. Bis diese Begeisterung abgeflaut ist, hat Massive Zeit, neue Inhalte nachzuliefern. Um Spieler auch langfristig im verseuchten New York zu halten, sollten die dann aber auch wirklich neue Ideen, Aufträge und Spielmechaniken bringen und nicht nur drei neue Pistolen ins Spiel implementieren.

Die reine Suche nach besserem Loot hält uns dann nicht mehr bei der Stange. Dass Massive schon jetzt an neuem Content für etwa ein Jahr bastelt, wissen wir bereits. Auf das Ergebnis sind wir sehr gespannt. ★

Die Weltmeisterschaft im Kirschkernspucken wird alljährlich im nordrheinwestfälischen Ort Düren ausgetragen.



Legendäre Studios: Red Storm

DIE SPIELE DER PATRIOTEN

Ein amerikanischer Schriftsteller und ein britischer U-Boot-Kapitän gründen ein Spielestudio: Die Entstehungsgeschichte von Red Storm Entertainment ist ähnlich abenteuerlich wie die Thriller, mit denen Tom Clancy die Bestsellerlisten regierte. Begleiten Sie uns in eine Zeit, als noch Tom Clancy drin war, wo »Tom Clancy's« draufstand. Von Heinrich Lenhardt

Der Spiele-Beiname »Tom Clancy's« stand mal für U-Boote, Geheimagenten und den Kalten Krieg, heute fungiert er allgemein als Sinnbild für realistisch angehauchte Szenarien. Denn der Clancy-Lizenznehmer Ubisoft hat den 2013 verstorbenen Bestsellerautor längst zur Dachmarke umgemodelt, unter der man bei Studios in aller Welt entwickelte Spiele vermarktet. Mit dem Nebeneffekt, dass die meisten davon – von Splinter Cell bis The Division – rein gar nichts mit Tom Clancys literarischem Werk zu tun haben. Ganz anders war es in den wilden Anfangsjahren des ursprünglichen Clancy-Studios Red Storm Entertainment, einer Ära der Wagnisse und großen Egos. 1996 wird die Idee der Antiterror-Truppe namens Rainbow geboren, die parallel als Spiel und Roman gedeiht. Dass es überhaupt zu dieser Konstellation kommt, liegt nicht zuletzt an einem Action-Adventure, dessen 3D-Engine ein Stück Filmgeschichte mitgeschrieben hat.

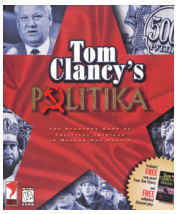
Kolonie der feuchten Augen

Tom Clancy ist in den Achtzigern nicht nur erfolgreicher Autor, sondern liebt auch Spiele – genauer gesagt: strategische Tabletop-Epen wie die Marine- und Luftwaffensimulation »Harpoon«, mit der er Schlachtszenarien für seinen Roman »Red Storm Rising« (dt.: »Im Sturm«) ausprobiert. Seinen Mac-Computer nutzt er hingegen vornehmlich zum Bücherschreiben, nicht zum Zocken. Bis er 1988 die Besprechung eines neuartigen Action-Adventures namens The Colony liest, das Mindscape gerade für den Mac veröffentlicht hat. Clancy interessiert sich für die erzählerischen Möglichkeiten des Mediums und findet die 3D-Schauplätze interessant, bald gerät er in den Bann der Spielwelt. The Colony hat für seine Zeit eindrucksvolle ausgefüllte Polygongrafik und eine subtile Erzählweise: Invasoren aus einer anderen Dimension haben eine menschliche Kolonie entvölkert, das Lesen hinterlassener Notizen



Im November 1996 wird das Gruppenfoto des Gründungsteams von Red Storm Entertainment geschossen. In vorderster Reihe von links nach rechts: CEO Doug Littlejohns, Investor Tom Clancy und David Smith, dessen Firma Virtus Corporation die Ausgangsbasis für das neue Studio ist. Hinter Littlejohns steht Brian Upton, Designer, Producer und Programmierer von Rainbow Six.

Politika



Veröffentlicht:
30. November 1997

Darum geht's:
Von Genre-Klassiker Risiko inspirierte Strategie im Brettspiel-Stil. Nach dem Ableben von Boris Jelzin ringen acht Fraktionen um die Macht in Russland. Im Rundentakt versuchen wir, Einfluss in den einzelnen Provinzen zu gewinnen, der Ausgang von Kämpfen wird ausgewürfelt.

Testzitat: »Wer mit einer gewissen Brettspiel-Behäbigkeit leben kann, darf sich über einen gut austarierten, herausfordernden Machtkampf freuen. So richtig zur Geltung kommt das Intrigenspiel aber erst bei einer Telefonrechnung-treibenden Multiplayer-Session per Internet.«
(61 Punkte in PC Player 2/1998)

Extras: Das Computerspiel wurde samt Politika-Taschenbuch verkauft. Red Storm veröffentlichte auch eine separate Brettspiel-Version.



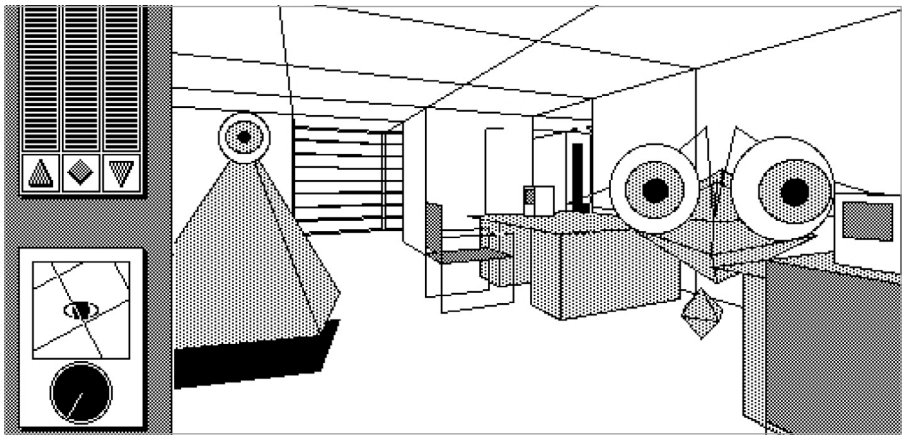


Schon vor der Gründung von Red Storm Entertainment gab es Spiele-Adaptionen von Clancy-Romanen. Microprose veröffentlichte 1989 die U-Boot-Simulation Red Storm Rising von Silent-Service-Veteran Sid Meier und Arnold Hendrick.

verrät mehr über die Handlung. »Da findet man einen Brief eines Kindes an seine Mutter. Darin steht, dass es von diesen Dreieck-Monstern träumt und furchtbare Angst hat. Tom sagte mir, dass ihn das fast zum Weinen gebracht hat«, erinnert sich der Colony-Programmierer David Alan Smith. Der staunt nicht schlecht, als er eines Tages den prominenten Schriftsteller in der Telefonleitung hatte: »Tom sagte: ›Hey, das Spiel ist toll, was machst du als Nächstes?‹. So kam es dazu, dass wir zusammengearbeitet haben.« Clancy investiert in die Softwarefirma Virtus Corporation, die Smith 1990 gründet, und die zur Keimzelle von Red Storm wird. Doch bei Virtus geht es zunächst nicht um Spiele, sondern um ein 3D-Grafiktool – und schuld ist James Camerons »The Abyss«.

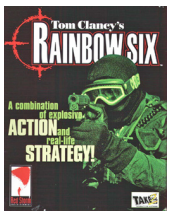
Camerons digitales Film-Set

Bereits 1987 findet ein Vorabmuster von The Colony seinen Weg in die Hände von Michael Backes, einem Digital-Guru im Hollywood der späten Achtziger. Als Backes die 3D-Welt von The Colony erlebt, kommt ihm die Idee, dass sich mit dieser Technik virtuelle Filmsets bauen ließen. Ganz konkret für »The Abyss«, das neue Science-Fiction-Opus von Regisseur James Cameron, den er berät. »Aus heiterem Himmel rief Backes mich an und fragte, ob ich daran interessiert sei, an diesem Film mitzuarbeiten«, erinnert sich David Smith. Aber hallo! Die Entwürfe für die Unterwasserstation Deep Core erhält Smith vom Filmveteran Ron Cobb, der schon als Konzeptkünstler an Kinoklassikern wie »Alien« oder »Jäger des verlorenen Schatzes« mitgewirkt hat. »Ich habe immer noch die originalen Blaupausen«, erzählt Smith. »Damit baute ich dann ein 3D-Modell der Station, sodass man virtuell darin herumlaufen konnte. Das war wahrscheinlich der erste erfolgreiche Einsatz von virtuellem Setdesign bei einer Filmproduktion«. Camerons Filmteam konnte nun auf dem Computer genau herausfinden, welche Teile als echte Sets gebaut werden müssen und welche Bereiche die Kamera gar nicht sieht – die Computersimulation spart Millionen an Produktionskosten. Diese Filmerfahrung bringt Smith auf den Gedanken, aus seiner Colony-Spielengine ein 3D-Tool namens »Virtus Walkthrough« zu machen, das Echtzeit-Spaziergänge in allen möglichen virtuellen Schauplätzen erlaubt. Damit ist seine Firma ein paar Jahre gut beschäftigt. Clancy-Spiele entstehen derweil auf Lizenzbasis anderswo, der spätere Civilization-Guru Sid Meier etwa programmiert 1988 die U-Boot-Simulation Red Storm Rising, Clancys Erfolgsroman »Jagd auf Roter Oktober« zieht zwischen 1987 und 1990 (dem Veröffentlichungsjahr des gleichnamigen Films) gleich drei Umsetzungen nach sich. Intern bei Virtus denkt lange niemand daran, eigene Spiele zu entwickeln. Bis ein ehemaliger Adobe-Manager eine Simulation vorschlägt, mit der die Idee eines Tom-Clancy-Spielestudios so richtig Schleichfahrt aufnimmt.



Als Mindscape 1988 David Smiths Action-Adventure The Colony veröffentlicht, sorgt die ausgefüllte 3D-Grafik für Aufsehen – auch bei Tom Clancy, der das Spiel auf seinem Mac ausprobiert.

Rainbow Six



Veröffentlicht:
21. Oktober 1998

Darum geht's:
Die von John Clark geleitete Antiterror-Truppe Rainbow flitzt zu internationalen Krisenherden und startet eine langlebige Actionserie. Planungsphase, Team-Taktik und realistische Waffen machen Red Storms zweiter Veröffentlichung zum Hit. Ein origineller Shooter mit Niveau.

Testzitat: »Ein schneller Ballerfinger ersetzt jede noch so sorgfältig geplante Strategie. Okay, der 3D-Teil macht schon Spaß. Als Special-Forces-Soldat mit dem Gewehr im Anschlag auf Terroristenjagd zu gehen, motiviert mich mehr, als zottelige Monster in einem 08/15-Gewölbe zu erlegen.«
(63 Punkte in GameStar 11/1998)

Extras: Spiel und gleichnamiger Clancy-Roman erscheinen binnen weniger Wochen, 1999 folgt das Addon Eagle Watch.

Mit SSN auf Tauchstation

1993 stößt Frank Boosman zum Team, ein Miterfinder von Adobe Acrobat und des PDF-Formats. Und der zählt gleich mal eins und eins zusammen: Erstens sind U-Boot-Simulationen wie Aces of the Deep oder Silent Service 2 in den frühen Neunzigern ein etabliertes und beliebtes PC-Genre. Zweitens hat man mit Virtus-Investor Tom Clancy doch den Kalter-Krieg-Autor schlechthin an der Hand. Warum also nicht ein eigenes Unterseespiel entwickeln, bei dem Clancys Name verkaufsfördernde Kompetenz ausstrahlt? Was dahergelaufene Lizenzentwickler können, können wir doch schon lange, so der Tenor. Tom Clancy ist angetan und vermittelt den Entwicklern den Kontakt zu einem militärischen Experten, der einige Jahre später Red Storm mitgründen wird: Doug Littlejohns, ein ehemaliger britischer U-Boot-Kapitän mit 30 Dienstjahren in der Royal Navy.

Das resultierende Spiel trägt den Titel Tom Clancy's SSN; dank des Inputs des erfahrenen Seebären wird es eine ebenso spannende wie realistische Simulation. Einige Aspekte mussten im Hinblick auf die Spielbarkeit allerdings vereinfacht werden, gesteht David Smith: »Doug merkte zum Beispiel an, dass eine richtige Katz-und-Maus-Jagd mit einem U-Boot nicht Stunden, sondern Wochen dauern kann. Das konnten wir so natürlich nicht umsetzen. Ansonsten peilten wir aber ein möglichst realistisches, fesselndes Spielgefühl an. Viele der Dinge, die wir einbauten, waren ziemlich akkurat, wie Wärmedämmschichten, Radar, Sonar-Verhalten oder Beschleunigungswerte«. U-Boote haben zwar keine Aussichtfenster, aber die grafische Darstellung des Unterwasser-Geschehens in SSN wird damit erklärt, dass es sich quasi vor dem inneren Auge des Kapitäns abspielt. »Wir hatten eine Menge Spaß damit. Es war ein ungemein interessantes und ziemlich



Die U-Boot-Simulation Tom Clancy's SSN wird 1996 von Mindscape veröffentlicht, doch künftige Spiele wollen Clancy & Co. selber als Publisher auf den Markt bringen.

gutes Spiel«, meint Smith. Und das, obwohl ein vielversprechendes Feature versenkt wird: »SSN hatte ursprünglich einen außergewöhnlichen Multiplayer-Modus. Es machte einen Riesenspaß, mit fünf oder sechs Leuten im Netzwerk zu spielen. Aber es waren noch die Anfangstage des Internets, und unser Publisher wollte kein Geld ausgeben, um Online-Server bereitzustellen. Also wurde das Feature gestrichen. Das war wirklich eine Schande.« Beim bösen Buben handelt es sich um Simon & Schuster Interactive, die Multimedia-Abteilung eines amerikanischen Buchverlags. Und der Ärger über diese Entscheidung ist nicht der einzige Grund, warum Virtus und Tom Clancy ihre Spiele in Zukunft selber veröffentlichen wollen.

Meuterei gegen den Publisher

Ende 1996 kommt Tom Clancy's SSN auf den Markt, erntet freundliche Kritiken und verkauft sich manierlich. Der Promifaktor des Namenspaten wird weidlich ausgeschlachtet: Clancy hält sich zwar aus der Entwicklung heraus, tritt aber einer in einer 45minütigen Videodokumentation auf, die mit dem Spiel ausgeliefert wird. Es gibt sogar einen SSN-Begleitroman, der es irgendwie in die Bestsellerlisten schafft, obwohl es sich eigentlich nur um eine überarbeitete Version des Spieldesigndokuments von Mitentwickler Juan Benito handelt. Macht nix – so lange groß genug »Tom Clancy«draufsteht, würde sich sogar ein Nachdruck des örtlichen Telefonbuchs gut verkaufen. Das große Geld mit dem U-Boot-Spiel macht vor allem Publisher Simon & Schuster Interactive, was Doug Littlejohns sauer aufstößt. Der hat inzwischen seine militärische Karriere beendet und besucht im November 1995 das Virtus-Team in Cary, North Carolina, um es bei der Entwicklung von SSN zu beraten. Da er inzwischen auch einen MBA-Abschluss an einer Wirtschaftshochschule nachgeholt hat, knöpft er sich auch den bestehenden Vertrag vor: »Was Tom und David betrifft, war es der schlechteste Deal, den ich je gesehen hatte. Selbst wenn das Spiel ein Riesenhit werden sollte, würden sie nach der Vorauszahlung nie zusätzliches Geld sehen«, meint Littlejohns. »An einem Sonntagmorgen saß ich in Toms Haus mit Blick auf die Chesapeake Bay, machte eine Tasse Kaffee und schrieb ihm eine zweiseitige Notiz, in der stand: »Wenn du Computerspiele ernsthaft und richtig machen willst, musst du eine eigene Firma mit Spielern gründen.« SSN zum Trotz hält Littlejohns das Virtus-Team nicht für ausreichend spieleaffin, weil die Firma ja primär 3D-Tools entwickelt. Nach seinem schriftlichen Ratschlag reist Littlejohns nach England zurück, dann passiert ein paar Monate lang gar nichts. Bis im Februar 1996 Tom Clancy vor seiner Haustür in London steht: Der Autor ist Ehrenmitglied der königlichen Leibgarde Beefeasters und anlässlich eines jährlichen Abendessens gerade in der Stadt. Bei der Gelegenheit besucht er Littlejohns, um ihm persönlich etwas mitzuteilen: »Ich befolge deinen Rat und gründe eine Spielefirma. Und ich will, dass du sie leitest«.



Was hat öde Alien-Strategie mit Tom Clancy zu tun? Dominant Species entpuppt sich als Flop.

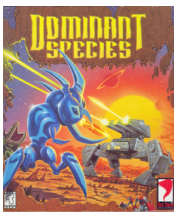
Der Commodore übernimmt das Steuer

Littlejohns grübelt einige Monate über das Angebot. Zum einen interessiert er sich nicht sonderlich für Computerspiele, zum anderen müsste er nach North Carolina ziehen und sich mit den US-Einwanderungsbehörden herumärgern – will man sich das wirklich antun? Eine Mahnung der Gattin gibt den Ausschlag: »Ich will nicht, dass du in 20, 30 Jahren im Rollstuhl hockst und sagst: »Hätte ich das damals nur gemacht!«. Stattdessen sitzt Littlejohns im November 1996 bei der Aufnahme des Gründerteam-Fotos in vorderster Reihe neben Tom Clancy sowie David Smith. Smiths Firma Virtus ist nämlich neben Clancy und dem Medienkonzern Pearson einer der großen Anteileigner von Red Storm und soll das neue Spielestudio mit Grafiktechnologie versorgen. Pearson wiederum ist mit rund 20 Prozent an Red Storm beteiligt, weil man den auslaufenden Buchvertrag mit Tom Clancy unbedingt verlängern wollte. Die Veröffentlichung des Spiels SSN durch Simon & Schuster hat Ängste geweckt, dass der Autor auch seine Bestseller beim Konkurrenten unterbringen könnte. So nutzte Clancy die Simulation als Druckmittel bei seinen Vertragsverhandlungen: »Tom hat wahrscheinlich wegen dem kleinen Spiel SSN einige Millionen mehr gemacht«, lacht David Smith.

Von der Geiselrettung zum Regenbogen

Fragt sich nur, welche Spiele Red Storm nun eigentlich entwickeln soll. Bereits im Sep-

Dominant Species

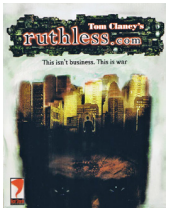


Veröffentlicht:
31. Oktober 1998

Darum geht's:
Nach dem Erfolg von Command & Conquer und Warcraft 2 werden PCs mit Echtzeitstrategiespielen überschüttet, die meisten sind uninspiriert und überflüssig. So auch Red Storms Genre-Beitrag, bei dem sich Basen bauende Alien-Viecher gegen Invasoren von der Erde wehren.

Testzitat: »Die Grafik kommt in 3D daher, was aber weder gut aussieht noch besonders übersichtlich ist. Obwohl das Spiel ganz gut durchdacht ist, riecht das alles doch sehr nach Low-Budget-Produktion. Der Funke springt bei den kargen Landschaften nicht über, und die Levels langweilen.«
(51 Punkte in GameStar 4/1999)

Ruthless.com



Veröffentlicht:
30. November 1998

Darum geht's:
Leichte Rundenstrategie-Kost mit Brettspiel-Flair. Durch kluges Ressourcen-Management und schmutzige Tricks erobern wir skrupellos den Softwaremarkt, um die böse Firma EvilSoft zu Fall zu bringen. Es gibt sechs Szenarien plus Multiplayer, aber wenig Spielspaß.

Testzitat: »Ruthless.com will komplexe Wirtschaftsvorgänge simulieren, scheitert aber am eintönigen Spielprinzip und der lachhaften Präsentation. Allenfalls für BWL-Studenten interessant – aber die sollten ja wissen, wo man zuerst spart.«
(43 Punkte in GameStar 4/1999)

Extras: Erschien zusammen mit einem Begleitroman (deutscher Titel: »Tigerjagd«).



Team Rainbow eilt zur Rettung: Der innovative Taktik-Shooter füllt die Firmenkasse und startet eine langlebige Serie.

tember 1996 laden Tom Clancy und der designierte Red-Storm-Chef Doug Littlejohns ihr frischgebackenes Team zum Wochenend-Workshop in Williamsburg, Bundestaat Virginia. »Wir verbrachten drei Tage mit Brainstorming«, erinnert sich Littlejohns, »Für mich war das auch eine Gelegenheit, alle neuen Mitarbeiter zu treffen und zu sehen, wer noch von Virtus zu Red Storm wechseln wollte.« Dutzende Spielideen werden angedacht, am Ende einigt man sich auf drei Titel, die das größte Hitpotenzial versprechen: Das brettspielartige Politika, den Echtzeitstrategie-Vertreter Dominant Species – und einen ambitionierten Mix aus Taktik und Shooter, der sich realistischer spielen soll als zeitgenössische Ballereien wie Doom und Quake. Das Projekt trägt Arbeitstitel wie »HRT« (Hostage Rescue Team) und »Black Ops«, letztlich wird daraus – Rainbow Six.

Doug Littlejohns erinnert sich, wie er in den frühen Morgenstunden »über einer Flasche Scotch« mit Tom Clancy zusammensaß: »Da sagte ich: ›Angesichts all der Terroristenaktivitäten wird es höchste Zeit, dass die Regierungen der Welt gemeinsam einen Plan vorbereiten, bei dem all die diplomatischen Freigaben schon unterschrieben sind. Wenn es eine Krise gibt, musst du also nicht erst wochenlang verhandeln, damit dir die Ausländer bei der Lösung des Problems helfen.« Clancy springt auf das Konzept an und gibt der fiktiven Einsatztruppe den Namen Rainbow, da ihre internationalen Agenten ähnlich vielfältig sein sollen wie die Farben des Regenbogens. Die Zahl Sechs wurzelt im Militärjargon und bedeutet sinngemäß »Anführer« oder »hinten« – der Ausdruck »Got your six« steht für »Ich gebe dir Deckung«. Passt, geht ja um Teamwork. Der späte Umtrunk gebiert folglich eine außergewöhnliche Medien-Kombination: In den nächsten beiden Jahren entstehen Rainbow Six (das Buch) und Rainbow Six (das Spiel) – parallel.

Strategie-MMO und Red-Storm-Rennspiel

Das Red-Storm-Pensum wäre fast noch ehrgeiziger gewesen: Laut Doug Littlejohns wurde sogar ein vierter Titel entwickelt, ein Action-Rennspiel: »Nach einer Weile flog es in den Papierkorb, es war einfach nicht gut genug«. Das Personal dieses Projekts wird auf Dominant Species und Rainbow Six aufgeteilt. David Smith erinnert sich an eine andere unverwirklichte Spielidee aus der SSN-Entwicklungszeit, ein ambitioniertes Strategie-MMO. »Wir wollten mit Leuten wie dem General und späteren US-Außenminister Colin Powell zusammenarbeiten, um realistische Szenarien zu erstellen, durch die sich dann die User spielen. Ich dachte, dass es fantastisch werden könnte.« Letztlich entscheidet man sich

Force 21



Veröffentlicht:
31. Juli 1999

Darum geht's:
Mit Artillerie, Hubschraubern und Panzern stellt sich die amerikanische Force 21 dem Einmarsch chinesischer Streitkräfte in Kasachstan entgegen. Für die anspruchsvollen Echtzeitschlachten wurde General Brad Franks von der US Army als Berater konsultiert.

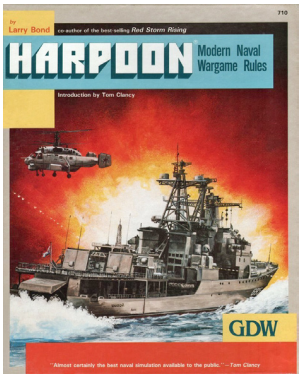
Testzitat: »Hat man sich an die schnöde Optik gewöhnt, entfaltet Force 21 seine Stärke. Trotz zahlreicher Fahrzeuge auf engem Raum ist die Lage stets übersichtlich. Panzertaktiker werden Spaß haben, mir waren die Gefechte zu dröge.«
(62 Punkte in GameStar 9/1999)

Tom Clancy: Bestsellerautor und Militär-Nerd

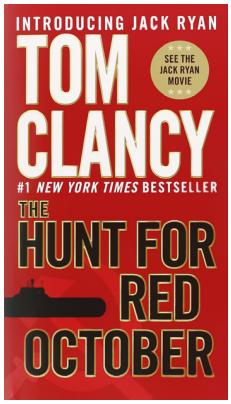


Tom Clancy (1947-2013) war ein Versicherungsvertreter mit einem Faible für Militärtechnologie und Marinegeschichte, als er 1984 seinen ersten Roman veröffentlichte. Der damalige US-Präsident Ronald Reagan pries den U-Boot-Thriller »Jagd auf Roter Oktober« prompt als »perfekten Schmöker«, den man nicht aus der Hand legen könne. Bessere Publicity gibt's nicht, das Buch wurde mit Sean Connery verfilmt und war der Auftakt zu einer ganzen Reihe von Bestsellern, insgesamt fanden die Clancy-Romane weltweit über 100 Millionen Abnehmer. Der selbsternannte Militär-Nerd wurde sogar verdächtigt, Zugriff auf Geheimunterlagen zu haben, so realistisch war seine Beschreibung moderner Technologien und Strategien. »Hätte ich solche Informationen ausgeplaudert, würde man mich in den Tower von London stecken«, gibt der britische U-Boot-Kommandant Doug Littlejohns zu Protokoll, der von 1996 bis 2000 Clancys Spielestudio Red Storm Entertainment leitete.

Tom Clancys Romane sind ebenso spannend wie ideologisch, üblicherweise mit den USA in der Heldenrolle und Nationen wie Russland, Japan oder China als Bösewichten. Die realistische und positive Darstellung der Militärs machte Clancy zum Lieblingsautoren vieler US-Offiziere, für die Recherche seiner Bücher konnte er auf ein Netzwerk kompetenter Berater zurückgreifen. Clancy war kein Computerspieler, ihn faszinierten strategische Kriegsspiele wie Harpoon von Larry Bond, einem ehemaligen US-Marineoffizier. Bereits 1979 erschien das Tabletop-Original, eine PC-Umsetzung wurde 1989 von Three-Sixty Pacific veröffentlicht. Clancy trat 1980 mit Bond in Kontakt und nutzte Harpoon, um Schlachtszenarien für seinen zweiten Roman Red Storm Rising (dt.: »Im Sturm«) durchzuspielen, der 1986 erschien.



Clancy schätzte strategischer Kriegsspiele wie Harpoon von Larry Bond, der auch als Co-Autor am Roman »Red Storm Rising« mitarbeitete.





Clancys Erfolgsroman »Jagd auf roter Oktober« lieferte mehrfach Lizenzfutter für Spiele: 1987 für eine Draufsicht-Simulation 1 sowie 1990 für eine Action-Filmumsetzung für NES 2 und Heimcomputer 3.

Paramount erwarb bereits 1999 die Rechte für eine Verfilmung von Rainbow Six, doch die Produktion wurde nie gestartet.

dafür, das aufwendige Projekt nicht zu verfolgen. Stattdessen bastelt Red Storm in seinen Anfangsjahren an Mittelmaßspielen herum, statt sich auf den offensichtlichen Hit zu konzentrieren: »Als ich Rainbow Six entstehen sah, war es um Längen besser als alles andere, an dem wir arbeiteten«, erinnert sich Smith. »Diese anderen Spiele waren Ablenkungen. Politika war interessant, einer der ersten Fälle, wo ein Buch zusammen mit dem Spiel ausgeliefert wurde, aber nichts kam an Rainbow Six heran«. In der Tat werden die ersten beiden Veröffentlichungen von Red Storm, Politika und Dominant Species, zu kommerziellen Flops. Rainbow Six muss dem Studio den Hintern retten – doch die Geburt verläuft alles andere als leicht.

»Schnell und tödlich, aber realistisch«

Eine Hauptrolle im Entwicklungsdrama von Rainbow Six spielt Brian Upton, Designer, Produzent und Programmierer in Personalunion. In einem 2000 veröffentlichten Artikel fasst er zusammen, welche Ziele sein Team ursprünglich verfolgte: »Wir wollten die Spannung von Filmen wie ›Mission: Impossible‹ und ›Das dreckige Dutzend‹ einfangen: den Nervenkitzel, einem Team ausgebildeter Spezialisten dabei zuzusehen, wie sie einen Einsatz mit der Präzision eines Uhrwerks erledigen. Ein realistischer Shooter, der auch Spaß macht, wenn man nicht die Reflexe eines Quake-Spielers hat. Der Spielablauf würde sich um eine Planungsphase drehen, auf die eine Actionphase folgt. Die Spieler wählen ihre Teams aus einem Kader von Agenten mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen. Die Kämpfe sollen schnell und tödlich, aber realistisch sein. Auch wenn ein einziger Schuss töten kann, begünstigt das Spiel vorsichtiges Zielen statt des typischen Run-&-Gun-Stils.«

Die Entwickler experimentieren zunächst mit verschiedenen Szenarien wie dem Zweiten Weltkrieg und den 60er-Jahren. Tom Clancy hat sich inzwischen in die Arbeit am Rainbow-Roman gestützt und bestätigt im April 1997, dass die Terroristenbekämpfung in der Gegenwart stattfindet. Sowohl Buch als auch Spiel sollen, nein, müssen im Herbst 1998 erscheinen, pünktlich zum Weihnachtsgeschäft. CEO Doug Littlejohns macht deutlich, dass Termine auf Gedeih und Verderb einzuhalten sind: »Ich erinnere mich, wie ich einem Mitarbeiter einmal sagte: ›Mir ist es egal, ob du dich draußen nackt von einem Baum baumeln lässt, solange du das Spiel zu dem Zeitpunkt fertigmachst, auf den wir uns geeinigt haben.‹ Manchmal musste man die Kollegen daran erinnern, was wir machen und warum sie hier sind« meint Littlewoods. Für die Rainbow-Six-Entwickler beginnt laut Brian Upton eine »21-monatige Achterbahn-

Red Storms erster Kapitän: Interview mit Doug Littlejohns



Vom U-Boot-Kommandanten zum Studiochef: In seinen 30 Jahren bei der britischen Royal Navy erlebt Doug Littlejohns Einsätze im Kalten Krieg und dem Falkland-Konflikt. Als er 1984 seinen Freund und Kollegen James Perowne in den USA besucht, lernt er per Zufall den Autor Tom Clancy kennen – und verschafft diesem eine Besichtigung eines britischen Atom-U-Boots der Polaris-Klasse. Es ist der Beginn einer langen Freundschaft, Littlejohns wird später Trauzeuge bei Clancys zweiter Hochzeit. 1996 übernimmt er auf Wunsch des Schriftstellers das Ruder bei Red Storm Entertainment und steuert das Studio bis zum Verkauf an Ubisoft durch die rauen Gewässer des Spielemarkts.

GameStar: Nach drei Jahrzehnten im Militärdienst übernahmst du die Leitung eines Spielestudios. Führte der unterschiedliche Arbeitsstil zu Problemen?

Doug Littlejohns: Wenn ich nicht in U-Booten, sondern allgemein beim Militär gedient hätte, wäre das wohl so gewesen. Aber in der U-Boot-Welt musst du mit Leuten zurechtkommen, und das auf engstem Raum. Das geht nicht, indem man herumstapft und brüllt. In U-Booten herrscht eine viel entspanntere Atmosphäre, aber zugleich strenge Disziplin. Jedem ist klar: Wenn einer Mist baut, werden alle sterben.

Tom Clancy hat euch bei der Spieleentwicklung machen lassen, was war seine Rolle bei Red Storm?

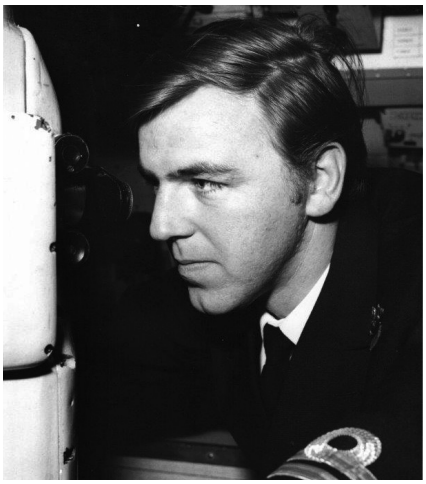
Tom war ein Mann voller Ideen und Worte, ein brillanter Autor. Aber er war kein Geschäftsmann. Alles, was mit dem Business zu tun hatte, langweilte ihn zu Tode. Während der Aufsichtsratssitzungen versank er in seinem Stuhl, und als wir zu den Finanzen kamen, musste ich ihn unter dem Tisch treten, um ihn wachzuhalten. Was aber am wichtigsten war: Er sagte mir einmal, dass er in viele Dinge investiert hatte, als er begann, erfolgreich zu sein, doch Red Storm war das erste Investment, mit dem er einen Gewinn machte – das hat ihn begeistert.

Du selbst warst nie aktiver Spieler?

Ich hatte mich vorher nie für Computerspiele interessiert. Mein einziger Beitrag zur Spieleproduktion bei Red Storm war der Deppentest: Wenn die Entwickler eine fertige Version für die Vervielfältigung hatten, gaben sie mir die Scheibe. Wenn ich nicht in der Lage war, das Spiel zu starten, durfte es das Haus nicht verlassen.

Auf wen hast du dich verlassen, wenn es bei Rainbow Six um Entscheidungen spielerischer Natur ging? Auf die Producer Brian Upton und Carl Schnurr?

Carl war einfach nur brillant, ein sehr guter Spielekenner, der wusste, was zu tun war. Ich hörte auch auf den Rat von unserem Verkaufsleiter Dick Vernook, der schon viele Spiele auf den Markt gebracht hatte. Brian und ich hatten eine Hin-und-Her-Beziehung. Seine Vorstellung von einem guten Spiel waren nicht notwendigerweise etwas, was ich kommerziell für sinnvoll hielt. Es war jetzt nicht so, dass wir uns geschlagen hätten, aber zur Verkaufs- und Marketing-Abteilung hatte ich ein engeres Verhältnis.



Der Kommandant greift zum Periskop: Doug Littlejohns 1975 auf dem U-Boot HMS Osiris.

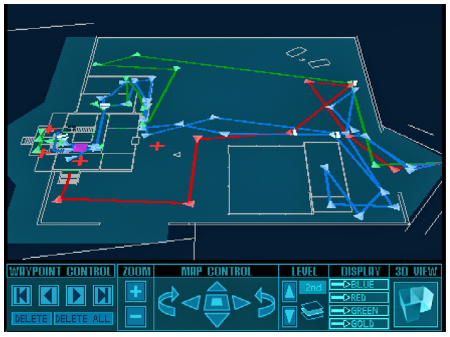
Hattet ihr schon während der Entwicklung von Rainbow Six das Gefühl, dass es ein großer Erfolg werden würde?

Als unser Verkaufsleiter Dick Vernook bei einem unserer Wochenmeetings das erste Mal eine frühe Version von Rainbow Six sah, war er richtig begeistert und meinte, dass das etwas Außergewöhnliches sei. Das Besondere war für ihn die Kombination aus Action und Strategie. Obwohl ich selber nicht spielte, kamen mir Actionspiele immer etwas hirnlos und Strategiespiele etwas langweilig vor. Also sagte ich »Warum machen wir nicht beides in einem?«. Alle möglichen Experten meinten, dass es niemals funktionieren würde. Aber es wurde ein Riesenerfolg, und dann versuchten auch die anderen, Spiele dieser Art zu machen.

Was hat Rainbow Six für das Wachstum des Studios bedeutet?

Rainbow Six ist das Kultspiel, aber der Nachfolger Rogue Spear war sogar noch erfolgreicher, weil es auch für Playstation und Nintendo 64 erschien. Das erlaubte der Firma, aus dem Nichts zu einem großen Marktteilnehmer zu werden. Unser Umsatz betrug im ersten Jahr durch Politika eine Million Dollar, im nächsten Jahr waren es 16, im dritten Jahr 65 Millionen.





Die Planungsphase ist die wichtigste Innovation von Rainbow Six. Nach der Wahl von Personal und Ausrüstung wird auf der Karte die Taktik festgelegt, bevor es in den Einsatz geht.

fahrt«, es kommt zu überraschenden Technikproblemen. Erst ist die Engine von Virtus für Spielezwecke zu langsam, dann fällt ein wichtiger Programmierer krankheitsbedingt aus, und überhaupt hat man sich zu viel vorgenommen und – bei aller Planerei im Spiel – selbst zu wenig geplant: »Das Projekt war von Anfang an zu ambitioniert, vor allem mit dem kleinen und unerfahrenen Team, mit dem wir begannen«, meint Upton, dessen Team einen Großteil der Zeit im Crunch-Modus verbringt und Überstunden schiebt.

Rainbow Six: Rogue Spear



Veröffentlicht:
22. November 1999

Darum geht's:
Team Rainbow rückt zu 18 neuen Einsätzen aus, bei denen der Spielablauf von der Künstlichen Intelligenz bis zum Missionsdesign rundum verbessert ist. Die Planungsphase bietet mehr taktische Optionen, im Action-Einsatz hilft das Um-die-Ecke-gucken beim unbemerkten Anschleichen.

Testzitat: »Fast alle von uns bemängelten Unzulänglichkeiten an Rainbow Six wurden ausgemerzt. Rogue Spear spielt sich flott, hat interessante Missionen, und durch den Strategiepart gewinnt die Action deutlich an Tiefe. Richtig gut hat mir die Soldaten- und Gegner-KI gefallen.«
(82 Punkte in GameStar 11/1999)

Extras: Im Jahr 2000 erscheinen gleich drei Missionspakete – das Spiel ist beliebt.

Tom öffnet Türen

Ausgesprochen stressfrei verläuft dagegen die Zusammenarbeit mit Tom Clancy: »Tom warf einige Ideen in unsere Richtung, aber ihm war klar, dass er kein Designer war. Er respektierte, dass es sich um ein anderes Medium handelte«, erinnert sich David Smith. »Tom pflegte zu sagen: ›Die Leute nehmen meine Bücher und machen Filme daraus, und ich muss das nicht alles kontrollieren. Ich muss nur die Schecks einlösen.‹ Also überließ er es uns, was wir mit seinen Ideen anstellten«. Ähnliches erzählt Sid Meier, der Tom Clancy bereits 1988 für sein U-Boot-Spiel Red Storm Rising konsultiert hat: »Tom war interessiert, aber umgänglich. Er ließ uns viel Freiraum.«

Für Red Storm ist der Namenspate noch in anderer Hinsicht ein Gewinn: Er öffnet Türen – vor allem bei der Armee. Denn die patriotischen und armeefreundlichen Romane des Bestsellerautors sind quasi Pflichtlektüre für Offiziere. Deshalb dürfen die Entwickler den US-Militärstützpunkt in Fort Bragg besuchen und sogar einem Trainingseinsatz der FBI-Akademie in Quantico beiwohnen. Letzterer ist laut David Smith die perfekte Recherche für Rainbow Six und hinterlässt einen nachhaltigen Eindruck: »Frank Boosman und ich beobachteten einen Übungseinsatz des FBI-Geiselrettungsteams. Diese Typen, ganz in schwarz gekleidet, seilten sich von einem Helikopter ab, fast wie Ninjas. Dann ging das Feuerwerk los, sie begannen, Blendgranaten in die Räume zu werfen. Es war so viel beeindruckender als ein Film. Auf unserer dreistündigen Autofahrt zurück überlegten wir: ›Das ist so verblüffend und fesselnd, wie können wir daraus ein Spiel machen?‹« Zu den konsultierten Experten gehören auch zwei Ausbilder der deutschen Waffenfirma Heckler & Koch, mit denen Motion-Capture-Aufnahmen gemacht werden, wie Brian Upton berichtet: »Ein Schauspieler wäre vielleicht versucht gewesen, die Bewegungen zu übertreiben, diese Jungs spielten es aber absolut unverfälscht. Die Spielcharaktere kommen dadurch als seriös und kompetent rüber, wodurch sie doppelt so beängstigend wirken.« Doch für Red Storm ist die Verbindung zu Clancy und dessen entstehendem Roman nicht nur ein Segen: Die damit verbundenen Terminverpflichtungen wirken sich auf die Qualität des Spiels und die Gesundheit seiner Entwickler aus.

Kurz vor dem Crash

Im Oktober 1997 hinkt Rainbow Six bereits kräftig dem Zeitplan hinterher, »zum Teil lag das an der ambitionierten Größe des Projekts«, erklärt Upton. »Weil die Story von Clancys entstehendem Buch die Schauplätze vorgab, wollten wir 16 komplett unterschiedliche Settings erschaffen – das war

Freedom: First Resistance



Veröffentlicht:
30. November 2000

Darum geht's:
Es muss nicht immer Clancy sein: Eine Romantrilogie von Anne McCaffrey lieferte den Rahmen für wenig reizvolle Action-Adventure. Aliens haben die Erde besetzt, für Menschheit und Spieler ist das gleichermaßen unerfreulich.

Testzitat: »Von mir aus können die Außerirdischen in Freedom ruhig über die Erde herrschen – angesichts der spielerischen Schwächen trete ich den Rebellen nicht bei. Es macht einfach wenig Spaß, die unübersichtlichen Levels nach irgendwelchen Gegenständen abzugrasen.«
(52 Punkte in GameStar 3/2001)

Extras: McCaffreys Catteni-Romanzyklus erschien ab 1997 auch in Deutschland.

Clancy drauf, aber nicht drin: Die Ubisoft-Ableger



Tom Clancy's Splinter Cell (2002 – 2013)

Der Schleichserie um den NSA-Agenten Sam Fisher räumt zwar Preise ab, der aktuellste Teil Blacklist (2013) verkauft sich aber nur noch enttäuschende zwei Millionen Mal. Mit dem Werk von Tom Clancy hat die Heimlichtuerei von Anfang an nichts zu tun.



Tom Clancy's Endwar (2008)

Der Echtzeit-Titel behandelt einen Krieg ums letzte Öl – das könnte auf einem Clancy-Buch basieren, tut's aber nicht. Spielerisch erinnert Endwar an World in Conflict, aber ohne dessen Tiefgang. Kurios: Die Einheiten darf man mit Sprachbefehlen herumscheuchen.



Tom Clancy's H.A.W.X. (2009 – 2010)

Auf zwei Teile bringt es diese Kampfjet-Actionorgie, in der man einen machthungrigen Söldnerkonzern (Teil 1) sowie die Russen (Teil 2) bekämpft. Spielerisch ist der zweite Teil eher ein Rückschritt, technisch sind beide Titel allerdings durchaus vorzeigbar.

eine gewaltige Grafikbürde«. 14-Stunden-Arbeitstage sind bald die Norm, Upton steht kurz vor dem Nervenzusammenbruch. Am Ende müssen die Entwickler die Testphase stark abkürzen, damit das Spiel wie geplant im August 1998 erscheinen kann. Das Missionsdesign muss dabei bereits Monate vor der Fertigstellung von Clancys Roman festgezurrt werden, weshalb sich die letzten Einsätze in Buch und Spiel voneinander unterscheiden. Für scheißnasse Entwicklerstirnen sorgt indes ein anderes Problem: »Wir entdeckten selbst eine Woche vor dem Mastertermin noch neue Bugs, die zu Abstürzen führten. Wenn einer davon größere Umbauten erfordert hätte, wären wir in gewaltige Schwierigkeiten geraten«, berichtet Upton. Man merkt dem fertigen Spiel an, dass es unter Zeitdruck fertiggestellt wurde. Diverse Bugs müssen durch Patches behoben werden und die Künstliche Intelligenz hat ihre schwachen Momente, GameStar vergibt 63 Punkte. Denn das Konzept von Rainbow Six fasziniert zwar auf Anhieb, so richtig ausgereift entfaltet es sich aber erst 1999 beim Nachfolger Rogue Spear (82 Punkte).

Dass der Erstling trotz seiner Macken zum Hit wird, ist den umtriebigen Marketingbemühungen von Doug Littlejohns und Verkaufsleiter Dick Vernook zu verdanken. Letzterer schlägt gar TV-Werbespots vor, ungewöhnlich für ein PC-Spiel des Jahrgangs 1998. Littlejohns arrangiert den Abdruck des ersten Roman-Kapitels im führenden US-Spielemagazin PC Gamer, wozu es einiger Überredungskunst bei Clancys Buchverlag bedarf: »Ich hatte eine Menge Ärger mit den Marketingleuten von Penguin Putnam. Die wollten Tom Clancy am liebsten in eine Kiste mit dem Etikett ›Buchautor‹ sperren«, meint Littlejohns. »Niemand in der Spielerwelt hatte vorher von Tom Clancy gehört. Die Leute, die Tom Clancy kannten, waren alte Säcke, die seine Bücher in Flugzeugen lasen, aber sie spielten nicht am Computer. Um aus Tom eine universelle Marke zu machen, mussten wir die Kids auf ihn aufmerksam machen.« Am Ende profitierten beide Seiten von der Multimedia-Offensive: »Letztendlich gab der Buchverlag zähneknirschend zu, dass das Spiel zu erhöhten Verkäufen der Clancy-Romane führte«, triumphiert Littlejohns.



Der Rainbow-Six-Nachfolger Rogue Spear erbt das Spielprinzip und merzt Schwächen aus.

Die Clancy-Inflation

Mit dem Rainbow-Rezept hat Red Storm eine neue Action-Erfolgsformel gefunden, andere Tom-Clancy-Spielversuche sind weitaus weniger erfolgreich. Das leichtgewichtige Strategiespiel Ruthless.com und die taktischen Panzerschlachten von Force 21 ernten durchwachsene Kritiken. Und Rainbow Six ist zwar ein echter Clancy-Roman, aber die weiteren Begleitbücher zu Spielen werden bei No-Name-Autoren in Auftrag gegeben. Der prominente Name wird dennoch groß aufs Cover gedruckt, am apostrophierten »s« erkennt man Fließbandware à la »Tom Clancy's Power Plays«. Der große Meister steuere Ideen bei, ist diesen Romanen aber nicht allzu eng verbunden: »Jemand fragte Tom mal, ob er eines dieser Taschenbücher wirklich selber geschrieben habe. Er antwortete: ›Geschrieben? Ich habe es nicht mal gelesen!‹«, grinst David Smith, »Tom war eine Marke. Es gab Abnehmer für alles, was er machte.« Doch im Spielebereich zündet außer Rainbow Six nichts, Littlejohns Schrotflinten-Produktstrategie scheitert am zunehmend hit-zentrischen Markt. Die Rainbow-Konsolenumsetzungen verschönern zwar die Firmenbilanz, doch selbst bei Tom Clancy verfliegt der Enthusiasmus, die Studioeigner entwerfen Ausstiegspläne. Anfang 2000 drückt ein Börsencrash die Investitionsfreude der ganzen Branche – doch ein französischer Publisher hat die Marke Clancy fest im Visier.

Als Ubisoft im August 2000 Red Storm kauft, freut man sich nicht nur über die drei Millionen Verkäufe, die Rainbow Six und Rogue Spear damals bereits angesammelt haben. »Dieser Vertrag gibt Ubisoft auch Zugriff auf weltberühmte Lizenzträger wie Tom Clancy«, frohlockt der Ubi-Gründer Yves Guillemot. Es dauert nicht lange, bis sein Konzern ausgiebig Gebrauch davon macht. Beim Studio in Montreal entsteht sowieso gerade ein neues Spiel um einen Geheimagenten, der als James-Bond-Double angedacht war, dann aber zum NSA-Schleicher umgemodelt wurde. Noch »Tom Clancy's« auf die Schlachtel gedruckt, fertig ist 2002 das erste Splinter Cell. Red Storm wiederum arbeitet zum Zeitpunkt der Ubisoft-Übernahme am militärischen Taktik-Shooter Ghost Recon, der 2001 erscheint und zum neuen Serien-Standbein des Studios wird. Zugleich verordnet der neue Besitzer allerdings eine Schrumpfkur: Während das unabhängige Red Storm zwischen 1998 und 2002 von rund 20 auf 120 Mitarbeiter gewachsen ist, werden rasch Produktpalette und Personal eingedampft: 2004 ist nur noch von 43 Red-Storm-Entwick-

Shadow Watch



Veröffentlicht:
30. November 2000

Darum geht's:
Ein sechsköpfiges Spezialistenteam rückt aus, um an isometrisch dargestellten Schauplätzen Dokumente zu klauen oder Gegner auszuschalten. Das Rundentaktikspiel ist nicht allzu komplex, aber mit seinem Aktionspunktesystem und zufälligen Levelelementen durchaus unterhaltsam.

Testzitat: »Die sparsam kolorierte Comicgrafik schwankt zwischen Stil und Kargheit. Zum Minimal-Look gesellt sich das Minimal-Spielsystem, das zwar eingängig, aber wenig fordernd ist – zumal die Steuerung über Icons unnötig kompliziert wird.«
(65 Punkte in GameStar 6/2000)

Extras: Erschien zusammen mit einem Begleitroman (deutscher Titel: Nachtwache).

Ghost Recon



Veröffentlicht:
30. November 2001

Darum geht's:
Red Storms zweites Serien-Standbein bietet taktische Team-Action an der frischen Luft. Eine geheime US-Militäreinheit schleicht und schießt sich durch den Kaukasus, um russische Nationalisten zu stoppen. In 15 kniffligen Missionen wechseln wir zwischen sechs Gruppenmitgliedern.

Testzitat: »In derartigen Momenten liebe ich Ghost Recon: Wenn ein sorgfältig geplanter Einsatz gelingt und das lange Warten im Gebüsch sich auszahlt. Empfehlenswert, wenn für Sie bei Taktik-Shootern vor allem die erste Worthälfte wichtig ist und Sie auf eine gute Story verzichten können.«
(82 Punkte in GameStar 1/2002)

Extras: Addons Desert Siege (2002), Island Thunder (2002). Ab 2008 erschienen auch Ghost-Recon-Bücher, jedoch nicht von Tom Clancy, sondern von mehreren Autoren unter dem Sammelpseudonym »David Michaels«. Die schrieben auch Splinter-Cell-Romane.





Rainbow Six spielt meist in Gebäuden, Ghost Recon (links) hingegen an der frischen Luft. Im neuen Ghost Recon Wildlands treibt Ubisoft diese Bewegungsfreiheit an die Open-World-Spitze.

 Der Charakter »Doug Little« im Clancy-Roman »Red Storm Rising« ist eine Anspielung auf Doug Littlejohns.

Der schwermütige 3D-Kolonist: Interview mit David Smith



David Smiths Action-Adventure The Colony brachte Tom Clancy auf den Spielegeschmack. Mit Unterstützung des Schriftstellers gründete Smith seine Firma Virtus Entertainment, die auch die Atom-U-Boot-Simulation SSN entwickelte. Clancy engagierte seinen Freund Doug Littlejohns als Berater, was zur Gründung von Red Storm führte. 1999 arbeitete Smith dann mit Michael Crichton am Spiel zu dessen Buch Timelime, künstlerische Differenzen führten zu einem unbefriedigenden Endresultat. In den letzten Jahren war David Smith vor allem im Bereich der Display-Technologien tätig, war bei Lougheed Martin und ist derzeit COO beim Startup Wearality.

GameStar: Gab es schon vor Rainbow Six Überlegungen zu gemeinsamen Buch-und-Spiel-Projekten mit Tom Clancy?
David Smith: Ja, es gab ein weiteres Spiel, das wir nie machten, das ich aber immer noch gerne umsetzen würde. Es hieß Derelict, und Tom wollte das Buch dazu schreiben. Er hatte sogar schon die ersten eins, zwei Kapitel geschrieben. Man spielt eine Art Techniker im Weltraum, der Asteroiden aus dem Weg schubst, wenn sie der Erde zu nahe kommen. Dann taucht im Sonnensystem ein Felsbrocken auf, der von zwei miteinander verfeindeten Lebensformen bewohnt wird. Es stellt sich heraus, dass der Asteroid eine Waffe ist, die auf der Erde ein Alvarez-Event auslösen soll, also die Art von Katastrophe, die vermutlich zum Aussterben der Dinosaurier führte. Der Held fliegt in seinem Raumschiff hin und muss herausfinden, welches der beiden Alien-Völker das gute ist und welches das böse. Wenn das geklärt ist, muss man verhindern, dass das Ding auf die Erde stürzt. Und dann stellte sich natürlich heraus, dass es nur ein Vorreiter war und eine ganze Menge dieser Brocken folgen. Ich war begeistert davon!

Wie hätte sich Derelict gespielt?
Vor allem actionreich mit etwas Strategie und Erkundung, denn es sollte eine Menge interessante Schauplätze geben. Die Kommunikation mit den Aliens wäre komplex ausgefallen, beide Seiten hätten versucht, dich davon zu überzeugen, dass es sich bei der jeweils anderen um die Bösen handelt. Du hättest die Welt erforschen müssen, um herauszufinden, was wirklich vorgeht. Ich hatte die Idee, als wir noch mit Simon & Schuster zusammenarbeiteten, sie hatten darin investiert. Dass nichts daraus wurde, lag wohl daran, dass wir nichts mehr mit Simon & Schuster machten. Schade drum.

Warum hast du dich nach der Gründung von Red Storm zurückgezogen?
Doug Littlejohns und ich kamen nicht allzu gut miteinander aus, was auch nicht weiter schlimm war. Die meisten Leute bei Red Storm hatten vorher an mich berichtet und es ist nicht ideal, wenn der alte Chef noch rumhängt, also zog ich mich zurück. Ich setzte aber noch durch, dass Brian Upton der leitende Programmierer wird. Das sollte sich als wichtig erweisen, denn Brian wurde auch der Spieldesigner von Rainbow Six. Brian hatte vorher aber nie die Gelegenheit, sich zu beweisen. Dann fiel ihm dieses Spiel in den Schoß, es war perfekt.

Warum hattest du Ärger mit Littlejohns?
Tom unterteilte die Welt in »White Hats«



Das von Smith mitentwickelte Adventure zu Michael Crichtons Zeitreise-Roman Timeline ist drei Stunden kurz und viel zu leicht.

und »Black Hats«, bei ihm gab es kein Grau. Du warst gut oder böse; und wenn zu den Guten gehörtest, dann tat er alles für dich. Er war wohl einer der besten Freunde, die ich jemals hatte. Doug unterteilte die Welt in sich selbst – und Black Hats. Ihm war jeder suspekt. Entweder warst du auf seinem Boot oder ein Ziel – und ich hatte keine Lust, auf seinem Boot zu sein. Eine Firma muss doch so funktionieren: Du heuerst wirklich schlaue Leute an, damit sie eigenständig denken und dir sagen, worauf es ankommt, was richtig und was falsch ist. Wenn du jedoch der U-Boot-Kommandant bist, dann bist du ein Gott – kein Witz. Vor allem in der Royal Navy, da gibt es keinen Platz für Meuterei [lacht]. Aber man muss Doug anrechnen, dass er Rainbow Six und einige andere Titel fertiggekriegt hat.

Spielst du noch Rainbow Six?
Ich spiele alles Mögliche, aber Rainbow Six habe ich seit damals bewusst gemieden. Das erste war klasse, aber danach war es mir irgendwie unangenehm, die Serie weiterzuspielen – es war einfach nicht mehr mein Team. Ich habe eines dieser wunderschönen rot-weißen Rugby-Shirts von Red Storm, auf dem »Gründer« steht, aber ich habe es nur einmal getragen, für das Gruppenfoto. Für mich fühlte es sich so an, dass ich das Team an Doug übergeben hatte. Es war ein Jammer, denn ich arbeitete gerne mit Tom Clancy zusammen, aber man muss loslassen und sie ihren eigenen Weg gehen lassen. Das war keine Verbitterung, sondern vor allem Schwermut.

lern die Rede. Geschlossen wird das Studio aber nie, sondern in die Ubisoft-Familie eingegliedert, in der meist mehrere Mitglieder gemeinsam an einem Großprojekt arbeiten. Neben der Arbeit an Ghost Recon und dem Gitarren-Musikspiel Rocksmith mischt Red Storm auch bei Far Cry 3 und 4 mit. Zudem entsteht nach der Übernahme noch ein letztes Rainbow Six direkt bei Red Storm, nämlich 2006 das mäßige Lockdown. Alle folgenden Serienteile stammen federführend von Ubisoft Montreal, auch das aktuelle Rainbow Six Siege. Sogar das neue Ghost Recon Wildlands müssen die Entwickler abgeben, daran wird in Paris getüftelt. Red Storm vermittelt den Entwicklern lediglich Kontakte zu militärischen Ausrüstern, die kennt man noch von früher. Außerdem darf man Waffenmodelle für The Division basteln – ein Spiel, das immerhin »Tom Clancy« im Namen trägt. Obwohl kein Clancy drin ist.

Das Ende der Unabhängigkeit
Red Storm hat seine Glanztage hinter sich, das Hauptwerk des Studios bleibt Rainbow Six. Denn der mit Hängen und Würgen auf den Markt gepresste Takik-Shooter setzt Realismus-Maßstäbe. Doch seine Macher zerstreuen sich schnell in alle Winde. Brian Upton bleibt noch bis 2002 Design Director bei Red Storm, wechselt dann zu Sony Computer Entertainment. Carl Schnurr, ein weiterer Producer von Rainbow Six, ist heute Kreativchef bei der Call-of-Duty-Werkstatt Infinity Ward. David Smith, dessen Mac-Programm The Colony Clancys Computerspiel-Interesse weckte, arbeitet danach mit einem weiteren Bestsellerautor zusammen – nämlich mit Michael Crichton am Spiel zu dessen Roman Timeline. Heute beschäftigt sich Smith beim Startup Wearality mit Display-Technologie. Ex-Seebär Doug Littlejohns schippert im Anschluss an die Ubisoft-Übernahme nach England zurück, mit Spielen hat er nach dem Red-Storm-Abenteuer nichts mehr am Kapitänshut. Rückblickend nennt er mehrere Gründe für den Studioverkauf im Jahr 2000. Tom Clancy ging Ende der 90er-Jahre durch eine »Ruheperiode« und knabberte an seiner Scheidung. Noch gewichtiger war die Abhängigkeit von Rainbow Six, die anderen frühen Red-Storm-Spiele liefen deutlich schlechter: »Die durchschnittliche Erfolgsrate einer Spielefirma betrug etwa 1:9, eines von neun Spielen wurde ein großer Hit. Wir lagen bei 1:3. Das kannst du nicht aufrechterhalten, da musst du realistisch sein. Wir hatten nicht die nötigen finanziellen Mittel, um einen großen Flop wegzustecken«, resümiert Littlejohns. »In der U-Boot-Welt gibt es eine sehr gute Redensart, die auf alle Lebenslagen zutrifft: ›Hör auf, solange du vorne liegst‹ – du musst wissen, wann der richtige Zeitpunkt ist, zu gehen.« ★

ALIENWARE



2.149,-

Alienware 17 A17-9935

- 43,9 cm (17,3") • Full HD LED TFT, blendfrei (1920 x 1080)
- Intel® Core™ i7-6820HK Prozessor (2,7 GHz) • 8 GB DDR4-RAM
- 512 GB SSD • 1000 GB HDD • NVIDIA GeForce GTX 980M 4 GB VRAM
- USB 3.0, Bluetooth 4.1 • Microsoft® Windows® 10 Home 64-Bit (OEM)

PL8W05

ASUS IN SEARCH OF INCREDIBLE



2.599,-

ASUS G752VY-GC264T

- 43,9 cm (17,3") LED TFT (1920x1080)
- Intel® Core™ i7-6700HQ Prozessor (2,6 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 980M 8 GB VRAM
- 32 GB DDR4-RAM • 512 GB SSD • 1000 GB HDD
- USB 3.0, Bluetooth • Windows® 10 64-bit (OEM)

PL8A8C

msi



1.049,-

MSI PE60-6QEi781 Prestige

- 39,6 cm (15,6") • Full-HD-Display mit Wide-View
- Intel® Core™ i7-6700HQ Prozessor (2,6 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 960M 2 GB VRAM
- 8 GB DDR4-RAM • 1000 GB HDD (5.400 U/Min.)
- USB 3.0 • Windows® 10 Home (OEM)

PL6MA1

Lenovo



579,-

Lenovo Yoga 500-14IBD

- 35,6 cm (14") LED TFT 1366 x 768
- Intel® Core i3-5005U Prozessor (2 GHz)
- 4 GB DDR3-RAM • 500 GB HDD (5.400 U/Min.)
- Intel® HD Graphics 5500 • Bluetooth 4.0
- Windows® 10 (OEM)

PL4I4M

acer



699,-

Acer Aspire E5-573G-54GK

- 39,6 cm (15,6") • Acer ComfyView LED TFT, matt (1920 x 1080)
- Intel® Core™ i5-5200U Prozessor (2,2 GHz) • 4 GB DDR3-RAM
- 500 GB SATA (5.400 U/Min.) • NVIDIA GeForce

PL6CR4

SAMSUNG



179,90

Samsung Galaxy J5 J500F

- Touchscreen-Handy • 12,7-cm-Display
- Standards: GSM • 13-Megapixel-Kamera
- 802.11b/g/n WLAN, Bluetooth 4.1, USB
- microSD-Slot • ohne SIM-Lock

OCBWAU

LG Life's Good



249,90

LG H955 G Flex 2 16 GB

- Touchscreen-Handy • 14-cm-OLED-Display
- Standards: GSM, LTE, HSPA+, HSUPA
- 13-Megapixel-Kamera (Rückseite)
- 2.1-Megapixel-Kamera (Front)
- WLAN, Bluetooth 4.1 • ohne SIM-Lock

OCBK3V

brother at your side



194,90

Brother MFC-L2720DW

- Multifunktionsdrucker • bis zu 2400x600 dpi Druckauflösung
- bis zu 30 Seiten/min Schwarzdruck
- Kopier-, Scan- und Faxfunktion
- LAN, WLAN, USB

WL#BM7

intel CORE i5 inside



214,90

Intel® Core™ i5-6500

- Sockel-1151-Prozessor • Skylake-S
- 4 Kerne • 3,20 GHz Basistakt
- 3,60 GHz max. Turbo
- 6 MB Cache • Boxed

HK5I05

ZALMAN



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

be quiet!



99,90

be quiet! SILENT BASE 600

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

TQXV2008

COOLER MASTER



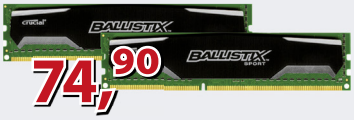
144,90

Cooler Master MasterCase Pro 5

- Midi-Tower • Mit Seitenfenster
- Unterstützt sechs 140mm Lüfter
- Unterstützt 240 mm und 280 mm Radiatoren gleichzeitig
- Trennplatte: Eigenkammer für das Netzteil

TQXM5001

BALLISTIX



74,90

Crucial DIMM 16 GB DDR3-1600 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit
- BLS2CP8G3D1609DS1S00
- DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800)
- Timings: 9-9-9-24 • Kit: 2x 8 GB

IEIFC7J1

s@fer shopping TÜV SÜD

DEUTSCHLAND TEST MONEY BESTER SERVICE

N24 TESTSIEGER Online-Technikmärkte DtGV

dip DEUTSCHER INTERNET PREIS

ZOTAC



ZOTAC NEN Steam Machine

- PC-System
- Intel® Core™ i5-6400T Prozessor (2,2 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 960 • 8 GB DDR3-RAM
- 1.000-GB-HDD • 2x Gigabit-LAN • WLAN
- SteamOS, inkl. Steam-Controller

S1IVSB

acer



Acer Predator XB281HK

- LED-Monitor • 71,1 cm (28") Bilddiagonale
- 3.840x2.160 Pixel • 1 ms Reaktionszeit (GtG)
- Kontrast: 100.000.000:1 (dynamisch) • G-Sync
- GameView • Energieklasse: C
- Helligkeit: 300 cd/m² • 1x HDMI, 1x DP •
- USB 3.0-Hub • Integrierte Lautsprecher

V6LA34

ALIENWARE



Alienware Andromeda X51-9683

- PC-System
- Intel® Core™ i5-6400 Prozessor (2,7 GHz)
- AMD Radeon R9 370 • 8 GB DDR4-RAM
- 2000-GB-HDD • DVD-ROM • Gigabit-LAN
- Windows 10 Home 64-bit (OEM)

S1IW0D

ASUS IN SEARCH OF INCREDIBLE



Asus ROG SWIFT PG278Q

- LED-Monitor • 68,6 cm (27") Bilddiagonale
- 2.560x1.440 Pixel • 1 ms Reaktionszeit (GtG)
- Kontrast: 100.000.000:1 (dynamisch) • 144 Hz
- Helligkeit: 350 cd/m² • höhenverstellbar
- Pivot • 3D Ready • G-Sync
- 1x DisplayPort 1.2, 2+1x USB 3.0

V6LO33

SHARK ZONE | Sharkoon



Sharkoon SHARK ZONE MK80 RGB

- Gaming-Tastatur • Kailh Red Schalter
- vorprogrammierte Beleuchtungseffekte mit bis zu 16,8 Millionen Farben
- Funktionstasten mit voreingestellten Multimedia-Aktionen
- N-Key-Rollover-Unterstützung

NTZS68

SAMSUNG



Samsung 850EVO 120 GB

- Solid-State-Drive • MZ-75E120B/EU
- 120 GB Kapazität
- 540 MB/s lesen • 520 MB/s schreiben
- Samsung MGX • 94.000/88.000 IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMHM4I

crucial by Micron



Crucial BX200 SSD 480 GB

- Solid-State-Drive • CT480BX200SSD1
- 480 GB Kapazität
- 540 MB/s lesen • 490 MB/s schreiben
- 66.000 / 78.000 IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMJMCV

SHARK ZONE | Sharkoon



SHARK ZONE K20

- solide Gaming-Tastatur mit LED-Beleuchtung
- Gaming-Modus mit deaktivierter Windows-Taste
- Multi-Key-Rollover-Unterstützung
- integrierte Handballenauflage

NTZS62

logitech



Logitech Wireless Illuminated Keyboard K800

- Multimediatasten • beleuchtete Tasten
- 2,4-GHz-USB-Empfänger
- schwarz

NTZL62

HGST



HGST Deskstar® NAS 4 TB

- 3,5"-Festplatte • H3IKNAS40003272SE
- 4 TB Kapazität • 64 MB Cache
- 7.200 U/min
- SATA 6Gb/s

AHBI07

ASRock



ASRock Z170 Extreme4

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

GKER36

SAPPHIRE | AMD RADEON GRAPHICS



Sapphire AMD Radeon R9 380X OC Dual-X Nitro

- Grafikkarte • AMD Radeon R9 380X
- 1040 MHz Chiptakt • 4 GB GDDR5-RAM (6,0 GHz)
- 2048 Shader • DirectX 12 und OpenGL 4.5
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JEXS0B07

msi



MSI GTX 970 Gaming 4G

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 970
- 1.140 MHz (Boost: 1.279 MHz)
- 4 GB GDDR5-RAM (7 GHz) • 1664 Shader
- DirectX 12 und OpenGL 4.4 • NVENC H.264
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JEXN0A08

ALTERNATE
bequem online

Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen und solange Vorrat reicht. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
Alle Preise inkl. MwSt. und zuzüglich Versandkosten. Angebote gültig bis zum 10.02.2016

Die wichtigsten Spiele 2016

DA KOMMT GROSSES AUF UNS ZU!

Und wir dachten, 2015 sei schon gut gewesen! 2016 könnte das gerade abgelaufene grandiose Spielejahr jedoch locker in die Tasche stecken. Auf den folgenden zehn Seiten präsentieren wir Ihnen die unserer Meinung nach wichtigsten Spiele, die im Laufe der kommenden Monate erscheinen werden, inklusive persönlicher Vorfreudegründe auf unsere potenziellen Lieblingsspiele 2016. Von Redaktion GameStar

9. FEBRUAR 2016 UNRAVEL

NICHT NUR FÜR STRICKLIESELN

Genre: **Jump&Run** Publisher: **Electronic Arts**
Entwickler: **Coldwood Interactive**



Unravel steckt uns in die Rolle von Yarny, einem kleinen Wollgeschöpf. Als Yarny springen wir durch unfassbar liebevoll gestaltete Level und lösen mit Hilfe unseres Wollfadens physikbasierte Rätsel. Den Faden knoten wir dabei an Nägeln fest und basteln uns kleine Trampoline, Lianen oder Hubvorrichtungen, mit denen wir Gatter öffnen. Die Rätsel von Unravel machen einen durchdachten Eindruck, auch wenn oft nicht direkt ersichtlich ist, was wir tun müssen. Damit uns nicht der Faden ausgeht, finden wir in regelmäßigen Abständen kleine Wollknäule, die wir uns einverleiben. Außerdem dienen sie als Checkpoints, falls wir mal einen Sprung nicht schaffen. ★

1. QUARTAL 2016 STELLARIS

IMMER NEUE FEINDE

Genre: **Echtzeit-Strategien** Publisher: **Paradox Interactive**
Entwickler: **Paradox Development**

Yeah, ein Weltraum-Echtzeitstrategiespiel der Genre-Veteranen von Paradox! In Stellaris bestreiten wir keine Winz-Schlachten auf Schrumpf-Maps, sondern versuchen, eine komplette Galaxie zu beherrschen. Der Clou dabei: Alle der bis zu 16 Feindvölker einer Partie werden zufällig generiert. Demnach sollen wir in den Runden niemals auf die gleichen Widersacher treffen. Weiterhin teilt sich eine Runde in Stellaris in drei Phasen. In der ersten Phase steht die Erkundung des Weltraums auf dem Plan. Wo finden wir welche Technologien und wo befinden sich unsere Gegner? Haben wir Letztere ausfindig gemacht, startet die zweite Phase. Hier kommt das Kriegs- und Diplomatiesystem zum Tragen. Wir bekämpfen andere Völker, schließen Friedensverträgen und gründen ganze Föderationen. Damit das Endgame, also die dritte und letzte Phase, nicht in ein Plattwalzen und Annektieren aller anderen Völker durch unsere Übermacht verkommt, baut Paradox zufällige Katastrophen und Herausforderungen ein, die das Ganze fordernder und interessanter gestalten sollen. ★



Michael Graf über Stellaris: Ich mag die kolossalen Paradox-Strategiespiele, ich mag Europa Universalis und Crusader Kings nicht primär ihrer Komplexität wegen – sondern wegen der Geschichten, die daraus entstehen. Jede Partie verläuft anders, die Lücken der trockenen Inszenierung füllt einfach meine Fantasie. Obwohl er nur aus ein paar Zufallseigenschaften und einem Portrait besteht, wird der versoffene Rebellenbaron aus Crusader Kings 2 in meinem Kopf zu einem echten Mistkerl. Solche Kopfgeschichten erhoffe ich mir auch von Stellaris. Das Weltraum-Strategiespiel verspricht so viele Möglichkeiten – zufallsgenerierte Kapitäne, Föderationen à la Star Trek, Roboterrevolten – so vieles, was ich als Verschlinger einschlägiger Literatur (»Honor Harrington«!) schon immer in einem Spiel erleben wollte. Wenn Stellaris funktioniert, erfüllt es mir einen Traum. Wenn nicht, spiele ich halt das neue Master of Orion.



22. FEBRUAR 2016 FAR CRY PRIMAL

EULEN IN DIE STEINZEIT TRAGEN



Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Ubisoft**
Entwickler: **Ubisoft Montreal**

Hach ja, das gute alte Mesolithikum. In die einfache, aber recht barbarische Mittelsteinzeit versetzt uns Ubisoft mit Primal, dem neuesten Spross der Far-Cry-Familie. Als Krieger Takkar stranden wir alleine im uns unbekannten Tal Oros. Um uns nicht nur gegen feindliche Stammeskämpfer, sondern auch gegen allerlei Getier zur Wehr setzen zu können, brauchen wir Waffen. Dabei setzt Far Cry Primal auf Crafting. Wir sammeln alle nötigen Zutaten für einen Speer, eine Axt oder einen Bogen und knoten uns unseren Totschläger selbst zusammen. Im Laufe des Spiels gründen wir nicht nur einen eigenen Stamm, sondern vergrößern auch dessen Einflussgebiet und gehen auf die Jagd, damit niemand auf sein Mammut-Steak verzichten muss. Wer seine Gegner aus der Ferne ausspähen will, schickt eine Eule los. Die kann später sogar mit Angriffstechniken aufgerüstet werden. ★



8. MÄRZ 2016 TOM CLANCY'S THE DIVISION

MIT KREDITKARTE WÄRE DAS NICHT PASSIERT

Genre: **Online-Rollenspiel-Shooter** Publisher: **Ubisoft**
Entwickler: **Massive Entertainment**

Die Hintergrundgeschichte von The Division basiert auf einer Simulation eines fiktiven Anschlages und dessen verheerender Auswirkung. Das bedeutet, dass Terroristen am Konsumrausch-Tag »Black Friday« Banknoten mit einem Virus infizieren, der nach kurzer Zeit Millionen Menschen dahinrafft. Als Teil der Strategic Homeland Division liegt es an uns, die Katastrophe wieder einigermaßen geradezurücken. Dazu ziehen wir idealerweise mit drei Kollegen durch das frei begehbare New York und erledigen Mission, KI-Gegner, aber auch andere Mitspieler. Im Kern ist The Division dabei ein Deckungs-Shooter aus der Third-Person-Ansicht. Wir verschanzen uns hinter Betonklötzen oder Autos und kombinieren unsere Fähigkeiten sinnvoll, um die Situation erfolgreich zu verlassen. Ähnlich wie in Destiny wirkt sich die Ausrüstung auch auf unsere drei Grundwerte Angriffskraft, Verteidigung und Fähigkeitsenergie aus. ★

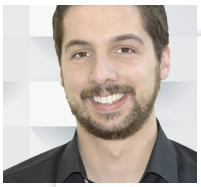
12. APRIL 2016 DARK SOULS 3

STERBEN^3



Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Namco Bandai**
Entwickler: **FromSoftware**

Es darf wieder gestorben werden. Die Souls-Reihe wird um ihre letzte Instanz erweitert und wir kämpfen, rollen und verteidigen uns durch eine mysteriöse Welt. Viel grundsätzlich Neues gibt es dabei nicht: Das Kampfsystem ist weiterhin anspruchsvoll, blindes Herumwirbeln unseres Schwertes schickt uns schnell über den Jordan. Daher lernen wir die Bewegungs- und Angriffsmuster der Gegner und Bosse kennen und parieren dann gekonnt deren Attacken, um daraufhin selbst unsere verheerenden Angriffe zu platzieren. Neu sind immerhin unter anderem verschiedene Körperhaltungen, auch bei den Gegnern. Obendrein gelten für Zaubersprüche nun keine Abklingzeiten mehr, sie werden in Dark Souls 3 mit Mana gefüttert. Allgemein spielt sich Dark Souls 3 etwas flotter als die Vorgänger und ähnelt damit eher dem (bis dato) Playstation-exklusiven Bloodborne. ★



Michael Obermaier übe Dark Souls 3: Ich könnte den geneigten Leser jetzt einmal mehr mit einer »Mehr Frust = Mehr Freude«-Anekdote zu einem Souls-Spiel langweilen, freue ich aber aus einem anderen Grund auf Dark Souls 3. Denn selbst wenn das Spiel nicht mit endlosen Horden tödlicher Feinde gespickt wäre, bliebe immer noch die tolle Spielwelt mit all ihren verschachtelten Tunneln, Toren, Falltüren und Leitern, die ich nach und nach entwirren darf. Dieses Entdeckergefühl schafft bei mir eigentlich kaum ein anderes Spiel. Deshalb hoffe ich, dass das vertikale Leveldesign über das komplette Spiel so gut bleibt, wie in dem Abschnitt, den ich bereits spielen konnte.

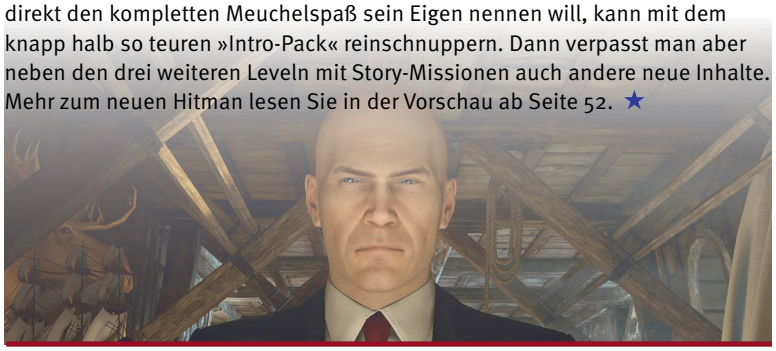
Eigentlich lautet das Sprichwort »Eulen nach Athen tragen«, es geht auf den griechischen Dichter Aristophanes zurück.

11. MÄRZ 2016 HITMAN

47 GETEILT DURCH X

Genre: **Action** Publisher: **Square Enix**
Entwickler: **IO Interactive**

Im schlicht Hitman betitelten, sechsten Teil der Stealth-Serie schickt uns IO Interactive in riesige Sandbox-Level. Drei davon – Paris, Sapienza und Marrakesh – stehen zum Release bereit, drei weitere folgen in den Monaten darauf. Doch nur, wenn wir die richtige Version von Hitman erstanden haben. Wer nicht direkt den kompletten Meuchelspaß sein Eigen nennen will, kann mit dem knapp halb so teuren »Intro-Pack« reinschnuppern. Dann verpasst man aber neben den drei weiteren Leveln mit Story-Missionen auch andere neue Inhalte. Mehr zum neuen Hitman lesen Sie in der Vorschau ab Seite 52. ★



20. MAI 2016 HOMEFRONT: THE REVOLUTION

MOPED GEGEN BESATZER

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Deep Silver**
Entwickler: **Dambuster Studios**

Vier Jahre nachdem die Große Koreanische Republik in den USA eingefallen ist, sitzen wir im Untergrund von Philadelphia und schmieden Pläne des Umsturzes. Ziele unserer Rebellion sind vorwiegend wichtige Stützpunkte der Koreaner, so erobern wir Philadelphia Stück für Stück zurück. Wie wir das anstellen, bleibt uns überlassen. Wichtig ist nur, dass wir im besten Fall unbemerkt vorgehen, denn einen offenen Schlagabtausch mit den Koreanern überleben wir selten. Bei unseren Einsätzen unterstützt uns das Crafting-System, mit dem wir aus alltäglichen Gegenständen Bomben basteln, um unsere Gegner abzulenken oder aus sicherer Entfernung zu dezimieren. Da die Areale in The Revolution recht weitläufig sind, stellt uns der Ego-Shooter ein Motorrad zur Verfügung. Die arcadelastige Steuerung des Zweirads sorgt für gehörig Fahrspaß. Allerdings erweckt unser knatterndes Geschoss auch die Aufmerksamkeit der Besatzer, und dann müssen wir erstmal wieder zu Fuß weiter. ★





Markus Schwerdtel über Homefront: The Revolution: Ich habe ein Herz für ungewöhnliche Szenarios. Und für Spiele, die eine holprige Entwicklungsgeschichte hinter sich haben. Deshalb freue ich mich auf Homefront: The Revolution. Ich mag das »Amerika wird überrannt«-Thema einfach, die fiesen Nordkoreaner waren schon im ersten Homefront (ja, ich mochte das richtig gern) ein echter Hassgegner. Ich hoffe, dass die Entwickler der Fortsetzung wie damals die Kaos Studios die richtige Tonalität zwischen ergreifend emotional und sinnlos brutal treffen. Das dürfte besonders in Kombination mit der offenen Spielwelt eine Herausforderung werden. Aber ich bin zuversichtlich, dass Homefront: The Revolution mindestens ein »brauchbarer« Shooter wird – eben genau wie der Vorgänger. Und hey, vielleicht erleben wir ja eine Überraschung?.

28. APRIL 2016 TOTAL WAR: WARHAMMER

MEUCHELN GEGEN LANGEWEILE

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

Das Warhammer-Universum als Strategiespiel in bewährter Total-War-Manier steht vor der Tür. Neben der detailreichen Kampagnenkarte mit 52 Provinzen, die nochmals in Regionen unterteilt sind, kennen wir schon die vier beziehungsweise – sofern wir Vorbesteller sind – fünf spielbaren Rassen und einige andere Besonderheiten. Unsere Anführer, die wir zu Beginn wählen können, können in Quest-Schlachten ziehen und Belohnungen abstauben. Dabei erleben wir jeweils eine kleine Geschichte. Das ist neu für die Total-War-Reihe. Zusätzlich gibt es einen knapp zehnstündigen Prolog, der Einsteiger an die Hand nimmt. Ebenso neu ist der Einsatz von Magie in einer Schlacht, das gab's bei den historischen Serienteilen logischerweise nicht. Die einzelnen Rassen besitzen obendrein einzigartige Mechaniken. Die Grünhaute beispielsweise unterliegen einem »Fightyness«-Level, das den Spieler mehr oder weniger dazu zwingt, Schlachten zu führen, da sich seine Recken sonst vor lauter Langeweile gegenseitig abmurksen. Cool! ★



Maurice Weber über Total War: Warhammer: Warhammer ist eins dieser Spiele, zu dem man einfach nur sagen kann: »Was hat da so lang gedauert?« Dass Fantasy zu Total War passt wie die Axt zum Ork, haben Modder schon seit Jahren erkannt. Ob Herr der Ringe oder Game of Thrones, jedes namhafte Fantasy-Szenario haben Fans in ihre Lieblings-Total-Wars verpflanzt. Und jetzt steigen die Entwickler endlich selbst auf den Zug auf! Von spannenden Schlachten mit völlig neuen Einheitentypen (Flieger! Magier!) bis hin zu komplett unterschiedlichen Volksmechaniken wie etwa Tunnelbau auf der Weltkarte – Total War: Warhammer hat jede Menge Potenzial, die Serie um ganz neue Facetten zu bereichern. Und die Warhammer-Welt ist sowieso über jeden Zweifel erhaben. Nur die unglaublich bescheuerte Vorbestellerpolitik trübt mir die Freude, aber trotzdem bin ich enorm gespannt auf das Spiel.



24. MAI 2016 MIRROR'S EDGE CATALYST

FAITH JUMPS OPEN WORLD

Genre: **Action** Publisher: **Electronic Arts**
Entwickler: **Dice**

Seit der Gamescom 2015 steht fest: Mirror's Edge Catalyst ist ein Prequel. Entwickler Dice erzählt darin, wie Faith zum Runner wurde. Catalyst will sich sich auf die Stärken des Vorgängers konzentrieren und diese weiter ausbauen. Wir steuern Faith jetzt durch eine offene Welt und starten nahtlos in die Missionen. Bei unseren Parkour-Einlagen greift uns wie gehabt ein Highlight-System unter die Arme, das uns mögliche Sprünge und Kanten rot hervorhebt. Damit wir bei unseren akrobatischen Manövern nicht den überlebenswichtigen Schwung verlieren, baut Dice das Kampfsystem um. Solange wir in Bewegung bleiben, sind wir schwieriger zu treffen und können Gegner schneller und flüssiger ausschalten. Deren Waffen dürfen wir allerdings nicht mehr verwenden. ★



Sebastian Stange über Mirror's Edge Catalyst: Für mich war Mirror's Edge seinerzeit ein echter Augenöffner. Ich empfand für das Konzept, ein Parkour-Abenteuer aus der Ego-Perspektive zu erleben, vorab eigentlich eher Skepsis. Doch es funktionierte wunderbar. Das Klettern, Sprinten und Rutschen ging prima von der Hand, das Finden eleganter Routen motivierte, und die zahlreichen Hüpf- und Kraxelmoves ließen sich schön miteinander kombinieren. Zu schade, dass die Story zu gewöhnlich, zu vorhersehbar und für mich einfach uninteressant ausfiel. Und noch viel ärgerlicher: Die unnötigen Baller-Passagen im Original von 2008. Mirror's Edge: Cataclyst kommt nun als Open-World-Spiel daher, mit weniger Fokus auf Kampf und mehr Fokus auf Freerunning. Das nährt meine Vorfreude, denn Entwickler Dice scheint damit genau die richtigen Designentscheidungen zu treffen.



21. JUNI 2016 OVERWATCH (10)

BLIZZARDS NÄCHSTER STREICH

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Activision Blizzard**
Entwickler: **Blizzard**

Über 20 Helden in vier Kategorien: offensiv, defensiv, Supporter und Tank. So weit, so MOBA. Auf den drei Karten der Beta erobern wir entweder verschiedene Punkte oder geleiten ein Fahrzeug in einem bestimmten Zeitfenster an seinen Bestimmungsort. So weit, so Team-Shooter. Doch Genrekonventionen mal beiseite: Blizzards Overwatch begeistert. Am ersten Beta-Wochenende kamen 129 Jahre Spielzeit zusammen. Dabei gibt es bisher noch keinerlei Verbesserungsmöglichkeiten wie Level-Ups oder freischaltbare Fähigkeiten oder Skins. Ob sie je kommen, steht auch längst nicht fest, da Blizzard noch stark am Belohnungssystem arbeitet, zwei Anläufe wurden bereits verworfen. Bis Juni hat Blizzard den Dreh hoffentlich raus und auch die wenigen Balanceproblemchen ausgemerzt. ★





Johannes Rohe über Overwatch: Overwatch trifft bei mir gleich mehrere Nerven. Mein innerer Shooter-Spieler freut sich über die Waffen und das schnelle Gameplay. Als Moba-Liebhaber finde ich die Helden genial. Ihre Skills hebeln sich teilweise wunderbar gegenseitig aus. Für jede Situation gibt es ein Gegenmittel - ich muss es nur finden. Und schließlich jubiliert auch noch der Multiplayer-Fan in mir. Nur ein Team, das wirklich gut zusammenarbeitet und Helden wählt, deren Stärken sich gegenseitig ergänzen, gewinnt ein Match. Die Beta hat mir riesig viel Spaß gemacht und kurzzeitig Heroes of the Storm als meistgespieltes Spiel abgelöst. Die Vollversion wird das vermutlich erneut schaffen. Ich muss nur noch meine Freunde überzeugen, dass sie sich Overwatch ebenfalls zulegen.

24. MAI 2016 NO MAN'S SKY

DAS FAST UNENDLICHE SPIEL

Genre: **Action** Publisher: **Electronic Arts**
Entwickler: **Dice**



No Man's Sky ist ein mathematischer Koloss. Hello Games generieren mit ihrem Algorithmus mehr als 18 Trillionen Planeten. Jeder Planet besitzt abhängig von seiner Entfernung zu einem Stern eine bestimmte Atmosphäre und dementsprechend eine Flora und Fauna. Letztere setzt sich aus prozedural generierten Lebewesen zusammen, die unterschiedliche Eigenschaften haben und einem bestimmten Lebensrhythmus folgen. Doch was ist eigentlich unsere Aufgabe? No Man's Sky enthält keine Geschichte und somit auch keine Zwischensequenzen oder Charaktere. Wir sind ein Entdecker auf der Reise zum Mittelpunkt des Universums. Wir schreiben unsere eigene Geschichte, in der wir unbekannte Planeten bereisen, fremde Tiere und Rohstoffe entdecken, kämpfen oder Handel betreiben. Die Entdeckungen aller Spieler werden in einem globalen Atlas festgehalten. ★

Overwatch sollte ursprünglich ein Free2Play-Spiel werden. Die Pläne wurden inzwischen verworfen.

JUNI 2016 ARK: SURVIVAL EVOLVED

AUF DINOS REITEN!

Genre: **Survival-Action** Publisher: **Studio Wildcard**
Entwickler: **Studio Wildcard**

Haben wir erstmal einen anderen Spieler auf einem mächtigen Dinosaurier reiten sehen, wissen wir, worauf wir in Ark hinarbeiten. Nach der Einstiegsphase erkunden wir die tropische Spielwelt, um irgendwann den Obelisken zu erreichen. Doch bis wir zu diesen kommen, heißt es Dinos zähmen, einem Stamm beitreten, eine Nahrungsversorgung aufbauen, die Umgebung erkunden, uns mit Kot bewerfen lassen und irgendwann dann auch Artefakte finden. Mit denen beschwören wir am Obelisken mächtige Bossgegner. ★



2. QUARTAL 2016 DOOM

EIN MARINE MIT CHARAKTER

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Bethesda**
Entwickler: **id Softwaree**

Doom wird ein schneller, klassischer Ego-Shooter mit viel Wumms und noch mehr Blut und Gedärmen. Mit brutal inszenierten Finishing Moves und Load-Outs im Multiplayer passt sich Doom ein wenig dem aktuellen Stand der Dinge an. Es wird sogar eine rudimentäre Charakterentwicklung in der Solokampagne geben. Und mit dem Snap-Map getauften Editor sollen wir in Windeseile eigene Karten oder sogar kleinere Kampagnen erstellen können. ★



28. MÄRZ 2016 ADR1FT

ATMEN FÜR FORTGESCHRITTENE

Genre: **Action** Publisher: **Square Enix**
Entwickler: **IO Interactive**

Als im Weltraum gestrandete Astronautin brauchen wir Sauerstoff nicht zum Atmen, sondern auch, um mit unserem Jetpack in der Schwerelosigkeit zu navigieren. Und das ist nicht ganz ohne! Alle Gegenstände bleiben, sobald angestupst, in Bewegung. Inklusive unserer Protagonistin. Daher benötigen wir Feingefühl, um nicht unnötig Sauerstoff zu verblasen oder schlicht in die Tiefen des Alls abzudr1ften. Wir sollen im Laufe des Spiels herausfinden, warum unsere Raumstation in Trümmern schwebt. Adr1ft soll als Launchtitel zusammen mit der VR-Brille Oculus Rift erscheinen. ★



AUGUST 2016 DEUS EX: MANKIND DIVIDED

GEWALT TUT NICHT MEHR WEH

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Square Enix**
Entwickler: **Eidos Montreal**

Mit Mankind Divided geht die Deus-Ex-Serie in die nächste Runde und steckt uns wieder in die augmentierte Haut von Adam Jensen. Zwei Jahre nach den Ereignissen von Human Revolution müssen wir im Jahre 2029 als Teil einer Interpol-Task-Force terroristische Anschläge verhindern. Während wir in Human Revolution für den ungehaltenen Einsatz unserer Meinungsverstärker (auch bekannt als Waffen) nicht gerade belohnt wurden, stellt der Nachfolger Ballern und Schleichen auf eine Stufe. So wählen wir unsere Augmentierungen entsprechend aus: Titan-Haut gegen den Kugelhagel oder Smart Vision, um Laufrouten der Wachen zu verfolgen, oder beides. Entscheidend ist immer, dass wir unsere Erweiterungen mit Bedacht einsetzen, da diese Energie verbrauchen. ★

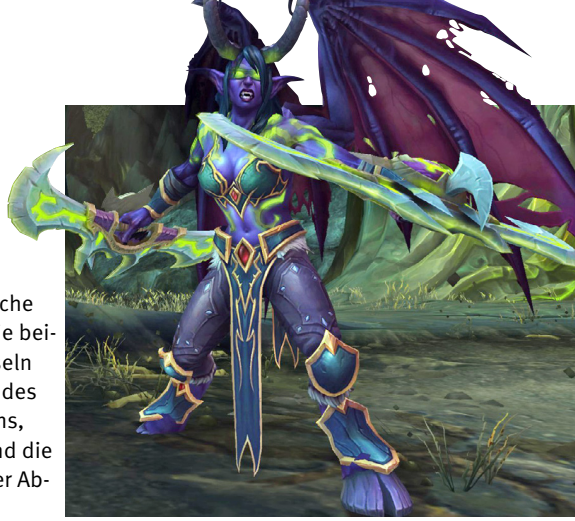


Dimitry Halley über Mankind Divided: 2011 gab es für mich als Student nur ein Spiel, das ich mir für den Vollpreis zulegen musste: Deus Ex: Human Revolution, die Wiedergeburt meiner absoluten Lieblingsserie. Und damit hatte ich auch wirklich viel Spaß, allerdings hatte der Cyberpunk-Thriller zu viele Ecken und Kanten, um mich durchweg zu begeistern. Doch 2016 kann alles anders werden – Eidos konnte mehrere Jahre an der Marke hobeln und feilen, Deus Ex: Mankind Divided ist mein absoluter Hoffnungsträger! Der Nachfolger wird die Stärken des Vorgängers erben, also eine düstere Verschwörungsgeschichte sowie überspitzte Techno-Action mit Augmentierungen und Cyberspace-Upgrades. Darüber hinaus wollen die Entwickler ganz gezielt die Schwächen des Vorgängers adressieren: Wirkliche Freiheit im Vorgehen statt eines Ranking-Systems, das vor allem Schleicher belohnt. Wenn jetzt noch genug Rollenspiel drinsteckt, bin ich restlos glücklich.



21. SEPTEMBER 2016 WORLD OF WARCRAFT: LEGION

AZEROTH BRENNT



Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Activision Blizzard**
Entwickler: **Blizzard Entertainment**

Blizzard bringt mit Legion das sechste World-of-Warcraft-Addon auf den Markt. Reine Formsache sind dabei die Erhöhung der Maximalstufe von 100 auf 110, die zehn neuen Dungeons und die beiden neuen Schlachtzüge. Interessanter sind da schon der neue Kontinent, die Verheerten Inseln und die neue Heldenklasse, der Dämonenjäger. Auf den Verheerten Inseln wird das Grabmal des Sargeras geöffnet, und somit hält die Brennende Legion Einzug in Azeroth. Jetzt liegt es an uns, Azeroth zu beschützen. Dazu führt Blizzard mit Legion die Klasse des Dämonenjägers ein. Und die ist ziemlich ungewöhnlich. Wir doppelspringen auf Anhöhen, gleiten mit unseren Flügeln über Abgründe und rasen mit unserer Fähigkeit »Fel Rush« in Kämpfe. ★



3. QUARTAL 2016 OUTLAST 2

HOFFENTLICH LÄNGER!

Genre: **Action-Horror** Publisher: **–**
Entwickler: **Red Barrels**

Outlast 2 setzt die Geschichte vom ersten Teil weder fort, noch werden wir Charaktere oder Schauplätze wiedersehen. Es spielt zwar immer noch im gleichen Universum, aber an einem anderen Ort. Aus dem Ankündigungstrailer lässt sich bisher nur ein biblisches oder aber zumindest religiöses Setting ableiten, das brennende, falsch herum aufgestellte Kreuz legt das zumindest nahe. Trotz der Änderung bleibt das Markenzeichen Outlasts bestehen: die Kamera mit Nachtsichtfunktion. Alles Weitere wissen momentan wohl nur die Entwickler selbst. Wünschen würden wir uns mehr spielerischen Anspruch, vielleicht eine etwas originellere Story und generell mehr von allem. Die vier Stunden Spielzeit von Outlast waren zwar intensiv, aber dann auch wieder nur vier Stunden. Zum Glück gab es ja noch den hervorragenden DLC Whistleblower. ★



3. QUARTAL 2016 KINGDOM COME: DELIVERANCE

NUR FÜR ECHTE RITTER

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Warhorse Studios**
Entwickler: **Warhorse Studios**

Realistisch und glaubwürdig sind zwei Schlagworte, die das Rollenspiel Kingdom Come: Deliverance grundlegend beschreiben. Der Entwickler Warhorse Studios das Böhmen des frühen 15. Jahrhunderts nach und versetzt uns geschichtlich korrekt in den Krieg gegen Ungarn, wo wir uns vom kleinen Waisenburschen zum Ritter hocharbeiten. Dabei soll nicht nur die Umgebung detailgetreu und möglichst echt aussehen, sondern auch die Spielmechaniken sollen sich so anfühlen. Kingdom Come: Deliverance wartet etwa mit einem anspruchsvollen Kampfsystem auf, das ein wenig Einarbeitungszeit benötigt, dann aber umso faszinierender, weil gnadenlos ist. Unsere Schwertangriffe können aus sechs verschiedenen Richtungen kommen und eine oder mehrere der insgesamt 36 Trefferzonen verletzen. Beim Bogenschießen müssen wir ohne Fadenkreuz auskommen. Knifflig! Wer in einem Rollenspiel nicht ohne Hilfsmechaniken, Magie und Drachen sein kann, macht also besser einen weiten Bogen um Kingdom Come: Deliverance. ★

2016 MAFIA 3

BALLERN MIT BOTSCHAFT



Genre: **Action** Publisher: **Hangar 13**
Entwickler: **2k Games**

Wir schreiben das Jahr 1968, Lincoln Clay kehrt aus dem Vietnamkrieg nach New Orleans zurück. Dort schließt er sich der afroamerikanischen Verbrechergruppierung »The Black Mob« an. Als diese von der übermächtigen italienischen Mafia überrannt wird, gründet Lincoln seine eigene Bande und schwört, Rache zu nehmen. Damit wäre die Storygrundlage für Mafia 3 gelegt. Spannend bei diesem Setting: Wie geht der Entwickler Hangar 13 mit dem Thema Rassentrennung in einem New Orleans der 60er-Jahre um? Aber nicht nur bei der Geschichte wagt die Mafia-Serie Neues. Neben den bekannten Spielmechaniken der Vorgänger sollen wir die Möglichkeit haben, Missionen schleichend zu bewältigen. Dazu kommt, dass wir über das »Ausquetschen« von Gegner italienische Verbrechernester ausfindig machen können, um diese dann auszuheben oder zu annektieren. ★

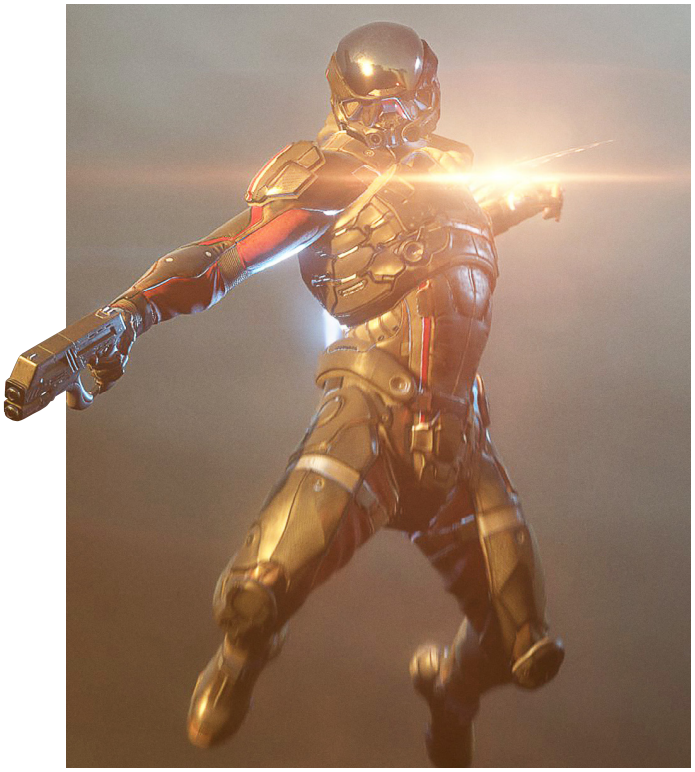
Nach dem Hurrikan Katrina (2005) mussten 75 Prozent der Bevölkerung New Orleans' evakuiert werden.

4. QUARTAL 2016 MASS EFFECT: ANDROMEDA

DER MAKO FÄHRT WIEDER!

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Electronic Arts**
Entwickler: **Bioware**

Mass Effect: Andromeda läutet die Zukunft der beliebten und erfolgreichen Weltraum-Serie ein. Da die Shepard-Trilogie mit Mass Effect 3 ein Ende fand, beginnt mit Andromeda eine völlig neue Geschichte mit neuen Charakteren, aber im gleichen Universum, genauer: in der namensgebenden Andromeda-Galaxie. Dank der verwendeten Frostbite 3 Engine (Battlefield 4, Dragon Age: Inqusition) wird das Mako-Fahrzeug ein Revival erleben, da durch das neue Grafikgrundgerüst wesentlich größere Areale als in den Vorgängern möglich sind. Auch ein Multiplayermodus samt Koopkampagne wird wieder mit von der Partie sein. Dass die Kampagne uns wieder nur in die Rolle eines menschlichen Protagonisten steckt, steht auch schon fest. Sein oder ihr Spitzname angeblich: the Pathfinder (wie das Mars-Landefahrzeug), da sich die Handlung grob um die Suche nach einer neuen Heimat für die Menschheit und andere Völker dreht. ★





Petra Schmitz über Mass Effect: Andromeda: Nachdem ich mich von Commander Shepard nicht im Frieden getrennt habe, freue ich mich umso mehr auf eine neue Geschichte mit einem neuen Helden und neuen Verbündeten im wundervollen Mass-Effect-Universum. Immerhin hat mich bisher keine andere SciFi-Spielwelt so sehr gepackt wie diese. Bioware hat da insbesondere mit dem ersten Teil der Reihe etwas wirklich Außergewöhnliches geschaffen. Wenn ich für Mass Effect: Andromeda etwas wünschen könnte, dann wäre es das Folgende: Bitte Bioware, lasst den weiblichen Pathfinder in der englischen Version wieder von Jennifer Hale sprechen, an ihre Stimme kommt wirklich nichts ran. Und ein weiterer, deutlich wichtigerer Wunsch: Orientiert euch an der romanartigen Erzählstruktur des ersten Mass Effect und vergesst den Häppchen-Aufbau von Teil 2. Ansonsten lass ich mich gerne überraschen. Natürlich im besten Falle positiv.

2016 TORMENT: TIDES OF NUMENERA

MORALISCHE GEZEITEN

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **–**
Entwickler: **inXile Entertainment**

In Tides of Numenera streifen wir mit unserem Helden über die neunte Erde in einer weit entfernten Science-Fantasy-Zukunft. Als Glaive, Jack oder Nano – also quasi Kämpfer, Dieb oder Zauberer – erschließen wir uns die Spielwelt durch Dialoge und führen rundenbasierte Kämpfe. Die Spielsysteme, die im Inneren von Torment arbeiten, sind dabei alles andere als simpel. Auch wenn wir etwa schon einen NPC einer Gegnergruppe niedergestreckt haben, besteht noch die Möglichkeit, den Konflikt durch gesprochene Diplomatie zu lösen. Welche unserer Strategien Erfolg hat, liegt am »Tides« genannten Moralsystem. Darin werden Charakterzüge wie zum Beispiel Gerechtigkeit oder Empathie repräsentiert. Jede Tat nimmt Einfluss auf unsere Tides und diese verändern nicht nur, wie NPCs uns wahrnehmen, sondern auch so manche Fähigkeit. Torment: Tides of Numenera scheint vor Komplexität nur so zu strotzen, weshalb inXile gerne noch ein wenig daran feilen darf. Immerhin sind die Erwartungen an den geistigen Nachfolger von Planescape: Torment enorm hoch. ★



Heiko Klinge über Torment: Tides of Numenera: Als großer Fan von Planescape: Torment war ich sofort Feuer und Flamme, als inXile (Wasteland 2) 2013 via Kickstarter nach Unterstützern für einen ideellen Nachfolger namens Torment: Tides of Numera suchten. Endlich wieder eine ebenso fremdartige wie faszinierende Spielwelt fernab aller Fantasy-Klischees, endlich wieder maximale Entscheidungsfreiheit in einer tiefgründigen Geschichte, die philosophische Fragen aufwirft. Und endlich wieder dramatische Konflikte, die sich auch gewaltfrei lösen lassen. Spannend finde ich bei Letzterem vor allem, dass Torment anders als im Quasi-Vorgänger nicht mehr auf Echtzeitkämpfe setzt, sondern auf Rundentaktik, was mir als großer Fan von The Banner Saga und Might & Magic Heroes natürlich voll entgegenkommt. Und wenn inXile tatsächlich sein Versprechen einlöst, dass ich meinen Helden nicht per Charaktermenü, sondern durch meine Spielweise mit Leben fülle, dann könnte Torment: Tides of Numera eines der innovativsten Rollenspiel-Erlebnisse der letzten Jahre werden.



2016 FOR HONOR

MULTIPLAYER-KLINGENTÄNZER

Genre: **Multiplayer-Action** Publisher: **Ubisoft**
Entwickler: **Ubisoft**



Im Multiplayerspiel For Honor kämpfen wir als Wikinger, Samurai oder Ritter und tragen im Rahmen von Belagerungsschlachten Schwert- und Axtduelle aus. Zumindest im bisher spielbaren 4-gegen-4-Modus Dominion. In dem gilt es, drei Punkte auf der Karte zu kontrollieren und zu halten. Nette Idee: Ein Kontrollpunkt ist dabei die Frontlinie zwischen den beiden Teams und wird durch mitkämpfende NPC-Truppen verteidigt. Dezimieren wir die KI-Mannen der Gegner, verlagert sich die Frontlinie zu unseren Gunsten. Angriffe unterteilen sich in schwere und leichte Hiebe, die von links, rechts oder oben erfolgen können. Dementsprechend parieren wir die Schläge auch. Dabei sind die Animationen der Kämpfer so detailliert, dass wir mit ein bisschen Übung an der Haltung erkennen können, woher der nächste Angriff kommt. Ein gesetztes Ziel von Ubisoft ist es, den Spieler die Wucht der Schwerthiebe spüren zu lassen. In der von uns gespielten Demo klappte das schon ganz gut. Aua! ★

2016 DEAD ISLAND 2

TOTGEGLAUBTE LEBEN LÄNGER

Genre: **Action** Publisher: **Deep Silver**
Entwickler: **–**

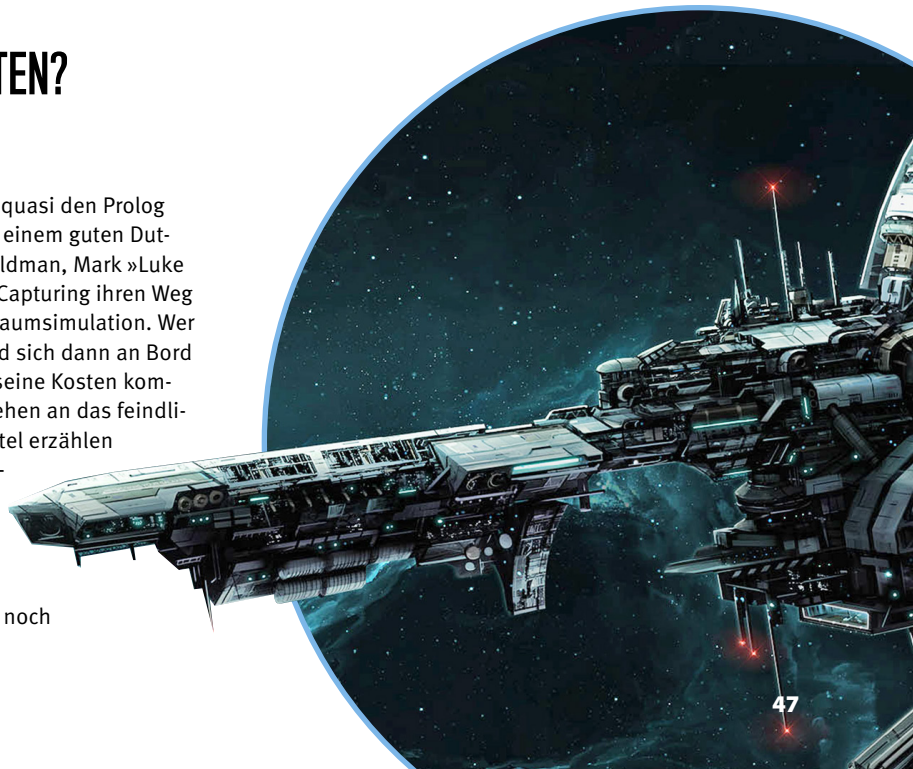


Auf der Gamescom 2014 gab es das letzte wirkliche Lebenszeichen von Dead Island 2. Danach folgten nur noch Nachrichten zur Verschiebung ins Jahr 2016 und schließlich die Entlassung von Yager (Spec Ops: The Line) als Entwickler. Auftraggeber Deep Silver war angeblich nicht mit der Umsetzung des Zombiespiels zufrieden, über Details wollte man sich nicht auslassen. Wer gerade am Nachfolger zu Techlands Untotenhatz von 2011 werkelt, ist nicht bekannt. Ebenso wenig der Stand der Entwicklung. Genauso ungewiss ist, ob Dead Island 2 weiterhin den Fokus auf einen Multiplayer-Koopmodus legt. In der 2014er-Gamescom-Version stand jedenfalls das launige Teamplay der vier Klassen im Vordergrund. Spezialfähigkeiten, Crafting und aufrüstbare Autos waren auch Teil von Yagers Dead-Island-Vision. Aber egal, welcher Entwickler jetzt welchen Weg mit Dead Island 2 einschlägt, sicher ist, dass wir im fertigen Spiel wohl mit allerhand unterschiedlichen Waffen wieder zahllose Zombies über den Haufen metzeln werden. ★

2016 STAR CITIZEN: SQUADRON 42

DAS GRÖSSTE TUTORIAL ALLER ZEITEN?

Genre: **Weltraum-Action** Publisher: **Cloud Imperium Games**
Entwickler: **Foundry 42**

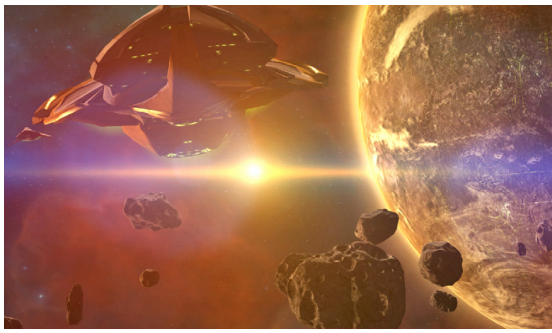


In der Einzelspielerkampagne von Star Citizen spielen wir quasi den Prolog des Multiplayerteils. Doch was erwartet uns darin? Neben einem guten Dutzend Hollywood- und Fernsehstars (unter anderem Gary Oldman, Mark »Luke Skywalker« Hamill und Gillian Anderson), die per Motion-Capturing ihren Weg ins Spiel gefunden haben, ein Ego-Shooter und eine Weltraumsimulation. Wer gerne mit Sperrfeuer gegnerische Raumschiffe angreift und sich dann an Bord durch alarmierte Feindreihen ballert, der soll ebenso auf seine Kosten kommen wie ein Leisetreter, der in seinem Raumanzug ungesehen an das feindliche Raumschiff gleitet, um es zu infiltrieren. Circa 20 Kapitel erzählen unseren Einstieg als Kampfpilot in das Star-Citizen-Universum, dazu kommen noch weitere Nebenmissionen, in denen wir das Odin-Sternensystem erkunden können. Squadron 42 und seine beiden geplanten Nachfolger-Episoden werden übrigens getrennt vom Multiplayer-Universum Star Citizen verkauft. Wann das erscheint – das steht noch in den Sternen. Wir rechnen mit 2017. ★

2016 MASTER OF ORION

STERNE DER LIEBE

Genre: **Strategie** Publisher: **Wargaming.net**
Entwickler: **NGD Studios**



NGD Studios wandeln mit ihrem Master-of-Orion-Reboot auf einem schmalen Grat. Zum einen sitzen den Entwicklern die eingefleischten Serienliebhaber mit ihren exorbitant hohen Erwartungen im Nacken, zum anderen möchte man nicht einfach nur das Original neu auflegen. NGD Studios verändern deshalb den Technologienbaum und die Flottenbewegung auf der Galaxiekarte. Für alle Sternenvölker gibt's nur noch einen Technologienbaum, was bedeutet, dass das Spiel etwas Komplexität einbüßt, aber im Vergleich zum Original besser ausbalanciert sein dürfte. Außerdem bewegen wir uns auf vorgefertigten Sternenhighways und nicht mehr frei. Diese Änderung soll es einfacher machen, gegnerische Flotten abzufangen oder bestimmte Zugangswege effektiver zu kontrollieren. Das größte Fragezeichen schwebt über den Schlachten: Werden sie rundenbasiert oder in Echtzeit ablaufen? ★



2016 GHOST RECON: WILDLANDS

WO DIE WILDEN KERLE SCHIESSEN

Genre: **Open-World-Shooter** Publisher: **Ubisoft**
Entwickler: **Ubisoft Paris**

Ubisoft weiß noch nicht so recht, ob Ghost Recon: Wildlands 2016 fertig wird. Wir sind da einfach optimistischer und denken, dass wir Ende des Jahres bereits fleißig das bolivianische Kartell destabilisieren. So lautet nämlich unser übergreifendes Ziel. Der Weg dahin? Der hängt im Open-World-Shooter von uns ab. Schleichen wir uns lieber nachts durch die Hintertür einer Feindbasis? Springen wir aus einem zuvor geklauten Hubschrauber hinter feindlichen Linien ab und mischen den Laden von innen auf? Oder fahren wir doch mit dem Buggy auf gut Glück und wild schießend durch den Haupteingang? Mit unserem Koop-Viererteam ist alles möglich. Haben wir mal nicht genug spielwillige Freunde zur Hand, übernimmt die KI den Rest unserer Gruppe. In wie weit wir unsere künstlichen Kameraden dann herumkommandieren können, steht noch nicht fest ★

12. APRIL 2016 SOUTH PARK: THE FRACTURED BUT WHOLE

HOLZHAMMERHUMORHELDEN

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Ubisoft**
Entwickler: **Ubisoft San Francisco**

South Park: The Fractured But Whole – wir warten gespannt auf die deutsche Übersetzung des Spieletitels. Abgesehen davon wissen wir aber schon, dass uns anstatt Fantasy-Helden jetzt die Superhelden-Posse »Coon and Friends« mitsamt ihrem Widersacher Professor Chaos erwarten. Wir übernehmen wieder die Rolle des »Neuen« und schlagen uns an der Seite von Coon Mysterion (Cartman als Mensch-Waschbär-Superheldenmischung), Human Kite und Mint Berry Crunch in rundenbasierten Kämpfen durch South Park. Spielerisch soll sich dabei nicht viel zum Vorgänger ändern, auch wenn nicht mehr Obsidian für die Entwicklung zuständig ist, sondern Ubisoft San Francisco. Gleich bleibt auch die Beteiligung der Serienschöpfer Matt Stone und Trey Parker. Das bedeutet nicht nur, dass viele Charaktere mit denselben Stimmen sprechen wie in der Fernsehserie, sondern auch, dass die Dialoge ebenso pointiert sein dürften. ★





Jochen Redinger über South Park: The Fractured But Whole: Egal was du tust, furze einem anderen niemals auf die Eier! Für solche universellen Weisheiten kann man South Park hassen oder lieben – in meinem Fall ist es eindeutig Liebe. Deshalb freue ich mich riesig auf The Fractured But Whole. Klar, der Humor wird an vielen Stellen derb und platt sein, das Rollenspielsystem und Questdesign vermutlich wieder genauso simpel wie im Vorgänger. Dafür gibt's in South Park viel zu entdecken, viele schräge Typen anzuquatschen und viele Kinder, Obdachlose und jetzt auch Superschurken zu vermöbeln. Einen kleinen Vorgeschmack auf das neue Superheldenthema gab's ja bereits mit Butters Verwandlung in Professor Chaos, mehr davon kann also kaum schiefgehen. Und im Notfall wird halt doch jemandem auf die Eier gefurzt! Meine Erwartungen sind jedenfalls hoch. Deshalb hoffe ich, dass das vertikale Leveldesign über das komplette Spiel so gut bleibt, wie in dem kurzen Abschnitt, den ich bereits spielen konnte.

2016 DAYZ

DIE EWIGE BAUSTELLE

Genre: **Multiplayer-Action** Publisher: **Ubisoft**
Entwickler: **Ubisoft**



Bohemia Interactive bekleckert sich in letzter Zeit bei der Entwicklung von DayZ nicht gerade mit Ruhm. Viele Spieler und Fans verlieren das Vertrauen, weil grundlegende Arbeiten an der KI, dem Renderer und der generellen Performance des Spiels noch andauern, gleichzeitig aber immer neue Features und Inhalte eingeführt werden. Auch wenn die angestrebte spielerische Freiheit von DayZ bemerkenswert ist – Bohemia Interactive rennt die Zeit davon. Die Survival-Konkurrenz ist stark und die Spielerzahlen sinken. DayZ braucht endlich ein fertiges und stabiles Grundgerüst, auf dem dann wichtige spielerische Features aufbauen können. Und nicht eine weitere Suizid-Animation. ★

2016 UNREAL TOURNAMENT

ENDLICH WIEDER FACING WORLDS!

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Epic Games**
Entwickler: **Epic Games**



Anfang Mai 2014 kündigte Epic Games den neuen Ableger der Arena-Shooter-Reihe Unreal Tournament an. Anderthalb Jahre später spielt sich das Ganze schon recht ordentlich. In einem zweckmäßigen, aber dank der Unreal Engine 4 sehr ansehnlichen Tutorial-Level lernen wir die Besonderheiten der einzelnen Waffen kennen. Die unterscheiden sich zwar kaum von ihren Originalen aus dem 99er-Teil, um ein Gefühl für die Schießprügel zu bekommen, lohnt sich der Level aber allemal. Die momentan spielbaren Karten sehen liebevoll designt aus und bieten spielerisch schon etliche Möglichkeiten. Auf der neuen Map Titan Pass kommt im Spielmodus Capture The Flag ein schnelles und spannendes Hin und Her zu Stande. Die Neuauflage der Klassiker-Map Facing Worlds büßt auch im Jahre 2015 nichts von ihrer Genialität ein, campende Scharfschützen inklusive. Größte Besonderheit des kostenlos spielbaren Unreal Tournament ist aber die offene Entwicklung. Seit dem ersten Tag wird auf das Feedback der Community eingegangen. Motivierte Fans können sich den öffentlichen Source-Code zu Nutze machen und jetzt schon Modifikationen basteln oder generell neue Assets produzieren, die über einen Marktplatz ähnlich wir in Dota 2 verkauft werden können. ★

2016 DISHONORED 2

RAUCHEN ERLAUBT

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Bethesda**
Entwickler: **Arkane Studios**



Emily oder Corvo? Dishonored 2 können wir mit zwei unterschiedlichen Helden angehen. Corvo kennen wir schon aus dem ersten Teil, Emily allerdings auch. Sie ist die inzwischen erwachsene Tochter der in Dishonored zu Beginn gemeuchelten Regentin. Allerdings dürfen wir nicht nach Belieben zwischen den beiden hin und ger wechseln, einmal zu Beginn ausgewählt, bleiben wir unserer Wahl bis zum Schluss des Spiels treu. Emily spielt sich nach Entwicklerangaben spürbar agiler als Corvo und bringt andere Fähigkeiten mit. Der Skill »Shadow Walk« verwandelt die junge Dame zum Beispiel in eine Rauchgestalt, die sich flexibler durch enge Stellen bewegen kann. Dishonored 2 bleibt seinem Steampunk-Setting treu, verlegt das Spielgeschehen aber in die südliche Region des Imperiums. Dort entscheiden wir allerdings wie gehabt, ob wir in bester Hau-Drauf-Manier durch die Levels pflügen, etwas subtiler vorgehen und unsere Gegner aus dem Schatten heraus meucheln, oder ob wir sogar einfach niemanden den Garaus machen. Für Dishonored 2 wünschen wir uns vor allem mehr Anspruch. Einige Skills (das Teleportieren, automatisches Entfernen der Leichen) machten den ersten Teil deutlich zu einfach. ★

Die Arkane Studios stammen ursprünglich aus Lyon in Frankreich, inzwischen gibt's auch eine Niederlassung in Austin, Texas.

SQUARE ENIX





/FinalFantasy

finalfantasyxv.com

/FFXVEN

©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. MAIN CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA. FINAL FANTASY, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3", "PS4" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

FINAL FANTASY XV

ERSCHEINT 2016





PS4™ XBOX ONE

Hitman

DIESES BEST-OF WIRD DER KILLER!

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **IO Interactive** Termin: **11.3.2016**

Der sechste Hitman erscheint als halbes Paket, das mit der Community fertiggestellt werden soll. Klingt komisch, könnte aber eines der größten Probleme der Seriengeschichte endlich lösen. Von Dimitry Halley



Was macht einen guten Auftragskiller aus? Was muss ein echter Profi, der sein Geld mit dem Ausknipsen anderer Leute verdient, auf dem Kasten haben? Leise sollte er sein, das ist klar. Nach Möglichkeit sogar komplett unerkannt bleiben. Und zögern darf er auch nicht – ein zimperlicher Mörder macht ja schnell Fehler, und die verzeiht so ein heikler Job nicht. Am besten sollte am Ende alles wie ein Unfall aussehen, für den Notfall klingt eine Kombination aus Drahtseil, unscheinbarer Verkleidung und schallgedämpfter Pistole auch nicht schlecht.

Aber jetzt wird's komplizierter: Sollte ein Hitman auf der ganzen Welt sein Unwesen treiben? Oder lieber nur in einem Land, das er dafür kennt wie die eigene Westentasche? Und wie sieht's mit dem persönlichen Bezug aus: Soll er Leute töten, um Menschen zu beschützen – oder lieber eiskalt Jagd auf Fremde machen? Handelt ein guter Killer aus schnöder Geldgier, Rache oder sogar aus einem verdrehten Verständnis von Nächstenliebe heraus?

Diese Fragen konnte die Hitman-Serie nie wirklich beantworten. Obwohl die Spiele rund um Agent 47 unter Schleichenthusiasten zurecht sehr beliebt sind, ändert sich in jedem Teil, was genau die Hitman-Erfahrung ausmacht. Mal ist es ein düsterer Thriller, mal eine skurrile Freakshow mit einer gehörigen Portion schwarzem Humor. Am einen Tag wirkt 47 wie ein herzloses Monster, am anderen reist er durch halb Amerika, um ein kleines Mädchen zu retten. Mit diesem Identitätsproblem soll jetzt Schluss sein! Das verrät uns Hannes Seifert, Studiochef von IO Interactive, im Interview zum neuen Serienteil. Der sechste Hitman soll »die ultimative Auftragskiller-Fantasie« werden. Damit das klappen kann, greift das Entwicklerteam auf einen raffinierten Trick zurück.

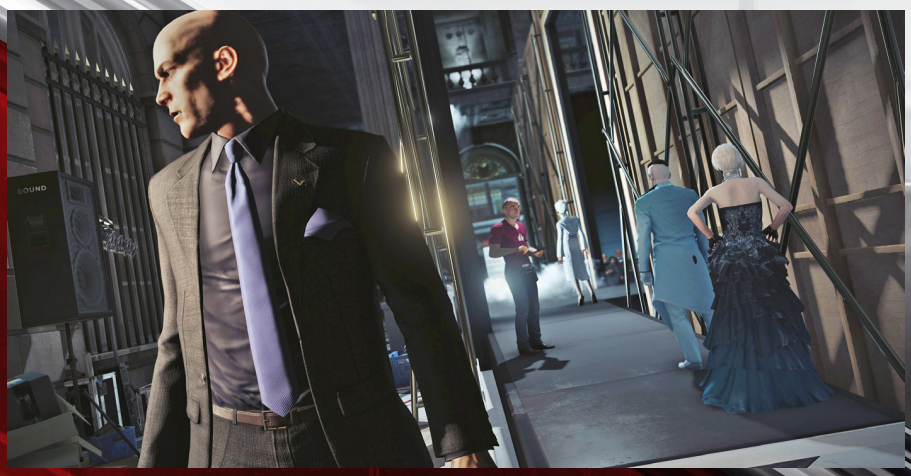
Die Community soll's entscheiden

Hitman: Contracts (der dritte Serienteil) war anno 2004 halb Remake, halb Prolog zum vierten Teil. Blood Money punktete mit großen Sandbox-Arealen, krankte aber an seiner wirr erzählten Geschichte. Hitman: Absolution trumpfte genau da auf, inszenierte sich wie ein Hollywood-Film, wurde aber für seine Geradlinigkeit gescholten. Deshalb fragen wir Hannes Seifert: Was soll denn das neue Hitman jetzt genau werden? Die Antwort: »Es ist der Beginn einer neuen Reise für Hitman. Wir sehen das Spiel als Grundstein für die Zukunft der Serie. Agent 47 ist auf dem Gipfel seiner Karriere, und deshalb ist unsere Prämisse, uns ganz auf die Auftragskiller-Fantasie zu konzentrieren. Deshalb auch der simple Titel.«

Wer ist Hannes Seifert?



Hannes Seifert (44) kommt ursprünglich aus Österreich, ist seit 2013 Studiochef beim dänischen Entwickler IO Interactive und damit verantwortlich für die großen Entscheidungen hinter dem neuen Hitman. Vorher war er als Executive Producer an Hitman: Absolution beteiligt. Seine Anfänge in der Spielebranche gehen aber zurück bis zum Amiga-Kultspiel Der Clou! Außerdem war er bereits einige Jahre als Spielemusiker tätig. Ab 2001 wurde sein Studio neo Software von Take 2 übernommen und in Rockstar Vienna umbenannt. Hannes Seifert war dort als Producer verantwortlich für die Xbox-Versionen von GTA 3 und GTA Vice City sowie für die Konsolenfassungen von Max Payne 2. Der Wechsel zu IO Interactive erfolgte nach einer kurzen Phase unter Deep Silver im Jahr 2010.



Auf der Pariser Modenschau verkleidet sich 47 als Sicherheitsmann und treibt sich ungesehen hinter den Kulissen der Veranstaltung herum.

Erst fünf Monate nach seinem Erscheinen wurde das erste Hitman von der BPjM (damals noch BPjS) auf den Index gesetzt.



Es wird wohl nicht jedes Gebäude betretbar sein, aber trotzdem werden die Hitman-Sandboxes interaktiver denn je.

Hitman soll ein Best-of aller Serienteile werden: »Wir haben bisher fünf Spiele veröffentlicht, und bei jedem dieser Spiele gab es bestimmte Dinge, die die Fans mochten«, erklärt Seifert. »Und es gibt Sachen, die die Fans weniger gut fanden. Was wir uns vorgenommen haben, ist ein Nachfolger, der die Stärken aller Vorgänger übernimmt. Das war zum Beispiel bei Contracts das Reisen um die Welt, bei Blood Money die komplett freie Herangehensweise; die großen, offenen Sandboxes. Und bei Hitman Absolution haben wir technologisch sehr viel geschafft und die NPC-Dichte der Karten stark verbessert. Das alles soll das neue Hitman miteinander kombinieren, natürlich auf die aktuelle Technikgeneration angepasst.«

Das klingt erstmal nach einem Marketing-Versprechen, allerdings hat IO Interactive einige starke Argumente, um das Vorhaben zu untermauern. In puncto »Technikgeneration« gehört dazu beispielsweise auch, dass das Spiel komplett digital vertrieben wird und in der Release-Version nur etwa die Hälfte des eigentlich angesetzten Inhalts mitliefert. Der Rest kommt dann Woche für Woche per Download, bis man am Ende beim Vollpreisspiel von 60 Euro landet. Der Clou an der Sache: IO Interactive setzt voll auf den Dialog mit der Community, man will die ultimative Attentäter-Fantasie gemeinsam mit den Fans entwickeln. »Wir schauen darauf, was die Spieler tun« sagt Seifert, »was sie benutzen, wie sie spielen und wohin sie gehen. Außerdem reagieren wir auf soziale Netzwerke wie Twitter, Facebook oder die Kommentar-Sektionen.«

Jedes Trinkglas ist Gameplay

Aber damit die Community auf den Zug aufspringt, muss auch die Release-Version schon einiges bieten. Und was wir bisher von Hitman gesehen haben, verspricht zumindest die größten Sandbox-Welten der Seriengeschichte. In einer Mission ist Agent 47 auf einer großen Pariser Modenschau unterwegs und schleicht sich zwischen mächtigen Modezaren und argwöhnischen Wachmännern zu seiner Zielperson – der Kill sieht wie ein Unfall aus, der Hitman lässt eine gigantische Lichtinstallation auf das ahnungslose Ziel fallen. Hier sind vor allem die unzähligen NPCs bemerkenswert, die das riesige Gebäude bevölkern. Knapp 300 Personen sollen laut Seifert voll simulierten Tätigkeiten nachgehen – jeder Pariser hat eine eigene Identität. Zum Vergleich: In Hitman Absolution bestand das Maximum aus 50 individuellen NPCs.

Wo die überdachte Modenschau noch an die großen Missionen früherer Serienteile erinnert (zum Beispiel an die Pariser Oper von Blood Money), zeigt der Ausflug ins italienische Städtchen Sapienza unzweifelhaft, dass der sechste Hitman-Teil technisch neue Maßstäbe setzt. 47 kann offenbar die gesamte Küstenstadt frei begehen. Er schlendert durch ein Straßencafe, besucht eine Kirche, klettert auf das Dach des Kirchturms. Er überquert eine Golfwiese, geht am Yachthafen vorbei, beobachtet von der Spitze einer alten Burgruine eine komplette Prunkvilla mit Pool. Kurz gesagt: Die Areale werden um ein Vielfaches größer als in den Vor-



In Sapienza soll jeder NPC einer eigenen Tätigkeit nachgehen. Der reiche Schnösel hier vertreibt sich die Zeit mit einer Runde Golf – zumindest bis Agent 47 zuschlägt.



Auf dem Militärgelände muss 47 aufpassen – es gibt unterschiedliche Sicherheitsstufen und jeder Soldat schießt scharf.

gängern, ohne an Interaktivität einzubüßen. »In Open-World-Spielen fährst du mit Auto oder Motorrad durch riesige Gebiete, links und rechts ist aber viel belanglose Landschaft. Damit wollen wir gar nicht konkurrieren.« Studiochef Seifert sieht die Stärke seines Teams in der Glaubwürdigkeit und Logik der Spielwelt: »Bei uns weiß der Spieler, dass jedes Glas auf dem Esstisch ein interaktives Gameplay-Element ist. Du befindest dich in einem großen Ort wie Sapienza und kannst quasi jede Tür öffnen. Und vielleicht ist da eine Person, die du für deinen Auftrag benutzen kannst. Oder ein Aussichtspunkt, um den Kill zu planen. Je offener die Level sind, je mehr KI-Einheiten wir simulieren und je dichter die interaktiven Objekte nebeneinanderliegen, desto besser.«

Zeitreise in 47s Vergangenheit

Das Experimentieren mit der Spielwelt ist traditionell eine der größten Stärken der Hitman-Spiele und soll im sechsten Teil wichtiger werden als je zuvor. Dabei scheint sich am grundsätzlichen Arsenal von Agent 47 wenig zu ändern. Das muss aber nichts heißen – schon im Vorgänger Absolution hatte der Auftragskiller ein ziemlich umfangreiches Repertoire an Waffen, Gadgets und Fähigkeiten. Im neuen Hitman sehen wir ihn mit Anzug und schallgedämpfter Pistole beim Infiltrieren einer Villa. Auch der Nahkampf wird wichtig: 47 entwaffnet einen Gegner und gibt ihm eins auf die Rübe.

Alternativ kraxeln wir mit dem rudimentären Parkour-System auf den Kirchturm von Sapienza und packen das Scharfschützengewehr aus. Allerdings muss unser Ziel dafür auch nach draußen kommen. Wie wir eine Mission absolvieren, wird Auswirkungen auf die anderen Missionen haben. In Hitman bereisen wir wieder die ganze Welt. Bestätigt sind bisher sieben Orte: Marokko, Italien, Frankreich, Thailand, die USA, Japan und ein geheimes, verschneites Tutorial-Trainingslager. Wie genau sich die Aufträge aufeinander auswirken, wissen wir noch nicht. Fest steht aber, dass man die Reihenfolge der Missionen frei wählt und durch sein Handeln verfügbare Waffen-Loadouts, Startpunkte, Lagerplätze und Fluchtwege in den nachfolgenden Gebieten verändert.

Apropos Tutorial: Das findet 20 Jahre in der Vergangenheit statt. Agent 47 ist gerade dem Klonlabor entkommen und lernt seine langjährige Auftraggeberin Diana Burnwood kennen. Der Rest des Spiels ist nach dem Ende von Absolution angesiedelt. Die Story soll einige Verbindungen zu früheren Geschichten haben, bisher hüllt man sich seitens IO Interactive aber in Schweigen. »Teil sechs handelt im Prinzip von einem Auftragskiller und seinen Zielen. Die einzig wirklich stetigen Charaktere sind 47 und Diana. Man bewegt sich in der Welt der Reichen und Mächtigen, der Hitman reist dabei durch die ganze Welt.«

Live Target statt Action-Kino

Eine durchchoreographierte Dramaturgie wie in Absolution darf man definitiv nicht erwarten. Durch die non-lineare Missionsstruktur wird Hitman eher eine übergreifende Rahmenhandlung bieten, die als Grundlage für das Sandbox-Gameplay dient. Auch die To-



Die schallgedämpfte Pistole kehrt als Waffe zurück. Alternativ können wir natürlich wieder ganz profimäßig jeden Mord wie einen Unfall aussehen lassen.



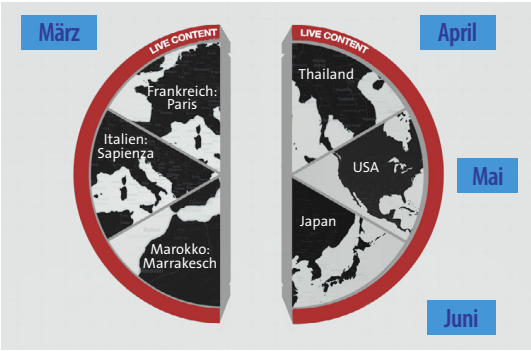
Erkunden lohnt sich: In Paris entdeckt 47 einen leicht bewachten Hintereingang. Fehlt nur noch die passende Verkleidung.



Geht mal alles schief, wird geballert. Das soll laut Seifert aber so schwierig werden, dass Anfänger sich daran die Zähne ausbeißen.

So erscheint Hitman

Das sogenannte »Intro Pack« von Hitman erscheint im März 2016 und liefert etwa die Hälfte des fertigen Spiels. Für knapp 35 Euro erhält man damit die ersten drei großen Sandbox-Level, sechs Kampagnen-Missionen, 40 einzigartige Kill-Möglichkeiten und den Contracts-Modus mit knapp 800 Zielpersonen. Außerdem kann man regelmäßig stattfindenden Live-Events teilnehmen. Mit dem »Upgrade Pack« für weitere 30 Euro schaltet man den Zugang zu allen Post-Launch-Inhalten frei, die ab März stattfinden werden. Es sollen wöchentlich Updates erscheinen, die Hitman vervollständigen. Alternativ kann man auch bis zum vollständigen Release warten und Hitman etwas später als Gesamtpaket für 60 Euro kaufen.

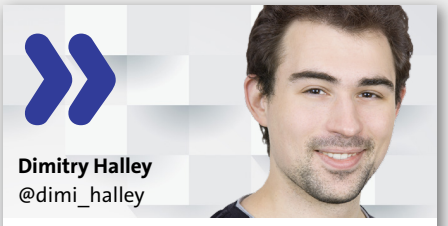


nalität weicht vom Vorgänger ab, erklärt Seifert: »Das neue Hitman ist bodenständiger als Absolution. Sowohl der visuelle Stil als auch das Spielgefühl sind realistischer, wir haben nicht mehr so viele schräge Charaktere.« Er vergleicht es mit der Atmosphäre von Hitman 2. Keine schlechte Idee, immerhin gilt Teil zwei für viele als bester der Serie.

Der spannendste Aspekt am neuen Hitman ist aber die Live-Komponente. Und das liegt gar nicht mal an der Möglichkeit, direkt auf Community-Feedback eingehen zu können. Diverse Early-Access-Titel haben auf dem PC bereits gezeigt, wie gut so ein Entwicklungsprozess funktionieren kann. Ein Paradebeispiel dafür ist Dirt Rally, das im April 2016 auch für Sandbox-Arealen bestimmte Ziele ausschalten können, allerdings nur ein einziges Mal. »Wir glauben, dass diese Live-Komponente sehr nah am Gefühl dran ist, ein wirklicher Hitman zu sein,« erläutert Hannes Seifert. »Du bekommst plötzlich einen Auftrag, eine Location und nur eine Chance, dein Ziel zu erwischen. Du kannst die Mission natürlich besuchen, so oft du willst, und dir alles anschauen und einprägen. Aber sobald du den Versuch ausführst, hast du nur diese eine Chance. Der Moment, wenn du da den Abzug drückst – wir glauben, dass das ziemlich nah an der Erfüllung der Hitman-Fantasie ist. Das ist Teil der neuen Identität der Marke.« Wie genau man für diese Live-Kills belohnt wird, ist noch nicht bekannt. Über das Belohnungs- und Freischaltsystem will Hannes Seifert noch nichts verraten. Zusammenfassend steht aber fest, dass das neue Hitman sich als eine Art Live-Dienst definieren will, ähnlich wie ein Online-Rollenspiel. Es baut den Contracts-Modus der Vorgänger aus, gibt den Fans die Möglichkeit, eigene Missionen zu erstellen, mit Freunden zu teilen und sogar die Entwicklung des Spiels zu beeinflussen. Die Serie um Agent 47 hatte ihre Probleme damit, eine klare Identität zwischen skurrilem Humor und düsterem Thriller, Rachestory und Killer-Simulation, Action-Kino und Sandbox-Gameplay zu finden. Das mag einen zurecht skeptisch machen, ob Hitman (6) das ändern kann. Aber eine Entwicklungsumgebung zu schaffen, in der man bei der Suche nach der richtigen Mischung flexibel auf die Stimmen der Hitman-Fans hören kann – das klingt schon nach einer verflucht guten Idee. ★



Die in einen Berg gehauene ICA-Basis wird bereits in der Beta spielbar sein. Die Geschehnisse dort finden 20 Jahre in der Vergangenheit statt.



Dimitry Halley
@dimi_halley

Meine Vorfreude auf das neue Hitman wurde spätestens dann geweckt, als Studiochef Seifert die Story mit Silent Assassin verglichen hat. Denn der zweite Teil der Serie ist bis heute eines meiner Lieblingsspiele, und in meinen Augen der einzige Ableger, der die perfekte Mitte zwischen schwarzem Humor, Thriller-Atmosphäre und Sandbox-Gameplay getroffen hat. Andere finden hingegen Absolution oder Blood Money am besten. Und darum geht's schließlich: Das neue Hitman soll uns alle glücklich machen. Ein gewagter Spagat, den ich eigentlich mit viel Skepsis betrachten müsste.

Bisher hat jedes neue Hitman auf irgendeine Stärke verzichten müssen, um ein vermeintlich noch besseres Feature auszubauen. Aber die Community aktiv in die Entwicklung einzubeziehen und die Identität des neuen Hitman so demokratisch festzulegen, halte ich für eine großartige Idee. Bleibt nur zu hoffen, dass am Ende auch ein in sich stimmiges Ergebnis daraus wird – und nicht bloß ein Kompromiss.



DAS TEAM

Die Frage des Monats stammt dieses Mal von unserem Leser Christian Nickel.



Heiko

Heiko Klinge, Chefredakteur

@HeikosKlinge

ZULETZT GESEHEN Jede Menge Netflix. Die Marvel-Serien Dare Devil und Jessica Jones sind tatsächlich ziemlich super!
ZULETZT GEHÖRT Ignite: A War Against You. Nach zehn Jahren endlich wieder ein neues Album von meiner liebsten Melodic-Hardcore-Kapelle. Und wie schön es geworden ist!
ZULETZT GEDACHT Wie sehr doch Life is Strange vom akzentuierten Einsatz lizenzierter Pop-Songs profitiert! Wieso machen das nicht noch viel mehr storylastige Spiele?
WAS IST EUER VORSATZ FÜRS NEUE JAHR UND WIE LANGE WIRD ER HALTEN?
Wieder erfolgreicher im Tischtennis werden. Hält wahrscheinlich ziemlich genau bis zum ersten Punktspiel der Kreisliga-Rückrunde.

Michael Graf, Chefredaktion

@Greu_Lich

ZULETZT GESEHEN Mr. Holmes. Fast schon zu gemächlicher, aber interessanter Film über einen Sherlock, den man so gar nicht kennt.
ZULETZT GELESEN Honor Harrington, militärische SciFi in einem interessanten Universum.
ZULETZT GEDACHT Für mich wäre das perfekte Tomb Raider eine Sandbox: Ich bekomme ein paar riesige, komplett offene Ruinenlevels, in denen ich irgendwas suchen soll. Wie ich das angehe, liegt bei mir; ich darf meinen eigenen Weg wählen. Wie in den alten Thief-Spielen.
WAS IST EUER VORSATZ FÜRS NEUE JAHR UND WIE LANGE WIRD ER HALTEN?
Mehr mit Tischnachbar Markus über andere Leute zu lästern. Das wird aber immer schwieriger. Weiß nicht, was mit ihm los ist.

Micha





MSchwerdtel

Markus Schwerdtel, Chefredaktion

@kargbier

ZULETZT GESEHEN Mit Die Brücke endlich eine europäische Krimiserie, die mit den US-Vorbildern locker mithalten kann. Vielleicht bin ich auch ein bisserl verliebt in die Komissarin.
ZULETZT GELESEN Schottland-Reiseführer, Schwerpunkt Pubs und Whisky-Brennereien.
ZULETZT GEDACHT Wenn ich bei meiner Schottland-Reise zufällig im Pub jemanden von Rockstar North treffe, was frage ich den?
WAS IST EUER VORSATZ FÜRS NEUE JAHR UND WIE LANGE WIRD ER HALTEN?
Auf meinem Weg zum besseren Menschen habe ich mir für 2016 vorgenommen, nie mehr schlecht über andere Leute zu reden. Und habe schon nach wenigen Tagen gemerkt: Das ist gar nicht mal so einfach.

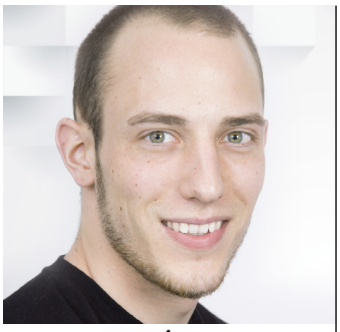
Florian Klein, Ressortleiter Hardware

@Opi_Flo

ZULETZT GESPIELT Squad. Die Kanten sind zwar noch rau und es fehlt noch vieles, aber die Atmospähre ist toll und das Teamwork klappt auch mit Randoms erstaunlich oft.
ZULETZT GELESEN Immer noch Malazan Book of the Fallen, mittlerweile Band 8 – über die Feiertage war einfach zu viel Besuch da.
ZULETZT GESEHEN Penny Dreadful (Netflix). Hübsch gemachte Melange aus allen möglichen Klassikern und Gothic Novels.
WAS IST EUER VORSATZ FÜRS NEUE JAHR UND WIE LANGE WIRD ER HALTEN?
Mehr Kinder, mehr spielen, mehr schlafen. Bei Ersterem kann nichts mehr schiefgehen, die anderen beiden halten solange, bis der erste Vorsatz completed ist.

Flo





Jan Purrucker, Redakteur

@TheSt0ke

ZULETZT GESEHEN Star Wars. Gähn. Langweilige und einfallslose Neu-Interpretation.
ZULETZT GEHÖRT Mosh36 – Moshroom. Kommt noch nicht an BZ ran, der neue/alte Street-Style gefällt mir aber deutlich besser.
ZULETZT GEDACHT Hoffentlich kommt die Petition gegen die EU-Richtlinien zu E-Zigaretten durch und bringt dann auch was.
WAS IST EUER VORSATZ FÜRS NEUE JAHR UND WIE LANGE WIRD ER HALTEN?
Für dieses Jahr hab ich, wie sonst auch, keine wirklich neuen Vorsätze. Ziele setze ich mir unabhängig von der Jahreszeit. Aktuell steht auf dem Plan: Weiterhin mehr essen, beim Gewichtheben stärker werden, die dazugehörige Technik verbessern und sich nicht verletzen.

Johannes Rohe, Redakteur

@DasRehRohe

ZULETZT GESEHEN Natürlich Star Wars. Trotz klarer Schwächen viel, viel besser als ich befürchtet hatte. Hat mich gut unterhalten.
ZULETZT GEHÖRT Mein neues Soundsystem. Als absoluter Nullchecker dank Internethilfe aus einzelnen Komponenten zusammengebastelt. Bin super zufrieden!
ZULETZT GEDACHT Die Terrorwarnung an Silvester war schlimm. Nicht weil ich Angst gehabt hätte, sondern weil man Menschen anderer Herkunft plötzlich schief angeschaut hat. Das ist doch großer Mist!
WAS IST EUER VORSATZ FÜRS NEUE JAHR UND WIE LANGE WIRD ER HALTEN?
Richtige Vorsätze habe ich nicht. Ich sollte aber endlich mal wieder Volleyball spielen.





Petra Schmitz, Leitende Redakteurin

@Flausensieb

ZULETZT GESEHEN Scott & Bailey, alle vier Staffeln. Das ist mal eine verflixt gute Krimiserie. Nur die Titelmelodie ist eine Vollkatastrophe.
ZULETZT GEHÖRT Meine Lieblingsalben von David Bowie.
ZULETZT GEDACHT Ach, David!
WAS IST EUER VORSATZ FÜRS NEUE JAHR UND WIE LANGE WIRD ER HALTEN?
Ich habe mehrere kleine Vorsätze, dann tut's weniger weh, wenn ich einen (lies: etliche bis alle) nicht umsetze. Nur noch alle drei Sonntage im Bett verbringen, alle meine Guild-Wars-2-Helden mit aufgestiegener Ausrüstung ausstatten, samstags nicht erst um 19:00 Uhr einkaufen und Steuern vor Mai machen.

Maurice Weber, Trainee

@Froody42

ZULETZT GESEHEN: Episode 7. Vermisse fast meine glühende Abneigung gegen die Prequels, der Film ließ mich einfach nur kalt.
ZULETZT GELESEN Die Thrawn-Trilogie. Hat die Sache mit dem Ex-Imperium besser gelöst.
ZULETZT GEDACHT Können wir bitte, bitte, bitte nicht jeden Monat so tolle Strategiespiele wie XCOM 2 haben?
WAS IST EUER VORSATZ FÜRS NEUE JAHR UND WIE LANGE WIRD ER HALTEN?
Ein weiteres Jahr, in dem ich mir mannhaft vornehme, endlich mal meine Steam-Bibliothek zu verkleinern und weniger Sale-Errungenschaften zu hamstern. Letzterer Vorsatz hat mit jedem Jahr bessere Karten – was will man noch kaufen, wenn man alles schon hat?





Sebastian Stange, Redakteur

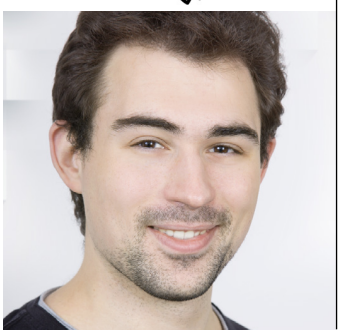
@GameStar_de

ZULETZT GESEHEN Fast alle Videos des Youtubers The Post Apocalyptic Inventor. So gut!
ZULETZT GEHÖRT DangerDoom: The Mouse and The Mask. Ich mag jetzt Hip-Hop!
ZULETZT GEDACHT Ich brauche einen Hund!
WAS IST EUER VORSATZ FÜRS NEUE JAHR UND WIE LANGE WIRD ER HALTEN?
Einen neuen PC bauen und ganz früh bei VR dabei sein. Das Geld ist bereits gespart, nur warte ich noch auf die Hardware-Neuerungen 2016. Ich bin fest entschlossen, das auch durchzuziehen. Dass VR nun teurer wird, als ich erwartete, grämt mich zwar, aber ändert nix an meiner Vorfreude und Begeisterung.

Dimitry Halley, Redakteur

@dimi_halley

ZULETZT GESEHEN Fear The Walking Dead. Finde es ziemlich spannend. Als einziger.
ZULETZT GELESEN Serienkiller von Dan Wells. Soziopath jagt Dämonen? Kenne ich.
ZULETZT GEDACHT Eine alte Studienkollegin aus Mainz beim Mittagessen getroffen – München ist ein Dorf. Toll!
WAS IST EUER VORSATZ FÜRS NEUE JAHR UND WIE LANGE WIRD ER HALTEN?
Ich will mir endlich mehr Zeit für zusätzliche Freizeitbeschäftigungen nehmen. Vielleicht mal wieder verreisen (das letzte Mal war 2009), eine eigene Geschichte schreiben, mit Kampfsport weitermachen und, und, und. Das hält voraussichtlich bis Deus Ex: Mankind Divided erscheint. Seufz.





Nils Raettig, Redakteur

@nraettig

ZULETZT GESEHEN Die zweite Staffel Fargo. Genau so sehenswert wie die erste!
ZULETZT GESPIELT Helldivers mit meinen Brüdern. Eines der besten Koop-Spiele überhaupt!
ZULETZT GEDACHT Ich erkenne hier ein Schema. Deshalb endet dieser Satz auch mit einem Ausrufezeichen!
WAS IST EUER VORSATZ FÜRS NEUE JAHR UND WIE LANGE WIRD ER HALTEN?
Einen kompakten, leisen und trotzdem flotten Gaming-PC bauen. Wird gebrochen, wenn es ans Bestellen geht und ich merke, dass es sich für den Bastelspaß allein nicht lohnt, so viel Geld auszugeben, da ich daheim nur selten und eher genügsame Spiele zocke. Blöde Vernunft!

Michael Obermeier, Redakteur

@GameOvermeier

ZULETZT GESEHEN Making a Murderer - Spannende Doku um möglicherweise unschuldigen Mörder, rückblickend aber zu einseitig.
ZULETZT GELESEN Simon Parkin: Death By Video Game. Fängt stark an, driftet aber immer mehr in Spielekultur-Geschwafel ab.
ZULETZT GESPIELT Endlich Ori and the Blind Forest nachgeholt. Ein Riesenspaß!
WAS IST EUER VORSATZ FÜRS NEUE JAHR UND WIE LANGE WIRD ER HALTEN?
Ich werde es tunlichst vermeiden, zu Weihnachten Freunden und Verwandten Elektrogeräte und damit mich selbst als IT-Support-Hotline zu schenken. Sollte für 2016 dann endlich mal klappen.



GENRE-CHARTS

Action-Charts

Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
1	Grand Theft Auto 5	92	Open-World-Action	Rockstar Games
2	Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain	92	Open-World-Action	Konami / Kojima Productions
NEU 3	Rise of the Tomb Raider	89	Action-Adventure	Square Enix / Crystal Dynamics
4	Ori and the Blind Forest	88	Action-Platformer	Microsoft / Moon Studios
5	Assassin's Creed Syndicate	87	Action-Adventure	Ubisoft / Ubisoft Montreal



EMPFEHLUNG DER REDAKTION RISE OF THE TOMB RAIDER

Rise of the Tomb Raider hat alles, was Tomb Raider ausmacht: Gräber, Kämpfe, eine starke Hauptfigur – ein Fest für Action-Adventure-Fans.

Abenteuer-Charts

Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
1	The Witcher 3: Wild Hunt	92	Rollenspiel	Bandai Namco / CD Projekt
2	Pillars of Eternity	92	Rollenspiel	Paradox / Obsidian
3	Goodbye Deponia	91	Adventure	Daedalic Entertainment
4	Path of Exile: The Awakening	89	Action-Rollenspiel	Grinding Gear Games
5	Fallout 4	87	Rollenspiel	Bethesda / Bethesda



EMPFEHLUNG DER REDAKTION THAT DRAGON, CANCER

Ein brutal ehrlicher Blick in die Erfahrungswelt einer Familie, die ein Kind verliert, perfekt umgesetzt mit den Mitteln eines Spiels.

Strategie-Charts

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



EMPFEHLUNG DER REDAKTION AGE OF EMPIRES 2 HD: THE AFRICAN KINGDOMS

Vier lange, abwechslungsreiche, gut designte Kampagnen machen den Strategie-brocken noch brockiger – eine tolle Erweiterung!

Sport-Charts

Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
1	Dirt Rally	90	Rennspiel	Codemasters / Codemasters
2	FIFA 16	89	Sportspiel	EA / EA Sports
3	Project Cars	88	Rennspiel	Bandai Namco / Slightly Mad Studios
4	Pro Evolution Soccer 2016	88	Sportspiel	Konami / Konami Dig. Entertainment
5	NBA 2k16	85	Sportspiel	2K Games / 2K Sports



EMPFEHLUNG DER REDAKTION DIRT RALLY

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



TEST

SO WERTEN WIR

GameStar für Präsentation

85 GameStar Gold-Award

90 GameStar Platin-Award

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

Details & Fakten

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

Awards

Ab 85 Punkten bekommt das Spiel einen Gold-, ab 90 Punkten einen Platin-Award. Spiele, die in bestimmten Disziplinen besonders gut sind, belohnen wir zudem mit »blauen« Gütesiegeln, die sich an unseren fünf Wertungskategorien orientieren. Also für Präsentation, Spieldesign, Balance, Atmosphäre/Story und Umfang. Damit ein Spiel einen solchen Award bekommen kann, muss es in der entsprechenden Wertungskategorie fünf Punkte bekommen UND maßgeblich besser sein als die meisten direkten Konkurrenten.

1 Systemanforderungen

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

2 Wertungskategorien

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

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

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

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

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

3 Abwertung / Aufwertung

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

4 Fazit

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

5 Wertung

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

FALLOUT 4

1 SYSTEMANFORDERUNGEN

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

2 PRÄSENTATION ★★★★★

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

SPIELDESIGN ★★★★★

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

BALANCE ★★★☆☆

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

ATMOSPHÄRE / STORY ★★★★☆

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

UMFANG ★★★★★

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

3 ABWERTUNG

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

88 -1

4 FAZIT

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

5 87

XCOM 2

FREIHEIT, GLEICHHEIT, GRAUSAMKEIT

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Firaxis Games** Termin: **5.2.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **45 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

Wenn es der Menschheit am dreckigsten geht, läuft XCOM zur Höchstform auf. Der zweite Teil schickt uns als mutige Revoluzzer gegen die bösen Alienbesatzer und macht fast alles besser als der Vorgänger. Aber nur fast. Von Maurice Weber

Was für eine bescheuerte Idee! XCOM 2 tritt gleich zum Start unsere Taten aus dem Vorgänger mit Füßen. Wir haben die Alien-Invasoren in Enemy Unknown gar nicht besiegt. Eigentlich haben uns die Außerirdischen in den Boden gestampft und unterdrücken jetzt mit dem ADVENT-Marionettenregime die Welt. Aber nach 20 Stunden mit einer fast fertigen Version von XCOM 2 können wir dazu nur sagen: Was geht uns die Alien-Invasion von gestern an, wenn der Guerillakampf sogar noch mehr Spaß macht?

Vive la résistance!
Die Aliens mögen vielleicht die Welt beherrschen, aber immer noch leistet die XCOM-Verteidigungstruppe dem Eindringling als Guerillatruppe Widerstand. Dazu führen wir auch diesmal ein Team aus bis zu sechs Agenten in taktische Rundenschlachten. Im Kern erben die das Spielprinzip des Vorgängers: Mit zwei Aktionen pro Nase und Runde rückt unser Trupp auf der Suche nach der besten Deckung übers Feld vor und knallt dem Feind so hinterhältig wie möglich eins in die Flanke. Für Anspruch und Vielfalt sorgt auf beiden Seiten eine hervorragend gestaltete Trickkiste aus Items und Fähigkeiten. Wie der Vorgänger liefert XCOM 2 Rundentaktik in Höchstform, obendrauf toll inszeniert. Unsere Jungs eröffnen in filmreifen Kamerafahrten das Feuer, treten beim Spurt über die Karte Türen ein oder schwingen sich geschmeidig über Hindernisse.

Nur die Steuerung geht uns weiter auf den Keks. Wie früher müssen wir fast jede Aktion doppelt bestätigen und können nicht einfach aus der Iso-Ansicht über einen Feind fahren, die Trefferchance sehen und ihn anklicken, um die Waffen sprechen zu lassen. Nein, wir müssen erst in den Zielmodus wechseln und bis zum gewünschten Feind durchschalten. Im Vorgänger ein klares Zugeständnis an die Gamepad-Bedienung der Konsolenversion, im PC-exklusiven zweiten Teil einfach überflüssig. Außerdem bockt die Kamera weiter beimehrstöckigen Häusern.

Avenger, assemble!
Dreh- und Angelpunkt der Kampagne ist unsere Heimatbasis, die ähnlich funktioniert wie im Vorgänger. Wir füllen Räume mit Anlagen, die neue Soldatenupgrades freischalten. Im Testgelände geben wir experimentelle Ausrüstung in Auftrag, was uns jedes Mal ein mächtiges, aber zufälliges Item beschert. Weil Ressourcen wie Vorräte und Alien-Technologieteile fast immer knapp sind (wir erbeuten sie meist aus Missionen oder plündern Depots auf der Weltkarte), müssen wir harte Entscheidungen treffen. Zuerst durchschlagskräftigere Waf-



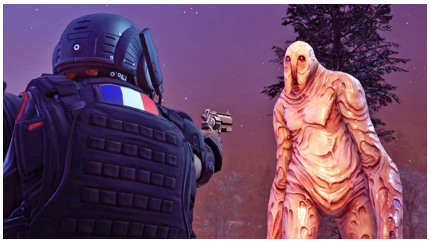
Bei der Gestaltung und Ausrüstung unserer Soldaten haben wir enorm viele Möglichkeiten.



Das ADVENT-Regime



Von Kanonenfutter bis harten Elitetruppen: Die ADVENT-Soldaten wahren die Ordnung.



Gesichtslose tarnen sich als Zivilisten in Not, naht XCOM zur Rettung, schlagen sie los.



Die Viper ist die wahre Gestalt des bekannten Thin Man und wickelt Feinde ein.

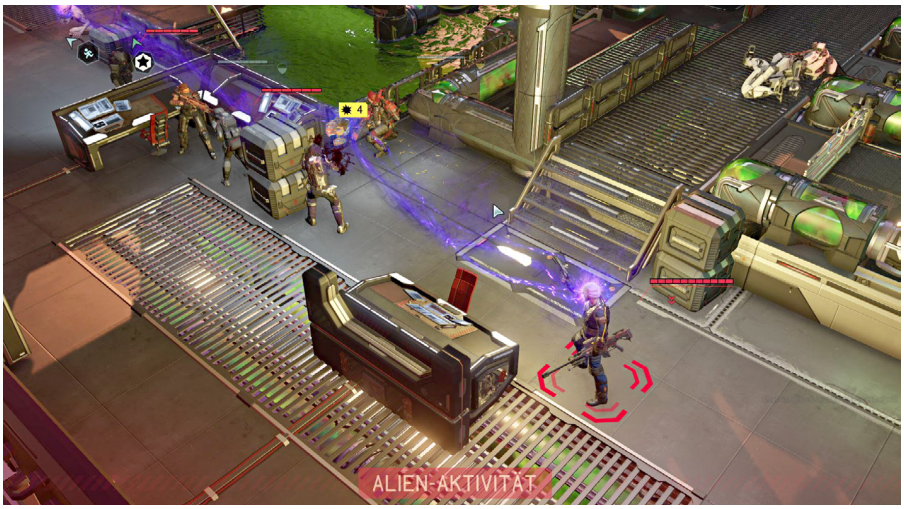
fen erforschen oder doch so schnell wie möglich Psi-Soldaten freischalten?

Neu: Die Basis lässt sich diesmal bewegen! Mit dem Luftschiff »Avenger« brausen wir über die Weltkarte, um Missionen anzusteuern, mysteriöse Geschehnisse zu untersuchen und Kontakt mit neuen Widerstandszellen aufzunehmen, die dann Ressourcen zur gemeinsamen Sache beisteuern. Die Welt gehört diesmal den Aliens; XCOM muss sich überhaupt erst wieder etablieren. Ein spannender Rollentausch und strategisch relevant, denn im Laufe der Zeit wird es immer schwerer, mit der Avenger überall gleichzeitig zu sein. Und die Aliens schlafen nie: Sie leiten regelmäßig »düstere Ereignisse« ein und rüsten etwa alle ihre Soldaten für die nächsten paar Missionen mit Panzerung oder Giftmunition aus. Manche dieser Schikanen können wir mit gezielten Einsätzen stören, aber nie alle. Und kaum, dass wir denken, wir haben die Lage im Griff, fängt plötzlich das »Avatar-Projekt« an zu ticken. Schließen die Aliens das ab, haben wir die Kampagne verloren, und wir können den Fortschritt nur verzögern. Das erzeugt keine übermäßige Hetze, aber doch sanften Zeitdruck. Und verstärkt noch das ohnehin schon tolle Gefühl, als Underdog einem übermächtigen Feind zu trotzen.



Der leise Weg zum Sieg

Mit der neuen Guerilla-Kriegsführung ändert sich auch auf dem Schlachtfeld einiges, denn als Untergrundkämpfer wäre es doch unschicklich, mit der Tür ins Haus zu fallen. Daher legen wir in den meisten Missionen getarnt los. Die Aliens patrouillieren über die Karte, und wenn wir ihnen nicht vor die Flinte rennen, können wir einen Hinterhalt austüfteln: Agenten im Feuerschutzmodus in Stellung bringen, dann mit einem gezielten Schuss Aufmerksamkeit wecken, und während das Außerirdischen-Pack in Deckung hechtet, kriegen sie von allen Seiten Saures! Das ist ein viel interessanterer Weg, eine Partie zu eröffnen als im Vorgänger. Dort mussten wir uns blind vortasten, bis wir über die Aliens stolperten, diesmal haben wir die Initiative. Was Abwechslung angeht, haben die Missionen ebenfalls zugelegt. Wir taktieren nun auch mal auf Schnee- oder Wüstenmaps, die obendrein teilweise zufallsgeneriert werden und trotzdem durchweg hochwertig wirken. Noch



Unter Sektoiden-Gedankenkontrolle schießt unser Scharfschütze seine Kameradin nieder.



Auf der Weltkarte bewegen wir uns mit unserer Luftschiff-Basis und gewinnen neue Regionen.

XCOM 2 bietet daher von Anfang an starke Modunterstützung und Steam-Workshop-Integration.



Michael Graf
@Greu_Lich

Zeitlimits? In einem Rundenspiel? Argh, meine Nemesis! Nichts gegen gepflegte Hektik, aber wenn ich die will, spiele ich Echzeit-Strategie. Rundentaktik lebt doch davon, dass ich mir die Zeit nehmen kann, die ich brauche. Abgesehen davon setzt Firaxis mit XCOM 2 sein modernes, poliertes Rebootkonzept fast perfekt um. Ich würde mir zwar weiterhin eine komplett originalgetreue Ufo-Neuauflage wünschen, mit mehreren Stützpunkten und kopfschmerzender Komplexität. Wenn schon neu, dann aber gerne so. Die traditionelle XCOM-Faszination, sich mit einem verzweifelten Widerständlerhaufen gegen einen überlegenen Feind durchzubeißen, kommt dank des knüppelharten Schwierigkeitsgrades und der düsteren Ereignisse noch besser rüber als in Enemy Unknown – und schon daran hatte ich mich regelrecht festgebissen. Kann man eigentlich im Februar schon seinen Jahresurlaub nehmen?



Unsere Basis bauen wir schrittweise mit neuen Räumen aus und schalten Upgrades frei.

dazu gibt es viel zu tun: Mal nehmen wir einen feindlichen VIP gefangen, mal treten wir zur verzweifelten Basisverteidigung an, mal wollen Verbündete gerettet werden.

Drohnen sind die Zukunft

Die neue Spezialistenklasse ersetzt den alten Unterstützer und steuert eine »Gremlin«-Drohne. Wir können den Miniflieger ausschicken, um Verbündeten einen Schild zu spendieren, sie auf Distanz zusammenzuflicken oder feindliche Computersysteme durcheinanderzuwirbeln. Das Hacking erfordert kein Minispiel, unser Erfolg hängt von einer Zufallschance basierend auf dem Technologie-Wert des Agenten ab. Und davon, ob wir die leichte Variante wählen, zum Beispiel einen Geschützturm auszuknipsen, oder ihn gleich auf unsere Seite ziehen wollen. Geht der Versuch daneben, speisen wir dem Gegner womöglich sogar mehr Saft ein.

Der Sturmsoldat pfeift auf solche Spielereien, er hat sich ein Schwert geschnappt und zum Ranger umgeschult. So darf er pro Runde beide Aktionen auf einen Sprint zum Gegner verwenden und ihm auch noch die Klinge reinhauen. Scharfschütze und Grenadier haben sich nur im Detail verändert, beim Psi-Soldaten hat sich am meisten getan. Er ist keine Zusatzprofession mehr. Im Gegenteil, wir können recht früh schon Psionik erforschen und gezielt Gedankenkraft-Truppler ausbilden. Die Klassen-Frischzellenkur ist rundum gelungen, unsere Agenten spielen sich jetzt deutlich interessanter.

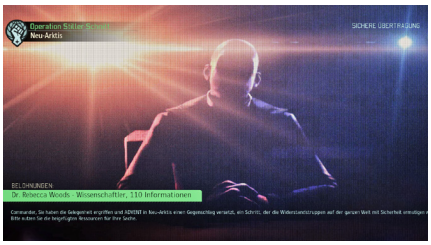
Ist doch nur ein Sektoid!

Mit all unseren neuen Fähigkeiten fühlten wir uns recht mächtig, als wir im Schutz der Tarnung aufs Schlachtfeld marschierten. Bis wir dann unseren ersten Sektoiden trafen. Sie wissen schon, diese kleinen, lächerlichen Kanonenfutter-Aliens aus dem ersten Teil. Blöd nur, dass die anscheinend die letzten Jahre im Fitness-Studio verbracht haben und schon in der Standardvariante mehr aushalten als in Enemy Unknown der Sektoiden-Kommandant. Ach ja, und die Viecher können unsere Soldaten per Gedankenkontrolle mopsen und Gefallene als Zombies erwecken. Einfach so. In den ersten Missionen schon. Äh, bitte was? Und von da an wird es nur noch schlimmer. Die menschlichen Soldaten des ADVENT-Regimes wirken zuerst wie die neuen Wegwerf-Feinde, bis sie Elitetruppen aufs Feld bringen, die allen Verbündeten Schutzschilde verleihen. Die Viper zerrt unsere Leute übers Schlachtfeld und wickelt sie dann ein, fortschrittlichere Aliens klonen sich gar oder lassen per psionischem Wirbelsturm sämtliche Munition in unseren Magazinen verpuffen. Wir erleiden es mit Begeisterung: Was XCOM 2 uns an fiesen Feinden und damit knifflingen Herausforderungen entgegenwirft, ist erste Sahne.

Hilfe, wir werden unterdrückt!

Generell spielt XCOM 2 mit härteren Bandagen als sein Vorgänger: Schon auf dem zweiten von vier Schwierigkeitsgraden sterben unsere Soldaten bereits in den ersten Missionen wie die Fliegen, wenn wir auch nur einen falschen Schritt machen. Das Spiel lässt es bei »angenehm knifflig« nicht bewenden und artet stellenweise sogar ins Unfaire aus. Zum Beispiel, als es uns einen zu rettenden Zivilisten präsentiert, der ohne jede Vorwarnung zu einem riesigen Alienschleimbatzen mutiert und gleich mal unseren nächsten Soldaten aus den Latschen haut, ohne dass wir überhaupt reagieren dürfen. Und vorsichtig vorrücken ist auch nicht immer eine Option, weil wir in sehr vielen Missionen nur eine bestimmte Rundenzahl Zeit haben. Dem Anspruch tut das durchaus gut, weil wir uns nicht immer auf das gleiche, vorsichtige Vorgehen verlassen können. Aber der Schwierigkeitsgrad wirkt insgesamt zu unausgegoren: Auf dem niedrigsten ist XCOM 2 viel zu leicht, auf dem zweiten sind ausgerechnet die ersten Schlachten die schwersten – haben wir uns mal gefangen, den einen oder anderen unfairen Moment überstanden und eine Veteranentruppe aufgebaut, pendelt sich XCOM 2 auf einem immer noch fordernden, aber weniger garstigem Niveau ein. Ausgerechnet anfangs die meisten Sol-

Das XCOM-Personal



Der Sprecher hat sich als Überläufer ausgegeben, leitet aber heimlich die Rebellion.



Lily Shen ist die Tochter von Dr. Shen aus dem Vorgänger und die neue Chef-Mechanikerin.

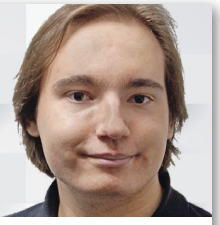


Dr. Tygan hat mal für ADVENT geforscht, jetzt leitet er das XCOM-Labor.



Soldaten mit Exoskeletten können schwere Waffen wie Flammenwerfer ausrüsten.

datentode, schon auf dem zweiten Schwierigkeitsgrad, das ist doch genau verkehrt herum. Wer keinen sanften Einstieg will, der könnte die Schwierigkeit immer noch auf Anschlag stellen. Der Vorgänger kriegte diesen Spagat aus Anspruch und Fairness besser hin. Dass so viel von zufälligen Trefferchancen abhängt, kann ebenfalls für Frust sorgen. Aber auch für Spannung, und die taktische Kunst liegt freilich darin, die Chancen so gut wie möglich zu den eigenen Gunsten zu drehen und Risiken abzuwägen.



Maurice Weber
@Froody42

XCOM 2 lässt mich jedes Haar auf den Köpfen meines Agententeams liebevoll anpassen, nur um meiner wunderbaren Elitetruppe gleich in der nächsten Mission beim grausamen Sterben zuzuschauen. Es erzählt vielleicht keine tiefe Story, aber es weckt große Gefühle. Himmelhohes Jauchzen, wenn drei Feinde meinen mitten im Raum stehenden und völlig schutzlosen Soldaten allesamt verfehlen. Und abgrundtiefen Hass auf jede Art von Zufall in Spielen, wenn meine Schrotflinten-»Spezialistin« viermal hintereinander danebenholzt – bei einer Trefferchance von 97 Prozent! Aber trotz seines starken Zufallselements ist es ein höchst taktisches Spiel: Wie minimiere ich meine Risiken, wie rüste ich meine Truppe aus, wie stelle ich mich auf?

Wirklich gestört hat mich nur der unausgewogene Schwierigkeitsgrad. Anspruchsvoll darf es ja gerne sein, aber XCOM 2 macht es genau falschrum: Der Einstieg ist bereits auf dem zweiten Schwierigkeitsgrad mörderisch, erst später pendelt es sich auf einem weniger frustrierendem Niveau ein. Insgesamt ist es trotzdem ein großartiges Spiel. Alles, was den Vorgänger auszeichnete, ist hier wieder mit dabei – nur besser.

Meine Soldaten, meine Waffen, meine Familie

Wer den Einsatz überlebt, kassiert Erfahrung und schaltet mit jedem neuen Level eine von zwei Fähigkeiten frei. Ranger feilen entweder an ihrer Schwertkunst oder üben sich in Heimlichkeit, wodurch sie getarnt bleiben, selbst wenn der Rest des Trupps aufgedeckt wird. Die Klassen sind einfallsreicher und mächtiger als im ersten Teil, wodurch die Wahl schwerer fällt. Und dann all diese Ausrüstungsmöglichkeiten! Legen wir lieber eine Spinnenrüstung mit Kletter-Greifhaken an oder ein Exoskelett, das uns schwere Waffen wie Flammenwerfer beschert? Ganz neu sind Waffenaufsätze wie Automatiklader (Nachladen kostet keine Aktionspunkte) oder stabilere Kolben (selbst Fehlschüsse richten Mindestschaden an). Wir haben spürbar mehr Freiraum als im Vorgänger.

Den Vogel schießen aber die optischen Gestaltungsmöglichkeiten ab, bei denen selbst so manches Rollenspiel blass vor Neid wird. Soll unser Agent ein narbenübersäter Texaner mit Cowboyhut und Zigarre sein? Geht! Ein ganz in schwarz gerüsteter Ninja-Ranger mit verhülltem Gesicht? Geht! Genau wie natürlich ganz klassische Soldaten. Unsere Leute wachsen uns stärker ans Herz als je zuvor, weil es eben wirklich unsere Leute sind: Vom Gesicht bis zum Rüstungsdesign lässt sich alles anpassen, sogar die »Einstellung« dürfen wir bestimmen – ein nervöser Soldat kommentiert unsere Befehle zaghafter als ein streng konzentrierter. All das perfide kalkuliert, damit uns der Schicksalsschlag noch übler erwischt, wenn ein liebevoll gestalteter und hochgezüchteter Veteran dahinschleicht. Haben wir schon erwähnt, dass XCOM 2 das spielgewordene Böse ist? Und dafür lieben wir es. ★

XCOM 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
C2 Duo E4700 / AMD Phenom 9950	Core i5-2500 / Athlon II X4 640
Geforce GTX 460 / Radeon HD 5770	Geforce GTX 770 / Radeon HD 7970
4 GB RAM, 45 GB Festplatte	8 GB RAM, 45 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ sehr gelungene Animationen + abwechslungsreiche und stimmungsvolle Gebiete + enorm viel optische Designmöglichkeiten für Soldaten + treibender Soundtrack – gelegentliche Kamerafehler

SPIELDESIGN

+ intuitive, aber anspruchsvolle Taktikschlachten + ständig knifflige Entscheidungen + vielseitige Feinde + Forschung und Basisbau motivieren ? Wird an der fummeligen Steuerung noch gearbeitet?

BALANCE

+ gut ausbalancierte Klassen und Items + hoher taktischer Anspruch + unterschiedliche Vorgehensweisen möglich – inkonsistenter Schwierigkeitsgrad ? Überarbeitet Firaxis noch die Balance?

ATMOSPHÄRE / STORY

+ cooles Dystopie-Szenario + einige gelungene Zwischensequenzen + angehaltener Atem bei jedem Schuss + niederschmetterndes Verlustgefühl beim Tod von geliebten Veteranen – platte Handlung

UMFANG

+ lange Kampagne + hoher Wiederspielwert durch freies Vorgehen + zahlreiche Upgrades, Items und Fähigkeiten + teils zufallsgenerierte Karten + abwechslungsreiche Missionen

FAZIT

Eine tolle Fortsetzung, sie verbessert fast alles, was schon im Vorgänger klasse war. Nur der Spagat zwischen Anspruch und Fairness gelingt nicht.

XCOM 2

ALTE LIEBE – NEU ENTFLAMMT

Die gelungene Wiederbelebung der XCOM-Reihe ist ein bisschen wie ein Klassentreffen, bei dem wir die coole Ballkönigin wiedersehen – nachdem sie zwischendurch mal 60 Kilo schwerer und total langweilig war.



Der Autor

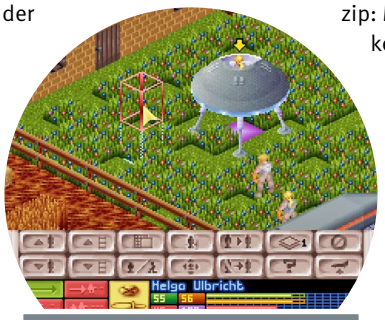
Unser fester freier Journalist Martin Deppe war von der allerersten GameStar-Ausgabe bis Februar 2002 bei uns an Bord, zuletzt im Rang des Ersten Offiziers (aka Stellvertretender Chefredakteur). Spätestens seitdem weiß er, wie man mit außerirdischen Lebensformen umgehen muss.

Meine allererste Begegnung mit voll fiesen Aliens war irgendwann Ende der Siebziger. Da lief in einem der drei Fernsehprogramme »Kampf der Welten«, ein US-Spielfilm, der H.G. Wells Klassiker »Krieg der Welten« in die Fuffzigerjahre verlegt. Statt der dreibeinigen Maschinen gab's da so schwebende Dinger mit einer Art Staubsaugerrüssel obendrauf, doch das Ergebnis war dasselbe: Menschheit am Abgrund, erst kurz vorm Exitus retten uns winzige Wesen – keine Midi-Chlorianer, sondern stinknormale Bakterien. Und wie gefährlich die sind, weiß jedes Männerschnupfenopfer!

In diesem »Kampf der Welten« gibt's eine Szene, in der ein Soldat von einem Todesstrahl getroffen wird, man sieht ihn aufleuchten, und SEIN SKELETT FLIMMERT DURCH! Damals war ich circa zehn und so entsetzt, dass ich mich heute noch daran erinnere. Was das alles mit XCOM zu tun hat? Ganz einfach: Fast 20 Jahre nach meinem Skelett-Erlebnis kann ich es 1994 mit X-COM: UFO Defense verarbeiten, indem ich in Alien-Hintern trete.

Die Sims: Alien-Edition

Natürlich ist es nicht mein erstes Alienhintern-Tretspiel, ich bin mit Space Invaders groß geworden. Doch UFO Defense verbindet meine fünf Lieblingsgenres perfekt miteinander: Aufbauspiel, Wirtschaftssimulation, Rollenspiel, Rundentaktik und Rundentaktik. Das Ganze schön bunt verpackt in isometrische Kampfgebiete, die mich an Jagged Alliance erinnern, das ebenfalls 1994 erscheint. Und bei Gefechten in Wohngebieten sieht's fast aus wie in Die Sims. Obwohl ich das damals noch nicht wissen kann, schließlich erscheint das Hausfrauen-Epos erst sechs Jahre später – da hat Microprose mit Terror from the Deep und Apocalypse schon zwei Nachfolger geliefert plus X-COM Interceptor, das 1998 die rundenbasierten Kämpfe durch Wing-Commander-artige Actioneinlagen ersetzt, nur in schlecht. Und Hasbro ist mit Em@il Games: X-COM auf dieses neumodische Internet aufgesprungen, das sich eh nicht durchsetzen wird. Doch warum vergucke ich mich 1994 in diesen Genremix, warum baue ich stundenlang Basen auf, die von oben aussehen wie eine umgekippte Puppenstube? Ganz einfach: Weil X-COM glaubwürdig ist. Ich bin kein Aluhut-Träger, aber wenn Aliens wirklich so doof sind, uns zu überfallen, statt einfach noch ein bisschen abzuwarten, bis wir uns sowieso gegenseitig in die Luft jagen – dann kann unsere Gegenwehr genau so ablaufen: Weil Arnold, Bruce, der Duke und ihre Kumpels mittlerweile im Rentenalter sind, schicken wir keine Actionhelden los, sondern kleine Taktik-Teams aus Spezialisten, während die Basis-Besatzungen nach besseren Technologien forschen.



1994 schrieb sich X-COM: UFO Defense noch mit Bindestrich, in Deutschland hieß es »UFO – Der unbekannte Feind«.



Die drei tschechischen UFO-Spiele (hier: Aftershock, 2005) sind grundsätzlich nicht schlecht, braucht aber kein Mensch.



Firaxis hingegen zeigt 2012 mit XCOM: Enemy Unknown, wie es richtig geht: gleiche Story, aber modern erzählt. Die Fans jubeln.

Genau das ist das Hochspannende am XCOM-Spielprinzip: Mit immer besserer Ausrüstung und immer stärkeren Teams treffen wir auf immer stärkere Gegner. Aus Pistolen werden Strahlengewehre, statt Abfangjägern schicken wir selber kleine UFOs gegen die anfliegenden großen. Und irgendwann wendet sich das Blatt, wir zahlen es den Aliens heim, gehen in den Gegenangriff über. Dabei ist XCOM schon fast philosophisch, zeigt es doch, wie unterschiedliche Menschen und Nationen gemeinsam Großartiges leisten können: Amerikaner und Russen, Araber und Israelis, Rheinländer und Westfalen, ja sogar Männer und Frauen.

Absturz – und Wiederauferstehung

Doch irgendwann wird es mir zu viel XCOM, spätestens 2001 mit dem 08/15-Shooter Enforcer finde ich das Szenario zu ausgelutscht. Das geht wohl nicht nur mir so, denn nach Enforcer gibt es kein neues XCOM-Spiel. Zumindest nicht mehr von Microprose, das Studio geht mit dem Verkauf von Hasbro an Infogrames unter. Nein, stattdessen veröffentlicht ein tschechisches Studio namens Altar Games im Zweijahrestakt drei UFO-Spiele namens Aftermath, Aftershock und Afterlight, die zwar nicht schlecht, aber so ähnlich sind, dass ich mir nur Matheschocklicht merken kann.

Aber dann, nach über zehn Jahren Abstinenz, kommt 2012 wieder ein richtiges XCOM – und ich bin neu verliebt. Mit Firaxis steckt ein erfahrener Rundenstrategie-Entwickler dahinter, der die Mechanik zeitgemäß modernisiert, mit flotten Kamerafahrten, taktisch nutzbarer Umgebung, clevereren, unterschiedlichen Gegnern und ausgefeilteren Missionen. Und schon zittere ich mich erneut Zug um Zug durch alienverseuchte Gebiete. Und wieder lauern sie grundsätzlich hinter der einen Häuserecke, die ich nicht im Visier habe, und hüpfen genau dann raus, wenn meine Aktionspunkte alle sind. ★

GameStar PLUS

Spiel des Jahres:
Oblivion bei GameStar Plus

Jetzt noch bis Ende Januar bei GameStar Plus Mitglied werden und The Elder Scrolls 4: Oblivion in der Spiel des Jahres-Edition mit allen Addons sichern.



EINFACH MEHR BEKOMMEN

NUR 2,99€ PRO MONAT IM 12-MONATS-PAKET

10 Prozent Extrarabatt bei Gamesrocket

Als Teil von GameStar Plus sparen Sie bei jedem Kauf von PC-Spielen bei Gamesrocket.de nochmals 10% vom ohnehin schon stark reduzierten Preis.

Zweimal pro Woche GameStar TV

Mit Plus für GameStar.de sehen Sie alle Videos ohne Werbeunterbrechung und zweimal pro Woche exklusive Analysen und Diskussionen in GameStar TV.

Heftarchiv für Abonnenten extra günstig

Heft-Abonnenten bekommen Zugriff auf unser komplettes Heft- und Videoarchiv für nur 99 Cent statt 1,99€ Aufpreis pro Monat und sparen so bis zu 57%.

Jetzt Plus-Mitglied werden und einfach mehr bekommen:

www.gamestar.de/plus



Rise of the Tomb Raider

VON DER HEULSUSE ZUR HELDIN

GameStar Gold-Award 89

GameStar für Präsentation

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Crystal Dynamics** Termin: **29.1.2016**
Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Lara legt einen tollen Auftritt hin und zeigt nebenbei, wie heutzutage eine vernünftige Konsolenumsetzung auszusehen hat.

Von Ann-Kathrin Kuhls und Jan Purrucker

Lara Croft zittert trotz Thermojacke. Kein Wunder, schließlich hat sie gerade eine Rutschpartie durch die Tiefen eines Gletschers hinter sich, die zu allem Überfluss auch noch in einem Eissee endete. Als sie sich jedoch wenig später zwischen zwei meterhohen Gletscherwänden hindurchkämpft, ist alles Leid vergessen: Vor ihr tut sich eine riesige unterirdische Höhle auf, in der eine halb zerfallene Galeere mitten in einem vereisten Wasserfall festgefroren ist. Zwischen der jungen Abenteurerin und dem antiken Kriegsschiff gähnt allerdings ein tiefer Abgrund. Mit einem Seufzen zückt sie ihre Kletteraxt und nimmt Anlauf.

Die Tomb-Raider-Formel

Dieser Moment enthält beinahe alles, was die Tomb-Raider-Serie ausmacht: Lara Croft, klettern, rätseln und den besonderen Zauber, den das Entdecken monumentaler Grabmäler mit sich bringt. Zwar haben die Entwickler von Crystal Dynamics auch schon beim letzten Teil gezeigt, dass sie exotische Orte beeindruckend in Szene setzen können. Allerdings stand ihnen damals nur die von Stürmen geplagte Tropeninsel Yamatai zur Verfügung. Dieses Mal erkundet Lara auf der Suche nach der sagenumwobenen Stadt Kitesch das gesamte Spektrum der sibirischen Wildnis. Und die könnte kaum abwechslungsreicher sein: Laras Reise führt sie von schneeverwehten Gipfeln durch lauschig-grüne Täler über zweckentfremdete Sowjet-Ruinen bis zu den eben erwähnten Gletscherhöhlen. Die Welt von Rise of the Tomb Raider sieht dabei so schön und lebendig aus, dass sie ohne Probleme als Tourismus-Werbevideo durchgehen könnte.



Der Bogen ist auch auf kurze Distanz tödlich und bleibt über weite Strecken die Waffe der Wahl.

Eindrucksvoll verrottet

Zwar gibt es angenehmere Reiseziele als verfallene Sowjet-Gefängnisse, in denen neben jeder Menge Propaganda-Pamphleten auch die Leichen ehemaliger Gefangener vor sich hinrotten. Hübsch sind die einzelnen Gebiete aber trotzdem. Die Texturen beispielsweise waren zwar schon in der Xbox-One-Version



Heiko Klinge
@HeikosKlinge

Ich habe den Vorgänger durchgespielt und viel Spaß damit gehabt, musste dafür aber für mich ausblenden, dass eigentlich Tomb Raider auf der Packung steht. Denn es war ein nahezu perfekt durchchoreographiertes Action-Adventure, aber nicht mehr meine Lara. Meine Lara ist Archäologin, keine Ein-Frau-Armee! Und genau deshalb ist Rise of the Tomb Raider genau das Spiel, das ich erhofft hatte.

Es verknüpft die technische und spielerische Klasse des Vorgängers mit dem alten Tomb-Raider-Gefühl. Endlich wieder gigantische Grabkammern, endlich wieder ausladende Kletterpassagen, endlich wieder eine starke selbstbewusste Heldin! Und vor allem endlich wieder mal eine Konsolenportierung, die nicht nur rund läuft, sondern auch die Hardware-Power des PCs voll ausschöpft! Ja, die Geschichte feuert mehr Klischees ab als jede Seifenoper. Und nach wie vor gibt's einige Pflicht-Shooterpassagen. Da die sich aber deutlich kurzweiliger und abwechslungsreicher spielen als im Vorgänger, haben sie mich auch erheblich weniger genervt. Meine Lara ist zurück!



Die Zeit unter Wasser ist zunächst begrenzt. Später bekommt Lara aber ein Atemgerät.

beeindruckend, die PC-Version legt aber nochmal einen drauf. Vorbei die Zeiten, als uns erkletterbare Stellen quasi mittels Texturkanten direkt ins Sichtfeld gemeißelt wurden. In Rise of the Tomb Raider müssen wir schon genau hinsehen, um einen möglichen Weg zum Ziel zu finden, weil die Umgebungen viel natürlicher wirken als im Vorgänger. Oder wir nutzen die »Überlebensinstinkt«-Sicht, die nutzbare Objekte hervorhebt. Wirklich nötig ist das allerdings nie, denn statt Einheitsbrei setzen sich die Texturen der Botanik deutlich gegeneinander ab, und wenn uns auf der Jagd ein Reh entwischt, dann nur, weil uns die vielen unterschiedlichen Bäume das Sichtfeld versperren.

Wer schön sein will …

Die Schönheit von Rise of the Tomb Raider hat ihren Preis: Auf den höchsten Einstellungen zwingen die detailgenauen Texturen, das sehr überzeugend inszenierte Wetter und die realistischen Lichteffekte selbst einen High-End PC in die Knie. Mit den niedrigsten Einstellungen kommt zwar auch ein Mittelklasse-Rechner problemlos klar, das Spiel sieht dann allerdings auch deutlich schlechter aus. Dank des sehr umfangreichen Grafikmenüs ist es allerdings sehr gut möglich, für nahezu jeden Rechner einen optimalen Kompromiss aus ansprechender Optik und einem flüssigen Spielerlebnis zu finden. Ebenfalls sehr löblich: Alle Grafikeinstellungen lassen sich ändern, ohne das Spiel neu starten zu müssen – so sieht eine gelungen PC-Portierung aus!

Auch Lara schaut besser und vor allem authentischer aus als je zuvor und setzt in Sachen Charakter-Detailgrad tatsächlich neue Qualitätsmaßstäbe. Das liegt zum einen daran, dass jetzt noch mehr Einzelheiten dargestellt werden können: Die Haare in der auch schon hübschen Definitive-Edition des Vorgängers wirken beispielsweise im Vergleich zum aktuellen Zopf wie eine Handvoll Draht, und eine nasse Lara sieht wirklich nass aus und nicht einfach nur glasiert.

Heldenmaterial

Zum anderen verhält Lara sich aber auch nachvollziehbarer. Besonders aufgefallen ist uns beispielsweise, dass sie nach ihren heftigeren Stürzen immer noch an die Stelle fasst, an der sie zu Beginn des Spiels verletzt wurde. Trotzdem ist sie keinesfalls weinerlich. Während sie im ersten Teil noch regelrecht herumquengelte, hat die Lara aus Rise of the Tomb Raider schon so einiges



Haartastisch!

Laras Haare sehen deswegen so wunderbar seidig aus, weil sie mit Hilfe von AMDs neuer Grafiktechnologie PureHair berechnet werden, die übrigens auch mit Nvidia-Grafikkarten problemlos funktioniert. Sie entstand in Zusammenarbeit mit Eidos Montreal und baut auf TressFX auf, das für die Haareffekte des ersten Teils verantwortlich war. AMD hat außerdem bestätigt, dass PureHair auch für Adam Jensens Cyborg-Wuschelkopf in Deus Ex: Mankind Divided verwendet wird. Erfreulich: Im Vergleich mit TressFX ist der Leistungshunger von PureHair ein gutes Stück geringer, gerade auf eher langsamen PCs können Sie durch das Deaktivieren der Option aber immer noch ein paar entscheidende fps mehr herausholen.



Lara seilt sich ab, um in einem verfallen sowjetischen Gulag aufzuräumen. Die weitläufigen und abwechslungsreichen Areale variieren sehr geschickt Kletter-, Erkundungs-, Rätsel- und Kampfpassagen, und überall warten versteckte Extras auf ihre Entdeckung.

Die Durchschnittstemperatur in Sibirien liegt zwischen -4 °C im Winter und 36 °C im Sommer.



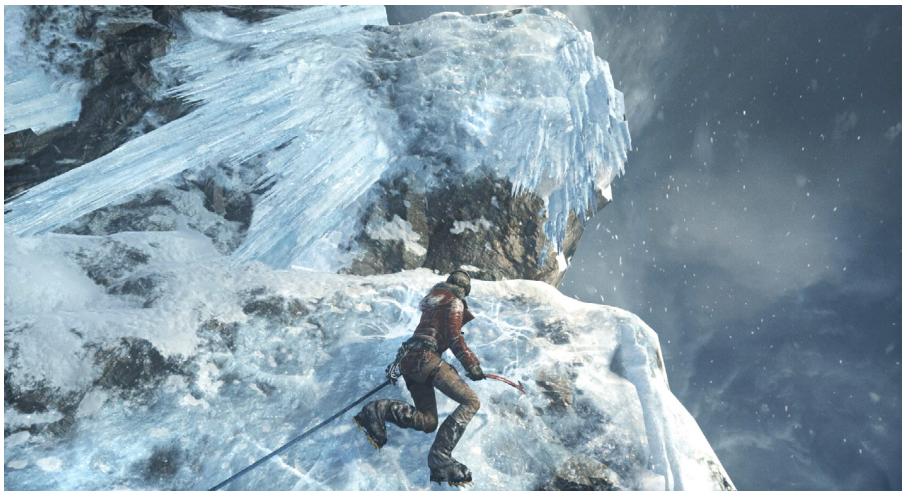
In Rise of the Tomb Raider hat das Erforschen von Gräbern endlich wieder einen höheren Stellenwert.

hinter sich. Natürlich zittert sie in der sibirischen Taiga, und die Schwefeldämpfe mancher Höhlen lassen sie husten, aber das ewige Lamentieren am Lagerfeuer ist vorbei. Lara muss nicht mehr den Spagat zwischen unschuldigem Mädchen und harter Grabräuberin hinbekommen, sondern wird immer mehr zu einer taffen Frau, die ihren Aufgaben gewachsen ist. Dieser Lara trauen wir ohne Probleme zu, ein Sowjetgefängnis voller Privatsöldner aufzuräumen. In Tomb Raider wurde Lara zur Kämpferin, aber in Rise of the Tomb Raider wird sie zur Heldin.

Mit einer waschechten Action-Heldin muss auch die Geschichte keine Kompromisse mehr eingehen. Lara versucht, mit der Bergung eines mysteriösen Artefakts den Ruf ihres Vaters zu retten, und trifft dabei in Sibirien auf den Geheimorden Trinity, der bereits für das Chaos auf Yamatai verantwortlich war. Das klingt nicht nur nach Abenteuer, sondern spielt sich auch wie eines. Rise of the Tomb Raider ist ein spielbarer Indiana-Jones-Film, wenn auch mit weniger Humor und voller Klischees. Dafür mit weniger sinnfreien Ballereinlagen. Viel mehr als im Vorgänger steht nämlich das Erkunden von Gräbern und Höhlen im Vordergrund.

Grab-o-rama

Rise of the Tomb Raider macht seinem Namen deutlich mehr Ehre als im Vorgänger: In jedem der Gebiete finden wir riesige Gräber, die serientypisch sowohl Geschicklichkeit als auch Köpfchen fordern. Das Grab der Galeere muss beispielsweise erst einmal von Eis befreit werden, und in einem anderen steht ein zu hoher Wasserspiegel zwischen uns und dem Schatz. Die Physikrätsel sind dabei mit vielseitigem Design und großartiger Kulisse in Szene gesetzt. Von einem Aussichtspunkt aus können wir meist den gesamten Komplex überblicken, um uns erst einmal ein grobes Bild zu machen. Die Kleinigkeiten und letztlich auch die Lösung finden wir aber nur durch genaues Erkunden und jede Menge Kraxelei. Während die Gräber in Tomb Raider noch eine eher untergeordnete Rolle gespielt haben, macht das Zusammenspiel aus Rätseln und Klettern einen erheblich größeren Teil aus als noch im Vorgänger. Damit hat einer der Grundpfeiler der Serie endlich wieder mehr Raum.



Noch Klettern oder schon Sightseeing? Animationen und Texturen gehören zum detailreichsten, was man auf dem PC aktuell bewundern kann.

Lara ohne Grenzen

Wenn wir gerade keine Lust auf enge Höhlen haben, können wir uns abseits der Hauptstory auch mit diversen Quests die Zeit vertreiben. Wie im Vorgänger verfügt jedes Gebiet über Nebenaufgaben, die uns zusätzliche Credits und Erfahrungspunkte einbringen. Je nach Umgebung reißen wir Sowjetflaggen ab, zerschießen Graburnen oder fangen Hühner wieder ein. Neu sind die Nebenmissionen, mit denen Lara die Bewohner der Taiga unterstützen kann. Wir führen dabei keine Armee, sondern helfen mit kleinen Aufgaben aus, wie beispielsweise dem Zerstören von Funktransmittern. Ein anderes Mal befreien wir gefangene Widerstandskämpfer. Für erfolgreich gemeisterte Nebenaufgaben werden wir mit neuen Waffen und Gegenständen belohnt – das lohnt sich! An den eben erwähnten Dietrich kommen wir nämlich sonst nicht ran. Was uns besonders gefallen hat: Die Nebenmissionen haben zwar keinen direkten Einfluss auf die Hauptstory, fügen sich aber ähnlich wie in Assassin's Creed: Syndicate absolut natürlich ins Szenario ein. Denn alles, was wir tun, unterstützt das Bergvolk.

Leichenbomben

Der Kampf gegen schwer bewaffnete Soldaten geht natürlich trotzdem nicht völlig gewaltlos vonstatten. Je näher Lara der geheimen Stadt Kitesch kommt, umso mehr Söldner und Fanatiker stellen sich ihr in den Weg. Dabei haben wir meist mehrere Mög-



Ann-Kathrin Kuhls
@casual_kuhls

Endlich kann ich Lara wieder ernst nehmen! Das ist und bleibt mein wichtigster Punkt. Ich bin mit der Tomb-Raider-Serie aufgewachsen, und außer Ellen Ripley und Mulan war niemand so cool wie Lara Croft. Deswegen war ich vom Reboot auch ein bisschen enttäuscht. Nicht, weil das Spiel schlecht war, ganz und gar nicht. Aber Laras Werdegang zur Kämpferin kam mir einfach zu lau daher. Die Lara aus Rise of the Tomb Raider hat das Hin und Her zwischen schlechtem Gewissen und Überlebensinstinkt hinter sich und kann ohne innere Dämonen eine echte Heldin werden.

Das bedeutet nicht, dass sie jetzt eine gefühllose Killermaschine ist: Schließlich bricht sie ihre Suche nach dem Artefakt ab, um einem kleinen Volk gegen einen übermächtigen Feind zu helfen. Dabei beschwert sie sich zwar über schlechtes Wetter und Kälte, quengelt aber nicht mehr endlos herum. Natürlich wäre eine Hauptfigur komplett ohne Regungen genauso nervig, aber Lara zeigt, dass man eine knallharte Action-Heldin sein und trotzdem das Herz am rechten Fleck haben kann. Ihre ungenauen Sprünge in den Abgrund treiben mich aber trotzdem in den Wahnsinn.



Glaubwürdig: Kämpfe und Klettereien hinterlassen deutliche Spuren bei Lara.

lichkeiten, den Feind außer Gefecht zu setzen. Wir locken etwa Gegner mit geworfenen Gegenständen in eine dunkle Ecke und töten sie lautlos aus der Deckung heraus. Fieserweise können wir Leichen jetzt sogar mit Annäherungsminen versehen. Rauch- und Splitterbomben, die wir ähnlich wie im PS4-Hit The Last of Us auch in der Bewegung herstellen und werfen können, funktionieren genauso gut, locken eventuell aber mehr Feinde an, als uns lieb ist. Wirklich lautlos ist neben den Nahkampfangriffen nämlich nur ein Schuss mit dem Bogen. Der lässt sich wie gehabt im Laufe des Spiels mit den überall in der Welt verteilten Komponenten zu einer tödlichen Waffe aufrüsten.

Granatenregen

Freilich kann Lara auch einfach wild ballernd mit der Tür ins Haus fallen, die Schießereien funktionieren sogar spürbar besser als im Vorgänger. Denn die KI der unterschiedlichen Gegnertypen gibt sich gegenseitig Feuerschutz, wechselt die Position und nutzt Granaten oder Sperrfeuer, um uns aus der Deckung zu locken. Meist ist es nicht möglich, sich einfach nur zu verschanzen und von dort aus alles niederzumähen, da die Gegner sehr schnell vorrücken. Neben dem Bogen sind andere Waffen wie die Pumpgun, ein Repetier-Gewehr oder der Revolver freischaltbar, wenn wir ihre Teile vorher aus diversen Kisten gesammelt haben. Der Weg der größten Explosion wird übrigens ebenso großzügig mit Erfahrungspunkten belohnt wie der lautlose Angriff aus der Deckung.

Controller bevorzugt

Die Steuerung ist bisweilen wirklich fummelig, sowohl mit Maus und Tastatur als auch mit dem Controller. Gerade den In-Game-Menüs merkt man aber an, dass sie eigentlich für das Gamepad entworfen wurden. Beim Kampf gegen einen Bären weichen wir mit C aus, greifen mit F an, bewegen uns mit WASD und müssen zusätzlich noch mit der Maus für Überblick sorgen – das geht mit dem Controller einfach erheblich leichter. Aber auch der hat seine Tücken: Beim Klettern verfehlt Lara manchmal direkt vor ihr liegende Plateaus. Das stört vor allem in den Rätselpassagen. Wenn daneben springt, liegt das dann daran, dass wir den falschen Weg gewählt haben oder daran, dass die Kamera falsch ausgerichtet war?

Flüssig töten

Wenn die Bewegung jedoch funktioniert, geraten wir in einen richtigen Flow. Ein Lager vom höchsten Baum ausspionieren, die äußeren Posten im Geheimen erledigen und den Rest mit gut gezielten Schüssen oder vernichtendem Sperrfeuer erledigen: Das macht nicht nur Spaß, sondern sieht dank der Kampfanimationen auch noch toll aus. Abseits der Kämpfe erforschen wir Gräber, deren Rätsel uns angenehm fordern.

Zusammengefasst hat Rise of the Tomb Raider alles, was ein Tomb Raider braucht. Das, was die Serie ausmacht – Rätsel, Kämpfen, und natürlich Lara – wird voll bedient. Frau Croft ist nach ihrer Transformation zur Kämpferin jetzt endlich eine Heldin, der man ihre Stärke abnimmt. ★

Wo bleibt der Technik-Check?

Für den Test stand uns nur eine 99,9%-ige Version zur Verfügung, zudem hatten weder AMD noch Nvidia optimierte Treiber veröffentlicht. Den umfangreichen Technik-Check konnten wir deshalb nicht mehr rechtzeitig in diesem Heft unterbringen. Wenn Sie diese Zeilen lesen, sollte der Technik-Check aber bereits auf GameStar.de zu finden sein. Anlass zur Sorge gibt uns Vorab-Version allerdings nicht, technisch läuft sie auf unseren Testsystemen sehr rund. Es gibt zwar kleine Problemen mit der Kantenglättungs-Methode SSAA, und noch wird der Einsatz mehrerer Grafikkarten (AMD Crossfire, Nvidia SLI) nicht unterstützt, diese Probleme sollen aber laut Entwickler bis zum Erscheinen von Rise oft he Tomb Raider behoben sein.

RISE OF THE TOMB RAIDER

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3 2100 / Phenom II X4 955	Core i5 3570 / AMD FX 8350
Geforce GTX 650 / Radeon HD 7770	Geforce GTX 960 / Radeon R9 380
6 GB RAM, 25 GB Festplatte	8 GB RAM, 25 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ nachhaltig beeindruckendes Sibirien + hochdetaillierte Charaktermodelle + tolle Kampfanimationen + toller dynamischer Soundtrack + sehr gute Sprecher

SPIELDESIGN

+ klettern, rätseln, jagen, schleichen und kämpfen + ausgewogener Mix aus Freiheit und Spannungsmomenten + motivierendes Upgrade-System − Steuerung teilweise hakelig

BALANCE

+ einstellbarer Schwierigkeitsgrad + faires Alarmsystem + Feinde werden mit uns stärker + ausführliche, spannend inszenierte Tutorials − Frust durch Steuerung

ATMOSPHÄRE / STORY

+ Laras Weg zur Heldin + spielbarer Indie-Film + faszinierend lebendige Spielwelt + weitläufige Level wecken Entdeckerinstinkt − Story bleibt auf Popcorn-Niveau

UMFANG

+ große Areale + jede Menge erforschbarer Gräber + wenig reine Sammelaufgaben + viele Nebenmissionen und Herausforderungen − kein Multiplayer-Modus mehr

FAZIT

Rise of the Tomb Raider hat alles, was Tomb Raider ausmacht: Gräber, Kämpfe, eine starke Hauptfigur – ein Fest für Action-Adventure-Fans.



Lara Crofts Name stammt aus dem 1996er Telefonbuch von Derby.



That Dragon, Cancer

UND AM ENDE: PFANNKUCHEN

Genre: **Adventure** Publisher: **Numinous Games** Entwickler: **Numinous Games** Termin: **12.1.2016** Sprache: **Englisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **2-3 Stunden** Preis: **14 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Joel Green stirbt mit fünf Jahren an Krebs. In That Dragon, Cancer wird er unsterblich. Von Dennis Kogel

Am Ende gibt es Pfannkuchen und am Anfang steht in That Dragon, Cancer der Tod. Zu den Pfannkuchen: später. Jetzt: Krebs. Im Alter von einem Jahr entwickelt Joel Green Hirntumore. In seiner Entwicklung ist er eingeschränkt. Er kann schlecht hören, auf einem Auge ist er blind, er spricht nur wenige Worte. Einen Großteil seines Lebens verbringt er im Krankenhaus: Chemotherapie. Im Alter von fünf Jahren stirbt Joel. Das ist das tl;dr. Von den Momenten dazwischen handelt das Spiel, das Joels Eltern mit einem kleinen Team aus Künstlern und Freunden entwickelt haben.

Momentaufnahmen

Wir sind eine Ente. Am Ufer des Teiches eine Familie: die Greens, stilisiert irgendwo zwischen hipper Low-Poly-Ästhetik und japanischen Origami-Faltfiguren. Ein kleiner Junge wirft Brot ins Wasser. Wir klicken auf das Brot. Die Ente schwimmt, sie frisst, sie quakt, und je näher wir kommen, desto mehr kriegen wir mit vom Gespräch der Familie: »Joel ist fünf, aber er kann nicht sprechen …«, sagt eines der Green-Kinder. »Du weißt, er ist krank«, sagt Ryan, der Vater. Joel klatscht und lacht. Schnitt. Wir sind Ryan mit Joel am Spielplatz. Wir klicken auf die Schaukel und schubsen Joel mit rhythmischen Klicks an. Wir klicken auf das Smartphone auf der Bank. Ryans Frau Amy spricht über einen Check-Up-Termin im Krankenhaus. Schnitt. Wir sind auf der Intensivstation. Ein Gerät schlägt Alarm, wir drücken Knöpfe, Ryan ist hilflos. Schnitt. Wir sind in Ryans Gedanken. Er ertrinkt im Meer, wir klicken und klicken und klicken, aber er erreicht die Oberfläche nicht.



Erst waren wir die Ente, jetzt werfen wir als krebskranker Joel per Klick Brotkrumen ins Wasser.

That Dragon, Cancer besteht aus schlaglichtartigen Eindrücken auf vier Jahre Krankheit. Es ist damit Teil einer Reihe von Titeln, die persönliche Erlebnisse spielbar machen; Empathie-Spiele schlagen Kritiker als Namen vor; »wie Myst nur ohne Puzzle«, schreibt uns Amy Green in der Mail mit dem Steam-Code.

Herausfordernd, im traditionellen Sinn, ist That Dragon, Cancer nicht. Die 14 Szenen, aus denen es besteht, lassen sich in etwa zwei, maximal drei Stunden spielen. Rätselhaft ist ein paar Mal nur, was wir als Nächstes anklicken sollen. In den kurzen Mini-Spielen, die die Erzählung aufbrechen (ein kurzer Plattformer, ein Kart-Rennen), ist unsere Leistung irrelevant. Die Lösung ist sogar oft, nichts zu tun. Innehalten.

Wie ein Spiel, das nicht funktioniert

Die Autorin Jenn Frank sieht That Dragon, Cancer 2013 während der Game Developers Conference. Sie erlebt die wohl härteste Szene des ganzen Spiels. Ryan ist alleine im Krankenhaus. Joel ist nicht zu sehen, aber man hört ihn. Joel schreit vor Schmerz, er schlägt seinen Kopf gegen die Gitter der Krippe. Es sind seine echten Schreie, die sein Vater aufgenommen hat. Ryan kann nichts dagegen tun. Die Autorin klickt auf verschiedene Objekte im Raum, und Ryan beschreibt, wie er versucht zu trösten, zu wiegen, Joel Saft zu geben. Alles vergeblich. Am Ende der Szene betet Ryan, und die Schreie hören auf. Jenn Frank schreibt über die Erfahrung und



Dennis Kogel
@AlexBronsky

Es gibt dieses Zitat von Steven Spielberg, Spiele hätten es erst dann geschafft, ein wichtiges Medium zu sein, wenn uns ein Level zum Weinen bringen würde. That Dragon, Cancer hat das bei mir geschafft. Das ist aber nicht der Grund, warum ich es so wichtig und so toll finde.

That Dragon, Cancer gibt mir einen Blick in die Erfahrung von Eltern, die ihr Kind verlieren. Und das auf eine brutal ehrliche Art, mit allen Zweifeln, Ängsten und ohne einfache Antworten. Ich hatte anfangs Berührungsängste mit dem christlichen Thema, das sich durchs Spiel zieht. Aber That Dragon, Cancer predigt nicht. Religion ist hier nur ein Teil der Persönlichkeit und der Erfahrung der Greens. Ich mag keine Superlative, aber für mich fühlt sich That Dragon, Cancer an wie eines der wichtigsten Spiele, die je gemacht wurden.



Joels Eltern, Ryan und Amy, im Wartezimmer. Kurz vor der Diagnose.

schafft damit innerhalb der Entwickler-Community Aufmerksamkeit. Das Team der inzwischen gescheiterten Android-Konsole Ouya kommt auf Ryan und Amy zu. Die Geldgeber und Entwickler vom Indie Fund wollen helfen. Zum Schluss gibt es noch eine erfolgreiche Kickstarter-Kampagne, um den Endspurt zur Veröffentlichung zu schaffen.

Die Idee zum Spiel, das erzählt Ryan Green in den vielen Leitartikeln über That Dragon, Cancer, kommt ihm in der Kirche, als er über die Nacht nachdenkt, in der Joel nicht aufhören konnte zu schreien. Es wäre wie ein Spiel, aber alle vertrauten Spielmechaniken – wiegen, trösten, Fruchtsaft reichen – sind wie ausgesetzt. Nur das Gebet bleibt noch.

That Dragon, Cancer ist ein christliches Spiel. Ryan und Amy sind gläubig. Ihr Co-Designer, Josh Larson, arbeitet an religiösen Spielen für das US-Studio Soma Games. That Dragon, Cancer nimmt ihr gesamtes Leben ein. Ryan und Josh geben ihre Jobs auf. Die Greens benutzen ihr Erspartes. Sie sprechen die Dialoge ein, nehmen Joel und ihre anderen Kinder auf. Es ist ein persönliches Spiel, intim, an Voyeurismus grenzend.

Die Ehrlichkeit der Greens

Es gibt so viele Arten, auf die That Dragon, Cancer hätte scheitern können: ein religiöses Spiel, das uns das Gebet als Krebsmedizin empfiehlt. Oder ein Spiel, das uns nur zum Weinen bringen soll. Mit trauriger Musik, simplen Aussagen. Stattdessen ist That Dragon, Cancer einfach ehrlich.

Vielleicht ist das die größte Leistung: That Dragon, Cancer geht schmerzhaft offen um mit den Greens. Die Religion? Wir hören Ryans Vorwürfe, Amy würde sich mit ihrem Glauben selbst belügen. Ryans Versinken in Verzweiflung und Depression werden von ihm als selbstsüchtig dargestellt. Auch Amys Angst vor der Reaktion ihrer Freunde, darüber, dass sie wieder schwanger wird, während eines ihrer Kinder stirbt: auch ein Thema. Die Fragen der Greens, wenn die Ärzte die Diagnose verkünden, sie sind nicht unbedingt die, die man erwarten würde, aber genau deswegen treffen sie so hart.

Und jetzt endlich: die Pfannkuchen. Am Ende gibt es die Idee der Greens vom christlichen Himmel. Joel inmitten von Pfannkuchenstapeln, neben ihm ein Mops. Keine Engel, kein Chor und kein gleißendes Licht. Wir klicken und machen Seifenblasen. Joel lacht. Bis wir aufhören. Dann ist das Spiel zu Ende. Und dann wird sehr schnell klar, worum es in That Dragon, Cancer geht. Das Festhalten an Erinnerungen. An allem, was die Greens empfunden haben, um nicht zu vergessen. Das hier ist ein Denkmal für Joel. ★



Abwechslung bringen teils absurde Mini-Spiele: hier eine Art Mario Kart im Krankenhaus.

THAT DRAGON, CANCER

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo / AMD Athlon 64 X2	Core 2 Duo / AMD Athlon 64 X2
Intel HD4000 / Geforce GT 630	Intel HD4000 / Geforce GT 630
2 GB RAM, 5 GB Festplatte	2 GB RAM, 5 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- \+ eigener Origami-Stil
- \+ traumartige Umgebungen
- \+ Original-Soundaufnahmen
- \+ berührende Szenen
- − selten kleinere Grafikfehler

SPIELDESIGN

- \+ effektive Spielmetaphern
- \+ charmante Minispiele
- \+ gute Mischung aus zuhören und entdecken
- \+ Freiraum für Reflexion
- \+ zugängliche Steuerung

BALANCE

- \+ Spielelemente stehen Story nicht im Weg
- \+ guter Spielfluss
- \+ Momente lassen sich frei anwählen
- \+ keine Längen

ATMOSPHÄRE / STORY

- \+ einfühlsam erzählte Geschichte
- \+ clevere Erzählstruktur
- \+ ehrliche Charakterzeichnung
- \+ traumartige Umgebungen
- \+ optionale Elemente zum Entdecken
- \+ bittersüßes Ende

UMFANG

- \+ genau richtig lang
- \+ immer wieder überraschende Momente
- \+ fairer Preis
- − keine Extras
- − kein Wiederspielwert

FAZIT

Ein brutal ehrlicher Blick in die Erfahrungswelt einer Familie, die ein Kind verliert; perfekt umgesetzt mit den Mitteln eines Spiels.

87

Underrail

DAS ANDERE FALLOUT 3

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Stygian Software** Entwickler: **Stygian Software** Termin: **18.12.2015** Sprache: **Englisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **14 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Auf DVD: Test-Video

Underrail wird von seinen Fans als das Spiel gefeiert, das Fallout 3 hätte sein müssen. Zu Recht?

Von Martin Deppe

Als Ende 2008 Fallout 3 erscheint, scheiden sich die Spielergeister daran: viel zu casual, viel zu shooterig, viel zu 3D. Zur gleichen Zeit beginnt ein gewisser Dejan Radisic ein Mammutprojekt: Im Alleingang entwickelt er das isometrische Rollenspiel-Kontrastprogramm Underrail. 2012 startet Dejan die Early-Access-Phase auf Steam, holt sich 2013 zwei Leute dazu (verdreifacht also die Teamgröße) – und veröffentlicht im Dezember 2015 nach sieben Jahren sein Spiel.

Auch Underrail spielt in der Zukunft, mit einer verwüsteten Oberfläche und unterirdischen Bunkern, in die sich die Überlebenden zurückgezogen haben, und wir übernehmen einen dieser Bewohner. Underrail hat ein vergleichbares Charaktersystem, rundenbasierte Gefechte, ein Sammelsurium an Waffen, eine Spielwelt voller Gefahren. Ach ja: Der Name Underrail kommt von den unterirdischen Gleisnetzen und ausgebauten U-Bahnstationen, die nun als Basen für die verschiedenen Fraktionen dienen.

Lauf, Bursche!

Dieses Hintergrundwissen vermittelt uns Underrail allerdings kein bisschen. Charakterwerte, Skills und Spezialfähigkeiten rauspicken, Namen eintippen, Porträt aussuchen, los geht's. Woher wir kommen, was wir bisher gemacht haben, warum die Erdoberfläche tabu ist, bleibt im Dunkeln. In Multiple-Choice-Dialogen mit NPCs bekommen wir zwar Infohäppchen zu anderen Fraktionen oder über aggressive Viecher in den Stollen und Gängen – doch diese knappen Unterhaltungen sind kein Vergleich zu denen aus Fallout, mit seinen skurrilen Charakteren und dem schwarzen Humor. Und während wir in den Fallouts das Schicksal unserer ganzen Vault-Bevölkerung in Händen halten, starten wir in Underrail als Laufbursche.

Und zwar wortwörtlich gesehen: Die Laufwege kosten richtig Leerlauf-Zeit. Denn viele Questgeber stehen in den verschiedenen Gebäuden und Stockwerken, jede Dienstreise ins Umland endet mit dem Rückweg durch die selben Höhlen und Passagen, durch die wir uns auf dem Hinweg gekämpft haben – nur, dass sie jetzt leer sind. Und da wir an den Übergängen zwischen Kartenabschnitten ein paar Extrasekunden Nachladezeit obendrauf kriegen, nervt dieses Backtracking noch mehr. Hinzu kommt, dass Underrail keinerlei Karte hat. Umso genauer sollten wir die (ausschließlich englischen) Wegbeschreibungen der Questgeber lesen, die uns gern mal ein paar Bildschirmabschnitte weiterschicken. Spätestens wegen der rudimentären Questlogs empfehlen wir,



Tonnenweise Sammelkram: Wer gerne bastelt und aufrüstet, liegt bei Underrail goldrichtig.



Aus einem Lüftungsschacht spähen wir vorsichtig in einen angrenzenden Raum.



sich Notizen zu machen: Wer ein paar Tage nicht spielt, kann allein schon in der neunstöckigen (!) Start-Anlage vergessen haben, wo Questgeber XY eigentlich rumstand. Selbst als Fallout-Veteranen und Oldschool-Fans geht uns das ein bisschen zu weit, denn Ende der Neunziger gab's schon längst gescheite Automaps und Auftragsbücher.

Schieß! Prügel!

Beim rundenbasierten Kampfsystem sind wir zwiegespalten: Auf der einen Seite fährt Underrail ein gutes Arsenal unterschiedlichster Waffen auf, vom Gordon-Freeman-Gedächtnis-Stemmeisen über Pistolen, MPs, Minen, Granaten, Armbrüste, Sturm- und Scharfschützengewehre bis hin zu Strahlen- und Chemiewaffen. Gerne mit Spezialmunition, die Gegner etwa zusätzlich vergiftet oder lähmt. Dazu kommen Psi-Angriffe, mit denen wir etwa per Telekineseschlag Schaden austeilen oder einen Schutzschild um uns errichten, später sogar gefrorene Kugeln umherschleudern, die granatenmäßig zerplatzen, Eisplitter umhersirren lassen und getroffene Gegner schockfrosten, sodass ihre Aktionspunkte kurzzeitig drastisch purzeln. Das sieht zwar wegen der technisch veralteten Grafik nicht sonderlich spektakulär aus, macht aber ordentlich Spaß.



Mit einem Schuss auf ein explosives Fass erlegen wir zwei Rattenhunde.

Trotz des dicken Arsenals ist Munition immer wieder mal knapp. Wir müssen also gut überlegen, ob wir zum Vorschlaghammer greifen, eine Psi-Attacke fahren oder doch lieber einen teuren MP-Feuerstoß abgegeben. Auch gut: Gegner haben unterschiedliche Taktiken und Schwachpunkte. Rattenhunde greifen zum Beispiel im Pulk an, haben aber Schiss vor Feuer – da hilft eine wohlgeworfene Leuchtfackel. Viecher lassen sich auch gern mal zu unseren verbündeten Wachleuten oder Auto-Cannons locken.

Bei all der Taktik ist die reine Kampfmechanik allerdings arg schnarchig: Wir verbraten Aktionspunkte für Laufen, Angreifen, Nachladen und so weiter, können aber weder in die Hocke gehen noch uns hinwerfen oder Aktionspunkte in genaueres Zielen investieren. Stattdessen bleiben wir stur aufrecht und greifen mit der angezeigten Trefferwahrscheinlichkeit an, abhängig unter anderem von Waffe, Entfernung und unserem jeweiligen Charakterwerten wie Geschicklichkeit, Auffassungsgabe und Schusswaffen-Skill. Wegen der nicht drehbaren Perspektive sind Gegner übrigens oft von Wänden oder Kistenstapeln verdeckt, immerhin können wir ihre Bezeichnung einblenden und darauf zielen.

Löt it yourself

Das freie Charaktersystem lehnt sich stark an Fallouts »S.P.E.C.I.A.L.«-Vorlage und die späteren Dungeons-&-Dragons-Editionen an. Dadurch erlaubt es vorbildlich viele Spezialisierungen, vom Superhackertaschendieb bis zum Ballermann. Obendrauf kommt ein Craftingsystem, mit dem wir aus gefundenen, erbeuteten oder gekauften Einzelteilen eine Vielzahl an Waffen, Rüstungen, Doping-Cocktails oder Heilspritzen basteln. Durch die vielen Möglichkeiten entsteht eine angenehme Qual der Wahl, denn auch Hacken, Schlösserknacken und Fallenentschärfen stehen oft zwischen uns und der Beute. Und wer denkt, dass »Werfen« keine wichtige Fähigkeit sei, wird schon bei einer frühen Quest wahnsinnig: Da müssen wir mit einem Fangnetz drei Tunnelhüpfer fangen. Weil wir unseren Werfskill sozusagen auf »Kleines Mädchen«-Niveau gelassen haben, hat uns die Quest 20 Minuten und eine halbe Tastatur gekostet. Erschossen hätten wir die Viecher in drei Sekunden. Aber Underrail ist halt kein Casual-Shooter. ★



Martin Deppe
@GameStar_de

Hiermit ziehe ich meinen imaginären Hut vor Dejan Radisic, dem Mann hinter Underrail. Und wenn ich »dem Mann« sage, meine ich das so: Das Multitalent hat das Spiel seit 2008 komplett selber entwickelt, erst gegen Ende holte sich Dejan ein paar Leute dazu. So eine Leistung verdient höchsten Respekt! Dass Underrail eine One-Man-Show ist, merkt man ihm nicht an, ganz im Gegenteil. Der Retro-Charme strömt aus jeder Ecke – und von denen gibt's bei isometrischen Spielen ja jede Menge. Wie sein großes Vorbild Fallout bekommt Underrail das Endzeit-Szenario gut hin, jede Ressource ist wertvoll, und ich überlege wirklich vor jedem Schuss, ob ich die Patrone nicht doch lieber spare und das Messer nehme.

Bei allem Respekt hat der Oldschool-Titel aber auch ein paar Macken, die ich nicht unter den Flokati kehren kann. Trotzdem: Wenn Sie viel Geduld und solide Englischkenntnisse mitbringen, Spiele wie die alten Fallouts, aber auch Arcanum oder Metro 2033 mögen, sind Sie hier echt gut aufgehoben – zu einem echt günstigen Preis.



UNDERRAIL

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Pentium 1,6 GHz / Phenom X4 1,8 GHz	Core i5 2,6 GHz / Phenom X4 2,6 GHz
Geforce FX 5200 / Radeon 9200	Geforce GTX 480 / Radeon HD 7850
2 GB RAM, 3 GB Festplatte	8 GB RAM, 3 GB Festplatte

PRÄSENTATION

⊕ klassischer Isometrie-Look ⊕ Spielfigur zeigt angelegte Ausrüstung ⊖ Gegner oft verdeckt ⊖ schwache Soundeffekte ⊖ insgesamt zu statisch

SPIELDESIGN

⊕ angenehm oldschoolig ⊕ umfangreiche Charakterentwicklung ⊕ motivierende Ressourcenknappheit ⊖ zu lange Laufwege ⊖ Rundenkämpfe arg simpel

BALANCE

⊕ gut nachvollziehbares Regelwerk ⊕ knackiger Schwierigkeitsgrad, aber nicht unfair ⊕ Gegner mit Schwachstellen ⊖ keine Übersichtskarte ⊖ rudimentäres Questlog

ATMOSPHÄRE / STORY

⊕ glaubwürdiges Survival-Spielgefühl ⊕ viel zu entdecken ⊖ dünne Story ⊖ simple Multiple-Choice-Dialoge

UMFANG

⊕ großes Waffenarsenal ⊕ Crafting ⊕ konventionelle, SciFi- und Psi-Waffen ⊕ große Spielwelt ⊖ aber zu kleine Maps, daher nervige Nachlade-Übergänge

FAZIT

Endzeit-Rollenspiel mit (simplen) Rundenkämpfen und Oldschool-Atmosphäre. Umfangreich, aber zäh. Ein guter Tipp für Fallout-Veteranen!



Arbeitstitel von Fallout 3 lautete Van Buren. Die traurige Geschichte des Spiels finden Sie in einem Report in der Ausgabe 03/15.



Mit 43 Reitereinheiten, aber nur zwei Rammböcken sollen wir mit unseren Berbern Toledo erobern, um die Stadt als Hauptquartier für unseren Eroberungszug zu nutzen. Zum Glück lässt sich das Spiel verlangsamen, denn wie immer verklumpen die Truppen im Kampf gerne.

Age of Empires 2 HD: The African Kingdoms

EIN KÖNIGREICH FÜR EIN KAMEL

Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Forgotten Empires LLC** Termin: **05.11.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **10 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Ein kleiner Entwickler zeigt Microsoft, wie großartig das über 16 Jahre alte Age of Empires 2 heute noch ist: The African Kingdoms punktet mit vier fordernden Zeitfresser-Kampagnen. Von Martin Deppe

Hannibal? Pffft, was der kann, können wir schon lange! Und so marschieren wir im Jahr 711, also 929 Jahre nach Roms Erzfeind, ebenfalls quer durch Spanien. Nur das mit den Alpen und Rom, das lassen wir lieber. Und statt Elefanten nehmen wir Kamele mit, die sind schneller und machen nicht so ein Tamtam. Doch bevor wir uns Spanien unter den Nagel reißen, müssen wir erst mal unsere nordafrikanischen Reitertruppen anlanden, Westgotenkönig Roderich schlagen, ein Dorf friedlich übernehmen, ein Basislager errichten, die Ressourcenproduktion in Schwung bringen, Belagerungswaffen bauen, befestigte Städte erobern, zum Showdown gen Cordoba vorrücken ... ... und das alles in einer einzigen Mission! Beim Test von The African Kingdoms, der Erweiterung von Age of Empires 2 HD, zeigt sich schnell, was da alles auf uns zukommt. Die 17 Kampagnenmissionen, verteilt auf vier Feldzüge, schmeißen nicht einfach nur vier neue Völker und ein paar frische Einheiten in die Echtzeit-Schlachten, sondern inszenieren richtig gute Szenarios. Das fängt schon mit der ordentlichen Vertonung an: In den Briefings und zahlreichen Ingame-Sequenzen reden englische Sprecher (die geschriebenen Texte sind deutsch) mit dezent übertriebenem afrikanischen Akzent. Da kommt gleich spürbar mehr Atmosphäre auf als etwa in The Forgotten, der vorherigen Erweiterung von Age of Empires 2 HD. Ach ja, 18 neue Einzelkarten gibt's auch noch.

Mali mit Boni

Die vier neuen Kampagnen drehen sich in klassischer AoE-Manier um vier einzelne Völker: Den Anfang machen die Berber, die unter ihrem Anführer Tariq ibn Ziyad von Nordafrika ins heutige Spanien übersetzen. Dabei bauen sie vor allem auf flinke Reitertruppen: Ihre Kavallerie ist 20 Prozent billiger, und nur die Berber können Kamel-Bogenschützen und berittene Gineten einsetzen, das sind schnelle Fernkampf-Plänkler. Diese »Hitandweggaloppier«-Taktik funktioniert gegen unbefestigte Dörfer noch prima, doch gegen Stadtmauern brauchen wir stärkere Kaliber.

In der zweiten Kampagne helfen wir dem verbannten Prinzen von Mali, gegen den Herrscher der Susu anzutreten, das ist ungefähr das heutige Ghana. Hier beginnen wir nicht gleich mit einer Invasionsarmee, sondern mit ein paar Mannen auf der Flucht. Erst nach und nach finden wir immer mehr Verbündete und zeigen dem eigentlich völlig überlegenen Konkurrenzherrscher, was eine Harke ist. Mali bekommt als Bonus zum Beispiel seine Goldminen-Upgrades für lau, außerdem können nur die Malier Gbeto-Fernkämpfer rekrutieren. Interessantes Detail:



Martin Deppe
@GameStar_de

Wenn ein 16 Jahre altes Echtzeit-Strategiespiel, grafisch halbwegs an moderne Standards angepasst, mich immer noch so dermaßen fesselt – dann sollte sich doch bitte jeder Publisher die Finger nach einem Nachfolger lecken. Die Strategiespieler tun's zumindest: Age of Empires 4 ist ihr großer Wunschtraum. Daher meine Bitte: Legen Sie sich The African Kingdoms unbedingt zu. Denn jede gekaufte Erweiterung zeigt Microsoft, wie groß die Nachfrage nach Age of Empires beziehungsweise einem längst fälligen Nachfolger ist. Age of Empires 2 HD: The African Kingdoms kostet ürigens nur schlappe 9,99 Euro.

Klar, wer lange kein AoE 2 mehr gespielt hat, wird aktuelle Komfortfunktionen vermissen: Kein Zoom, keine Forschungsschlange, und die oft missionsentscheidenden Anführer geraten im Getümmel schnell in Lebensgefahr, weil kein großes Porträt am Bildschirmrand rot blinkt. Aber das alles ist nach kurzer Zeit vergessen, denn The African Kingdoms lässt erst gar keine Zeit zum Murren. Ständig ist was los, die Missionsziele sind fordernd und abwechslungsreich, und man merkt, dass die Entwickler Ahnung von Missionsdesign und Kartenbau haben: Hier ist nichts mal eben schnell im Editor gebaut, sondern alles landschaftlich schön designt. Allein schon die Holz- und Ziegelbauten der Malier und Äthiopier sind schick anzuschauen!



In dieser portugiesischen Mission müssen wir für oder gegen Muhammad Ibn Rukns kämpfen. Je nach unserer Wahl haben wir zwei weitere Gegner im Nacken.

Das sind im Spiel alles Soldatinnen, denn im alten Mali waren Frauen absolut gleichberechtigt, auch im Militär.

Äthiopien mit Zerglingen

Der dritte Neuzugang sind die Äthiopier. Hier beginnen wir sogar nur mit einer Zweimann-Armee, können aber kleinere Aufgaben für neutrale Stämme übernehmen, so immer mehr Gefolgsleute sammeln und schließlich die Gebiete am Roten Meer überrennen. Apropos überrennen: Die Äthiopier haben Shotel-Krieger als Spezialeinheit – sozusagen die Zerglinge von African Kingdoms, denn die Fußsoldaten sind kaum gepanzert, aber billig und schnell. Ihren Namen verdanken sie übrigens ihrem charakteristischen Schwert: Ein Shotel ist eine gebogene Klinge, mit der man gut Reiter vom Pferd reißen oder um Schilde herum zuschlagen kann – die Klingenspitze findet ihr Ziel. Die Shotel-Krieger sind entsprechend ideal für Rushes gegen Arbeiter, in der Elite-Ausführung hauen sie einen Arbeiter mit gerademal zwei Schlägen um. Und spätestens, wenn wir sie mit der Technologie »Königliche Erben« quasi mit einem Fingerschnipp Bauzeit rekrutieren können, nicken selbst die Original-Zerglinge anerkennend mit dem geschuppten Rush-Haupt.

Portugal mit Stalinorgel

Die einzige Belagerungsspezialeinheit kriegen die Portugiesen. Ihr Orgel-Geschütz besteht aus mehreren nebeneinander befestigten Kanonenrohren, die Flächenschaden anrichten, also gerade gegen Truppenansammlungen verheerend sind. Außerdem haben sie keine Mindestreichweite wie Onager und Co., daher ist es schwierig, an sie heranzukommen. Die Seefahrernation Portugal kann außerdem als einzige neue Fraktion Karavellen vom Stapel lassen, und ihr Karacken-Upgrade spendiert ihren Schiffen mehr Panzerung und Feuerkraft.

Dementsprechend seekriegsbetont ist der portugiesische Feldzug, der uns über Afrikas Ostküste bis hinüber nach Indien führt. Spannend: Im dritten Szenario können wir uns für oder gegen einen Rebellenanführer entscheiden, und unsere Wahl hat Einfluss auf das Verhalten der anderen Mächte auf der Map. Auch kleinere Nebenaufgaben wie aufzusammelnde Schiffsbrüchige sind klasse und motivieren uns, wirklich die gesamte Karte zu erforschen. Unser Forscherdrang bleibt beständig auf hohem Niveau, auch in den insgesamt 16 Kampagnenmissionen, die uns ein herrliches Auf und Ab, Ah und Oh bescheren: Von großen Belagerungen, Feldschlachten, kleineren Straßenkämpfen in einer verwinkelten Stadt, Diplomatierundreisen, Slavenrettungsaktionen und wilden Fluchten kreuz und quer über eine Karte voller Feinde ist wirklich alles dabei. The African Kingdoms zeigt, wie abwechslungsreich Strategie sein kann. ★



Äthiopier und Malier haben einen eigenen Architekturstil, die Lehmziegel sind gut zu erkennen. Überhaupt sind die Maps sehr organisch und abwechslungsreich gestaltet, Hut ab!

AGE OF EMPIRES 2 HD
THE AFRICAN KINGDOMS

- ✚ vier sehr gute Kampagnen
- ✚ über 40 Stunden Spielzeit
- ✚ vier neue Völker ✚ sehr abwechslungsreiche Missionen
- ✚ neue Grafiksets
- ✚ sehr schöne Maps
- ✚ vertonte Texte (englische Sprecher, deutsche Bildschirmtexte)
- ➖ wenig Komfortfunktionen
- ➖ alte KI-Fehler (Wegfindung)
- ➖ unübersichtliche Schlachten

FAZIT

Vier lange, abwechslungsreiche, gut designte Kampagnen machen den Strategiebrocken noch brockiger – eine tolle Erweiterung!



Als fünften Rohstoff hatte man für das Original Erz eingeplant. Wurde aber aufgrund von zu großer Komplexität verworfen.



Darkest Dungeon

Wer den Verstand verliert, hat eine winzige Chance, stattdessen eine tugendhafte Trotzreaktion zu erzeugen.

WENN TODE SPASS MACHEN

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Red Hook Studios** Entwickler: **Red Hook Studios** Termin: **19.1.2016** Sprache: **Englisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Beim Spielen von Darkest Dungeon erfährt Dimi so viel Leid wie zuletzt bei Dark Souls. Im Test erklärt er, warum sich das Indie-Rollenspiel ähnlich, aber nicht ganz so großartig anfühlt. Von Dimitry Halley

Ich wollte schon lange mal wieder ein richtig derbes Rollenspiel durchspielen. Und das Indie-Roguelike verspricht mir genau das: Im Intro kündet ein sterbender Mann von dem alten Übel, das er unter seinem Herrenhaus entfesselt hat. Perfekt für meinen Hunger nach Heldentum.

Darkest Dungeon verspricht mir ein düsteres Sidescrolling-Rollenspiel, bei dem ich vier Helden durch immer kniffliger werdende Kerker steuere, ihre Fertigkeiten verbessere und immer stärkeren Monstern die Rübe weghaue – klasse! Ich fühle mich der Herausforderung gewachsen, habe ich ja schon vor zig Jahren in Diablo geschafft. Doch das Spiel entpuppt sich schnell als eines der gnadenlosesten und damit einzigartigsten Rollenspiele, die ich bisher erlebt habe. Die Frage ist: Ist es unterm Strich auch gut? Im Test schildere ich meinen Abstieg in die Tiefen – denn um im Dungeon zu bestehen, muss ich vieles von dem über den Haufen werfen, was ich über Rollenspiele gelernt habe. Etwa Mitgefühl mit den Helden.



Gegnerische Frontsoldaten wie dieser Räuber reißen vor allem fiese körperliche Wunden.

Woche 0

Meine Reise in das abgelegene Mittelalter-Dorf Hamlet (engl. für Weiler) beginnt bei Tag. Klar, da nehme ich die Kutsche – soll ja schnell gehen. Die Comic-Optik von Darkest Dungeon verströmt mit vielen Schatten eine beunruhigende Stimmung – und das ist großartig, weil es eine düstere Horror-Atmosphäre im Lovecraft-Stil erschafft. Aus dem Dickicht verfolgen mich mörderische Blicke, und die Augen des Kutschers versinken in tiefen Schatten.

Aber ich bin guter Dinge, denn genau dafür habe ich mir ja mein Heldenduo zusammengestellt. Lambert ist ein mutiger Kreuzritter, Dammo ein flinker Langfinger. Eigentlich heißen die beiden im Spiel anders – aber ich befolge eine alte Rollenspielregel und gebe den Figuren eigene Namen. Immerhin wollen wir die nächsten zig Stunden gemeinsam Abenteuer erleben.

Woche 1

Bevor es in die ersten Dungeon-Gebiete geht, kaufe ich mir im Dorf Proviant, Heilmittel und ein paar Fackeln (schließlich dürfte Licht im Darkest Dungeon nicht unwichtig sein). Lambert und Dammo erweitern ihre Reihen außerdem um eine Priesterin und einen Pestdoktor, die sie in der Stadt rekrutieren. Mein Trupp geht maximal zu viert auf die Jagd, ich kann aber jede Spielzeit-Woche neue Rekruten kaufen.

Das Heimat-Städtchen vergrößere ich durch Upgrades. Generell lässt sich jedes Gebäude der Stadt erweitern: Die Taverne kriegt zusätzliche Zimmer, die Kirche mehr Gebetsräume, der Schmied gewinnt an Expertise und so weiter. Das motiviert, weil meine Helden von jedem Gebäude profitieren. Manche Einrichtungen stellen neue Ausrüstung her, andere dienen zum Stressabbau oder zum Erwerb neuer Fähigkeiten. Zu Beginn fehlt mir dafür aber das Geld – und die Geduld. Also marschiert mei-



Markus Schwerdtel
@kargbier

Ja, ich gebe es zu, ich bin im Fall von Darkest Dungeon nicht ganz unparteiisch. Schließlich gehöre ich zu den Menschen, die bereits die Entwicklung des Spiels via Kickstarter unterstützt haben. Denn schon damals beim so genannten Pitch-Video hat mich die einzigartige Atmosphäre und das Versprechen auf einen gnadenlosen Schwierigkeitsgrad gefesselt.

Mittlerweile weiß ich: Meine Kickstarter-Kohle war gut angelegt, Darkest Dungeon ist genau das Spiel geworden, das ich mir erhofft habe: hart, düster und dabei aber immer ungeheuer motivierend. Denn egal wie unfair die Gegner meinen letzten Helden um die Ecke bringen, ich probiere es eben doch noch mal – mit einer anderen Heldentruppe, vorsichtigerer Taktik, klüger ausgesuchter Ausrüstung. Wem also FTL zu einfach und Dark Souls zu fröhlich war, der wird an Darkest Dungeon viel Freude (bzw. Frust) haben, so wie ich.



Mit der heiligen Schriftrolle schadet der Ritter zwei Gegnern auf einmal.



Wir navigieren bequem und unkompliziert per Maus oder Tastatur durch die dunklen Korridore.

ne Truppe erst mal in den Untergrund. Insgesamt stehen fünf zufallsgenerierte Dungeon-Arten zur Auswahl, mein Ziel ist es, so lange zu questen, bis ich stark genug für den Darkest Dungeon bin.

Wo ich in Hamlet noch einen großen Überblick hatte, wechselt die Perspektive im Verlies in eine 2D-Seitenansicht. Alle vier Helden bewegen sich simultan von links nach rechts durch die Korridore, ich lege die Reihenfolge fest. Auf einer Karte sehe ich, dass ich nur einige Räume und Gänge abklappern muss, um die erste Quest abzuschließen.

Feindkontakt!

Lambert und Dammo, meine besten Kämpfer, übernehmen die Spitze. Plötzlich springen vier Kultisten aus der Dunkelheit. Ich bin bereit! Doch über den Köpfen der Helden explodiert ein »Surprised« – und durch den Überraschungsangriff wird meine gesamte Aufstellung durcheinandergeworfen. Die schwache Priesterin landet in der ersten Reihe?! Obwohl ich mir im rundenbasierten Kampf Zeit nehmen kann, erleidet sie üble Schäden. Hastig ziehe ich sie in die hinteren Ränge zurück, verschwende dabei kostbare Aktionspunkte und verfluche mich, weil ich das Fackellicht vergessen habe und meine Helden deshalb im Dunkeln durchdrehen.

Gerade ist die Priesterin in Sicherheit, da spricht ein Kultist einen Zauber und zieht sie wieder in Reihe eins. Ich kann nichts machen, ihre Lebenspunkte rattern gegen null. Klar, meine übrigen Helden stehen nicht tatenlos rum: Ich lasse Dammo mit der Flinte auf die Feinde schießen, Lambert katapultiert sich mit seiner Lanze nach vorne – jede Figur verfügt über solche Spezialfähigkeiten. Das Kampfsystem ist erstaunlich intuitiv, auch wenn die Gefechte dadurch nicht leichter werden. Am Ende sind alle vier Kultisten erledigt, aber es ist ein Pyrrhussieg.

Die Heilmittel sind aufgebraucht, die Priesterin ist quasi tot, das Licht fast aus. Und plötzlich stehe ich vor einer Schuttmauer, und meine Leute müssen mit den Händen graben, weil ich die Schaufel vergessen habe. Das gibt ihnen den Rest: Der Pestdoktor verliert den Verstand. Stress ist in diesem Spiel fast noch schlimmer als physischer Schaden – denn wenn meine Helden durchdrehen, werden sie unkontrollierbar, greifen nicht an oder belästigen ihre Kollegen. Ich muss abbrechen und verlasse den Dungeon mit einer gescheiterten Quest.



Bouchard hat kein Glück: Der Stress macht ihn wahnsinnig.



Jetzt aktiviert er einfach Fallen und hört nicht länger auf unsere Befehle.

Das Spiel ist stark angelehnt an die Horrorgeschichten von H.P. Lovecraft und dessen Cthulhu-Mythos.

Woche 6
Diesmal will ich die erste Quest definitiv schaffen! Wieder geht's in die Ruinen, allerdings sind mir bis auf Dammo alle Startfiguren bei den letzten Versuchen weggestorben. Sogar Lambert, denn der wurde erst von Tollwut, dann von Wahnsinn und schließlich von einem Zombie dahingerafft. Mich damit abzufinden ist eine der größten Herausforderungen von Darkest Dungeon. In diesem Rollenspiel ist jeder Held ersetzbar. Schwächere sterben oder werden gefeuert, nur die Starken bleiben. Ich muss vergessen, was ich über Rollenspiele gelernt habe, darf mich nicht an einzelne Charaktere binden – und das macht erstaunlich viel Spaß.

Jetzt schicke ich an der Seite von Dammo eine Armbrustschützin, einen Okkultisten sowie einen Gaukler ins Rennen. Alle 14 Klassen haben Vor- und Nachteile. Okkultisten heilen die Mitstreiter durch Aderlass, verursachen damit aber auch blutende Wunden. Der Gaukler wechselt flink die Positionen, hält aber wenig aus. Der Leprakranke hat einen starken Angriff, haut aber oft daneben. Das Experimentieren mit Team-Zusammenstellungen ist einer der spannendsten Aspekte des Spiels. Allerdings werden meine Leute erst durch abgeschlossene Quests besser – alle Recken dümpeln zu Beginn noch auf Stufe null herum.



Dimitry Halley
@dimi_halley

Darkest Dungeon gelingt ein ähnlicher Geniestreich wie Dark Souls: Es macht die Siege so schwer, dass jeder erfolgreiche Schritt zum Freudenerlebnis wird. Und es wirft Genrekonventionen über Bord. Hier zu gewinnen, ist der pure Nervenkitzel – extremer als in vielen aktuellen Rollenspielen. Meine Helden sind nichts wert, bis sie sich bewährt haben. Ja, die meisten Anfangscharaktere sterben sogar.

Meine Helden sind auch keine Strahlemänner, sondern werden durch den Abstieg in die Hölle langsam verrückt, entwickeln manische Zwänge und landen am Ende in der Klapsmühle oder Arbeitslosigkeit, weil sie schlicht unbrauchbar werden. Eigentlich dürfte Darkest Dungeon keinen Spaß machen, aber ich kann nicht aufhören, es zu spielen. Die faszinierende Sogwirkung entsteht aus der grandiosen Atmosphäre, aber auch aus dem Versprechen, dass der nächste Sieg ja eigentlich hinter der nächsten Ecke auf mich wartet. Ich muss nur noch diese zwei Räume durchqueren.

Weil sich gerade das Erkunden der Dungeons auf Dauer recht gleichförmig spielt, steht das Spiel in puncto Abwechslung letztlich hinter einem Dark Souls zurück – aber trotzdem ist es ein sehr gutes Rollenspiel, das jeder Fan einer echten Herausforderung mal ausprobieren sollte.



Je mehr wir Hamlet aufrüsten, desto besser können wir uns auf Quests vorbereiten.

Doch siehe da: Diesmal gelingt meinem Team der Sieg über die Ruine! Ich sacke die fette Beute in Form von Geld ein, entschließe mich aber dazu, für weitere Kohle noch die letzten Räume zu erkunden, bevor es zurück in die Stadt geht.

Woche 7
Dammo II. sieht fast aus wie sein Vorgänger. Nachdem Dammo I. überraschend und völlig ohne mein Verschulden von tollwütigen Hunden gefressen wurde (er ruhe in Frieden), soll er die Fackel weitertragen.

Woche 30
Zeit für ein Fazit, denn ich will nicht zu viel von dem verraten, was in den kommenden Wochen in Hamlet passieren wird. Ich habe mir jeden Fortschritt verbissen erkämpft. Selbst das Aufleveln eines Helden auf Stufe 2 hat mich beim ersten Mal locker fünf Stunden gekostet, weil ich die Regeln von Hamlet erst lernen musste. Dieses Abenteuer schenkt mir absolut gar nichts. Und deshalb fühlt sich jeder Sieg so großartig an. Nach 30 Wochen habe ich jeden Dungeon durchkämmt, einige Helden (wie Dammo V.) auf höhere Ränge gebracht, neue Rüstungen gekauft und eine Kaserne mit über 15 Helden bestückt. Jetzt warten Boss-Monster wie die mörderische Vettel im Wald auf mich.

Einen größeren Kritikpunkt gibt's aber: Die Dungeons von Hamlet sind zwar zufallsgeneriert, im Prinzip findet das Erkunden aber stets nach demselben Muster statt. Es gibt keine Rätsel, dafür viele Proben, ob ich den richtigen Gegenstand gegen die richtige Falle dabeihabe. Und vor allem Kämpfe. Die Kampagne fühlt sich trotzdem umfangreich an, weil ich nur schleppend weiterkomme. Mehr Vielfalt wäre mir aber lieber.

Auch Pech ist ein Faktor, mit dem nur frustresistente Naturen umgehen können. Mal werde ich von Feinden überrascht, an anderer Stelle landet ein Fischmensch einen kritischen Treffer, der meine Heilerin niederstreckt. Und habe ich schon von dem Heiler erzählt, der dem Kollegen exakt null Lebenspunkte zurückgegeben hat, weil er Pech hatte? Sagenhafte drei Mal hintereinander?!

Am Ende der aufreibenden Reise wartet schließlich der Darkest Dungeon selbst auf mich. Bis dahin ist mein Abenteuer eine enorm spannende, emotionale Achterbahnfahrt. Nie kann ich mich sicher fühlen, stets lauert der Tod. Und wenn ich es dann schaffe, ein Team durch so viele Missionen zu bringen, dass es stark genug für den Showdown ist, dann liebe ich diese Helden mehr als in den meisten Rollenspielen, in denen ich 70 Stunden mit denselben Charakteren verbringe. Denn diese Jungs und Mädels hier haben den Sieg so sehr verdient. ★

DARKEST DUNGEON

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Pentium 4 1,8 GHz / Athlon XP 1700+ Geforce 210 / Radeon X600 2 GB RAM, 1 GB Festplatte	Core 2 Duo E4400 / Athlon 64 X2 4200+ Geforce GT 340 / Radeon X1900 GT 2 GB RAM, 1 GB Festplatte

PRÄSENTATION
⊕ atmosphärisches Artdesign ⊕ gruseliger Kommentator ⊕ stimmige Musik ⊕ düstere Comic-Optik ⊖ zu wenig optische Abwechslung bei den Charakteren

SPIELDESIGN
⊕ extrem intensives Spielgefühl ⊕ spielt gekonnt mit Genrekonventionen ⊕ Stress als innovatives Gameplay-Element ⊕ cleveres Kampfsystem ⊖ auf Dauer zu wenig Abwechslung

BALANCE
⊕ neue Features werden nacheinander freigeschaltet ⊕ Spieler müssen Risiken kalkulieren ⊕ Angriffe und ihre Auswirkungen sehr transparent ersichtlich ⊖ Pech kann nerven ⊖ spärliches Tutorial

ATMOSPHÄRE / STORY
⊕ tolle Lovecraft-Atmosphäre ⊕ stimmige Zwischensequenzen ⊕ spannendes Setting ⊕ grandiose Dark Fantasy

UMFANG
⊕ 14 Heldenklassen ⊕ viele Upgrade-Möglichkeiten ⊕ lange Kampagne ⊖ Dungeons unterscheiden sich zu wenig ⊖ nur fünf verschiedene Dungeon-Szenarien

FAZIT
Ein knallhartes Dark-Fantasy-Rollenspiel, das zum Umdenken zwingt, Helden sterben lässt und eine sehr intensive Spielerfahrung erschafft.



LIFE IS STRANGE

Limited Edition





Episode 1



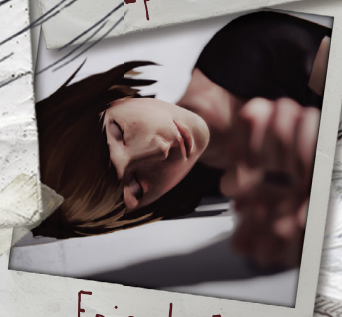
Episode 2



Episode 3



Episode 4



Episode 5

JETZT ERHÄLTLICH

32-seitiges Artbook





Lizensierter Soundtrack



+Entwicklerkommentare

LIFEISSTRANGE.COM

/LIFEISSTRANGEGAME @LIFEISSTRANGE /LIFEISSTRANGE PS4 XBOX ONE PC DVD ROM DONTNOD ENTERTAINMENT SQUARE ENIX

Life Is Strange © 2015, 2016 Square Enix Ltd. All rights reserved.Developed by Don't Nod Entertainment. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. LIFE IS STRANGE is a registered trademark or trademark of Square Enix Ltd. DONTNOD is a trademark of DONTNOD Entertainment sarl. All other trademarks are the property of their respective owners.



Die Duelle mit den riesigen Fabelwesen gehören zu den absoluten Highlights des Spiels.

Dragon's Dogma: Dark Arisen

HART, ABER HERZLICH

GameStar für Umfang

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Capcom** Entwickler: **Capcom** Termin: **15.1.2016** Sprache: **Englisch, dt. Texte**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Schon Jahre vor The Witcher 3 hat dieses Spiel gezeigt, wie man eine riesige Rollenspielwelt mit ganz viel Leben füllen kann. Im PC-Test klären wir, warum Dragon's Dogma auch heute nichts von seinem Reiz verloren hat. Von Tobias Veltin

Die PC-Version von Dragon's Dogma: Dark Arisen erscheint knapp drei Jahre nach den Konsolenfassungen. Warum die Umsetzung so lange gedauert hat? Keine Ahnung, denn genau das fragen wir uns nach einem ausgedehnten Ausflug im Capcom-Rollenspiel immer noch. Wirklich was getan hat sich bei der PC-Fassung Dark Arisen lediglich in technischer Hinsicht, den Rest haben die Entwickler unangetastet gelassen. Gut so.

Wie gewünscht – ohne Herz

Doch worum geht's überhaupt in Dark Arisen? Wir schlüpfen in die Rolle eines Helden, dem beim Kampf mit einem gewaltigen Drachen in seiner Heimatstadt Kassardis unsanft das Herz aus dem Leib gerupft wird. Danach finden wir uns allerdings nicht auf dem Friedhof, sondern in einem kuschligen Bett wieder, auf unserer Brust eine große Narbe. Und es wird noch seltsamer, denn von da an spricht man uns auf dem Kontinent Gransys (dort spielt Dragon's Dogma) nur noch mit »Erweckter« an und wir können sogenannte Vasallen anheuern. Bevor es aber auf die Suche nach dem Drachen und unserem Herzen geht, schrauben wir uns im Charakter-Editor einen Helden nach unserem Gusto zusammen. Dank etlicher einstellbarer Parameter (zum Beispiel Gangart oder Stimmfarbe) sind auch kuriose Kreationen kein Problem. Neben der Optik legen wir auch eine Charakter-



Das Kampfsystem von Dark Arisen ist fordernd und befriedigend.



Im sogenannten Rift können wir neue Vasallen rekrutieren. Die KI-Gefährten finden wir überall in Gransys.



Die Hauptstadt Gran Soren dient als Knotenpunkt. Hier finden wir etliche Händler und neue Aufträge für unseren Helden.

klasse fest. Kämpfer haben starke Angriffswerte und schwere Bewaffnung, Streicher turnen flink über das Schlachtfeld und setzen auf Pfeil und Bogen, Zauberer auf Angriffs- und Heilsprüche. Für Experimentierfreudige interessant: Später im Spiel lässt sich die Klasse auch noch beliebig wechseln.

Wie schwer ist das?

Dragon's Dogma ist ein durch und durch klassisches Rollenspiel: Wir streifen durch Gransys, folgen der Hauptstory oder nehmen wahlweise von Nebenfiguren oder schwarzen Brettern Zusatzaufträge an. Die sind meistens recht generisch, beispielsweise müssen wir für einen verzweifelten Vater heilende Steinsplitter finden, um seinem todkranken Sohn zu helfen. Oder eine bestimmte Anzahl Gegner erledigen. Anfangs empfiehlt es sich ohnehin, erst einmal der Hauptgeschichte zu folgen, denn der Schwierigkeitsgrad der Nebenquests ist ziemlich happig. In einem Brunnen in Kassardis hausen etwa Echsenwesen, die uns mit zwei Schlägen erledigen.

Überhaupt ist Dragon's Dogma ziemlich fordernd, zumal uns blöderweise vor dem Annehmen einer Quest nicht angezeigt wird, welche Stufe unser Held zum Lösen mindestens haben sollte. Das kann gerade zu Beginn für Frust sorgen, wenn wir mal wieder in einen Trupp übermächtiger Gegner hineinrennen. Und selbst im High-Level-Bereich kann es vorkommen, dass man sich an einem Bossmonster die Zähne ausbeißt – hier wirkt Dragon's Dogma stellenweise ziemlich unbalanciert. Immerhin gibt es eine leichte Stufe, die besser schaffbar ist.

Coole Kämpfe

Das Echtzeit-Kampfsystem von Dark Arisen ist ebenso fordernd wie befriedigend. Wer lediglich wild drauflosklopft, hat schon auf dem normalen Schwierigkeitsgrad kaum eine Chance. Vielmehr müssen Schwachstellen ausgemacht und die Blocken-Taste genutzt werden, um erfolgreich zu sein. Das erinnert im positiven Sinne an die Souls-Spiele. Gleichermaßen beeindruckend wie spaßig sind auch die Bosskämpfe gegen eindrucksvolle Fabelwesen wie Hydra und Chimäre. Auf die können wir per Knopfdruck nämlich teilweise



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



Tobias Veltin
@FrischerVeltin

Obwohl ich kein Hardcore-Rollenspiel-Fan bin, hat mich Dragon's Dogma schon auf den Konsolen stundenlang gefesselt. Für mich liegt die Faszination des Gransys-Abenteuers in der Kombination aus der Erkundung der interessanten Spielwelt, den fordernden Kämpfen und dem Herumexperimentieren mit dem innovativen Vasallensystem. Auch bei der PC-Version hat mich Gransys sofort wieder gepackt, ich habe bei den Duellen mit den Monstern geflucht und gejubelt und mich erneut beim Erkunden der Spielwelt ertappt.

Für den Preis von knapp 30 Euro kann ich den Titel eigentlich jedem ans Herz legen, der auf klassische Rollenspiele mit Actionkämpfen steht, denn Dark Arisen liefert in allen relevanten durchweg sehr gute Qualität, vor allem der Umfang ist ein Hammer. Allerdings muss man sich auch auf den Titel einlassen, etwas Frustresistenz mitbringen und über die insgesamt durchschnittliche Präsentation hinwegsehen können – doch eine Chance hat der Titel definitiv verdient!

hinaufkraxeln, um Schwachpunkte zu bearbeiten. Die Tastatursteuerung ist gewöhnungsbedürftig und umständlich, wir empfehlen deshalb ein Gamepad. Mit dem klappt alles wunderbar, auch die Kamera bleibt in den meisten Situationen übersichtlich – was man von den ausladenden Bildschirmanzeigen, die das halbe Sichtfeld verdecken, nicht behaupten kann. Glücklicherweise lassen die sich im Optionsmenü deaktivieren.

Vasallen-Variation

Die große Besonderheit von Dragon's Dogma ist das Vasallen-System. Vasallen sind KI-Begleiter, die uns im Kampf und in den Quests zur Seite stehen. Neben einem Hauptbegleiter können wir an sogenannten Riftsteinen zwei weitere Kollegen rekrutieren. Klasse ist der Variantenreichtum der Vasallen, denn neben Angriffs- und Abwehrunterschieden haben die Burschen auch besondere Kenntnisse über bestimmte Aufträge, verraten uns die Schwachstellen eines Bossgegners hat oder wie wir in ein schwer bewachtes Lager kommen.

Zudem ist es vorteilhaft, eine ausgewogene Gruppe am Start zu haben – nur Zauberer sehen zum Beispiel in einer kampfintensiven Mission wenig bis gar kein Land. Die unterschiedlichen Stärken der KI laden zum Experimentieren ein und das Wechseln der Vasallen macht dementsprechend auch den großen Reiz von Dark Arisen aus. Weniger gelungen ist dagegen das Befehlssystem, denn wir können den KI-Kameraden lediglich drei Kommandos geben (Angriff, Sammeln, Hilfe), die dann aber trotzdem gelegentlich missachtet werden – zum Beispiel werfen sich unsere Kollegen selbst bei einem Sammelbefehl hin und wieder dem Feind entgegen. Das fällt auf, wirkt sich aber nicht sonderlich negativ auf die Spielerfahrung aus.

Rollenspiel satt

Die Spielwelt Gransys ist den Entwicklern sehr gut gelungen. Sie lädt nicht nur zum ausgiebigen Erkunden ein, sondern ist auch riesengroß und abwechslungsreich. Recht früh im Spiel sind wir zum Beispiel in der Hauptstadt Gran Soren unterwegs, die sich als wichtiges Handels- und Auftragszentrum entpuppt, später erkunden wir den Turm des blauen Mondes, den Hexenwald oder düstere Höhlen im Osten der Karte. Die teils langen Fußmärsche lassen sich später mit (seltenen) Reisesteinen abkürzen.

Überall in der Welt gibt es Herausforderungen, Missionen, Gegner und interessante Beute, die in Kombination mit dem ausgeklügelten Charakter- und Verbesserungssystem zur Langzeitmotivation beiträgt. Denn unsere Charakterklasse können wir später noch spezialisieren und zudem dank Crafting-Möglichkeiten eigene Gegenstände, Tränke oder Items herstellen. Die Hauptstory beschäftigt für etwa 30 bis 40 Stunden, mit etlichen Nebenaufgaben kann man aber problemlos doppelt so viel Spielzeit in Dragon's Dogma versenken – dazu kommen die Dark Arisen-Inhalte, die es auf Konsole quasi als Addon gab. Relativ früh im Spiel können wir in Kassardis zur Insel Finstergram übersetzen – hier warten in düsteren Verliesen neue Gegnervarianten wie gepanzerte Zyklopen oder Riesenwürmer auf uns. Die Kämpfe in Finstergram sind enorm schwer bis teilweise unfair, wir empfehlen den Besuch der Insel deshalb erst ab Level 50 – wer entsprechend hochgestuft ist, kann knappe 15 Stunden Spielzeit auf Finstergram einplanen.

Die schönste Version

Technisch schlägt die PC-Fassung die drei Jahre alten PS3- und Xbox 360-Versionen zwar erwartungsgemäß, allerdings weniger deutlich als vermutet. Die Texturen wirken schärfer, die Sichtdistanz ist höher, und auch die Framerate läuft stabiler – wahlweise in 30 und 60 Frames oder auch einer variablen Bildrate. Trotzdem merkt man Dragon's Dogma: Dark Arisen sein Alter an: Die Spielwelt ist zwar detailliert und interessant, wirkt aber im Vergleich zu anderen Genrevertretern karg und hölzern, genau wie die hakeligen Animationen und spröde Präsentation. Die Sounduntermalung macht dagegen fast alles richtig – tolle Effekte, gute englische Sprachausgabe und ein kultiger Titelsong. ★



Zu Beginn basteln wir uns mit dem Charaktereditor einen Helden nach unseren Wünschen.

DRAGON'S DOGMA
DARK ARISEN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5-660 / AMD Phenom II X4 940	Core i7-4770K / AMD FX-9590
Geforce GTX 570 / Radeon HD 5870	Geforce GTX 760 / Radeon R9 270x
4 GB RAM, 20 GB Festplatte	8 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ stimmige Spielwelt + abwechslungsreiche Umgebungen + tolle englische Sprachausgabe – grafisch insgesamt altbacken – spröde Zwischensequenzen

SPIELDESIGN

+ Vasallen-Unterstützung + hervorragendes Kampfsystem + drei sich verzweigende Charakterklassen + motivierende Erkundung – viele generische Quests

BALANCE

+ ausgewogene Klassenfertigkeiten + fordernde Kämpfe + drei Schwierigkeitsgrade – zäher Einstieg – Schwierigkeitsgrad von Quests wird nicht angezeigt

ATMOSPHÄRE / STORY

+ gute Hauptgeschichte + intensive Kampfatmosphäre + tolle Bosskämpfe + düstere Verliese auf Finstergram – spröde Inszenierung

UMFANG

+ lange Hauptstory + etliche Nebenaufgaben + Schwer-Modus für Zusatz-Herausforderung + viele Waffen und Gegenstände + Finstergram-Insel bringt zusätzliche Spielzeit

FAZIT

Umfangreiche und herausforderndes Rollenspiel mit tollem Vasallensystem. Schwächen bei Präsentation und Technik trüben den Gesamteindruck.



GameStar PCs & NOTEBOOKs

one.de

KOSTENLOS: RISE OF THE TOMB RAIDER

Erleben Sie Rise of the Tomb Raider als kinoreifes Gaming in GeForce GTX-Qualität auf den neuen One GameStar-PCs und -Notebooks ab GeForce GTX 970(M) - aber nur, solange der Vorrat reicht.



GameStar PC XL

- Intel Core i7 6700 mit 4x 3,4 GHz
- NVIDIA GeForce GTX 970 4 GB
- 8 GB DDR4-RAM
- 120 GB 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 PC XTREME

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

nur 1999,-



GameStar NOTEBOOK 17

- Core i7 6700HQ mit 4x 2,6 GHz
- NVIDIA GeForce GTX 960M 2 GB
- 8 GB RAM & 128 GB SSD
- 500 GB HDD & DVD-Brenner
- 17,3 Zoll Full HD-Display

nur 1199,-



GameStar NOTEBOOK PRO 17

- 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,-

* Gutschein für Download-Vollversion. Online-Benutzerkonto erforderlich. Aktionsangebot nur solange Vorrat reicht. Alle Preise in Euro inkl. gesetzlicher Mwst. Preise Stand 14.01.2016.

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

www.gamestarpc.de

Wer ist Tencent?

DIE HEIMLICHE SUPERMACHT

Tencent ist die weltgrößte Spielefirma, die hierzulande aber fast niemand kennt. Das wird sich ändern, denn der chinesische Konzern drängt in den westlichen Markt.

Von Michael Graf

Microsoft, Sony, Nintendo, Tencent, Electronic Arts, Activision. Wer gehört nicht in die Reihe? Nintendo natürlich, denn die Erfinder des Schildkrötenklempners und der Fuchtelkonsole zählen nicht mehr zu den fünf umsatzstärksten Spielefirmen der Welt. Wer den Branchenkrösus sucht, muss vom Nintendo-Hauptquartier im japanischen Kyoto knapp 2.500 Kilometer nach Westen reisen, nach Shenzen in China. Dort sitzt der Konzern Tencent, der laut den US-Marktforschern von Newzoo so viel Geld mit Spielen umsetzt wie niemand sonst: zwischen Juni 2014 und Juni 2015 satte acht Milliarden Dollar. Wohlgemerkt: ausschließlich mit Spielen, obwohl Tencent noch andere Geschäftsfelder beackert. Da seufzen selbst die Konsolenhersteller neidvoll, Microsoft kommt als Zweitplatzierter auf 5,1, Sony als Dritter auf 4,9 Milliarden. Tencent ist eine, wenn nicht DIE Supermacht der Spielebranche. Doch in Europa kennt die Chinesen fast keiner.

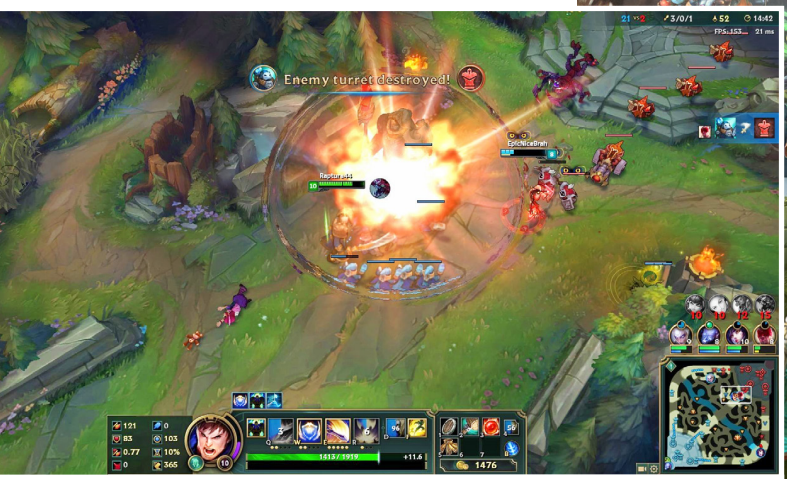
Eines ihrer Spiele kennt indes jeder: League of Legends (LoL). Nachdem Tencent dessen Entwickler Riot Games schon 2011 mehrheitlich übernommen hatte, gehört er ihnen seit Dezember 2015 komplett. Und damit eines der ertragreichsten Onlinespiele überhaupt, das im vergangenen Jahr nach Schätzungen von SuperData Research 1,25 Milliarden Dollar abgeworfen haben soll. Noch dazu hält Tencent einen 12-prozentigen Anteil an Activision Blizzard und 48,4 Prozent des Unreal-Machers Epic Games, außerdem hat man in den Warcraft-Film investiert. Wir beleuchten den Branchenriesen – und seinen Umgang mit Bürgerrechten. Mit denen nimmt man's in China nämlich nicht so genau.

Das chinesische Yahoo

Eigentlich ist Tencent nicht mal ein Spieleunternehmen, zumindest nicht nur. Vielmehr spielt die Firma als einer der weltgrößten Internetkonzerne in einer Liga mit Amazon und Google, mit Ebay und Facebook. Journalisten nennen Tencent häufig das »chinesische Yahoo« – augenzwinkernd. Denn neben Tencent wirkt Yahoo fast schon wie eine Pommesbude, der ehemalige Netzpionier spielt längst keine tragende Rolle mehr. Stattdessen drängen vermehrt chinesische Konkurrenten in den Weltmarkt, etwa der Onlinehändler JD.com. Oder dessen Rivale Alibaba, eine Mischung aus Amazon und Ebay. Oder eben Tencent. Deren Stärke fußt auf dem riesigen Heimatmarkt. Zwischen dem Himalaya und dem Gelben Meer lebt ja nicht nur ein Fünftel der Weltbevölkerung (rund 1,36 Milliarden Menschen), auf Regierungsgeheiß sind dort auch viele ausländische Internetdienste gesperrt, von Youtube über Facebook bis Wikipedia. Also greifen die Chinesen auf heimische Anbieter zurück, unter denen Tencent führend ist. Vor allem, weil man schon früh in Smartphone-Apps investiert hat. Da weite Teile der chinesischen Landbevölkerung mangels Leitungen und PC-Hardware überhaupt erst dank des Handy-Booms mit dem Internet in Kontakt kamen, war Tencent sogleich zur Stelle, um sie »einzufangen«. Heute bündelt der Konzern gewissermaßen Facebook, Twitter, Whatsapp sowie Onlinespiele in einer einzigen App. Komfortabler geht's kaum.

Wir sind Millionen

Entsprechend riesig ist die Tencent-Community, laut dem Statistik-Dienstleister Statista kommt das Chatprogramm QQ auf 860 Millionen aktive Nutzer, die Kurznachrichten-App WeChat auf 650 Millionen. Tencents eierlegende Wollmilchplattform QZone, ein kombinierter Blog-, Tagebuch-, Musik- und Videodienst, wächst rasant und versammelt derzeit 654 Millionen Menschen. Zum Ver-



Das wohl bekannteste Tencent-Spiel ist League of Legends. Im Dezember 2015 haben die Chinesen dessen Entwickler vollends übernommen.



Mit einem Jahresumsatz von 4,6 Milliarden Dollar (2014) ist Yahoo keine Pommesbude – aber nicht mal halb so groß wie Tencent.



Der Online-Shooter CrossFire ist gewissermaßen das asiatische Counter-Strike, bietet aber abwechslungsreichere Spielmodi. Und unfaire Vorteile gegen Echtgeld.

gleich: Whatsapp verzeichnet weltweit 900 Millionen User, Instagram 400, Skype schätzungsweise 300. Und was bietet sich an, wenn man derart viele Menschen erreicht? Genau: ihnen etwas zu verkaufen. So ist die Tencent-Community auch die perfekte Zielgruppe für Free2Play-Spiele, das Portal QQ-Game listet derzeit 390 »Gratis«-Titel für Smartphones und PC, darunter recht simple Angel- und Kartenspiele, aber auch MMOs und Team-Shooter.

Aus Letzteren sticht CrossFire heraus – der erfolgreichste Free2Play-Titel der Welt mit 1,3 Milliarden Dollar Umsatz im Jahr 2014. CrossFire verzeichnet rund 400 Millionen registrierte Spieler, über 20-mal so viele wie Counter-Strike: Global Offensive (18,4 Millionen Steam-Besitzer). Counter-Strike dient auch gleich als Vorbild, im Grunde handelt es sich bei CrossFire um einen dreisten Klon, der schamlos spielerische Vorteile wie bessere Waffen gegen Echtgeld feilbietet. China ist dafür der größte Markt, und den kontrolliert eben – Tencent. Denn CrossFire stammt zwar aus Südkorea, ausländische Firmen dürfen im Reich der Mitte jedoch keine eigenen Geschäfte abwickeln und müssen sich einheimische Partner suchen. So kam auch die Kooperation mit dem amerikanischen League-of-Legends-Entwickler Riot Games zustande, seit 2011 betreibt Tencent die chinesischen Server des Heldenkampfspiels. Heute gehört es ihnen weltweit. Sollten wir noch erwähnen, dass schon das LoL-Vorbild, die Warcraft-3-Mod Defense of the Ancients, in China bis zu 22 Millionen Spieler hatte? Und dass folgerichtig ein Gutteil der weltweit über 90 Millionen aktiven LoL-Spieler (laut SuperData Research) von



In Anspielung an die chinesische Mauer (engl. »Great Wall of China«) werden die Internetsperren auch »Great Firewall« genannt.



Tencent wird auch das in Südkorea entwickelte »Online-Diablo« Lost Ark in China betreiben.



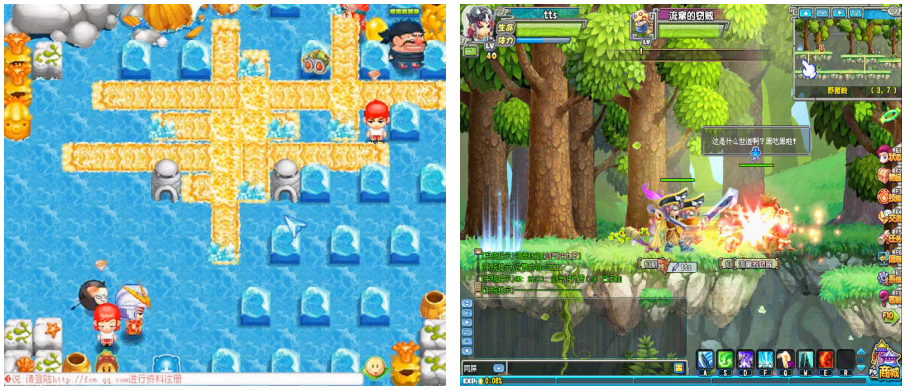
Tencents wichtigstes Produkt ist der Messenger QQ mit rund 860 Millionen Nutzern.

dort stammen dürfte? Nur, falls sich noch jemand fragt, wo die acht Milliarden Dollar Spieleumsatz herkommen.

Vom Chatdienst zum Netzriesen

Tencent ist mit 12,9 Milliarden Dollar Gesamtumsatz, einem geschätzten Marktwert von 200 Milliarden Dollar und einem seit Anfang 2012 mehr als verdreifachten Aktienkurs der wertvollste Internetkonzern Asiens – aber natürlich nicht als Riese auf die Welt gekommen. Gegründet wurde die Firma, die grob übersetzt »Hochfliegende Information« heißt, 1998 von Ma Huateng, laut Forbes heute der drittreichste Mann Chinas mit einem Vermögen von 17,6 Milliarden Dollar. Der Nachname »Ma« bedeutet »Pferd«, deshalb lässt sich der Geschäftsführer auch »Pony« nennen. Das erste Standbein von Tencent ist das Chatprogramm QICQ, das im Februar 1999 startet und nicht nur Werbeanzeigen einblendet, sondern auch eine bezahlte Premium-Mitgliedschaft anbietet. Binnen Monaten lockt der Messenger zehn Millionen User an. AOL, dem Betreiber des Vorbilds ICQ, missfällt jedoch der Name, nach Androhung einer Klage wird er 2000 zu QQ geändert.

In den 2000er-Jahren wächst Tencent kontinuierlich, ab 2004 bietet das Webportal QQ.com auch Free2Play-Spiele an. Den Anfang macht der selbst entwickelte Bomberman-Klon QQ Tang, 2006 startet das MMO QQ SanGuo. 2005 erscheint außerdem die erste, kostenpflichtige QQ-App für Smartphones, illustriert mit einem dicken Pinguin, der bis heute als Firmenmaskottchen von Websites und Merchandise zwinkert. Um das Jahr 2008 steigt Tencent dann so richtig ins Free2Play-Geschäft ein, unter anderem mit CrossFire. Immer mehr eigene und lizenzierte Spiele folgen. 2009 investieren die Chine-



Das erste Tencent-Spiel ist der Bomberman-Klon QQ Tang (links), es folgt das MMO QQ SanGuo.

sen erstmals in Riot Games, dessen League of Legends 2011 in China startet. Mit dem Erlös aus Mikrotransaktionen finanziert der Konzern derweil seine rasante Expansion, das Tencent-Geschäft verzweigt sich immer weiter. Heute verästelt sich Tencent in derart viele Plattformen und Beteiligungen, dass es den Rahmen dieses Artikels sprengen würde, alle aufzuzählen – von der Suchmaschine Soso über hauseigene Video-On-Demand-Plattformen (für die Tencent die chinesischen Star-Wars-Exklusivrechte besitzt) bis zum twitter-ähnlichen Tencent Weibo, einem Plagiat des erfolgreicheren Rivalen Sina Weibo. Überhaupt schreckt Tencent nicht davor zurück, das Vorurteil vom kopierfreudigen chinesischen Unternehmen zu bestätigen. Etwa mit QQ Show, einem Klon der südkoreanischen Plattform Cyworld, deren User sich Avatare und Wohnungen basteln, in denen sie sich dann mit anderen treffen. Klamotten und Möbel kosten natürlich Echtgeld.

Spionage – na und?

Nun werden Plagiate erfolgreicher Konzepte in China ja als Kompliment gesehen und sind, mal ehrlich, in der westlichen Welt auch nicht gerade unüblich: Die unzähligen Clash-of-Clans- und Candy-Crush-Klone in den App-Stores sprechen für sich. Vor allem innerhalb Chinas kämpfen die Konzerne jedoch mit harten Bandagen und um jeden Kunden. So eskaliert 2010 ein Konflikt zwischen Tencent und dem chinesischen Unternehmen Qihoo. Das stellt vor allem Virenscanner her und fühlt sich von Tencent bedroht, weil die Chinesen ihren QQ-Messenger plötzlich inklusive des Virenscannesr QQ Doctor ausliefern – und so über Nacht 40 Prozent des Marktes erobern. Qihoo reagiert, indem es aufdeckt, dass QQ die Rechner seiner Nutzer ausspäht, unter anderem soll es installierte Programme und Word-Dokumente scannen. Tencent bestreitet das nicht, versichert jedoch, die Scans dienten alleine der »Sicherheit«. Der Streit wogt hin und her, dann modifiziert Qihoo sein Schutzprogramm 360 Safeguard so, dass es auch Werbeanzeigen in QQ ausblendet. Tencent fürchtet um seine wichtige Einnahmequelle – und macht QQ kurzerhand inkompatibel mit der Qihoo-Software. Fortan müssen sich User entscheiden: Verwenden sie den beliebten Messenger oder schützen sie ihre Privatsphäre mit 360 Safeguard? Zwar kühlen die Gemüter wieder ab, der Streit bleibt der QQ-Community dennoch in schlechter Erinnerung, weil Qihoo und Tencent ihn auf dem Rücken der User ausgetragen haben. Die PC-Spionage scheint indes wenig Echo zu erzeugen. Aber Bürgerrechte und China – das ist ohnehin so eine Sache.

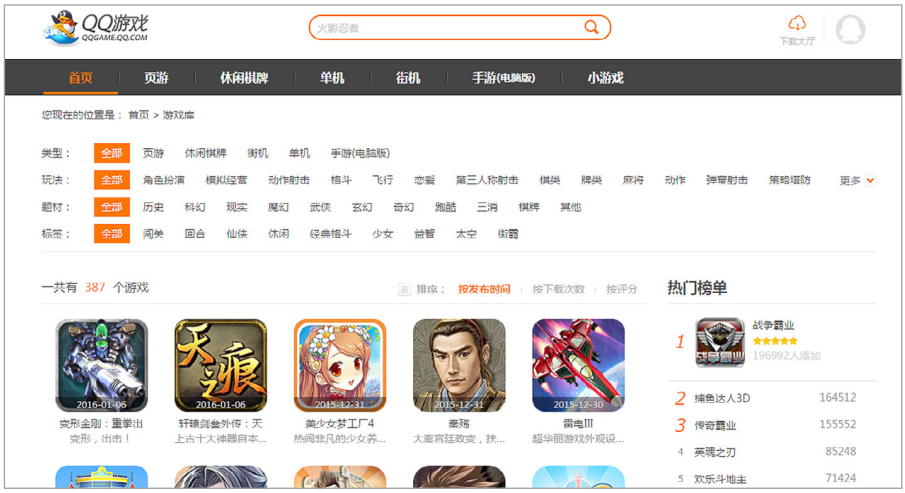
Zensur ist Usus

In Teilen der westlichen Welt wird die Pekinger Regierung bekanntlich seit Jahrzehnten für ihre autoritäre Führung kritisiert. Eine Zeit lang hoffte man, die Verbreitung des Internets werde zur Demokratisierung beitragen. Selbst US-Präsident Bill Clinton sagte, das chinesische Netz zu kontrollieren, gleiche dem Versuch, »Marmelade an die Wand zu nageln«. Doch die Regierung hat diese Marmelade nicht nur fest im Griff, sondern nutzt sie sogar, um ihre Kontrolle weiter zu verschärfen. Nicht nur durch das Sperren ausländischer Dienste, sondern auch durch Zensur der einheimischen. Beispielsweise sollen sowohl Sina Weibo als auch Tencent Weibo anno 2012 Suchanfragen zu einem Streik bei Foxconn abgeblockt haben – dem Apple-Zulieferer, der immer wieder für miserable Arbeitsbedingungen kritisiert wird. Ein Gesetz von 2014 verbietet explizit, in sozialen Netzwerken wie Tencents QZone politische Nachrichten ausländischer Medien zu verbreiten. Das dürfen nur staatliche Agenturen. Per Gerichtsbeschluss kann die Regierung zudem jederzeit die Herausgabe privater Nutzerdaten anordnen. Das und die Zensurforderungen veranlassen Google dazu, sich 2010 aus China zurückzuziehen und seine Server nach Hongkong zu verlagern, wo spezielle Gesetze gelten. Vier Jahre später werden die Google-Dienste in China dann vollends gesperrt. Ein Internetkonzern, der in China Erfolg haben will, muss mit den Machthabern zusammenarbeiten.

Sesam, empöre dich!

Das jüngste Beispiel dafür sind die Sesame Credits, die Ende 2015 nach einem kritischen Artikel der amerikanischen Bürgerrechtsbewegung ACLU (American Civil Liberties Union) und einem klickstarken Youtube-Video für Furore sorgten – jedoch teilweise zu Unrecht. So meldeten die ACLU und andere Quellen, dass Tencent und der Onlinehändler Alibaba ein Punktesystem namens »Sesame Credits« testeten. Dieses System solle vordergründig nur die Kreditwürdigkeit seiner Nutzer einstufen, im Grunde aber Regierungstreue belohnen. Um Punkte zu sammeln, müsse man demnach Dinge kaufen, die der Regierung passen, etwa Gemüse von lokalen Bauern oder Babynahrung. Wer »nutzlose« Dinge wie Videospiele erwerbe, senke hingegen den eigenen Punktestand – und den seiner Freunde, denn der Sesame-Credit-Wert beeinflusst über soziale Netzwerke auch alle Bekannten. Eine hässliche Dynamik, die zu sozialem Druck und Ausgrenzung führt. Denn wer mag schon Freunde, die einem schaden? Zumal hohe Punktewerte Vorteile bringen – beispielsweise kann man damit Sofortkredite beantragen. Oder ein Auto mieten, ohne eine Kaution hinterlegen zu müssen. Oder schneller an ein Einreisevisum für Singapur oder Europa kommen.

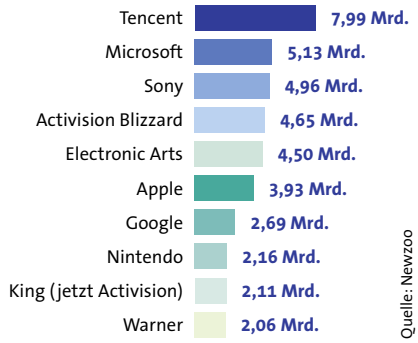
Für die ACLU und andere Kritiker ist das nur die Vorstufe zum Alptraum aller Bürgerrechtler: einem perfiden System, das »Gamification«, also in den Alltag übertragene Spielmechanismen, nutzt, um die Bürger zu kontrollieren. Schließlich könne man damit nicht nur Käufe bewerten, sondern auch die Aussagen einer Person. Dann fiele der Punktestand vielleicht auch, wenn man politisch ungeliebte Meinungen äußert, etwa zur Besetzung Tibets. Oder zum Tian'anmen-Mas-



Das Portal QQGame listet Free2Play-Titel auf. Auf Smartphones sehr beliebt sind Kartenspiele.

Die zehn umsatzstärksten Spieleunternehmen

Spieleumsatz in Milliarden Euro, zwischen Juni 2014 und Juni 2015.



Quelle: Newzoo

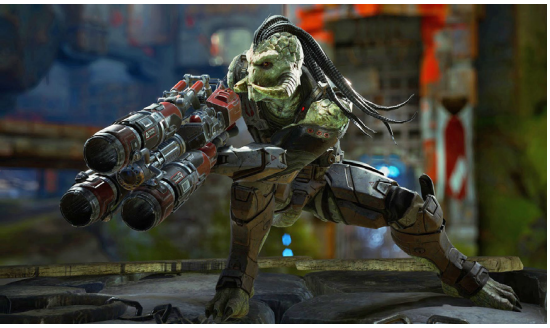


QZone ist ein kombinierter Blog-, Tagebuch-, Musik- und Videodienst, der eng mit dem QQ-Messenger verknüpft ist. Gegen Echtgeld verkauft Tencent Hintergrundbilder und andere Kosmetik.

saker, bei dem China 1989 einen Aufstand blutig niederschlug. Wer wenig Punkte hat, könnte dann beispielsweise auf der Visums-Warteliste ganz nach unten rutschen. Oder gar Schlimmeres. Und das geschähe wie gesagt schon, wenn jemand nur jemanden kennt, der sich kritisch geäußert hat – denn der zieht den eigenen Punktestand ja gleich mit runter. Der Clou daran: Ab 2020 solle dieses System für alle Bürger verpflichtend werden. Dann wären die Sesame Credits tatsächlich ein digitaler Großer Bruder. Wären.

Kein Großer Bruder

Das klingt zwar erschreckend, bekanntermaßen wird jedoch weniges so heiß gegessen, wie's im Internet gekocht wird. Denn erstens handelt es sich gar nicht um ein gemeinsames System, Alibaba und Tencent betreiben getrennte Punktekonten. Alle Aussagen über die Sesame Credits beziehen sich rein auf Alibaba – etwa jene, dass Menschen, die zu lange Videospiele spielen, als »untätig« eingestuft werden. Warum sollte Tencent, einer der weltgrößten Spieleproduzenten, das unterstützen? Zweitens hat die Regierung damit (noch) nichts zu tun, die Spekulationen um künftige Folgen sind genau das: Spekulationen. Und drittens stören sich selbst die chinesischen Behörden am Alibaba-System, weil ihnen die beschleunigte Visa-Vergabe aufstößt. Warum wir's dennoch erwähnen? Um zu zeigen, womit Tencent neben seinen Spiele-Aktivitäten im Ausland sonst Aufmerksamkeit erregt. Und ganz unberechtigt ist diese Aufmerksamkeit doch nicht. Denn mit Genehmigung der chinesischen Staatsbank stuft Tencent tatsächlich die Kreditwürdigkeit seiner Nutzer ein. Weil Hunderte Millionen Chinesen keine Kreditkarten (die in den USA für Kreditchecks genutzt werden) besitzen, hat Tencent eine Alternative gefunden – und wertet die eigenen sozialen Netzwerke aus. Was dabei alles einfließt, bleibt unklar. Bezieht das System auch die Aussagen von Personen ein? Angesichts von Tencents Regierungstreue und Zensur-Vorgeschichte wäre das zumindest vorstellbar.





Tencent ist auch an Epic Games beteiligt, dem Studio hinter Unreal Tournament, sowie an GluGames, die den erfolgreichen Mobile-Shooter WeFire entwickelt haben.

Auch, dass ein solches System irgendwann zur Pflicht werden könnte, ist keine reine Spekulation, sondern beruht auf einem Protokoll des chinesischen Staatsrats. Der beschloss schon 2014, bis 2020 die gesetzliche Grundlage für ein »soziales Kreditsystem« zu schaffen, das von den Behörden selbst entwickelt wird. Und dieses System solle nicht nur die Kreditwürdigkeit einstufen, sondern auch »Aufrichtigkeit« hinsichtlich »Regierungsangelegenheiten« fördern. Was das heißt, bleibt nebulös, es lässt aber zumindest vermuten, dass man nicht nur Finanzen durchleuchten möchte. Dann wäre es durchaus denkbar, dass niedrige Punktewerte doch gesellschaftliche Nachteile bringen. Beispielsweise könnten »unaufrichtige« Chinesen von der Uni oder gar aus dem Staatsdienst fliegen. Oder Ausreiseverbote bekommen. Es wäre Peking zuzutrauen.

Die neue Weltmacht

Was bedeutet das nun für uns Spieler? Zunächst mal: keine Panik. Es gibt keinerlei Anhaltpunkte dafür, dass Tencent in League of Legends oder anderen Onlinespielen User ausspäht, geschweige denn chinesische Regierungstreue propagiert. Das Unternehmen versichert, sich in allen Ländern, in denen es tätig ist, an die Gesetze zu halten. Und wir wollen auch nicht vergessen, dass in letzter Zeit vor allem westliche Spieler unschöne Erfahrungen gemacht haben, wenn es um Privatsphäre geht – etwa mit der Datensammelwut von Windows 10. Und bereits 2013 hat der Whistleblower Edward Snowden enthüllt, dass der US-Geheimdienst NSA und sein britisches Pendant GCHQ Onlinespiele wie World of Warcraft oder Second Life überwachen.

Vielmehr spiegelt die Marktmacht von Tencent wieder, was sich auch in anderen Industrien zeigt: Die USA sind womöglich noch der wichtigste, aber nicht mehr der einzige Taktgeber weltweit; der Konkurrenzdruck aus China wächst. Die chinesischen Firmen stützen sich dabei auf ihren gewaltigen Heimatmarkt, auch im Spielebereich. Schon jetzt schätzt Newzoo, dass in China über 22,2 Milliarden Dollar mit Spielen umgesetzt werden, 200 Millionen Dollar mehr als in den USA. Und der Markt wächst rasant weiter, allein in der ersten Jahreshälfte 2015 um 21,9 Prozent. 99 Prozent aller Einnahmen stammen dabei aus Mikrotransaktionen, der Boom wurzelt fast ausschließlich in Free2Play-Spielen, Genauer gesagt in Smartphone-Titeln und MMOs, China ist der weltgrößte Markt für Online-Abenteuer. Kein Wunder, dass etwa NetEase, der chinesische Betreiber von World of Warcraft, jährlich fast zwei Milliarden Dollar erwirtschaftet und an mehreren eigenen PC-Titeln sowie an Mobile-Spielen zu weltweit beliebten Marken wie Kung Fu Panda und Tom & Jerry arbeitet. Die chinesische Regierung ermuntert Spielehersteller sogar zu Investitionen in den Weltmarkt. Doch keine Angst, die neue Weltmacht wird den westlichen Markt nicht umkrempeln – er funktioniert so, wie er ist. Wir müssen nicht befürchten, in Zukunft nur noch Asia-MMOs mit kurzberockten Engelsdamen vorgesetzt zu bekommen. Wir sollten uns aber daran gewöhnen, Namen wie Tencent in Spielen zu entdecken. Nun weiß ja auch jeder, wer sich dahinter verbirgt. ★

Laut einer Newzoo-Studio gibt es in China 740 Millionen Internetnutzer, 446 davon sind Spieler, 156 geben in Spielen Geld aus.

Ultima Underworld

TRIUMPH DER KELLERKINDER

Bereits ein Jahr vor Doom erleben PC-Spieler 3D-Bewegungsfreiheit, Ego-Perspektive und Echtzeitkämpfe. Doch Ultima Underworld ist kein simpler Shooter, sondern ein größenwahnsinnig ambitionierter Dungeon-Simulator.

Von Heinrich Lenhardt

Das wichtigste Dungeon der PC-Spielegeschichte wird passenderweise im Keller eines Bürogebäudes vollendet. Sechs Programmierer drängen sich in dem 20 Quadratmeter großen fensterlosen Raum in Somerville, einem Vorort der US-Metropole Boston. Sie haben mehr Ambitionen als Erfahrung, die Mehrzahl der Teammitglieder kommt frisch von der Universität. In ihrer Unerfahrenheit ignorieren sie die Grenzen des Möglichen, die Computerspielen Anfang der 90er-Jahre gesetzt scheinen. Diese Halbstarken wollen eine 3D-Welt simulieren, mit Texture-Mapping, realistischen Lichteffekten und Physiksimulation; dazu ein flexibles Rollenspielsystem, das dem Helden viele Freiheiten lässt. Bis zu 15 Stunden am Tag arbeiten die Entwickler auf roten Segeltuchsesseln an Klapptischen, weil sie sich keine ordentlichen Büromöbel leisten können. »Es ist ein Wunder, dass wir alle noch laufen können«, erinnert sich Programmierer Dan Schmidt Jahrzehnte später.

Als kleines Wunder darf man auch das PC-Spiel bezeichnen, das im März 1992 veröffentlicht wird. Es inspiriert zahllose Entwickler, spornt John Carmack bei seiner Arbeit an der Doom-Engine an und demonstriert den Schöpfern von The Elder Scrolls, wie ein Rollenspiel mit Ego-Ansicht und Echtzeitkämpfen funktionieren kann. Es ist der Vorgänger von System Shock und Thief, der geistige Großvater des modernen Sandbox-Gameplays. Sein Name ist Ultima Underworld



Avatar, du bist der Größte: Ultima Underworld rettete schöne Töchter, ganz Britannia und nicht zuletzt den Glauben an die Innovationsfreude der Spielebranche.

Nicht nur ein Spiel, eine Welt

Underworld hat mit Richard Gariotts Ultima-Serie ursprünglich gar nichts zu tun. Die Adaption der bekannten Marke war eine verkaufsfördernde Maßnahme, angeregt von Garriott persönlich, als dessen Firma Origin die Burschen aus Boston unter Vertrag nahm. »Unser Spiel ist nur sehr locker mit der Ultima-Handlung verbunden«, erklärt Paul Neurath, der Game Director von Ultima Underworld. »Wir wählten als Schauplatz einen inaktiven Vulkan auf einer Insel am Rande der Weltkarte, die niemand mehr besuchte – da mussten wir keine Überscheidungen damit befürchten, was Richard als Nächstes mit Ultima vorhatte.« Neurath hatte die ursprüngliche Idee für den Dungeon-Simulator und gründete dafür ein Entwicklungsstudio namens Blue Sky Technologies – später umbenannt in Looking Glass.

Weltbewegende Technologie

Ultima Underworld repräsentiert einen großen Schritt auf dem Weg vom abstrakten Spielgeschehen hin zu einer glaubhaft simulierten Welt. Ausgerechnet im von Regeln und Restriktionen geprägten Rollenspielgenre lässt es den Spieler von der Leine, statt linearer Levels präsentiert es eine Spielwiese mit bemerkenswerten Bewegungs- und Entscheidungsfreiheiten. Echtzeitablauf und Ego-Perspektive demonstrierte Dungeon Master bereits 1987 auf dem Atari ST. Doch dessen 3D-Welt ist nicht echt, erst bei Ultima Underworld können wir frei rennen, schwimmen,

 Das Kellerbüro in Somerville wurde gemietet, um dem Team lange Fahrten im dubiosen Kleinwagen (Geo Metro) zu ersparen.



Grafikwunder anno 1992: Das Texture-Mapping von Ultima Underworld beeindruckte sogar John Carmack von id Software.

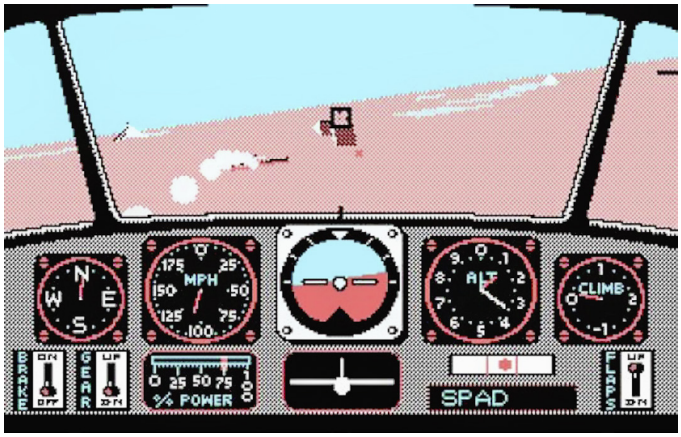
springen, schweben und die Umgebung mit 360-Grad-Freiheit erkunden. Eine zeitgenössische 20-MHz-CPU ohne 3D-Grafikkartenbeistand war da schwer gefordert: »Auch mit super-cleverem Programmcode in optimierter Maschinensprache konnten wir gerade so eine spielbare Framerate erzielen«, beschreibt Paul Neurath den technischen Kraftakt. Auf einem 386-Minimum-System ließ sich Ultima Underworld nur mit reduzierten Details spielen, es war ein prima Vorwand, um sich einen neuen 486-PC zu gönnen.

Basteln, schlafen, Popcorn machen

Was hinter der Kulisse steckt, wirkt nicht minder erstaunlich. Umgebung, Objekte und NPCs verhalten sich vergleichsweise realistisch und laden zum Experimentieren ein. Verschiedene Wege führen durch die acht Etagen der Stygian Abyss, in der unser Avatar landet, nachdem er der Entführung einer adeligen Tochter verdächtigt wird. Diese Unterwelt entpuppt sich als gescheitertes Multikulti-Utopia eines Idealisten namens Sir Cabirus. Wir lernen verschiedene Fraktionen kennen, sammeln Aufgaben und nützliche Informationen. Gängige Monsterklischees sollten Besucher der Stygian Abyss vergessen, auch Ghule und Trolle lassen mit sich reden, wenn man höflich fragt. Der eigentliche Star ist die Welt an sich: Türen werden mit einem passenden Schlüssel, Dietrich oder Zauberspruch geöffnet. Wenn alles versagt, haut man auf sie ein – da dies eine rapide Abnutzung der verwendeten Waffe zur Folge hat, am besten mit bloßen Fäusten. Unser Held muss essen und schlafen, sollte vor der Nachtruhe aber die Laterne löschen, damit die Lichtquelle nicht aufgebraucht wird. Gegenstände rutschen Abhänge hinunter, prallen von Wänden ab und lassen sich kreativ einsetzen. Wir ziehen mit einer Angel Fische aus dem Wasser, klimpern per Tastatur Melodien auf Musikinstrumenten oder basteln mit Holz und Öl eine Fackel. Kombiniert man einen Maiskolben mit deren Feuer, gibt's frisch geröstetes Popcorn.

Inspiration über den Wolken

Die Dungeon-Spuren führen in die 80er-Jahre zurück. Als der Rollenspiel-Fan und Hobby-Programmierer Paul Neurath im Ultima-3-Handbuch die Adresse von Origin Systems sieht, beschließt er, der Firma einen Besuch abzustatten. Der Origin-Firmensitz liegt zu dem Zeitpunkt in New Hampshire im Nordosten der USA, weil die Frau von Mitgründer Robert Garriott beruflich an die Region gebunden ist. Neurath ergattert einen Job als Tester und programmiert 1986 bei der Um-



Paul Neurath half bei den Chuck-Yeager-Flugsimulationen. Deren offene Missionen inspirierten ihn zu einem Rollenspiel mit Simulationsanteil.



Der Underworld-Vorläufer spielte im Weltraum: Neurath kombinierte 1989 bei Space Rogue Rollenspielelemente mit Action und 3D-Grafik.



Die wunderschöne Automap lässt sich sogar beschriften. Da wichtige Informationen nicht automatisch in einem Quest-Log festgehalten werden, kann man den Platz für Notizen gut gebrauchen.



Hurtig vor und zurück manövrieren, je nach Position des Mauszeigers wird eine von drei Schlagarten ausgeführt. Die Echtzeit-Kämpfe warfen die Rollenspielgepflogenheiten der frühen 90er-Jahre über Bord.

setzung des Strategie-Brettspiels Ogre mit. Seine erste Veröffentlichung als Designer erscheint ein Jahr später bei Sir-Tech Software: Das Weltraum-Actionspiel Deep Space: Operation Copernicus beeindruckt mit seiner ausgefüllter 3D-Grafik, ist aber kein großer kommerzieller Erfolg. Den mit mehr Rollenspiel-Elementen angereicherten Nachfolger Space Rogue veröffentlicht dann Origin 1989: »Bei Space Rogue untersuchte ich, wie du ein Spiel machst, bei dem du dich in einer 3D-Umgebung bewegst, mit Action und Kämpfen. Aber du kannst auch auf Planeten landen und dort herkömmlichere Rollenspiel-Interaktionen erleben«, meint Neurath. Er hilft auch seinem Kumpel Ned Lerner bei der Entwicklung von Chuck Yeager's Flight Trainer, einer von Electronic Arts veröffentlichten Flugsimulation. Obwohl die Weiten von Luft- und Weltraum scheinbar wenig mit der Enge eines Fantasy-Dungeons zu tun haben, waren diese Titel wichtige Etappen in der Entstehungsgeschichte von Ultima Underworld. »Durch die Arbeit an Flugsimulationen lernte ich das Potenzial von offenen interaktiven Welten kennen«, begründet Neurath. »Dort kannst du wählen, welches Flugzeug du steuerst, wo du hinfliegst, auf welchem Weg du da hinkommst und welche Aufträge du annimmst. Es gibt fast immer verschiedene Wege, um eine Mission zu erfüllen. Diese offene Natur erlaubte den Spielern mehr Handlungsfreiheit darin, wie sie



Im Revier der Seer studieren wir unsere wachsende Runensammlung. Zaubersprüche werden etwas umständlich durch das Aneinanderreihen von bis zu drei Symbolen aufgesagt.

mit dem Spiel umgingen. Im Gegensatz dazu waren Rollenspiele dieser Ära stark geskriptet und größtenteils lineare Erlebnisse.« Im Frühjahr 1990 stellt Paul Neurath ein zunächst vierköpfiges Team zusammen, um seine daraus resultierende Idee zu verwirklichen: einen Dungeon-Simulator.

Die offenen Münder von 1990

»Ich mochte Dungeon-Spiele wie Wizardry, The Bard's Tale und Dungeon Master«, erklärt Neurath. »Sie zeigten die Dungeons in Ego-Perspektive, aber deren Technologie war nicht in der Lage, sie realistisch zu rendern. Deshalb verwendeten sie Strichzeichnungen und man konnte sich nur im 90-Grad-Winkel drehen, alles sehr abstrakt.« Durch die Kombination der Offenheit von Simulationen mit dem Rollenspiel-Genre will er eine glaubwürdigere, einnehmendere Welt erschaffen. Bei der Technologie-Entwicklung hilft am Anfang Chris Green, der durch seine Arbeit an Flight Simulator 2 und Car & Driver bereits 3D-Erfahrung gesammelt hat. Frisch von der Universität kommt Programmierer Doug Church, der auch zwei Schulfreunde rekrutiert. Somit sind drei 20-Jährige mit null Spielproduktionserfahrung für die weitere Entwicklung der Engine zuständig. »Wir schrieben im Mai 1990 eine Demo, die verwendete etwas Assembler-Code von Car & Driver, Pauls alte Mathematik-Routinen und einen Haufen Code, den wir zusammen gehackt hatten«, erinnert sich Church an den Projektbeginn. »Damit fuhr Paul im Juni 1990 zur CES-Messe und zeigte die Demo Origin.« Neuraths alter Arbeitgeber tat gut daran, sich die Veröffentlichungsrechte an dem Dungeon-Simulator zu sichern, denn die Grafiktechnologie ist dem Rest der Spielebranche um Jahre voraus. »Das hat mich umgehauen. Als ich die Demo sah, dachte ich mir, dass die Welt sich gerade geändert hat«, beschreibt der damalige Origin-Produzent Warren Spector diese erste Begegnung mit der Underworld-Technologie. »Es gab [bei den Vorführungen] vie-



Quelle: Stephan Freundorfer

Looking Glass anno 1998, zwei Jahre vor Schließung des Studios. Ganz links erkennen wir Tim Stellmach. Der Lead Designer von Underworld 2 arbeitet auch am Nachfolger Ascendant mit. Doug Church, Hauptentwickler des Underworld-Renderers, lächelt in der Mitte des Grüppchens.

Lenhardts Lieblingsmomente



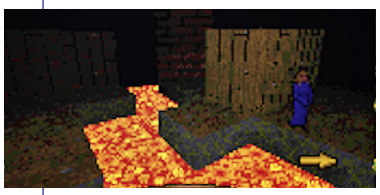
Die Ultima-Serie wirkte auf mich etwas zu anstrengend und bedeutungsschwer, doch Underworld war ein in jeder Hinsicht anderes Spiel. Statt weitläufiger Welterkundung und praktizierter Tugendhaftigkeit gab"s hier lediglich einen Dungeon, der dafür stimmig, detailliert und glaubwürdig simuliert wurde. Nicht nur Rollenspiel-Fans ließen sich von der 3D-Grafik verführen, zum richtigen Klassiker wurde Ultima Underworld aber erst durch seine spielerische Substanz. Aus heutiger Sicht stören das fehlende Quest-Log und kleine Bedienungsfummeligkeiten wie der Mouselook-Mangel. Gerade im ersten Teil sehen die Charaktermodelle schon arg pixelig aus, was ich aber unter »Retro-Charme« verbuchen würde. Teil 2 hatte einige Verbesserungen, aber das erste Spiel ist dank seiner Innovationsdichte der unerreichte Über-Klassiker. Ultima Underworld ist heute noch spielenswert.

Die Faszination des ersten Mals



So schön kann Dungeon-Atmosphäre sein: ein Held, eine Fackel und eine Karte, »dieses Gefühl, allein und schutzlos zu sein«, um Paul Neurath zu zitieren. Nervös wagen wir den ersten (stufenlosen!) Schritt ins Unbekannte. Obwohl nicht viel passiert, steckt der Underworld-Beginn voller Staun-Momente – auch wenn's damals auf dem 386er noch so ruckelte. Wie, ich kann sogar nach oben und unten sehen? Und was steckt in diesem Beutelchen? Die Automap hat eine Notizfunktion und die Fackel spendet dynamisches Licht? Das hat uns 1992 echt fertiggemacht.

Völlig losgelöst



3D ist nicht nur was fürs Auge, sondern wird auch konsequent bei Puzzles und Fortbewegung genutzt. Das größte Hochgefühl (im wahrsten Sinne des Wortes) beschert der erste Einsatz des Levitationszaubers. Endlich hat man die nötigen Runen zusammen, betätigt gespannt die E-Taste – und der Avatar erhebt sich in die Luft. Weder sonderlich schnell noch lange (aufpassen beim Schweben über Lava), aber es ist das i-Tüpfelchen für das ganze Spielwelt-Glaubwürdigkeitsgefühl – und regt zu allen möglichen »Was kann ich damit anstellen?«-Überlegungen an.

Pac-Man-Fieber



Underworld enthält so manchen kleinen Gag, diese Anspielung von Jon Maiar ist mein Liebling. Im Südosten von Level 5 gibt es eine Mine, in der wir zahlreiche Zanium-Klumpen aufsammeln und dabei diversen Geistern ausweichen. Es gibt sogar Teleporter, um schnell von einem Ende des Labyrinths zum anderen zu kommen. Im ersten Moment denkt man sich nicht viel dabei, aber beim Blick auf die Automap wird man doch etwas stutzig: Der ganze Bereich ist ziemlich genau wie ein Pac-Man-Level aufgebaut – fehlen nur noch die Power-Pillen zum Glück.

Panik in der Zwergenmine



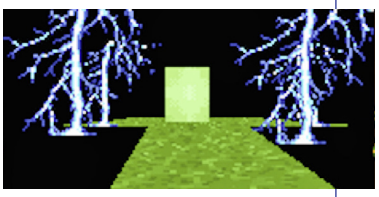
Nach ein paar Stunden haben wir uns an die für ein Rollenspiel ungewöhnliche Kampfsteuerung gewöhnt, ans Manövrieren und Hauen bei Ego-Perspektive. Die Zwer..., äh, die Bergmenschen warnen vor einem unsäglichen Monster, welches sich in einem Bereich ihrer Minen herumtreibt. Angespannt erkunden wir die Gänge, hauen Geröll mit dem Felshammer weg und plötzlich ... Waaah! Bei der ersten Begegnung mit dem Gazer ist so manche Kaffeetasse umgekippt, der schwebende Beholder-Verschnitt sieht wirklich fies aus (nach den Maßstäben von 1992 zumindest).

Sprachkurs mit Murgo



Dr. Owls Assistent sitzt bei den Lizardmen hinter Gittern, aber Kerkermeister Sseetharee lässt ja mit sich reden. Dummerweise beherrscht er lediglich die Sprache seines Volkes und wir verstehen nur Bahnhof, bis uns der gefangene Murgo Übersetzungsbeistand anbietet. Also pendeln wir zwischen den Charakteren und büffeln fleißig Lizard-Vokabeln: »Isili sstresh tosa, sseth? – Klar doch!«. Ein überraschendes Puzzle, dass aus einem Adventure stammen könnte. Komischer Zufall auch, dass dessen Designer Jonathan Arnold mal bei Infocom gearbeitet hatte.

Grün ist die Hoffnung



Beim Showdown mit dem Slasher of Veils werden wir in eine ebenso merkwürdige wie tödliche Welt versetzt. Welcher der beiden Wege führt zurück nach Britannia? Gab's nicht mal auf Dungeon-Level 1 einen kryptischen Hinweis bezüglich eines grünen Pfads? Jetzt aber hurtig, bevor uns der Dämon die letzten Lebenspunkte raubt. Aber dabei bloß nicht von der Plattform fallen. Noch nie war der Anblick des rettenden Moongates so wertvoll wie jetzt. Beim anschließenden Abspann atmen wir tief durch und genießen die Lobpreisungen auf dem Bildschirm.

le offene Münder«, erinnert sich Neurath. »3D-Texture-Mapping in Echtzeit wurde 1990 nur auf 100.000 Dollar teuren Workstations gemacht. Wir fanden heraus, wie wir die High-End-Algorithmen der Workstations auf einem einfachen PC anwenden konnten.«

Ansporn für id Software

Ein Rollenspiel-Dungeon in stufenlosem Echtzeit-3D zu berechnen, ist für die damalige Zeit so ungewöhnlich, dass Origin Aufklärungsflyer für Messen und Händler druckt. Bildsequenzen sollen die Bewegungsfreiheit in diesem »Virtual-Reality-Epos« verdeutlichen: Mit der Versprechung »Du wirst deinen Augen nicht glauben« wirde der Leser dazu ermuntert, sich beim Einzelhändler seines Vertrauens eine Demo-Version anzusehen, denn »gewisse Spiele lassen sich nicht mit ein paar Screenshots und Beschreibungstexten präsentieren«. Der PC-Spieler kennt so etwas noch nicht, id Softwares Ego-Shooter Wolfenstein 3D und Doom sollen erst später folgen. Deren 3D-Levels wirken schneller, sind aber simpler gestrickt als die Underworld-Spielwelt, deren kurviges Terrain mit Abhängen und verschiedenen Höhenstufen aufwarten kann. 1991 kommt es sogar zu einer inspirierenden Begegnung der beiden Entwicklungsteams: »Ein Jahr vor der Veröffentlichung hatten wir id Software eine Underworld-Demo gezeigt, und ich erinnere mich, wie John Carmack sagte, dass er einen schnelleren Texture-Mapper schreiben könnte«, gibt Doug Church zu Protokoll.

Hätten wir doch einen Shooter gemacht ...

Wie wäre die Spielegeschichte wohl verlaufen, wenn das Underworld-Team statt einer ambitionierten Simulation ein simples Actionspiel gemacht hätte, bevor id Softwares Shooter herauskamen? »Doom erschien an-

Nachdem Warren Spector als Produzent hinzukam, wurde ein Spectre auf Level 6 zu seinen Ehren auf den Namen Warren getauft.

derthalb Jahre später und hatte eine doppelt so schnelle Framerate. Underworld wurde als zäh kritisiert. Das lag daran, dass wir echtes 3D machten. Doom hatte Pseudo-3D, aber keine richtige 3D-Umgebung. Man versuchte sich auch nicht an anderen Dinge wie der Physik oder einem Rollenspiel-System. So konnte man alle Energie in einen schlanken, starken Renderer stecken. Dass Carmack ein brillanter Typ ist, war natürlich auch hilfreich«, meint Paul Neurath. »Statt so viele Innovationen in ein Produkt zu stopfen, hätten wir einen reinrassigen Shooter machen können, der wäre vielleicht ein Jahr früher fertig gewesen und sich womöglich besser verkauft hätte. Aber wir hatten diesen Ehrgeiz, wir wollten die ganze Vision, wir wollten alles – auch wenn das nicht unbedingt die cleverste Entscheidung war.«

Arm, aber sexy

Neuraths hochstrebende Vision ist zudem nicht ganz billig, von der ersten Technik-Demo bis zum fertigen Produkt sollen zwei Jahre vergehen. Paul Neurath erhält von Origin einen Vorschuss in Höhe von 30.000 Dollar – für ein Projekt, dessen Entwicklungskosten am Ende bei rund 400.000 Dollar liegen werden, für damalige Zeiten eine stolze Summe. Neurath investiert Einnahmen aus den Space-Rogue-Verkäufen und holt auch seinen alten Weggefährten Ned Lerner an Bord, um das Team während der zweijährigen Entwicklungszeit zu finanzieren. »Wir sind damit hingekommen, auch weil wir knausrig waren. Ich erinnere mich noch, wie ich bei [US-Discounter] K-Mart fürs Büro einkaufen ging, da kostete eine Vinyl-Jalousie nur 8,95 Dollar«, rechnet Paul Neurath nach.

Aufwendige Experimentierfreude

Das Underworld-Team besteht überwiegend aus jungen Burschen ohne vorige Entwicklungserfahrung – mit allen Vor- und Nachteilen. Da sie noch nicht so recht wissen, was möglich ist und was (eigentlich) nicht, erreichen die Neulinge mehr, als seine erfahrene Gruppe versucht hätte, meint Neurath: »Es war enorm befriedigend zu sehen, wie das Team lernte, wuchs und letztendlich ein brillantes Spiel produzierte.« Kreativ ist die Arbeitsweise, aber nicht besonders effizient. Vieles wird angedacht und zumindest teilweise programmiert, was nicht im fertigen Spiel enthalten ist. »Wir sagten uns einfach ›Lasst uns dieses wirklich coole Dungeon-Spiel in 3D machen!‹ «, erinnert sich Doug Church. »Für Underworld schrieben wir vier Bewegungssysteme und drei Kampfsysteme,

Rekord-Absteiger: Hinter den Kulissen der Unterwelt



Paul Neurath gründete 1990 für die Entwicklung eines Dungeon-Simulators Blue Sky Productions, später bekannt als Looking Glass. Zwei Jahrzehnte versuchte er vergeblich, Ultima Underworld fortzusetzen. Nun arbeitet er mit seinem neuen Team OtherSide Entertainment an Underworld Ascendant. Im Gespräch mit GameStar verrät der Spielemacher, warum es so lange gedauert hat und wie Ascendant im heutigen Rollenspiel-Markt bestehen soll.

GameStar: Ihr habt Ultima Underworld 2 in nur zehn Monaten produziert. Was hättet ihr mit mehr Zeit anders gemacht?

Paul Neurath: Ein Großteil unserer Technologie stammte noch aus den ersten Monaten der Entwicklung von Ultima Underworld im Frühjahr und Sommer 1990. Zu dem Zeitpunkt, als das Spiel veröffentlicht wurde, hatten wir viel gelernt, wie man die Engine hätte weiter verbessern können. Einiges von der System-Shock-Technologie hatten wir bereits für Underworld 2 im Kopf. Wir überlegten, wie wir die Welt noch einnehmender machen und das Gameplay weiter verbessern könnten. Aber in einem 10-Monate-Entwicklungszyklus hatten wir nicht die Zeit dafür. Deshalb verwendeten wir größtenteils die vorhandene Engine, die aus unserer Sicht aber bereits um ein Jahr veraltet war. Ich denke, dass wir so einiges von unserem technischen Vorsprung verloren hatten. Spiele wie Doom kamen raus, und auch andere begannen uns zu überholen.

Nach System Shock war eine Rückkehr zu Underworld unmöglich?

Wir hatten über die Jahre immer wieder ein Ultima Underworld 3 bei Origin und Electronic Arts gepitcht. Das Thema war nie komplett abgeschrieben, es hieß »lasst uns drüber nachdenken und in einem Jahr nochmal reden«, aber es passte nie in die Pläne. Dann lief es bei Origin auch nicht mehr so gut und gleichzeitig hatten wir bei Looking Glass andere Pläne, wir erhielten Kapital und begannen mit Flight Unlimited selber zu publishen.

1997 entstand wieder ein Design-Dokument für Ultima Underworld 3 bei Origin, stammte das von dir?

Ich hatte im Nachhinein herausgefunden, dass ein kleines Team bei Origin mal darüber nachgedacht hatte, ein Underworld 3 zu machen. Es kam nie über die Konzeptphase hinaus. Das war schon komisch, weil ich die Franchise-Rechte an Underworld besitze und Origin die exklusiven Publishing-Rechte hatte – ohne sie konnte ich nichts veröffentlichen, aber ohne mich konnten sie nichts entwickeln. Vielleicht dachten sie, dass sie zu einem späteren Zeitpunkt deshalb auf mich zukommen könnten, aber ich hatte damit nichts zu tun.

Wie ist es doch noch dazu gekommen, dass du jetzt ein neues Underworld-Spiel entwickelst?

EA hat sich über die Jahre sehr geändert. Früher war man unwillig, einem anderen Studio zu erlauben, etwas auf eigene Faust zu machen. Die Begründung, die ich einige Jahre zuvor noch gehört hatte, war: »Wenn wir das erlauben und dann macht jemand aus diesem Spiel einen Hit, und wir sehen töricht aus, weil wir diese Serie haben sausen lassen.« Aber zugleich konnte man sich nicht ausreichend dafür begeistern, um etwas Neues zu finanzieren, also blieb man auf der Marke sitzen. Dass hat sich geändert, weil man eingesehen hat, dass [wegen dieser Einstellung] zwei Jahrzehnte lang nichts passiert war. Man muss EA Anerkennung zollen, dass sie es jetzt zulassen, dass es mit diesen klassischen Serien wieder vorangeht.

Wie besteht ihr mit Underworld Ascendant gegen die modernen teuren Protzgrafik-Produktionen?

Es macht keinen Sinn für uns, direkt mit 50-Millionen-Dollar-Spielen zu konkurrieren. Die letzten Jahre haben gezeigt, dass es ein gar nicht kleines Publikum für andere Spiele gibt, aber du musst etwas bieten, das die AAA-Titel nicht haben. Wenn du viel Geld in ein Spiel steckst, ist es schwierig, innovativ zu sein und neue Gameplay-Arten auszuprobieren, weil es ein ziemliches Risiko ist. Die großen Titel müssen zig Millionen Stück verkaufen. Um ein riesiges Publikum zu erreichen, gerät das Spieldesign oft konservativ und man verlässt sich sehr auf die Aufmachung. Die Gelegenheit für unabhängige Studios wie OtherSide besteht darin, innovativ zu sein, zu experimentieren und eine Alternative zu den traditionellen AAA-Titeln zu bieten. Die original Underworlds waren im Grunde Indie-Titel, die mit sehr bescheidenen Budgets entwickelt wurden. Diese Spiele sind für ihre Innovationen bekannt und diese Tugend wollen wir fortsetzen. Und heute ist es viel leichter als früher, solche Spiele zu vermarkten, weil du die Fans mit Crowdfunding erreichen kannst.

Was ist ein besonders wichtiger Aspekt des Originals, den ihr bei Ascendant ausbauen wollt?

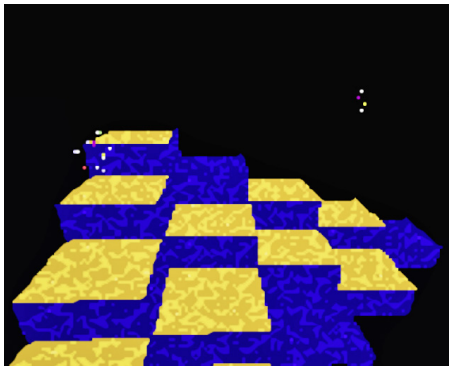
Wir wollen dem Spieler Entscheidungsfreiheit geben. Ultima Underworld hatte das schon ansatzweise. Nicht in gewaltigem Ausmaße, aber damals war es ziemlich neu, dem Spieler die Fähigkeit zu geben, eine Aufgabe auf verschiedene Wege zu lösen, abhängig von seiner Kreativität. Ich denke, wir werden das mit unserer Improvisation Engine weiterbringen. Underworld Ascendant soll die größte Menge an Spielerentscheidungen und -konsequenzen für Spiele dieser Art haben.

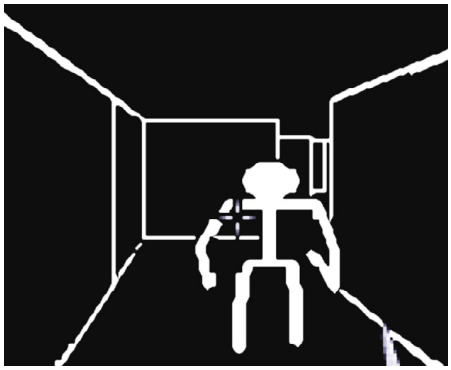


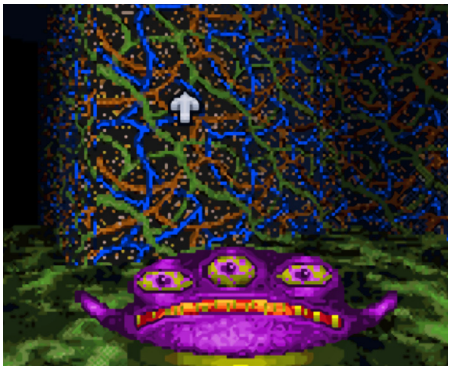
Kleine Viecher, großer Ärger: Im Kampf mit Spinnen wird der Held leicht vergiftet. Ein Zustand, in dem er kein Erholungsschläfchen wagen sollte.



Die Echsenmenschen haben ihre eigene Sprache, die wir sogar lernen können. »Bica Yeshor'click« bedeutet etwa »Hallo, mein Freund«.







Ausgeflippte Ideen in Underworld 2: das Hüpfpuzzle in Q*Bert-Manier, ein Strichgrafik-Labyrinth wie in den frühen Ultimas – und Aliens. Ja, Aliens.

denn unser Motto war: ›Die Idee klingt cool, lass uns mal loslegen.‹ Wir bekamen sie halb fertig und sagten dann ›Hä? Das funktioniert nicht‹. Das war in gewisser Weise nett; so konnten wir viele Dinge ausprobieren, die wir sonst nicht gemacht hätten. Aber es bedeutete auch, dass wir viel arbeiteten – quasi ständig, für eine lange Zeit.«

Jeder Entwickler sitzt dabei an mehreren Aufgaben, alle Programmierer kümmern sich auch ums Design. Studiochef Paul Neurath hat am meisten Erfahrung als Spieldesigner und gestaltet deshalb die ersten beiden Etagen des Dungeons selber, für die weiteren Levels sind unterschiedliche Kollegen zuständig. Nach einigen Entwicklungsmonaten sorgt nicht nur der chronisch klamme Kontostand für Kopfschmerzen, es klemmt auch bei der Kommunikation mit dem Publisher, der inzwischen komplett nach Austin umgezogen ist. Niemand bei Origin scheint sich so recht für die Betreuung von Ultima Underworld zuständig zu fühlen. Ein erster Producer wird rasch ersetzt, dessen Nachfolger ist verdächtig ruhig. Erst als Paul Neurath in Texas anruft, weil man lange nichts mehr gehört hat, erfährt er, dass dieser Mitarbeiter schon im Vormonat aufgehört hatte: »Es war klar, dass Ultima Underworld nicht viel Aufmerksamkeit von Origin erhielt. Wenn man berücksichtigt, dass Origin 2.000 Meilen entfernt und mit seinen intern entwickelten Spielen beschäftigt war, hätte man vielleicht damit rechnen sollen. Wir waren an einem Tiefpunkt und hörten sogar, dass Origin das ganze Projekt abblasen würde. Ich bin mir sicher, dass Ultima Underworld niemals veröffentlicht worden wäre, hätte nicht Warren Spector die Producer-Rolle übernommen.«



Aller guten Dungeons sind drei: Underworld Ascendant

Underworld Ascendant ist der dritte offizielle Teil der Serie und soll Ende 2016 erscheinen. Paul Neurath leitet das Entwicklungsstudio OtherSide Entertainment, zu dem auch weitere Veteranen von Looking Glass und dem Bioshock-Studio Irrational Games gehören. Sogar Warren Spector ist in einer Beraterfunktion wieder mit an Bord. Bei der Rückkehr in die Stygian Abyss steht spielerische Flexibilität im Mittelpunkt, wie der Technologie-Name »Improvisation Engine« verdeutlicht. Unter Ausnutzung der Umgebung soll es zahlreiche Lösungsmöglichkeiten für Konfliktsituationen geben. Statt zum Beispiel eine Spinnenhorde zu bekämpfen, könnte man per Zauberspruch eine Pilzbarriere herbeizaubern oder eine Brücke zerstören, um den Monstern den Weg abzuschneiden. Drei Charakterklassen (Krieger, Magier, Dieb) dienen als Helden-Ausgangsbasis, im weiteren Spielverlauf sollen beliebige Skill-Mischungen möglich sein. Der Umgang mit Dunkelelfen, Zwergen und Shamblern hat Konfliktpotenzial, erweist man einer Partei einen Gefallen, kann sich dies nachteilig auf unseren Ruf bei einer anderen Fraktion auswirken.

Warren Spector eilt zur Rettung

Spector kennt Neurath noch aus Space-Rogue-Zeiten, seine Stimme hat bei Origin Gewicht – und er ist ein Fan von Underworld. Schon nach der denkwürdigen CES-Vorführung wollte er das Spiel betreuen, wurde aber zunächst anderen Aufgaben zugeteilt. Als er das verwaiste Projekt schließlich übernimmt, profitiert das ganze Team von seiner Erfahrung, wie Doug Church betont: »Wir hatten das Glück, Paul und Warren als unsere erfahrenen Veteranen zu haben. Warren war nicht nur in kreativer Hinsicht großartig und half uns beim Feinschliff. Er wusste auch, wie man Projekte fertigstellt, er motivierte das Team und hielt uns auf dem richtigen Weg.« Spector stattet dem Blue-Sky-Team im zweiten Entwicklungsjahr regelmäßig Besuche ab und verteidigt Ultima Underworld auch intern: Schließlich werden innovative Spie-





Ultima Underworld 2 wurde in lediglich neun Monaten produziert. Der Nachfolger versuchte eine stärkere Anbindung an die Ultima-Spielwelt. Zu Beginn treffen wir sogar Lord British.





Ultima Underworld führt uns in die schwebende Burg Killorn Keep, dessen Ritter dem finsteren Guardian huldigen. Hier können wir kämpferisch oder diplomatisch vorgehen. Oder wir schnetzeln die Gehirnkreaturen, die das Schloss in der Luft halten. Dann stürzt es ab, alle Bewohner sterben.

le, die sich nicht in etablierte Schubladen pressen lassen, von Marketing und Vertrieb schon damals oft argwöhnisch beäugt.

»Wissen die, dass wir keine Profis sind?«

Doug Church erinnert sich an seine Gefühle, als er das fertige Spiel erstmals in einem Geschäft erblickt: »Es ist ziemlich seltsam, das eigene Werk eingepackt in Klarsichtfolie zu sehen. Ich dachte mir: ›Wissen die nicht, dass wir keine Profis sind? Wenn die Leute das kaufen, werden sie es merken…‹ «. Seine Sorge ist unbegründet, das Endprodukt verzückt weltweit die Fachpresse und erntet »Rollenspiel des Jahres«-Ehren; in den deutschen Spielemagazinen räumt Ultima Underworld reihenweise die begehrten 90er-Wertungen ab. Doch die Verkaufszahlen sind in den ersten Monaten enttäuschend und steigen erst allmählich an. Testberichte, Mundpropaganda und Hardware-Upgrades spielen da gleichermaßen eine Rolle, richtig gut läuft das Programm ja erst auf einem 486er-PC. Langfristig verkaufen Underworld und sein Nachfolger über einen Zeitraum von 15 Jahren mehr als eine Million Einheiten, doch die schwachen Zahlen der ersten Monate dämpfen den Enthusiasmus beim Publisher. »Als Folge bekamen die Underworlds nie das Maß an Marketing-Unterstützung, das einige der anderen Top-Origin-Spiele erhielten«, erklärt Neurath. Zwar wird sein inzwischen Looking Glass getauftes Studio mit einer Fortsetzung beauftragt, doch die muss auf Druck des Publishers in Rekordzeit produziert werden – denn der braucht dringend Umsatz.

Im Akkord entsteht »Underworld 1.5«

18 bis 24 Monate hatte Looking Glass vorgesehen, um Ultima Underworld 2 zu entwickeln, doch das Team muss die Fortsetzung in gerade mal zehn Monaten runterreißen. »Normalerweise lässt man mehr Zeit zwischen zwei Teilen vergehen. Aber Origin hatte finanzielle Probleme und deshalb fragte man uns, ob wir in unter einem Jahr einen Nachfolger hinkriegen könnten«, erklärt Paul Neurath. »Das Gute daran war,

Inspiriert von Underworld: Fünf klassische Enkel

System Shoc (1994)



»Alles, was wir aus den beiden Underworld-Spielen gelernt hatten, ließen wir in System Shock fließen. Man kann eine sehr direkte Verbindung zwischen diesen Titeln sehen«, beschreibt Paul Neurath die SF-Symbiose aus Ego-Shooter und Rollenspiel.

The Elder Scrolls: Arena (1994)



Aus Gladiatoren-Action wurde ein Rollenspiel – nicht zuletzt, weil dessen Hauptentwickler Vijay Lakshman, Ted Peterson und Julian Lefay Fans von Ultima Underworld waren. Die Ähnlichkeiten bei Ego-Ansicht und Echtzeitkämpfen sind offensichtlich.

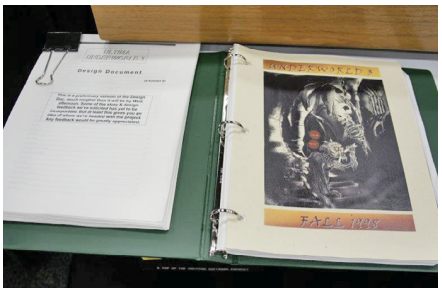
Thief – The Dark Project (1998)



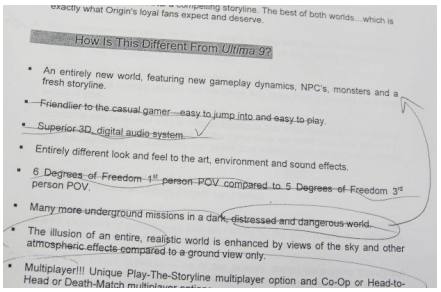
»Hey, erinnert ihr euch an die Stealth-Elemente von Underworld? Ich frage mich, wie wohl ein Spiel aussehen würde, das sich ganz auf Stealth fokussiert …«. Aus solchen Überlegungen entstand bei Looking Glass dieser Pionier des Schleichaction-Genres.

»Düster, Koop, casual-freundlich«: Die Underworld-Pläne von 1997

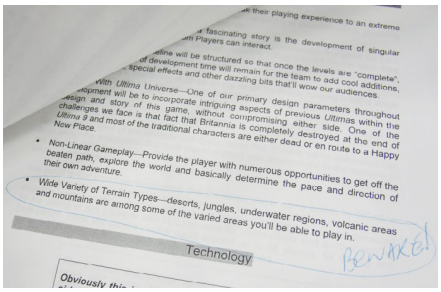
Origin-Gründer Richard Garriott hat seine alten Geschäftsunterlagen glücklicherweise nicht in die Altpapier-Tonne geworfen, sondern der University of Texas in Austin gestiftet. Die »Richard Garriott Papers« umfassen Dokumente, Software und Artworks aus den Jahren 1980 bis 2007. Darunter befindet sich (neben kuriosen Fundstücken wie »sechs Gummi-Fledermäuse«) auch ein Designdokument für Ultima Underworld 3 aus dem Jahr 1997, das Garriotts handschriftliche Notizen enthält. (Bilder von: facebook.com/TheRPGFanatic/)



Das Design-Dokument vom August 1997 hoffte auf eine Veröffentlichung von Ultima Underworld 3 im Herbst 1998. Doch wie so viele der Origin-Endzeit (z.B. Wing Commander Online) wurde es nie fertig.



Der bangen Frage »Wie unterscheidet es sich von Ultima 9?« widmete man einen eigenen Bereich. Betont wurden die neue, düstere Welt, höhere Einsteigerfreundlichkeit und sogar Multiplayer-Spielvarianten.



»Vorsicht!«, notierte Garriott neben der ambitioniert langen Liste geplanter Geländetypen. Die Handlung von Underworld 3 sollte nach den Ereignissen von Ultima 9 spielen, das sich aber um Jahre verzögerte.

dass wir gleich mit dem nächsten Underworld weitermachen konnten. Alle erhielten eine Woche Urlaub,dann ging es gleich mit Teil zwei weiter. Aber wir hatten dafür nur zehn Kalendermonate und konnten in der Zeit keine vollwertige Fortsetzung machen. Es war mehr wie eine 1.5-Version von Ultima Underworld. Wir konnten die Technologie nicht so stark verbessern, wie wir gerne wollten. Im Nachhinein gesehen war das eine unglückliche Entwicklung, denn wir hätten viel mehr reinstecken und die Serie wachsen lassen können, statt möglichst schnell etwas rauszuhauen.«

So hat Ultima Underworld 2: Labyrinth of Worlds lediglich Detailverbesserungen wie ein größeres 3D-Fenster, verfeinerte Grafik und abwechslungsreichere Schauplätze. Im Gegensatz zum Vorgänger werden Ultima-Spielwelt und -Persönlichkeiten stärker berücksichtigt, was auch gewisse Nachteile mit sich bringt. Irgendwie ist es nett, das Schloss von Lord British in 3D zu erforschen, aber der Auftakt gerät dadurch recht zäh. Sobald der Avatar mit den Besuchen in acht verschiedenen Dimensionen loslegen kann, kommt das Spiel besser in Fahrt. Underworld 2 ist etwa doppelt so umfangreich wie sein Vorgänger und verschärft den Schwierigkeitsgrad, verkauft aber nur halb so viele Einheiten. Das lag wohl auch daran, dass viele Spieler noch mit Teil eins gut beschäftigt waren, der sich ein Jahr nach Erscheinen besser verkaufte denn je. Der Zahleneinbruch von Ultima Underworld 2 bestätigt jedenfalls die Skeptiker in Origins Verkaufsabteilung. Zudem gibt es kreative Gründe, weshalb ein dritter Teil erst einmal auf Eis gelegt wird.

System Shock kommt dazwischen

Looking Glass kann eine Dungeon-Pause gebrauchen. Drei anstrengende Entwicklungsjahre haben die Mitarbeiter zermürbt, der Underworld-Burnout führt zu einer neuen Spielidee: ein Welten-Simulator, der in einem Science-Fiction-Szenario angesiedelt ist. Beim Publisher Origin diskutiert man die Idee eines Spin-offs der Wing-Commander-Serie mit dem Arbeitstitel Alien Commander. Die Entwickler entscheiden sich letztendlich für eine eigenständige Spielwelt, 1994 wird ihr neues Werk unter dem Namen System Shock veröffentlicht. Ultima Underworld 3 ist deswegen nicht ganz vom Tisch: Richard Garriott meint 1993, dass sich das dritte Spiel in der frühen Planungsphase befinde.

Doch Origin ist im Vorjahr von Electronic Arts übernommen worden und hat seine Unabhängigkeit bei Produktentscheidungen verloren. Das Studio soll sich nun auf weniger Spiele konzentrieren, in die umso mehr investiert wird. Mitte der 90er-Jahre liegt der Fokus vor allem auf Wing Commander und Ultima Online. Für Ultima Underworld 3 gibt es immer wieder Anläufe, aber kein grünes Licht: »Ich wollte schon immer eine Underworld-Fortsetzung machen, aber zwei Jahrzehnte lang bekam ich nichts genehmigt«, meint Paul Neurath. Das vorhandene Vertragswerk sorgt für einen Stillstand: Die Marke gehört Neurath, aber Electronic Arts besitzt die exklusiven Veröffentlichungsrechte – der eine kann ohne den anderen kein neues Underworld-Spiel machen. Bis es 2014 einen überraschenden Durchbruch gibt.

Ultima nein, Underworld ja

Bei Electronic Arts hat ein Umdenken stattgefunden. Statt auf alten Rechten zu sitzen, erlaubt man unabhängigen Studios, damit etwas Neues zu machen. So kann Brian Fargo Wasteland 2 und ein neues The Bard's Tale entwickeln. Und Paul Neurath kann mit rund 20 Jahren Verspätung endlich sein drittes Underworld-Spiel machen. Eine Kickstarter-Kampagne bringt im Februar 2015 rund 860.000 Dollar Startkapital für Underworld Ascendant ein, das Ende 2016 erscheinen soll. Es knüpft an Ereignisse, Charaktere und Schauplätze der beiden Vorgänger an, nur das Wörtchen Ultima fehlt – diese Marke rückt Electronic Arts nicht heraus. Aber das lässt sich verschmerzen, Underworld war ja einst ohne Ultima-Drumherum konzipiert worden. Ascendant entsteht nun unter Leitung von Neurath in einem Vorort von Boston, gut 20 Autominuten vom zugigen Kellerraum entfernt, in dem Ultima Underworld einst vollendet wurde. Also fast wie in alten Zeiten, nur dass die PCs mehr Rechenkraft haben – und die Programmierer nicht mehr in Segeltuchsesseln lümmeln, sondern jetzt auf ordentlichen Bürostühlen sitzen. ★



Harvey Smith wollte ein Spionagespiel machen, Warren Spector Science Fiction, herausgekommen ist Deus Ex. »Wir redeten darüber, wie wir Underworld und System Shock auf die nächste Stufe heben könnten«, beschreibt Smith den Klassiker der Entscheidungsfreiheit.



Das erste Spiel von Arkane Studios (Dishonored) sollte eigentlich Ultima Underworld 3 heißen. Gründer Raph Colantonio war ein Fan der Serie, doch Electronic Arts rückte die Lizenz nicht heraus. Deshalb erschien Arkanes Unterwelt-Rollenspiel unter dem Namen Arx Fatalis.

Der Dämon Slasher of Veils hieß ursprünglich Ranthru (»ran through«), weil er durch eine Lücke zwischen den Welten rannte.



Religion und Spiele, Teil 1

GODMODE

Kirchen, Synagogen, Moscheen und Friedhöfe – Religion gehört zu unserem Alltag. Das spiegelt sich auch in Spielen wider. Von Michael Förtsch

Der Mensch ist ein Wesen des Glaubens. Das war er schon immer. Einst sah er in Bärenfelle gehüllt zu den Sternen hinauf und konnte nicht begreifen, was er da erblickte. Er zitterte vor unerklärlichen Gewalten, vor Fluten und Vulkanen, Tornados und Gewitterblitzen. Für all das, dachte er, muss doch jemand verantwortlich sein. Also machte sich der Mensch ein Bild von übernatürlichen Wesen, die von oben auf ihn herabschauen, über ihn wachen – oder ihn strafen. Er schichtete Steine zu Tempeln, um den Herrn des Himmels zu huldigen, sie um reiche Ernte oder Verschonung vor Unheil zu bitten. Er meißelte Statuen von perfekten Wesen, die von einem Berg herab das Geschick der Menschheit lenken. Er bettete uralte Mythen und Lebensregeln in seinen Glauben ein, verfasste heilige Schriften und errichtete Schreine, Kirchen, Kathedralen, um gemeinsam mit anderen dem jeweils »einen Gott« zu dienen. Einer nicht beweisbaren Entität, die er jedoch für sein Dasein, sein Schicksal und Nachleben verantwortlich sah. Und deren Ehre er, sollte es nötig sein, mit dem Schwert verteidigen würde.

Selbst in unserer so von Wissenschaft geprägten Zeit ist die Religion allgegenwärtig. Denn ob wir wollen oder nicht, sind wir Homo Sapiens genetisch darauf getrimmt, zu glauben und uns in Zeremonien zu ergehen – ganz gleich, ob übermenschliche Mächte wirklich existieren oder nicht. Laut der Evolutionspsychologie dienen Glaube und seine Auslebung nämlich als Mechanismus, der uns den Alltag besser bewältigen lässt; als Katalysator zur Verarbeitung all der Eindrücke und Geschehnisse, die im Verlauf unseres Lebens über uns hereinbrechen. Glaube kann Trost spenden, er kann ein Gemeinschaftsgefühl schaffen, er kann jedoch auch missbraucht werden, um Menschen zu kontrollieren oder sogar aufzuhetzen. Was biologisch dahinter steckt, versucht die (umstrittene) Wissenschaft der Neurotheologie

 Das Wort »Religion« wurzelt im lateinischen »relegere« (bedenken, achtgeben) und bezeichnet die Beachtung von Vorschriften.



Diese Super-Mario-Version des Letzten Abendmahls stammt vom japanischen Pixelkünstler ta2nb. Mehr von ihm gibt's unter: http://blog.ta2nb.main.jp/



Auch in Minecraft errichten viele Spieler imposante Kathedralen. Das hat allerdings meist weniger mit Glaube zu tun als mit der architektonischen Herausforderung der Monumentalbauten.

zu erklären. Die verortet unseren Hang zum Glauben im Lobus parietalis superior, dem Scheitellappen des Gehirns. Seiner jahrtausendelangen Arbeit, chemischen Prozessen und funkenden Neuronen sei es zu verdanken, dass Gotteshäuser bis heute wie selbstverständlich unser Stadtbild prägen, dass Buddha-Statuen Yoga-Studios schmücken, dass wir Kruzifixe sowie Halbmonde um den Hals und Kippas auf dem Kopf tragen. Und das gilt eben nicht nur für die echte Welt, sondern auch für die Welt der Videospiele.

Kirchen überall

Eines vorneweg: Uns ist bewusst, dass Religion für viele Menschen ein Reizthema darstellt. Wir wollen uns an dieser Stelle kein Urteil über bestimmte Konfessionen oder den Glauben an sich anmaßen, sondern lediglich deren Darstellung in Spielen untersuchen. Denn die ist tatsächlich allgegenwärtig, auch abseits eindeutiger Fälle wie dem Göttersimulator Black & White stolpern wir am Bildschirm immer wieder über religiöse Elemente und Motive. Rasen wir zum Beispiel in Grand Theft Auto mit dem Wagen durch die Straßen von Los Santos und Liberty City oder in Watch Dogs durch Chicago, dann ziehen Kirchen, Synagogen sowie die Hauptquartiere von Sekten an uns vorbei. In Assassin's Creed erklimmen wir die Türme von Kathedralen und Moscheen. In Anno, Die Siedler sowie SimCity wachsen Gotteshäuser aus dem Boden; im Himalaya-Wind von Far Cry 4 flattern Gebetsfahnen, in Die Sims können Spieler in einer Zeremonie heiraten.

In der Strategieserie Civilization dürfen Hobby-Staatenlenker bereits seit dem vierten Teil eigene Glaubensgemeinschaften gründen, in Civilization 5 schalten sie durch die Wahl von Dogmen sogar Vorteile frei. Wer etwa dem Jagdgott huldigt, steigert die Nahrungsausbeute von Wildvorkommen. Wenn ein Szenario exotisch wirken soll, greifen Entwickler häufig auf Natur- oder Stammesreligionen zurück, die sich von »klassischen« Glaubensgemeinschaften dadurch unterscheiden, dass sie keine heiligen Schriften besitzen. Zum Beispiel in Far Cry 3 mit seinen eingeborenen Schamanen, barbusigen Fruchtbarkeitsritualen und Drogenrausch-Halluzinationen. In Klassikern wie Monkey Island, Gabriel Knight und Shadow Man spielen wiederum Voodoo-Kulte eine essentielle Rolle. Und selbst in Fantasy-Welten erwarten uns religiöse Symbole und Monumente, in World of Warcraft etwa die riesige Kathedrale von Sturmwind sowie die Klassen Priester und Schamane. In Fable können wir Geld an religiöse Institutionen spenden, in The Witcher 3 hetzen die Prediger des Ewigen Feuers gegen Hexen und Zauberer, die Elder-Scrolls-Serie fährt für jedes ihrer neun Völker ein ganzes Pantheon plus dämonische Gegenspieler auf. Religion gehört in Spielen wie selbstverständlich dazu.



Seine düstere Stimmung verdankt das PS4-exklusive Bloodborne auch der drückenden Kulisse der Stadt Yharnam, die von gotischen Kathedralen inspiriert ist. Die dort ansässige Heilungskirche basiert auf der Idee von christlichen Wallfahrtsorten und sogenannten Reliquientranslationen, bei denen etwa heiliges Wasser oder Relikte Gläubige auf wundersame Weise von ihre Leiden erlösen.



Spieler von Civilization 5 basteln sich ihre eigene Religion.



Naturreligionen sollen Szenarien exotischer machen, beispielsweise in Far Cry 3.



Surreale Gestalten, leuchtende Lichtbogenklingen und bizarre Landschaften. El Shaddai: Ascension of the Metatron ist eine sehr eigene und sehr japanische Auslegung des apokryphen Buches von Henoch.



Der Voodoo-Kult spielt in Klassikern wie Monkey Island, Gabriel Knight und Shadow Man eine essentielle oder zumindest tragende Rollen.

Religion ist Motivation

Aber wieso eigentlich? »Religionen sind das, was viele Menschen treibt, motiviert und, ob bewusst oder unbewusst, ihr Handeln, aber auch unsere ganze Kultur und unser Sozialleben mitbestimmt«, erklärt der amerikanische Psychologe Jamie Madigan, der sich seit Jahren mit der Psychologie von und in Videospielen auseinandersetzt. Ein Spiel, das religiöse Aspekte rigoros ausklammern würde, würde sich laut Madigan »für einen Menschen unvollständig, fremd und wenig greifbar« anfühlen. Glaube schafft Glaubwürdigkeit. »Religion kann auch helfen, den Zustand einer Welt und ihrer Figuren zu transportieren«, ergänzt Chris Avellone, der Rollenspielikonen wie Fallout 2, Icewind Dale, Fallout: New Vegas und jüngst Pillars of Eternity erschuf. Vor allem in Letzterem spielen Glaube und Götter die tragende Rolle. »Die Kirchen, Tempel, Praktiken, Priester und so weiter, all das weckt Gefühle. Es vermittelt uns ein Bild des Szenarios.« Religiöse Symbolik ist für uns leicht verständlich – sie muss aber nicht positiv besetzt sein. Die alles überragende gotische Kathedrale der PS4-Werwolfjagd Bloodborne wirkt imposant und ehrfurchtgebietend, aber auch erdrückend und unheimlich. Gigantische Statuen und eindringliche Prediger in Bioshock Infinite oder Final Fantasy 10 zeugen von einer verbrämten, monotheistischen Gesellschaft: nach außen prächtig und mächtig, doch im Inneren verdreht und tyrannisch, nur dem »einen Gott« ergeben. Städte mit unterschiedlichsten Gottheiten geweihten Tempeln und magischen Zirkeln wie in Fable oder Baldur's Gate 2 lassen dagegen eine vielfältige, lebendige, tolerante Multikulti-Gesellschaft vermuten. Und wenn Typen eine Atombombe anbeten, wie in Fallout 3? Klare Sache, hier kann etwas ganz und gar nicht stimmen: Diese Welt muss vollkommen bekloppt sein.

Xeno-Theologie

Auch wenn fiktive Kulte und Religionen in Videospielen häufig fremdartig und farbenfroh wirken, sind sie doch stets stärker in unserer Welt verhaftet, als man vermuten würde. Selbst Spielemacher, die reale Religionen scheuen, lassen sich zumindest immer neu von religiöser Geschichte und existenten Glaubensgemeinschaften inspirieren. »Spiele ziehen uns in fiktive Universen, doch sind sie in vielerlei Hinsicht immer Abbilder realer Vorbilder und Archetypen«, bestärkt Greg Perreault, videospielbegeisterter Religionsexperte und Assistenzprofessor für Journalistik an der Appalachian State University in Boone, North Carolina. »Spiele sind Kopien oder Mosaike vorhandener Glaubenssysteme.« Das zentrale Religionsgespinst der legendären Ultima-Serie speist sich etwa aus verschiedensten sakralen Fragmenten und formt so einen sogenannten »Eklektizismus«: eine Art Patchwork-Religion. Die für Ultima essentiellen Tugenden wie Tapferkeit, Mitleid und Ehre spiegeln beispielsweise die Zehn Gebote des Christentums und die buddhistische Idee des Karma, nach der jede Handlung unweigerlich Folgen hat – womöglich erst im nächsten Leben. »Ich habe vieles aus der buddhistischen Lebensphilosophie entlehnt«, gesteht der Ultima-Schöpfer Richard Garriott. »Da gibt es keinen Gott, keinen Teufel und keine Seelen, es ist keine klassische Religion.



Das spielt der Vatikan

Der Mehrspieler-Titel Natural Selection 2 ist das beliebteste Spiel im Vatikan. Zumindest laut den Angaben, die der Service Steam Spy aus den Nutzerdaten von Valves Spieledienst extrahiert hat. Ausgerechnet ein Spiel über Evolution – das mag manch strenggläubigen US-Christen wurmen. Auf den Plätzen folgen die Japano-Rollenspielserie Hyperdimension Neptunia aber auch Metal Gear Solid 5: Ground Zeroes und The Stanley Parable. Zockende Priester? Ja, warum nicht? Und natürlich hat der Vatikan auch viele junge Angestellte, etwa die Mitglieder der Schweizer Garde. Für Aufsehen – und Gelächter – sorgte 2013 eine Meldung von Sega: Mittels versteckter Ortungscodes hatte der Publisher nach eigener Aussage festgestellt, dass sein Football Manager 2013 weltweit über zehn Millionen Mal schwarzkopiert worden war. Demnach wurden 547.000 IP-Adressen von Software-Piraten nach Italien zurückverfolgt – und eine davon stammte aus dem Vatikan!



Da schaut der Helios: Die Action-Saga God of War verwurstet die griechische Mythologie zum Schlachtfest, bei dem die Götter nicht nur schlecht, sondern meist auch tot wegkommen. Die Kräfte und Positionen im Pantheon sind jedoch stets korrekt gezeichnet, und die ganze Reihe ist ein Lehrstück über den Sturz von mächtigen Kasten, die sich's zu bequem gemacht haben.

Aber es existieren moralische und spirituelle Ansprüche.« Solche Ansprüche muss der Ultima-Held – und damit der Spieler – an sich selbst stellen, um zum Avatar zu werden, dem Inbegriff der Tugenden.

Der Avatar hat nichts mit blauhäutigen Aliens zu tun, sondern ist eine Art Misch-Messias aus drei Archetypen. Er ist Lehrer, Gesandter und Erlöser zugleich, also gewissermaßen Buddha, Christus und Engel in Personalunion. In Sachen Symbolik klaut die Ultima-Reihe unbedarft beim Christen- und Judentum, beim Islam, bei Esoterik und gar beim Okkultismus. »Vieles habe ich verwendet, weil es einfach cool aussah«, gesteht Garriott. »Da waren hebräische Worte, Pentagramme, das ägyptische Anch-Symbol, alles Mögliche, und es passte meist irgendwie zusammen – manchmal aber auch nicht.« Das bringt dem Designer sogar Ärger ein: Weil auf der Schachtel von Ultima 3 ein gefügelter Dämon abgebildet ist, bezichtigen christliche Fundamentalisten Garriott der Teufelsanbeterei. Erst das inspiriert ihn dazu, 1985 in Ultima 4 die Tugenden einzuführen. Er möchte klarmachen, dass es hier um das Gute geht. Doch selbst danach gibt es regelmäßig religiös motivierte Beschwerden über Ultima. Etwa, als auf der Packung von Ultima 8 ein Pentagramm prangt, ein fünfzackiger Stern in einem Kreis. Der gilt oft irrtümlich als Beschwörungssymbol für ziegenfüßige Hornträger, ist aber in Wahrheit ein jahrtausendealtes Schutzzeichen gegen Unheil und böse Geister; selbst christliche Kreuzritter trugen fünfzackige Sterne auf ihren Schilden. Dennoch zeigt diese Episode, welch starke Gefühle solche Symbole in Menschen auslösen können – es ist schwierig, religiöse Spielmotive sauber von der echten Welt zu trennen.

Cargo-Kult mit Wumms

Und Ultima ist eben längst nicht das einzige Spiel mit Parallelen zu echten Religionen. Die Kirche der Kinder des Atoms etwa, die Atombomben-Verehrer aus Fallout 3, betreiben eine Art Cargo-Kult. Ähnlich den primitiven melanesischen Inselvölkern, die in den US-Bombern des Zweiten Weltkriegs Götterboten sahen, verehren auch die Menschen der Postapokalypse eine Technologie als Manifestation einer übersinnlichen Kraft – genauer gesagt: als Gabe des Gottes Atom. Doch während die Ureinwohner harmlose Frachtkisten und aus Stroh und





Die Opferung Isaaks gehört zu den prägenden Momenten der Bibel. Abraham ist bereit, seinen Sohn zu opfern, um Gott seinen Glauben zu beweisen. Im Spiel The Binding of Isaac hofft die Mutter, eine Nachricht aus dem Himmel zu empfangen.

Holz gezimmerte Flugzeugmodelle anbeteten, wählten die Einwohner der Fallout-Stadt Megaton einen scharfen Nuklearsprengkopf als götzenhafte Reliquie. »Ich glaube, diese Gruppe war als witzige Einlage gedacht. Und das ist sie auch«, deutet Greg Perreault. »Jedoch wäre ein derartiger Kult in einem realen Endzeit-Szenario alles andere als abwegig, sondern sogar sehr wahrscheinlich.« Gleichsam historisch und wirklichkeitsnah ist die Diablo-Reihe, die stets aufs Neue die Wiederkehr des titelgebenden Teufels und seiner Schergen zelebriert. Die gesamte Serie erinnert dabei an die endzeitlichen Motive des christlichen



Pfui! Die christlichen Prediger haben sich die Hölle als furchtbaren Ort ausgemalt, aber bestimmt nicht so wie in Dante's Inferno.



Auf der Spielemesse E3 2009 inszenierte Electronic Arts als Werbegag einen vermeintlichen Protest gegen Dante's Inferno. Angebliche christliche Fundamentalisten schwenkten vor dem Messezentrum in Los Angeles Schilder mit Aufschriften wie »Hölle ist kein Spiel« und »Infer-NO!«. In Wahrheit waren sie engagierte Laienschauspieler.

Quelle: 1Up.com

Der Begriff »Pantheon« für alle Götter einer Religion entstammt dem altgriechischen »pan« (ganz, all) und »theios« (göttlich).

Mittelalters: Statt Twilight und Star Wars kursierten damals finstere Geschichten über Himmel, Hölle, Erzengel, Dämonen, die Apokalypse und Plagen, die die Lande heimsuchen – etwa auf Bildern des Nürnberger Künstlers Albrecht Dürer. »Ich würde sogar sagen, dass viele Spiele ihre Existenz religiösen Elementen verdanken«, führt Chris Avellone aus. »Glaube ist nicht immer ein direkter Teil der Handlung, aber ein wichtiger Grundstein der Weltgeschichte, des Universums, auf dem das Spiel fußt. Es verleiht ihm Tiefe und Glaubhaftigkeit.«

Unsichtbar bei Gott

Auch in vielen Produktionen, die auf den ersten Blick keine religiösen Verbindungen zu haben scheinen, lassen sich bei genauerer Inspektion klerikale Anleihen ausmachen. Denn nicht immer gehen Spielemacher plakativ mit religiösen Motiven um, sondern verbergen sie hinter kunstvollen, modernen oder abstrakten Kulissen. So zeichnet das Indie-Spiel Limbo mit seiner bruchstückhaften und erklärungsarmen Story eine surreale Parabel auf die katholische Idee der Vorhölle: den Limbus, der 2007 von Papst Benedikt XVI. zum Anachronismus erklärt und damit »abgeschafft« wurde. Im 2D-Jump&Run des Studios Playdead quält sich ein kleiner Junge durch einen schwarzweißen Wald, wo er wieder und wieder grausame Tode durchleidet. Genau wie in besagtem Randbereich der Unterwelt, in dem unschuldige Seelen geläutert werden, um vielleicht irgendwann, nach schier endloser Qual, Erlösung zu finden.

Anders, aber trotzdem ähnlich ist The Binding of Isaac. Im 2D-Roguelike flieht ein kleiner Junge nackt und verstört in den Keller,

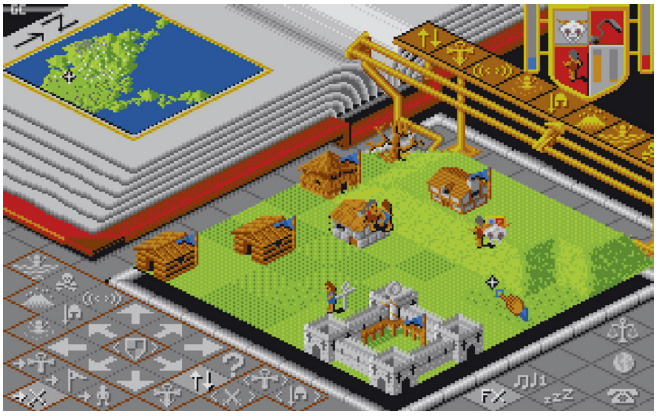
Betet zu mir, ihr Ungläubigen!

Mit religiösen Figuren zu spielen und in Mythenwelten Schabernack zu treiben, das ist eine Sache. In einem Spiel selbst einen Gott zu verkörpern, also die Vorstellung und das Gefühl eines nicht greifbaren, aber allmächtigen Wesens, in eine virtuelle und interaktive Welt zu übersetzen – das ist etwas ganz anderes. In Göttersimulationen soll der Spieler selbst eine unbestimmte Macht verkörpern, die das Geschick eines Volkes leitet. Etwa in Black & White, Populous, Pocket God und From Dust. Hier ist Religion nicht nur Dekoration und Kulisse, sondern Story und Spielprinzip an sich – zumindest theoretisch. Denn gemeinen Vorstellungen von Gott und Religion gehen die Göttersimulationen interessanterweise aus dem Weg.

»Echte Gotteskräfte darzustellen, ist nicht machbar. Allmacht und Omnipräsenz lässt sich in einem Spiel nicht verwirklichen«, weiß etwa Peter Molyneux, der mit dem 1989 erschienen Populous und später Black & White und aktuell Godus als Vater des Götterspiel-Genres gilt. »Das würde einem Spiel außerdem jegliche Herausforderung und jedes Ziel nehmen.« Wer alles kann, hat alles erreicht. Gewonnen. Tatsächlich ist das Prinzip nahezu aller Göttersimulationen nicht das Wirken von Macht, sondern die indirekte Steuerung der eigenen Gefolgschaft. Durch das Formen von Land, den Einsatz magischer Sprüchen, der Beeinflussung des Wetters und dem Setzen göttlicher »Bojen« werden die Schützlinge angeleitet und zum Erfolg geführt.

Hier wird also ein mehr oder minder komplexes System beeinflusst – aber keine Göttlichkeit ausgeübt. »In meinen Spielen ging es nie um Religion und Allmacht«, sagt Molyneux. »Es ging darum, was auf eine Aktion folgt. Es ging um dich, und darum, was deine Taten bewirken, wie du mit Möglichkeiten umgehst. Was würdest du tun, um deine Anhänger zu vermehren, wie würdest du ihren Glauben festigen und dadurch dich selbst formen? Wärst du gut oder böse? Wie weit würdest du gehen?«

Auch From Dust, das 2011 vom legendären Spielemacher Eric Chahi gestaltete und bisher letzte große Götterspiel folgt dem typischen Regelwerk und Spielprinzip: der Spieler formt das Land, gräbt Seen, greift Wasser und lagert es um. Ziel ist es, in einer apokalyptischen Urwelt einen kleinen Stamm durch Lava und Eis ins Paradies zu führen. »Du bist die Inkarnation der Natur und ihrer Beziehung zu den Menschen«, charakterisiert Chahi seine Vorstellung des Spieler-Alter-Egos. So hält sich also auch From Dust mit Kommentaren auf real existierende Religionen, Gottesvorstellungen und Glaubensbewegungen zurück. Ist das nicht Etikettenschwindel, mutlos und feige? Vielleicht etwas, aber das ist nicht schlimm. »Götterspiele sind eigentlich immer sehr symbolisch«, bemerkt Chahi. »Ich glaube, sie hinterfragen nie die Religion, sondern den Menschen selbst. Sie stellen Fragen nach Moral, Ursache und Wirkung, der Natur, unserem Ich und unserer Gesellschaft.«



Schon in Peter Molyneux' Erstlingswerk Populous mimen wir 1989 einen Gott, der sich mit anderen Himmelsherrschern duelliert.



In Black & White gibt uns Molyneux anno 2001 neben Götterkräften ein Schoßtier an die Hand, das wir zum Helfer oder Monster schulen.

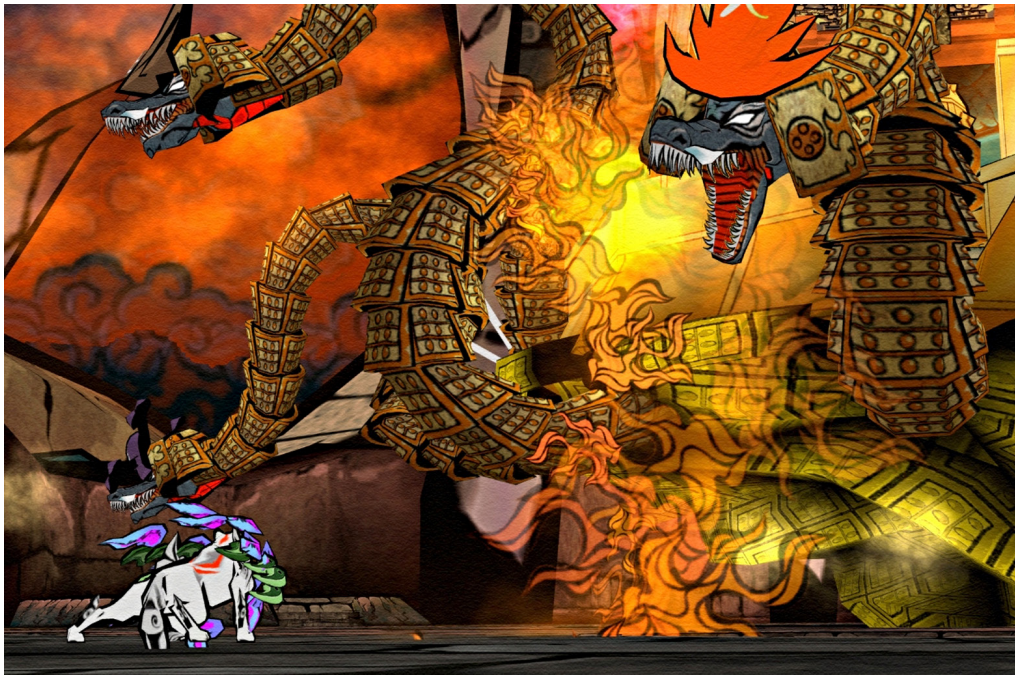


Ausnahmsweise ohne Molyneux: In Ubisofts From Dust graben wir 2011 ganze Welten um, um einem Stamm beim Siedeln zu helfen.



Auch im aktuellem Godus macht uns Molyneux zum Gott, der Terrain umschichtet, damit seine Schützlinge »Glauben« erzeugen können.

weil seine Mutter ihn töten möchte – Gott hat es ihr »befohlen«. Im Untergeschoss kämpft der Bub dann gegen Monster und sammelt Items. Die Story ist eine abstrakt reduzierte Nacherzählung der biblischen Geschichte um die Opferung Isaaks, in der Abraham seinen Sohnemann umbringen soll. »Mir war klar, dass viele diese Geschichte vielleicht nicht kennen – oder wiedererkennen«, erklärt der Entwickler Edmund McMillen. »Denn es ist meine Sicht auf diese Geschichte. Meine Familie väterlicherseits bestand aus geläuterten Christen. Da kam jeder in die Hölle. Ich kam in die Hölle, weil ich Dungeons & Dragon und Magic: The Gathering spiele, man wurde immer gescholten. Was ironisch ist, weil diese geläuterten Christen vorher das sündigste Leben überhaupt geführt haben, sie alle waren bekehrte Alkoholiker, therapierte Drogenabhängige und so weiter. Das formte meinen Blick auf das Christentum.« Mit einer derart negativen Annäherung an Religion sind The Binding of Isaac und Limbo nicht alleine. Auch viele andere Spiele ermöglichen vergleichbare Analysen, Lesemöglichkeiten und gar wagemutige Interpretationen.



Das Shinto ist eine friedliche und lyrische Religion, aber auch vollgepackt mit Epos. So dreht sich natürlich auch das wunderschöne Okami letztlich um den Kampf des Guten gegen das Böse. In diesem Fall die Schlacht der Sonnengöttin Amaterasu gegen den Dämon Orochi.

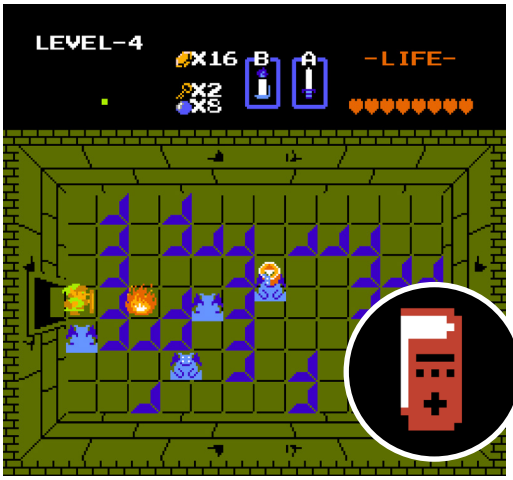
Eine Welt, eine Religion, ein Spiel

Reale Religionen taugen aber nicht nur als Inspiration für fiktive Glaubensgemeinschaften oder Bausteinchen einer Spielkulisse, sondern können auch direkt als Szenarien herhalten. Beispielsweise schlachtet sich der wütende Spartaner Kratos im PlayStation-Klassiker God of War durch eine finsterzynische Auslegung der griechischen Mythologie. Dabei tötet er nicht nur legendäre Kreaturen wie die Hydra und die Moiren. Nein, Kratos meuchelt auch aufs Brutalste die unsterblichen Herrscher selbest. Dem Götterboten Hermes säbelt er die Beine ab, Poseidon drückt er die Augen aus dem Schädel, und dem von Stacheln durchsetzen Hades stiehlt er seine Seele. Ein dumpfes Gewaltspektakel, jedoch mit einem interessanten Motiv: Kratos stellt den Herrschaftsanspruch der Olympier über die Menschheit in Frage und widerlegt durch ihre Ermordung ihren Götterstatus. Erde 1, Himmel 0.

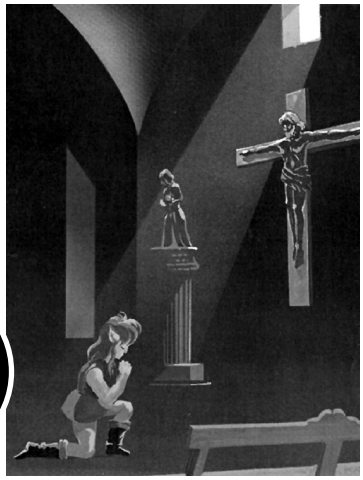
In Dante's Inferno hingegen begibt sich der gleichnamige Held in verdächtig God-of-War-artiger Manier hinab in die Kreise der christlichen Hölle aus Dante Alighieris Klassiker Die Göttliche Komödie. Er muss seine Frau aus den Klauen Luzifers befreien – ein bizarrer Trip. Denn war Dante in der Vorlage ein Dichter und Denker, ist er hier ein Kreuzritter mit Riesensense; der Höllenhund und Bossgegner Kerberos gleicht eher einem Wurm als einem Vierbeiner, ganze Höllenetagen bestehen komplett aus Fleisch, und gierige Seelen werden in flüssigem Gold ertränkt. Allesamt durchaus markante Beispiele und nicht die einzigen. Auch die Darksiders-Saga, das Voodoo-Comic-Spiel Shadow Man, der in Deutschland indizierte Wikinger-Actiontitel Rune und der Shiny-Klassiker Messiah – in dem man immerhin ein pummeliges Engelchen spielt – stützen sich auf religiöse Rahmen, sind aber dennoch eher Ausnahmen. Denn sie stammen von westlichen Entwicklern, die sehr zaghaft sind, wenn es darum geht, aktuelle religiöse Welten und Themen – vor allem christliche – gänzlich in ein Spiel zu übernehmen. »Das hat mit unserer vergleichsweise strikten kulturellen und gesellschaftlichen Prägung zu tun, die Respekt vor Religion und ihren Anhängern fordert«, schätzt Perreault. »Östliche Entwickler gehen deutlich freier und spielerischer zu Werke.«

Das erste Zeichen der Götter?

Videospiele und Religion sind schon vor vielen Jahren eine Verbindung eingegangen. Doch wer machte eigentlich den ersten Schritt? Welches Spiel hob die Religion ins neue Medium? Die Antwort: Keiner weiß es genau. »Ich kann es nicht sagen«, gesteht der Religionsexperte Greg Perreault. »Es hängt stark davon ab, wann man in einem Spiel überhaupt von Religion sprechen kann.« Einfache religiöse Symbolik und Verweise auf höhere Mächte und Kirchen finden sich etwa schon früh, lassen sich aber kaum exakt datieren. Ein früher Meilenstein ist das allererste The Legend of Zelda, das 1986 für das NES erscheint, und in dessen Welt der Glaube eine auffallend wichtige Rolle spielt. Allerdings anders, als wir es heute aus der Serie kennen. Denn wo aktuell das Triforce der Goldenen Göttinnen Nayru, Farore und Din im Zentrum des fiktiven Pantheon stehen, hing ursprünglich das Kreuz samt Jesus. Tatsächlich hatten der Serienschöpfer Shigeru Miyamoto und sein Team einst das Christentum zur Leitreligion von Hyrule auserkoren. Daher trug der Held Link ein Kreuz auf seinem Schild und, zumindest im japanischen Original, die Bibel als Zauberbuch. Nicht verwunderlich, hatte und hat das Christentum für Japaner doch einen äußerst exotischen Charakter.



Im ersten Zelda verwendet der Held Link 1986 ein Zauberbuch mit einem Kreuz (kleines Bild), das im japanischen Original sogar »Bibel« heißt.



Frühe Zeichungen zeigen Link kniend vor Kruzifixen.

Wen ein Gott auf Erden wandelt, bezeichnet man das als Theophanie, vom altgriechischen »phainesthai« (sich zeigen, erscheinen).



Im japanischen Asura's Wrath dreht die buddhistische Göttergeschichte vollends am Rad. So transformiert sich der Götterkrieger Wyzen in ein planetengroßes Buddha-Abbild, das den Heroen Asura mit glühendem Zeigefinger zerquetschen will.

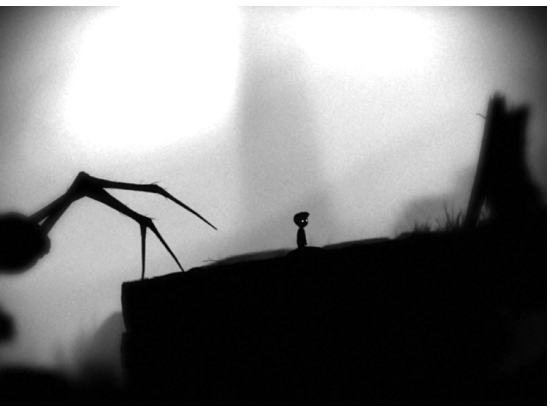


Obwohl Asura's Wrath die Buddhistische Kosmologie überzeichnet, ist es in vielen Punkten ziemlich werkstreu. So sind die Asura im Buddhismus tatsächlich eine Rasse von »Kampfgöttern« oder Halbgöttern, die sich's nach einem Trinkgelage mit ihren Vorgesetzten verscherzt haben. Und die himmlische Stadt Trayastrimsa entspricht ziemlich genau Darstellungen, wie man sie in Tempeln und Büchern findet.

Ost und West

»Die Menschen in den meisten Regionen der Welt sind von einer einzigen zentralen Religion umgeben. Das führt zu einer gewissen Sensibilität und Ehrfurcht«, meint etwa der japanische Entwickler Takeyasu Sawaki. »Die Menschen in Japan dagegen hängen einem Blumenstrauß von Glaubenssystemen, Religionen und Philosophien an, die alles durchdringen. Tabus sind da kein Thema.« Tatsächlich nehmen sich japanische Entwickler recht unvoreingenommen und frei eigenen wie fremden religiösen Strömungen an. Im wunderschönen PlayStation- und Wii-Titel Okami kämpft man als Sonnengöttin Amaterasu in Wolfsgestalt gegen den Dämon Orochi. Beide sind wirklich mythologische Figuren des Shinto, der Urreligion Japans. Das ist ungefähr so, als würde Jesus in einem christlichen Spiel gegen Judas boxen. Nebenbei stärkt Amaterasu bei ihrem Streifzug durch das in heimelige Tusche- und Wasserfarben getünchte Japan den Glauben der Spielbewohner in das Shinto. Dessen unendlich viele Gottheiten, die Kami, können jederzeit die Form von Tieren, Gegenständen und auch Menschen annehmen und so unter uns weilen. Daher auch die Wolfsgestalt der Sonnengöttin.

Doch nicht nur einheimische Mythen dienen den fernöstlichen Entwicklern als Vorlage. Das Avantgarde-Werk El Shaddai: Ascension of the Metatron von Takeyasu Sawaki folgt dem Buch des Henoch, einem apokryphen Text. Das heißt, dass diese Geschichte von den christlichen Kirchen Europas nicht als offizieller Teil der Bibel anerkannt wird, wohl aber von der orientalisch-orthodoxen Kirche Äthiopiens. Im Buch beauftragen verbannte Engel den Propheten Henoch, für sie bei Gott um Gnade zu bitten – Henochs Reise in den Himmel wird sehr ausführlich geschildert. Das Spiel destilliert daraus einen schrägen Storymix um den Kämpfer Enoch, der von Gott den Auftrag erhält, sieben abtrünnige Erzengel auszuschalten. Diese Mission führt ihn durch traumartige Pastell-Umgebungen und lässt ihn unter anderem den Engel Lucifer treffen, der mit dem Allmächtigen über ein Mobiltelefon quatscht. Schräg, surreal und eine so spannende wie freie Annäherung an die christliche Mythologie. Tatsächlich sind fast alle »religiösen« Videospiele nicht wirklich werkstreu. Und das ist auch verständlich.



Die wahre Geschichte hinter Limbo behalten die Entwickler des Studios Playdead für sich. Jedoch glauben viele Fans, in der monochromen Landschaft die Vorhölle zu erkennen, in die der kleine Junge kam, nachdem er mit seiner Schwester bei einem Autounfall starb.

Eine Geschichte, tausend Welten

»Es ist unmöglich, den Himmel, die Hölle oder andere spirituelle Welten so wiederzugeben, wie sie wirklich sind«, erklärt Jonathan Knight, der Dante's Inferno beim US-Studio Visceral Games als Produzent betreut hat. »Schließlich weiß niemand, wie die aussehen. Es gibt kein einheitliches Bild davon – oder von Satan, Dämonen und Gott. Wir als Menschen malen uns all dies, je nach Zeitgeist, aufs immer Neue aus. Daher ändert sich die Darstellung ständig.« Heißt: Religiöse Welten, Motive und Figuren lassen sich auf eine unendlich vielfältige Art interpretieren, wiedergeben und deuten. Denn sie stehen jedem offen, sind Gemeingut, das theoretisch jeder nutzen und auslegen kann. »Es gibt einen Grund, warum religiöse Bücher wie die Bibel so verbreitet sind«, sagt dazu Edmund McMillen. »Nicht, weil man deren Lehren teilt, sondern weil ihre Geschichten so faszinieren und auf alle möglichen Arten gelesen werden können.«

Dazu bieten sie ein geradezu unerschöpfliches Arsenal an Erzählungen, die zumindest für das noch junge Medium Videospiel, jungfräulich und unerforscht sind. »Das ist, denke ich, einer der großen Reize für uns Entwickler«, erklärt Takeyasu Sawaki die Motivation hinter seinem Henoch-Spiel. »Es bietet sich hier so viel kreativer Stoff, an den man sich nur heranwagen muss.« Eine Ansicht, die auch Hiroshi Matsuyama teilt, der Entwickler von Asura's Wrath. Der Japaner erschuf mit dem irrsinnigen und eigenwilligen Action-Gewitter eine bizarre Science-Fiction-Fassung der buddhistischen Kosmologie – gewissermaßen der fernöstlichen Göttergeschichte. Die buddhistischen Gottheiten, die Devah und Brahma, werden in dem anime-artigen Konsolenspiel als intergalaktische Herrscher gezeichnet, die den mächtigen Feldherren Asura mit einem fiesen Komplott aus dem Weg räumen wollen. Das schaffen sie auch. Doch das Opfer rächt sich anschließend – und das in einem Feldzug, der sämtliche Grenzen sprengt. Was das heißt? Oh, bereits der erste Bossgegner ist ein Gott von der Größe eines Planeten; danach kämpf Asura mal ohne Arme, dann wieder lasert er eine komplette Raumflotte vom Himmel. »Ich weiß nicht, warum, aber diese Themen und Figuren kann jeder begreifen«, bemerkt Matsuyama, der trotz der freien Interpretation viele traditionelle Symbole wie »flammende« Haare und kreisförmige Auren, die »Mandorla«, referenziert. »Diese alten Geschichten funktionieren überall und jederzeit, ob als Action-, Strategie- oder Horrorspiel. Egal, wie abgefahren oder unglaublich es ausschauen mag, sie sind grenz- und kulturübergreifend.« Nicht umsonst gilt Religion als älteste Form des Geschichtenerzählens. Spiele hingegen sind die jüngste – da kommt zusammen, was zusammengehört. ★

Bald in Teil 2

Religion und Spiele sind kaum zu trennen – aber wie wird Glaube in Spielen überhaupt wahrgenommen? Ist er positiv oder negativ besetzt? Kann es Kirchenkritik in Spielen geben? Und was ist eigentlich mit dem Islam, der bis hierhin kaum erwähnt wurde? Das alles und mehr lesen Sie im zweiten Teil unseres Reports.

TAKTISCHE NIEDERLAGE

XCOM Alliance wäre ein revolutionärer Taktik-Shooter gewesen, das Rainbow Six der Science Fiction. Doch es erscheint nie.

Von Stephan Petersen und Michael Graf





Ufo: Enemy Unknown (oben) hätte ein Remake namens XCOM: Genesis bekommen sollen.

Terry Greer kommt sich schon selbst wie ein Alien vor: Er versteht die Welt nicht mehr. Kurz vor dem Weihnachtsfest 1998 hat der britische Entwickler einen frischen Arbeitsvertrag unterschrieben, sogar eine Gehaltserhöhung wurde ihm in Aussicht gestellt. Doch nur zwei Wochen später, am 3. Januar 1999, steht plötzlich ein Amerikaner vor ihm, der ihm sein Spiel wegnehmen will. Dieses Spiel heißt XCOM Alliance. Es soll die Strategiemarke XCOM ins Actiongenre katapultieren, Spielerkinnladen mit der Grafiktechnologie der Zukunft runterklappen und die lebendigsten Computersoldaten aller Zeiten an die Alien-Front führen. Greer und sein Team planen die Revolution des Taktik-Shooters. Doch die soll nicht in England stattfinden, der frischgebackene Rechtehalter Hasbro möchte Alliance in die Vereinigten Staaten holen. Es ist der Anfang vom Ende, das Spiel wird nie erscheinen. »Wir hatten da etwas Besonderes, etwas, das wegweisend gewesen wäre«, seufzt Terry Greer heute.

Die Ufo-Legende

Die Geschichte der XCOM-Serie beginnt im Nordamerika des Jahres 1994, das Außerirdische herzlich willkommen heißt. Denn Verschwörungen vom anderen Stern sind so angesagt wie lange nicht mehr, seitdem sich auf den landesweiten TV-Bildschirmen die Agenten Mulder und Scully durch die unheimlichen Fälle des FBI rätseln. Die Serie »Akte X« begründet das moderne Mystery-Genre und entfesselt einen Alien-Boom, der auf die Spielewelt übergreift – und das Erfolgsfundament für einen Strategieklassiker legt. Auch in Ufo: Enemy Unknown kämpfen irdische Agenten gegen außerirdische Besucher, wenn auch im Gegensatz zu den TV-Ermittlern nicht mit Spitzbubencharme und sprödem Sexappeal, sondern mit Sturmgewehr und Raketenwerfer. Denn hier möchten keine schummrigen Seriensets betaschenlampt und Bleistifte an die Bürodecke geschnalzt, sondern ausgewachsene Invasoren zurückgeschlagen werden.

Meisterlich verknüpft Ufo dabei zwei Ebenen: In Echtzeit werden weltweit Militärbasen auf- und ausgebaut, gefangene Schleimbolzen seziert, Technologien erforscht und Ufos geortet. An deren Landeplätze jetten dann schwerstbewaffnete Einsatzteams, die im rundenbasierten Taktikmodus zur ET-Jagd blasen. Beziehungsweise ums nackte Überleben kämpfen, denn anfangs sind die Invasoren einschüchternd harte Widersacher, unvorsichtige Trupps enden schnell als Aschehäufchen. Dieses Durchbeißen gegen übermächtige Angreifer, dieser graduelle Aufstieg vom Rekrutenhaufen zur Elitetruppe, die den Kampf schließlich zur gegnerischen Marsbasis trägt – das fasziniert die Spieler. Die PC-Version verkauft sich rund 600.000 Mal, die Hälfte davon in den Staaten. Und das, obwohl das Spiel aus England stammt, vom kleinen Team Mythos Games. Der Erfolg weckt Begehrlichkeiten beim US-Publisher Microprose. Bereits 1995 erscheint mit XCOM: Terror from the Deep ein Unterwasser-Ableger mit nur leicht veränderten Grafiken – weil man etwa keine aufwändige Tauchanimation basteln wollte, marschierten Soldaten einfach auf dem Meeresgrund herum. Zugleich entsteht das Konzept für XCOM Alliance. Denn die Marke soll





Oben blendet XCOM Alliance die Helmkameras der anderen Teammitglieder ein.



Zwei Inspirationen für Alliance: das Science-Fiction-Rollenspiel Hired Guns (oben) und der Warhammer-40K-Shooter Space Hulk.

wachsen, und das Shootergenre ist mindestens so angesagt wie »Akte X«. Doch wie zum Sektoiden verpflanzt man Rundenkämpfe in die Ego-Ansicht?

Fern der Erde

XCOM Alliance spielt im Jahr 2062, 20 Jahre nach Terror from the Deep. Das Raumschiff »UGS Patton« schwebt gen Mars, um Technologie aus dem ersten Alien-Krieg zu bergen. Doch der Ausflug geht schief. Versehentlich öffnet die Crew ein Wurmloch, reist hindurch – und stolpert viele Lichtjahre von der Erde entfernt in eine Raumschlacht im Orbit eines fremden Planeten. Hier stehen die Invasoren aus Enemy Unknown den einheimischen Ascidianern gegenüber. Letztere soll man später näher kennenlernen und sogar eine Allianz mit ihnen schließen – daher der Titel. Auch sonst wird Zusammenarbeit großgeschrieben, der Spieler schlüpft in die Rüstung eines Squad-Anführers, der selten alleine unterwegs ist. Meist dirigiert er in der Ego-Ansicht vier Teamkameraden durch 16 Storymissionen, unter anderem soll es Rettungs-, Eskort- und Schleicheinsätze geben. Nach dem Briefing schneidet man den Trupp auf die Aufgabe zu, aus zwölf Mitstreiter lassen sich drei auswählen und individuell ausrüsten. Und weil menschlicher Nachwuchs fern der Erde Mangelware ist, sollen später Ascidianer die Truppe verstärken.

»Echte« Menschen

Und nun wird's spannend. Die Mistreiter sind nämlich keine austauschbaren Stiernacken. Jedes Teammitglied soll nicht nur individuelle und rollenspielartig aufwertbare Fähigkeiten bekommen, sondern auch eine Biografie, einen eigenen Sprecher und 200 individuelle Textzeilen. Verheiratete Kameraden erzählen dann etwa von ihrer Familie. Auch sonst sollen sich die computergesteuerten Kollegen auf dem Schlachtfeld wie echte Menschen verhalten, deren Kampfkraft von der aktuellen Situation abhängt, neben Müdigkeit und Moral spielen sogar Gefühle eine Rolle. Auf offenem Feld unter Beschuss und völlig abgekämpft? Keine allzu erfreuliche Situation. Frisch ausgeruht und auf dem Vormarsch gegen unterlegene Gegner? Hell, yeah! Wird jemand verletzt, kann er sogar in Panik geraten; andererseits hebt der Anführer Moral und Zielgenauigkeit naher Kameraden. Darüber hinaus soll es Beziehungen zwischen den Kriegern geben, ebenfalls mit Vor- und Nachteile. In einem Interview verspricht der spätere Lead Designer Chris Clark »die lebensechtesten 3D-Charaktere, die es je in einem Spiel gab«.

Jeder tut, was er kann

In spielerischer Hinsicht unterteilen sich die Alien-Jäger in drei Kategorien: Soldaten, Ingenieure und Wissenschaftler. Deren Fähigkeiten sollen nicht nur im Kampf, sondern auch bei optionalen Aufgaben zum Einsatz kommen. Wer etwa eine außerirdische Maschine findet und einen Sprachwissenschaftler dabeihat, kann ihre Bedienungsanleitung entschlüsseln. Als Belohnungen für solche Nebentätigkeiten gibt es Infos über die Alien-Technologie sowie Ressourcen. Hier zeigen sich Parallelen zu Ufo: Enemy Unknown: Die im Orbit herumgondelnde Patton dient als Stützpunkt, hier werten Forscher neue Erkenntnisse aus. Mithilfe der Ergebnisse sowie der Rohstoffe können die Ingenieure dann unter anderem neue Waffen und Rüstungen herstellen. Die Patton mit ihren unterschiedlichen Bereichen soll zudem frei begehbar sein und in einigen Missionen gar als Schauplatz für Abwehrkämpfe gegen Alien-Entertrupps herhalten. Je länger man braucht, um die Eindringlinge abzuwehren, desto mehr Crewmitglieder, Items und Forschungsergebnisse können



Bitte mal die Tür öffnen! Befehle erteilt man direkt in der Ego-Ansicht.



Alliance bietet natürlich auch ein Wiedersehen mit alten Bekannten.

 Die Patton ist wohl nach dem US-General George S. Patton benannt, der für seine vulgären Ansprachen bekannt war.

verloren gehen. Bei den Widersachern handelt es sich um alte Bekannte aus den Strategiespielen sowie mehrere neue Kreaturen.

Vier Kameramänner

Die Teammitglieder sollen je nach ihren Fähigkeiten weitgehend eigenständig agieren. Per Maus und Hotkeys kann der Commander aber Befehle erteilen. Wenn beispielsweise jemand verletzt zu Boden geht, so fragt der Sanitäter, ob er die ihm zugewiesene Stellung verlassen und helfen soll. Der Spieler bestätigt oder verweigert dies per Hotkey. Wo sich ein Teammitglied gerade aufhält und was er oder sie macht, verfolgt der Anführer per Live-Übertragung der Helmkameras. Spieleveteranen mag das bekannt vorkommen, als Inspiration dient das Rollenspiel Hired Guns von 1993, in dem vier Söldner Science-Fiction-Dungeons erkundeten. Und auch hier besaß jeder Held sein eigenes Kamerafenster. Veröffentlicht wurde Hired Guns 1993 vom schottischen Rockstar-Vorgängerstudio DMA Design, das Spielkonzept entwarf Scott Johnston –der nun an Alliance werkelt. Ebenfalls einflussreich – und von 1993 – ist Space Hulk, auch der Warhammer-40K-Shooter spendierte jedem Teamkameraden ein Sichtfenster.

Für angemessene Atmosphäre soll der sich dynamisch verändernde Soundtrack sorgen. Wenn die Lage brenzlig wird, peitscht auch die Musik entsprechend. Neben der Solokampagne soll es Multiplayergefechte geben, zum Koopmodus (der sich bei einem Team-Shooter ja anbietet) gesellen sich Deathmatch und Capture the Flag, antreten dürfen die Spieler hier wahlweise als Menschen oder Außerirdische.



Am Anfang eines Einsatzes steht natürlich das Briefing.

Jedes Teammitglied hat eigene Charakterwerte und eine Biographie.

Die »Patton« dient als Hauptquartier, in dem auch neue Waffen erforscht werden.



Vor Einsatzbeginn lässt sich jeder Soldat individuell ausrüsten.



Wissenschaftler erforschen neue Items, Ingenieure produzieren sie.



Teile von Alliance werden im Simpelshooter XCOM: Enforcer wiederverwertet.



Wer das Team aufteilt, kann den Aliens in den Rücken fallen.



Verwundete werden vom Sanitäter versorgt – falls man es ihm erlaubt.

Finanzkrise als Dauerzustand

So weit, so spannend. Und anfangs läuft auch alles glatt. 1996 beginnen die Alliance-Arbeiten bei Microprose UK im englischen Chipping Sodbury. Im Team sitzen zahlreiche Designer, die schon an Enemy Unknown und Terror from the Deep beteiligt waren. Als technische Basis dient die Betaversion der Unreal-Engine, deren Lizenz sich Microprose lange vor der Veröffentlichung des gleichnamigen Shooters gesichert hat – man möchte zur optischen Avantgarde gehören. Doch gerade das erweist sich als Herausforderung, weil es kein Referenzmaterial gibt und die Möglichkeiten des Grafikgerüsts noch unerforscht sind. So ist das Team vor allem damit beschäftigt, die Leistung der Engine auszuloten. Und wie immer bei Pionierarbeit kommt man eben nur langsam voran.

Derweil braut sich in den USA etwas zusammen, Microprose schlittert in die finanzielle Dauerkrise. Um die Kosten zu drücken, setzt die Mutterfirma Sepctrum Holobyte bereits 1996 Massenentlassungen durch, wenig später kündigt der frustrierte Mitgründer Sid Meier. Noch dazu verheddert man sich in einem Rechtsstreit mit Activision und Avalon Hill um die Vertriebsrechte an Meiers Civilization-Reihe. Nach einer gescheiterten Fusion mit GT Interactive wird das abermals radikal geschrumpfte Microprose im September 1998 vom Spielwarenkonzern Hasbro geschluckt. Der neue eEigentümer drückt gleich mal die Flugsimulation Falcon 4.0 in den Handel, an der Sepctrum Holobyte und Microprose seit 1992 herumdoktern. Trotz der Entwicklungsäonen erscheint Falcon 4.0 jedoch völlig verbuggt und verkauft sich selbst im Weihnachtsgeschäft schwach. Die Zeichen stehen auf Sturm.

Von Großbritannien in die USA

An der Entwicklung von XCOM: Alliance scheinen die Turbulenzen zunächst spurlos vorüberzugehen. Der Entwicklungsleiter Terry

Ascidiacea lautet der lateinische Gattungsname der Seescheiden. Das sind Unterwasser-Schalentiere.

Interview mit Terry Greer

DER BRITISCHE REVOLUZZER





Der Brite Terry Greer hat die Arbeiten an XCOM Alliance geleitet, bevor sie 1999 in die USA verlegt wurden. Heute schreibt er Science-Fiction-Romane und arbeitet als unabhängiger Entwickler, etwa am Schachspiel Pawned!, das die Regeln sowie das Spielbrett ändert. Greers Traumprojekt wäre ein Remake des Sci-Fi-Rollenspiels Xenomorph von 1990, an dem er als Grafiker und Designer mitwirkte. Darin strandet man auf einer verlassenen Bergbaustation und muss überleben, indem man Waffen sowie Vorräte sammelt und mörderische Aliens abwehrt. In seiner Freizeit versucht er sich als Cosplayer (Bild oben: Bill aus Left 4 Dead) und schreibt auf TerryGreer.com.

GameStar: Terry, war Alliance zu ambitioniert für seine Zeit?
Terry Greer Stimmt, es war sehr ambitioniert. Es war mein erstes großes Projekt, und heute würde ich einiges anders machen. Ein Großteil der Probleme drehte sich darum, was die Unreal-Engine kann – und was nicht. Bis dahin war noch kein anderes Spiel mit dieser Technologie erschienen, und wir merkten, dass die versprochene Leistung einfach nicht zustande kam. Es war eine fantastische Engine, aber Alliance benötigte mehrere Blickwinkel, den des Hauptcharakters und die der Teammitglieder. Das erhöhte den Bildschirm-Overhead, und das noch vor der Zeit von Hardware-Grafikbeschleunigung. Wir konnten ja noch nicht mal darauf zählen, dass jeder eine Grafikkarte hatte, und mussten simple Geometrie und viele Tricks nutzen, damit alles lief. Die Levels zu bauen, fraß viel Zeit.

War damals alles zu neu für euch?
Ein Großteil des Konzepts war neu für einen Shooter – zur Hölle, Shooter waren generell noch ganz neu. Wir wussten allerdings bis zuletzt, was wir taten, und waren auch schon sehr weit. Sicherlich gab es noch Probleme, aber die größten waren ausgeräumt. Wir hätten alles umsetzen können. Die Amerikaner, die unsere Arbeit danach übernommen haben, wollten aber wohl die Zugänglichkeit erhöhen und gerieten in neue Schwierigkeiten, weil nun noch mehr auf dem Bildschirm stattfinden musste. Wenn ich weiter an Alliance hätte arbeiten dürfen, hätte ich die Teamgröße von vier auf drei gesenkt. Es gab einfach nicht genug Power für alle vier Perspektiven. Ich habe sogar erwogen, die anderen Perspektiven ganz fallenzulassen und voll auf Ego-Shooter mit einem kleinen Squad und einer Befehlskarte zu setzen. Das wäre aber eine Schande gewesen.

Warum das?
Ich war vor allem mit der Steuerung des Squads zufrieden, es gab ein kontextsensitives Point&Click-System aus der Ego-Ansicht. Das war intuitiv und erlaubte schnelle Befehle. Dabei muss man jedoch bedenken, dass diese altmodischen PC-Spiele intensiv die Tastatur nutzten. Damals gab es keine anderen Optionen und keine vernünftigen Controller für den PC. Heute würde man die Bedienung wohl umständlich finden, damals war das klasse. Über eine Befehlskarte à la Rainbow Six hatten wir nachgedacht, ich war aber dagegen, weil ich befürchtete, dass die Spieler die meiste Zeit auf dieser Karte verbringen würden. Die Ego-Ansicht wäre nur noch Beiwerk gewesen.

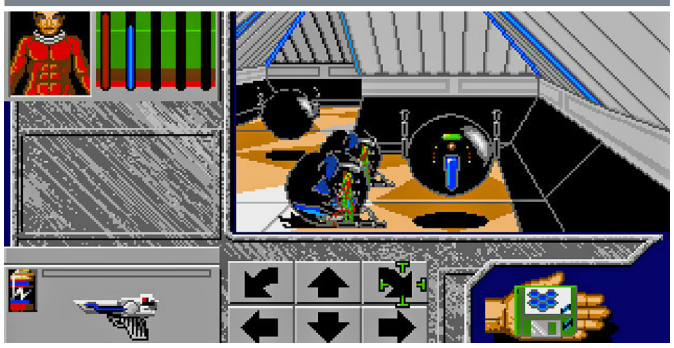
Was denkst du über das Potenzial des Spiels
Es war gewaltig. Es gab kein anderes Spiel, das an das herangekommen wäre, was wir versuchen. Klar, viele Leute dachten, dass aus XCOM kein Shooter werden könnte, ich verstehe das. Weil es keine rundenbasierten Kämpfe gab, war uns klar, dass das Spiel pausieren musste, wenn man Kommandos gab oder auf ein plötzliches Ereignis reagierte. Das haben wir berücksichtigt. Natürlich waren wir uns der Risiken bewusst, der Shooter-Ansatz war gewagt. Aber die Erweiterung der Marke XCOM wurde gefördert. In Chapel Hill entstand damals ja auch Genesis, ein 3D-Reboot. Der sah richtig gut aus!

Gab's noch weitere Idee für XCOM-Ableger?
Ja, ich habe mehrere Vorschläge für weitere XCOM-Spiele ausgearbeitet. Drei waren weiter fortgeschritten. Beim ersten expandierte die Menschheit im Sonnensystem und musste sich mit den Resten der außerirdischen Eindringlinge auseinandersetzen. Das zweite war ein Zeitreise-Setting, bei dem ein Feind in der Vergangenheit herumpfuschte und man um die Kontrolle der Gegenwart kämpfen musste. Das letzte spielte auf der Erde nach der Eroberung durch Aliens, mit einer Widerstandsbewegung. Genau das greift nun XCOM 2 auf!

Und wie hat dir The Bureau: XCOM Declassified gefallen?
Ich war nicht so scharf auf The Bureau – ich hab's nie beendet. Ich fand die Steuerung etwas hakelig. Unser System für die Charakterkontrolle war ähnlich, aber ich finde, dass es in einer Ego-Sicht mehr Sinn ergab. Das unterstreicht auch einige Probleme mit dieser Art von Steuerung. Declassified hatte gute Ideen, aber es fühlte sich zu sehr wie auf Schienen und nicht wirklich ausgedehnt an. Ich hatte immer das Gefühl, dass ich an einer Standardsituation teilnehme.

Kannst du uns etwas verraten, das wir nicht über Alliance wissen?
Wir dachten darüber nach, was wir noch mit der Squad-Struktur machen könnten – eine unserer Ideen war ein Stargate-Spiel. ★

Greers Traumprojekt wäre ein Remake von Xenomorph (1990), »so gruselig wie möglich«. Hat da jemand Alien: Isolation gesagt?



Der 2013 erschienene Third-Person-Shooter The Bureau: XCOM Declassified ähnelt XCOM Alliance, hat Terry Greer aber nicht gefallen.











Szenen eines Intros: Beim Entern des Alien-Schiffs teilt der doofe Commander sein Team auf und fällt prompt einem Psi-Angriff zum Opfer. Die Botschaft: Zusammenbleiben rettet Leben!

Greer unterzeichnet kurz vor Weihnachten einen neuen Arbeitsvertrag. Angesichts der schwachen Falcon-Verkäufe verfliegt der Geist der Weihnacht jedoch schnell wieder. Bereits am 3. Januar 1999 bekommt Microsoft UK Besuch von einem Hasbro-Vertreter. Der teilt den verdutzten Entwicklern mit, dass die Alliance-Entwicklung nach North Carolina umsiedeln soll, zum Microprose-Studio in Chapel Hill. In England soll nur noch Geoff Crammonds Grand-Prix-Rennserie entstehen. Als Mitglieder des Chapel-Hill-Teams für eine Bestandsaufnahme nach Großbritannien reisen, sind sie von der bisherigen Arbeit beeindruckt. In ihrem Bericht an Hasbro betonen sie, dass Chapel Hill das Spiel auch nicht schneller abliefern könne (eher im Gegenteil) und empfehlen einen Verbleib der Entwicklung bei Microprose UK. Hasbro reagiert, indem sie den Briten die Weiterarbeit erlauben – aber nur, wenn sie XCOM Alliance mehrere Monate vor dem Zeitplan fertigstellen. Laut Terry Greer ist das völlig utopisch, vor allem, weil mehrere wichtige Designer bereits gekündigt und neue Jobs gefunden haben. So verlegt Hasbro das Projekt schließlich doch in die USA.

Unruhige Zeiten

Dort werden Grafik, Interface sowie Künstliche Intelligenz massiv überarbeitet – und das dauert. Auf der folgenden E3 spazieren zwar als XCOM-Aliens verkleidete Statisten durch die Messehallen, eine spielbare Demo fehlt aber. Wie schon Microprose UK ringt auch Chapel Hill mit der Unreal-Engine. Das bis dato Gezeigte versetzt die Presse dennoch in Hochstimmung, insbesondere Grafik und Animationen wissen zu gefallen. Ende 1999 gehen in North Carolina trotzdem die Lichter aus, Hasbro macht Chapel Hill komplett dicht und stoppt die Entwicklung von XCOM: Genesis (einer 3D Variante des klassischen Ufo). XCOM Alliance wandert weiter zu Microprose Hunt Valley. Ursprünglich ist ein Verkaufsstart Ende 2000 angedacht. Der verschiebt sich bald auf »irgendwann 2001«. Im Januar 2000 sieht Producer Martin DeRisio den Stand der Entwicklung bei »60 bis 70 Prozent« – nach fünf Jahren!

Das Ende in Frankreich

Ende 2000 reißt Hasbro schließlich der Geduldsfaden. Die Arbeiten an Alliance werden eingefroren, stattdessen soll sich das Studio auf XCOM: Enforcer konzentrieren – einen Simpelshooter, der Material aus XCOM Alliance und XCOM: Genesis verwendet. Auch Terry Greer wird in Enforcer später Texturen entdecken, die er selbst »in der Mittagspause« entworfen hat. Man muss sich das vor Augen führen: Aus einem intelligenten Taktik-Shooter mit strategischer Ebene (Mutterschiff, Forschung) und lebensechten Soldaten wird substanzloses Actionklimmbimm, für das Hasbro mit dem Spruch »Blase sie weg, bevor sie dich wegblasen!« wirbt. Danke, liebes Marketing! Offensichtlich möchte der Publisher nur noch irgendwas Zählbares aus der Marke XCOM herauswringen, egal wie. Doch nicht mal das gelingt: Noch bevor Enforcer erscheint, stößt der Spielwarenkonzern seine verlustreiche Spielesparte Anfang 2001 ans französische Infogrames ab.

Immerhin: Die Franzosen beleben XCOM Alliance wieder und peilen das dritte Quartal 2001 als Release an. Doch abermals gibt es massive Rückschläge. Ein für die KI verantwortlicher Designer verlässt das Team, das wirft die Entwicklung zurück. Im Februar 2002 geht eine Alliance-Website online, aber nur wenige Tage später wieder vom Netz. Danach wird es ruhig um das Spiel. Ohne offizielle Verlautbarung stellt Infogrames irgendwann im Jahr 2002 die Arbeiten am ambitionierten Shooter ein. Viele Jahre später macht XCOM Alliance aber noch einmal von sich reden, als 2011 eine unfertige, aber spielbare Version aus dem Jahr 1998 im Netz auftaucht. Wiederum zwei Jahre später wird die ursprüngliche Idee – oder zumindest ein Teil davon – doch noch Realität. Mit The Bureau: XCOM Declassified erscheint 2013 doch noch ein Team-Shooter im Ufo-Universum. Der erweist sich als unterhaltsam, wenn auch nicht ausgereift. Vielleicht wäre Alliance das bessere Spiel gewesen. Erfahren werden wir's nie. ★





2011 bringen Unreal-Modder eine ins Internet gesickerte Vorabversion wieder zum Laufen.

MSI GT80S 6QE Titan SLI

4.000-EURO-NOTEBOOK GEGEN HIGHEND-PC



MSI packt in das Gaming-Notebook GT80S 6QE zwei Geforce GTX 980M-Grafikkarten im SLI-Verbund, einen Skylake-Prozessor und eine mechanische Tastatur – der Traum eines jeden mobilen Spielers? Von Nils Raettig

Das MSI GT80S 6QE Titan SLI nutzt mit die schnellste Notebook-Hardware, die es momentan zu kaufen gibt, was sich auch in einem stolzen Preis von über 4.000 Euro äußert. Neben zwei extrem flotten GTX 980M-Grafikchips und einer aktuellen Skylake-CPU bekommen Sie dafür unter anderem auch ein integriertes mechanisches Keyboard mit Cherry-Schaltern und zwei M.2-SSDs im RAID 0-Verbund geboten.

Wir lassen das absolute Highend-Notebook gegen einen extrem schnellen Desktop-PC antreten, wobei die »Heroes of the Storm«-Edition des GT80S 6QE zum Einsatz kommt. Sie verdient sich ihren Namen vor allem aufgrund der passenden Gestaltung der Rückseite des Displays und durch ein HotS-Artwork oberhalb der mechanischen Tastatur. Sollte Ihnen diese Gestaltung nicht zusagen, können Sie das Notebook auf Wunsch aber auch in einer neutralen Variante ohne optischen Spielebezug kaufen.

Bei unseren Benchmarks steht vor allem die Spieleleistung im Vordergrund, wir bewerten das GT80S 6QE aber auch unter anderen Aspekten wie etwa der Lautstärke oder dem Gewicht. Am Ende wollen wir so die Frage klären, wie gut sich das 4.000-Euro-Notebook im Vergleich zu einem schnellen Desktop-PC schlägt und ob es sich wirklich lohnen kann, so viel Geld für einen Laptop auszugeben.

Das steckt drin

Aus Spielersicht sind die beiden GTX 980M-Grafikkarten das Herzstück des GT80S 6QE Titan SLI. Wie bei Nvidias mobilen Grafikkarten üblich, ordnen sie sich in Sachen Leistung im Vergleich zu den Desktop-Modellen eher eine Stufe weiter unten in der Namensgebung ein, die technischen Eckdaten der GTX 980M ähneln also stärker einer GTX 970 als einer GTX 980. So verfügt die GTX 980M beispielsweise über 1.536 Shader-Einheiten, die GTX 970 hat 1.664 davon, und die GTX 980 kommt auf 2.048.

Als Prozessor verwendet unser Testgerät einen Core i7 6820HK mit Skylake-Architektur, der durch seinen maximalen Turbo-Takt von 3,6 GHz im Desktop-Bereich am ehesten mit einem Core i5 6500 oder einem Core i5 4570 zu vergleichen ist. Der Standardtakt des 6820HK liegt mit 2,7 GHz zwar 500 MHz niedriger, im Gegensatz zu den i5-CPUs unterstützt er dafür allerdings Hyperthreading zur virtuellen Kern-Verdoppelung und kann dementsprechend acht statt vier Threads gleichzeitig bearbeiten.

Abseits davon hat das GT80S 6QE viele technische Besonderheiten zu bieten, die seinen hohen Preis von 4.000 Euro zumindest etwas nachvollziehbarer machen. Dazu zählt die im Gehäuse integrierte mechanische Tastatur von Steelseries, die die braunen Cherry-MX-Schalter verwendet. Ebenfalls nicht selbstverständlich: ein kombinierter USB 3.1/Thunderbolt-3-Anschluss vom Typ-C, der im Vergleich zu USB 3.0 unter anderem doppelt so hohe Datenraten ermöglicht.

Das Betriebssystem Windows 10 ist auf einem RAID 0-Verbund von zwei M.2-SSDs untergebracht. Im Gegensatz zu den im PC-



Nahezu alle Komponenten des MSI-Notebooks können Sie leicht erreichen. In der Mitte sehen Sie hier die CPU, daneben befinden sich die beiden GTX 980M-GPUs in Form von MXM-Modulen.

Sharkoon

Sharkoon
SHARK ZONE
MK80
RGB
MECHANICAL GAMING KEYBOARD

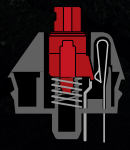


PRÄZISIONSWERKZEUG!

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 professionelle 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.



MK80 RGB Red
Schaltercharakteristik: Linear
Umschaltpunkt: Nicht spürbar
Klickpunkt: Nicht spürbar



MK80 RGB Brown
Schaltercharakteristik: Taktil
Umschaltpunkt: Spürbar
Klickpunkt: Nicht spürbar

WEITERE INFOS:

02/2016 TOP-PRODUKT Sharkoon Shark Zone MK80 RGB Gamer Hardware

Test: 02/2016 WERTUNG: 1,41 Sharkoon Shark Zone MK80 RGB Gamer Hardware

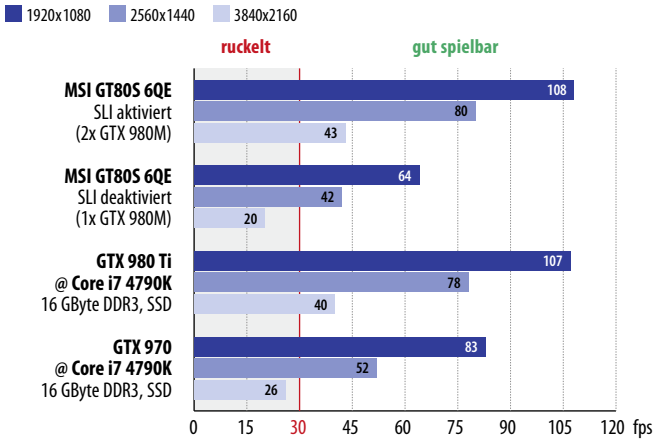
"Fazit: Sharkoons Shark Zone MK80 RGB gibt ein absolut gelungenes Debüt und ist eine empfehlenswerte, ergonomische mechanische Tastatur, die zum günstigen Preis [...] auch bei der Ausstattung keine Wünsche offen lässt."
(PC Games Hardware, Ausgabe 02/16, Seite 75)

SHARKOON SHARK ZONE | A warning for some, an adventure for you. **www.sharkoon.de**

Spiele-Benchmarks

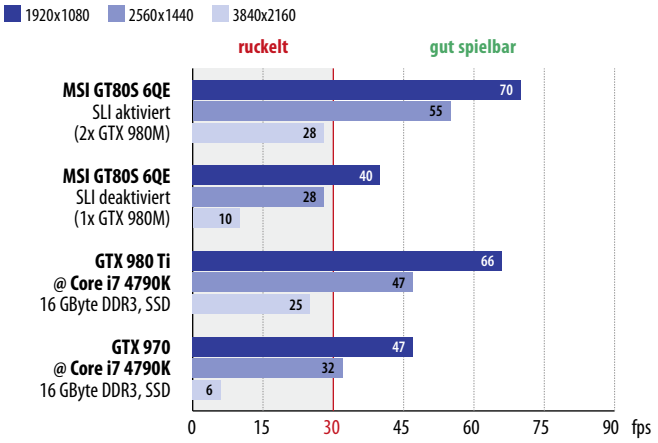
Fallout 4

Durchschnittliche fps, maximale Details, TAA



Grand Theft Auto 5

Durchschnittliche fps, maximale Details, 4x MSAA



Bereich üblichen SATA 3-SSDs kommunizieren sie über PCI Express mit dem System und unterstützen den für den Einsatz von Flash-Speicher optimierten AHCI-Nachfolger NVMe. Das ist momentan allerdings primär in Server-Umgebungen ein wichtiger Faktor, für Spiele-Rechner spielt es dagegen höchstens eine untergeordnete Rolle.

Sieht man vom 18,4 Zoll großen IPS-Panel (Full HD-Auflösung) und einem speziellen Digital-Analog-Wandler von Sabre ab, der für den Einsatz von Highend-Kopfhörern gedacht ist, fällt die restliche Ausstattung wie das Blu-ray-Laufwerk, die Festplatte mit 1,0 TByte oder die 16,0 GByte DDR4-RAM etwas gewöhnlicher aus, wirklich vermissen lässt das GT80S 6QE aber zumindest auf dem Datenblatt nichts.

Praxiserfahrungen: Leistung und Mobilität

Leistung und Ausstattung hat das GT80S 6QE auf dem Papier also jede Menge zu bieten, aber funktioniert das Spielen damit auch wirklich gut? Und verdient es überhaupt noch die Bezeichnung »Notebook«, oder will man es aufgrund des Gewichts und der Abmessungen doch lieber nicht mehr unterwegs mitnehmen?

Das Gewicht von 4,5 Kilogramm ist zwar wirklich kein Pappenstiel, und das GT80S passt allein aufgrund seiner großzügigen Abmessungen von fast einem halben Meter in der Breite längst nicht in jeden Rucksack, leichter als ein Desktop-PC mit entsprechender Leistung lässt es sich aber allemal transportieren. Das schwere und große Netzteil kommt zwar noch dazu, dafür sparen Sie sich aber Tastatur und Monitor, die Bezeichnung Notebook hat das GT80S deshalb aus unserer Sicht durchaus noch verdient.

Auch die Frage nach der Leistung lässt sich mit leichten Abstrichen durchaus positiv beantworten. Dank der zwei GTX 980M-Grafikkarten im SLI-Verbund schlägt das Notebook sogar unseren Highend-PC mit einer GTX 980 Ti und Core i7 4790K-Prozessor in Fallout 4 und Grand Theft Auto 5 bei maximalen Details knapp. Damit eignet sich das GT80S 6QE bei leicht reduzierten Details oder in weniger anspruchsvollen Titeln sogar für das Spielen in 4K – eine respektable Leistung!

Das gilt allerdings nur für den Netzbetrieb, im Akkubetrieb sinkt die Spieleleistung in der Standardeinstellung so drastisch, dass Spiele teilweise selbst in Full HD ruckeln. Man muss aber dazu sagen, dass ein Notebook aus dem Bereich »Desktop-Replacement« wie das GT80S auch nicht wirklich für den mobilen Spielbetrieb abseits von Steckdosen gedacht ist, zumal der Akku ohne Stromzufuhr beim Spielen ohnehin bereits nach etwa 45 Minuten leer ist.

Lautstärke und andere Haken

Ein paar Haken trüben den Spielspaß dann aber doch, allen voran die teils sehr hohe Geräuschentwicklung. In anspruchsvollen Spielen drehen sich die beiden Radial-Lüfter im Inneren des Gehäuses gerne mit über 5.000 Umdrehungen pro Minute, was auch der sehr hohe maximale Messwert von 57 dB(A) verdeutlicht. Zum Vergleich: Bei unserem offenen Grafikkarten-Testsystem messen wir meist eher Werte im niedrigen 40er-Bereich. Die Temperaturen von CPU und GPU bewegen sich bei starker Last im Bereich von etwa 80 Grad, was zwar sehr hoch, aber noch nicht bedenklich ist. Einen Leistungsabfall (Stichwort »Throttling«) haben wir dementsprechend auch nach längerer Belastungszeit nicht festgestellt.



In der »Heroes of the Storm«-Edition sind auf der Rückseite des GT80S 6QE Titan SLI viele Figuren aus dem Spiel zu sehen.

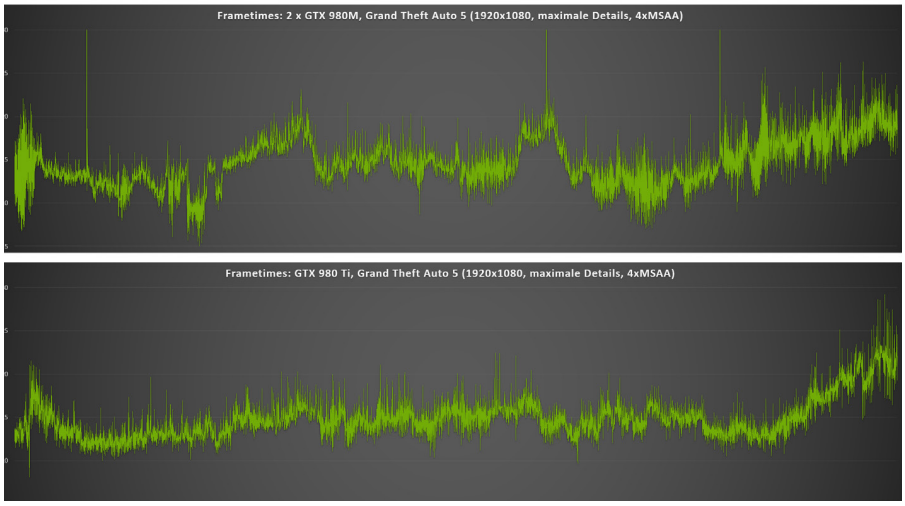


Das Gaming-Notebook ist weder leicht noch kompakt, was angesichts der umfangreichen Ausstattung und der schnellen Hardware keine Überraschung darstellt.

Ebenfalls nicht ganz überzeugend: der vergleichsweise flache Winkel, in dem wir Tastatureingaben vornehmen. Während wir es von normalen Tastaturen gewohnt sind, sie über kleine Standfüße im hinteren Bereich für ein angenehmeres Schreib- und Tippgefühl anheben zu können, ist das bei einem Notebook höchstens mit kreativen Lösungen der Marke Eigenbau möglich. Da die Schalter von Laptop-Tastaturen normalerweise eher flach sind und einen relativ kurzen Auslöseweg besitzen, spielt das bei Notebooks in der Regel kaum eine Rolle, im Falle der mechanischen Schalter des GT80S 6QE mit relativ langem Auslöseweg sagt uns der Winkel allerdings nicht ganz zu.

Auch der SLI-Verbund der beiden GTX 980M-GPUs hat neben der brachialen Leistung seine Schattenseiten. Gibt es für ein Spiel kein passendes SLI-Profil im Treiber, bekommt eine der beiden Grafikkarten nichts zu tun, entsprechend stark sinkt dann auch die Leistung des GT80S 6QE. Statt flotter als unser Highend-PC mit GTX 980 Ti ist das Notebook mit nur einem aktiven Grafikchip dann langsamer als derselbe PC mit einer GTX 970. Wie sehr ein Spiel mit passendem Treiberprofil von SLI profitiert, kann außerdem stark variieren, unsere SLI-Benchmark-Ergebnisse in Fallout 4 und GTA 5 sind eher überdurchschnittlich positive Beispiele.

Beim Spielen mit zwei Grafikkarten per SLI (oder per Crossfire im Falle von AMD) kann es außerdem zu sogenannten Mikroruckeln kommen, weil die beiden Grafikkarten die Bildberechnung miteinander koordinieren müssen. Dadurch variieren die Abstände zwischen der Berechnung von Einzelbildern (auch als »Frametimes« bekannt) teilweise sehr stark, was das Spielgefühl trotz eigentlich ausreichend hoher fps ruckelig wirken lassen kann. Wie wichtig dieser Faktor ist, hängt allerdings nicht nur vom jeweiligen Spiel und Treiber ab, sondern auch vom subjektiven Empfinden, eine allgemeingültige Aussage lässt sich deshalb kaum darüber treffen. Immerhin hat sich das Mikroruckler-Problem in den vergangenen Jahren etwas entschärft, vorhanden ist es aber (abhängig vom Spiel) immer noch.



Die GTX 980 Ti (unten) liefert im Vergleich zu den 980M-GPUs im SLI-Verbund (oben) in GTA 5 insgesamt die gleichmäßigeren Frametimes und damit auch das etwas rundere Spielgefühl.

Bootzeit, Display & Co.

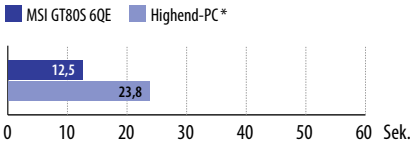
In den Anwendungs-Benchmarks macht das GT80S 6QE Titan SLI auch aufgrund der extrem schnellen M.2-SSDs im RAID 0-Verbund eine sehr gute Figur, vor allem die sehr kurze Bootzeit von knapp 13 Sekunden gefällt uns. Aufgrund anderer Flaschenhälse helfen die sehr hohen Transferraten letztlich aber



Anwendungen

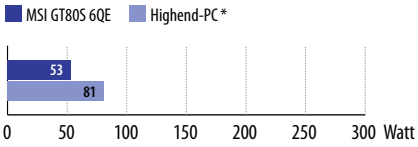
Bootzeit Windows 10

in Sekunden, kürzer ist besser



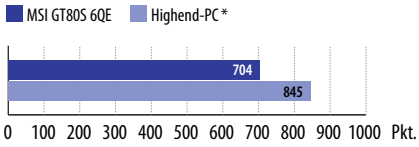
Stromverbrauch Idle Desktop

in Watt, weniger ist besser



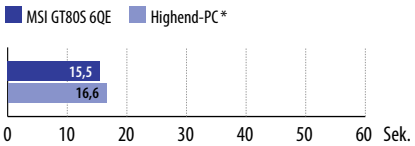
Cinebench R15 CPU-Test

in Punkten, mehr ist besser



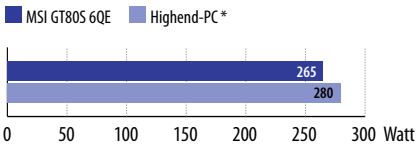
Ladezeit Fallout 4

in Sekunden, kürzer ist besser



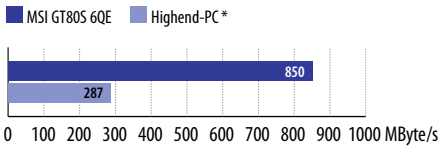
Stromverbrauch Last GTA 5

in Watt, weniger ist besser



AS SSD Test-Durchschnitt

in MByte/s, mehr ist besser



*** Hardware des Highend-PCs:** Core i7 4790K, GTX 980 Ti, OCZ Vector 150 SSD, 16 GByte DDR3, Full HD-Monitor

nur in wenigen Fällen im Alltag wirklich nennenswert, was auch ein Blick auf die Ladezeit von Fallout 4 zeigt: Beim Notebook mit zwei PCI-Express-SSDs im Raid 0 ist sie nur minimal kürzer als beim Desktop-PC mit nur einer einzelnen SATA 3-SSD.

Gute Noten verdient sich das MSI-Gerät für das 18,4-Zoll-Display. Dank IPS-Panel hat es weite Blickwinkel und eine satte Farbdarstellung, die Sie außerdem über die vorinstallierte Software »MSI True Color« vielfältig den eigenen Wünschen anpassen können. Klar, die Full-HD-Auflösung ist für die hohe Leistung des GT80S 6QE eigentlich zu niedrig, würde bei dieser Bildschirmdiagonale aber eine höhere Auflösung zum Einsatz kommen, wären viele Elemente ziemlich klein. Außerdem verfügt das Notebook mit jeweils einem HDMI- und einem DisplayPort sowie dem USB-3.1-Anschluss über ausreichend Möglichkeiten, um externe Monitore mit höherer Auflösung anzuschließen, auch G-Sync wird dabei unterstützt.

Im Audiovergleich vom HiFi-Anschluss mit speziellem Digital-Analog-Wandler gegenüber dem normalen Headset-Anschluss (beide 3,5 mm Klinke) ist das Klangbild durch etwas klarere Höhen und kräftigere Bässe tatsächlich ein Stück differenzierter. Riesig sind die Unterschiede allerdings nicht, außerdem dürften sie nicht jedem Spieler gleichermaßen auffallen und nur mit entsprechend hochwertiger Audio-Hardware überhaupt von Bedeutung sein. Die Lautsprecher des GT80S liegen dagegen aufgrund des geringen Platzangebots trotz Kooperation mit Dynaudio nur minimal über dem ziemlich niedrigen Durchschnittsniveau bei Notebooks und sollten deshalb nur in Notfällen statt eines Headsets zur Sound-Wiedergabe verwendet werden.

Abschließend noch ein Wort zum Stromverbrauch. Der liegt beim Spielen fast genauso hoch wie bei unserem Desktop-PC mit GTX 980 Ti und Core i7 4790K, das GT80S ähnelt ihm also nicht nur in Sachen Leistung. Wie bereits erwähnt ist der Akku des Notebooks deshalb vor allem unter Last schnell leer gesaugt, ohne Stromzufuhr ist der Einsatz des alles andere als kompakten GT80S deshalb nur bedingt sinnvoll. ★



Die mechanische Tastatur setzt auf die bekannten MX-Schalter von Cherry. In der verwendeten braunen Variante sind sie vergleichsweise leise und mit eher geringem Widerstand auslösbar.



Die Rückseite bietet von links nach rechts einen Mini-DisplayPort, den neuen USB-3.1-Anschluss vom Typ C, einen HDMI-Anschluss, die Verbindung für das Netzteil und eine Gigabit-LAN-Buchse.



Nils Raettig
@nraettig

Es ist schon beeindruckend, wie viel Leistung das GT80S 6QE Titan SLI in (halbwegs) mobiler Form bietet, ein schnelleres Notebook habe ich persönlich noch nie in den Händen gehalten. Diese extreme Leistung hat aber ihren Preis, ein ähnlich schneller Desktop-PC mit vergleichbarer Ausstattung würde maximal die Hälfte kosten. Beim Spielen wäre er außerdem meist erheblich leiser, gegen die Geräuschkulisse des GT80S helfen unter Volllast nur gut isolierte Kopfhörer. Wirklich sinnvoll ist der Kauf des MSI-Notebooks deshalb aus meiner Sicht nur dann, wenn Sie es tatsächlich mehr oder weniger regelmäßig mitnehmen, um stets (zumindest an jeder Steckdose) volle Spieleleistung zu haben. Oder wenn Sie unbedingt einen in Sachen 3D-Leistung vollwertigen Spiele-PC (in Form des GT80S) nach dem Zocken unsichtbar in einer Schublade verstauen wollen.

KAUFEN SIE BEI DER NUMMER 1!

one.de

über 800.000 Kunden & 10 Jahre Erfahrung!

GEWINNE MIT ONE.DE

Gewinnspiel unter:
www.one.de/deadpool

1. Platz:

Verlost wird ein Action Offroad Day von meventi, dem Erlebnisgeschenk-Spezialisten, in Oberndorf (Österreich) für 2 Personen inkl. Anreise & Übernachtung.



2. – 10. Platz:

Fanpakete zum Film bestehend aus Schlüsselanhänger, Schlafmaske, T-Shirt und Comic.



Der Nachfolger des mehrfach ausgezeichneten **one Xcellent** Tablets!
Das neue **Xcellent 10.2** Tablet ist jetzt bei one.de erhältlich.

- Intel® Atom™ Z8300 Prozessor
- Bis zu 4 x 1.84 GHz
- 25.7cm/ 10.1" IPS HD
- LED-Hintergrundbeleuchtung
- 2 GB DDR3 Speicher
- 32 GB interner Festplatte
- Intel® HD Grafik
- inkl. Windows 10 Home



NOTEBOOKCHECK Gut (80%) One Xcellent 10 v2

Computer Bild Einschätzung der Redaktion gut

USB 3.0

Windows 10

2in1

169.99* €
oder Finanzkauf[2] z.B 29,19 €/mtl. Laufzeit: 6 Monate

Art-Nr. 31152

Auch als XL Version mit 64 GB und UMTS in unserem Onlineshop erhältlich.

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 29. Februar 2015 und nur solange Vorrat reicht!

Versandkostenfreie Lieferung![1)]
Informationen zu den Versandkosten finden Sie unter: www.one.de/versandkosten

Versandkostenfreie Lieferung: 1) bei Zahlung per Vorkasse, Sofortüberweisung oder Finanzierung und einem Bestellwert ab 500 €

ECT Distribution GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens

JETZT KONFIGURIEREN UND BESTELLEN!

www.one.de

Details zu den Angeboten finden Sie im Internet. Einfach den QR-Code scannen. Oder www.one.de/gamestar



Intel® Core™ i5-6600K Prozessor mit 4 x 3.50 GHz

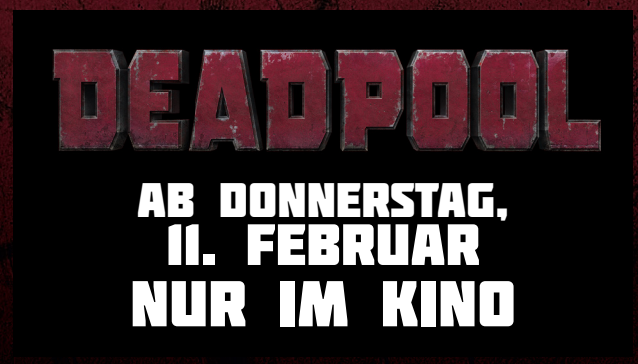
- 8 GB DDR4 Speicher
- 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 960
- 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

Art-Nr. 22633

829.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 17,79 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate

DVD±Brenner, MSI B150M Pro-VD, USB 3.1, Gigabit LAN, 7.1 Sound, 450W Corsair VS450 / Corsair Carbide Series SPEC-01



MARVEL
© 2016 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.
MARVEL TM & © 2016 MARVEL & Subs.

Jetzt ONE auf Facebook liken! www.facebook.com/one.de



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.

1049.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 19,65 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, MSI Z170A PC Mate, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 550W Corsair VS550 / Raidmax Blackstorm, inkl. Tomb Raider Bundle

Art-Nr. 22638



AMD FX-8350 Prozessor mit 8 x 4.00 GHz

- 8 GB DDR3 Speicher
- 4096 MB GDDR5 NVIDIA® GeForce® GTX 980
- 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.
  120 GB SATA III PNY SSD

1149.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 21,53 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A-DS3P, USB 3.0, Gigabit LAN, 500W / Delux SH891, inkl. Tomb Raider Bundle

Art-Nr. 23078



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.

1199.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 22,46 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, MSI Z170A PC Mate, USB 3.1, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 650W Corsair V650 / Delux SH891, inkl. Tomb Raider Bundle

Art-Nr. 22637



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.

1299.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 24,34 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, MSI Z170A PC Mate, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 700W Cooler Master B700 V2 - 80 PLUS / Enermax Thormax Giant

Art-Nr. 22952

2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 8,36% p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar.

Versandkostenfreie Lieferung![1)]

Informationen zu den Versandkosten finden Sie unter: www.one.de/versandkosten

Versandkostenfreie Lieferung: 1) bei Zahlung per Vorkasse, Sofortüberweisung oder Finanzierung und einem Bestellwert ab 500 €

ECT Distribution GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens

0180 6 957777

(20 Cent/Anruf Festnetz der T-COM; max. 60 Cent/Anruf aus dem Mobilfunknetz)

Montag bis Freitag von 8-20 Uhr und Samstag von 10-18 Uhr



Intel® Core™ i7-6700K Prozessor mit 4 x 4.00 GHz

- 16 GB DDR4 Speicher
- 4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 980
- 2000 GB SATA III, 7200 U/Min.

Art-Nr. 22906

1499.99 €*

oder Finanzkauf[1] z.B. 28,08 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate



DVD±Brenner, MSI Z170A PC Mate, USB 3.1, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 650W Corsair V650 / Raidmax Blackstorm, inkl. Tomb Raider Bundle

Wir verbauen ausschließlich hochwertige Markenkomponenten!



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.

1799.99 €*

oder Finanzkauf[1] z.B. 33,70 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte Z170X Gaming 3, USB 3.1, 700W Cooler Master B700 V2 - 80 PLUS / Delux SH891, inkl. Tomb Raider Bundle

Art-Nr. 23285



Intel® Core™ i7-6700K Prozessor mit 4 x 4.00 GHz

- 16 GB DDR4 Speicher
- 12 GB NVIDIA® GeForce® GTX TITAN X
- 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.
  250 GB SATA III Samsung 850 EVO SSD

2399.99 €*

oder Finanzkauf[1] z.B. 44,93 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, MSI Z170A PC Mate, USB 3.1, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 750W Corsair CX750 - 80 PLUS / Thermaltake Level 10 GT

Art-Nr. 23175



Intel® Core™ i7-5960X Prozessor mit 8 x 3.00 GHz

- 16 GB DDR4 Speicher
- 2 x 4096 MB GDDR5 NVIDIA® GeForce® GTX 980 Ti SLI
- 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.
  2x 500 GB SATA III Samsung 850 EVO SSD

3999.99 €*

oder Finanzkauf[1] z.B. 74,89 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

inkl. Windows 10 vorinstalliert, Blu-Ray Brenner, MSI X99A SLI PLUS, USB 3.1, 850W Corsair CX850M / Corsair Carbide Series Air 540, inkl. Tomb Raider Bundle

Art-Nr. 23323



Intel® Core™ i7-5960X Prozessor mit 8 x 3.00 GHz

- 64 GB DDR4 Speicher
- 3 x 4096 MB GDDR5 NVIDIA® GeForce® GTX 980 SLI
- 2 x 1000 GB SATA III Samsung 850 EVO SSD
  2 x 4000 GB SATA III Festplatte , 7200 U/Min.

5499.99 €*

oder Finanzkauf[1] z.B. 102,97 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

inkl. Windows 10 vorinstalliert, Blu-Ray Brenner, MSI X99A SLI PLUS, USB 3.1, 7.1 Sound, 850W Corsair CX850M / Cooler Master Cosmos SE, inkl. Tomb Raider Bundle

Art-Nr. 23106

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.
* Abbildung enthält Sonderausstattung. Der Käufer erhält ein 14tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB.

Konfigurieren und bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:

www.one.de

Details zu den Angeboten finden Sie im Internet.
Einfach den QR-Code scannen.
Oder www.one.de/gamestar

one.de

DEADPOOL AB DO., 11. FEBRUAR NUR IM KINO





© 2016 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.
MARVEL TM & © 2016 MARVEL & Subs.

ONE Gaming Notebook K56-6F

- Intel® Skylake i3/i5/i7 Prozessoren der 6. Generation
- Bis 16 GB DDR3L Speicher Bis 1500 GB (1x SATA, 1x M.2) Festplatte
- 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 950M

Art-Nr. 23372

ab 699.99 €*
oder Finanzkauf[2] z.B. 17,88 €/mtl. Laufzeit: 48 Monate

39,62cm/15,6" Non-Glare FULL HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung, Wireless-N WLAN, Bluetooth 4.0, HDMI, USB 3.0, Nummernblock, Webcam, 9-in-1 Cardreader, SoundBlaster Cinema

weitere ONE Gaming Notebooks: www.one.de/gnb



43,94cm/17,3" ONE Gaming Notebook K73-6F

- > Intel® Skylake i3/i5/i7 Prozessoren der 6. Generation
- > 43,94cm/17,3" Non-Glare Full HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- > Bis 16 GB DDR3 Speicher
- > Bis 1500 GB (1x SATA, 1x M.2) Festplatte
- > 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 950M
- > Blu-Ray Brenner
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth 4.0 + LE, HDMI, USB 3.0, Nummernblock, Displayport, Webcam, 9-in-1 Cardreader, SoundBlaster Cinema 2

ab 749.99 €*
oder Finanzkauf[2] z.B. 16,07 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate

Art-Nr. 23373



43,94cm/17,3" ONE Gaming Notebook K73-5M

- > Intel® Skylake i7-6700HQ Prozessor der 6. Generation
- > 43,94cm/17,3" Non-Glare Full HD mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- > Bis 32 GB DDR4 Speicher
- > Bis 3000 GB (1x SATA, 1x M.2) Festplatte
- > bis 8192 MB NVIDIA® GeForce® GTX 980M
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth 4.0 + LE, HDMI, USB 3.0, Nummernblock, Fingerprint, Displayport, Full HD Webcam, 6-in-1 Cardreader, SoundBlaster X-FI® MB5, inkl. Tomb Raider Bundle

ab 1299.99 €*
oder Finanzkauf[2] z.B. 24,34 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate



Art-Nr. 23374



43,94cm/17,3" ONE Gaming Notebook K73-5X

- > Intel® Skylake i5/i7 Prozessoren der 6. Generation
- > 43,94cm/17,3" Non-Glare Full HD IPS mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- > Bis 32 GB DDR4 Speicher
- > Bis 3000 GB (1x SATA, 1x M.2) Festplatte
- > 12 GB NVIDIA® GeForce® GTX 970M SLI G-SYNC ODER 16 GB NVIDIA® GeForce® GTX 980M SLI
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth 4.0, HDMI, USB 3.1, Nummernblock, 6-in-1 Cardreader, SoundBlaster X-FI MB5, inkl. Tomb Raider Bundle

ab 1999.99 €*
oder Finanzkauf[2] z.B. 37,44 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate



Art-Nr. 23378



43,94cm/17,3" ONE Gaming Notebook K73-6X

- > Intel® Skylake i5/i7 Prozessoren der 6. Generation
- > 43,94cm/17,3" Non-Glare Ultra HD IPS mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- > Bis 32 GB DDR4 Speicher
- > Bis 3000 GB (1x SATA, 1x M.2) Festplatte
- > 8192 MB NVIDIA® GeForce® GTX 980
- > optional G-Sync
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth 4.0, HDMI, USB 3.1, Nummernblock, Fingerprint, Full HD Webcam, 6-in-1 Cardreader, SoundBlaster X-FI MB5, inkl. Tomb Raider Bundle

ab 2499.99 €*
oder Finanzkauf[2] 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



Juggernaut

Mit unaufhaltbarer Gewalt rast er über das Spielfeld und hinterlässt eine Schneise der Verwüstung.
Die Kombination aus **i7** und **GTX 970** sorgt für Beschleunigung, die Nichts, was sich ihm in den Weg stellt, stoppen kann.

Skylake Prozessor
Intel® Core™ i7-6700, 4 x 3.40 GHz

Grafikkarte
Nvidia GeForce® GTX 970 Windforce OC

Arbeitsspeicher
8 GB Kingston DDR4 HyperX Fury

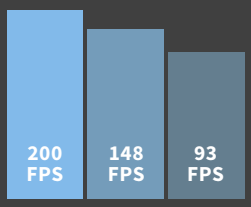
Mainboard
MSI Z170A KRAIT GAMING

Festplatte 1
250 GB Samsung SSD 850 EVO

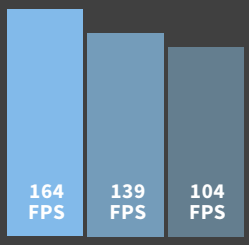
Festplatte 2
1 Terabyte Western Digital WD Blue

Besonderheiten
Corsair Hydro Series H55 Wasserkühlung, MULTICOLOR LED Beleuchtung in 16,8 Mio. Farben, 36 Monate Pickup & Return Service, 36 Monate Garantie, **inkl. Rise of the Tomb Raider**

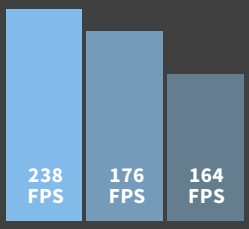
onegaming.de/juggernaut



Battlefield 4



Metro Last Light



Bioshock Infinite

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.

Sapphire Radeon R9 380X Nitro im Test

LEISE UND SCHNELLE FULL-HD-KARTE



Sapphire nimmt die Radeon R9 380X in das Nitro-Programm auf. Mit ihrem attraktiven Preis und der werksseitigen Übertaktung kann sie es ohne Probleme mit der Geforce GTX 960 aufnehmen. Von Jan Purrucker

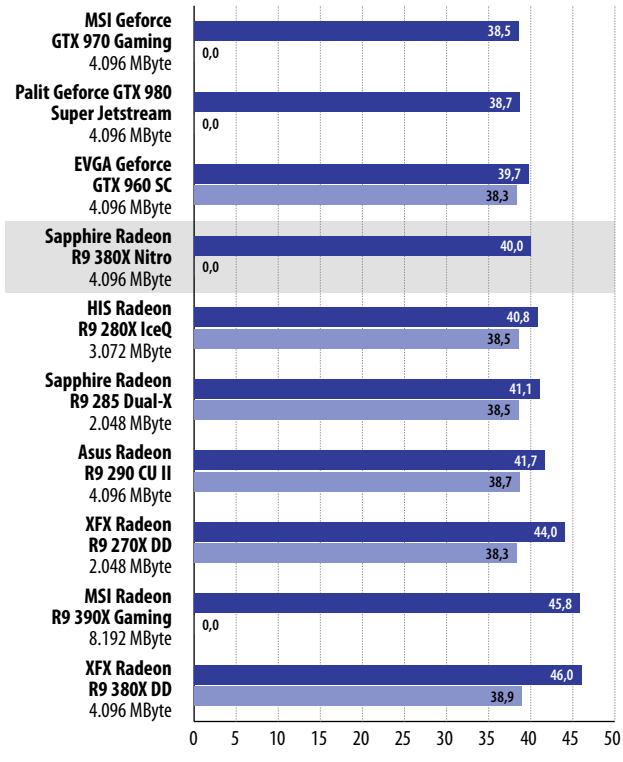
Rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft brachte AMD eine neue Grafikkarte im mittleren Preissegment auf den Markt – als Exklusivpartner darf Sapphire da natürlich nicht fehlen. Die Sapphire Radeon R9 380X Nitro bleibt im Leerlauf komplett geräuschlos. Erst wenn die Antigua-XT-Grafikeinheit wirklich Leistung bringen muss, laufen die beiden Lüfter an. Sapphire gehörte zu den ersten Herstellern, die ihre Grafikkarten mit einer solchen semipassiven Kühlung ausstatteten – mittlerweile ist die Technik relativ weit verbreitet. Neben der ausgeklügelten Lüftersteuerung wartet die Sapphire Radeon R9 380X Nitro ähnlich wie die XFX Radeon R9 380X DD (1.030/5.800 MHz) mit ab Werk erhöhten Taktraten auf. Gegenüber AMDs Referenzangaben für die Radeon R9 380X (1.000 MHz) steigt die GPU-Frequenz auf 1.040 MHz und der effektive Takt des 4,0 GByte großen GDDR5-Videospeichers von 5.700 MHz auf 6.000 MHz. Zusammen mit dem 256 Bit breiten Speicher-Interface kommt die Sapphire Radeon R9 380X Nitro somit auf eine Bandbreite von 192,0 GByte/s (Berechnung: 6.000x256/8).

Als Grafikeinheit kommt die mit der Radeon R9 285 eingeführte Tonga-GPU zum Einsatz. Allerdings wurde die bereits für die Radeon R9 380 in »Antigua (Pro)« umgetauft und verfügt bei der R9 380X als XT-Variante über mehr Shader- (2.048 statt 1.792) und Textureinheiten (128 statt 112).

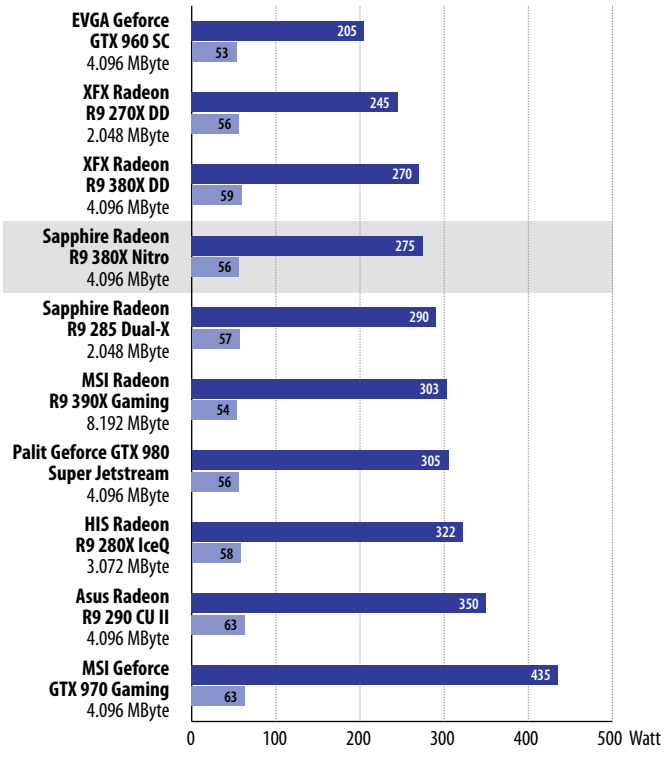
Tonga/Antigua basiert auf der GCN- (Graphics Core Next) Architektur 1.2 und unterstützt somit anders als die Radeon R9 280X (GCN 1.0) sowohl die brückenlose Crossfire-Schnittstelle »XDMA« als auch AMDs Freesync-Technologie. Außerdem wurde die

Benchmarks

Lautstärke Angaben in Dezibel (dBA) — Last (alle Spiele) — Leerlauf



Stromverbrauch Gesamtes Testsystem — Last (Battlefield 4) — Leerlauf

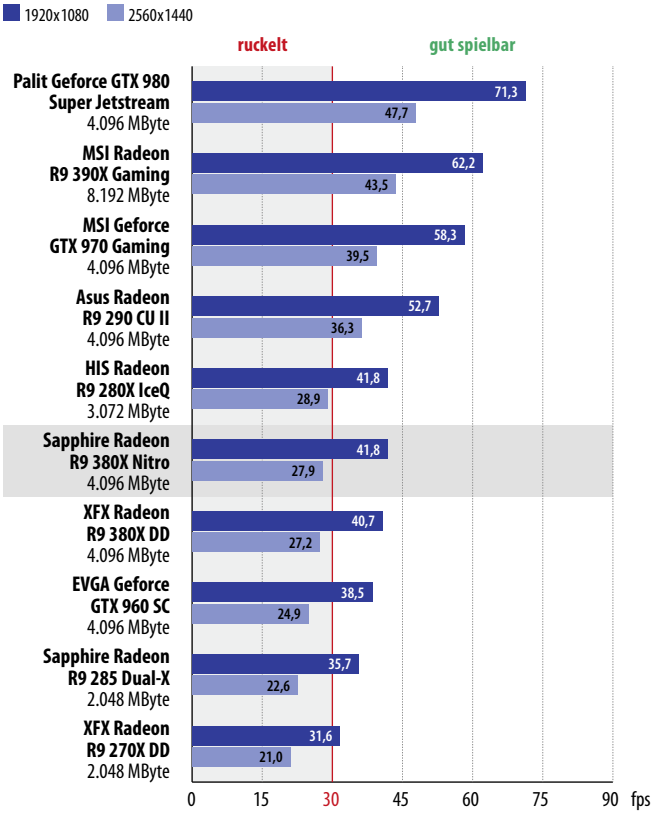


Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Plextor M6e PCI-Express-SSD, Windows 10 64 Bit

Spiele-Benchmarks

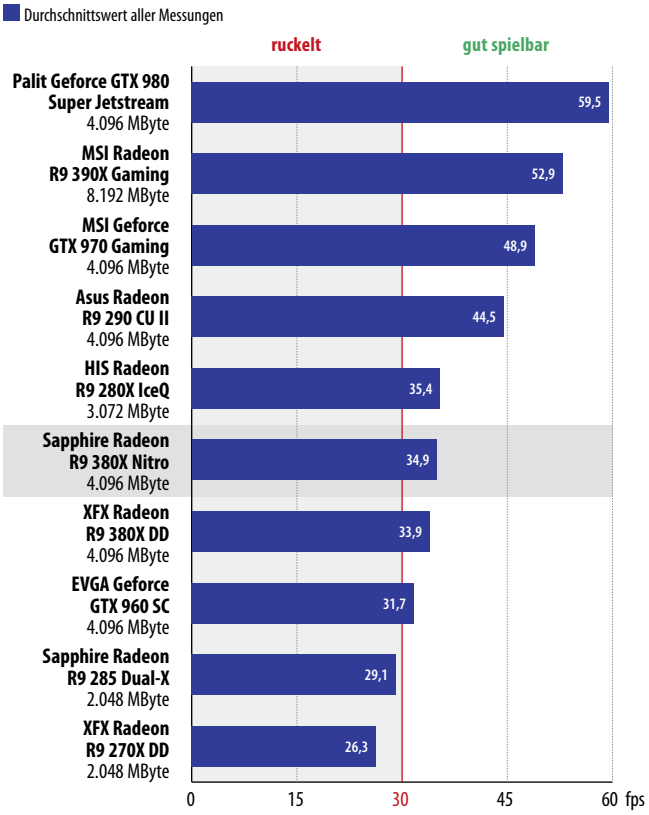
Performance Rating 4x AA / 16x AF

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

Effizienz des Speichers durch die Implementierung von Farbkompression (Delta Color Compression) verbessert. Auch die Tessellation-Performance und die Energieeffizienz profitieren von der aktuelleren Grafikeinheit und der Mikroarchitektur.

Kein Problem in Full HD

Mit ihren fast identischen Taktfrequenzen von 1.040 MHz bei der Sapphire R9 380X Nitro und 1.030 MHz für die XFX Radeon R9 380X DD liegen die beiden Karten in unseren Benchmarks entsprechend eng zusammen. Bei 1920x1080 Bildpunkten schaffen es die Nitro wie auch die XFX selbst mit mehrfacher und anspruchsvoller Kantenglättung in fast allen Titeln über die 30-fps-Grenze.

Außer in Anno 2205 und Battlefield 4 kann sich die Nitro dabei auch gegen die ebenfalls übertaktete und mit 4,0 GByte ausgestattete EVGA Geforce GTX 960 SSC behaupten und hängt diese in Mordors Schatten sogar mit 26 Prozent Vorsprung ab. Deutlich knapper fällt der Vergleich zur Radeon R9 280X aus. Die ältere Tahiti-Karte liegt bei den meisten Benchmarks zwar vor der Sapphire Radeon R9 380X Nitro, zieht in Witcher 3 mit fast 30 Prozent Rückstand aber klar den Kürzeren.

In Full HD liegt die Sapphire Radeon R9 380X Nitro unterm Strich mit der Radeon R9 280X gleichauf und muss sich bei 2560x1440 Pixel nur knapp geschlagen geben. Entsprechend trennt die Nitro (34,9 fps) insgesamt nicht einmal ein fps von der R9 280X (35,4 fps) von HIS. Der Vorsprung zur minimal niedriger getakteten XFX R9 380X DD (33,9 fps) fällt ähnlich dünn aus. Die Geforce GTX 960 in Form der Super-SC-4G-Variante von EVGA haben beide Modelle im Griff und können sich rund zehn Prozent über ihr platzieren. Auch wenn die Nitro aktuelle Spiele in Full HD ohne Probleme flüssig darstellt und dabei noch Reserven für fordernde Kantenglättungsmodi besitzt, geht ihr beim Sprung auf 2540x1440 Bildpunkte schnell die Luft aus. In genügsameren Titeln reicht die Performance zwar auch für WQHD, wollen Sie aber anspruchsvollere Titel in dieser Auflösung und hohen Einstellungen ruckelfrei spielen, müssen Sie mehr Geld investieren und zu einer Geforce GTX 970 oder Radeon R9 390 greifen.

In allen Lagen leise

Außer bei der Full-HD-Performance kann die Nitro-380X auch bei der Lautstärke überzeugen. Nach dem Umzug ins neue Büro mussten wir unsere Lautstärke-Messkammer neu aufbauen. Dabei wurden die Messgeräte erneuert und künftig geben wir die Lautstärke

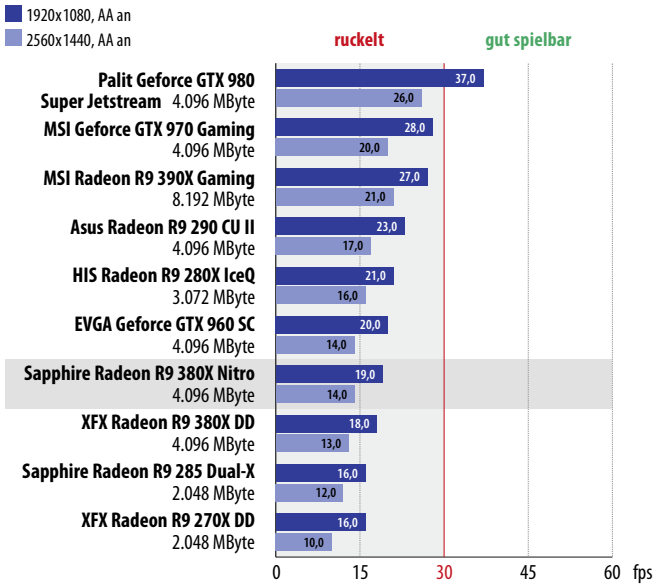


Die beiden Lüfter der Sapphire Radeon R9 380X Nitro stehen im Windows-Betrieb still und arbeiten auch beim Spielen leise – dafür heizt sich die Grafikeinheit stärker auf.

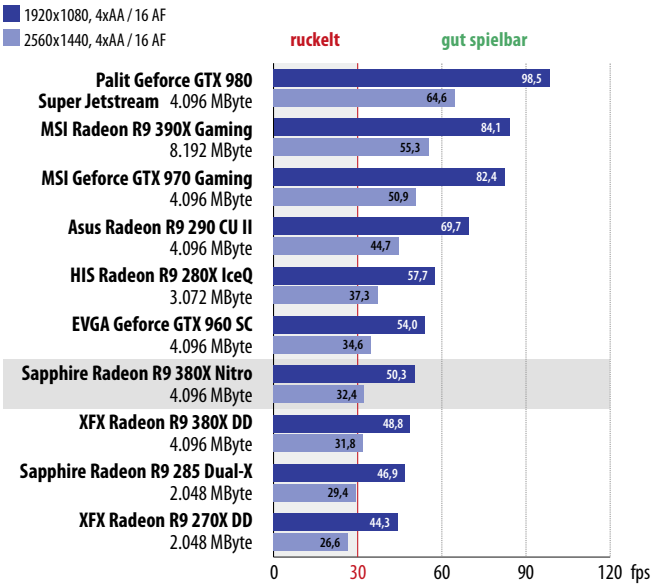
Spiele-Benchmarks

Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Plextor M6e PCI-Express-SSD, Windows 10 64 Bit

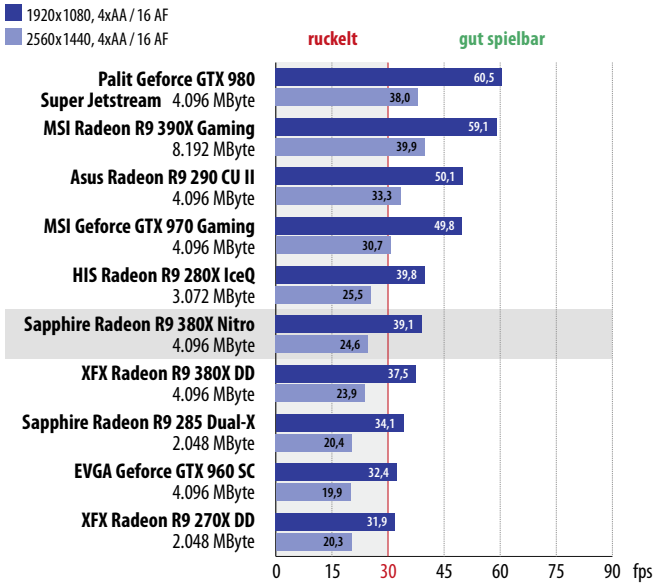
Anno 2205 maximale Details



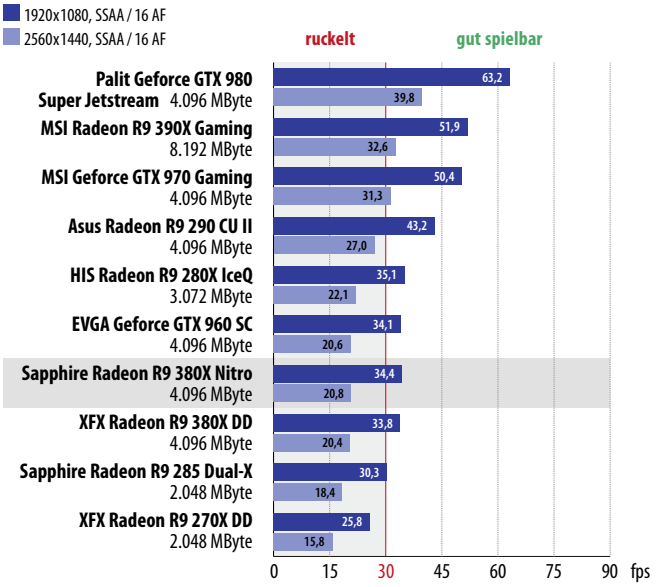
Battlefield 4 maximale Details, MSAA, Auflösungsskala 100 %



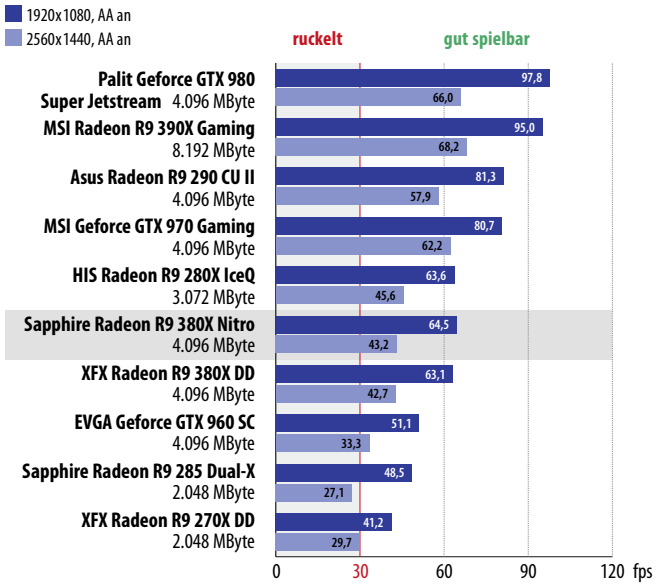
Crysis 3 maximale Details, MSAA



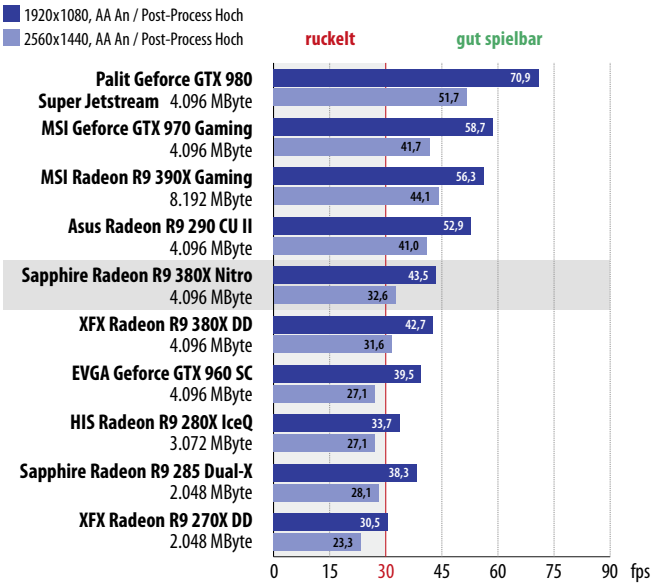
Metro: Last Light maximale Details, SSAA, Tesselation Very High



Mittelerde: Mordors Schatten Ultra Details



The Witcher 3: Wild Hunt maximale Details, SSAO, HW off





Jan Purrucker
@TheStOke

Mit der Radeon R9 380X hat AMD die derzeit beste Mittelklasse-Grafikkarte im Angebot – verkaufen dürfte sie sich trotzdem eher schlecht. Und das nicht etwa, weil die Konkurrenz zu stark wäre. Schließlich gibt es von Nvidia im mittleren Preissegment aktuell nur die Geforce GTX 960. Mit deren Energieeffizienz kann die R9 380X zwar nicht ganz mithalten, bietet dafür aber gut zehn Prozent mehr Performance. Die Hauptgründe dafür, dass sich wohl relativ wenige Spieler für die R9 380X entscheiden, sind der Preis und der Veröffentlichungstermin. Vor einem oder einem halben Jahr wäre sie eine klare Kaufempfehlung gewesen. Mittlerweile kostet die fast 30 Prozent schnellere Radeon R9 290 nur noch 290 Euro und die GTX 970 gibt es für 325 Euro. Klar sind das deutliche Aufpreise im Vergleich zur 380X. Aber dafür erhalten die Kunden High-End- statt Mid-Range-Karten. Wer eine halbwegs aktuelle Grafikkarte im Rechner stecken hat, sollte daher mit dem Aufrüsten noch bis zum Erscheinen der nächsten Grafikkartengeneration warten.

in Dezibel (dBA) an. Unsere Lautstärke-Messungen führen wir in einem schallgedämmten Raum mit einem kalibrierten Voltcraft SL200 durch. Das Messgerät wird im Abstand von 50 cm, schräg zur Grafikkarte und dem offenen Testsystem platziert. Ohne Grafikkarte und bei deaktivierten CPU- und Netzteil-Lüftern beträgt der Lautstärkepegel im Testraum 38,0 Dezibel.

Da die Lüfter der Sapphire Radeon R9 380X Nitro beim Arbeiten unter Windows stillstehen, geben wir ihre Lautstärke im Leerlauf mit 0,0 Dezibel an. Die als Spulenfiepen bekannten hochfrequenten Geräuschen waren bei der Nitro weder im Leerlauf noch unter Last zu hören. Beim Spielen drehen sich die Lüfter der Sapphire-Karte mit 50 Prozent Geschwindigkeit und bleiben mit einem Messwert von 40,0 dBA extrem leise.

Bei geschlossenem Gehäuse arbeitet die Nitro somit auch während des Spielens fast geräuschlos. Ganz im Gegensatz zur Radeon R9 380X DD von XFX. Deren Lüftersteuerung ist bei unserem Modell ab Werk deutlich zu aggressiv eingestellt und lässt die Karte unter Last mit lauten 46,0 dBA rauschen.

Beim Stromverbrauch profitiert die Radeon R9 380X Nitro wie auch die XFX-Variante von der moderneren Mikroarchitektur. Trotz gleichwertiger Spieleleistung verbraucht sie zusammen mit dem Testsystem fast 20 Prozent weniger Strom unter Last (275 Watt) als die Radeon R9 280X (322 Watt).

Durch die stillstehenden Lüfter heizt sich die GPU der R9 380X Nitro im Leerlauf stärker auf als beim Modell von XFX. Allerdings stieg die Temperatur auch nach einiger Wartezeit nicht über 43 Grad, was einen guten und absolut unbedenklichen Wert darstellt. Unter Last lag das Maximum bei 68 Grad und damit fünf Grad wärmer als bei der lauten XFX Radeon R9 380X DD (63°C). Damit bietet die Sapphire-Radeon aber immer noch ausreichend Spielraum für höhere Taktraten – unterm Strich kann das Sapphire-Kühlsystem durchweg überzeugen.

Große Zielgruppe

Mit ihrer guten Performance bei 1920x1080 Pixel dürfte die Radeon R9 380X Nitro für viele GameStar-Leser durchaus interessant sein. Denn laut unserer letzten Umfrage spielen über 50 Prozent unserer Leser in einer Auflösung von 1920x1080 Bildpunkten. Höhere Pixelmengen sind noch immer relativ selten. Mit Full HD und maximalen Details hat die Nitro keinerlei Probleme und besitzt oft noch Reserven, um auch mehrfache Kantenglättung zusätzlich zu stemmen. In diesem Bereich liegt sie mit der ebenfalls übertakteten Radeon R9 280X IceQ X2 von HIS gleichauf und hängt die Geforce GTX 960 (4,0 GByte) mit fast zehn Prozent Vorsprung ab. Erhöht man die Auflösung jedoch auf 2560x1440 Pixel, reicht die 3D-Leistung der R9 380X Nitro in anspruchsvollen Spielen nicht mehr aus, um flüssige Frameraten zu garantieren.

Unterm Strich steht es beim Performance-Vergleich zwischen der Sapphire R9 380X Nitro und der R9 280X unentschieden. Dafür bietet die Nitro dank modernerer Mikroarchitektur mehr Features (etwa FreeSync) und die bessere Energieeffizienz. Daneben kann die Nitro auch mit ihrem leisen Kühlsystem punkten. Beim Spielen ist die Sapphire R9 380X Nitro fast nicht zu hören und somit anders als die XFX Radeon R9 380X DD auch ohne manuelles Anpassen der Lüftersteuerung für Silent-PCs geeignet. Im Vergleich zu den meisten Herstellermodellen der Radeon R9 280X und der Geforce GTX 960 stellt die Sapphire R9 380X Nitro somit die bessere Grafikkarte dar – allerdings kostet sie aktuell mit 250 Euro auch knapp 50 Euro mehr. Das Upgrade von einer Radeon R9 280X lohnt sich entsprechend nicht, und Sie sollten hier entweder zur teureren, aber auch deutlich stärkeren Geforce GTX 970 oder Radeon R9 390 greifen oder noch auf die nächste Kartengeneration warten. Wenn Sie jedoch aktuell eine ältere Mittelklassekarte zum Beispiel aus der Radeon-6000/7000- oder der Geforce-GTX-500/600-Reihe für unter 300 Euro aufrüsten möchten, machen Sie mit dem Kauf der Sapphire Radeon R9 380X Nitro nichts falsch. ★

RADEON R9 380X NITRO
GRAFIKKARTE

Hersteller / Preis	Sapphire / 250 Euro
Grafikchip	Antigua-XT (Tonga)
GPU- / Shader- / Speicher-Takt	1.040 / 6.000 MHz
Videospeicher	4.096 MByte GDDR5
Speicheranbindung	256 Bit
Stromanschlüsse	2x 6-Pol

SPIELELEISTUNG 54/60
- 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 in Spielen

KÜHLSYSTEM 9/10
- lautlos im Leerlauf
- sehr leise 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

Die Sapphire Radeon R9 380X Nitro arbeitet flott und sehr leise. In Full HD hat sie auch mit maximalen Details keinerlei Probleme.





Backplates sollen Stabilität und passive Kühlung von Grafikkarten verbessern. In erster Linie sehen sie aber einfach schick aus.

Zotac ZBOX Magnus EN970 Plus im Test

MINI-PC MIT VIEL POWER



Die ZBOX Magnus EN970 Plus von Zotac ist viel kleiner als eine PlayStation 4 oder die Xbox One und bietet trotzdem viel Spiele-Leistung. Ob sie damit der perfekte Wohnzimmer-PC ist, prüfen wir im Test mit Benchmarks. Von Nils Raettig



Wegen der eher lahmen CPU bleiben die fps in GTA5 beim Wechsel von 1440p zu 1080p gleich.

Die ZBOX Magnus EN970 Plus von Zotac will klein und leistungsstark zugleich sein – ein Trend, der nicht erst seit Erscheinen der Steam Machines immer mehr an Fahrt aufnimmt. Um dieses Ziel zu erreichen, setzt Zotac auf primär für Notebooks (beziehungsweise die besonders flachen Ultrabooks) gedachte Komponenten wie den Core i5 5200U-Prozessor von Intel oder die Geforce GTX 970M von Nvidia. Platz findet diese Hardware in einem kompakten Gehäuse, das sich in Sachen Größe irgendwo zwischen einem typischen Media Player wie Apple TV und einer Spielekonsole wie der PlayStation 4 einsortiert.

Entscheiden Sie sich beim Kauf für die Plus-Variante der ZBOX Magnus EN970, werden knapp 940 Euro fällig, im Gegensatz zur Barebone-Variante für ungefähr 800 Euro sind dafür bereits 8,0 GByte RAM und eine 120-GByte-SSD vorinstalliert. Zu guter Letzt ähnelt die ZBOX Magnus auch stark Zotacs »NEN Steam Machine« für etwa 1.100 Euro. In der Steam-Machine-Variante kommt ein etwas schnellerer Prozessor mit vier Kernen zum Einsatz (Intel Core i5 6400T), außerdem gehört ein Steam Controller zum Lieferumfang und Steam OS ist vorinstalliert. Aktuell sind alle genannten ZBOX-Varianten nur bei einigen wenigen Online-Händlern lieferbar, das sollte sich allerdings innerhalb der nächsten Wochen ändern.

Für Summen zwischen 800 und 1.100 Euro bekommen Sie alternativ einen durchaus flotten Desktop-PC, der allerdings auch wesentlich mehr Platz als ein Rechner im Mini-Format einnimmt. Im Vergleich mit ähnlich



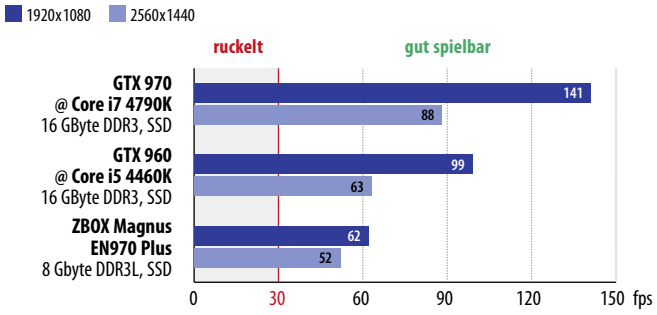


Auf der Vorderseite der ZBOX befindet sich neben dem Power-Knopf ein Kartenleser sowie zwei USB 3.0-Ports und zwei Audio-Anschlüsse. Die Rückseite wird durch die vier HMDI-Anschlüsse dominiert, rechts davon sind die LAN-Ports und das Gewinde für die WLAN-Antenne untergebracht.

Spiele-Benchmarks

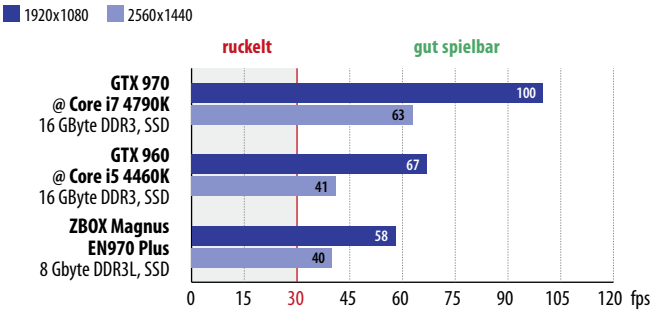
Battlefield 4

Durchschnittliche fps, hohe Details, FXAA



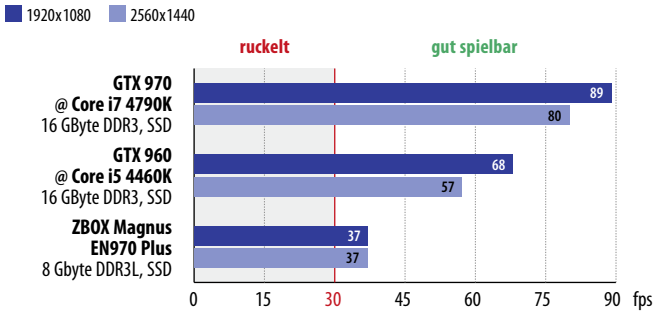
Fallout 4

Durchschnittliche fps, hohe Details, TAA



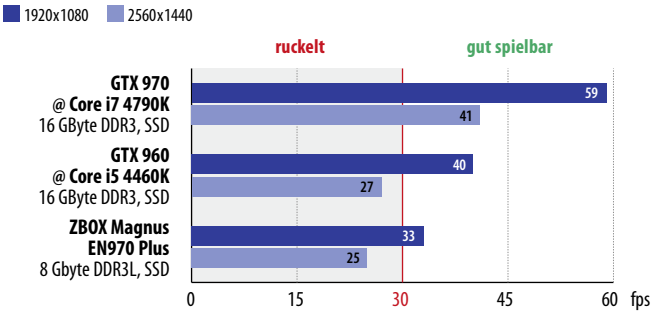
Grand Theft Auto 5

Durchschnittliche fps, hohe Details, FXAA



The Witcher 3: Wild Hunt

Durchschnittliche fps, hohe Details, FXAA



teuren Spiele-PCs überprüfen wir, ob die ZBOX Magnus EN970 nicht nur durch kompakte Abmessungen, sondern auch mit ausreichend Spieleleistung und Ausstattung bei geringer Lautstärke punkten kann.

Die Hardware im Detail

Das Gehäuse der ZBOX EN970 misst in Länge und Breite ungefähr 20 Zentimeter bei einer Höhe von etwa fünf Zentimetern – viel Platz für leistungsstarke Hardware ist also nicht vorhanden. Optisch hält sich Zotac mit Akzenten stark zurück, die Box ist größtenteils schwarz und matt. Nur die Front und der ZBOX-typische (in diesem Fall aber im Gegensatz zu vielen Vorgängermodellen nicht beleuchtete) markante Kreis auf der Oberseite sind mit einer glänzenden Oberfläche versehen.

Der Core i5 5200U Dual Core-Prozessor von Intel kommt normalerweise in Ultrabooks zum Einsatz, da er wenig Strom verbraucht und sich vergleichsweise leicht kühl halten lässt. Das macht sich allerdings auch bei der Leistung bemerkbar, zwei Kerne (beziehungsweise vier Threads dank Hyper-Threading zur virtuellen Kern-Verdoppelung) und maximal 2,7 GHz im Turbomodus sind im Vergleich zu typischen Vierkern-Prozessoren in Desktop-PCs eher überschaubar.

Die Grafikeinheit fällt da weniger stark ab, handelt es sich doch um eine GTX 970M (GM204-Chip), die in Sachen Leistung auf einem ähnlichen Niveau wie die GTX 960 (GM206-Chip) im Desktop-Bereich liegt. Kurios: Da Nvidia Herstellern neue Vorgaben bei der Namensgebung macht und weil die ZBOX ein Mini-PC und kein mobiles Notebook ist, muss die GPU offiziell etwas irreführend als »GTX 960« bezeichnet werden, obwohl es sich um eine GTX 970M handelt. Das ist auch der Grund dafür, dass die ZBOX den Namen »Magnus EN970« trägt, obwohl im Datenblatt wie beschrieben eine GTX 960 als Grafikeinheit genannt wird – die Namensgebung der ZBOX EN970 stand schon vor Nvidias Regelung fest.



Über die leicht entfernbare Unterseite haben Sie bei der ZBOX Zugriff auf zwei freie SATA3-Slots. Der Arbeitsspeicher befindet sich unten links, daneben ist die M.2-SSD mit 120 GByte Speicherplatz untergebracht. Oben rechts sehen Sie zu guter Letzt das Funkmodul.

GTX 970M statt GTX 960

Die »GTX 960« beziehungsweise die GTX 970M in der ZBOX unterscheidet sich durchaus nennenswert von der Desktop-Variante der GTX 960 (siehe auch die Tabelle auf der letzten Artikelseite). Die GTX 970M kann sich dabei vor allem durch mehr Shader- und Textureinheiten sowie mehr ROPs Vorteile verschaffen, welche die GTX 960 aus dem Desktop-Bereich durch ihre etwas höheren Taktraten nicht ganz ausgleichen kann. Die GTX 970 setzt sich wiederum beim Speicher (trotz der Diskussion um den nicht durchweg gleich schnell angebundenen VRAM) und noch mehr Shader-Einheiten und Co. bereits auf dem Papier klar von den anderen beiden Modellen ab.

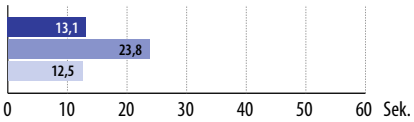
Abseits davon findet sich in der Plus-Variante der ZBOX ein DDR3L RAM-Modul (Bauart SO-DIMM) mit 8,0 GByte, auf die etwas schnellere Dual-Channel-Konstellation mit zwei Modulen müssen Sie also verzichten. Da auch die vorinstallierte M.2-SSD (maximal PCI Express x2) mit 120 GByte eher wenig Platz bietet und gleichzeitig nicht die schnellste ihrer Art ist (siehe die Anwendungs-Benchmarks auf der nächsten Seite),

Anwendungen

ZBOX Magnus EN970 Plus Desktop-PC*
MSI GT80S 6QE (Notebook)

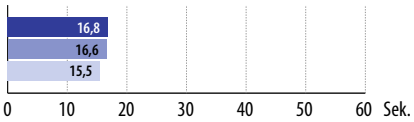
Bootzeit Windows 10

in Sekunden, kürzer ist besser



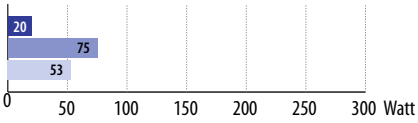
Ladezeit Fallout 4

in Sekunden, kürzer ist besser



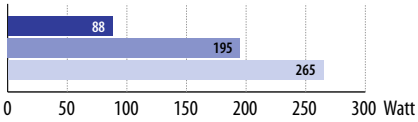
Stromverbrauch Idle Desktop

in Watt, weniger ist besser



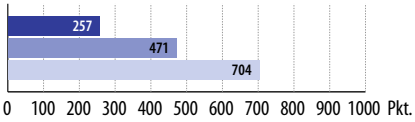
Stromverbrauch Last GTA 5

in Watt, weniger ist besser



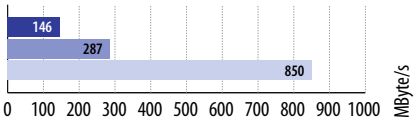
Cinebench R15 CPU-Test

in Punkten, mehr ist besser



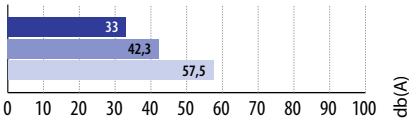
AS SSD Test-Durchschnitt

in MByte/s, mehr ist besser



Lautstärke bei GTA 5

in db(A), weniger ist besser



*** Hardware des Desktop-PCs:**
Core i5 4460, GTX 960, OCZ Vector 150 SSD, 16 GByte DDR3, Full HD-Monitor



Auf der linken Seite der ZBOX befinden sich neben dem kleinen Kensington Lock nur Lüftungsschlitze, über die die Abwärme aus dem Gehäuse entweichen kann.

empfehlen wir insgesamt eher den Griff zur Barebone-Variante ohne Arbeitsspeicher und SSD und den separaten Kauf von zukunftssicheren 16,0 GByte DDR3L-RAM (SO-DIMM) und einer 240 GByte-SSD (SATA 3, zwei freie Slots vorhanden). Mit Kosten von aktuell jeweils etwa 70 Euro liegen Sie dann preislich ziemlich genau auf dem Niveau der Plus-Variante, haben aber mehr RAM und eine größere SSD zur Verfügung. Gerade wenn Sie die ZBOX wie von Zotac gedacht auch zum Spielen nutzen wollen, ist vor allem der zusätzliche Speicherplatz in Zeiten von Schwergewichten wie GTA 5 und The Witcher 3 nicht zu unterschätzen.

Bei den Anschlüssen vermissen wir auf den ersten Blick nichts, von vier USB 3.0-Ports über zwei Mal Gigabit-LAN bis hin zu WLAN im aktuellen 802.11 ac-Standard und Bluetooth 4.0 ist alles da, was man braucht. Für den Anschluss von Monitoren stehen allerdings ausschließlich vier HDMI-2.0-Ports zur Verfügung, zumindest ein DisplayPort oder ein DVI-Anschluss wären aus unserer Sicht wünschenswert. Immerhin handelt es sich um HDMI-2.0-Anschlüsse, die selbst die 4K-Auflösung von 3840x2160 Pixel mit 60 Hertz darstellen können.

Spiele-Benchmarks

Bei den Spiele-Benchmarks lassen wir die ZBOX zum Vergleich gegen zwei Desktop-Systeme antreten. Vor allem der Rechner mit Geforce GTX 960 (2,0 GByte VRAM) und Intel Core i5 4460 liegt dabei preislich trotz schnellerer Quadcore-CPU, doppelt so viel Arbeitsspeicher, größerer SSD und einer zusätzlichen Festplatte in einer ähnlichen Region wie die ZBOX – selbst wenn man alle nötigen Komponenten (Netzteil, CPU-Kühler, Gehäuse, Mainboard usw.) mit einberechnet. Ein ähnlicher PC mit GTX 970 und Core i7 4790K wäre zwar teurer, aber noch einmal deutlich leistungsfähiger.
Diese Vergleiche hinken natürlich, weil die ZBOX als Mini-PC eher für das Wohnzimmer als für das Arbeits- oder Spielezimmer gedacht ist und mit viel weniger Platz im Gehäuse als ein Desktop-Rechner auskommen muss. Zotac bezeichnet die ZBOX aber selbst als »Ultimate Gaming Mini PC«, insofern muss sie sich solchen Vergleichen mit anderen Spiele-PCs stellen.

Bei den Benchmarks haben wir bewusst nicht die maximalen Details ausgewählt und Kantenglättung nur per fps-schonenden Post-Processing aktiviert, damit die Grafikkarte nicht zu stark zum limitierenden Faktor wird. Der Blick auf die Ergebnisse zeigt, dass die ZBOX Magnus EN970 im besten Fall die gleiche Leistung wie der Desktop-PC mit GTX 960 erreicht, wobei dieser Rechner sich vor allem dann von Zotacs Mini-PC absetzen kann, wenn die CPU-Leistung im jeweiligen Titel eine wichtige Rolle spielt und die Grafikkarte nicht limitiert.

So liegen die ZBOX und der PC mit Nvidias GTX 960 in Fallout 4 bei hohen Details und in einer vergleichsweise fordernden Auflösung von 2560x1440 Pixel (WQHD) mit etwa 40 fps gleich auf, weil hier die Grafikkarte der begrenzende Faktor ist. Reduzieren wir die Auflösung dagegen auf 1920x1080 Pixel und entlasten so die Grafikkarte, dann kann sich der Desktop-Rechner mit der schnelleren CPU trotz der auf dem Papier etwas langsameren GPU mit weniger VRAM ein gutes Stück absetzen (67 vs. 58 fps). Das gleiche Bild ergibt sich in The Witcher 3, wobei die fps hier aufgrund des merklich höheren Anspruchs an die Grafikkarte selbst in Full HD nur bei dem sehr flotten Desktop-PC mit GTX 970 und Core i7 4790K wirklich zuverlässig in flüssigen Bereichen über 40 Bildern pro Sekunde liegen.

Flaschenhals Prozessor

Im vergleichsweise CPU-lastigen GTA 5 ist der Core i5 5200U der ZBOX generell der limitierende Faktor, sodass die Bilder pro Sekunde selbst beim Wechsel der Auflösung von 2560x1440 auf 1920x1080 unverändert bleiben. Zwar können auch die Desktop-PCs durch die Reduzierung der Auflösung in Grand Theft Auto 5 nicht annähernd so stark



Die Optik der ZBOX ist generell schlicht gehalten, glänzende Oberflächen wie den (nicht beleuchteten) Ring auf der Oberseite gibt es sonst nur auf der Vorderseite zu sehen.

Grafikchips im Vergleich	Geforce GTX 960	Geforce GTX 970M	Geforce GTX 970
Grafikchip	GM206	GM204	GM204
Taktrate	1.127 MHz	924 MHz	1050 MHz
Boost-Takt	1.178 MHz	1.038 MHz	1178 MHz
Speicher	2.048/4.096 MByte	3.072 MByte (max. 6.144)	3.584 MByte + 512 MByte
Speicherbandbreite	128 Bit	192 bit	224 Bit + 32 Bit
Speicherinterface	112 GB/s	120 GB/s	196 GB/s + 28 GB/s
Shader-Einheiten	1.024	1.280	1.664
Textureinheiten	64	80	104
ROPs	32	48	64



Zotacs etwas teurere NEN Steam Machine verwendet fast das gleiche Gehäuse und Innenleben wie die ZBOX Magnus, besitzt allerdings einen Quad- statt Dual-Core-Prozessor. Zum Lieferumfang gehört hier außerdem noch ein Steam Controller und Steam OS ist vorinstalliert.

zulegen wie in den anderen drei Titeln, ihre Leistung liegt dafür aber mit Werten von 68 beziehungsweise 89 fps in Full HD wesentlich weiter vor der ZBOX (37 fps), als das in Fallout 4 und Witcher 3 der Fall ist.

Man muss allerdings dazu sagen, dass GTA 5 und Witcher 3 grafisch zu den absoluten Toptiteln zählen und hohe Ansprüche an die Hardware stellen, zumal es sich um Open-World-Spiele handelt, die Prozessoren generell vergleichsweise stark fordern. Im spürbar genügsameren Battlefield 4 kommt die ZBOX Magnus EN970 dagegen selbst in 1440p auf flüssige Werte von 52 fps, auch wenn die CPU in Full HD wieder der limitierende Faktor ist und keinen allzu großen fps-Sprung mehr zulässt. In etwas weniger anspruchsvollen Spielen als GTA 5 oder Witcher 3 (also in den meisten Titeln) reicht die Leistung der ZBOX unterm Strich in der Regel problemlos für flüssigen Spielspaß aus – vor allem, wenn Sie in Full HD spielen.

Die mit der ZBOX Magnus EN970 Plus vergleichbare NEN Steam Machine von Zotac dürfte in Sachen CPU-Limitierung aufgrund des Vierkern-Prozessors besser dastehen, allerdings ist sie auch teurer und Sie müssen beim Kauf zunächst mit den bekannten Nachteilen von Steam OS leben. Primär sind das die spürbar geringere Spieleauswahl und die teilweise niedrigeren fps durch weniger optimierte Grafikkartentreiber. Um diese Nachteile zu umgehen, können Sie Windows 10 aber auch einfach selbst auf der NEN Steam Machine installieren und haben dafür dann einen Vier- statt eines Zwei-Kern-Prozessors.

Lautstärke, Stromverbrauch & C.o

In den Anwendungs-Benchmarks macht die ZBOX in vielen Bereichen eine gute Figur, vor allem die generell niedrige Lautstärke ist positiv hervorzuheben: Im Desktop-Betrieb ist die ZBOX praktisch unhörbar und selbst unter Last haben wir aus einem Abstand von 50 Zentimetern maximal 39,5 db(A) gemessen. Aus etwas größerer Distanz ist die ZBOX damit auch beim Spielen akustisch nur leicht wahrnehmbar, ohne dass die Temperaturen gleichzeitig in kritische Bereiche vordringen würden (CPU: maximal 80 Grad, GPU: maximal 82 Grad).



Mit Abmessungen von circa 20 x 20 Zentimetern und einer Höhe von etwas mehr als fünf Zentimetern ist die ZBOX sehr kompakt, sie bietet aber meist dennoch genug Leistung für Full HD.

Auch die Boot-Zeit von Windows 10 weiß mit nur etwa 13,1 Sekunden zu gefallen, wobei das Betriebssystem nicht zum Lieferumfang der ZBOX gehört. Die verbaute SSD liegt zwar in den theoretischen Tests mit AS SSD deutlich hinter der SATA 3-SSD aus unserem Highend-PC, in der Praxis schlägt sich das allerdings kaum nennenswert nieder, was neben der kurzen Boot-Zeit auch die Ladezeit in Fallout 4 zeigt.

Die schwache CPU-Leistung wird im Cinebench-Test noch einmal deutlich, gleichzeitig überzeugt die ZBOX aber beim Stromverbrauch. Selbst unter Last liegt er immer unter 100 Watt, während ein Desktop-PC hier je nach Grafikkarte eher Werte im Bereich von 200 Watt (GTX 960) beziehungsweise 300 Watt (GTX 970) erreicht. ★



Nils Raettig
@nraettig

Man kann mit der ZBOX Magnus EN970 Plus meist problemlos flüssig und in Full HD spielen. Das gilt allerdings nicht unbedingt für maximale Details oder in vergleichsweise CPU-lastigen Spielen wie GTA 5, die eher lahme Notebook-CPU wird dann nämlich gerne zum Flaschenhals. Zotac könnte deshalb ruhig noch mehr Varianten mit schnelleren Prozessoren anbieten, auch wenn das eventuell zu etwas höheren Temperaturen und mehr Lautstärke führen würde. Der »ultimative Spiele Mini PC« ist die ZBOX deshalb meiner Meinung nach nicht, »sehr guter Spiele Mini PC« wäre die treffendere Bezeichnung. Wenn Sie auf der Suche nach einem kompakten Wohnzimmer-PC sind, der die meisten PC-Spiele in Full HD flüssig darstellt, und wenn Sie mit der nicht ganz optimalen Bedienung von Windows von der Couch aus leben können, dann ist die ZBOX jedenfalls auch aufgrund der sehr geringen Lautstärke beim Spielen eine gute Wahl.

EINKAUFSFÜHRER

Nachdem Intels Core i7 6700K über die Feiertage satte 430 Euro kostete, ist der Preis mittlerweile wieder auf 390 Euro gefallen, da der Lieferengpass behoben scheint. Spürbar günstiger sind ansonsten nur viele Radeon-Modelle geworden, da AMD die Preise gesenkt hat.

Legende

NEU	Markiert Neuzugänge.
UPDATE	Kennzeichnet Preis- oder Positionsänderungen.
bit.ly	Über die bit.ly-Links kommen Sie direkt zum Test- oder Preisvergleich des Produkts auf GameStar.de

Auf DVD: Browser-Plug-In GameStar-Sparberater

Mehr Bestenlisten unter GameStar.de/hardware/bestenlisten

Alle Hardware-Tests unter GameStar.de/hardware/tests

Die besten Selbstbau-Spielerechner



500-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel AM3+	
AMD FX 6300 Boxed	110 €
Prozessorkühler	
beim Prozessor mitgeliefert	0 €
Mainboard Sockel AM3 UPDATE	
MSI 970A-G43	70 €
Arbeitsspeicher (DDR3-1600)	
Kingston HyperX Savage 8,0 GByte Kit	45 €
Grafikkarte (2,0 GByte VRAM)	
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	**540 €**
Schnelle SSD	**+50 €**
OCZ Trion 100 120 GByte	50 €
Grafikkarte mit mehr VRAM	**+30 €**
XFX R9 280X Double Dissipation	200 €

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	180 €
Prozessorkühler UPDATE	
EKL Alpenföhn Brocken Eco	35 €
Mainboard Sockel 1150	
Asus H97 Plus	100 €
Arbeitsspeicher (DDR3-1600)	
Kingston HyperX Savage 8,0 GByte Kit	45 €
Grafikkarte (4,0 GByte VRAM) UPDATE	
Gigabyte R9 380 WindForce 2X	205 €
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	**790 €**
Schnellerer Prozessor	**+60 €**
Intel Core i5 4690K	240 €
Größere SSD	**+20 €**
Crucial BX 200 240 GByte	70 €

Fazit Schneller Spielerechner mit übergendem Preis-Leistungs-Verhältnis, mit dem Sie bestens gewappnet sind für aktuelle und zukünftige Spiele.

Preis/Leistung Sehr gut



1.000-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel 1151 UPDATE	
Intel Core i5 6500	210 €
Prozessorkühler	
Thermalright Macho 120 Rev. A	40 €
Mainboard Sockel 1151 UPDATE	
Gigabyte GA-Z170-HD3P	120 €
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	80 €
Gehäuse UPDATE	
Corsair Carbide Series 300R	80 €
Netzteil	
be Quiet! Straight Power 10 500 Watt	90 €
GESAMTPREIS	**1.060 €**
Größere SSD	**+60 €**
Sandisk Ultra II 480 GByte	140 €
Schnellere Grafikkarte	**+100 €**
MSI R9 390X Gaming 8G	430 €

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 UPDATE
▸ 205 € ▸ – ▸ bit.ly/1ijifha
sehr schnell, leise / Radeon R9 380 / 4,0 GByte

MSI GTX 960 Gaming 2G
▸ 215 € ▸ 03/15 ▸ bit.ly/1B1gBbh
sehr schnell, extrem leise / Geforce GTX 960 / 2,0 GByte

EVGA GTX 950 SC
▸ 170 € ▸ – ▸ bit.ly/1YfLH8H
schnell, leicht hörbar / Geforce GTX 950 / 2,0 GByte

PowerColor Radeon R9 270X PCS+
▸ 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
▸ 570 € ▸ online ▸ bit.ly/1KiWfN4
extrem schnell, sehr leise / Radeon R9 Fury / 4,0 GByte (HBM)

Asus Geforce GTX 980 Strix DC2
▸ 550 € ▸ online ▸ bit.ly/1AkRcVF
extrem schnell, stark übertaktet, sehr leise / GTX 980 / 4,0 GByte

MSI R9 390X Gaming 8G UPDATE
▸ 440 € ▸ – ▸ bit.ly/1LAgp2N
extrem schnell, flüsterleise / Radeon R9 390X / 8,0 GByte

MSI GTX 970 Gaming 4G UPDATE
▸ 360 € ▸ 11/14 ▸ bit.ly/1Gp75fU
sehr schnell, übertaktet, flüsterleise / GTX 970 / 4,0 GByte

Gigabyte R9 390 WindForce 2X UPDATE
▸ 340 € ▸ – ▸ bit.ly/1W4S3Wd
sehr schnell, leise / Radeon R9 390 / 4,0 GByte



PROZESSOREN

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

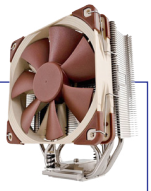
Intel Core i7 6700K UPDATE
▸ 390 € ▸ online ▸ bit.ly/1Ncigzr
4 Kerne / 4,0 – 4,4 GHz / Hyperthreading / freier Multi /S1151

Intel Xeon E3 1231 v3 UPDATE
▸ 265 € ▸ – ▸ bit.ly/1AkkbZD
4 Kerne / 3,4 – 3,8 GHz / Hyperthreading / S1150

Intel Core i5 6600K UPDATE
▸ 255 € ▸ online ▸ bit.ly/1YfP1k2
4 Kerne / 3,5 – 3,9 GHz / freier Multi / S1151

Intel Core i5 6500 UPDATE
▸ 210 € ▸ – ▸ bit.ly/1LAlvMr
4 Kerne / 3,3 – 3,7 GHz / S1150

AMD FX 6300
▸ 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

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

Func MS-2 NEU
▸ 40 € ▸ - ▸ bit.ly/1ijjNYj
Optisch 4.000 dpi, neun Tasten, nur rechte Hände

Sharkoon Drakonia Black
▸ 35 € ▸ online ▸ bit.ly/1DmgoRw
Laser 8.700 dpi, Gewichte, Makros, nur rechte Hände

A4Tech XL-747H
▸ 25 € ▸ online ▸ bit.ly/1GjtWeG
Optisch 3.600 dpi, Gewichte, nur rechte Hände



MÄUSE
AB 50 EURO

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

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 UPDATE
▸ 60 € ▸ – ▸ 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 UPDATE
▸ 50 € ▸ 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

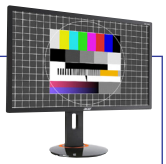
QPAD QH-85 Pro Gaming
▸ 90 € ▸ 04/13 ▸ bit.ly/1DIY2QH
Stereo, wie Kingston HyperX Cloud, aber offene Bauweise

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 UPDATE
▸ 700 € ▸ online ▸ bit.ly/10yVCSp
27 Zoll / 2560x1440 / 144 Hz / IPS-Panel / G-Sync

ASUS MG279Q UPDATE
▸ 630 € ▸ – ▸ bit.ly/1MebF5H
27 Zoll / 2560x1440 / 144 Hz / IPS-Panel / FreeSync

Eizo Foris FS2434 UPDATE
▸ 325 € ▸ 01/15 ▸ bit.ly/1GhdxaH
24 Zoll / 1920x1080 /60 Hz / IPS-Panel

AOC g2460Fq UPDATE
▸ 250 € ▸ – ▸ 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
▸ 140 € ▸ – ▸ bit.ly/1wjKRt8
SATA3 / 480 GByte / 3 Jahre Garantie

Samsung SSD 850 Evo UPDATE
▸ 80 € ▸ online ▸ bit.ly/1GhnNQ2
SATA3 / 250 GByte / Wartungs-, Klon-Tool / 5 Jahre Garantie

Crucial BX200 UPDATE
▸ 70 € ▸ – ▸ bit.ly/1LAj5gL
SATA3 / 240 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

WIE SCHARF IST ...

Eine Website bewertet Alter und Attraktivität von Menschen anhand von Fotos. Ob das auch mit Spielecharakteren funktioniert? Von Michael Graf und Jochen Redinger



Geralt von Riva ♂ 28 years

Hmm.. | Ok | Nice | Hot | Stunning | Godlike

Passt. Wenn sich jemand »Weiberheld« quer über den Gluteus Maximus tätowieren lassen könnte, dann ja wohl der weißhaarige Schweretöter.



Lara Croft (2016) ♀ 25 years

Hmm.. | Ok | Nice | Hot | Stunning | Godlike

Die neue Lara mag ein Faible fürs Irgendwo-Runterstürzen und Im-Niemandsland-Verlorengehen haben, sieht dabei aber immerhin gut aus.



Lara Croft (1999) ♂ 26 years

Hmm.. | Ok | Nice | Hot | Stunning | Godlike

Für die älteren unter uns ist die alte Lara immer noch die beste. Die Analyse hat aber nur Augen für das heiße, 26 Jahre alte Skelett unten links. Pervers!



B.J. Blazcowicz ♂ 41 years

Hmm.. | Ok | Nice | Hot | Stunning | Godlike

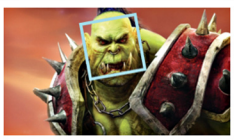
Wer muss gut aussehen, wenn er eine dicke Wumme hat? B.J. natürlich! Dem Wolfenstein-Rambo fliegen Nazigranaten und Frauenherzen gleichermaßen zu.



Zombie ♂ 24 years

Hmm.. | Ok | Nice | Hot | Stunning | Godlike

Blutunterlaufene Augen, matter Teint – dieser Hirngourmet aus Left 4 Dead dürfte schon bessere Tage erlebt haben. Oder erstorben. Für ein »Ok« reicht's.



Orc ♂ 62 years

Hmm.. | Ok | Nice | Hot | Stunning | Godlike

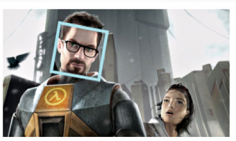
Liegt's an den ungepflegten Eckzähnen oder am Nasenring? Die Warcraft-Grünhaut erreicht nur ein »Ok«. Für einen 62-Jährigen aber gar nicht so schlecht.



Kerrigan ♂ 23 years

Hmm.. | Ok | Nice | Hot | Stunning | Godlike

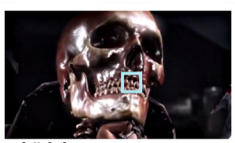
Die Zerg-Königin kommt nur auf ein »Hmm« – und ist männlich? Ach, das kann der Starcraft-Ikone egal sein, schließlich ist sie mit ihrem Schwarm zusammen.



Gordon Freeman ♂ 35 years

Hmm.. | Ok | Nice | Hot | Stunning | Godlike

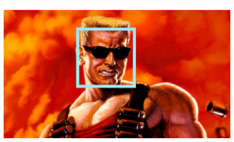
Klassischer Brillencharme kombiniert mit der geheimnisvollen Aura des schweigsamen Schwermüters ... alles egal, wenn man ein dickes Brecheisen hat!



Schädel ♂ 29 years

Hmm.. | Ok | Nice | Hot | Stunning | Godlike

Vermutlich wurde Mortal Kombat X nicht indiziert, weil die BPjM der deutschen Öffentlichkeit diese attraktiven Schneidezähne nicht vorenthalten wollte.



Duke Nukem ♂ 38 years

Hmm.. | Ok | Nice | Hot | Stunning | Godlike

Nur »hübsch«? Kopf hoch, Duke, alles halb so schlimm. Frauen achten doch auf die Persönlichkeit, und ... also ... auch ein Toastbrot kann charmant sein!



Larry Laffer ♂ 35 years

Hmm.. | Ok | Nice | Hot | Stunning | Godlike

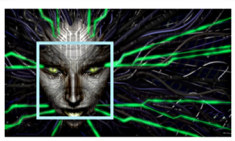
Von wegen Innbegriff des Losers! Nun ist wissenschaftlich erwiesen: Larrys rechtes Auge samt Wange und Nasenrücken sind gar nicht so übel!



Mark Hamill ♂ 51 years

Hmm.. | Ok | Nice | Hot | Stunning | Godlike

Was für ein Kompliment: In Wahrheit ist der Luke-Skywalker-Darsteller 64 Jahre alt, doch in Star Citizen schätzt ihn der Algorithmus auf jugendliche 51.



Shodan ♂ 30 years

Hmm.. | Ok | Nice | Hot | Stunning | Godlike

Ob ein weiblicher Supercomputer mit ausgeprägtem Gottkomplex glücklich darüber ist, als »hübsch« und »männlich« bezeichnet zu werden? Hoffen wir's.



Shepard (männl.) ♂ 28 years

Hmm.. | Ok | Nice | Hot | Stunning | Godlike

»Hübsch«, ist das nicht die kleine Schwester von »Du siehst aus wie das Achterdeck der Normandy«? Tja, kann ja nicht jeder Mass-Effect-Held weiblich sein.



Shepard (weibl.) ♀ 22 years

Hmm.. | Ok | Nice | Hot | Stunning | Godlike

Shephards weibliche Inkarnation rockt das Weltall. Dabei ermittelt die Analyse nicht mal, wie viele Metalltintenfischinvasionen jemand abgewehrt hat.



Adam Jensen ♂ 37 years

Hmm.. | Ok | Nice | Hot | Stunning | Godlike

Sonnenbrille, Mantel, Roboterteile: Wer sagt, dass Schönheits-OPs nichts bringen, kann den augmentierten Blechhintern des Deus-Ex-Helden küssen!



Artanis ♀ 43 years

Hmm.. | Ok | Nice | Hot | Stunning | Godlike

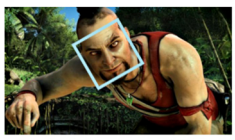
Okay, die Analyse hält die Rüstung des Protoss-Anführers aus Starcraft für sein Gesicht. Dafür sieht sie mit ihren 43 Jahren aber noch ziemlich »heiß« aus.



Agent 47 ♂ 49 years

Hmm.. | Ok | Nice | Hot | Stunning | Godlike

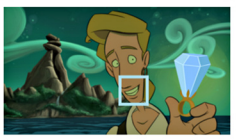
Da kann der kahle Killer noch so kalt kucken – er schmilzt jedes Herz. Und über die geschätzten 49 Jahre muss er sich nicht wundern, Glatze macht eben alt.



Vaas ♂ 40 years

Hmm.. | Ok | Nice | Hot | Stunning | Godlike

Wäre der Erzschurke aus Far Cry 3 noch ganz richtig zwischen den Ohren, würde er vielleicht merken, dass irre in der Gegend Rumglotzen nicht attaraktiver macht.



Guybrush ♀ 33 years

Hmm.. | Ok | Nice | Hot | Stunning | Godlike

Da will der Monkey-Island-Lockenkopf sein Leben lang ein mächtiger Pirat werden – dabei böte ihm das Mundmodeln die viel einträglichere Perspektive.

Die Foto-Analysen stammen von der Website HowHot.io.

Die GameStar-Ausgabe 03/2016 erscheint am 24.02.2016.













1 **The Elder Scrolls: Skywind** PREVIEW
Aus Skyrim wird Morrowind. Wir sprechen mit dem Mod-Team über das ambitionierte Projekt.

2 **Sandbox-MMOs** PREVIEW
In unserer Special-Strecke nehmen wir die Vor- und Nachteile kommender Sandbox-MMOs unter die Lupe.

3 **Torment: Tides of Numenera** PREVIEW
Wir spielen das Oldschool-Rollenspiel. Ist es so brillant wie der geistige Vorgänger Planescape: Torment?

4 **Unravel** TEST
Wir testen, ob sich das knuffige Wollknäuel-Jump&Run Unravel auch genauso gut spielt, wie es aussieht.

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, Martin Deppe, Michael Förtsch, Dennis Kogel, Heinrich Lenhardt, Stephan Petersen
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 www.gamestar.de

making games www.makinggames.biz

CASEKING.de

13 Jahre HIER ist NICHTS Standard!

Exklusiv bei Caseking.de! Gebaut in Zusammenarbeit mit führenden Hardware-Herstellern





KING MOD ANNIVERSARY SYSTEM

- Eleganter IN WIN 805 Design Midi-Tower in Gold
- Intel Core i5-6400 Prozessor overclocked @ 4,4 GHZ
- Alpenföhn Brocken 2 CPU-Kühler
- MSI Z170-A Pro Mainboard
- Werksübertaktete MSI GeForce GTX 980 Gaming 4G mit 4096 MB GDDR5
- Crucial Ballistix Elite Series DDR4-2666, CL16 mit 8 GB
- Crucial BX100 SSD mit 250 GB Speicherplatz
- Modulares be quiet! Straight Power 10 CM Netzteil mit 80 Plus Gold und 600 Watt
- **36 Monate Garantie**

13 JAHRE CASEKING

Alpenföhn | BALLISTIX | be quiet!

intel | IN WIN | msi

Caseking GmbH: Gaußstr. 1, 10589 Berlin eMail: info@caseking.de tel. bestellen: 030 52 68 473 00 www.caseking.de

WILKINSON SWORD



JETZT AKTIONSPACK KAUFEN UND EXKLUSIVEN IN-GAME INHALT SICHERN!

Mit der Hydro Assassins Creed® Edition von Wilkinson Sword erhältst du exklusiven Zugang zum Assassins Creed® Pirate Pack und einen gratis Rasierer. Mehr Info in jedem Aktionspack:



HYDRO 3:
Mit 3 UltraGlide Klingen und Skin Guards für mühelosen Komfort.



HYDRO 5:
Mit 5 UltraGlide Klingen und Flip Trimmer für präzises Konturenschneiden.



HYDRO 5 POWER SELECT:
Mit drei individuell einstellbaren Vibrationsstufen für spürbar weniger Hautirritationen*.



HYDRO 5 GROOMER:
1 Rasierer – 4 Funktionen: trimmen, rasieren, Konturen schneiden und Feuchtigkeit erhalten.



ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

* IM VERGLEICH ZUM WILKINSON HYDRO 5

© 2015 UBISOFT ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED. ASSASSIN'S CREED, UBISOFT, AND THE UBISOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF UBISOFT ENTERTAINMENT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.