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

Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

MAI 05/2016



© 2015 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. World of Warcraft and Blizzard Entertainment are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries.

msi

High-End Performance

in Konsolen-Größe



EXCELLENT HARDWARE
MSI Vortex G65-6QF SLI
HARDWARELUXX

GEHÄUSE: 6,5 LITER
ZWEI GRAFIKKARTEN
3DMARK 11 SCORE 21.000 +



Vortex G65 SLI

WINDOWS 10 HOME | INTEL® CORE™ I7 PROZESSOR DER SECHSTEN GENERATION
NVIDIA® GEFORCE® GTX™ 980 / GTX™ 960 SLI GRAFIK | VR READY (NUR GTX™ 980 SLI) | DDR4-2133 RAM
SUPER RAID 4 MIT PCI-E GEN.3 NVME SSDS | THUNDERBOLT™ 3 | 450-WATT-80-PLUS-GOLD-NETZTEIL
STORM COOLING | MATRIX DISPLAY (BIS ZU 6 MONITORE) | KILLER™ DOUBLESHOT-PRO-X3™ MIT KILLER™ SHIELD

INTEL INSIDE®. HERAUSRAGENDE LEISTUNG OUTSIDE.

HIER KAUFEN:
Deutschland: ALTERNATE · Amazon.de · computeruniverse · comtech · Cyberport · Easynotebooks.de · Notebook.de · Notebooksbilliger.de
Österreich: Cyberport.at · e-tec.at

GAMING.MSI.COM

*Spezifikationen modellabhängig, fragen Sie Ihren Händler.
Intel, das Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, und Core Inside sind Marken der Intel Corporation in den USA und anderen Ländern.

DVD Inhalt 05/2016

PROGRAMME / DATEN / VIDEOS

VOLLVERSION
Trials Evolution Gold Edition

PREVIEWS
Mirror's Edge: Catalyst
Planet Coaster
Factorio
Rollercoaster Tycoon World

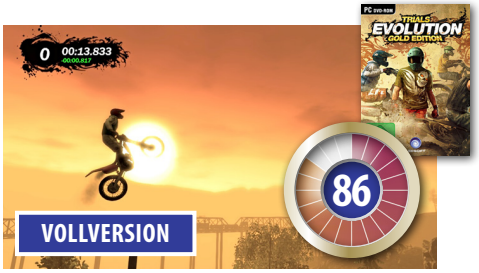
TESTS
Stardew Valley
Trackmania Turbo
Day of the Tentacle Remastered
Tom Clancy's The Division
Hitman
Quantum Break
Dark Souls 3

SPECIAL
Rückblick 05/06
Cheaten in The Divison
Virtual Reality Highlights der GDC

Videokolumne:
Virtual Reality wird groß!

Fallout 4: Automatron

VOLLVERSION



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.

TRIALS EVOLUTION GOLD EDITION

In Trials Evolution: Gold Edition geht es mit einem Crossbike auf herausfordernde Geschicklichkeitskurse. Schaffen Sie es, Ihr Bike möglichst fehlerfrei über die Hindernisse zu balancieren?

DVD-HIGHLIGHTS



MIRROR'S EDGE: CATALYST

Offene Welt, neue Story, tolle Grafik. Catalyst kommt aber auch mit einer Neuerung, die uns nicht so gut gefällt.



DARK SOULS 3

Die Entwickler sagen, es sei der schwerste Teil der Reihe. Wir sagen, das ist Quatsch, aber Spaß macht's trotzdem.



CHEATEN IN THE DIVISION

Michael Obermeier hat in den Abgrund geschaut: Er berichtet von seinen Cheat-Erfahrungen in The Division.

DVD XL-Inhalt 05/2016

PROGRAMME / DATEN / VIDEOS

HD-PREVIEWS
The Turing Test
Everspace
Deliver us to the Moon
Enter the Gungeon
Paragon
Battlefleet Gothic: Armada

HD-TESTS
Path of Exile: Ascendancy
Blade & Soul
Black Desert Online

HD-SPECIALS
Chefsache März 2016
Tastatur-Ersatz für PC-Spieler



Eine **DVD-Hülle** zum Ausdrucken finden Sie auf www.gamestar.de/dvdhuelle052016

USK ab 16 freigegeben

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

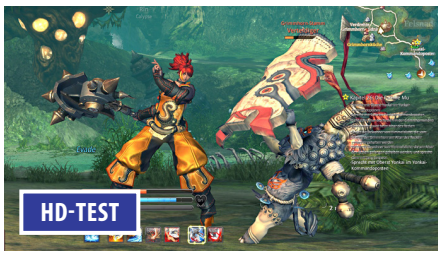


DVD-HIGHLIGHTS



THE TURING TEST

Die Macher von Battalion 1944 basteln aktuell auch noch an einem spannenden Puzzlespiel.



BLADE & SOUL

Das asiatische Free2Play-MMO kommt mit mächtig Inhalt und einem tollen Kampfsystem.



CHEFSACHE MÄRZ 2016

Die Chefredaktion diskutiert über Hass im Internet und über den Erfolg von Tom Clancy's The Division.

DESIGN TRIFFT FUNKTIONALITÄT

Stilvoller Auftritt: Der solide Sharkoon BW9000-W ATX Midi Tower punktet durch sein elegantes Design und beeindruckende Funktionalität. Eine werkzeugfreie Montage nahezu aller Komponenten spart Zeit und ermöglicht einen mühelosen Zusammenbau individueller PC-Systeme.

Zudem ist das BW9000-W bestens für den Einbau professioneller Wasserkühlungen vorbereitet und bietet viel Platz für Radiatoren, voluminöse CPU-Kühler sowie extra lange Grafikkarten. Drei bequem zugängliche Staubfilter erleichtern den Reinigungsprozess. Hinter der minimalistischen Front mit Mesh-Elementen verbergen sich bereits zwei vorinstallierte 140-mm-Lüfter. In der Rückseite ist ein 120-mm-LED-Lüfter vormontiert.

Die indirekte Spot-Beleuchtung der Frontblende sowie das Acryl-Seitenteil unterstreichen die geschmackvolle Optik des Gehäuses.

Erhältlich ist das BW9000-W in Schwarz und in Weiß.



Sharkoon

BW9000-W

www.sharkoon.de



Markus Schwerdtel,
Chefredaktion

EDITORIAL

Der Trend geht zur Brille

Ah, San Francisco im Frühling 2016! Im Buena Yerba-Park weht ein laues Lüftchen, die Bäume blühen, und knapp 30.000 Spiele-Entwickler treffen sich zur mittlerweile 30. Game Developers Conference. Auch wir besuchen die Konferenz mit angeschlossener Mini-Messe seit vielen Jahren regelmäßig, die Besuche ergeben aber meist nur wenige Artikel oder Videos für GameStar.de oder das Heft. Schließlich fährt man zur GDC, um Vorträge zu hören und Hintergrundgespräche zu führen. Kurz: um auf dem Laufenden zu bleiben. Das war dieses Jahr anders. Schon im Vorfeld wurde unsere GDC-Delegation aus den Kollegen Stange, Graf und Purrucker mit Terminanfragen bombardiert. Dementsprechend viel Material haben die Herren mit nach Hause gebracht. Michael ist zum Beispiel schwer angetan von Stellaris (Seite 50) oder dem neuen Obsidian-Rollenspiel Tyranny (Seite 46). Und er hat seit seiner persönlichen GDC-Premiere eine ganz neue Perspektive auf die Arbeit von Entwicklerstudios (Seite 16).

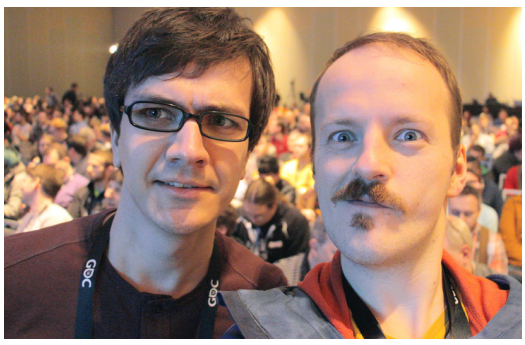
VR kommt. Sicher.
Beherrschendes Thema der GDC: Virtual Reality. Kaum ein Stand auf der Ausstellungsfläche kam ohne VR-Brille, -Spiel oder -Zubehör aus. Die drei großen Wettbewerber mit ihren Geräten Oculus Rift, HTC Vive und PlayStation VR zogen alle Register, um ihre Hardware und die Spiele bestmöglich ins Rampenlicht zu befördern. Kollege Sebastian Stange hat alles ausprobiert und fasst ab Seite 18 seine Eindrücke und Einschätzungen zusammen. Unterdessen ist auch in der Redaktion in München das Testgerät der HTC Vive angekommen. Kaum jemand hier – egal aus welcher Abteilung – lässt sich den Spaß entgehen, die VR-Brille auszuprobieren. Mittlerweile sind wir uns sicher: VR ist kein schneller Trend, es ist gekommen, um zu bleiben.

Von Orcs und Menschen
Ganz traditionell und ohne VR-Brille werden wir ab dem 26. Mai ins Kino gehen, denn dann läuft der Warcraft-Kinofilm in Deutschland an. Damit kommt ein Fantasy-Universum auf die Leinwand, das uns Spieler schon seit vielen, vielen Jahren beschäftigt. Heinrich Lenhardt hat für unsere große Titelgeschichte zum Phänomen Warcraft nach den Wurzeln der Reihe geforscht. Dazu hat er mit Blizzard-Veteranen wie Rob Pardo oder Bill Roper gesprochen, unzählige Bilder durchforstet und teils unglaubliche Anekdoten ausgegraben. Zusätzlich haben wir uns Legion angeschaut, das kommende Addon für World of Warcraft, und wir blicken zurück auf die Evolution des Online-Rollenspiels. Die volle Warcraft-Packung gibt's ab Seite 22. Dieser Artikel ist nach unserem Steam-Experiment in der Ausgabe 01/2016 übrigens die zweite Titelstory, die sich keinem konkreten Spiel widmet, sondern einem übergreifenden Thema. Wieder interessiert uns: Was halten Sie von dieser Art von Titelgeschichte? Schreiben Sie uns an brief@gamestar.de!

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!



GDC 2016



Auf der Game Developers Conference 2016 in San Francisco trafen sich knapp 30.000 Spieleentwickler, Publisher, Dienstleiser und Journalisten wie wir.

Maurice geht, Reiner kommt



Ach, diese unsteten jungen Leute! Dies ist die letzte GameStar-Ausgabe, an der unser Strategie-Experte Maurice Weber als »normaler« Redakteur mitgearbeitet hat. In Zukunft wird er als freier Autor werkeln und als solcher natürlich auch weiterhin für uns schreiben. Wir bedanken uns für die tolle Zusammenarbeit und wünschen Maurice alles Gute für die Zukunft! An Mauricens Ex-Schreibtisch sitzt in Zukunft unser Trainee-Neuzugang Reiner Hauser, seines Zeichens ebenfalls leidenschaftlicher Strategiespieler. Wir sagen »Tschüß, Maurice! Servus, Reiner!«

INHALT



Phänomen Warcraft

22 Menschen und Orcs, Helden und Serverschlangen, epische Dramen und charmanter Humor: Auf 16 Seiten beleuchten wir die Faszination Warcraft und wie sie entstanden ist.



Dark Souls 3

64 Angeblich der schwierigste Teil der Reihe. Wir sagen: Nein!



Betrug am Spieler?

83 Wie die Website Spielestester.eu Ahnungslose abzockt.

Titelstory

22 Phänomen Warcraft
25 Mama-Test und Bauchgefühl: Interview mit Bill Roper
26 Redakteure erinnern sich
29 Heldendrang und DotA-Drama: Interview mit Rob Pardo
30 Orcs & Popcorn: Der Warcraft-Kinofilm
33 Feuerproben und Dämonen: Interview mit Alex Afrasiabi
38 Von Classic bis Legion: World of Warcraft-Evolution

Rubriken

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

Aktuell

8 Mittelerde: Mordors Schatten 2
8 Final Fantasy 15
8 Speed Elixir
9 Termin-Update
10 Intel-CPU mit zehn Kernen
10 Grafikkarte mit 16 GByte HBM-Speicher
11 Externe Festplatte mit acht TByte Speicher
11 Umfrage: Wie viel Geld geben Sie für Headset und Mikrofon aus?
16 Kolumne: GDC – Das G steht für Respekt
18 Kolumne: Virtual-Reality-Goldrausch auf der GDC

Previews

42 Mirror's Edge: Catalyst
46 Tyranny
50 Stellaris



Steve Meretzky, der Humor-Pionier

96 Der Altmeister des interaktiven Humors erzählt.



25 Jahre Wing Commander, Teil 1

86 Wir schauen zurück auf ein Vierteljahrhundert Weltraum-Action.



Mirror's Edge: Catalyst

42 Wir haben die ersten Stunden mit der neuen Faith ausprobiert. Mirror's Edge: Catalyst wird größer und komplexer als der Vorgänger.



Quantum Break

60 Wie funktionieren die Zeitspielereien? Und wie gut läuft das Spiel auf dem PC?

Tests

58 Genre-Charts
59 So werten wir
60 Quantum Break
64 Dark Souls 3
68 Black Desert Online
72 Trackmania Turbo
74 Adrift
76 Ashes of the Singularity
78 Stardew Valley

Magazin

80 Making of Stardew Valley
83 Spieletester.eu: Betrug am Spieler?
86 25 Jahre Wing Commander, Teil 1
96 Steve Meretzky, der Humor-Pionier
102 Zurück in die Zukunft: Zeitreise-Spiele
106 Legendär schlecht: Donald Trump's Real Estate Tycoon

Hardware

108 Grafikkarten-Test: GTX 980 Ti INNO 3D-Test
118 Headset-Test: Creative H5
120 Monitor-Test: Eizo Foris
122 Maus-Test: Logitech G900
126 Einkaufsführer

Spiele in dieser Ausgabe

Adrift ... Test ... 74
Ashes of the Singularity ... Test ... 76
Black Desert Online ... Test ... 68
Dark Souls 3 ... Test ... 64
Donald Trump's Real Estate Tycoon ... Magazin ... 106
Final Fantasy 15 ... Gehört ... 8
Hearthstone: Heroes of Warcraft ... Titelstory ... 37
Leather Goddesses of Phobos ... Magazin ... 99
Mirror's Edge: Catalyst ... Preview ... 42
Planetfall ... Magazin ... 98
Quantum Break ... Test ... 60
Speed Elixir ... Gehört ... 8
Spellcasting 101: Sorcerers get all the Girls ... Magazin ... 99
Stardew Valley ... Test ... 78
Stellaris ... Preview ... 50
Superhero League of Hoboken ... Magazin ... 99
The Hitchhiker's Guide to the Galaxy ... Magazin ... 98
Trackmania Turbo ... Test ... 72
Tyranny ... Preview ... 46
Warcraft 2: Tides of Darkness ... Titelstory ... 24
Warcraft 3: Reign of Chaos ... Titelstory ... 31
Warcraft Adventures: Lord of the Clans ... Titelstory ... 26
Warcraft: Orcs & Humans ... Titelstory ... 23
Wing Commander ... Magazin ... 87
Wing Commander 2: Vengeance of the Kilrathi ... Magazin ... 92
Wing Commander: Privateer ... Magazin ... 94
World of Warcraft ... Titelstory ... 35
World of Warcraft: Cataclysm ... Titelstory ... 39
World of Warcraft: Legion ... Titelstory ... 38
World of Warcraft: Mists of Pandaria ... Titelstory ... 39
World of Warcraft: The Burning Crusade ... Titelstory ... 38
World of Warcraft: Warlords of Draenor ... Titelstory ... 39
World of Warcraft: Wrath of the Lich King ... Titelstory ... 39

AKTUELL

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

Mordors Schatten 2

Mehr Mittelerde?

Ein Nachfolger für das 2014 veröffentlichte Mittelerde: Mordors Schatten befindet sich möglicherweise bereits in der Entwicklung. Das geht aus dem Lebenslauf einer Stunt-Darstellerin hervor, der aktuell im Internet kursiert. Die Darstellerin hat demnach einige Motion-Capture-Aufnahmen für die CGI-Produktionsfirma Blur aufgenommen. Als Titel, für den die Arbeiten ausgeführt wurden, wird explizit Mittelerde: Mordors Schatten 2 genannt. Bisher haben weder der Publisher und Rechteinhaber Warner Bros. noch das verantwortliche Entwicklerstudio Monolith ein Sequel des Open-World-Spiels angekündigt. Gut möglich aber, dass es auf der E3 2016 im kommenden Juni eine entsprechende Präsentation gibt.



Mittelerde: Mordors Schatten 2 (im Bild der erste Teil) ist offenbar schon in der Entwicklung, es werden auch wieder Orks dabei sein.

Final Fantasy 15

Erfolg ab 10 Millionen



Final Fantasy 15 bietet neben toller Optik und riesigen Monstern auch fliegende Autos. Fliegende Autos!!!

Final Fantasy 15 muss sich insgesamt 10 Millionen Mal verkaufen, um von SquareEnix »als Erfolg« gewertet zu werden. Das ist die Ansage von Game Director Hajime Tabata, laut der amerikanischen Website Kotaku getroffen gegenüber der Presse auf dem »Uncovered«-Event Ende März in Los Angeles. Um diese Zahlen in Relation zu setzen: Final Fantasy 15 wäre bei Erreichen dieses Meilensteins das erfolgreichste Spiel der Serie neben Final Fantasy 7 und hätte dann fast doppelt so viele Einheiten verkauft wie The Witcher 3 (derzeit circa 6 Millionen) oder Metal Gear Solid 5. Final Fantasy 15 erscheint am 30. September 2016 für PS4 und Xbox One. Über eine PC-Version will man nach der Veröffentlichung auf den Konsolen nachdenken. Mit dem hohen Ziel von 10 Millionen verkauften Einheiten scheint eine Umsetzung für PC tatsächlich noch realistischer zu sein als vorher. Außerdem wurden zusätzlich zum Spiel eine Anime-Serie, ein CGI-Film und ein Begleitspiel für Smartphones angekündigt.

Speed Elixir

Open-World-Vollgas

Das 2012 gegründete Entwicklerstudio Electro Phantom Games arbeitet bereits seit vier Jahren an Speed Elixir. Nun wurde das Open-World-Rennspiel auch offiziell angekündigt: Der auf der Spielengine »Alpha Beast« basierende Titel soll noch im Dezember 2016 für den PC auf den Markt kommen. Ableger für die Xbox One und die PlayStation 4 sind ebenfalls geplant, folgen aber voraussichtlich etwas später. Speed Elixir soll sich an Spielen wie Need for Speed: Hot Pursuit, Need for Speed Rivals und The Crew orientieren. Die Entwickler versprechen eine »unlimitierte Fahrerfahrung« in Bergen, Wüsten und auf Highways. Es soll 15 verschiedene Spielmodi geben, darunter Time-Trials und Hot-Pursuit. Das Fahrmodell wird als »spaßig« und mit einer »responsiven Handhabung« beschrieben. Tricks wie Drifts sollen sich ohne große Schwierigkeiten ausführen lassen. Super realistisch soll das Fahrverhalten der Boliden zwar nicht sein, dennoch versprechen die Entwickler, dass das Spiel»schwierig zu meistern« sein



Der McLaren P1 sieht gut aus, schöne Modelle sind aber nicht alles.

werde. Außerdem steht ein nahtloser Multiplayer-Support auf der Featureliste. Spieler können gemeinsam mit anderen spielen, ohne ihre eigene Spielsitzung dafür verlassen zu müssen. Lobbies oder Wartelisten gibt es nicht. Wer alleine spielen möchte, kann die Mehrspielerfunktion abschalten. Es werden HDR-Lightning, physik-basiertes Rendering, dynamische Tagesverläufe und Wetterwechsel versprochen.

TERMIN-UPDATE

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Termin
	Albion Online	Online-Rollenspiel	Sandbox Interactive	03/16	2016*
	Aquanox: Deep Descent	Action-Simulation	Digital Arrow	09/14, 11/14	2017
	ARK: Survival Evolved	Action	Wildcard	07/15, 09/15	2. Juni 2016
	Armored Warfare	Multiplayer-Shooter	Obsidian Entertainment	–	2016
	Battalion 1944	Multiplayer-Shooter	Bulkhead Interactive	03/16	2016
	Battleborn	Multiplayer-Shooter	Gearbox	–	3. Mai 2016
	Battlecry	Multiplayer-Shooter	Battlecry Studios	–	2016
UPDATE	**Battlefleet Gothic: Armada**	Strategiespiel	Tindalos	–	28. April 2016
	Blitzkrieg 3	Echtzeit-Strategie	Nival Interactive	–	6. Mai 2016
	Camelot Unchained	Online-Rollenspiel	City State Entertainment	03/16	2016*
	Crowfall	Online-Rollenspiel	ArtCraft	03/16	2017*
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt Red	04/13	4. Quartal 2016
	DayZ	Action	Bohemia Interactive	11/13, 02/14, 02/15	2016*
NEU	**Deliver Us to the Moon**	Adventure	Keoken Interactive	–	August 2016
	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	09/15	13. Mai 2016
	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
	Elex	Rollenspiel	Piranha Bytes	08/15	2017
NEU	**Everspace**	Weltraum-Action	Rockfish Games	–	4. Quartal 2016
NEU	**Factorio**	Aufbau-Strategie	Wube Software	–	2016*
	Final Fantasy 7 Remake	Rollenspiel	Square Enix	–	2017
	For Honor	Action	Ubisoft	–	2016
	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*
	Homefront: The Revolution	Ego-Shooter	Dambuster Studios	09/15	20. Mai 2016
	Kingdom Come: Deliverance	Action-Rollenspiel	Warhorse Studios	03/14, 12/14, 04/16	4. Quartal 2016
	Lego Worlds	Action-Adventure	Traveller's Tales	–	2016*
	Mafia 3	Open-World-Action	Hangar 13	09/15	2016
	Mass Effect: Andromeda	Action-Rollenspiel	Bioware	09/14	1. Quartal 2017
	Master of Orion	Rundenstrategie	NGD Studios	08/15	2016
UPDATE	**Mirror's Edge Catalyst**	Action	Digital Illusions CE	05/16	24. Mai 2016
	Naval Action	Online-Rollenspiel	Game-Labs LLC	03/16	2016*
	No Man's Sky	Weltraumsimulation	Hello Games	01/14, 04/16	22. Juni 2016
	Outlast 2	Horrorspiel	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
UPDATE	**Paragon**	Multiplayer-Shooter	Epic Games	–	2016*
	Planet Coaster	Wirtschaftssimulation	Frontier	–	2016
	Rising Storm 2: Vietnam	Multiplayer-Shooter	Tripwire	–	2016
UPDATE	**Rollercoaster Tycoon: World**	Wirtschaftssimulation	Nvizzio	–	2016*
	Rust	Action	Facepunch Studios	03/14	2016
	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues	Rollenspiel	Portalarium	05/13	2016
	Silence: The Whispered World 2	Adventure	Daedalic Entertainment	–	2016
	Sniper Elite 4	Koop-Shooter	Rebellion	–	2016
	Sniper: Ghost Warrior 3	Ego-Shooter	City Interactive	–	2. Quartal 2016
	South Park: The Fractured But Whole	Rollenspiel	Ubisoft San Francisco	–	2016
	Squad	Multiplayer-Shooter	Offworld Industries	–	2. Quartal 2016
	Star Citizen	Weltraumsimulation	Cloud Imperium Games	12/12, 03/13, 10/13, 05/14, 07/14, 11/15	2017
	Star Citizen: Squadron 42	Weltraumsimulation	Cloud Imperium Games	12/15	2016
UPDATE	**Stellaris**	Weltraumstrategie	Paradox	09/15, 05/16	9. Mai 2016
	System Shock 3	Action-Rollenspiel	OtherSide Entertainment	–	2017
	Titanfall 2	Multiplayer-Shooter	Respawn	–	2017
	The Banner Saga 2	Rundenstrategie	Stoic	–	1. Quartal 2016
NEU	**The Culling**	Multiplayer-Shooter	Xaviant	–	2017*
	The Solus Project	Adventure	Teotl Studios	–	2. Quartal 2016
	The Surge	Actionspiel	Deck 13	–	2017
NEU	**The Turing Test**	Puzzlespiel	Bulkhead Interactive	–	August 2016
	Thimbleweed Park	Adventure	Ron Gilbert & Gary Winnick	–	Juni 2016
	Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	inXile Entertainment	07/13, 05/14, 03/16	2016
	Total War: Warhammer	Strategie	Creative Assembly	08/15, 10/15, 01/16, 04/16	24. Mai 2016
NEU	**Tyranny**	Rollenspiel	Obsidian Entertainment	05/16	2016
	Underworld Ascendant	Action-Rollenspiel	OtherSide Entertainment	–	2016
	Unreal Tournament	Multiplayer-Shooter	Epic Games	–	2016
	Vampyr	Rollenspiel	Dontnod	–	2016
	Wreckfest (Next Car Game)	Rennspiel	Bugbear Entertainment	–	2016
UPDATE	**World of Warcraft: Legion**	MMO-Addon	Blizzard Entertainment	05/16	21. September 2016

NEU In dieser Ausgabe erstmals vorgestellt.

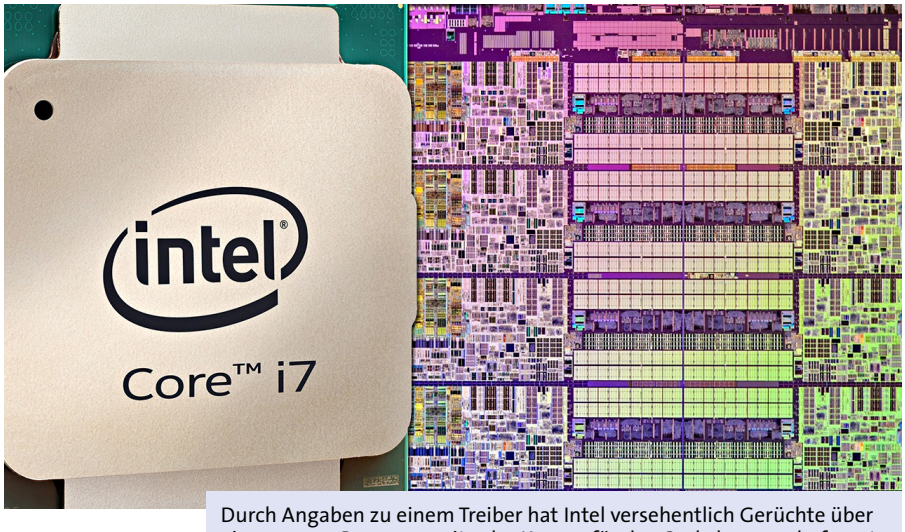
UPDATE Aktualisierte Daten; blaue Schrift zeigt, was sich geändert hat.

* 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.

Intel Core i7 6950X Extreme Edition versehentlich angekündigt

Intel-CPU mit 10 Kernen für über 1.000 Euro

Bislang waren die Broadwell-Prozessoren etwas in den Hintergrund geraten und es gibt nur wenige Modelle zu kaufen. Diese wurden zudem bereits kurz nach Erscheinen durch Skylake-CPUs wie den Core i7 6700K abgelöst. Allerdings wird es vermutlich bald auch High-End-Versionen der Haswell-E-Prozessoren für den Sockel 2011-3 und Mainboards mit dem X99-Chipsatz mit einem entsprechenden BIOS-Update geben. Die bisherigen Gerüchte gehen von mehreren Modellen aus, die sechs, acht und sogar zehn CPU-Kerne besitzen und damit eine enorme Rechenleistung bieten. Ein Prozessor mit zehn Kernen für den High-End-Desktop-Bereich wäre ein Novum, da Intel solche CPUs bislang nur als Xeon-Modelle für Server anbietet. Anfang April hat Intel auf seiner eigenen Support-Webseite indirekt bestätigt, dass es tatsächlich einen Intel Core i7 6950X Extreme Edition geben wird. Beim Download des aktuellen Management-Engine-Treibers wurde diese CPU aufgeführt. Inzwischen hat Intel die Informationen zum Core i7 6950X zwar wieder von seiner Support-Webseite entfernt. Allerdings gibt es an der Existenz dieses Prozessors keine Zweifel, da mittlerweile sogar schon Mainboard-Hersteller wie MSI die notwendigen BIOS-Updates für X99-Hauptplatinen anbieten und dabei von neuen Broadwell-E-Prozessoren mit bis zu zehn Kernen sprechen. Die technischen Daten sind zwar mit 3,5 GHz maximalem Takt und 25 MByte Level-3-Cache etwas spärlich, lassen aber trotzdem den Schluss zu, dass es sich um eine CPU mit zehn Kernen handelt. Jeder CPU-Kern ist üblicherweise mit 2,5 MByte L3-Cache ausgestattet. Der Turbo-Takt von 3,5 GHz lässt auch den in Gerüchten genannten Grundtakt von 3,0 GHz als sehr wahrscheinlich erscheinen. Die weiteren Spekulationen gehen davon aus, dass der Intel Core i7 6950X Extreme Edition teuer wird als die bisherigen Top-Modelle für den Sockel 2011-3. Vermutlich wird die 8-Kern-Version für 999 US-Dollar angeboten. Damit könnte der Intel Core i7 6950X Extreme Edition wohl deutlich über 1.000 Dollar kosten. Offiziell vorgestellt wird der neue Broadwell-E-Prozessor vermutlich noch in diesem Quartal.

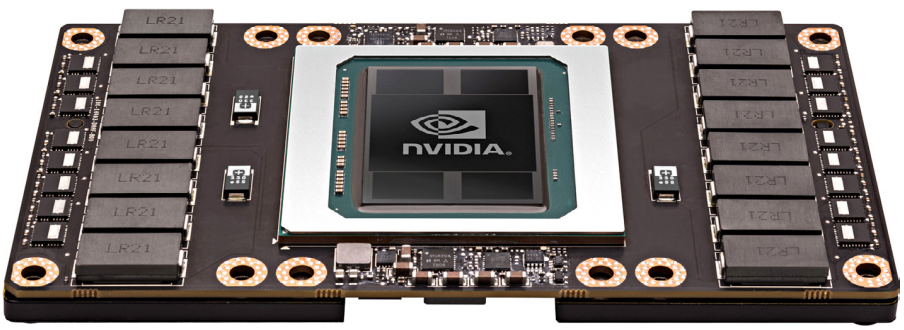


Durch Angaben zu einem Treiber hat Intel versehentlich Gerüchte über einen neuen Prozessor mit zehn Kernen für den Sockel 2011-3 befeuert.

Pascal kommt erst für Profis

Nvidia-Grafikkarte mit 16 GByte HBM-Speicher

Nvidias neue Tesla P100 ist eine Grafikkarte für Hochleistungsrechner. Als Grafikchip kommt mit dem GP100 die laut Nvidia »perfekte HPC-GPU« zum Einsatz und soll ab 2017 auch in Komplett-Servern angeboten werden. Der Chip für High-Performance-Computing befindet sich bereits in der Massenfertigung. Aktuell besitzt der Grafikchip 3.584 Shader-Einheiten, im Vollausbau (vermutlich GP200) erlaubt die Pascal-Architektur bis zu 3.840 Shader-Einheiten. Der GP100 ist zumindest auf der Tesla P100 1.328 MHz schnell und erreicht im Turbo-Modus 1.480 MHz. Als Speicher sind 16,0 GByte High-Bandwith-Memory 2 vorhanden. Die TDP für diese HPC-Karte liegt bei 300 Watt und erhältlich sein soll die Tesla P100 ab Mitte des Jahres, aber einen genauen Termin nannte Nvidia nicht. Auch wenn die Tesla P100 für Spieler uninteressant ist, erlauben die Angaben zum GP100-Chip einen kleinen Eindruck in die neue Mikro-Architektur und einen Ausblick auf die Leistung. Nvidia gibt die Performance des GP100 mit 10,6 TFlops bei der für Spiele wichtigen Single Precision Berechnung an. Eine Geforce GTX Titan X erreicht hier nur 6,6 TFlops, allerdings bei einem Takt von maximal 1.075 MHz. Der GP100 läuft also auf einer Tesla P100 mit rund 59 Prozent mehr Maximaltakt und erreicht dabei rund 60 Prozent mehr Leistung als der GM200 einer Titan X – obwohl der GM200 nur 3.072 Shader-Einheiten besitzt. Man darf gespannt sein, was das für die kommenden Geforce-Grafikkarten mit Pascal bedeutet. Für diese Modelle dürfte Nvidia auf Features wie NVLink zur Koppelung von mehreren GPUs in einer Server-Umgebung verzichten. Außerdem kommt bei den Spieler-Karten wohl statt dem teuren und noch kaum verfügbaren HBM-Speicher die GDDR5-Variante zum Einsatz.



Nvidia hat auf der GPU Technology Conference 2016 seine neue Pascal-Architektur vorgestellt. Allerdings vorerst nur in Form der Profi-Karte Tesla P100 mit 16 GByte HBM-Speicher.

Seagate innov8 vorgestellt

Externe Festplatte mit 8,0 TByte Speicherplatz



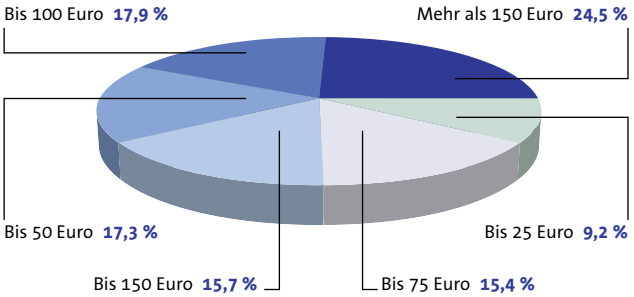
Seagate hat eine neue externe Festplatte mit 8,0 TByte Speicherkapazität vorgestellt, die dank USB Typ-C kein zusätzliches Netzteil benötigt.

Die neue Seagate innov8 ist laut Hersteller die größte externe Festplatte für PCs, die dank eines USB-3.1-Typ-C-Anschlusses kein zusätzliches Netzteil mehr benötigt. Die Festplatte bietet eine Speicherkapazität von 8,0 TByte und nutzt das reversible USB-Kabel für die Stromversorgung und Datenübertragung. Möglich wird das, weil diese Art der USB-Schnittstelle in der Lage ist, externe Geräte mit bis zu 100 Watt bei 20 Volt zu versorgen, ohne dabei die Datenübertragung zu beeinflussen. Das Gehäuse des externen Laufwerks besteht aus Aluminium und soll durch sein Rippen-Design auf die Robustheit der Festplatte hinweisen. Die runde Einbuchtung ist laut Seagate ein Symbol, das an das älteste Festplatten-Design des Herstellers erinnert. Entworfen wurde das mit dem Red-Dot-Design-Award 2016 ausgezeichnete Gehäuse in Zusammenarbeit mit Huge-Design, die unter anderem auch für Nike, GoPro oder Hewlett-Packard arbeiten. Die externe Festplatte ist 208 Millimeter lang, 123,6 Millimeter breit und 36 Millimeter hoch und wiegt 1,5 Kilogramm. Die Seagate innov8 soll noch in diesem Monat im Handel erhältlich sein. Bislang ist nur der Preis für die USA bekannt, der bei 350 US-Dollar liegt. Wann das externe Laufwerk auch in Deutschland erhältlich sein wird, ist noch nicht klar.

Umfrage

Wieviel Geld geben Sie für Headset oder Kopfhörer und Mikrofon aus?

Guter Sound ist den GameStar-Lesern wichtig und darf auch was kosten. Das lässt sich aus unserer Umfrage zum Thema Headsets und Kopfhörer herauslesen. Fast ein Viertel (24,5 Prozent) unserer Leser geben über 150 Euro für entsprechende Geräte aus. Gefolgt von 17,9 Prozent, denen der Klang immer noch bis zu 100 Euro Wert ist. Kein Wunder, schließlich erlauben hochwertige Headsets (in Kombination mit einer entsprechenden Soundkarte) beim Spielen das besonders präzise Anpeilen von Gegnern. Je nachdem, wie oft und lange man die Kopfhörer trägt, ist auch der Komfort wichtig und sollte beim Kauf berücksichtigt werden.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 1.215 Teilnehmer



Gamestar 01/2015

»Der Gamers Dream ist extrem schnell und stets leise, außerdem verbraucht er wenig Strom und kühlt alle Komponenten zuverlässig. Klarer Testsieg für Hardware4u!«

G-Dream Revision 7.1 Air

- Intel Core i5-6600K @ 7200 Extreme
- Noctua NH U12S mit 12cm Lüfter
- 8GB G.Skill Ripjaws V DDR4-2666
- Asus Z170-A
- NVIDIA GEFORCE GTX 970 @ Ultra - silent Kühler
- 250GB Samsung 850 EVO SSD S-ATA III
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH24NS
- 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

€ 1.449,–
oder ab 54,90 €/mtl.[1)]



CT 05/2012

»Wer die Investition nicht scheut, bekommt nicht nur einen rasend schnellen, sondern auch leisen und liebevoll montierten PC mit viel Prestige.«

G-Dream Revision 7.3 Air

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

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

€ 1.849,–
oder ab 61,90 €/mtl.[1)]



PC Welt 03/2015

»Unser Test-Sieger der teureren Preisklasse, „G-Dream Light", fährt in der anspruchsvollsten Stufe „Fire Strike" die höchste Punktzahl ein. Das Betriebsgeräusch ist selbst unter Last kaum vernehmbar und das trotz solch potenter Hardware.«

G-Dream Light Revision 7.1 Air

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

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

€ 1.189,–
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

FEEDBACK

brief@gamestar.de

@GameStar_de

GameStar.de

facebook.com/GameStar.de



Titelstory: Total War: Warhammer

Bisher überwiegt bei mir zwar noch die Skepsis, dass Warhammer und Total War zusammenpassen, aber wer weiß, vielleicht wird es ja doch noch schön. Dass die KI besser wird, hoffe ich auch noch, denn bisher war eben genau das die Schwäche der Serie. Auch schon in Atilla haben die Einheiten eher den umständlichen Weg gewählt. **BruderKhain**

Mich würde interessieren, ob man seine Einheiten individuell anpassen kann? Ein großer Fokus beim Tabletop ist ja bekanntlich das Anmalen der Figuren. So hatte man immer eine einzigartige Armee. Ich vermute, dass man die Einheiten in Total War nur mit Skills aufbessern und nicht optisch aufpolieren kann, oder? Mir gefiel an Medieval 2, dass man an den Figuren direkt sehen konnte, ob die Rüstung verbessert wurde. Am Anfang liefen die Einheiten mit normaler Stoffgewandung herum, doch gab man den Einheiten eine bessere Rüstung, so trugen sie Kettenhemden oder Teilplatte. Wenn man vermutlich seine Einheiten nicht optisch gestalten kann, so hoffe ich doch auf eine optische Veränderung bei den Rüstungen. Das Auge schlachtet ja bekanntlich mit. **SirHurl**

Die Frage nach Veränderungen an den Einheiten kann ich leider nicht beantworten. Selbst modifizieren können wird man seine Truppen allerdings nicht. **Johannes Rohe**



Titelstory zu Total War: Warhammer: »Sehr guter Artikel, so langsam werdet ihr mich noch dazu bekommen, dass ich mir das Spiel doch noch hole.«

Test: Hitman

Ich fand die Episoden erst nicht gut. Allerdings wird man dann positiv gezwungen, schon durchgespielte Level nochmal zu versuchen oder spielererstellte Aufträge zu versuchen. Das habe ich leider bei Absolution nicht gemacht, weil ich keine Zeit hatte bzw. lieber die nächste Mission gespielt habe. Absolution fand ich übrigens nicht schlecht. Ich habe es zweimal durchgespielt. Brauche aber trotzdem nicht noch so ein Spiel. Es ist gut, dass IO zu den Wurzeln zurückkehren, und ich freue mich riesig drauf. Ich fand den Test leider an einigen Stellen unglücklich, weil ich es als Spoiler empfand, wenn der Schreiber von den verschiedenen Möglichkeiten der Attentate berichtete. Aber gut, nicht schlimm. Die Frage ist jedoch, was für IO der Grund war, das Game im Episodenformat zu veröffentlichen. Ich meine den wahren Grund. **sil3nc3r**

Im kommenden Oktober erscheint Hitman komplett wie jedes andere Vollpreisspiel. Wenn man das als richtigen Release versteht, kann man die Episoden als Weiterentwicklung des gängigen Geschäftsmodells ansehen. Niemand zwingt einen dazu, das Spiel häppchenweise zu kaufen. Wer das mag, kann das aber machen. Das unterstützt und sichert die Entwickler finanziell ab und gibt ihnen einen Ausblick auf das Interesse der Kundschaft und den Erfolg des Spiels. Wie eine Kostprobe an der Käsetheke, wo ich dann entscheide, ob ich den ganzen Käse kaufen möchte. Klar, früher hieß das Demo. Aber hier wird einem ja scheinbar weitaus mehr geboten. Diese Denkweise geht aber nur auf, wenn sich das Komplettpaket im Oktober preislich nicht von dem Häppchenkauf unterscheidet. **TillKill**

Hitman ist sicher ein richtig gutes Spiel. Alleine die Grafik finde ich beeindruckend. Mir erschließt sich das Episodenformat leider nicht. Deswegen werde ich warten, bis es komplett zu haben ist. Ich will ein Spiel als komplettes Erlebnis mit eigener Entscheidung über den Spielfluss. Episoden sind immer mit der ungeduldigen Wartezeit verbunden und der brennenden Frage: Wann kommt endlich der nächste Teil? Ob dieses Format Hitman schadet? Ich weiß nicht. Mir persönlich sagt es aber gerade bei einen Nicht-Adventure-Spiel nicht zu. **AppleUser2013**

Kolumne: Spielstand-Notstand

Auch Schnellspeichern finde ich unheimlich wichtig: einfach auf F5 drücken, und ein Spielstand wird angelegt – dieser wird natürlich immer wieder überschrieben, aber egal. Dennoch muss man dafür nicht zurück ins Hauptmenü, sondern ein Tastendruck reicht. Völlig daneben finde ich jedoch, dass man bei Rennspielen (Nascar - The Game oder Project Cars) nicht mehr speichern kann – wozu brauche ich dann dabei 24 Stunden Rennen? Des Weiteren ist es mir wichtig, wo denn überhaupt die Spielstände gespeichert werden. Auf irgendwelchen Servern oder in der Cloud – das ist für mich der reinste Schwachsinn! Spielstände gehören auf die eigene Festplatte, sodass man immer Zugriff darauf hat und zudem die Möglichkeit, die Spielstände auf anderen Festplatten auszulagern und zu sichern. **CliveOwen**

Es ist wirklich nicht nachvollziehbar, welche Strategie (so denn überhaupt eine dahintersteckt) die Entwickler damit verfolgen. Gerade Savegames sind doch eine perfekte Möglichkeit, die jeweiligen Clouddienste an den Mann und die Frau zu bringen. Gerade Open-World-Titel laden doch geradezu dazu ein, verschiedene Dinge einfach einmal auszuprobieren – und wenn es nicht den gewünschten Erfolg bringt, einfach ein früheres Savegame zu nehmen und normal weiter zu machen.
alexMflip

Report: Witzigkeit kennt ihre Grenzen

Ein schöner Artikel! Mir fallen bei humorigen Szenen in Spielen immer die Realfilmsequenzen in C&C: Alarmstufe Rot ein, die so herrlich trashig, überzeichnet und dadurch lustig waren, dass ich regelmäßig vom Stuhl gekippt bin. Oder natürlich die absurden Tex-Murphy-Adventures. Hach ja, das waren Zeiten.
DerMannMitDemHeft

Vielen Dank für die weitgestreuten Beispiele und Interviewhäppchen. Edna und Harvey habe ich sehr gemocht. Vielleicht hole ich bald die Deponia-Spiele nach. Davon abgesehen ist mir ein Aspekt in letzter Zeit noch deutlicher geworden: Humor in kompetitiven Spielen. Hat Battlefield 1942 damals schon so manchen Lachflash befeuert, geht es mir gerade mit Rainbow Six: Siege so. Humor ist auch Schadenfreude, und wenn Hinterhalte gelingen, ungewöhnlich platzierte Fallen zuschnappen oder man Gegner durch Ablenkungsmanöver zu arg dummen Aktionen verleiten kann, wird's gerade



Report über Humor in Spielen: »Ich erlebe und höre oft, dass Humor vor 20 Jahren als gelungener und vordergründiger empfunden wurde.«

im Teamspeak lustig. Gemeinsam lachen! Wie früher bei Worms. **Syrlormeron**

Ich erlebe und höre oft, dass Humor vor 20 Jahren als gelungener und vordergründiger empfunden wurde, weil man einfach ein bisschen mehr Mut zum Experimentieren hatte. Heute wird das eher mit Sarkasmus und Zynismus gewürzt, und dann bleibt einem auch schnell mal das Lachen im Halse stecken. Es ist für mich also weniger eine Sache bezüglich der Spielmechanik, sondern eher eine generationsabhängige Trendwende, die vielleicht den Eindruck vermittelt, Humor würde in Spielen nicht so selbstlaufend funktionieren.
TheVG

Report: Civilization 5 – Es ist verhext

Ich finde den Artikel gut. Allerdings habe ich das Grundprogramm ohne die Addons gehasst. Der Umfang war geringer als beim geliebten Vorgänger, und die Multiplayerfunktion beziehungsweise die Lobby, wenn man das so überhaupt nennen kann, ist einfach ein schlechter Witz. Da jedes Addon teuer war, finde ich es nicht verwunderlich, dass so viele Spieler das Spiel über Key Stores oder Sonderaktionen eingekauft haben. Mir kullert eine Träne aus dem Auge, wenn ich lese, dass sich das Spiel noch immer gut verkauft, aber seit Wochen der Multiplayermodus immer wieder ausfällt, weil die Lobby nur zwei Spiele anzeigt. Ein wenig wütend macht einen das auch. **Dj_Dosenbier**

Der Artikel ist ok. Was mir nicht gefällt, ist der falsch recherchierte Punkt, dass am Anfang hauptsächlich die Hexfelder nicht gemocht wurden und der Titel wegen Steam-Bindung und der fehlerhaften KI schlecht bewertet wurde. Letzteres stimmt zwar, aber die Hauptkritikpunkte damals waren fehlender Umfang und Tiefe. Dies wurde erst später mit den Addons behoben. **Pong33**

Vermischtes

Spiele sind erwachsen geworden und so ist es auch die GameStar. Obwohl ich mit nostalgischen Gedanken an Raumschiff GameStar zurückdenke, bin ich froh, dass es heute kein Bestandteil des Magazins mehr sind. Ich denke, dass Vollversionen ebenso ein Relikt der Vergangenheit sind und es langsam an der Zeit ist, Lebwohl zu sagen. Für mich ist die Vollversion schon lange kein Kaufgrund mehr, und an die letzte, die ich wirklich installiert habe, kann ich mich nicht mehr erinnern. Das Magazin hat für seinen Inhalt einen angemessenen Preis. Nutzt das Budget anstatt für Vollversionen besser für weitere hochwertige und interessante Artikel.
Mathias Gude

Nach gut zwei Stunden habe ich die Ausgabe 03/16 weggelegt. Heute sitze ich bereits vier Stunden an der 04/16 und bin noch lange nicht fertig. Danke, dass ihr den Mut habt, verschiedene Schwerpunkte zu setzen. Manche Themen treffen eben nicht meinen Geschmack, dafür aber den von anderen Lesern. Danke für die ausgewogene Mischung, so muss GameStar sein. **Strykee**

Als langjähriger Fan der Total-War-Serie und Backer von Kingdom Come: Deliverance haben mir die Titelstory und die Preview zur Beta bereits gefallen. Ein Far Cry Primal mag mich als Spiel nicht interessieren, euren Anhang über persönliche virtuelle Lieblingsorte habe ich aber mit Genuss gelesen. Am meisten hat mich aber die Steam-Analyse zu Civilization 5 gefreut. Mir ging es ähnlich, wie es im Text beschrieben wurde, dass mich das Hauptspiel zuerst enttäuschte. Durch die Addons und Updates hat es sich aber mittlerweile zu meinem Lieblingsteil entwickelt, und ich darf mich zu den 3,2% zählen, die über 1.000 Stunden (aktuell sind es 1.462) darin verbracht haben und immer wieder zum Titel greifen. Vielen Dank an den Autor Thorsten Küchler. **KlausigerKlaus**

ANZEIGE

Das erste Mal in der 15-jährigen Geschichte des erfolgreichen Echtzeit-Strategie-Franchises nimmt sich die *Total War-Serie* ein Fantasy-Setting vor und verbindet den Detailgrad sowie den Umfang von *Total War* mit dem fantastischen Hintergrund der Welt von *Warhammer*.





Die **Männer des Imperiums** werden vom tapferen **Karl Franz** angeführt, der versucht, die Kurfürsten unter einem Banner gegen ihre gemeinsamen Feinde zu vereinen.

Worum geht's?

Total War: WARHAMMER kombiniert erfolgreich spannende, rundenbasierte Kampagnen, in denen das eigene Imperium auf- und ausgebaut werden kann, mit packenden, kolossalen Echtzeitkämpfen.

Das perfekte Szenario für die Total War-Serie!

Total War: Warhammer

Total War trifft auf *Warhammer:* Diese Kooperation verspricht nichts weniger als eine perfekte Symbiose von Tabletop Fantasy mit einer der erfolgreichsten PC-Strategiespiel-Serien. Die Kombination der Welten von *Warhammer* und den bekannten Mechaniken von *Total War* bietet beinahe grenzenloses Potential – für die Entwickler, aber insbesondere auch für die unzähligen Fans beider Lager. Denen winkt eine Welt voller Fantasie, in der geschickt ausgerichtete Kriegszüge in epische Schlachten münden – ein bewährtes Szenario für die *Total War-Serie*!

Auf in die Schlacht!

Die gigantische Kampagnenkarte lockt auch in *Total War: WARHAMMER* mit hunderten Stunden Spielspaß, unglaublicher Tiefe und enormer Handlungsfreiheit bei der Kriegsführung. Magisch deformierte Landschaften mit faszinierenden Kreaturen laden mutige Entdecker und Eroberer ein, sich in der wunderlichen Alten Welt umzuschauen und auszubreiten. Eine Welt, in der das Brüllen der Drachen den Himmel erzittern lässt, gigantische Kreaturen und tödliche Kriegsmaschinen die Erde erbeben lassen und Stürme magischer Energie das Gefüge der Realität zu zerrei-



Durchweg positive Kritiken: Die Besonderheit der *Total War-Serie* ist die Kombination von rundenbasierter Imperiumsverwaltung mit echtzeitbasierten Taktikschlachten.



Mit gewaltigem Kampfeshunger versammeln sich **Scharen von Grünhäuten**, um dem Stamm von **Grimgork Eisenpelz** zu folgen, denn den Orks und Goblins dürstet es gleichermaßen nach einem Blutbad.







Nur die Beweggründe der **Vampirfürsten**, die sich unter **Mannfred von Carstein** versammeln, bleiben umnebelt in tödlicher Verborgenheit. Seine Armeen erweckt er aus den verrotteten Reihen der Toten.







Hochkönig Thorgrim Grollbart befiehlt den stoischen **Zwergen** ihre Bergfestungen zu verlassen und in den Rachefeldzug gegen alle diejenigen zu marschieren, die ihnen über die Jahrzehnte Unrecht zugefügt haben.



ßen drohen. Vier komplett unterschiedliche Völker warten auf ihren Anführer, jedes mit einzigartigen Einheiten, Eigenschaften und Spielstilen. Als einer von acht Legendären Anführern aus der *Warhammer*-Welt können die eigens für den nächsten Kampf erwählten Truppen in die Schlacht geführt werden. In einer Folge von geschickt aneinander gereihten, narrativen Questen werden sagenhafte Legenden aufgedeckt, die sich um diese Helden und Schurken gebildet haben.

Mittendrin statt nur dabei

Mysteriöse Wälder voller Magie, unfruchtbare Ebenen und mit Eis bedeckte Bergmassive warten darauf, erforscht zu werden. Verwinkelte, turmbewehrte Städte finden sich schon bald unter Belagerung und ein verzweigtes Tunnelnetzwerk lädt zum unterirdischen Gefecht ein. Vernichtende Zaubersprüche teilen den Himmel zur rechten Zeit und verschlingen das Schlachtfeld unter wildem Getöse. Mächtige Zauberer versammeln sich um den Spieler und lassen ihren zerstörerischen Energien freien Lauf. Der hämmernde Gang furchteinflößender Riesenspinnen, das Stampfen der Riesen und die Hufe der angreifenden Kavallerie lassen den Boden erbeben. Mit dem Blick gen Himmel gerichtet, werden die Kämpfe in einer völlig neue Dimension strategischer Tiefe ausgetragen, wenn sich fliegende Kreaturen zum ersten Mal in *Total War* ins Schlachtgetümmel stürzen. All diesen unglaublichen Bildern und fantastischen Szenarien darf mit Spannung entgegengefiebert werden, wenn *Total War: WARHAMMER* am 24. Mai für PC erscheint.

GameFacts

Total War: WARHAMMER
Entwickler: Creative Assembly
Publisher: SEGA
Release: 24. Mai 2016
Preis: 59,99 €





Game Developer Conference

DAS G STEHT FÜR RESPEKT

Was bringt Michael Graf von der GDC zurück? Eine Erkältung – und eine neue Perspektive.



Der Autor

Michael Graf betreut bei GameStar die Kolumnen und Reports. Hin un wieder testet er auch Spiele, etwa Fallout 4 und The Witcher 3. Progrämmchen für zwischendurch eben. Ähem. Derzeit experimentiert er zudem mit Skyrim-Mods. Davon gibt's ja inzwischen über 40.000!

Obwohl ich seit gefühlten 100 Jahren (okay, es sind zwölf) bei GameStar bin, war ich dieses Jahr erstmals auf der Games Developers Conference, kurz GDC, in San Francisco. Die weltgrößte Entwicklermesse hat mir – neben vielen spannenden Vorträgen und Gesprächen – vor allem eines beschert: großen Respekt vor Designern. Was ich damit meine? Okay, wer kennt den Monolog des Kritikers aus Ratatouille? Also nicht dem Gemüsegericht, sondern dem Pixar-Film – wer sein Essen sprechen hört, sollte dringend professionelle Hilfe suchen. Darin gesteht der gefürchtete Restauranttester Anton Ego, dass die Arbeit eines Kritikers eigentlich ganz leicht ist – weil man über die Werke anderer urteilt, manchmal vernichtend, ohne selbst etwas zu riskieren. Das Negative liegt uns oft näher als das Lob. Was im Grunde okay ist. Natürlich darf man sagen, dass das Interface von Fallout 4 fingerunfreundlich, die Story von The Division dünn wie Butterbrotpapier und die Charakterentwicklung von The Witcher 3 (zumindest für mich) unbefriedigend ist. Ohne Kritik kann sich niemand verbessern, und darum geht's uns ja allen: (noch) bessere Spiele. Dabei kann es aber helfen, nicht nur das Negative zu zerlegen, sondern auch das Positive zu loben.

Bemerkenswert ist nämlich, wie viel Hirnschmalz in den Dingen steckt, die funktionieren. Und wie wenig man normalerweise darüber nachdenkt. Selbst hinter den unscheinbarsten Details kann ein komplexer Designprozess stehen, eine akribische Planung, eine knallharte Herausforderung für Programmierer, Animatoren & Co. Fehler, die geschehen sind, sieht man auf den ersten Blick. Fehler, die vermieden wurden, bemerkt man hingegen nie. Nur ein Beispiel: Bei seinem Virtual-Reality-Shooter Bullet Train – einer simpel-flotten Schießbude – hat sich Epic das Hirn zermartert über die richtige Waffenhaltung und Kugelgeschwindigkeit. Merkt man das? Nein, das Roboterholzen funktioniert, fühlt sich aber nicht besonders an, zumindest nicht in Bezug auf Waffenhaltung und Kugelphysik. Merken würde man nur, wenn's anders wäre, hakelig, unrund. Die GDC hat mir also nicht nur eine Erkältung beschert (Klimaanlagen!), sondern auch eine etwas andere Perspektive auf die Arbeit vieler Spieleentwickler.

Hätte ich nie gedacht

Denn die Messe, eine Großveranstaltung mit zahlreichen Vortragsräumen und zwei Ausstellungshallen voller Hard- und Software, macht sichtbar, was hinter den Kulissen passiert, und wie schlau die Menschen sind, die es ermöglichen. Ich konnte mir selbst nur einen



Wie immer hochmotiviert: unser GDC-Team, bestehend aus Michael und Sebastian.



Bild: GDC

The Witcher 3 gewann bei den traditionellen GDC-Awards den Preis für das Spiel des Jahres, der CD-Projekt-Mitgründer Macin Iwinski bedankt sich.



Die GDC feierte heuer ihren 30. Geburtstag und lockte insgesamt 27.000 Menschen an – so viele wie nie zuvor.



Selbst hinter simplen Shootern wie Bullet Train stecken komplexe Überlegungen.



Bruchteil der Vorträge anhören – viele fanden gleichzeitig statt, und Klontanks sind immer noch nicht marktreif. Doch selbst das reicht, um einen Eindruck davon zu bekommen, wie viel in dieser Branche nachgedacht wird. Nicht nur über Vermarktung und Geschäftsmodelle, sondern über die kleinsten Details. Da präsentieren Marktforscher Excel-Formeln, mit denen sich selbst aus kleinen Testgruppen sinnvolle Erkenntnisse errechnen lassen. Da zeigen Leveldesigner (in diesem Fall die von Fallout 4) neue Ideen für den Aufbau von Editoren, da wird viel über Spielermotivation und Spiele für unterschiedliche Altersgruppen gesprochen, und der ehemalige Blizzard-Mann David Brevik verrät, was junge Teams aus seinen Fehlern beim ersten Diablo lernen können (»Laut Vertrag bekamen wir 300.000 Dollar. Für drei Jahre Arbeit mit 15 Mann. Was habe ich mir dabei gedacht?«).

Da erzählt ein Designer von Evolve zum Thema »Meine größten KI-Katastrophen«, wie er fast seine Kollegen erwürgt hätte. Kurz vor Release habe er sich gewundert, dass computergesteuerte Monster an manchen Engstellen festhängen. Das sei vorher nicht so gewesen. Die (stark vereinfachte) Erklärung: Ein Jahr (!) zuvor haben seine Kollegen bestimmte Formeln der Levelgeometrie geändert, aber vergessen, der KI-Abteilung Bescheid zu sagen. Was letztlich die Wegfindung zerschoss und dazu führte, dass die Designer unter enormem Zeitdruck eine Lösung suchen mussten. Die fanden sie auch, aber nicht für alle Stellen. Deshalb gibt es in Evolve nun ein paar unsichtbare Mauern, an denen die KI nicht vorbeikommt. Die Witcher-3-Entwickler wiederum enthüllen, wie sie mit einem vergleichsweise kleinen Team rund 1.400 filmhafte Dialoge basteln konnten, in denen die Charaktere nicht wie in The Witcher 2 stocksteif herumstehen, sondern sich bewegen und gestikulieren.

Ebenfalls vereinfacht gesagt: Weil man im Dialogeditor nur die Stimmung der Charaktere (wütend etc.) angeben muss, damit der Editor automatisch zufällige, passende Animationen und Gesten einfüllt. Das Ganze wird mehrfach ausgewürfelt, bis das Ergebnis dem Designer gefällt, am Schluss wird poliert, fertig. Was für ein cleveres Tool!

Spiele sind schwierig!

All das hat mir nicht nur Artikelideen beschert, sondern auch eine neue Perspektive. Und nein, ich war auch bisher niemand, der behauptet hat, es sei einfach, Spiele zu entwickeln – ich bekomme ja schon Kopfweh, wenn ich Codezeilen nur anschaue. Außerdem habe ich lange genug – Achtung: schamlose Eigenwerbung! – unser Entwicklermagazin Making Games gelesen, um zu wissen, worüber sich Designer den Kopf zerbrechen. Ich weiß, wie viele Überstunden viele von ihnen schieben, wie viel Herzblut sie in ihre Spiele stecken. Das alles in Vorträgen und persönlichen Gesprächen zu hören, ist aber noch mal etwas Anderes. Vor allem, weil auf der GDC der sonst übliche Puffer fehlt: das Marketing. Die Entwickler reden frei von der Leber weg, weil sie mir nichts verkaufen müssen. Ihre Spiele sind fertig, die meisten blicken zurück. Ein Designer (der anonym bleiben soll) seufzt gar, wie schlecht er die Steuerung seines eigenen Spiels findet. Das möchte ich mal auf einem Presse-Event erleben.

Auf der GDC herrscht eine entspannte Atomsphäre; es ist eine Messe, auf der junge Designer von alten lernen, aber auch eine, die Platz bietet für Gedankenspiele und neue, wirre Ideen. Was es alleine an bizarrem Virtual-Reality-Zubehör gibt, etwa ein Gebläse, das Spielern Wind vorgaukelt. Nicht alle dieser Ideen werden zünden (etwa das Gebläse, das Spielern Wind vorgaukelt), aber es macht Spaß, zu sehen, wie experimentierfreudig diese Branche immer noch ist. Und wie Anton Ego aus Ratatouille noch sagt: Die wahre Herausforderung für einen Kritiker besteht darin, das Neue zu entdecken und gegen Skepsis zu verteidigen – denn Neues hat es in den Augen der Mitmenschen meist schwer. Wer wissen will, was das in der Praxis bedeutet, muss nur mal mit dem Kollegen Stange über Virtual Reality sprechen. Oder umblättern und seinen Artikel lesen. ★



Bild: GDC

David Brevik erzählt von der Entstehungsgeschichte des ersten Diablo.



Auf den Gängen herrscht reges Treiben, die Stimmung ist dennoch entspannt. Vor allem verglichen mit der lauten und stickigen E3 in Los Angeles.



Bild: GDC

In den Ausstellungshallen gibt es nicht nur Software zu sehen, sondern auch kuriose Hardware wie einen Kurbel-Controller (rechts).



Bild: GDC



Bild: GDC

Inspirierende Gedankenspiele: Bei der jährlichen »Game Design Challenge« sollen sich die eingeladenen Designer diesmal ein Spiel ausdenken, das man 30 Jahre lang spielen kann. Nina Freeman von Fullbright Games (Gone Home) entwirft eine interaktive Seifenoper, deren »Spieler« über den weiteren Verlauf der Handlung abstimmen. »Meine Mutter schaut sowas ja auch jahrzehntelang im Fernsehen«, sagt sie.









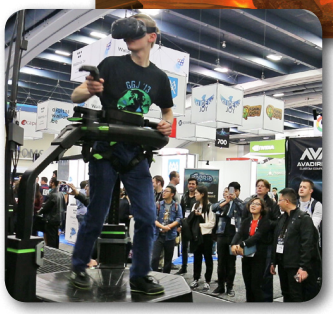




Virtual Reality auf der GDC 2016

DER GOLDRAUSCH

Auf der Game Developers Conference ist das Thema »Virtual Reality« präsent wie nie zuvor. Sebastian Stange hat sich ausführlich umgeschaut und stellt fest: Die Branche geht All-In.





Der Autor

Sebastian Stange ist der Virtual-Reality-Prediger der Redaktion. Es gibt keinen Kollegen, dem er noch kein Headset übergestülpt hat. Und die GDC 2016 bestätigt, was er schon immer gehofft, ach was, gewusst hat: Die Branche sieht in der Virtual Reality eine große Chance für Neues. Dass sich manche Entwickler beschweren, dass ihnen der Hype um VR auf die Nerven geht, bestätigt Sebastian: Etwas kann ja nur auf die Nerven gehen, wenn es allgegenwärtig ist. Und was allgegenwärtig ist, wird so schnell nicht verschwinden.

An der Virtual Reality kommt auf der Game Developers Conference keiner vorbei. Tim Sweeney, der Gründer von Epic Games, zeigt einem vollbesetzten Saal, dass man den Leveleditor der Unreal Engine 4 jetzt komplett in VR bedienen kann. Auch Unity, Amazon und Crytek versuchen, ihre Engines als VR-Wunderwaffen in Stellung zu bringen. Sony verkündet den Kampfpreis von 399 Euro für sein PlayStation -VR-Headset, das im Oktober erscheint. Designer und Forscher referieren über die Psychologie der virtuellen Realität, darüber, wie Wahrnehmung funktioniert, wie sich Gehirne austricksen, aber auch Fehler und Übelkeit vermeiden lassen. Und überall treibt der VR-Boom kuriose Blüten, die Entwickler des »Whirlwind Vortex« etwa wollen mir einen klobigen Zylinder schmackhaft machen, der mir warme Luftströme oder heftige Windstöße ins Gesicht pustet und so Virtual-Reality-Erfahrungen bereichern soll. In den Ausstellungshallen der GDC sind Headsets omnipräsent, ich treffe zahlreiche Controller- und Zubehör-Startups, die im VR-Sektor Fuß fassen wollen. Nur wenige werden es schaffen. Dennoch sind die VR-Gläubigen nach San Francisco gepilgert. Nicht mehr als Außenseiter, sondern um im Mittelpunkt zu stehen. Die virtuelle Realität mag nicht die alleinige Zukunft der Spiele sein, aber sie ist ein Teil davon.

Seit der GDC 2013 und meinen ersten VR-Spielerfahrungen – damals noch mit der Oculus Rift der ersten Generation, mieser Auflösung und schmieriger Darstellung – war ich davon überzeugt, dass diese Technologie groß werden könnte. Auch nach dem Bekanntwerden des hohen Verkaufspreises für die Oculus Rift und die HTC Vive habe ich sie ohne zu zögern verteidigt. Trotz allem war ich mir nie sicher, ob sich all das am Ende nicht doch als Strohfeuer entpuppen könnte. Doch die GDC 2016 fegt den letzten Zweifel hinweg. Nicht nur stellen Oculus, HTC und Sony überzeugende Hardware vor, auch die gesamte Branche ist spürbar elektrisiert. Noch herrscht kein knallharter Wettbewerb, noch will jeder einzelne, der mit seiner Firma, seinem Spiel, seiner Hard- oder Software auf VR setzt, dass Virtual Reality generell ein Erfolg wird. Alle ziehen an einem Strang.



Sebastian probiert PlayStation VR aus. Das Headset ist sehr komfortabel – und vermindert den häufigen »Fliegengitter-Effekt«.



Im VR-Spielchen Star Wars: Trials of Tatooine (Vive) besuchen wir Lukes Heimatplaneten und fuchteln mit dem Lichtschert.

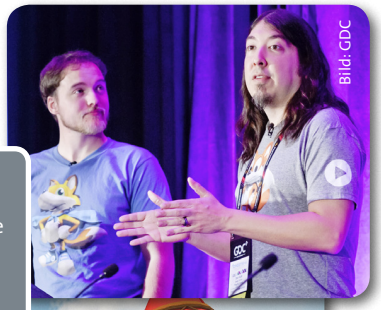


Bild: GDC

Evan Reiland (links) und Dan Hurd von Playful Corp erzählen auf der GDC, was sie bei der Entwicklung des VR-Platformers Lucky's Tale (Rift) gelernt haben. Nämlich, dass Virtual Reality nicht nur in der Egoperspektive funktioniert.





Zudem gibt es viel Raum für Experimente, noch sind nicht alle Nischen besetzt, nicht alle VR-Ideen gedacht. Entsprechend sammeln sich vor Virtual-Reality-Vortragsräumen lange Schlangen, gerade Indie-Entwickler sehen im VR-Segment ihre Chance. Der Zug fährt los, schnell aufspringen! Die Stimmung ähnelt einem Goldrausch. Oder der Spielebranche der Achtziger: Jetzt kann man noch kreativ sein, die taufrische Technologie macht auch simple Spielideen wieder faszinierend. Damals standen die Spieler mit großen Augen vor Pac-Man und Donkey Kong, heute bewundern sie eben Virtual-Reality-Spiele. Wer weiß, vielleicht stehen in den langen Schlangen vor den GDC-Räumen irgendwo der zukünftige Shigeru Miyamoto oder Sid Meier der Virtual Reality. Doch wozu vage um den heißen Brei herumreden, lieber erkläre ich, was die einzelnen Hersteller vorhaben. Und eines vorneweg: Es gibt einen eindeutigen Gewinner.

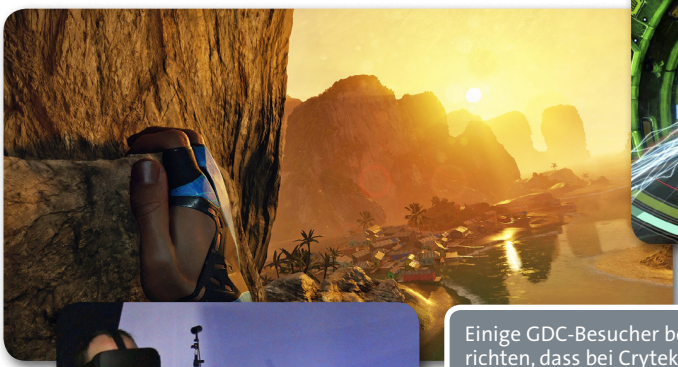
Valve und die Vive

Valve und HTC gehen mit dem Vive-Headset das größte Wagnis ein. Es ist mit einem Verkaufspreis von 899 Euro das teuerste der drei Highend-Modelle und benötigt Platz, denn viele Vive-Launchtitel erschaffen virtuelle Spielräume – Umgebungen, in denen wir herumlaufen, in die wir hineingreifen, und mit denen wir direkt interagieren. Denn nur die HTC Vive wird standardmäßig mit Bewegungs-Controllern erscheinen, mit denen wir die Position unserer Hände ins Spiel übertragen. Das macht das Greifen, Manipulieren oder Ballern erstaunlich intuitiv. Valves charmante Minispielsammlung »The Lab« versetzt mich unter anderem in einen per Photogrammetrie eingescannten US-Gebirgszug, wo ich virtuelle virtuelle Stöckchen werfe, die mir ein entzückender Roboterhund begeistert apportiert. Oder ich lege albern plappernde Aperture-KI-Kerne in ein Katapult ein, um sie zu verschießen – natürlich nutzt Valve die Beliebtheit von Portal & Co., um die Vive voranzubringen, ein Half-Life-Ableger à la »Hau die Headcrab« scheint nur eine Frage der Zeit. Kein Spiel, aber ein faszinierendes VR-Erlebnis ist The Wave, in dem ich als Zuschauer verfolge, wie ein DJ auf einer Bühne live ein Set mixt und als wild zuckendes, plastisches Farb- und Formenspektakel auf mich einprasseln lässt.

Mit Vive wird es freilich auch zahlreiche eher gewöhnliche VR-Spiele geben, so lässt sich etwa Elite: Dangerous damit spielen, oder ich erlebe in Adventure Time launige, geradlinige Hüpferei. Aber die Vive zeichnet sich eben dadurch aus, dass sie mir nicht bloß altbekannte Konzepte aus einer neuen Perspektive zeigt, sondern mir buchstäblich einen ganzen Raum voller Möglichkeiten eröffnet. Bei keinem Konkurrenzproduckt lief ich so viel herum, verrenkte ich mich so viel, ging ich so oft in die Hocke und bekam ein derartiges Gefühl dafür, wahrhaftig an einem anderen Ort zu sein. Dank des Chaperone-Systems knalle ich nicht mal an Wände, die Vive blendet nämlich in der virtuellen Welt Gitterlinien ein, wenn ich mich einem Hindernis nähere – oder, mit dem neusten Update, sogar die Umrisse von Gegenständen, erfasst von der Vive-Frontkamera. Valve macht mit der Vive also keine halben Sachen, sondern zielt direkt auf die Zukunft von VR ab. Noch dazu kann die Vive auf einen enormen Vorteil bauen: über 140 Millionen Steam-Spieler. Auch wenn die sich garantiert nicht alle ein Headset kaufen, müssen sich die anderen Hersteller eine derart große, potenzielle Zielgruppe erst mal erarbeiten.

Die Oculus Rift

Bei Oculus erlebte ich das krasse Gegenteil – jedem Rift-Headset legt das kalifornische Unternehmen einen Xbox-Controller bei, und die meisten Spiele kann ich bequem im Sitzen spielen. Das Rift-Lineup wirkt vertraut, fast gewöhnlich. Das klingt abwertend, ist aber nicht so gemeint. Spiele wie Project Cars, Adrift, AirMech oder Lucky's Tale sind zwar keine Zukunftsmusik, keine knalligen Experimente, aber es sind einfach gute, klassische Spiele, die nun in VR erstaunlich eindrücklich und unterhaltsam wirken. Beim Strategiespiel AirMech etwa, das als Free2Play-Titel bereits seit einer Weile spielbar ist, würde ich an einem normalen PC-Monitor nie auf die Idee kommen, nah an





Einige GDC-Besucher berichten, dass bei Cryteks Klettersimulation The Climb (Rift) tatsächlich ihre Hände schwitzten – ein gutes Zeichen!

Mit vollem Körpereinsatz spielt Sebastian Epics VR-Shooter Bullet Train Oculus, in dem man coole Waffenwurf- und Teleportmanövern vollführt.



Im Rennspiel Radial-G (Oculus, Smartphones) rasen wir eine zylindrische Rennstrecke entlang. Dabei kann einem schon mal übel werden.



Driveclub VR (PlayStation VR) vermittelt ein hervorragendes Geschwindigkeitsgefühl und läuft in 60 fps. Kurz nach der GDC schloss Sony zwar den Entwickler, das Spiel soll aber noch erscheinen.



Der Weltraum-Shooter Eve: Valkyrie erscheint für Oculus Rift und PlayStation VR, aber nicht für die Vive. Zumindest vorerst nicht.



Der Whirlwind pustet uns beim VR-Spielen Wind ins Gesicht – je nach Einstellung stärkeren oder schwächeren.



Bild: GDC



Bild: GDC

PlayStation VR steuern wir entweder mit dem normalen PS4-Pad (links) oder mit Move-Controllern (rechts), die aber ungenauer sind als die exakten Bewegungs-Controller der Vive.



In der Social-VR-Demo für PlayStation VR können sich mehrere Spieler treffen und miteinander plaudern. Lippen- und Handbewegungen werden dabei auf niedlichen Zwerge übertragen. Ist das der Chatroom der Zukunft?

einzelne Panzer heranzuzoomen und ihnen zuzuschauen. Mit dem Rift-Headset tue ich genau das. So werden plötzlich auch vermeintlich banale Spielbestandteile spannend. Ich nehme Animationen viel aufmerksamer wahr, bestaune physikbasierte Rendereffekte und reiße mich aktiv zusammen, um beim Rennspiel Radial-G nicht doch Opfer von Übelkeit zu werden.

Radial-G lässt mich in aberwitzigen Geschwindigkeiten eine zylindrische Rennstrecke entlang sausen, inklusive Boost-Flächen, KI-Gegnern, Sprüngen und Hindernissen. Ein treibender, fast schon brutaler Elektro-Soundtrack wummert in meinen Ohren, und ich blicke mich intuitiv um, um den kommenden Streckenverlauf zu erahnen. Kein anderes VR-Spiel ging mir bislang so nahe, machte meine Knie so weich. Und doch erscheint mir die Rift als der zahmste, bravste VR-Entwurf. Ist das schlimm? Nein, ganz bestimmt nicht. Denn damit ist das Rift-Headset der perfekte Einstieg in die Welt der VR. Dank vertrauter Genres und vertrautem Controller wird sich kein Spieler verloren oder von den Spielkonzepten abgeschreckt fühlen. Vielmehr kann der VR-Effekt einfach wirken. Das Mittendrin-Gefühl ist in jeder von mir gespielten Demo vorhanden, selbst bei einigen hingeschluderten Unity-Spielen, die eher auf Smartphones gehören als zum Start-Lineup eines Highend-Headets. Obendrein ist die Rift hervorragend verarbeitet sowie leichter und bequemer als die Vive.

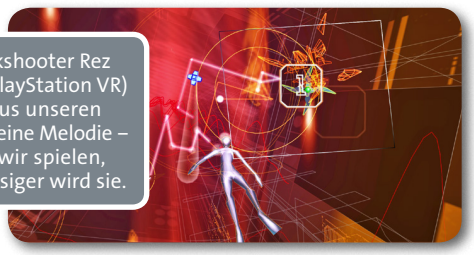
PlayStation VR

Sonys PlayStation-VR-Headset kann gegen Vive und Rift nicht anstinken – sollte man denken. Denn es hat weniger Pixel pro Auge, und der Zuspieler, die PlayStation 4, ist der PC-Mindesthardware von Rift und Vive weit unterlegen. Und doch gelingt es Sony, den VR-Effekt überzeugend zu vermitteln. Beim Spielen des Rennspiels Driveclub VR fühle ich absolute Kontrolle über mein Fahrzeug, schneide Kurven beherzter und knapper an als je zuvor – weil ich in VR Entfernungen und Maßstäbe intuitiv besser einschätzen kann. Ich erlebe die psychedelischen Farb- und Klangwelten des Musikshooters Rez Infinite, ich betrachte 360-Grad-Fotos und -Videos mit dem Sony-Headset und sehe einen Ausschnitt des VR-Kurzfilms Alumette, als wäre der ein Theaterstück, aufgeführt in einem virtuellen Puppenhaus. Weil die Handlung des Films mittels Unreal Engine 4 in Echtzeit berechnet wird, bin ich selbst die Kamera. Ich lehne mich in die Szenen hinein, betrachte Details und folge Figuren. Ich bin mittendrin.

Und da ist mir herzlich egal, dass ich weniger Pixel sehe als bei Vive und Rift. Zumal die Sony-Ingenieure tolle Arbeit geleistet haben, das PlayStation-Headset ist eindeutig das eleganteste und bequemste. Mit zwei Handgriffen ist es aufgesetzt und justiert. Anders als bei Vive und Rift drückt mir nichts auf Gesicht und Nase, vielmehr hängt das Display an einem Stirnband befestigt vor meinen Augen. Der VR-Effekt ist jederzeit vorhanden. Und weil das OLED-Display pro Pixel drei Subpixel für die RGB-Farbsignale hat, wirkt die Grafik der Sony-Titel zwar etwas detailarm – besonders bei entfernten Objekten – aber nie grobpixelig oder fransig. Die oft beschworenen »Fliegengitter-Effekte«, die sichtbaren, störenden Linien zwischen den Pixeln, sind viel weniger präsent. Dazu kommt die Tatsache, dass die Sony-Hardware als Komplettpaket – also mit PS4 als Zuspieler und PS4-Kamera als nötiger Zusatzhardware – immer noch weniger kosten dürfte als der Highend-PC für Rift oder Vive. PlayStation VR ist schon jetzt der Preis-Leistungs-Sieger der großen Drei.

Wer gewinnt das Rennen?

Und noch besser: Es gibt keinen Verlierer! Denn alle drei Geräte funktionieren. Sie halten, was sie versprechen. Selbst die »kleine« GearVR, die mich Virtual Reality auf dem Smartphone erle-



Der Musikshooter Rez Infinite (PlayStation VR) erzeugt aus unseren Aktionen eine Melodie – je besser wir spielen, desto flüssiger wird sie.



Bild: GDC

In der Ausstellungshalle der GDC gibt es eine eigene Lounge für unabhängige VR-Projekte.



Oculus zeigt auf der GDC auch seinen Touch-Bewegungscontroller. Der wird der Rift aber nicht beiliegen.



Beim VR-Film Allumette sind wir nur Betrachter und lehnen uns nach Belieben in die hübsche Welt hinein.



Bild: GDC

Auch die Macher des Omni präsentieren sich auf der GDC. Das in alle Richtungen begehbare Laufband überträgt Schritte in die virtuelle Welt, ist aber wohl eher ein Fall für Enthusiasten.



Rings um das Thema VR gibt es zahlreiche, teils kuriose Geschäftsideen – wie etwa diese Rüttel-Achterbahn.



In Valves liebevoll gemachter Minispielsammlung »The Lab« (Vive) legen wir plappernde Aperture-KI-Kerne in ein Katapult ein (Bild aus Portal 2).



Der Leveleditor der Unreal Engine 4 lässt sich komplett in der virtuellen Realität bedienen, sodass man das Ergebnis seiner Arbeit gleich sieht.



Auch Unity preist VR-Entwicklern auf der GDC seine Grafikengine an.



Der unabhängige Produzent des Sixense-Bewegungscontrollers hat es schwer, seit HTC und Oculus eigene Fuchtel-Hardware gekündigt haben.

ben lässt, fasziniert mit einer flüssig laufenden, wenn auch etwas unscharfen Minecraft-Demo. Aber: Auf! Dem! Smartphone! Zudem besetzen Oculus, Sony und Valve/HTC jeweils eigene Nischen, kein Headset wirkt überflüssig oder klar unterlegen. Wie man uns hinter den Kulissen verrät, beraten sich die Hersteller gar gegenseitig. Jetzt geht es darum, die Technologie zu etablieren. Bekämpfen – auch mit Preisdruck – kann man sich später.

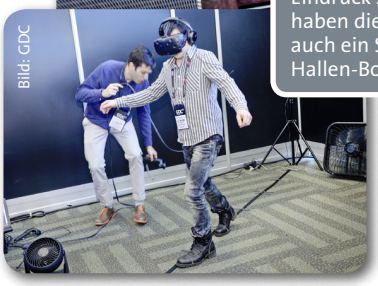
Am Ende sind es aber die Entwickler, die mich an den Erfolg von VR glauben lassen. Die Schlangen vor den VR-Talks der GDC und die kollektive Einsicht, gemeinsam an etwas ganz Großem dran zu sein, bestätigen mich darin, dass VR kein Strohfeuer ist. Hier wollen alle ernsthaft mit- und sich Gedanken machen. Wie diese Gedanken aussehen sollten, bringt Kimberly Voll von Riot Games in ihrem Vortrag zum Thema »Dein Hirn und VR« auf den Punkt. Sie ermahnt angehende VR-Designer zu Verantwortung, weil das neue Medium seine Nutzer bei falscher Anwendung verstören kann. Wenn man in der virtuellen Welt versinkt – und das wollen die Entwickler ja – dann kann ein unerwarteter Schockechte Traumata oder gar Herzinfarkte auslösen. Horrorspiele müssen daher klar erkennbar sein, damit die Spieler wissen, worauf sie sich einlassen. Überdies gibt Voll zu bedenken, dass jedes aktuelle VR-Spiel den Erstkontakt eines Spielers mit dem Medium darstellen könnte. Jeder Entwickler ist gleichzeitig ein Botschafter der Technologie. Jeder hat im Zweifel nur einen Versuch, einen potenziellen Spieler für sich zu gewinnen – oder für immer zu verlieren: Wer jetzt schlechte VR-Erfahrungen macht, vor Übelkeit zum Eimer greift oder sich das Headset vor Schreck vom Kopf reißt, wird der Technologie nie mehr voll vertrauen.

Der wahre Gewinner

Als jemand, der bereits wahrlich brechreizerregende VR-Demos erlebt hat, kann ich das nur unterstreichen. Und ich bin mir sicher, auch in Zukunft immer wieder mal an die Grenzen des Erträglichen getrieben zu werden. Gleichzeitig werde ich mit VR neue Genres und Konzepte erleben, die es nie zuvor in dieser Form gab. Endlich wird es im kompletten Unterhaltungsbereich wieder eine Flut an Kreativität geben. Zuletzt war das beim Mobile-Boom der Fall, wo etablierte Konzepte ebenfalls nur leidlich auf die neue Plattform anwendbar waren. Doch dieses Neuland ist längst erkundet. Bei der Virtual Reality hingegen ist der Kuchen noch nicht aufgeteilt, nicht mal gebacken. Ergo setzen zahlreiche Startups alles auf Virtual Reality, buhlen um Investoren und reihen sich neben den großen Hardwareherstellern ein. Noch bevor es mit VR wirklich losgeht, sind bereits viele Milliarden geflossen. Die Branche hat ihren Einsatz getätigt und wartet nun gespannt darauf, ob sie aufs richtige Pferd gesetzt hat.

Und wir ist nun der Gewinner des Ganzen? Wir, die Spieler! Wir entscheiden in den kommenden Monaten und Jahren, wie die VR-Zukunft aussieht. Mit jedem Euro, den wir für VR ausgeben, füllen wir einen Stimmzettel aus. Welche Hardware wählen wir? Welche Konzepte unterstützen wir? Ich bin gespannt, welche Spiele und Headsets am Ende die Nase vorn haben, wie sich der Markt entwickelt. Und es ist einfach fantastisch, diese Entwicklung von Anfang an mitzuerleben. Heißt das, dass sofort jeder ein VR-Headset kaufen muss? Nein, heißt es nicht. Jetzt einsteigen werden nur die Early Adopter, jene Technologiebegeisterten, die seinerzeit auch diese komischen Smartphones haben mussten, bevor sie jeder hatte. Für Normalspieler lohnt es sich, noch zwei bis drei Jahre zu warten, bis es mehr Software und noch ausgereiftere Hardware gibt. Und dann werden wir uns daran erinnern, wie es 2016 mit VR richtig losging. Noch liegt dieser Moment vor uns. Ist es nicht eine tolle Zeit, Spieler zu sein? ★

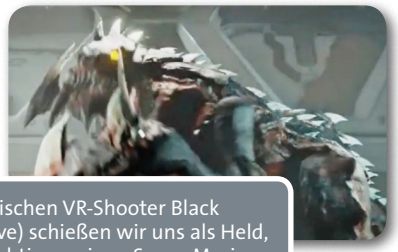




In der VR-Demo The Walk balancieren wir über ein Seil, das zwischen den Türmen des ehemaligen World Trace Center in New York gespannt ist. Um den Eindruck zu verstärken, haben die Entwickler auch ein Seil auf dem Hallen-Boden ausgelegt.



Im Rollenspiel Vanishing Realms (Vive) schlagen wir mit dem Schwert zu, indem wir tatsächlich den Arm schwingen.



Im chinesischen VR-Shooter Black Shield (Vive) schießen wir uns als Held, der verdächtig an einen Space Marine aus Starcraft erinnert, durch Monster, die verdächtig an Zerglinge erinnern.



Das Strategiespiel AirMech wirkt in VR gleich ganz anders, weil wir uns nah an die kleinen Panzer und Infanteristen heranlehnen können.

Phänomen Warcraft

DER FANTASY-GIGANT

Menschen und Orcs, Helden und Serverschlangen, epische Dramen und charmanter Humor: Für Computerspieler ist Azeroth längst die bedeutendste Fantasy-Welt, die bald sogar ins Kino kommt. Ihre Geschichte beginnt in den frühen Neunzigern, als ein Häuflein kalifornischer Chaoten auf den Echtzeitstrategie-Geschmack kommt. Von Heinrich Lenhardt



Es beginnt im Chaos. Für eine Fantasy-Welt, die unlängst aufwändig verfilmt wurde und deren Spieleumsätze längst in neunstelligen Dollarsummen gemessen werden, sind die Ursprünge von Warcraft erstaunlich ungeordnet. Im Laufe von über 20 Jahren wirken Hunderte von Kreativen am Ausbau von Azeroth mit, denken sich komplexe Charaktere und Geschichten aus – und sorgen dafür, dass Warcraft zu einem Fantasy-Giganten heranwächst. »Was als relativ simpler Spielschauplatz begann, wurde zu einer eigenständigen, dynamischen Welt, die tagtäglich von Millionen Spielern besucht wird«, schreibt Blizzards Chris Metzen im Vorwort des Warcraft-Hintergrundbuchs »Chronical«. Doch anfangs kann sich das nun wirklich niemand vorstellen. Als sich Bill Roper im Frühjahr 1994 in eine zum Tonstudio umfunktionierte Abstellkammer zwängt, um mit den Sprachaufnahmen für eine Messe-Demoversion zu beginnen, ist dieses Szenario noch nicht sonderlich ausgefeilt. Zur Einstimmung zeigt Aufnahmeleiter Glenn Stafford ein vorgerendertes Intro: Die Betrachterkamera rauscht durch den Wald und nähert sich einer Burg, deren Detailgrad besseres Minecraft-Niveau hat, nach 1994er-Maßstäben aber ziemlich beeindruckend aussieht. Stafford meint: »Und hier redest du darüber, dass es Orcs und Menschen gibt, die sich bekämpfen.« Roper fragt nach dem Drehbuch mit seinem Sprechertext. Drehbuch? Welches Drehbuch? »Also begann ich in dieser Tonkabine damit, Ideen aufzuschreiben«,



Stolz posiert das Team von Silicon & Synapse 1993 mit seiner Eigenentwicklung The Lost Vikings. Die drei Studiogründer sind Allen Adham (vorne im gestreiften Hemd), Mike Morhaime (rechts außen) und Frank Pearce (links außen).



Die Menschen stürmen im ersten Warcraft eine Orc-Siedlung, ein Magier lässt Feuerbälle hageln.

Warcraft: Orcs & Humans



Veröffentlicht:
19. November 1994

Darum geht's:
Inspiriert von Westwoods Dune 2 widmet sich Blizzard der Echtzeitstrategie, die 1994 noch gar nicht richtig als eigenes Genre wahrgenommen wird. Für Menschen und Orcs gibt es eigene Storykampagnen mit je zwölf Missionen. Die Grafik ist krümelig, aber knuffig; kräftige Farben und heitere Sprachhäppchen verleihen der Fantasy-Welt Charme und Flair. Zwei Spieler können sich per Modem- oder Netzwerkverbindung duellieren. Bedienung und künstliche Intelligenz sind nicht vorteilhaft gealtert, doch für seine Zeit war's ein Hit.

Testzitat: »Etwas Erkundung, ein wenig Wirtschaft, ein paar Kampfeinheiten, viel Hektik – und in der Summe eine Riesenportion Spielspaß. Leider hat Warcraft mit Dune 2 auch die dürftige KI gemein. Der Zwei-Spieler-Modus lässt dieses Manko aber vergessen.«

(83 Punkte in PC Player 1/1995)

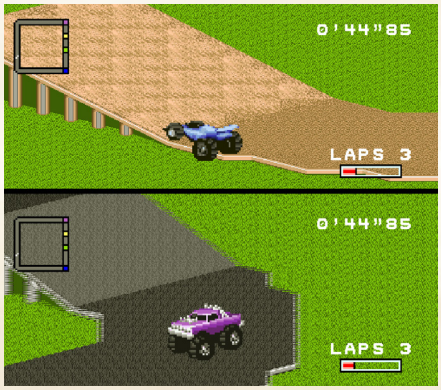
erinnert sich Bill Roper an die improvisierten Anfänge der Warcraft-Story »Ich stellte ein paar Fragen über das Spiel und die Welt, daraus machte ich den Text für das Intro: ›Im Zeitalter des Chaos kämpften zwei Fraktionen um die Vorherrschaft‹ – und so weiter. Das wurde die Einführung, worum es in der Welt von Warcraft geht.« Mit ein paar improvisierten Sätzen legt Roper den Grundstein des Warcraft-Universums, das in den folgenden Jahren unfassbar wachsen soll.

»Ich wasch' auch eure Autos«

Bill Roper hat Musik studiert und verdient sich mit Auftritten etwas Geld dazu, hauptberuflich arbeitet er bei der Copyshop-Kette Kinko's. Er hat einen guten Freund namens Stu Rose, der als Grafiker bei einem kleinen Spielestudio im südkalifornischen Costa Mesa arbeitet. Da soll es für die PC-Version des Action-Adventures Blackthorne einen neuen Soundtrack geben, das wäre doch eine feine Auftragsarbeit für Bill Roper. Oh, und kann er bei der Gelegenheit auch Musik und Sprachaufnahmen für dieses neue Projekt namens Warcraft beisteuern? Als Roper die Tonkabine wieder verlässt, kommt er bald zu der Einsicht, dass die Arbeit an der bunten Fantasy-Welt dann doch etwas spannender sein könnte als der Alltag im Copyshop. »Als ich mit der Musik für Blackthorne fertig war, schrieb ich einen Brief an [die Blizzard-Gründer] Allen Adham und Mike Morhaime, in dem ich um einen Job bettelte. Alles würde ich dafür tun: mich ums Schwarze Brett kümmern, ihre Autos waschen … ich bot sogar meine Rock-Hydra-Karte aus Magic: The Gathering an. Das war damals gerade rausgekommen und wurde von jedem im Büro gespielt«, erinnert sich Roper grinsend. Die Rock Hydra darf er dann doch behalten; dass er der 17. Angestellte in der Blizzard-Geschichte wird, hat einen anderen Grund: »Jahre später erfuhr ich, dass es dieses spontane Schreiben in der Tonkabine war. Denn es bewies, dass ich kapiert hatte, was man mit Warcraft erreichen wollte.«

Die Geburt der Filmvorlage

Es gibt schon eine Vorstellung vom Szenario, als Roper zum Team stößt. Stu Rose hat die erste Landkarte des Königreichs Lordaeron gezeichnet und spontan Schauplatznamen wie Stormwind Keep erfunden. Aber was genau passiert eigentlich im Laufe der beiden Storykampagnen? Allen Adham bittet Bill Roper alsbald zum Mitarbeitergespräch: »Allen fragte mich: ›Du schreibst doch auch, oder? Das ist prima, denn alles, was wir bisher über Warcraft wissen, ist Folgendes: Die Orcs kämpfen gegen die Menschen und es gibt einen Bösewicht namens Blackhand. Willst du dich um den Rest kümmern?‹«, erzählt Roper. »Dazu gehörte das Schreiben der Story, die sich durch die Kampagne zieht, alle Missionstexte und das Handbuch, das die Hintergrundgeschichte der Welt enthält. Hätte ich damals gewusst, was später daraus werden würde, wäre ich ziemlich eingeschüchtert gewesen. Aber das war ja das Schöne daran: Wir versuchten einfach nur, etwas Cooles zu machen. Ich hatte viel Glück, zum richtigen Zeitpunkt am richtigen Ort zu sein, um die Saat für das Warcraft-Universums zu pflanzen.« So erfahren wir ab Handbuchseite 21 aus der Sicht des Ritters Sir Lothar die Chronik des Krieges in Azeroth zwischen der Menschheit und den Orc-Horden. Die Regentschaft von König Llane Wrynn, der geheimnisvolle Magier Medivh, der erste Kontakt mit







Nach einer Reihe von Konvertierungen für Interplay darf Silicon & Synapse seine ersten eigenen Spiele entwickeln. Von links nach rechts: der Action-Renner RPM Racing (1991), das Puzzlespiel The Lost Vikings (1992) und der Plattform-Shooter Blackthorne (1994).

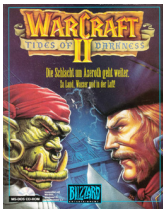
Blackthorne musste wegen einer gleichnamigen Biermarke in Europa in Blackhawke umgetauft werden.





Die Landkarte (links) aus dem Handbuch von Warcraft: Orcs & Humans zeigt die bescheidenen Anfänge der Spielwelt. Bis heute wächst Azeroth gewaltig, in Warcraft 3 kommt der westliche Kontinent Kalimdor hinzu, in World of Warcraft zahlreiche (Addon-)Inseln und -Welten.

Warcraft 2: Tides of Darkness



Veröffentlicht:
9. Dezember 1995

Darum geht's:
Für die kurze Entwicklungszeit von nicht mal einem Jahr bietet der Warcraft-Nachfolger erstaunlich viele Verbesserungen. Beim Schlachtnebel sind Gegner nur solange erkennbar, wie eigene Einheiten in Sichtweite sind. Marine- und Lufteinheiten machen die Echtzeitschlachten anspruchsvoller, Grafik und Bedienung sind aufgewertet, und der neue Karten-Editor sorgt rasch für eine blühende Map-Tauschszene. Im Netzwerk können bis zu acht Strategen gleichzeitig antreten, 1999 beschert die Battle.net-Edition mehr Onlinekomfort.

Testzitat: »Ein sehr gutes Strategiespiel. Die Fantasy-Handlung sowie die Upgrades sorgen für eine eigene Note, der Schlachtnebel ist meines Wissens einzigartig. Blizzards Fortsetzung gehört auf den Gabentisch jedes Echtzeitstrategen.«
(87 Punkte in PC Player 1/1996)

Addon: Beyond the Dark Portal (1996)

den ungebetenen Gästen aus Draenor – klassische Charaktere und Ereignisse, die nun zwei Jahrzehnte später im Mittelpunkt des Warcraft-Kinofilms stehen. Doch bis sich Orcs und Menschen erstmals auf dem Echtzeitstrategie-Schlachtfeld begegnen können, müssen seine Entwickler einige – durchaus harte – Lektionen lernen.

Die Konvertierungs-Klitsche wird kreativ

Silicon & Synapse nennt sich das Spielestudio, das die UCLA-Absolventen Allen Adham, Mike Morhaime und Frank Pearce im Februar 1991 gründen. Ihre ersten Jobs sind alle möglichen Konvertierungen im Auftrag von Interplay, dessen Gründer Brian Fargo ein alter Bekannter ist. Als Teenager hatte Adham 1984 einen besonders coolen Sommerjob, er half bei der Programmierung von Interplays erstem Computerspiel Mindshadow mit. Nach Umsetzungen von Titeln wie Battle Chess entwickelt Silicon & Synapse seine ersten eigenen Spiele, die herzlich wenig mit den späteren PC-Strategiehits zu tun haben. Im November 1991 erscheint das Rennspiel RPM Racing für Super Nintendo, eine modernisierte Adaption von Electronic Arts' C64-Oldie Racing Destruction Set. Interplay-Boss Brian Fargo ist beeindruckt, wie gut das unter großem Zeitdruck entwickelte Rennspiel geworden ist. Er ermuntert Silicon & Synapse dazu, als Nächstes eine eigene Spielidee vorzuschlagen: »denkt euch was aus, und Interplay wird es veröffentlichen.« Das kleine Entwicklerstudio veranstaltet einen Brainstorming-Tag, es werden Ideen wie ein Segelsimulator oder ein Prügelspiel vorgeschlagen. Doch den Zuschlag erhält ein Action-Puzzlespiel mit Wikingern, während dessen Entwicklung der Sinn für einige typische Blizzard-Tugenden geschärft wird.

Von den Wikingern lernen

Der Grafiker und Designer Ron Millar hat die Idee zu The Lost Vikings, die Interplay-Boss Brian Fargo per Handschlag akzeptiert. »Die schriftliche Bestätigung bestand aus zwei Seiten, auf die kleine Wikinger gekritzelt waren«, erinnert sich Grafiker Stu Rose. Inspiriert von Psygnosis wuseligem Puzzlespielhit Lemmings soll ursprünglich eine Riesenmenge Wikinger gleichzeitig über den Bildschirm wandern. Doch es gibt technische Probleme mit der Sprite-Darstellung auf dem Super Nintendo, also wird die Anzahl der Spielfiguren auf fünf reduziert. Je-



Die Basis brennt, der Ritter rennt – Warcraft: Orcs & Humans sorgt ab Ende 1994 für wohldosierte Hektik und erlaubt sogar Zwei-Spieler-Duelle.



In Echtzeit rollen die Einheiten von Westwoods Dune 2 über das Schlachtfeld – das inspiriert die Warcraft-Designer.

Mama-Test und Bauchgefühl: Interview mit Bill Roper



Bill Roper wird 1994 von Silicon & Synapse angeheuert, um Musik und Sprachaufnahmen für Warcraft beizusteuern. Bald kümmert er sich auch um Story und Design und wird einer der Architekten des Spielwelt-Fundaments. Als Producer bei Blizzard betreut Roper Warcraft 1 und 2, Starcraft sowie die ersten beiden Diablo-Teile. Spätere Karrierestationen sind Flagship Studios (Hellgate: London) und Cryptic Studios (Champions Online). Heute arbeitet in der DCPI-Abteilung des Disney-Konzerns, wo Spielserien wie Disney Infinity entstehen.

GameStar: Bill, wie hättest du 1994 reagiert, wenn du gewusst hättest, dass die Story des ersten Warcraft verfilmt wird?
Bill Roper: Ich hätte wohl so etwas gesagt wie: »Was, daraus wird mal ein Film gemacht? Das ist ja irre!«. Aber noch aufgeregter wäre ich über World of Warcraft gewesen. Man stelle sich das mal vor: Da wird es ein Spiel geben, das zu seinen besten Zeiten von 12 Millionen Menschen auf der ganzen Welt gespielt wird! Außerdem finde ich es erstaunlich, wie sich die Warcraft-Saga über die Jahre entwickelt hat. Chris Metzen übernahm [ab Warcraft 2] die Story und hatte großartige Autoren, dann die fantastischen Artworks von Sam Didier und seinem Team, all die unglaublich talentierten Leute, die Warcraft über die Jahre entwickelt haben. Ich bin wirklich auf den Film gespannt, da die Handlung zu den Anfängen der Spielserie zurückgeht, und es wird interessant sein zu sehen, was vom 1994er-Ausgangsmaterial übriggeblieben ist (lacht).

Wie war es, in diesem Team zu arbeiten?
Wir wurden von der Leidenschaft angetrieben, etwas zu machen, das wir selber zocken wollten – und von dem wir dachten, dass auch andere Leute es spielen wollten. Dieser Denkprozess war vielleicht ein wenig naiv. Es gab eine Menge kluger Köpfe, eine Menge Talent, aber ich erinnere mich nicht an ein einziges Meeting, in dem wir Marktzahlen analysiert oder Datenströme ausgewertet haben, wie man es heutzutage macht. Die ganze Branche war viel jünger, viele Entscheidungen wurden anhand des Bauchgefühls gefällt: Wie fühlt sich das an, haben wir Spaß damit, wird das für andere Leute interessant sein? Das bedeutet aber nicht, dass die Entwicklung richtungslos war. Wir hatten eine Menge Mantras, die Blizzard heute noch verwendet, Dinge wie »leicht zu lernen, aber schwer zu meistern«. Spiele zu machen, an denen die Core-Gamer ihren Spaß haben, die aber gleichzeitig so viele Leute wie möglich ansprechen.

Wie habt ihr die frühen Warcrafts getestet?
Wir hatten ernsthaft einen sogenannten Mama-Test: Eine Mutter kam ins Büro und musste in der Lage sein, zumindest durch den Spielbeginn zu kommen. Heutzutage setzt du beim Testen von Produkten Sachen wie Fokusgruppen-Interviews, Eyetracking und biometrische Daten ein, all die A/B-Tests bei Mobilspielen, das ständige Überprüfen von Datenströmen und Abstimmen und Ändern. Wir ließen Freunde und Familienmitglieder ran, auf Messen beobachteten wir Standbesucher beim Spielen und redeten mit ihnen. Vor allem spielten wir selber ewig lange im Büro, um zu sehen, was uns gefiel und was nicht.

Im Warcraft-Handbuch steht »Spieldesign von Blizzard Entertainment«. Wie lief das?
Es gab kein formelles Designdokument, es war mehr ein »Hey, wie wäre es, wenn wir dieses und jenes probieren?«. Wir erledigten unsere Aufgaben, dann spielten wir und redeten drüber. Während das Spiel entstand, wussten wir alle, in welche Richtung es gehen musste, das war irgendwie selbstverständlich. Natürlich gab es Entscheidungen in der Führungsebene, das waren die Gründer Allen Adham, Mike Morhaime und Frank Pearce sowie Patrick Wyatt. Sie hatten das letzte Wort. Das allerletzte Wort hatte mit Sicherheit Allen, der ist so etwas wie der unbesungene Held von Blizzard, denn er stand nie gerne im Rampenlicht und zog sich etwa sechs Monate vor der Veröffentlichung von World of Warcraft aus der Spielebranche zurück.

Warum kam das erste Warcraft so gut an und legte den Grundstein für eine ganze Serie?
Ich denke, dass wir in spielerischer Hinsicht viel Neuland erschlossen haben. Es gab diese freundliche, aber bedeutsame Rivalität zwischen Blizzard und Westwood. Alles begann mit Dune 2, das war das erste Echtzeitstrategiespiel auf dem PC. Das war noch vor meiner Zeit im Studio, aber mir wurde es so erzählt: Man habe Dune 2 gespielt und sich gesagt »Wow, das ist ein unglaubliches Genre, in dem außer Westwood niemand etwas macht!«. Ich denke, es war wichtig, dass bei Warcraft zwei Spieler gegeneinander antreten konnten, das hatte es vorher noch nicht bei Echtzeitstrategie gegeben. Diese Art von Wettkampf war sehr fesselnd, man konnte es einfach immer wieder und wieder spielen, neue Strategien ausprobieren, andere Einheiten bauen. Warcraft 2 führte dann einen Netzwerkmodus für acht Spieler ein, und das war verrückt. Uns wurde gesagt, wir würden das niemals hinkriegen, weil es unmöglich sei.



Roper arbeitet heute bei Disney, hier posiert er mit der Infinity-Version von Jack Sparrow.

Was macht Warcraft so besonders?
Ich finde, dass der Sinn für Humor Warcraft sehr geholfen hat. Es hat eine wirklich kühne, epische Handlung, hinter der grandiose Ideen stecken und in der sich auch Humor finden lässt. Da gibt es Dinge wie die witzigen Kommentare, wenn du immer wieder auf die selbe Einheit klickst. Glenn und ich saßen damals in der Tonkabine, um die verschiedenen Sätze aufzunehmen, die Einheiten zur Bestätigung von Kommandos sagen, »Zug Zug« und so weiter. Wir bauten dann also diese Sprüche ins Spiel ein, um sie zu testen – dabei klickten wir viel. Also kam diese Idee auf: Hmm, was wäre, wenn man immer wieder auf jemanden klickt und einfach nicht aufhört? Und der ist dann richtig angepisst, weil man dauernd auf ihn klickt, also spricht er den Spieler direkt an? Glenn und ich fanden das irrsinnig witzig.

Wie hat der Rest des Teams reagiert?
Das mussten sie erst einmal entdecken. Wir nahmen eine ganze Reihe dieser Sätze auf, wir nannten sie »pissed lines«. (dt. etwa: »Angepisst-Zeilen«). Dann gingen wir zu Bob Fitch, einem der leitenden Programmierer für Warcraft, und sagten: »Bob, wir haben da eine Idee, kannst du das heimlich in den Code einbauen?« Bob fand das höchst amüsant, er integrierte die Aufnahmen und sagte niemandem etwas davon. Sie sollten nach der Veröffentlichung eine Überraschung für die Spieler sein. Wir wollten sehen, ob man sie beim Testen des Spiels von selber entdeckt. Auf einmal hörten wir die ersten Leute im Büro lachen, andere Kollegen gingen zu ihnen rüber, um zu sehen, was los war. Schnell wurde rumgefragt »Wer hatte diese schräge Idee?«, und wir waren entlarvt. Das wurde so etwas wie ein Kennzeichen von Warcraft, wir machten auch was in der Art in Starcraft. Oder die explodierenden Schafe in Warcraft 2, wo du immer weiter klickst, bis sie in die Luft fliegen. Einfach diese witzigen Details, die man entdecken kann und die in einer dunklen, überwältigenden Story für etwas Heiterkeit zu sorgen. Ich denke, dass das bei vielen Spielern gut ankam.

Warcraft Adventures: Lord of the Clans



Veröffentlicht: unveröffentlicht (März 1997 angekündigt, Mai 1998 abgebrochen)

Darum geht's: Als Sklave wächst Thrall unter Menschen auf, mit Hilfe des pointen- den und clickenden Spielers will er die ver- sprengten Orc-Stämme vereinen und in die Schlacht führen. Blizzards Antwort auf die humorvollen LucasArts-Adventures wird in Zusammenarbeit mit externen Trickfilm- studios entwickelt. Zweifel an der Qualität von Puzzles und Grafik führen zu einer Ver- schiebung und schließlich der Einstellung des Projekts. Aus der Handlung des unvoll- endeten Adventures entsteht Christie Gol- dens Roman »Der Lord der Clans«.

Preview-Zitat: »Grafisch machen Thralls Abenteuer einen viel besseren Eindruck als noch vor einem Jahr. Fraglich scheint mir aber, ob die Helden aus dem Strategiespiel Warcraft 2 moderne Adventure-Fans anma- chen werden.«

(Ersteindruck »Gut« in GameStar 7/1998)

der Wikinger hat seine eigenen Spezialfä- higkeiten, dann wird das Design weiter gestrafft. Letztendlich sind es nur drei Cha- raktere, zwischen denen der Spieler wech- seln kann, denn das macht die Bedienung einfacher – leichte Zugänglichkeit ist bis heute ein Markenzeichen von Blizzard-Ti- teln. Und dann ist da noch das Prinzip der Iteration, das wiederholte Ändern und Ver- feinern einer spielbaren Version. »Wir dach- ten, dass The Lost Vikings im Prinzip gut ge- nug war«, erinnert sich Mike Morhaime an die Ablieferung des Spiels bei Interplay, »Brian Fargo nahm es dann mit nach Hause und gab uns noch eine Menge Feedback. Wir dachten, wir wären auf der Zielgeraden, aber er hatte eine Liste voller Änderungen, die wir nicht hören wollten. Das war unser erster schmerzhafter iterativer Prozess, seit- dem wurde er bei jedem einzelnen Blizzard- Spiel wiederholt. Gewöhnlich startest du in eine Richtung, glaubst, alles durchdacht zu haben, und jeder im Designteam findet es toll. Aber dann lässt du den Rest der Firma ran und merkst: Nein, es ist nicht toll, es gibt eine Menge ernsthafter Probleme.« Und so läuft auch bei der Entwicklung von War- craft vieles anders, als man zunächst glaubt.

Spielidee im Wüstensand

Bei Silicon & Synapse macht man nicht nur Spiele, man spielt sie auch leidenschaftlich gerne. Egal, ob man an der Neo-Geo-Konso- le Schlange steht, vom Magic-Kartenfieber erfasst wird oder sich für PC-Neuheiten be- geistert. Für Dune 2 zum Beispiel, ein unge- wöhnliches Strategiespiel von Westwood Studios, bei dem sich die Einheiten in Echt- zeit über den Bildschirm bewegen. Anfang 1992 wird es ausgiebig gezockt, in Mittags- pausen und am Feierabend. »Wir spielten die drei rivalisierenden Fraktionen, um ihre Stärken und Schwächen zu ermitteln. Da- nach verglichen wir im Büro unsere Spielsti- le, Strategien und Taktiken«, berichtet der Programmierer Patrick Wyatt Jahre später auf seinem Blog CodeOfHonor.com, »Dune 2 machte zwar riesig Spaß, litt aber unter eini- gen offensichtlichen Defiziten, die danach schrien, korrigiert zu werden. Vor allem, dass meine Freunde und ich nur gegen den Computer spielen konnten. Es war klar, dass dieser Spielstil ideal für Multiplayer wäre.« Als man weitere Vertreter dieses faszinieren- den Genres kaufen will, stellt sich heraus, dass es keine gibt – vielleicht sollte man selber einen machen? Silicon & Synapse hält sich durch das Jonglieren aller mögli- chen Projekte mühsam über Wasser, nach- dem The Lost Vikings zwar für freundliche Kritiken, aber arg überschaubare Verkaufs- zahlen sorgte. Das neue PC-Strategiespiel soll etwas ganz Besonderes werden, hier wollen sich die Entwickler nicht nur kreativ verwirklichen, sondern es auch selber veröf- fentlichen. Das Genre ist von Anfang an klar, aber nicht das Fantasy-Szenario: Eigentlich hätte unter dem Warcraft-Logo eine Serie historischer Schlachten entstehen sollen.



In den Blizzard-Anfangsjahren wird der Büro-Teppichboden gerne als Spielfeld für Magic: The Gathering benutzt. Rund 20 Jahre später bastelt man mit Hearthstone sein eigenes Kartenspiel.



Mike Morhaime posiert vor dem Chaos-Logo. Doch wegen eines Namensrechtedisputs muss sich sein Studio 1994 erneut umbenennen und tauft sich schließlich Blizzard Entertainment.

Warcraft: Das Römische Reich

Allen Adham macht während einer Brain- storming-Sitzung einen ambitionierten Vor- schlag: »Er wollte eine Serie von Kriegsspie- len entwickeln, die in nahezu identischen weißen Packungen unter dem Banner War- craft veröffentlicht werden. Darunter der Un- tertitel für den historischen Rahmen des je- weiligen Spiels: Das Römische Reich, Der Vietnamkrieg und so weiter«, erinnert sich





Fantasy-Gleichberechtigung: Schon im ersten Warcraft ist Menschen und Orcs jeweils eine eigene Story-Kampagne gewidmet, die Geschichten greifen ineinander.



Petra Schmitz
erinnert sich an ...

Sommerstaus mit Warcraft 3

Ich geb's zu, Warcraft 3 habe ich damals gar nicht so intensiv gespielt, wie man das hätte tun sollen, wenn man als Supatopchecker- bunny gelten wollte. Und dann wieder habe ich Warcraft 3 für eine Zeit ungeheuer in- tensiv gespielt, konkreter den Warcraft-3- Song von Jan Hegenberg. Ich sehe mich heute noch in einem dieser verflixten Som- merstaus auf der A9 stehen und laut mit- grölen – ungeachtet der mild irritierten Blicke aus den anderen Autos um mich he- rum. Der Song ist dank der eingängigen Melodie einfach eine unverschämt gute Gute-Laune-Maschine, auch wenn er die Nachtelfen politisch höchst unkorrekt als schwul bezeichnet. Nun ja, dafür stinken die Untoten, die Orks (und deren Spieler) sind hässlich, und die »Humans, die ollen Bauern, die kriegste nur mit einem. Und das ist towern!«



Der junge Chris Metzen hat sich als Grafiker beworben, ab Warcraft 2 ist er für Ausbau von Story und Spielwelt verantwortlich.

Patrick Wyatt. Der Erfolg von SSIs »Gold Box«-Rollenspielen der späten Achtziger hat Adham darauf gebracht. Die zahllosen Nachfolger von Pool of Radiance wurden in ähnlich aussehende Schachteln gesteckt, der Goldrahmen diente als wiedererkennbares Gütesiegel. Digitale Vertriebskanäle gibt es schließlich noch nicht, und der Verkaufserfolg eines PC-Spiels ist stark davon abhängig, was wo wie im Händlerregal steht.

Doch die Aussicht auf historische Szenarien kann die Grafiker Ron Millar und Samwise Didier wenig begeistern, die viel mehr auf Fantasy stehen, auf Dungeons & Dragons und Warhammer – vor allem Letzteres ist ein offensichtliches Vorbild für Warcraft. »Ein Blick auf Sams Artwork reichte, um seine Leidenschaft für das Fantasy-Milieu zu beweisen«, meint Wyatt. »Also schlugen sie bei einem späteren Meeting vor, dass das erste Spiel in einer High-Fantasy-Welt mit Orcs und Menschen angesiedelt wird, wo es mehr Gelegenheiten für innovative Grafiken gibt, statt sich geschichtlichen Gegebenheiten anpassen zu müssen.« Der Plan kommt gut an, Fantasy-Nerds gibt es im Studio sowieso genug. Das wiederum beeinflusst die Entwickler von Dune 2: Als Westwood hört, dass ein kleines Team an einer Fantasy-Version ihres Klassikers werkelt, müssen sie umdenken. Denn eigentlich sollte ihr nächstes Echtzeitspiel ebenfalls in einem Fantasy-Universum spielen, was nun aber nicht mehr geht, weil man nicht als Nachahmer dastehen möchte. Also verpflanzt Westwood sein Projekt in die echte Welt der nahen Zukunft – daraus wird später Command & Conquer. Blizzard wiederum lässt sich die Option offen, später auf die historischen Schlachten zurückkommen. Deshalb bleibt der generelle Spieletitel Warcraft, Untertitel: Orcs & Humans. Im September 1993 beginnt Wyatt schließlich mit der Programmierung – jetzt geht das kreative Chaos richtig los.

Geschäftsplan du jour

»Die Entwicklung des Spiels begann ohne ernsthafte Bemühungen, das Spieldesign zu planen, die technischen Voraussetzungen zu evaluieren, einen Zeitplan aufzustellen oder das benötigte Personal zu budgetieren – nicht mal auf einer Serviette. Damals bei Blizzard bezeichneten wir das als den Geschäftsplan du jour«, erinnert sich Patrick Wyatt. »Eine Menge Brainstorming-Sessions fanden im Gang, beim Mittagessen und während der Zigarettenpausen statt, häufig auch spätabends nach dem Spielen. Jeder in der Firma trug seine Gedanken bei.« Als Bill Roper Mitte 1994 zum Team stößt, läuft die Warcraft-Produktion auf Hochtouren, ebenso dynamisch wie improvisiert. »Falls es eines gab, dann hab' ich es nie gesehen«, meint er lachend zum Thema Design-Dokument, das bei einem so umfangreichen Projekt eigentlich üblich wäre. »Vielleicht hatten Allen oder Mike was in der Schublade, aber es war nicht so, dass wir alle ein Dokument hatten, anhand dessen gearbeitet wurde. Doch jedem war glasklar, was passierte und in welche Richtung das Spiel ging. Wenn eine Firma eine bestimmte Größe nicht überschreitet, also klein genug ist, dann weiß einfach jeder, was die anderen im Team gerade machen. Da wir Warcraft ständig spielten, kriegten wir immer mit, was sich änderte. Im Team fand ständig eine Menge natürlicher Kommunikation statt, Tag für Tag, Stunde für Stunde.« Die ganze Mannschaft trägt Ideen und Änderungsvorschläge bei, weshalb im Handbuch keine Designer namentlich genannt werden – da heißt es schlicht »Spieldesign von Blizzard Entertainment«. Gründe für Diskussionen und Streitereien gibt es während der Entwicklung genug: Wo kommen zum Beispiel die kleinen Orcs und Menschen her?



Bei Warcraft 2 wird zu Wasser, zu Lande und in der Luft gekämpft.

Design-Coup

Die Warcraft-Einheitenproduktion soll eigentlich ähnlich wie in Bullfrogs Strategiehit Populous geschehen. In regelmäßigen Abständen spucken Farmhäuser Arbeiter aus, die der Spieler dann direkt kommandieren kann, um Rohstoffe abzubauen. Soll ein Arbeiter in eine militärische Einheit verwan-



Michael Graf
erinnert sich an …

Imperiale Klospülungen

Im Sommer 1993 zeigte mir mein Bruder ein Spiel namens Dune 2. Darin dirigierte ich kleine Panzer in Wüstenschlachten und Sandwurmmäuler, zog Stützpunkte hoch – und verliebte mich auf den ersten Blick in ein neues Genre: die Echtzeit-Strategie. Doof nur, dass es darin außer Dune 2 keine anderen Spiele gab. Okay, abgesehen von Taktikkram wie Peter Molyneux' verteufelt schwerer Cyborghatz Syndicate. Aber kein anderes Spiel verband wie Dune 2 Basis- und Einheitenbau mit Rohstoffernte – bis Ende 1994 Warcraft kam. Es war bloß ein Fantasy-Klon von Dune 2, aber auch genau das, worauf ich anderthalb Jahre lang gewartet hatte. Und es war moderner, ich konnte vier Einheiten gleichzeitig auswählen statt nur einer! Meine Soldaten plapperten und wurden wütender, je öfter ich sie anklickte! Und sterbende Orcs gurgelten wie Klospülungen! Am liebsten erschummelte ich mir Gold (Cheat: »pot of gold«), rekrutierte massig Truppen, beschwor Dämonen (Orcs) oder Wasserwesen (Menschen) – und sah dann dabei zu, wie der Gegner chancenlos gegen meine Verteidiger anrannte. Und dazu lief der »Star Wars«-Soundtrack von CD, es geht nichts über das Gurgeln von Klospülungen, untermalt vom Imperialen Marsch. Es war der Beginn einer wunderbaren Freundschaft, ich liebe Warcraft bis heute.

In den Handbüchern der ersten Warcrafts wird den »Poxy Boggards« gedankt. Dabei handelt es sich um eine Band mit Bill Roper.



Introsequenz-Evolution von Warcraft über Warcraft 2 und 3 (oben) bis hin zu World of Warcraft samt nächstem Addon Legion (unten).

delt werden, ist erst eine Soldatenumschulung fällig. Nach allerlei Diskussionen ist dieses Prinzip eigentlich beschlossene Sache … bis Patrick Wyatt und Stu Rose die von ihnen ungeliebte Methode heimlich ersetzen. Sie nutzen die Gelegenheit, dass Ron Millar und Allen Adham für einige Tage das Büro verlassen, um eine Messe zu besuchen: »Während ihrer Abwesenheit geschah etwas, dass die Richtung für die gesamte Warcraft-Serie festlegen würde – ein Ereignis, das ich als den Warcraft-Design-Coup bezeichne«, rekapituliert Wyatt. Bei Echtzeitstrategie geht es schließlich darum, dem Spieler volle Kontrolle und Mikromanagement-Möglichkeiten zu geben. So wie das Vorbild Dune 2 das auch macht: »Eine Schaltfläche der Benutzeroberfläche anklicken und kurze Zeit später taucht die Einheit auf. Das war nicht neu, aber es funktionierte einfach.« Statt das Thema weiter auszudiskutieren, haut Wyatt in ein paar Tagen eine Version mit der geänderten Produktionsmethode herunter. Als Adham und Miller von ihrer Messe zurückkehren, werden sie vor vollendete Tatsachen gestellt; ein paar Probepartien später sind auch sie überzeugt.

Markus Schwerdtel
erinnert sich an …



Plauschen mit Pardo

Im Herbst 2000 war ich gerade mal ein halbes Jahr als kleines Trainee-Lichtlein bei GameStar und durfte nur selten Artikel schreiben, die über eine Seite hinausgingen. Trotzdem wurde ich aus irgendeinem Grund zum Experten für Blizzard-Strategiespiele erkoren (ja gut, vor meiner GameStar-Zeit hatte ich als Student sehr, sehr viel Zeit mit Warcraft 2 und Starcraft verbracht). Als »Fachmann« fiel es mir zu, die Titelgeschichte der Ausgabe 01/2001 zu Warcraft 3 zu schreiben – schluck! Teil der Story: ein Telefonat mit Blizzard-Legende Rob Pardo – doppelschluck! Zum Glück stellt sich der gute Rob aber als grundsympathischer Nerd heraus, der mir über eine Stunde lang (Damals waren USA-Verbindungen noch schweineteuer. Skype? Hahaha!) jede Menge über Warcraft 3, Blizzard und überhaupt erzählt. Am Ende landete von dem Gespräch zwar nur ein kleiner Kasten in der Titelstory, aber ich denke gern an mein erstes Interview mit einer echten Entwicklergröße zurück – es sollte nicht das letzte sein.

Flirt mit Warhammer

In der Anfangsphase des Warcraft-Projekts wird gar der Erwerb der Warhammer-Lizenz diskutiert. Allen Adham verspricht sich bessere Erfolgschancen, wenn das Strategiespiel den prominenten Namen des Fantasy-Universum trägt, das ohnehin eine wichtige Inspirationsquelle für den Grafikstil ist. Aber die Verhandlungen mit dem Warhammer-Eigentümer Games Workshop ziehen sich, und der Widerstand im Entwicklungsteam wächst. »Wir hatten das sehnliche Verlangen, unser Universum selbst zu kontrollieren«, meint Patrick Wyatt. Bei der Entwicklung der Comic-Adaptionen Death and Return of Superman sowie Justice League Task Force habe man zudem »schreckliche Erfahrungen« gemacht, das Theater mit Lizenzgebern will man sich nicht wieder antun. Damit ist zwar das Fundament für den späteren Erfolg gelegt, vorerst bliebe aber noch eine Kleinigkeit bei der Warcraft-Entwicklung zu klären: Wer soll das bezahlen?

Während Warcraft noch in der frühen Entwicklungsphase steckt, kommt es zu bedeutsamen Änderungen im Studio. Will man ernsthaft groß »Silicon & Synapse« auf die Warcraft-Packung drucken? »Das war kein wirklich guter Firmenname, denn niemand wusste, wie er richtig buchstabiert wird«, attestiert Studio-Mitgründer Frank Pearce. Beim englischen »Silicon« denken Amerikaner eher nicht an Computerchips, sondern an das für Brusterweiterungen gebräuchliche »Silicone«. Ende 1993 gönnt man sich den neuen Namen Chaos Studios, schön prägnant und zur Arbeitsmethodik des mittlerweile 15-köpfigen Teams passend. Chaotisch ist auch die Finanzlage: Auftragsarbeiten sind nötig, damit Geld reinkommt, aber dadurch bleibt nicht viel Zeit für das selbst finanzierte Warcraft. Der Verlust der Unabhängigkeit ist unabwendbar, eine Woche vor dem Verkauf bezahlt Mike Morhaime die Gehälter mit seiner privaten Kreditkarte, weil das Firmenkonto leer ist. Anfang 1994 erwirbt der Lernsoftware-Publisher Davidson & Associates für 6,75 Millionen Dollar die Chaos Studios. Aus heutiger Sicht ein unerhörtes Schnäppchen, zum damaligen Zeitpunkt eine stolze Summe. Denn Warcraft ist noch im rudimentären Zustand, der spätere Riesenerfolg des Spiels lässt sich kaum erahnen. Davidson hat sich Kapital an der Börse geholt, kann die Kaufsumme mit Aktienanteilen finanzieren und verspricht dem Studio kreative Freiheit. Und dass der neue Eigentümer so scharf auf die Entwickler ist, liegt nicht nur an deren Strategiespiel.

Buchstabensalat und Namenschaos

Die Zielgruppe von Warcraft sind Hardcore-Spieler, doch unter der Regie von Allen Adham wird auch ein Casual-Titel konzipiert. Games People Play soll eine Sammlung verschiedener Buchstabenspiele sein, zum Beispiel Kreuzworträtsel und eine Boggle-Variante. Ein solches Programm für die ganze Familie würde gut ins Portfolio von Davidson passen, doch keiner der Entwickler hat Lust

Heldendrang und DotA-Drama: Interview mit Rob Pardo



Rob Pardo hat bereits zwei Jahre als Producer bei Interplay gearbeitet, als er im Oktober 1997 beim 30-köpfigen Starcraft-Team anfängt. Er bewährt sich als Spezialist für Spielbalance und wird beim Addon Brood War zum Lead Designer befördert. In seinen fast 17 Jahren bei Blizzard prägt Pardo auch das Design von Warcraft 3 und World of Warcraft, zuletzt bekleidet er die Führungsposition Chief Creative Officer. Heutzutage ist Pardo als Freiberufler tätig, berät Entwickler für den Engine-Anbieter Unity und optimiert seine Hearthstone-Kontrolldecks.

GameStar: Rob, woran lag es deiner Meinung nach, dass Warcraft so riesig wurde?
Rob Pardo: Blizzard ist bei all seinen Serien wirklich gut darin, Genres auszusuchen, die vielleicht ein wenig nischig sind, und daraus etwas zu machen, das viel mehr Leute anspricht. In Warcraft gibt es Elfen, Orcs, Zwerge und alle möglichen Rassen, die wir schon in anderen Spielen oder Erzählungen bis hin zu Tolkien gesehen haben– aber in Warcraft sind sie auf eine frische, ganz besondere Art realisiert. Was mir persönlich immer an Warcraft gefallen hat: Es wird als sehr epische Geschichte erzählt, die aber leicht zugänglich ist und sich selbst nicht übertrieben ernst nimmt. Man trifft epische Charaktere wie Thrall und Arthas, die eine lange Geschichte haben, zugleich gibt es alberne Rassen wie Gnome und Goblins – es ist für jeden was dabei.

Bei Warcraft 3 wolltet ihr die alte Echtzeitstrategie-Formel der Vorgänger nicht wiederholen, wie kam es zu den Änderungen?
Warcraft 1 und 2 erschienen kurz hintereinander, das waren also die beiden ähnlichsten Spiele der Serie. Warcraft 2 wurde in weniger als einem Jahr entwickelt. Starcraft dauerte viel länger und hatte mehr spielerische Innovationen, aber im Prinzip war es Blizzards drittes Echtzeitstrategiespiel. Und ich denke, als wir zum vierten kamen, wollten wir den Spielstil von Warcraft 1 und 2 nicht wiederholen. Wir wollten von Starcraft lernen, aber auch in einigen Bereichen innovativ sein und etwas Anderes probieren. Jeder im Team war von diesen Unterschieden begeistert, die Grafiker hatten ihren Spaß daran, diese Helden wirklich besonders und unterschiedlich zu machen. Wir Designer freuten uns, das Konzept der Helden zu entwickeln, wie sich die einzelnen Helden voneinander unterscheiden und durch ihre verschiedenen Fähigkeiten mächtig anfühlen. Diese neuen Ideen zu erforschen, löste viel Kreativität im Team aus.

Die Schauplätze und Charaktere von Warcraft 3 waren eine gute Einstimmung für World of Warcraft. War das geplant?
Bei Warcraft 3 wollten wir uns auf jeden Fall darauf konzentrieren, eine mehr charakterbasierte Story zu haben. Die Heldenidee fanden wir auch deshalb aufregend, weil sie es uns erlaubte, diese wirklich interessanten heroischen Geschichten zu erzählen. Chris Metzen, der bei Blizzard für Story und Spielweltgeschichte verantwortlich ist, arbeitete all diese Charaktere in Handlungssträngen aus, das Designteam musste herausfinden, wie man diese Geschichten durch Gameplay erzählt. Chris wechselte dann von Warcraft 3 zum WoW-Team, er brachte die Welt und all diese Geschichten mit und baute sie weiter aus. Wir standen immer in engem Kontakt zum WoW-Team. Als ich noch Vollzeit an Warcraft 3 arbeitete, war Allen Adham der Lead Designer bei World of Warcraft. Wir gingen jeden Tag gemeinsam zum Mittagessen, um über unsere jeweiligen Spiele zu reden. Es war sehr leicht und naheliegend, das zu nutzen, was beim jeweils anderen Team passierte.

Gab es neben Warcraft Adventures noch weitere unveröffentlichte Warcraft-Spiele, die Blizzard in Erwägung zog?
Wir diskutierten darüber, etwas mit Defense of the Ancients zu machen, als die Mod damals populär wurde. Inzwischen hat Valve Dota 2 veröffentlicht, League of Legends ist sehr beliebt. Aber es gab mal eine Phase, als die Mod gerade im Kommen war und wir uns fragten: Hey, was wäre nötig, um ein Team darauf anzusetzen und daraus ein Spiel mit Blizzard-Qualität zu machen? Wir entschieden damals, dass wir einfach nicht die Kapazität hatten, denn wir arbeiteten zu der Zeit an WoW und Starcraft 2. Uns überraschte nicht, dass andere Entwickler sich des Spielprinzips annahmen. Er war sehr, sehr beliebt, eine Menge Leute spielten Dota. Und Hut ab vor Riot Games, die dann League of Legends rausbrachten.

Es sah ja mal kurzzeitig so als, als würde es Ärger zwischen Blizzard und Valve geben. Wie wurde dieser Konflikt entschärft?
In der Situation gab es den glücklichen Umstand, dass ich persönlich mit einigen Leuten bei Valve eng befreundet bin. Wir waren in der Lage, das durchzusprechen und rauszufinden, was das Richtige für beide Communitys ist. Valve war schon immer nahe an der Mod-Szene dran und hat wiederholt aus Mods erfolgreiche kommerzielle Projekte gemacht. In diesem Fall ging es darum, sicherzustellen, dass ihre Version von DotA Warcraft 3 nicht zu sehr ähnelt, also wurden einige Änderungen gemacht.



An der Starcraft-Erweiterung Brood War arbeitet Rob Pardo erstmals als Lead Designer.

War euch von Anfang an klar, dass WoW das Warcraft-Universum fortführen und es keine Strategiespiele mehr geben würde?
Aus meiner Sicht lag es eher bei den verschiedenen Entwicklungsteams, welche Art von Spiel sie als Nächstes entwickeln wollen oder welche Serie dabei verwendet wird. Bei Warcraft gab es nie die bewusste Entscheidung zu sagen: Okay, jetzt wo wir WoW gemacht haben, wird es die nächsten zehn oder mehr Jahre für das Geschichtenerzählen sorgen. Ich denke, es war eher so, dass keines der anderen Teams leidenschaftlich versuchte, so etwas wie die Warcraft-4-Story zu erzählen. Ich bin mir sicher, dass Blizzard eine solche Idee unterstützen würde, wenn man ein passioniertes Team dafür hätte. Aber WoW lief immer weiter, und das Starcraft-Team begann schließlich Heroes of the Storm zu machen; es gab also nicht wirklich ein Team im Studio, das eine Warcraft-Geschichte und einen Gameplay-Stil hatte, die es voranbringen wollte.

Der Warcraft-Film war eine schwere Geburt. War es so schwierig, einen Regisseur zu finden, der die Spielwelt versteht?
Das war eine von vielen Herausforderungen. Jetzt, nachdem ich ziemlich stark in die Filmproduktion involviert war, habe ich einen ganz neuen Respekt davor, wie anspruchsvoll es ist, einen Kinofilm zu machen. Da gibt es so viele Elemente und so viele Menschen, die zusammenpassen müssen. Jeder Einzelne ist sehr talentiert, aber sie müssen auch das Material verstehen und in der Lage sein, eine gemeinsame kreative Vision zu entwickeln. Es ist ein sehr schwieriges Medium, vor allem im Hinblick darauf, wie das Hollywood-Business funktioniert. In einem Spielestudio wie Blizzard bleibt zumindest der Kern eines Entwicklungsteams zusammen, wenn ein Projekt abgeschlossen ist, und macht ein weiteres Spiel gemeinsam. Du kannst auf der gemeinsamen Erfahrung, der Kameradschaft und dem Teamwork deines Teams aufbauen. Aber in Hollywood ist es meist so, dass es bei jedem Projekt neue Gesichter als Abteilungsleiter gibt, die vielleicht zum ersten Mal als eine Gruppe zusammenarbeiten und versuchen, gemeinsam einen Film zu machen. Danach löst sich das Team auf und jeder macht mit etwas anderem weiter. Das ist sehr herausfordernd.



Schon bei Warcraft 2 erlaubt ein Map-Editor das Design eigener Karten.



Der Death Knight taucht erstmals als Einheit in Warcraft 2 auf, 2008 gesellt er sich auch als spielbare Klasse zu World of Warcraft.

darauf: »Games People Play war so demoralisierend für den Hauptprogrammierer, dass sich das Projekt nie richtig entwickelte und später eingestellt wurde«, erklärt Patrick Wyatt. Und dann muss sich Chaos Studios auch noch umtaufen: Es meldet sich eine Firma namens Chaos Technologies, die im Besitz der Namensrechte ist und diese durchaus verkaufen würde – für die stattliche Summe von 100.000 Dollar. Da ist es doch erheblich billiger, sich beim Blättern im Wörterbuch zu einer Alternative inspirieren zu lassen. Der Name Ogre Studios stößt bei der Mutterfirma Davidson auf wenig Begeisterung, der klingt doch ein wenig furchteinflößend. Midnight Studios wird in Erwägung gezogen, aber das hat irgendwie was von einer Porno-Produktionsfirma. Unverfänglich und wahrlich cool klingt dagegen Blizzard, so ein Schneesturm hat ja auch etwas Chaotisches. Die finanzielle Sicherheit ist ein kräftiger Rückenwind für die Warcraft-Entwicklung: Blizzard muss nicht mehr jeden Auftrag annehmen, sondern kann sich auf Orcs und Menschen konzentrieren.

Einheiten-Verwaltungsreform

Das Spielprinzip von Warcraft ist stark von Dune 2 inspiriert, doch Blizzard bereichert das noch junge Genre Echtzeitstrategie um einige Innovationen. Zum Beispiel mit der Möglichkeit, mehrere Einheiten gleichzeitig auszuwählen und zu kommandieren, indem man mit der Maus ein Rechteck um sie herum malt – dieses »Click & Drag«-Prinzip wird zum Genre-Standard. Später in der Entwicklung wird die Anzahl der Grüppchenmitglieder auf vier begrenzt, damit die Spieler taktischer vorgehen müssen, statt einfach ihre gesamte Armee auf einmal in die Schlacht zu werfen. Diese Entscheidung ist intern umstritten, bei Warcraft 2 erhöht man die Obergrenze auf neun gleichzeitig selektierbare Einheiten. Eine andere kleine, feine Neuerung ist die Möglichkeit, eine Einheit per »Angreifen«-Icon zu einem bestimmten Punkt zu schicken. Begegnen ihr dabei feindliche Truppen, kämpft sie automatisch zurück. Doch die wichtigste Innovation ist jenes Feature, das die Entwickler damals überhaupt erst auf den Trichter gebracht hat, ihr eigenes Echtzeitstrategiespiel zu machen. Im Juni 1994 ist es soweit: Fünf Monate vor der Veröffentlichung von Warcraft findet die erste Multiplayerpartie statt – und beide Teilnehmer haben sie »gewonnen«.

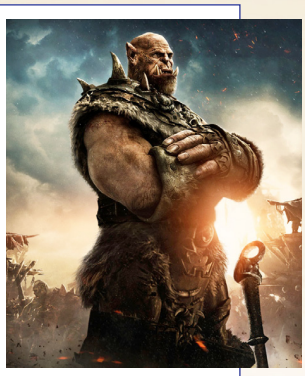
Auf in die Multiplayer-Schlacht

Als der Netzwerk-Code einsatzbereit ist, treten Bob Fitch und Patrick Wyatt zum ersten Warcraft-Duell zweier menschlicher Spieler an. »Noch nie hatte ich beim Spielen eine solche Anspannung gespürt«, erinnert sich Wyatt. Hektisch klicken die beiden Kollegen ihre Armeen zusammen und kämpfen erbittert um die Vorherrschaft auf der Karte, bis ein Absturz die Schlacht vorzeitig beendet. Aber der erste Test ist ein Erfolg, jubelnd stürmt Wyatt in Fitchs Büro und feixt, dass er

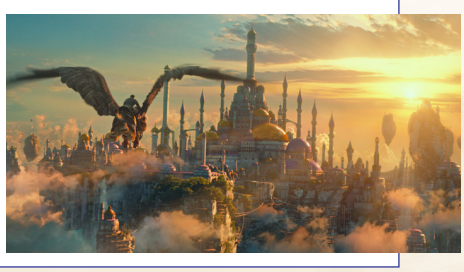
Orcs & Popcorn: Der Warcraft-Kinofilm

Zehn Jahre liegen zwischen der ersten Ankündigung eines Warcraft-Films und dem Kinostart von »Warcraft: The Beginning«. Selbst nach den Maßstäben von Blizzard, wo Spiele öfters länger als geplant in der Entwicklungsküche garen, ein stattlicher Zeitraum. Zunächst wird das Filmprojekt mit Regisseur Sam Raimi (»Spider-Man«) geplant, doch es kommt zum Knatsch: Laut Raimi legte Blizzard ein Drehbuch-Veto ein, das für seinen Geschmack spät und schlecht kommuniziert wurde. So landet das Projekt im Schoß von Regisseur Duncan Jones (»Moon«), einem langjährigen Warcraft- und WoW-Spieler. In seiner Drehbuchversion greift er die Ursprungsgeschichte aus dem ersten Warcraft-Spiel auf. Jones' Azeroth-Gespür kommt bei Blizzard an: Er will die Orcs nicht pauschal als Bösewichte darstellen, Schurken und Helden gibt's auf beiden Seiten. In seiner Verfilmung wird Anduin Lothar von Travis Fimmel (»Vikings«) dargestellt, Toby Kebbell (»Planet der Affen: Revolution«) spielt den noblen Orc-Anführer Durotan und Paula Patton (»Mission: Impossible«) übernimmt die Rolle der Halb-Orcin Garona. Die Dreharbeiten werden bereits im Mai 2014 in Vancouver abgeschlossen, dann beginnt die aufwändige digitale Nachbearbeitung. Orcs, Trolle, Zwerge und weitere Azeroth-Rassen werden auf Basis der Performance-Daten von Schauspielern gerendert. Deutscher Kinostart von »Warcraft: The Beginning« ist am 26. Mai 2016.











Lange schwierige Geburten ist man inzwischen von Blizzard gewöhnt. Als Warcraft 3: Reign of Chaos 2002 endlich erscheint, hat sich das Warten mal wieder mal gelohnt.

Warcraft 3: Reign of Chaos



Veröffentlicht:
3. Juli 2002

Darum geht's:
Die Orcs entdecken Kalimdor, Blizzard entdeckt mächtige Heldencharaktere mit Level-Beförderungen und taktisch bedeutsamen Spezialfähigkeiten. Story und Spielwelt sind bei Warcraft 3 erheblich epischer, gleich vier Kampagnen zeigen die Handlung aus der Sicht einer jeweils anderen Rasse. Abwechslungsreiche Missionen und hervorragende Multiplayeroptionen sorgen für langen Spielspaß, der mitgelieferte World-Editor wird zur Geburtswiege eines Klassikers: Die Fan-Mod Defense of the Ancients löst den MOBA-Boom aus.

Testzitat: »Wahrhaft geniales Spieldesign lässt sich eben nicht durch Checklisten ergründen – man muss es fühlen: An der eigenen Dauer-Motivation, am Ärger, eine Multiplayer-Partie zu verlieren, an dem Wunsch, eine Zwischensequenz gleich dreimal anzuschauen.«

(92 Punkte in GameStar 8/2002)

Addon: Frozen Throne (2003)

ihn ja wohl fertiggemacht habe. Doch Fitch sieht das ganz anders, er habe Wyatt völlig zerstört und sei nur durch den Absturz um den sicheren Sieg gebracht worden. Wer hat nun recht? Beide. Ein Synchronisations-Bug sorgt dafür, dass die Kontrahenten auf ihren PCs unterschiedliche Versionen von der Spielwelt zu sehen bekamen. Der Netzwerk-Code ist noch nicht gut genug, um die Menge an Einheitendaten zu bewältigen, die beim Warcraft-Spielablauf abgeglichen werden muss. Es ist die erste von vielen technischen Hürden, die den geplanten Erscheinungstermin im November 1994 gefährden. Auf Multiplayer zu verzichten, kommt für die Blizzard-Entwickler aber nicht die Frage, denn die ersten Probepartien verdeutlichen, wie viel Spaß Echtzeitstrategie macht, wenn man gegen unberechenbare menschliche Gegner antritt. »Auch wenn es regelmäßig zu Abstürzen kam, wussten wir, dass wir an etwas Großem dran waren«, meint Wyatt.

Edel sei der Orc, hilfreich und bunt

Fantasy-Spielwelten kommen und gehen, doch Azeroth hat einen bleibenden Eindruck hinterlassen, trotz der bescheidenen grafischen Anfänge im Rahmen von 320x200 Pixeln. Menschen gegen Orcs, das ist üblicherweise der Kampf von Gut gegen Böse, doch Warcraft zeigt in zwei separaten Kampagnen die Geschehnisse aus der Sicht der beiden Fraktionen. Als Bill Roper damit beauftragt wird, Story und Spielwelt auszuarbeiten, erinnert er sich an die Pen&Paper-Rollenspiele, die er während seiner College-Jahre mit Freunden spielte: »Wir redeten oft darüber, wie man Monster anders betrachten könnte und hatten eine Vorstellung von Orcs als einer edlen Rasse«, erinnert sich Roper, »Wenn du dir ansiehst, wir Tolkien sie in Der Herr der Ringe dargestellt hat, dann sind sie im Grunde monströse Kreaturen, wie gewalttätige Tiere. Ich überlegte, wie es wohl wäre, wenn sie eine Gesellschaft mit ihrer eigenen Kultur wären. Denn wenn ich die Orcs spiele, ist es doch langweilig, wenn sie nur hirnlose Bösewichte sind. Also musste es eine Welt geben, in der die Orcs ihre eigenen Ziele und Ideale haben, wodurch du der Held in dieser Geschichte werden kannst.«

1994 bemühen sich PC-Spiele üblicherweise, relativ ernsthaft und realistisch auszusehen. Erst recht, wenn es um so grimmige Dinge wie erbittert geführte strategische Schlachten geht. Nur Warcraft nicht, da wirken die Soldaten und Orc-Krieger so, als wären sie in Disneyland aus dem Bonbonladen gehüpft. Bei aller epischen Dramatik zeichnet sich Warcraft seit den Anfangstagen durch bunten Cartoonlook und Sinn für Humor aus. Sam Didier, der im Dezember 1991





Point und Click und Zeichentrick: Warcraft Adventures soll 1997 den LucasArts-Abenteuerspielen Konkurrenz machen, wird wegen Qualitätsbedenken aber nie veröffentlicht. Nicht mal Steve Meretzky kann das Spiel retten (Seite 96).



Johannes Rohe
erinnert sich an …

Erste E-Sport-Erfahrungen

Warcraft hat mich als Spieler nie gerockt. Weder Onlineabenteuer in World of Warcraft noch hektische Echtzeitstrategie in Warcraft (1, 2 ,3) waren wirklich was für mich. Aber als Zuschauer – oh Mann, war das gut! Eine Zeitlang habe ich für mein Leben gern professionelle E-Sport-Matches in Warcraft 3 geschaut. So eine Partie war hundertmal besser als jedes Fußballspiel. Vor allem, weil Blizzards Strategiehit so abwechslungsreich ist: Helden hochleveln, neutrale Creep-Camps farmen, die eigene Basis ausbauen und dabei immer den Gegner unter Druck setzen. Ich selbst hätte schon nach wenigen Sekunden fünf Knoten in den Fingern und noch mehr im Hirn, aber den Profis dabei zuzuschauen, wie sie all das meistern und immer neue, überraschende Taktiken entwickeln, war einfach grandios. Diese Faszination kann man übrigens heute noch erleben: Der Youtube- und Twitch-Kanal Back2Warcraft überträgt regelmäßig Spiele und Turniere der letzten verbliebenen Warcraft-Profis. Reinschauen lohnt sich!

zu Silicon & Synapse stößt und bis heute als Art Director Blizzards visuellen Stil prägt, erinnert sich an Versuche, Warcraft ernsthafter aussehen zu lassen: »Im Spiel sahen die realistischen Sachen dünn und hochgewachsen aus, das wirkte nicht mächtig genug. Also quetschten wir die Charaktere, bis sie besser aussahen«. Bei Warcraft darf alles dick aufgetragen sein, »cool und mächtig« ist interessanter als »realistisch«. Didier bekräftigt: »Im Vergleich zu anderen Spielen, wo der Hauptcharakter ein normaler Typ ist, gibt es bei uns diesen gewaltigen grünen Orc, der einen Wolf reitet und dabei eine Axt trägt, die eigentlich zu groß ist, um in einer Hand gehalten zu werden … trotzdem hat er gleich zwei davon, in jeder Hand eine!«

Im Licht der Leuchtstoffröhre

Dass die abgedrehten Knubbeleinheiten es so bunt treiben, ist auch der Konsolenvergangenheit des Studios zu verdanken. Da Super Nintendo und Mega Drive mit billigen Analogstrippen an unscharfe Fernseher angeschlossen werden, kompensieren Grafiker gerne durch kräftige Kontraste und Farben. Helle Lichtverhältnisse am Arbeitsplatz tragen dazu bei, dass die Künstler ordentlich aufdrehen: »Allen Adham pirschte regelmäßig durch die Büros, um das Licht anzumachen und die Jalousien zu öffnen«, erinnert sich Patrick Wyatt. Leuchtstofflampen werden installiert, weil ihr kaltes Licht die Farben auf den Arbeitsplatz-Monitoren verwaschener aussehen lässt. Wie wichtig dieser Look für Warcraft ist, bekommen die Blizzard-Entwickler Jahre später zu spüren, als sie beim Online-Rollenspiel World of Warcraft zunächst einen ernsthafteren Grafikstil ausprobieren. »Es gab eine frühe Fassung von WoW, die viel realistischer aussah, eher so wie damals Everquest. Als wir sie spielten, fühlte sie sich nicht glaubhaft an, irgendetwas stimmte nicht«, erinnert sich Bill Roper. »Dann kam Sam Didier von einem anderen Projekt rüber zu WoW und meinte sofort: ›Das ist nicht Warcraft, das sieht überhaupt nicht wie Warcraft aus!‹« Didier macht sich an die Arbeit und gibt der Onlinewelt das Aussehen, wie es zig Millionen Spieler heute kennen, mit schrägen Gebäudewinkeln und extrabreiten Schulterpolstern.

Schlussphase mit Stress und Schnitten

Doch damit die weitere Warcraft-Geschichte überhaupt geschrieben werden kann, muss Orcs & Humans erst einmal fertig werden. Und das ist mit Hängen und Würgen, reichlich Crunch und einigen Schnitten verbunden, wie Patrick Wyatt berichtet: »Viele Ideen der frühen Designdokumente wurden nicht verwirklicht. Das lag zum Teil an der brutalen Terminlage – das Spiel musste fürs Weihnachtsgeschäft 1994 veröffentlicht werden, wir schafften das gerade so.« Andere geplante Inhalte fliegen raus, weil sie nicht ausreichend spaßig sind, zu viel Speicher fressen oder das Spiel unnötig verkomplizieren würden. Stein als dritte Ressource entfällt ebenso wie die zugehörigen Gebäude,



Ernsthaft blicken Rob Pardo, Mike Morhaime und Bill Roper in die Warcraft-Zukunft, der dritte Teil der Strategieserie lässt auf sich warten.

automatische Einheitenformationen oder eine Figur, die den Spieler auf dem Schlachtfeld repräsentiert. Sogar Helden mit speziellen Skills sind schon fürs erste Warcraft im Gespräch – ein Grundgedanke, der erst bei Warcraft 3 wieder aufgegriffen wird. Blizzard hat sich erfolgreich aufs Wesentliche konzentriert, 24 unterhaltsame Missionen designt und vor allem Multiplayer als wichtige Innovation umgesetzt. Ende November 1994 wird Warcraft: Orcs & Humans ausgeliefert und verkauft sich im ersten Jahr 100.000 Mal. Es ist ein respektabler Erfolg für das erste Strategiespiel eines unbekannten Teams. Und nur ein kleiner Vorgeschmack auf die Echtzeit-Explosion, die folgen wird.

Wettrüsten der Echtzeit-Giganten

Als im Januar 1995 gleich nach dem Erstling die Arbeit an Warcraft 2 beginnt, rechnet Blizzard damit, dass es etwa so erfolgreich wird wie Orcs & Humans. Von wegen: Der Nachfolger verkauft in den ersten zwölf Monaten über eine Million Exemplare, Warcraft wird neben Command & Conquer zur Premiummarke im boomenden Echtzeitgenre – es ist der Beginn einer produktiven Rivalität.



Im September 1999 wird Warcraft 3 als »Rollenspiel-Strategie«-Titel angekündigt. Die Kamera ist na dran an den kleinen Heldentrupps.



Doch es gibt Bedenken wegen der Schlachtfeld-Übersicht. Schon im Frühjahr 2000 verschiebt Blizzard die Kamera weiter nach oben.

Feuerproben und Dämonen: Interview mit Alex Afrasiabi



Eigentlich will Alex Afrasiabi Anwalt werden. Doch als er als erster Everquest-Spieler die Charakterhöchststufe erreicht und auf seiner Gilden-Webseite allerlei kritische Gedanken zu dem MMO äußert, erregt er die Aufmerksamkeit der Blizzard-Entwickler Rob Pardo und Jeff Kaplan. Afrasiabi wird gefragt, ob er nicht bei der Entwicklung eines neuen MMOs mitmachen möchte, und fängt schließlich als Quest-Designer an; heute ist er als Creative Director für World of Warcraft verantwortlich.

GameStar: Alex, wie verlief dein Einstieg beim WoW-Team?
Alex Afrasiabi: Widerstrebend, denn zunächst sagte ich »Nein, nein, ich werde Jura studieren« (lacht). Aber schließlich gab ich nach und reichte meinen Lebenslauf ein. Ich dachte mir, dass ich wahrscheinlich nach drei Monaten wieder draußen wäre – aber vielleicht hätte ich in der Zeit meinen Spaß und könnte dabei etwas lernen. Ich konnte ziemlich gut spielen, aber ich hatte keine Ahnung, wie man ein Spiel designt. Es war eine Feuerprobe, denn als ich anfing, wurde schon heftig gecruncht, 15, 16, manchmal 18 Stunden Arbeit am Tag.

Gab es besondere Leitfäden und Richtlinien zu Warcraft, als du angefangen hast?
Heutzutage haben wir so ein großes Team und es beschäftigen sich so viele Leute mit Warcraft, dass wir absolut solche Dinge haben. Es gibt eine ganze Abteilung, die sich nur der Lore widmet, und wir haben gerade das Buch »Chronicle« veröffentlicht, das einen Einblick gibt, welche Art von grundlegender Spielweltkunde uns vorliegt. Aber damals gab es keine Richtlinien oder Referenzbücher, wir haben einfach losgelegt und zusammen hart gearbeitet. Es gab eine Menge »Trial and Error«, Chris und Jeff Kaplan haben uns dabei geholfen. Man muss wissen, dass es noch ein kleines Team war, etwa 50 Leute, davon arbeiteten um die 40 am Design. Wir kannten halt die Echtzeitstrategie-Spiele, und als ich anfing, erhielt ich mein Begrüßungspaket, das alle damals veröffentlichten Romane enthielt. Ich verbrachte also die nächsten Wochen damit, die ganzen Bücher zu analysieren und ein Verständnis zu entwickeln. Und damals wie heute hatten wir Chris Metzen. Er wurde schnell ein starker Mentor für mich und ist es bis zum heutigen Tag geblieben. Ich halte Chris für das Herz von Warcraft, er hat mir und vielen anderen im Team Story-Struktur und -Format beigebracht.

Warcraft ist heutzutage so eine große Marke mit Millionen von Spielern. Spürt man da besonders viel Druck, die Erwartungen zu erfüllen?
Ich würde es nicht »mehr Druck« nennen. Wir alle lieben das Spiel und die Marke, wie wollen eben ein tolles Spiel machen und unsere Geschichten erzählen. Ich denke nicht, dass das schwerer wird, aber es kann manchmal komplizierter werden. Mehr und mehr Lore und Geschichten betreten diese Welt, je größer sie wird, umso mehr Rücksicht muss man darauf nehmen. Am meisten macht uns zu schaffen, dass man in Widersprüchlichkeiten geraten kann. Aber das ist zu erwarten, wenn man mit einer so großen Marke arbeitet und ein Team hat, das ständig neue Sachen rausbringt.

Was siehst du als Zutaten des Warcraft-Erfolgsrezepts, zum Beispiel den Humor?
Ich finde, dass Warcraft ernsthafte Fantasy ist, das sollten wir nicht unberücksichtigt lassen. Es gibt eine Menge ernster Geschichten und Grundstimmungen, welche die Welt an sich stützen. Schau dir nur die Frozen-Throne-Handlung von Warcraft 3 an, das ist doch tiefgründiger, heftiger Stoff, oder? In der Serie gibt es so viele unaufhaltsame Gegner, die auf die völlige Zerstörung aus sind, dass es wichtig ist, dass wir auch etwas Leichtigkeit ins Spiel bringen. Und das ist etwas, das wir vor allem durch Ausprobieren gelernt haben. Es ist wichtig, diese Pausen im Spiel zu haben, wo du quasi zur Seite gezogen wirst: Hey, jetzt mal tief durchatmen, wir machen was Anderes, um dich etwas abzulenken. Denn wir wissen, wie wichtig es ist, auf die Stimmung und den Ton zu achten. Momente mit einer helleren Stimmung helfen dem Spielrhythmus, dabei muss es sich nicht unbedingt um Comedy handeln.

Gab es Story-Entscheidungen, die ihr im Nachhinein bereut habt? Zum Beispiel waren die Lore-Änderungen durch die Draenei-Einführung in World of Warcraft seinerzeit umstritten, wurde das verbockt?
(Lacht) Weißt du, das mit den Draenei war interessant. Ich glaube nicht, dass jemand findet, wir hätten's verbockt, aber es sorgte für eine Dynamik bei Weltkreation und Weltdesign. Denn wir hatten einige Dinge, die zu dem Zeitpunkt als Kanon angesehen wurden, mit den Draenei, der Exodar, der Brennenden Legion und so weiter. Doch in Büchern oder Comics kann etwas geschrieben sein, das aus allen möglichen Gründen nicht für World of Warcraft – das Spiel geeignet ist. Wir lernten, dass wir besser und Hand in Hand mit den externen Autoren und Verlagen arbeiten müssen. Denn ich halte es nicht für fair, einfach zu sagen: Nun, das ist nicht Kanon, nur weil es nicht in World of Warcraft ist. Ich sage nicht, dass das nie passiert – es ist passiert und wir versuchen wirklich, es zu vermeiden. Uns ist [durch die Draenei-Kontroverse] klar geworden, dass wir enger mit jedem arbeiten müssen, der mit der Marke verbunden ist. Wir bereuen die Entscheidung nicht, aber es war eine wichtige Lektion für uns.

Die kommende WoW-Erweiterung Legion rückt erneut die Brennende Legion in den Mittelpunkt, die schon bei The Burning Crusade in WoW bekämpft wurde. Herrscht Ideenmangel oder warum widmet ihr euch erneut diesem Thema?
Wir wollten immer zur Brennenden Legion zurückkehren. Wir hatten das Gefühl, dass wir in Burning Crusade nur einen Teil der Geschichte erzählt haben. Bei Warlords of Draenor bereiteten wir schon von Anfang an bewusst die Story für Legion vor, denn deine erste Aktion in Warlords ist die Freilassung von Gul'dan. Das startete eine Kettenreaktion von Ereignissen, und wenn der Spieler das nicht getan hätte, würden die Ereignisse der neuen Erweiterung nicht passieren. Es gibt also eine zu Warlords zurückreichende Verbindung, die wir sehr sorgfältig geplant hatten. Uns gehen keinesfalls die Ideen aus. Wir hatten das Gefühl, dass wir es der Brennenden Legion und unseren Fans schuldeten, die ganze Geschichte erzählen. Ich selber arbeite gerade an etwas, bei dem ich mir jeden Tag denke: Mann, ich kann es nicht erwarten, bis die Spieler das erleben – es ist so cool, das wird sie umhauen.



Position mit Fragezeichen: Afrasiabi beginnt 2004 bei Blizzard als WoW-Quest-Designer.



Als Leiter der legendären Everquest-Gilde »Fires of Heaven« beschwerte sich Afrasiabi oft und lautstark über die Probleme des Spiels.



Warcraft 3 bringt neben dem Hit Dota noch weitere Erfolgsmods hervor, etwa das großartige Return of the Dragon vom Schweizer Christoph Schaffhauser.

»Als wir ankündigten, dass Warcraft 2 Netzwerk-Partien für acht Spieler haben wird, wurde prompt die Veröffentlichung von Command & Conquer verschoben, weil sie auch Multiplayer einbauen mussten«, berichtet Bill Roper. »Es gab drei, vier Jahre lang dieses großartige Hin und Her, bei dem wir uns gegenseitig herausforderten, die Messlatte im Genre immer höher zu legen.« Während Westwood sein SciFi-Szenario pflegt, gewinnt das Fantasy-Land Azeroth an Komplexität. Bei Warcraft 2 übernimmt ein neuer Mitarbeiter namens Chris Metzen das Storyruder, unter seiner Regie entstehen mehr Rassen, Regionen und Charaktere. Auch grafisch macht die Serie einen Schritt nach vorne, das Einheitengewusel profitiert von der höheren Super-VGA-Auflösung. Das zackige Entwicklungstempo soll so weitergehen, schon für das Weihnachtsgeschäft 1996 plant man die Veröffentlichung des nächsten Echtzeitstrategiespiels. Doch die Hitfabrik von Blizzard kommt erst mal ins Stottern.

Orcs im Weltraum

Unter dem augenzwinkernden Arbeitstitel »Orcs in Space« startet Blizzard ein neues SciFi-Strategiespiel auf Basis der Warcraft-2-Engine – besser bekannt unter dem Namen Starcraft. Doch die Entwicklung verzögert sich wegen Qualitätsbedenken, die alte Engine ist nicht mehr gut genug und die Grafik wird auf isometrische Ansicht umgestellt. Außerdem steckt Blizzard im Laufe des Jahres 1996 immer mehr Entwicklerkapazitäten in das bei Condor entstehende Action-Rollenspiel Diablo, worunter die Starcraft-Entwicklung leidet. Auch bei der geplanten Eroberung neuer Genres gibt es Rückschläge: Das 1997 angekündigte Warcraft-Adventure soll mit den Point&Click-Abenteuern von LucasArts konkurrieren. Es scheint ein ideales Genre zu sein, um die Geschichte des jungen Thrall zu erzählen, der als Orc-Sklave unter Menschen aufwächst. Doch die Puzzles sind nicht gut genug, und die Grafik wirkt altbacken; im Mai 1998 wird die Entwicklung des fast fertigen Warcraft-Adventures abgebrochen – nicht mal der Rätselprofi Steve Meretzky konnte helfen. Und auch die Produktion eines Nachfolgers zum Riesenhit Warcraft 2 gestaltet sich zunächst schwierig.

Heldenhafte Taktiktruppe

Nach der Fertigstellung von Starcraft spaltet sich das Blizzard-Entwicklungsteam. Eine Hälfte arbeitet gut ein Jahr lang an einem SciFi-Spiel mit dem Arbeitstitel Nomad, das nie offiziell angekündigt und schließlich eingestellt wird. Und das ist vielleicht ganz gut so, denn nun beginnt dieses Grüppchen mit der Entwicklung eines gewissen Online-Rollenspiels namens World of Warcraft, das ab 2004 für Rekordumsätze sorgen wird. Die andere Hälfte des alten Starcraft-Teams plant ein neues Warcraft-Projekt, das den Arbeitstitel Legions trägt. Man will weg von der üblichen Echtzeitstrategie, statt Einheitenmassen soll der Spieler kleine Trupps mit charakteristischen Helden steuern. »Wir wollten etwas ausprobieren, bei dem es weniger wichtig ist, wie gut du deine Basis kontrollierst. Ein Spiel, das sich mehr um die Helden dreht: weniger Einheiten, dafür ist jede einzelne Einheit wichtiger«, erzählt Rob Pardo, der Lead Designer von Warcraft 3.

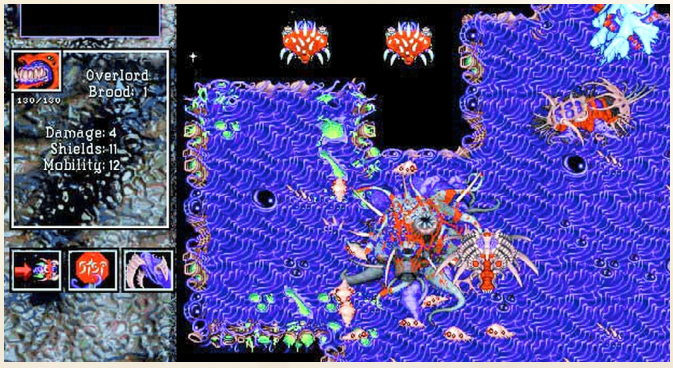
Die Rollenspielelemente führen vorübergehend zur neuen Genrebezeichnung »Role-Playing Strategy«, die Betrachterkamera ist viel näher am Geschehen dran. So wird das Spiel im September 1999 auf der ECTS-Messe in London angekündigt. Doch schon ein halbes Jahr später rudert Blizzard zurück. Das Konzept von Heldeneinheiten mit Spezialfähigkeiten wird beibehalten, aber eine Designkurskorrektur führt zur Rückbesinnung auf traditionelle Echtzeitstrategie-Elemente und eine übersichtlichere Perspekti-



Michael Obermeier
erinnert sich an …

Dudelei und Rollenspiel

Eigentlich bin ich der Warcraft-Serie ja schon seit Warcraft 2 treu (»Human 1« dudelt heute noch als Ohrwurm in meinem Kopf), die prägendste Erinnerung an Azeroth ist aber meine Zeit um 2007 auf dem Rollenspiel-Server in World of Warcraft. Damals hatte ich zusammen mit meiner Gilde auf dem RP-PvP-Server Kult der Verdammten über Monate eigene Geschichten und Abenteuer im MMO gespielt und dabei Lore und Leute lieben gelernt. Ich habe danach nochmal einige Anläufe unternommen, mal wieder WoW zu spielen, diese perfekte Konstellation aus ausreichend Freizeit und kreativen Mitspielern habe ich aber nie wieder hinbekommen. Aber halb so schlimm: Wenn ich jetzt wieder eine Dosis konzentriertes Warcraft brauche, höre ich einfach wieder »Human 1«.



Nicht schön, aber selten: Ein Bild der ersten Starcraft-Version, die 1996 mit der Engine von Warcraft 2 entwickelt wurde.



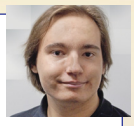
Die Helden von Warcraft 3 haben verschiedene Spezialfähigkeiten und können bis auf Stufe 10 gelevelt werden. Hier bekommen die Harpyen den Kettenblitz von Thrall zu schmecken.





Der beliebteste Mehrspieler-Modus für Warcraft 3 kommt aus der Mod-Community: Defense of the Ancients wird von Millionen gezockt und ist die Inspirationsquelle für MOBA-Hits wie League of Legends, DotA 2 und Blizzards hauseigenes Heroes of the Storm (rechts).

ve: »Wir änderten die Kamera, wodurch sich Warcraft 3 ein wenig mehr wie die Vorgänger anfühlte«, meint Rob Pardo. »Das war wichtig, um ein echtes strategisches Spielgefühl zu erzeugen, denn als die Kamera näher am Geschehen war, konnte man nicht gut sehen, was auf dem ganzen Schlachtfeld passierte.« Zwei Innovationsschritte vor, einer zurück, das Resultat ist genau richtig: Nach der Veröffentlichung von Warcraft 3 im Juli 2002 dauert es gerade mal vier Wochen, bis eine Million Spiele verkauft sind. Es ist das erste Warcraft mit 3D-Polygongrafik und erzählt eine komplexe Geschichte, die in den Ereignissen des Addons The Frozen Throne gipfelt. Das mod-freundliche Warcraft 3 wird zudem zur Geburtswiege von Defense of the Ancients (DotA), dem Auslöser des MOBA-Booms. Und es ist das Brückenspiel zu Blizzards ehrgeizigstem und erfolgreichstem Spiel, das Ereignisse, Schauplätze und Charaktere von Warcraft 3 aufgreift und in einer Onlinewelt fortsetzt, die läuft und läuft.



Maurice Weber
erinnert sich an …

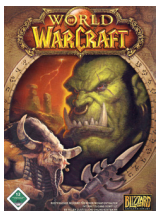
Einen PC für Warcraft 2

Warcraft 2 war zusammen mit Die Siedler 2 eins der beiden Spiele, die mir klarmachten, dass so ein Spiele-PC eine ziemlich dolle Sache ist und ich als Mann von Welt auch einen besitzen sollte. Angefixt wurde ich als unschuldiger Erstklässler von einem avantgardistischen Klassenkameraden, der mir mit dieser Erkenntnis schon etwas voraus war – und der durch die Maschine in seinem Haus natürlich prompt zu meinem allerliebsten Herzensfreund wurde. Und auf dieser Maschine fand ich meine beiden ersten großen Gaming-Lieben: Die Siedler und eben Warcraft 2. Fortan waren jeden Nachmittag nach der Schule ein paar Runden gemeinsames Metzeln angesagt. Die Strategieschlachten zwischen noblen Recken und fiesen Orks hatten ein leichtes Spiel, mich in ihren Bann zu schlagen. Blöd nur: Als ich dann endlich das Elternhaus davon überzeugen konnte, wie toll sich so ein Rechner auch bei uns machen würde, hatte ich Warcraft schon durch- und sattgespielt. Trotzdem ein schöner Einstieg in die PC-Welt!

Neue Weltordnung

Das Projekt Nomad soll daran gescheitert sein, dass sich die Teammitglieder nicht so recht über die spielerische Ausrichtung klar waren. Einigkeit herrscht dagegen bei der Wahl ihres nächsten Projekts: Viele Blizzard-Mitarbeiter zocken Ende der Neunzigerjahre begeistert Online-Rollenspiele wie Ultima Online und Everquest. Ähnlich wie damals Dune 2 zum ersten Warcraft inspirierte, regen gewisse Unzulänglichkeiten dazu an, sich selber des Genres anzunehmen und es zu verbessern. »In den meisten Online-Rollenspielen haben die Designer viele Lektionen vergessen, die wir aus Einzelspielertiteln gelernt haben«, kritisiert Allen Adham während der Entwicklung von World of Warcraft das MMO-Establishment. Leichter Einstieg, geschmeidige Bedienung, eine Fülle von Quests und die Möglichkeit, auch solo bis zur Höchststufe spielen zu können: Das sind Versprechen, die im jungen Genre ungewöhnlich klingen. Als Blizzard am 2. September 2001 World of Warcraft ankündigt, mangelt es nicht an skeptischen Reaktionen. Sony Online arbeitet schließlich am Nachfolger des MMO-Marktführers Everquest, hat eine bestehende Community und verspricht Highend-Grafik. Blizzard ist ein Genreneuling, setzt auf niedliche Cartoon-

World of Warcraft



Veröffentlicht:
23. November 2004

Darum geht's:
Blizzard hat das Online-Rollenspiel nicht erfunden, aber perfektioniert. World of Warcraft entfernt spaßhemmende Frusthürden und macht das MMO-Genre massenmarkttauglich. Dank zahlreicher Quests können auch Solospieler komfortabel leveln, in instanzierten Dungeons warten starke Gegner und fette Beute auf wagemutige Gruppen. Es ist faszinierend, die Weiten von Azeroth als offene Spielwelt zu erkunden, deren naiv-bunter Grafikstil bezaubert und auch ältere PCs nicht ins Schwitzen bringt.

Testzitat: »Stets will ich noch einen Level aufsteigen, noch einen Landstrich erkunden, noch eine Quest lösen. Ich tauche ein in die stimmige Welt, sammle Ausrüstung, helfe meinen Kumpels. Und merke gar nicht, wie dabei die Zeit verfliegt.«

(90 Punkte in GameStar 3/2005)

Addons: The Burning Crusade (2007), Wrath of the Lich King (2008), Cataclysm (2010), Mists of Pandaria (2012), Warlords of Draenor (2014), Legion (2016)



Die Warcraft-Zukunft findet auf Online-Rollenspiel-Servern statt: Einer der ersten Screenshots von Blizzards MMO World of Warcraft, das 2001 angekündigt wird.



Heiko Klinge
erinnert sich an ...

Das Abschlachten von Dutzenden Unschuldigen

Sind die irre?! Ich weiß noch genau, wie ich vor 14 Jahren beim Spielen von Warcraft 3 erstmal geschockt die Maus beiseite legen musste, um meine Gedanken zu ordnen. In der Menschkampagne habe ich fünf Missionen lang den edlen Prinzen Arthas in den Kampf gegen Orks und Untote geführt. Ich der Gute, die anderen die Bösen – die Rollen klar verteilt. Doch in Mission 6 packt Blizzard die Storykeule aus und haut sie mir volles Pfund um die Ohren. Eine Seuche hat die Stadt Stratholme befallen, die Menschen in Zombies verwandelt, und ich soll sie in der Person von Arthas ausmerzen. Wie? Indem ich die komplette Zivilbevölkerung niedermetzle! Das wollte ich nicht tun ... und habe es trotzdem getan. Wollte ja schließlich wissen, wie's weitergeht und was dieses Verbrechen aus meinem Helden macht. Ein wahnsinnig ambivalentes und gerade deshalb unglaublich intensives Spielerlebnis. Wenn ich ein Spiel gleichzeitig hasse und liebe, dann hat es etwas ganz Besonderes geschafft. Wie Arthas dem Wahnsinn verfällt und schließlich zum Untotenherrscher wird, ist für mich bis heute die spannendste Geschichte, die jemals von einem Strategiespiel erzählt wurde.



Während der Entwicklung von World of Warcraft wird der Charakterkopf von Lead Producer Shane Dabiri als Platzhalter für fehlende Texturen verwendet. Das Auftauchen des »Shane-Cubes« sorgt während der Alpha für Erheiterung.



Die US-Launch-Nacht verbringen einige WoW-Entwickler mit dem Signieren von Spieleschachteln.



Das fesselnde Sammelkarten-Strategiespiel Hearthstone ist thematisch in Azeroth angesiedelt.

optik – und erobert über Nacht das Genre, als am 23. November 2004 die US-Server live gehen. WoW bietet quasi zwei Spiele in einem, das ebenso motivierende wie leichte Hochleveln eines Charakters, gefolgt vom anspruchsvollen Endgame mit kniffligen Bosskämpfen in der Gruppe. »Unser Server-Kapazitätsplan war für 400.000 Abonnenten ausgelegt, das hatten wir im ersten Jahr eingeplant – und diese Kapazität wurde schon im ersten Monat überschritten«, beschreibt Blizzard-Mitgründer Frank Pierce die Erwartungshaltung vor dem WoW-Launch. Nach 12 Monaten sind es fünf Millionen Spieler, der Gipfel wird 2010 mit 12 Millionen erreicht.

Die nächste Erweiterung kommt bestimmt

Die Zeiten, in denen die Warcraft-Story in der Tonkabine improvisiert wurde, sind längst vorbei. Heutzutage gibt es bei Blizzard eine eigene Lore-Abteilung mit Azeroth-Historikern, die darüber wachen, dass neue Spiele und Lizenzprodukte im Einklang mit der Warcraft-Geschichte stehen. Das Ergebnis stößt allerdings nicht immer auf Gegenliebe, die Lore-Balken biegen sich teils gewaltig. Beispielsweise stören sich viele Warcraft-Veteranen daran, dass Blizzard im ersten WoW-Addone Burning Crusade die Draenei zu raumfahrenden (!) Exildämonen erklärt, dabei hatte Warcraft 3 sie Jahre zuvor als von den Orcs unterjochte Ureinwohner der Welt Draenor eingeführt. Auch die Zeitreisegeschichte der letzten WoW-Erweiterung Warlords of Draenor verwirrt viele Fans, schließlich geht's da nicht nur in die Vergangenheit, sondern auch noch in ein Paralleluniversum – statt, wie seit Jahren von der Community erhofft, ins Geister- und Drachenreich des Smaragdgrünen Traums.

Oberste Instanz in Handlungsfragen ist seit Warcraft 2 Chris Metzen, der heute den beeindruckenden Titel »Senior Vice President, Story and Franchise Development« trägt. Klingt alles ein wenig nach Behörde – wie sehen da die Schritte aus, um zum Beispiel die Story für eine neue WoW-Erweiterung genehmigt zu bekommen? »So etwas wie einen formellen Genehmigungsprozess gibt es nicht«, berichtet Alex Afrasiabi, derzeit Creative Director von World of Warcraft. »Es läuft etwa so ab: Auf der Führungsebene arbeiten wir die Idee aus, in welche Richtung es bei der Erweiterung gehen soll. Das ist so was wie ein Anstoßen, der grobe Haupthandlungsablauf: Hier ist der Anfang und da das Ende. Es ist uns wichtig, dass das Designteam auch bei der Story der Spielwelt mitredet. Verschiedene Designer arbeiten an unterschiedlichen Zonen und sind auch für die Handlung verantwortlich, die da erzählt wird.« Im Entwicklerteam wird besprochen, mit welchen Storyschritten man am besten das vorgegebene Endszenario einer Erweiterung erreicht. »Bald siehst du, wie sich ein Handlungsablauf bildet. Dann machen wir alle möglichen kleinen Schnitte, Änderungen und Ergänzungen, es ist ein sehr organischer Prozess. Schließlich erkennt man, wie all diese Elemente verbunden sind und einen Sinn ergeben. Dann gehen wir nochmal durch alles durch – und schließlich haben wir ein Spiel.«

Jenseits der Spiele

Die Welt von Warcraft ist nicht auf Computerspiele beschränkt. Inzwischen gibt es 21 Romane, diverse Comicserien und bald auch einen Kinofilm, die in Blizzards Fantasy-Welt angesiedelt sind. Mit »Chronicle« ist im März das erste von drei geplanten Sachbüchern zu Spielweltaufbau und Historie erschienen, das die Vorgeschichte von Azeroth detailliert erklärt. Als Nächstes entstehen in Kooperation mit dem amerikanischen Verlag Scholastic sogar Warcraft-Kinderbücher, die Serie »World of Warcraft Traveler« soll den Nachwuchs mit Orcs und Nachtelfen vertraut machen. Nach welchen Kriterien geht Blizzard bei der Wahl von Partnern und Lizenzprodukten vor? Der Blizzard-Autor James Waugh erklärt, dass man bei allen auf Story ausgerichteten Projekten darauf achtet, von welchen Medienarten Warcraft-Welt und -Charaktere profitieren können: »Romane



Als World of Warcraft im November 2004 in Nordamerika erscheint, kommt Blizzard mit dem Aufstellen zusätzlicher Server kaum hinterher – genau wie beim Europa-Start vier Monate später.

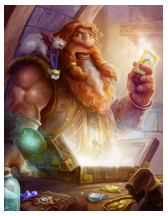
sind zum Beispiel unglaublich effektiv für uns, weil man durch sie die Charaktere besser kennenlernen kann. Durch die Notwendigkeit, Geschichten in einem Medium mit innerem Monolog zu erzählen, mussten wir uns fragen, was unsere Charaktere denken und fühlen. Und das tiefgründiger, als es normalerweise notwendig ist, um eine WoW-Questreihe zu erledigen oder die Handlung in einem Strategiespiel voranzubringen.«

Blizzards »Passion first«-Mentalität bestimmt auch die Wahl von Medien und Lizenzprodukten. So kam zum Beispiel die Idee einer Kinderbuchreihe ins Rollen, weil viele der Entwickler selber Eltern sind und gerne nachwuchsfreundliche Azeroth-Geschichten sehen würden. »Wir machen das nicht nur, um Geld zu verdienen, sondern weil wir es lieben und daran glauben«, betont Waugh. Die von ihm geleitete »Creative Development«-Lizenzabteilung arbeitet eng mit dem Creative Director oder Chefautor der jeweiligen Spielmarke zusammen. Natürlich werden auch die Historiker vom Lore-Team konsultiert, die anhand von internen Wikis recherchieren. »Unsere Spieleteams greifen ständig auf sie zurück, um Zusammenfassungen über früheren Content zu erhalten und zu diskutieren, was in Zukunft entwickelt werden kann«, erklärt Waugh. »Das sind keine Kontinuitäts-Cops per se, sie verhindern nicht Kreativität oder Improvisation. Aber das Lore-Team ist eine sehr versierte Instanz, die uns dabei hilft, Probleme zu lösen und die Glaubwürdigkeit unserer verschiedenen Kanons zu wahren.« Denn der Begriff Kanon ist für Blizzard genau wie in großen Film-Universen im Stil von Star Wars oder Star Trek wichtig, er bedeutet so etwas wie Konsistenz oder Gleichklang. Wäre doch blöd, wenn Thrall in einem Warcraft-Kinderbuch plötzlich eine ganz andere Hintergrundgeschichte hätte als ursprünglich in den Spielen.

Warten auf Warcraft 4

In spielerischer Hinsicht wird die Geschichte Azeroths mit immer neuen Erweiterungen zu World of Warcraft fortgesetzt. In der zweiten Jahreshälfte steht das jüngste Kapitel namens Legion an, das ein Wiedersehen mit dem Dämonengesindel der Brennenden Legion beschert. Doch bei aller Liebe zum MMO-Genre: Wäre es nicht schön, mal wieder Storydramen im Rahmen einer Einzelspielerkampagne zu erleben? Und nichts gegen Hearthstone, aber das Sammelkarten-Strategiespiel nutzt Azeroth lediglich als Kulisse, ohne neue Geschichten zu erzählen. Wir haben über die Jahre verschiedene Blizzard-Entwickler gefragt, ob eine Rückkehr in Strategiegefilde oder ein Warcraft-Spiel in einem anderen Genre denkbar wären. Die Antwort ist sinngemäß immer die gleiche: Derzeit gibt es zu dem Thema keine Infos, aber man schließt nichts für die Zukunft aus. Sollte ein internes Team Lust auf so etwas wie Warcraft 4 haben und einen überzeugenden Pitch hinlegen, warum und wieso es etwas ganz Tolles ist, dann könnte das eines Tages theoretisch passieren. Betrachtet man die Entwicklung der letzten zwei Jahrzehnte, von knubbeligen Pixel-Orcs zu 3D-Onlinewelten und einem Kinofilm, scheint jedenfalls eines sicher zu sein: dass Blizzard uns auch in Zukunft mit Abenteuern in Azeroth verblüffen, überraschen und um den Schlaf bringen wird. Vielleicht ja auch mit einem Remake des ersten Warcraft, passend zum Film. Zug Zug! ★

Hearthstone: Heroes of Warcraft



Veröffentlicht:
11. März 2014

Darum geht's:
Ein digitales Free2Play-Sammelkartenspiel ohne große Story – nicht unbedingt, was sich viele Fans von einem brandneuen Warcraft-Titel erwartet hatten. Doch erneut gelingt Blizzard eine höchst spaßige Genre-Veredelung, über 40 Millionen Spieler haben Hearthstone inzwischen ausprobiert. Die strategischen Duelle mit Dienern und Zaubersprüchen sind einladend und humorvoll, zugleich auch schlau und strategisch. Erweiterungen sorgen immer wieder für Kartennachschub, der wiederum zu neuen Strategien anregt.

Testzitat: »Anfänger haben die Regeln nach wenigen Runden begriffen, Gelegenheitsspieler können immer wieder zwischendurch eine Partie einlegen, und für Experten verbergen sich hinter der simplen Spielmechanik auch nach zahllosen Spielen noch neue Strategien.«

(81 Punkte in GameStar 3/2014)

Addon: diverse Abenteuer-Episoden und Kartenerweiterungen



Von bescheidenen Anfängen zur Orc-Bronzestatue: Im Blizzard-Hauptquartier in Kalifornien feiert man 2016 das 25-jährige Firmenjubiläum.



Mit dem Dämonenjäger in Legion können wir auch segeln und Doppelsprünge ausführen.

World of Warcraft: Legion

VON CLASSIC BIS ACTION

World of Warcraft hat schon über zehn Jahre auf dem Buckel und in all dieser Zeit hat sich einiges in Blizzards-Rekord-Titel getan. Mit dem neuesten Addon Legion wird WoW sogar zu einem Action-MMO! Von Jürgen Stöffel



Der Autor

Jürgen Stöffel liebt Online-Rollenspiele aller Art und kennt sie auch fast alle. Besonders gut kennt er actionlastige Titel wie Blade & Soul, sagt aber auch zu Sandbox-MMOs wie Black Desert Online nicht nein.

Es ist das Jahr 2016, World of Warcraft ist über zehn Jahre alt und seine Spielerzahl mag zwar nicht mehr wachsen – zuletzt vermeldete Blizzard rund 5,5 Millionen aktive Abenteurer –, wohl aber seine Welt. Nämlich bald durch das sechste Addon Legion. Nun habe ich WoW ja länger nicht gespielt, doch die neue Erweiterung dürfte mir tatsächlich zwei gute Gründe geben, wieder reinzuschnuppern: Illidan und die Dämonenjäger! Der gehörnte Teufelskerl war schon im Warcraft-3-Addon Frozen Throne mein Lieblingscharakter, und mit ihm als Antihelden baue ich auf eine coole Story für Legion. Die neue Dämonenjäger-Klasse hat Blizzard bewusst derart dynamisch angelegt, dass WoW fast wie ein zeitgemäßes Actionkampf-MMO à la Elder Scrolls Online wirkt. Jetzt kann ich auch in Azeroth um Feinde tänzeln und per Doppelsprung und Gleitflügel durch die Lüfte segeln – schon in der Beta enorm spaßig!

Früher war alles anders

Der Dämonenjäger verpasst dem angestaubten World of Warcraft also eine Frischzellenkur, mit der Blizzard neue Spieler an- und altgediente zurücklocken möchte. Zuletzt probierte man das vor allem mit einem Apell an die Story-Nostalgiker, das letzte Addon Warlords of Draenor belebte nicht umsonst viele bekannte Warcraft-Helden wieder – allerdings eingebettet in eine konfuse Paralleluniversums-Zeitreisegeschichte, die viele Spieler verwirrte. Okay, dazu gab's ein schickes Grafik-Update, und nun stößt zur aufgemotzten Optik eben auch ein aufgemotztes Kampfsystem. Blizzard wagt sozusagen die Renovierung in Trippelschritten, sukzessive passt man WoW an veränderte Spielergeschmäcker an: Heute kommt kaum noch ein MMO ohne dynamische Kämpfe aus.

Quo vadis, WoW?

Natürlich hat sich WoW in den vergangenen Jahren mehrmals stark verändert, es wurde vor allem deutlich einsteigerfreundlicher – nicht immer zur Freude seiner alteingeses-

Die Urzeit – WoW-Classic (2005)



World of Warcraft war zu seinen Urzeiten schon eines: stimmungsvoll.

World of Warcraft begeisterte in seiner Urfassung vor allem mit durchdachtem, neulingsfreundlichem Spielablauf und hammerharten 40-Spieler-Raids im Endgame. Da es damals noch keinen Zufallsgruppen-Finder gab, musste man sich seine Schlachtzug-Kumpels noch über die Gilde suchen und in der Anfangszeit kannte quasi jeder jeden. Wer ein guter Spieler war und die beste Ausrüstung hatte, war eine geachtete Respektsperson. Damals konnten auch (die nachgelieferten) PvP-Schlachtfelder und Raids mehrere Tage dauern, man verbrachte Stunden mit Trash-Kloppen, bis man überhaupt mal den ersten Boss zu Gesicht bekam. Zugleich fehlten noch viele Komfortfunktionen, sodass Jäger beispielsweise noch Pfeile für den Bogen einpacken mussten. Die Erinnerung an die epischen Gefechte gegen die Raid-Bosse Onyxia und Ragnaros lösen auch heute noch bei vielen Veteranen wohlige Schauer aus.

Tops und Flops von WoW-Classic:
Pro: Aufbruchsstimmung und Wir-Gefühl auf dem Server
Contra: technische Probleme, hardcore-exklusiver Endgame-Content, noch sehr unausgereiftes PvP

Die Welt wird größer – The Burning Crusade (2007)



In The Burning Crusade kämpfen wir gegen Illidans Schergen.

Zwei Jahre nach Release des Hauptspiels kam das erste Addon namens Burning Crusade. Darin zogen unsere Helden gegen den abtrünnigen Dämonenjäger Illidan zu Felde, und es gab gleich zwei neue Völker: die arroganten Blutelfen für die Horde und die gehörnten Draenei für die Allianz. Zusätzlich wurde das Niveau der Items ordentlich angehoben, sodass selbst popelige Quest-Belohnungen besser waren als das bisherige Endgame-Gear. Nach wie vor gab es hammerharte Instanzen und vor allem Raids. Letztere erstmals auch in zugänglicheren Versionen für zehn und 25 Spieler. Besonders cool war damals die Raid-Instanz Karazhan, in der unsere Helden unter anderem Schach spielten oder eine Party sprengten und sich dann gegen den Gastgeber und dessen Gäste bewähren mussten. Außerdem konnten wir neben den PvP-Schlachtfeldern auch in der Arena gegeneinander antreten.

Tops und Flops von The Burning Crusade:
Pro: schwierige Raids und PvP-Arenen
Contra: Einstieg war allgemein eher schwer und mühselig

senen Spieler. Während schon das Vanilla-WoW im normalen PvE neulings- und damit massenmarkttauglich war, lauerten im Endgame teils knallharte Herausforderungen, die an alte Everquest-Zeiten erinnerten: So ein 40-Spieler-Raid will ja erst mal organisiert sein. Diese Endgame-Hürden hat Blizzard Schritt für Schritt abgebaut, erst mit kleineren Raids, dann mit der Möglichkeit, via Raid Finder rasch Zufallsgruppen zu finden. Viele Vanilla-Veteranen beschweren sich, dass es dadurch kaum noch nötig ist, mit anderen Spielern zu reden. Ich kann das durchaus verstehen, sozialer Umgang gehört schließlich zum Kern jedes MMOs!

Auch hochwertige Ausrüstung ist nun viel einfacher zu bekommen – etwa durch simples Farming. Aber macht all das WoW objektiv schlechter? Ich sage nein, schließlich hat zum Beispiel der katastrophale Werdegang von WildStar gezeigt, dass heute kaum noch jemand Hardcore-Raids für 40 Helden haben will. Dafür scheinen immer mehr Spieler dynamische Gefechte den klassischen Makro-Orgien vorzuziehen, und zugängliche Raids via Gruppenfinder sind heute sowieso Standard. World of Warcraft hat im Laufe seiner Entwicklung viele Genre-Maßstäbe gesetzt. Und auch wenn mittlerweile viele Konkurrenten deutlich moderner wirken, kann sich auch das Urgestein noch wandeln. Nicht immer in eine Richtung, die allen gefällt. Aber zumindest in eine, die es frisch hält. ★

Die goldene Zeit – Wrath of the Lich King (2008)



Der Lichkönig tauchte öfters in Quests auf und wurde so optimal als Schurke etabliert.

Im zweiten großen Addon erreichte World of Warcraft seinen absoluten Höhepunkt an Spielern (rund zwölf Millionen) und präsentierte eine epische Story um den Lichkönig Arthas und den eisigen Kontinent Northrend. Jener untote Herrscher trat schon regelmäßig während der Levelphase auf und wurde so besonders eindrucksvoll als Endgegner in Szene gesetzt. Daher war auch der Endkampf gegen Arthas in der Eiskronenzitadelle ein Höhepunkt in jeder WoW-Laufbahn. Zusätzlich zur tollen Inszenierung gab's den Todesritter als neue Heldenklasse, und dank Phasing konnten wir dieselben Regionen in unterschiedlichen Zuständen erleben. Mit dem Tool zum Finden von Zufallsdungeons kam auch erstmals ein Vorbote des umstrittenen Raidfinders ins Spiel.

Tops und Flops von Wrath of the Lich King:
Pro: der Lichkönig als durch und durch gelungener Gegenspieler, spektakulärer Endkampf
Contra: durch den Dungeon-Finder zerbrach die enge Gemeinschaft auf dem Server langsam

Der Anfang vom Ende? – Cataclysm (2010)


In Cataclysm war die Erneuerung der alten Spielwelt ein großes Feature.

Den Erfolg von Wrath of the Lich King konnte der Nachfolger Cataclysm nicht wiederholen. Für viele Spieler begann mit dieser Erweiterung sogar das Ende von World of Warcraft. Das Addon brachte nämlich nur wenig wirklich Neues und präsentierte vielmehr die alten Gebiete in neuem Design. Dazu gab es eine ganze Reihe alter Raids, die neu aufgelegt wurden – dieses Recycling stieß vielen Veteranen auf. Obendrein vereinfachte Blizzard das Skillsystem. Und zu guter Letzt kam mit Cataclysm der berüchtigte Raid-Finder ins Spiel, mit dem auch durchschnittliche Spieler extrem einfache Versionen der Schlachtzüge durchackern konnten. Für viele Hardcore-Helden war damit der Anspruch gestorben, Casual-Abenteurer hingegen frohlockten. Neue Klassen gab's auch nicht, lediglich die Worgen-Werwölfe stießen zur Allianz, während die listigen Goblins der Horde beitraten.

Tops und Flops von Cataclysm:
Pro: komplett überarbeitete alte Welt
Contra: insgesamt wenig neuer Content, eher unspektakuläre Raids

Süß und knuddelig – Mists of Pandaria (2012)


Pandas und asiatisches Setting waren nicht jedermanns Geschmack.

Mit Cataclysm begann für viele der Niedergang von World of Warcraft, auch das folgende Mists of Pandaria wurde erst mit gemischten Gefühlen betrachtet. Denn die neue Erweiterung spielte vor allem im Lande der putzigen Kung-Fu-Pandas und viele Spieler wollten weder asiatische Landschaften noch saufende Pelztiere haben. Wer sich darauf einließ, bekam aber ein gutes Addon samt der coolen Mönch-Klasse, die sich dynamischer als die bisherigen anfühlte. Und neben gut gestalteten Raids gab's auch erstmals eine Art Housing: Spieler durften eine Farm anlegen und Gemüse anbauen. Außerdem konnte sich jetzt wirklich jeder eine legendäre Waffe besorgen. Und wer täglich wiederholbare Quests mochte, konnte davon bis zu 34 Stück am Tag abfarmen.

Tops und Flops von Mists of Pandaria:
Pro: originelle Panda-Welt samt spielbaren Pandaren und Mönchen
Contra: Legendaries sind nichts Besonderes mehr und täglicher Quest-Grind

Zurück zum Ursprung – Warlords of Draenor (2014)

Am Ende von Mists of Pandaria stand die Belagerung der Ork-Hauptstadt Ogrimmar und der Sturz des tyrannischen Kriegshäuptlings Garrosh. Doch der Schurke entkam und löste per Zeitreise eine alternative Zeitlinie aus, in der die Orks ohne Dämoneneinfluss als Eiserne Horde über Azeroth herfielen. Unsere Helden machten sich also auf zum Zeitsprung durchs dunkle Portal, um den Orks in ihrer Heimat Draenor ordentlich die Visagen zu polieren. Warlords of Draenor beeindruckte mit tollen Questgebieten und vor allem mit rundum erneuerten Charaktermodellen. Endlich sah WoW wieder gut aus! Dazu kam ein sehnsüchtig erwartetes Housing-Feature, mit dem Spieler Garnisonen errichten und dadurch Gefolgsleute für Sammelaufträge einsetzen konnten. Doch leider bot das Addon sonst wenig Neues, die Raids waren eher Durchschnitt und die Garnison verkam bald zum lästigen Browsergame-Verschnitt. Außerdem war Warlords of Draenor die erste Erweiterung, die weder ein neues Volk noch eine neue Rasse brachte.


Das bis dato letzte Addon Warlords of Draenor machte WoW wieder richtig sexy.

Tops und Flops von Warlords of Draenor:
Pro: neue Charaktermodelle und anfangs motivierende Garnison
Contra: fade Raids, keine neuen Klassen oder Völker und auf lange Sicht langweilige Garnison

LG Life's Good



999,-

LG 34 L 34UC98-W

- Curved-LED-Monitor • 86,36 cm (34") Bilddiagonale • 3.440x1.440 Pixel
- 5 ms Reaktionszeit (GtG) • Kontrast: 5.000.000:1 (dynamisch) • 60 Hz
- Helligkeit: 300 cd/m² • Energieklasse: B • 2x Thunderbolt, DisplayPort, 2x HDMI, 3+1x USB, Audio • inkl. Spiel The Division (USK: ab 18 Jahre)

V7LK0D00



1.499,-

Acer Predator G6-710 DT.B1DEG.018

- PC-System • Intel® Core™ i5-6600K Prozessor (3,5 GHz) • NVIDIA GeForce GTX 970
- 8 GB DDR4-RAM • 128-GB-SSD, 1-TB-HDD
- DVD-Brenner • Gigabit-LAN • WLAN
- Windows® 10 64-Bit (OEM)

S6IC3P



139,90

Corsair Carbide Quiet 600Q

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

TQXV6200



99,90

Aerocool XPredator X3 Devil Red Edition

- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 3x 5,25"
- Einbauschächte intern: 8x 3,5", 1x 2,5"
- inkl. zwei Lüfter • Front: 2x USB 3.0, 2x Audio
- Window-Kit • für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXRXF



69,90

Sharkoon BW9000-W

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

TQXSK1



549,-

ASUS MG28UQ

- 71 cm (28") Bilddiagonale • 4K UHD
- 1ms Reaktionszeit (GtG) • Kontrast: 100.000.000:1 (dynamisch) • Energieeffizienz: B
- Pivot-Funktion • Helligkeit: 330 cd/m²
- 3x HDMI, DisplayPort, Audio • integrierter USB 3.0-Hub und Lautsprecher

V6LO58



1.279,-

Acer Aspire VN7-791G-769Y

- 43,9 cm (17,3") • LED TFT, matt (1.920 x 1.080)
- Intel® Core™ i7-4720HQ Prozessor (2,6 GHz)
- 8 GB DDR3-RAM • 256 GB SSD, 500 GB SATA (5.400 U/Min.) • NVIDIA GeForce GTX 960M 2 GB VRAM • USB 3.0, Bluetooth 4.0
- Windows® 10 64-Bit (OEM)

PL8C78



799,-

Lenovo Yoga 500-15ISK

- 39,6 cm (15,6") • LED TFT (1.920 x 1.080)
- Intel® Core i5-6200U Prozessor (2,3 GHz)
- 4 GB DDR3L-RAM • 1.000 GB SATA
- NVIDIA GeForce 920M 2 GB VRAM • USB 3.0, Bluetooth 4.0 • Windows® 10 Home (OEM)

PL6IDO



179,90

Corsair Gaming STRAFE RGB

- Gaming-Tastatur • Cherry MX Silent
- dynamische Hintergrundbeleuchtung (RGB)
- jede Taste individuell programmierbar
- USB-Passthrough-Anschluss

NTZVV609



134,90

Sharkoon SHARK ZONE MK80 RGB Red

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

NTZS68



54,90

CM Storm Sentinel III

- optische Gaming-Maus • 6.400 dpi
- 8 frei belegbare Tasten • Scrollrad
- 50 G • 1.000 Hz Ultrapolling
- anpassbare Beleuchtung mit 16,8 Mio. Farben
- anpassbares Gewichtssystem

NMZV9M



149,90

Creative Sound Blaster Roar Pro

- portabler Lautsprecher • mit integriertem MP3-Player und microSD-Slot (max. 32 GB)
- mit Bluetooth 3.0 (AVRCP, A2DP, HFP) & NFC
- Codecs: AAC, aptX, SBC • 3,5-mm-Line-In-Buchse, Micro-USB, USB-Ladeanschluss

KVZCJC



139,90

Corsair VOID Wireless

- Headset • Stereo, 7.1 Virtual Surround
- Lautstärkeregler • ohrumschließend
- Frequenz 20 Hz - 20 kHz
- USB-Wireless-Adapter • 1,5m USB-Ladekabel

KH#VC704

CORSAIR



99,90

Corsair RM650X 650W

- Netzteil • 650 Watt Dauerleistung
- hohe Effizienz • 14x Laufwerksanschlüsse
- 4x PCIe-Stromanschlüsse
- Kabel-Management • 1x 140-mm-Lüfter
- ATX 2.03, EPS, EPS12V 2.92, ATX12V 2.3, ATX12V 2.4

TN6V6R02

be quiet!



79,90

be quiet! PURE POWER 9 600W CM

- Netzteil • 600 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 91% • 10x Laufwerksanschlüsse
- 4x PCIe-Stromanschlüsse • Kabel-Management
- 1x 120-mm-Lüfter • ATX 2.03, ATX12V 2.0, ATX12V 2.4, EPS, EPS12V 2.92

TN6V2L01



EVGA GeForce GTX 980 Ti VR EDITION GAMING ACX 2.0

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX • 1.000 MHz Chiptakt (Boost: 1.076 MHz)
- 6 GB GDDR5-RAM (7,0 GHz) • 2.816 Shadereinheiten
- DirectX 12 und OpenGL 4.5
- 2x DisplayPort, 2x HDMI, 1x DVI • PCIe 3.0 x16

JFXZ0A10

be quiet!



59,90

be quiet! Dark Rock 3

- CPU-Kühler • für Sockel 754, 939, 940, FM1, FM2(+), AM2(+), AM3(+), 775, 115x, 1366, 2011(-v3) • Abmessungen: 137x160x97 mm
- 12 Heatpipe-Verbindungen
- 1x 135-mm-Lüfter mit PWM-Anschluss

HXLVB9

CRYORIG



99,90

Cryorig A40 Ultimate

- CPU-Kühler • für Sockel FM1, FM2(+), AM2(+), AM3(+), 115x, 2011(-v3)
- CRYORIG HLC Airflow Fan (70x70x25mm)
- 2x 120-mm-Lüfter mit PWM-Anschluss

HXL106

XFX



449,-

XFX Radeon R9 Fury Triple Fan

- Grafikkarte • AMD Radeon R9 Fury
- 1.000 MHz Chiptakt • 4 GB HBM-RAM (0,5 GHz)
- 3.584 Shadereinheiten
- DirectX 12 und OpenGL 4.5
- 3x DisplayPort, 1x HDMI • PCIe 3.0 x16

JEXX0B06

SanDisk



229,90

Sandisk Ultra II SSD 960 GB

- Solid-State-Drive • SDSSDHII-960G-G25
- 960 GB Kapazität
- 550 MB/s lesen • 500 MB/s schreiben
- 95.000/79.000 IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMKM6G

SAMSUNG



389,-

Samsung Portable SSD T3 1 TB

- externes Solid-State-Drive
- MU-PT1T0B/EU
- 1 TB Kapazität • Abmessungen: 74x11x58 mm
- AES 256 Bit-Verschlüsselung, UASP Mode-Unterstützung • USB 3.1

IMKM4U

crucial



119,90

Crucial BX200 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

AMD



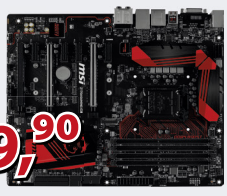
154,90

AMD A10-7890K

- Sockel-FM2+-Prozessor • Godavari
- 4 Kerne • 4,1 GHz Basistakt
- 4,3 GHz max. Turbo • 4 MB L2-Cache
- AMD Radeon R7 GPU 866 MHz
- Boxed inkl. CPU-Kühler

HG1A25

msi



189,90

MSI Z170A GAMING M5

- ATX-Mainboard • Sockel 1151
- Intel® Z170 Chipsatz • CPU-abhängige Grafik
- Gigabit-LAN • USB 3.1 • HD-Sound
- 4x DDR4-RAM • 6x SATA 6Gb/s, 2x M.2, 2x SATAe • 3x PCIe 3.0 x16, 4x PCIe 2.0 x1

GKEM33

(Intenso)



249,90

Intenso Memory Center 3,5" USB 3.0 8 TB

- externe Festplatte • 6031516
- 8 TB Kapazität • Ein-/Aus-Schalter
- blaue LED-Anzeige • USB 3.0

AKUN00

HGST



144,90

HGST Deskstar® NAS 4 TB

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

AHBI07

ALTERNATE

bequem online

Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen und solange Vorrat reicht. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
Alle Preise in Euro inkl. MwSt. und zuzüglich Versandkosten. Angebote gültig bis zum 04.05.2016

Mirror's Edge: Catalyst

LAUF MÄDCHEN, LAUF!



Genre: **Actionspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Dice** Termin: **24.5.2016**

Auf DVD: Preview-Video

Mirror's Edge: Catalyst wird größer, komplexer und offener als der Vorgänger. Aber wird es auch das bessere Spiel? Von Petra Schmitz

Kollege André Peschke behauptete erst neulich, die Mirror's-Edge-Spiele seien lediglich eine Therapie für ausgebrannte Battlefield-Entwickler bei Dice. Auf den ersten Teil (Ende 2008 zuerst für die Konsolen, Anfang 2009 dann auch für den PC erschienen) trifft das vielleicht sogar zu. Beim zweiten Teil hingegen erscheint das nicht mehr ganz so passend. Immerhin beugt sich Mirror's Edge: Catalyst deutlich vermeintlichen Spielerwünschen und aktuellen Trends. Oder anders: Das zweite Parkour-Abenteuer von Dice ist mit einer offenen Welt, einem auf Erfahrungspunkten basierenden Skill-System und Community-Features ein durchkalkuliertes Spiel seiner Zeit. Allerdings steht nach wie vor die Kerndisziplin im Mittelpunkt, nämlich uns durch Fingerakrobatik und Tempo in einen unnachahmlichen Jump&Run-Flow zu versetzen. Wir haben bei Entwickler Dice in Stockholm die ersten Missionen von Mirror's Edge: Catalyst gespielt und finden: Hui, wie früher!

Handbremse am Anfang

Wir präzisieren schnell und schreiben: fast wie früher. Da will man etwa zu Beginn des Spiels nach einem tiefen Fall geschmeidig auf dem Boden abrollen, um den Schwung nicht zu verlieren – und dann geht das einfach nicht. Weil unsere Heldin Faith das Abrollen noch nicht beherrscht. Das muss erst durch verdiente Erfahrungspunkte freigeschaltet werden.

Aber halt, nicht jeder ist mit Mirror's Edge vertraut, deswegen schnell eine kleine Einordnung: Bereits im ersten Teil spielen wir den Runner Faith, eine Parkour-Läuferin, die sich in einer fiktiven Großstadt mit dem örtlichen Regime anlegt. Zwar fällt die Handlung eher in die Kategorie »Schwamm drüber« und die Kämpfe mit den Regime-Schergen nerven, aber was Dice in Sachen Bewegungsgefühl erschafft, sucht noch immer seinesgleichen. In der Egoperspektive fetzen wir über Dächer, durch Straßen und Gebäude, immer auf der Suche nach dem schnellsten Weg. Mirror's Edge gibt sich nicht nur in der Grafik stilsicher minimalistisch (klare Formen, leuchtende Farben, wenig Details), sondern auch im Spieldesign. Auf Bildschirmanzeigen wird die meiste Zeit verzichtet und Faith kann von Beginn an alles: Wände hochlaufen, am obersten Punkt eine 180-Grad-Drehung hinlegen, und dann an den gegenüberliegenden Vorsprung hechten oder die Beine im Sprung anziehen, um nicht irgendwo hängenzubleiben.

Das alles muss sie im neuen Teil erst lernen. Und das ist für jemanden, der das Original kennt, schon recht gewöhnungsbedürftig.

Screenshot-Info

Obwohl wir Mirror's Edge: Catalyst selbst gespielt haben und auch Videoaufnahmen machen konnten (siehe DVD), gab's keine Freigabe für selbst erstellte Screenshots von Electronic Arts. Alle Bilder in diesem Artikel stammen von den Entwicklern und bilden das Spielgeschehen nur bedingt ab, weil man die Hauptfigur ausschließlich in Egoperspektive steuert.





Auf den ersten Blick verworrene Konstruktionen entpuppen sich nach einigem Rumprobieren auch in Catalyst als schnell zu erklimmende Gebilde. Schnell, wenn man die Bewegungen perfekt aufeinander abstimmt.

 Laut Angaben von EA verkaufte sich das erste Mirror's Edge bis Sommer 2013 rund 2,5 Millionen Mal.



Mit der sogenannten Mag Rope zieht sich Faith an unerreichbare Stellen.



Icarus heißt dieser junge und zumindest zu Beginn des Spiels recht unfreundliche Runner. Wir verdächtigen ihn ja, der … nein, das verraten wir nicht.

Nicht nur, weil man sich zu Beginn eingeschränkt fühlt, sondern auch, weil's ein bisschen aufgesetzt wirkt. Freischaltungen um der Freischaltungen willen, so unser Eindruck. Übrigens: Diese Unlocks beschränken sich nicht nur auf das Bewegungsrepertoire, wir verdienen uns außerdem bessere Kampfskills und neue Ausrüstungsgegenstände wie etwa eine Art Seilhaken oder ein Hacking-Tool, mit dem wir die Kommunikationsgeräte der Gegner beeinflussen und sie dadurch für eine Weile betäuben können.

Aber auch schon ohne das volle Bewegungsrepertoire und alle Gadgets macht es Spaß, mit der neuen Faith in Mirror's Edge: Catalyst durch die sogenannte City of Glass zu turnen. Der Geschwindigkeitsrausch setzt schnell ein, wenn man sich an die wie schon im Vorgänger rot markierten Objekte hält, von denen Faith abspringen oder an denen sie langhangeln kann. Veteranen des virtuellen Parkour wissen allerdings: Die markierte Route ist mitnichten die schnellste. Sich die eigenen und schnelleren Strecken zu erlaufen und zu erspringen, macht auch in Catalyst einen Großteil des Reizes aus.

Halboffene Welt

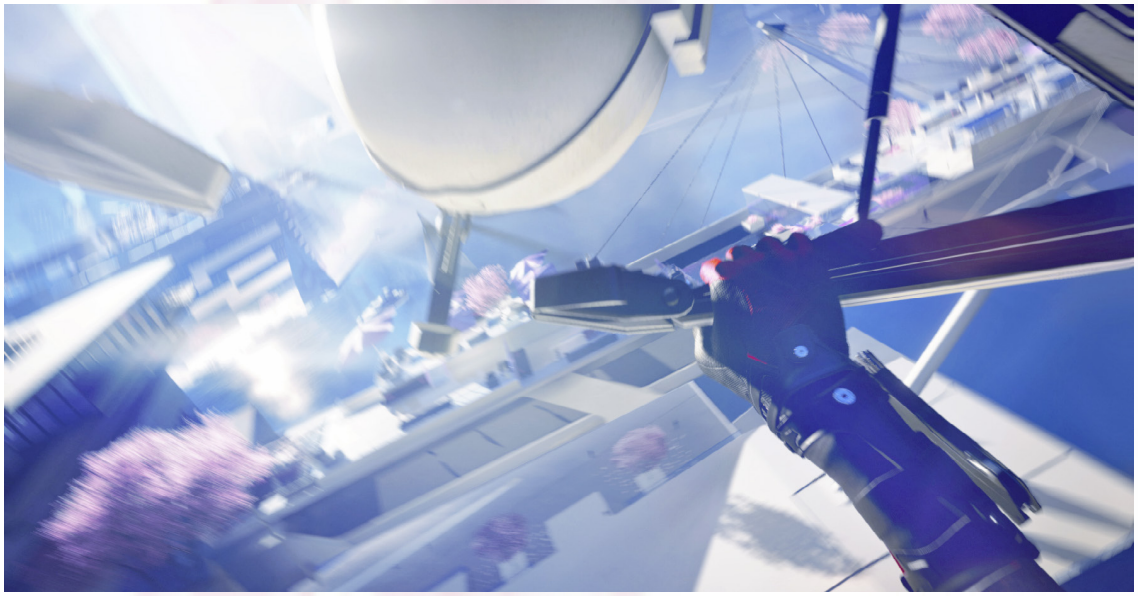
Anders als im ersten Mirror's Edge bewegen wir uns in Catalyst nun durch ein offenes Areal. Dort finden wir rote Markierungen, an denen wir die nächste Haupt- oder Nebenmission starten. Haben wir uns verfranst, hilft ein Blick auf die Karte, wo wir auch Wegmarken setzen können. Dann bekommen wir nicht nur mittels optisch hervorgehobener Geländer oder Rohre die Richtung zur nächsten Aufgabe gewiesen, eine rote, vor uns herlaufende Spur auf dem Boden und an Wänden dient obendrein als Wegweiser.

Einfach mal so rumzulaufen, kann auch sehr befriedigend sein. Unsere anfänglichen Sorgen, dass eine offene Welt und das sehr auf gutes Leveldesign bauende Parkour nicht miteinander vereinbar wären, hat sich zumindest schon mal in Teilen zerschlagen. Das von uns Gesehene und Gespielte greift gut ineinander. Man darf nur nicht erwarten, sich durch eine echt wirkende Welt zu bewegen. Schon im ersten Mirror's Edge beugt sich die Levelarchitektur stark der Spielmechanik, in Catalyst wirkt das noch mal um einiges extremer.

Am Anfang ist das Areal noch recht überschaubar, erst mit erledigten Missionen er-



Auch in Catalyst ein probates Mittel: Eine Wand entlanglaufen, um dem Gegner einen ordentlichen Tritt zu verpassen. Der Blur signalisiert: Faith hat Höchstgeschwindigkeit erreicht.





Huch, ist das abstrakte Kunst? Nein, Faith baumelt an einer fliegenden Drohne.

weitert sich die Welt peu à peu. Trotzdem ist es schon zu Beginn schwierig, sich auf ein Ziel zu konzentrieren, denn vieles buhlt um unsere Aufmerksamkeit. Da sind etwa die Sammelgegenstände. Oder NPCs, die uns immer, wenn wir an ihnen vorbeifetzen wollen, anhauen und uns eine Nebenaufgabe aufschwatzen möchten. Oder die schon aus dem ersten Teil bekannten Zeitrennen, die uns für gefühlte Jahre fesseln, weil wir's ja ganz sicher beim nächsten Mal schneller hinbekommen. Interessant bei den Zeitrennen übrigens: Wir müssen nun nicht mehr wie im ersten Mirror's Edge Wegpunkte ablaufen, sondern schlicht so schnell wie möglich vom Start- zum Zielpunkt gelangen. Anders verhält sich das jedoch bei von Spielern erstellten Time Trials.

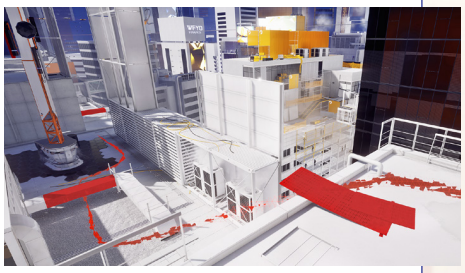
Keine Waffen!

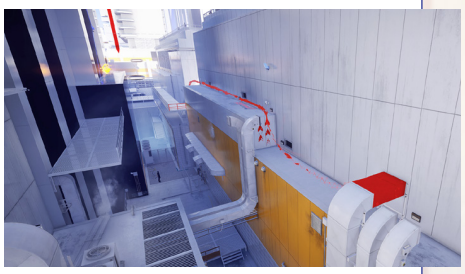
Ja, die Kämpfe im ersten Mirror's Edge nerven, sie bremsen aus, sie nehmen uns den Flow. Und mit einer Waffe in der Hand ist Faith ungefähr so dynamisch wie ein platter Autoreifen. Immerhin: Die Schießereien bleiben die meiste Zeit optional. Geschossen wird in Catalyst zwar auch noch, aber nicht mehr von Faith. Sie kann den Gegnern keine Knarren mehr entwinden und sie selbst einsetzen. Stattdessen hat sie eine viel passendere Gegenmaßnahme im Gepäck, den sogenannten Focus Shield, symbolisiert durch einen weißen Balken. Der Focus Shield wird aktiv, sobald wir die Heldin über eine bestimmte Zeit im wortwörtlichen Sinne am Laufen halten und so den Balken füllen. Oder anders: Ist Faith schnell genug unterwegs, wird sie nicht mehr von Kugeln getroffen. Das klingt leichter, als es ist, insbesondere in unbekanntem Terrain verliert man trotz optischer Hilfen gerne mal die Orientierung, muss minimal verharren, um sich umzuschauen, und schon ist der Focus Shield futsch und die Kugeln schmerzen wieder.

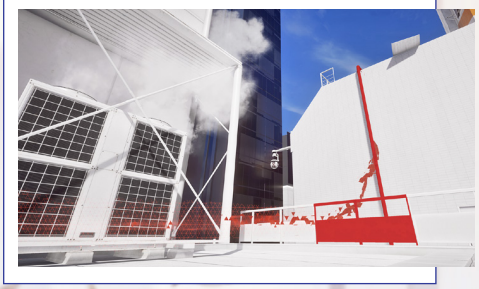
Hin und wieder gibt's jedoch schlicht keine Wegrenn-Option, weil wir etwa einen gut bewachten Sendemast zerstören müssen. Aber Faith kann sich nicht nur mit Tempo wehren, zuschlagen und zutreten darf sie nach wie vor. Besonders lässig: Mit einer leicht zu lernenden Tastenkombi bewegt sie sich elegant in den Rücken der Gegner und kann von dort angreifen oder so schlicht Schlägen und Schüssen ausweichen. Ähnliches kann man schon im ersten Mirror's Edge bewerkstelligen, wenn man die Entwaffnen-Bewegung geschickt einsetzt. In Catalyst geht's allerdings wesentlich lockerer von der Hand. Eine gute Idee: Die Energie des Focus

Die Runner's Vision

Runner's Vision, so bezeichnet Dice die roten Hilfsmarkierungen, die uns den Weg zum nächsten Ziel zeigen. Im ersten Mirror's Edge wurden lediglich Dinge wie Kisten, Geländer, Rohre und Leitern optisch hervorgehoben, in Catalyst gibt's zusätzlich eine rote Spur am Boden und an den Wänden. In manchen Missionen fällt die Runner's Vision allerdings auch temporär aus. Dann muss man entweder warten, bis sie wieder funktioniert oder sich den Weg selbst erknobeln.









Der Industrielle Kruger ist auch wieder dabei. Hier im Kreise seiner engsten Vertrauten.



Zumindest in den ersten Missionen von Mirror's Edge: Catalyst treiben wir uns hauptsächlich auf den Dächern der City of Glass herum.

Shields ist nicht nur nützlich, wenn wir beschossen werden. Sie dient auch dazu, nach einem Sturz oder einem anderen ungewollten Stop schnell wieder Tempo aufzunehmen.

Allein mit anderen

Ein bisschen Community gibt's ja schon im ersten Teil. Die Time Trials kann man schön für sich veranstalten, man darf seine Zeiten aber auch mit anderen teilen und sich so an den Ergebnissen anderer messen. Mirror's Edge: Catalyst geht jetzt noch mal ein ganzes Stück weiter. Wer will, kann sich die Positionen von anderen Spielern in seiner Freundesliste auf der Karte anzeigen lassen (warum auch immer man das wollen soll). Wer will, kann Markierungen in der Welt für seine Freunde hinterlassen, die etwa sagen: »Hey, ich bin auf dieses Gebäude gekommen, schaffst du das auch?« Wer will, kann überall im Spiel verstreute elektronische Bill Boards hacken und dort sein Runnerzeichen hinterlassen. Wer will, kann eigene Time Trials erstellen und sie mit seinen Freunden teilen. Diese Time Trials funktionieren dann wie im ersten Mirror's Edge, also mit Wegpunkten, die es abzulaufen gilt.

Dice kombiniert das Spiel obendrein mit einer Companion App, wo wir unsere Time Trials bewerben können. Den letzten Schritt wagen die Entwickler allerdings nicht: Koop-Parkour. Vielleicht in Teil 3. Einen Always-On-Zwang gibt es nicht.

Und die Story so?

Wir haben in Stockholm die ersten fünf Hauptmissionen spielen können, und die gingen es mit einer Ausnahme eher gemächlich an. Aussagen über die Qualität der Handlung lassen sich also noch nicht treffen. Trotzdem waren wir mild überrascht, Dice nimmt die Sache mit dem Reboot tatsächlich ernst. Faith ist zwar nach wie vor ein Runner, sie hat nach wie vor eine Schwester und der Oberschurke ist nach wie vor der Industrielle Kruger, aber ansonsten ist kaum etwas wie früher. Catalyst setzt bei der Kindheit der Heldin an, das Spiel verknüpft Faith' Schicksal enger mit ihrem Hauptgegenspieler. Das alles wird in den ersten fünf Missionen beziehungsweise in den Zwischensequenzen zwar nur angedeutet, jedoch ahnt man schon so ein bisschen, wohin die Reise geht. Fest steht jetzt schon: Faith ist bereits nach fünf Missionen greifbarer, als sie es den gesamten Vorgänger hindurch war. Vielleicht gelingt Dice hier, was uns beim ersten Mirror's Edge gefehlt hat: knalliges Spieldesign mit einer ebenso knalligen Story. ★



Catalyst nutzt die aktuelle Frostbite-Engine. Der Vorgänger stand auf der Unreal Engine 3.



Petra Schmitz
@Flausensieb

Überladen – das war das Erste, was mir beim Spielen von Mirror's Edge: Catalyst einfiel. Dieser Eindruck entsteht leicht, wenn man gerade den minimalistischen Ansatz des Vorgängers mochte. Allerdings verflog der Eindruck schnell. Ich habe nach ein paar Botenläufen und ein paar Time Trials konsequent alle Ablenkungen ignoriert und bin den Hauptmissionen gefolgt, während der Journalist, der in Stockholm neben mir saß, sich für eine andere Gangart entschieden hatte. Das war spannend zu beobachten und die Erkenntnis: Catalyst ist nicht überladen, sondern schlicht umfang- und abwechslungsreicher.

Allerdings werde ich mit diesem Freischaltsystem wohl erstmal nicht warm. Bei den Gadgets kann ich das ja noch so gerade einsehen, aber warum muss ich als jemand, der an Wänden entlanglaufen kann, erst durch einen Freischaltungsklick im Charaktermenü »lernen«, wie ich im Sprung die Beine anziehe? Okay, bei Rollenspielen stört mich Derartiges nicht sonderlich. Aber hier ist mir das zu stumpf mechanisch, insbesondere bei einer Figur, die ich schon anders erlebt habe – Reboot hin oder her.

Meine Vorfreude auf Mirror's Edge ist aber nicht geschrumpft, Faith ist noch immer mein liebster Jump&Run-Partner. Das Körpergefühl, das Gefühl von Geschwindigkeit bekommt niemand so gut vermittelt wie sie. Wenn sie jetzt noch zu einem Charakter reift, dann lasse ich mich am Ende vielleicht sogar mit dem Freischaltsystem versöhnen.

Der schnellste Speedrun durch den ersten Teil (ohne Trainingslevel, Zwischensequenzen und Ladezeiten): 29 Minuten und 8 Sekunden.

Tyranny

FREIHEIT FÜR DAS BÖSE

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Paradox Interactive** Entwickler: **Obsidian Entertainment** Termin: **2016**

Obsidians neues Oldschool-Rollenspiel macht uns zum Champion des Bösen – und lässt uns mehr Freiheit als je zuvor. Von Michael Graf

Zur Ankündigung von Tyranny schwärmt Feargus Urquhart, der Chef des Entwicklerstudios Obsidian, von der Wiedergeburt der Rollenspiele. Genauer gesagt: der klassischen, story- und gruppenbasierten Oldschool-Rollenspiele, zu deren Comeback Obsidian mit dem überragenden Pillars of Eternity maßgeblich beigetragen hat. Mit Tyranny will man diese Erfolgsgeschichte nun weiterschreiben. Das neue Rollenspiel alter Schule fußt auf der Engine von Pillars of Eternity und soll die traditionellen Obsidian-Tugenden erben: eine mitreißende Handlung, interessante Begleiter und Entscheidungen mit tiefgreifenden Folgen. All das wollen die Designer sogar noch ausbauen, Tyranny soll mehr Fraktionen, verzweigte Geschichten und Lösungswege als Pillars bieten. Vor allem aber krempelt Obsidian die althergebrachten Story-Verhältnisse um: Statt als Junge oder Mädel vom Lande via göttlicher Fügung zum Weltenretter emporzusteigen, verkörpern wir in Tyranny nämlich – das Böse. Und dürfen buchstäblich tun oder lassen, was wir wollen.

Fantasy trifft Fallout

Grundsätzlich spielt sich Tyranny wie Pillars of Eternity, wir steuern eine Heldengruppe, die diesmal aus maximal vier statt sechs Mitgliedern besteht. Der Look weicht von der üblichen, mitteleuropäisch geprägten Fantasy ab, laut Obsidian soll die Welt »mediterraner« aussehen – und trostloser: Der präsentierte Schauplatz, das Dorf Planesgate, wirkt wüst, kaputt, sonnengegerbt. Da weht ein Hauch von Fallout durchs Fantasyreich. Und zwar aus gutem Grund, der klassische Endkampf zwischen Gut und Böse hat hier nämlich bereits stattgefunden – und die Bösen haben gewonnen! Die vom Krieg verheerte Spielwelt ist von den Schergen des Herrschers Kyros besetzt. Entsprechend verkörpern wir diesmal keinen Strahlemann, sondern einen Soldaten, der für das Böse gekämpft hat und nun ein hohes Amt bekleidet: Als »Fatebinder«, eine Mischung aus Bundespolizist und Schnellrichter, ziehen wir durch die Lande und überwachen Kyros' Gesetz. Wie wir es durchsetzen, bleibt uns überlassen. Wir können Fairness walten lassen – oder drakonische Strafen verhängen. »Du bist wie Judge Dredd«, scherzt der Producer Matthew Singh, »du bringst deine eigene Gerechtigkeit.«



Eine wandelbare Welt

Zum Spielbeginn erwartet uns keine klassische Charaktererstellung, abgesehen von Geschlecht und Aussehen unseres Gesetzeshüters dürfen wir erst mal nichts weiter wählen. Stattdessen beantworten wir Fragen zum Verlauf des Gut-Böse-Krieges und zur Vorgeschichte unseres Helden: Was ist wo passiert? Wie verlief diese oder jene Schlacht? Der Clou: Je nach unseren Antworten wandelt sich der Zustand der Welt, an vielen Schauplätzen soll sich die Ausgangslage drastisch



Der Look der vom Krieg verheerten Tyranny-Welt erinnert uns an Wasteland 2 oder die alten 2D-Fallouts.

Der Begriff »Tyrann« entstammt dem altgriechischen »tyrannos«, das ursprünglich wertneutral Alleinherrscher bedeutete.



Im Dorf Planesgate schart sich ein wütender Mob um den gefangenen Tiermenschen.



Für Zaubersprüche wie diese Blitzbombe gibt es ein eigenes Crafting-System.

ändern. Obsidian präsentiert das anhand des Dorfes Planesgate, das einmal die Kornkammer des Landes war: Dank starker Naturmagie umgaben die Stadt besonders fruchtbare Felder. Je nach unserer Entscheidung zum Spielbeginn gibt es nun zwei mögliche Kriegsfolgen. Erstens: Die Magiequelle ist versiegt, die Felder sind verdorrt, die Einwohner hungern. Zweitens: Die Magie wurde so sehr verstärkt, dass sie zu einer Explosion führte; im gesprengten Dorf klafft ein Graben. So sollen unsere Entscheidungen nicht nur bestimmte Schauplätze beeinflussen, sondern auch den Verlauf der Handlung: Wir stehen vor anderen Aufgaben, Charaktere reagieren anders und verfolgen andere Ziele. Ein spannendes Konzept, auch wenn es sich in der Präsentation abseits des unübersehbaren Grabens noch nicht niederschlägt. Die Lage ist nämlich in beiden Fällen gleich: In Planesgate wurde ein Häuptling der Tiermenschen gefangengenommen, die von den Dörflern als Menschenfresser gefürchtet werden. Zurecht? Wer weiß. Der gefesselte Häuptling liegt auf dem Dorfplatz, drumherum grölt ein Mob und fordert seinen Tod. Bewacht wird er von Soldaten des »Scarlet Chorus«, einer Unterabteilung der Armee der Finsternis. Und jetzt wird's kompliziert.

Fraktion sucht Mitarbeiter

Der Scarlet Chorus ist eine der Fraktionen von Tyranny – und die spielen eine wichtige Rolle. Welche Aufgabe uns nach Planesgate führt, hängt nämlich weniger vom Zustand des Dorfes ab als davon, mit wem wir zusammenarbeiten. In der Spielwelt konkurrieren mehrere Parteien miteinander, selbst das Heer des Bösen ist in Splittergruppen unterteilt. Wie viele Fraktionen es gibt, verrät Obsidian noch nicht – die Tyranny-Website erwähnt aber weitere mögliche Mitmischer. Etwa die Magier der Tinte und Feder, einen Club intriganter Eigenbrötler, der offiziell nur nach Wissen strebt, heimlich aber seit Jahrhunderten die umliegenden Königreiche manipuliert und in Kriege treibt.

Je mehr wir mit einer Partei zusammenarbeiten, desto mehr mag sie uns – und desto mehr hassen uns ihre Rivalen. Das beeinflusst nicht nur Quests und Story, sondern sogar unseren Helden: Die Zuneigung und selbst der Hass einer Fraktion können uns einzigartige Fähigkeiten verschaffen. Unsere Story-Entscheidungen spiegeln sich also im Hauptcharakter wider! Dessen Ansehen beeinflussen wir durch unser Verhalten, etwa in Gesprächen. Der Scarlet Chorus etwa mag es, wenn wir autoritär auftreten, drohen und einschüchtern. So sind sie, die Bösen. Falls wir für den Chorus arbeiten, sollen wir den gefangenen Tiermenschen-Häuptling zu seinem Stamm zurückbringen, damit er hilft, der Kornkammer-Magie neues Leben einzuhauchen – die naturverbundenen Tiermenschen kennen sich damit aus. Der Scarlet



Überall in der Welt sollen wir auf Artefakte des großen Krieges stoßen, etwa diesen zerstörten Golem.

Der Name »Obsidian« geht auf den Römer Obsidio zurück, der das vulkanische Gesteinsglas nach Rom gebracht haben soll.

Chorus will nämlich, dass das Getreide wieder sprießt. Nicht um der hungernden Dörfler willen – Wen jucken diese Verlierer? –, sondern um seine Soldaten zu ernähren.

Leben und sterben lassen

Wenn wir hingegen, so Obsidian, »für eine andere Fraktion« nach Planesgate reisen, sollen wir den Tiermenschen töten. Denn diese Anderen fürchten, dass er seinen Stamm wieder vereinen und zur Bedrohung werden könnte. Nebeneffekt: Sein Ableben würde auch die tiermenschenhassenden Dörfler beglücken, solche kleinen Fraktionen erinnern sich ebenfalls an unsere vorherigen Taten. Wenn uns die Bauern mögen, schalten wir womöglich neue Quests frei. Das Fraktionssystem ist also ein elementarer Bestandteil des Spiels; fast alles, was wir tun, wirkt sich aus und will überlegt sein.

Zumal jede Quest mehrere Lösungswege erlauben soll, unser Vorgehen steht uns frei. Selbst wenn uns eine Fraktion einen Auftrag erteilt, müssen wir uns nicht sklavisch daran halten. Ein Fatebinder befolgt keine Befehle! Also können wir den Tiermenschen auch abmurksen, wenn wir für den Scarlet Chorus arbeiten. Dann müssen wir eben die Folgen tragen: Die Auftraggeber kochen vor Wut, dafür jubeln ihre Widersacher. Falls wir uns an die Mission halten, führen ebenfalls mehrere Wege zum Ziel. Als uns ein Chorus-Mitglied bittet, den Tiermenschen an der Dörflermeute vorbei zu seinem Stammesdorf zu eskortieren, haben wir die Wahl: Sollen wir Geld für den Gefallen einfordern, was unserem Ruf schadet? Oder stellen wir uns vor die wütenden Bauern und weisen sie an, das Weite zu suchen? Das gefiele dem Chorus, die mögen ja Autorität. Oder plaudern wir erst mal mit dem Tiermenschen?

Alleskönner statt Klassen

Wenn wir's uns mit einer Gruppierung verscherzen, greifen uns ihre Mitglieder an. Womit wir uns dann wehren, bestimmen wir einfach dadurch, welche Waffen wir unseren bis zu vier Schützlingen in die Hände drücken. Denn Tyranny kennt keine festen Klassen, wie in Skyrim verbessern sich alle Fähigkeiten durch Gebrauch und lassen sich beliebig kombinieren. Wenn wir einen Zauberer mit dem Streitkolben zuhauen und Eiszapfen werfen lassen, dann züchten wir uns eben einen frostigen Kampfmagier. Oder wie wär's mit einem heilenden Schleicher, einem bogenschießenden Druiden? Nur zu vielgleisig sollten wir nicht fahren, sonst können wir am Ende alles ein bisschen, aber nichts wirklich gut. Auch aktive Fähigkeiten hängen dabei von der Ausrüstung ab: Ein erfahrener Krieger, der einen Schild trägt, kann damit Gegner schlagen, um sie zu betäuben.

Viele Gefechte sollen sich allerdings vermeiden lassen – per Dialogoption. Krieger mit hohem »Athletik«-Wert können Gegner beispielsweise einschüchtern, damit sie die Beine in die Hand nehmen. Ob wir jemanden überreden können, zeigt Tyranny nicht mit einer vagen Chance, sondern in harten Zahlen. Zum Beispiel braucht's 25 Punkte in »Wissen«, um einem Informanten Geheimnisse zu entlocken. Falls wir einen Kampf abwenden, verbessern sich nicht nur die Rede-, sondern auch die Waffentalente unserer Helden. Pazifisten sollen später nicht plötzlich als schwachbrüstige Plappermäuler vor einem schweren Pflichtkampf stehen. Das ist »unrealistisch«, aber gut für die Balance.

Im Gefecht spielen diesmal auch die Beziehungen zu unseren Begleitern eine Rolle: Wenn wir uns gut mit unseren Kampfgenossen verstehen (etwa, weil wir ihnen bei einer Quest geholfen haben), dann schalten wir spezielle Kombomanöver frei. Beispielsweise schleudert unser Haudrauf die Bogenschützin in die Luft, damit sie die Gegner von oben mit einem Pfeilhagel eindecken kann. Außerdem dürfen wir per Magie-Crafting eigene Zauber basteln. Wie genau, verrät Obsidian noch nicht, zeigt jedoch schon mal ein Ergebnis: einen Blitzball, der von Wänden abprallt. Und den feuert kein Magier ab, sondern ein Krieger. Sei's bei der Story oder beim Charaktersystem: Freiheit wird bei den Bösen eben großgeschrieben. ★



Kampf dem Richter

Unser »Vorgesetzter« in Tyranny ist Tunon der Richter (Bild), der als Justizminister – oder, wie man hier sagt, »Archon des Rechts« – über die Aktionen der Fatebinder wacht. Wir verwetten ein paar Goldstücke, dass wir dem Schiri irgendwann im Kampf gegenüberstehen, zumindest in manchen Storysträngen. Wer so einen Badass-Kampfstab schwingt, muss ein Zwischengegner sein.



Wie in Pillars of Eternity laufen die Kämpfe in pausierbarer Echtzeit ab. Neu sind die Kombos, bei denen zwei Charaktere zusammenarbeiten.

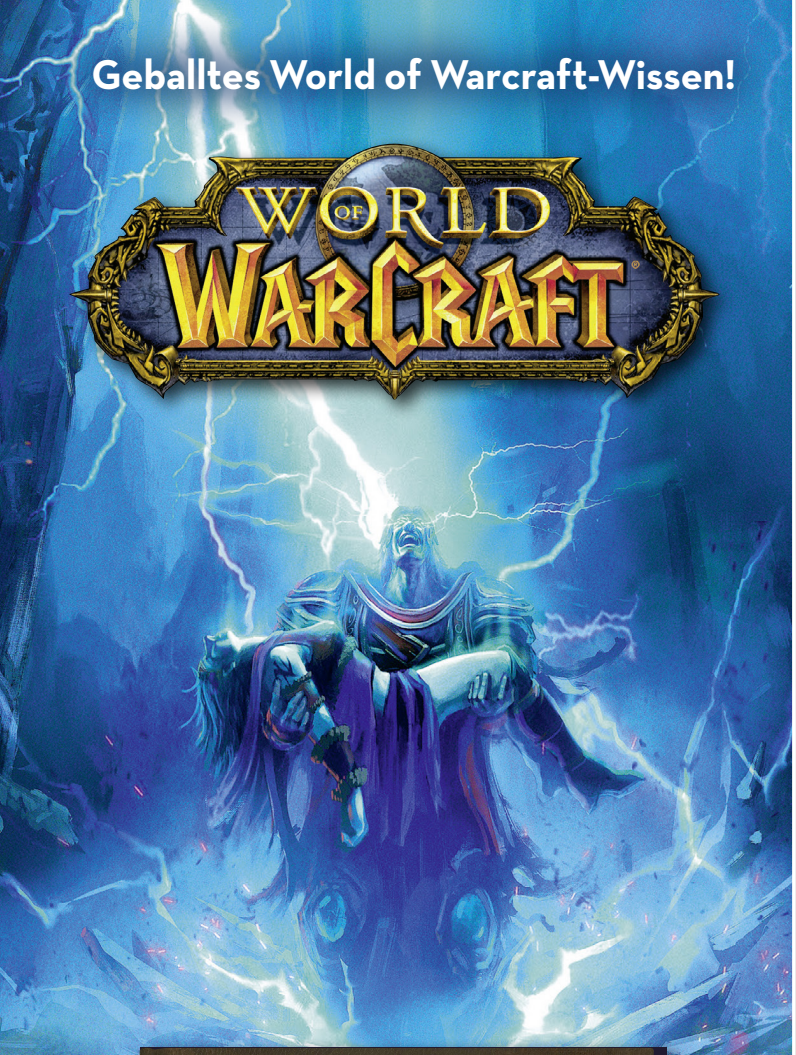


Michael Graf
@Greu_Lich

Moment mal, dachte ich beim ersten Blick auf Tyranny, das sieht ja aus wie der kleine Bruder von Pillars of Eternity. Tyranny hat jedoch genügend eigene Ideen, um sich vom Pillars-Erbe zu lösen: Falls es wirklich immer mehrere Dialogoptionen und Lösungswege gibt, falls sich die Welt durch die Anfangsentscheidungen wirklich spürbar verändert und falls die Fraktionswahl die Handlung wirklich beeinflusst – dann wird Tyranny eine Riesenstärke entfalten: Es wird sich wie **mein** Abenteuer anfühlen, weil **ich** bestimme, wie's verläuft. Und dann wäre da noch die freie Charakterentwicklung, die mochte ich schon bei Elder Scrolls. Wie soll ich denn sonst meinen schlösserknackenden Feuerschleichpaladin basteln?

Allerdings steht oben noch oft »falls«, vieles ist bislang nur ein Versprechen. Klar, die Tiermenschen-Mission klang interessant, aber sie war nur ein kleiner Ausschnitt aus einem – hoffentlich – umfangreichen Rollenspiel. Ob Obsidian dieses Niveau hält oder gar ausbaut? Die Entwickler verdienen zumindest einen Vertrauensvorschuss, sie haben mit Fallout: New Vegas und nicht zuletzt Pillars of Eternity bewiesen, dass sie fantastische Geschichten erzählen können. Ich bin guter Dinge, dass Tyranny mit seiner Variabilität eigene Akzente setzen wird. Spontan schade finde ich nur die geschrumpfte Gruppengröße. Aber hey, dafür darf ich böse sein, richtig böse! Nicht, dass ich das, äh, wollte. Natürlich nicht.

Geballtes World of Warcraft-Wissen!





World of Warcraft © 2016 Blizzard Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

World of Warcraft, Chroniken Band 1, ISBN 978-3-8332-3264-0

Reisen Sie durch ein Zeitalter voller Mythen und Legenden, lange vor der Entstehung von Horde und Allianz. Dieses umfangreiche Werk über die *Warcraft*-Historie präsentiert zahlreiche bislang unerzählte Geschichten über die Geburt des Kosmos, über den Aufstieg uralter Imperien und die Mächte, die die Welt Azeroth und ihre Bevölkerung zu dem gemacht haben, was sie heutek sind. Wunderschön illustriert mit Original-Artworks und detaillierten Karten, ist dieser Band der *World of Warcraft-Choniken* das erste Buch einer mehrteiligen Serie, die die phantastischen Fabeln und Sagen des *Warcraft*-Universums eingehend beleuchtet, von der fernen Vergangenheit bis hinein in die Moderne.

Im Buchhandel erhältlich

PANINI BOOKS
www.paninicomics.de

Der offizielle Roman zum Videogame-Bestseller





BATMAN Arkham Knight
ISBN 978-3-8332-3260-2

Für Fans des **dunklen Ritters** gibt es derzeit wohl keine bessere Spielumsetzung als die Arkham-Reihe von Warner Games. Großartige Atmosphäre, **kluges Gameplay** und Hintergrundstorys, die **direkt aus den Comics** stammen könnten, lassen keine Wünsche offen. Der offizielle Roman bildet den erzählerischen Background zum Game.

© 2016 Warner Bros. Entertainment Inc. All Rights Reserved.

PANINI BOOKS
www.paninicomics.de

Stellaris

STRATEGISCHE STERNSTUNDE

Genre: **Strategiespiel** · Publisher: **Paradox Interactive** Entwickler: **Paradox Interactive** Termin: **9. Mai 2016**

Stellaris erscheint im Mai, wir haben uns auf der Game Developers Conference vom aktuellen Stand des Weltraum-Strategiespiels überzeugt. Von Michael Graf

Auf der letzten Gamescom habe ich Stellaris zu meinem Messe-Favoriten erklärt, danach aber – bis auf einige Entwickler-Tagebücher – nichts mehr davon gesehen. Bis Anfang März das Telefon klingelte: Paradox möchte sein Weltraum-Strategiespiel auf der Game Developers Conference zeigen, ob ich Zeit hätte? Um mit Tychus Findlay zu sprechen: »Hell, it's about time!« Was die Entwickler auf der GDC zeigen, ist nicht grundlegend neu, die wesentlichen Infos – etwa zu den drei Spielphasen von Stellaris – hat Paradox schon auf der Gamescom enthüllt. Die GDC-Demo belegt allerdings, dass die damaligen Versprechen tatsächlich ein Spiel ergeben. Während Henrik Fahraeus, der Grand-Strategy-Guru von Paradox, in Köln zwar Spielbares zeigte, aber vor allem von Ideen erzählte, demonstrieren seine Kollegen in San Francisco, wie fertig Stellaris schon ist.

Komplex und kompliziert

Die erste Erkenntnis: Auch wenn Paradox verspricht, dass Stellaris zugänglicher wird als Europa Universalis 4 und Crusader Kings 2 sind die Menüs vollgeladen mit Werten und Symbolen. Wer Stellaris beherrschen will, muss viele Systeme verstehen, die ineinandergreifen. Es wirkt längst nicht so zugänglich wie das neue Master of Orion, aber auch nicht so verspielt. Stellaris wirkt nüchterner, wird aber eben auch viel komplexer.

Zum Spielbeginn suche ich eine vorgefertigte Spezies aus oder bastle eine eigene. Für Letztere wähle ich ein animiertes Porträt, ein Wappen – und vor allem Eigenschaften. Mit Nachteilen wie »einzelgängerisch« (unglücklichere Bevölkerung) oder »abstoßend« (erschwerte Diplomatie) erkaufe ich Boni wie »schnelle Brüter« (erhöhtes Bevölkerungswachstum) oder »intelligent« (beschleunigte Forschung). Wer die Menschen spielt, startet übrigens tatsächlich in unserem Sonnensystem mit allen acht Planeten. Zwergplanetenfreunde müssen jedoch keine Angst haben: Pluto ist auch drin, ebenso einige größere Asteroiden. Die Spielgrafik ist komplett dreidimensional, ich kann die Kamera stufenlos drehen und von einzelnen Planeten bis zur Ansicht der Galaxis mit ihren Hunderten Sonnensystemen zoomen.

Auf geht's im Eierkopfkreuzer

In der ersten Spielphase geht es darum, mit einem Forschungsschiff die nähere Umgebung zu erkunden. Der Eierkopfkreuzer scannt Planeten und andere Himmelskörper. So finde ich nicht nur heraus, welche Welten



Die Kamera lässt sich frei drehen und zoomen, so können wir uns auch die (automatisch ablaufenden) Kämpfe von Nahem anschauen.

 »Stella Stellaris« hieß 1994 eine dreiteilige TV-Miniserie, die in den Münchner Bavaria-Filmstudios gedreht wurde.

Master of Orion

Der Reboot des ersten Master of Orion von Wargaming ist zwar weniger komplex als Stellaris, weiß aber schon in der aktuellen Early-Access-Phase zu gefallen. Denn das Weltenerobern läuft technisch sauber und sieht schick aus, die Bedienung flutscht, und es gibt viele liebevolle und stimmungsvolle Details wie vertonte Berater. Originalgetreu ist das neue Master of Orion jedoch nicht, beispielsweise laufen Schlachten in Echtzeit statt rundenweise. Noch dazu entfalten sie derzeit kaum taktischen Tiefgang, auch die KI wirkt noch recht harmlos. Die Entwickler arbeiten dran; wir sind gespannt, wie sich das Spiel weiter entwickelt.



bewohnbar sind, sondern kann auch Ressourcen entdecken (die sich später mit anderen Völkern handeln lassen und spezielle Vorteile oder gar Gebäude freischalten). Oder ich finde Anomalien. Die können mehrstufige Auftragsketten auslösen oder einfach nur Belohnungen abwerfen, etwa Forschungspunkte oder sogar einzigartige Technologien. Jede Anomalie möchte aber erst mal genauer vom Forschungsschiff untersucht werden, was auch scheitern kann – die Chance hängt von den Fähigkeiten des Kapitäns ab. Apropos: Neue Technologien erforsche ich in den drei Kategorien Gesellschaft, Physik und Konstruktion. Nach jedem erreichten Fortschritt werden im zugehörigen Bereich drei weitere mögliche Technologien ausgewürfelt, doch nur eine davon darf ich als nächstes Forschungsziel aussuchen. Welche Technologien der Generator ausspuckt, hängt von den Fähigkeiten der Forscher ab, die im jeweiligen Feld arbeiten. Laserexperten führen beispielsweise zu mehr Laserwaffen-Fortschritten.

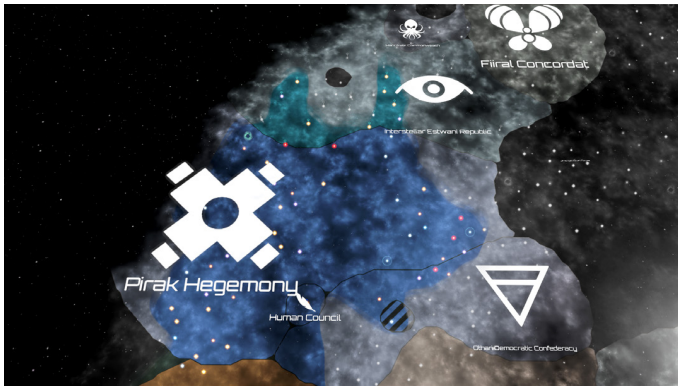
Erstkontakt! Feuer frei!

Welche Welten ich kolonisieren kann, hängt von meiner Spezies ab. Grundsätzlich gibt's drei Wesenstypen: Humanoide, Insektenoide und Pilzwesen; jede Rasse stellt andere Ansprüche an ihren Lebensraum. Gemischte Imperien aus mehreren Spezies haben also Vorteile, weil sie mehr Planetentypen bewohnen können, aber auch Nachteile, weil es zwischen den Rassen Spannungen geben kann. Wer auf einem Planeten Eingeborene entdeckt, die noch nicht ins All fliegen können, darf sie heimlich beobachten (bringt Forschungspunkte) oder an ihnen herumexperimentieren (bringt mehr Forschungspunkte). Oder man nimmt sie in die eigene Allianz auf, erobert sie kurzerhand oder gestaltet sie per Gentechnik um, um eine Sklavenrasse nach Maß zu züchten – die dann andere Planetentypen besiedeln könnte.

Alle Völker der Galaxis werden übrigens zufallsgeneriert. Wer zum Partiebeginn auf Außerirdische trifft, muss jedoch erst mal durch ein spezielles Forschungsprojekt herausfinden, ob es sich um intelligente Wesen handelt – oder um Monster, die munter mordend umherziehen. Doch auch mit netten Nachbarn kann es erst mal krachen, schließlich kann man anfangs noch nicht miteinander reden. Neben regulären Rivalen und Monstern verteilt Stellaris verfallene Imperien in der Galaxis: uralte Völker, die auf dem absteigenden Ast sind und nicht mehr expandieren, aber immer noch mächtige Flotten unterhalten. Die Ureinwohner beschützen beispielsweise »heilige Welten« – wer die besiedelt, hat einen Krieg am Hals. Falls ein Spieler eines der Altreiche besiegt, erntet er aber wertvolle, anderweitig unerreichbare Technologien. Kämpfe laufen automatisch ab, dank der 3D-Grafik kann man aber hineinzoomen und zugucken, wie die Schiffe Salven austauschen. Die Ausrüstung der Raumer lässt sich per Baukasten anpassen.

Unsere fanatischen Nachbarn

Die zweite Spielphase nach den Forschungsschiff-Ausflügen zum Beginn dreht sich vor

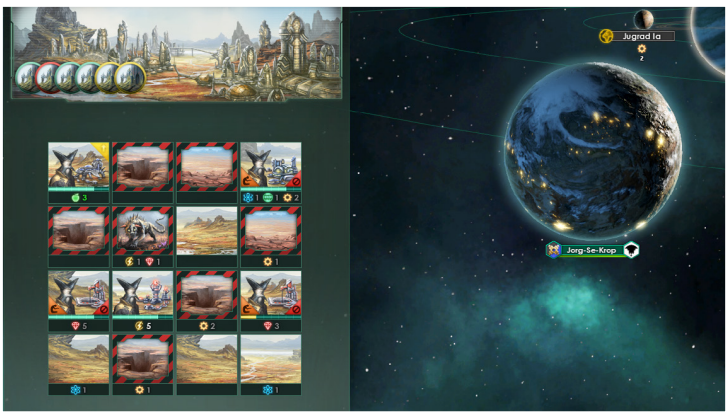




In der Spielansicht zoomen wir von der Ansicht der ganzen Galaxis bis hinab zu einzelnen Planeten, in diesem Fall einer Vulkanwelt.



Im Werft-Baukasten legen wir die Ausrüstung unserer Schiffe fest, also Waffen, Triebwerke, Spezialsysteme & Co.



Jede Welt bietet eine bestimmte Anzahl Bauplätze, einige davon müssen wir erst nutzbar machen – etwa, indem wir Raubtiere ausrotten.

Stellaris Solar heißt eine Firma aus Boston, die 2013 ein solarbetriebenes USB-Ladegerät per Crowdfunding finanzieren wollte.

allem um Diplomatie. Beziehungen werden maßgeblich von den »Ethiken« der Völker bestimmt. Jede Rasse besitzt nämlich bestimmte Wesenszüge, meine eigenen wähle ich gemeinsam mit den anderen Boni zum Partiebeginn. Fremdenfeindliche Spezies sind dann beispielsweise weniger umgänglich als offenherzige, militaristische verstehen sich nicht mit pazifistischen. Das führt zu interessanten Kombinationen, zum Beispiel treffe ich »fanatische Individualisten«, die der ganzen Galaxis die Demokratie bringen wollen. Ob die Galaxis will oder nicht.

Neben dem üblichen Technologie- oder Rohstofftausch, kann ich auch Verträge über offene Grenzen aushandeln. Dann darf ich meine Untertanen ins Nachbarreich auswandern lassen – um es zu unterwandern und eine Revolte anzustiften. Doch Vorsicht, das geht auch umgekehrt! Mit Freunden schmiede ich Allianzen, die über das gemeinsame Vorgehen abstimmen: Wenn ein Mitglied einen Krieg erklären möchte, werden auch alle anderen gefragt. Nur, wenn es eine Mehrheit gibt, findet der Waffengang statt. Mit richtig guten Kumpels kann ich gar eine Föderation à la »Star Trek« gründen. Die stimmt nicht ab, stattdessen rotiert der Vorsitz: Alle paar Jahre übernimmt ein anderes Mitglied die Präsidentschaft und entscheidet, was die ganze Föderation unternimmt. Zudem stellt das Bündnis eine schlagkräftige Sternenflotte auf, die nur der Präsident befehligen darf.



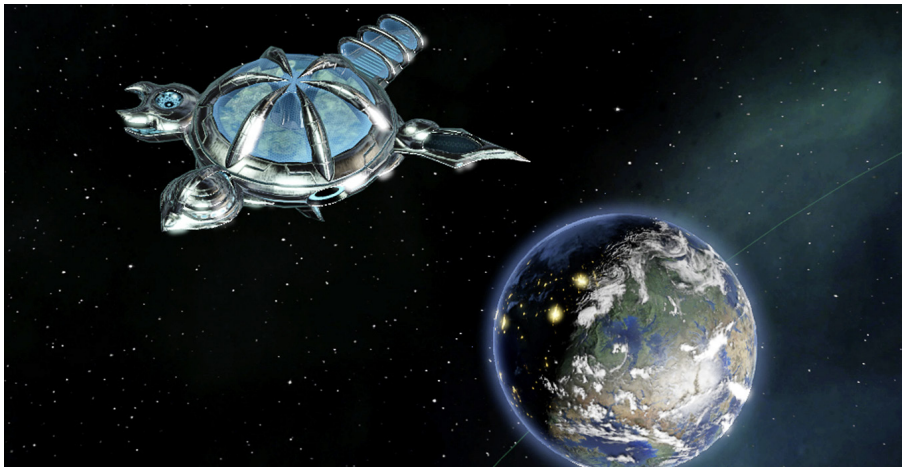
Bevölkerung lässt sich zwischen Kolonien verschieben, kann aber auch von alleine auswandern.

Immer diese Politik

Doch nicht nur die Außen-, auch die Innenpolitik soll mir graue Haare bereiten. So färben Ethiken à la »militaristisch« zwar auf meine Bevölkerung ab, die meisten Bürger eines Imperiums erben dessen Wesenszüge – aber nicht alle. Je weiter eine Kolonie von der Heimatwelt entfernt ist, desto mehr können die Ansichten der Bewohner abweichen. Unzufriedene Bevölkerungsgruppen bleiben dann nicht zwangsläufig sesshaft, sondern können in andere, besser passende Reiche auswandern. Das kann ich auch verbieten – es sei denn, mein Volk besteht aus »Individualisten«, die sich nichts befehlen lassen. Um Wutbürger zu besänftigen, sollte ich ihre Forderungen erfüllen. Falls etwa mein Imperium die Sklaverei erlaubt, könnten liberale Kolonisten deren Abschaffung verlangen. Das würde jedoch die sklavenhaltende Kernbevölkerung verärgern – schwierig. Solche landesweiten Entscheidungen treffe ich in Form von Edikten, deren Erlass »Einfluss« kostet – meine politische Ressource. Die gewinne ich beispielsweise, indem ich andere Völker zu Erzfeinden erkläre: Es geht nichts über eine äußere Bedrohung, um die eigene Bevölkerung im Zaum zu halten. Und wenn Randwelt-Separatisten dennoch keine Ruhe geben und Autonomie oder sogar Unabhängigkeit für ihre Kolonie fordern – nun, dann kann ich ja mal die Flotte vorbeischicken.

Die Katastrophe zum Schluss

In der dritten und letzten Spielphase – wenn mein Imperium so mächtig ist, dass normale Rivalen keine Bedrohung mehr sind – wirft mir Stellaris einen letzten Knüppel zwischen die Beine: die galaktische Katastrophe. Derzeit sind drei Typen geplant: Wer fortschrittliche Hyperraum-Technologie erforscht, lockt womöglich mächtige Invasoren aus einer anderen Dimension an. Wer Roboter als loyale Fabrikarbeiter baut und dann schrittweise klüger macht, damit sie auch Forschungspunkte abwerfen, riskiert eine Rebellion der Maschinen. Und wer einfach nur Pech hat, wird von einem Alien-Schwarm überfallen, der von außen in die Galaxis eindringt. Hat da jemand Tyraniden oder Zerg gesagt? Ein vierter Katastrophentyp ist angedacht, wird es zum Release aber wohl nicht ins Spiel schaffen: Eines der zerfallenden Uralt-Imperien könnte zu neuem Glanz erwachen und auf Eroberungstour gehen. Oder zwei alte Imperien könnten einander bekriegen – und die jüngeren Völker zwischen den Fronten wie Fliegen zerquetschen. ★


Raumstationen lassen sich mit Modulen erweitern, etwa mit Jägerhangars zur Piratenabwehr.



Michael Graf
@Greu_Lich

Ich habe ja schon häufiger davon geschwärmt, dass Paradox Stellaris offenbar gezielt für mich entwickelt. Denn das Weltraum-Strategiespiel ermöglicht vieles, was ich mir im Genre immer gewünscht habe – von Föderationen über innenpolitische Konflikte bis hin zu knackigen Endgame-Herausforderungen. Ich freue mich schon auf die »Kopfgeschichten«, die aus dieser Vielfalt entstehen. Dass Stellaris Einarbeitungszeit fressen wird, war mir klar. Das gehört ja zum Reiz der Paradox-Spiele. Muss. Jahresurlaub. Auf. Mai. Legen.

Spannend wird noch, ob die Zufallselemente nicht doch übertrieben sind. Es dürfte ja cool sein, immer auf andere Widersacher zu stoßen, und ich bin zuversichtlich, dass die Würfelrivalen individuell wirken werden – bei den Fürsten von Crusader Kings 2 funktioniert das auch. Was so aber fehlt, ist ein partienübergreifender Hassgegner wie die elenden Elerianer von Master of Orion 2! Und als wenig frustresistenter Spieler könnte ich mich dann eben doch ärgern, wenn ein wichtiger Fortschritt partout nicht im Forschungsmenü auftauchen will.

Zudem hängt viel an KI und Balance: Wenn die Computergegner und Föderationsfreunde mit ihren Flotten herumirren, wenn es überflüssige Forschungsziele gibt, wenn die Endgame-Katastrophen zu leicht oder zu hart werden, dann wird Paradox nachjustieren müssen. Dass sie das können, haben sie schon bei Hearts of Iron 3 und Europa Universalis 4 gezeigt – es könnte nur dauern. Wie fertig und ausgereift Stellaris erscheinen wird, steht zum Glück nicht in den Sternen. Es steht im Kalender unter »Mai«.

 »Stellaris« nennt sich auch eine Kurzgeschichtenserie im deutschen Groschenroman-Universum »Perry Rhodan«.

GameStar digital

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



IM ABOSHOP SPAREN

GameStar.de/shop

12 Ausgaben nur 34,99€

EINE APP FÜR ALLES

GameStar und Sonderhefte komfortabel in einer App kaufen und lesen

HEFTVIDEOS

Alle GameStar-Videos der jeweiligen Ausgabe als Stream dabei

ARCHIV

Zugriff auf komplettes GameStar-Heftarchiv während Abolaufzeit*

JETZT DOWNLOADEN

www.gamestar.de/epaper

Get it on Google play

Available on the App Store

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

GameStar erscheint im Verlag Webedia Gaming 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

DEINE STADT.
DEINE HEIMAT.
DEIN KRIEG.



DAMBUSTER STUDIOS

DIE REVOLUTION BEGINNT AM 20. MAI

HOMEFRONT®
THE REVOLUTION



XBOX ONE PS4 PC [Homefront-Game.com] [HomefrontGame]

© 2016 and published by Deep Silver, a division of Koch Media, Austria. Developed by Deep Silver Dambuster Studios. Homefront, Deep Silver and their respective logos are trademarks of Koch Media GmbH. Portions of this software are included under license © 2004-2016 Crytek GmbH. All rights reserved. Crytek, CryEngine and their respective logos are trademarks of Crytek Group. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. All rights reserved. "PS", and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company.

DEEP SILVER



DAS TEAM

Die Frage des Monats stammt dieses Mal von unserem Leser Christoph Kriegl.



Heiko

Heiko Klinge, Chefredakteur

@HeikosKlinge

ZULETZT GEHÖRT Die Kollegen-Playlists auf dem neuen GameStar-Spotify-Kanal: https://open.spotify.com/user/GameStar_de
ZULETZT GESEHEN Muse live. Finde die Musik nur so mittel, aber was für eine grandiose Show!
ZULETZT GEDACHT Ob's wohl eine VR-Unfallversicherung gibt? Seit in der Redaktion ständig VR-Brillen aufgesetzt werden, hat die Quote der Erschreck-Streiche nämlich ganz schön zugenommen.

ZEITREISE IN DIE VERGANGENHEIT. WELCHES GESCHICHTLICHE EREIGNIS WÜRDET IHR GERNE MITERLEBEN?

Die deutsche Wiedervereinigung. Nochmal. Das gemeinsame Glücksgefühl am Grenzübergang ist eine meiner schönsten Kindheitserinnerungen.

Michael Graf, Chefredaktion

@Greu_Lich

ZULETZT GELESEN Honor Harrington: Fields of Honor. Zieht sich etwas.
ZULETZT GESEHEN Das wie immer wundervolle Wien und das putzige Sopron, Ungarn.
ZULETZT GEDACHT Es dürfte gerne mehr Spiele geben, die in Wien angesiedelt sind. Grand Theft Fiaker oder so.

ZEITREISE IN DIE VERGANGENHEIT. WELCHES GESCHICHTLICHE EREIGNIS WÜRDET IHR GERNE MITERLEBEN?

Die Französische Revolution. All das Intrigieren und Taktieren hinter den Kulissen massiver gesellschaftlicher Veränderungen finde ich enorm spannend. Also von außen betrachtet.

Micha





Sebastian

Sebastian Stange, Redakteur

@GameStar_de

ZULETZT GEHÖRT Joey Bada$$: 1999.
ZULETZT GESEHEN Parks & Recreation. Ich habe alle Staffeln wie im Rausch hintereinander weg verschlungen. Eine fantastische Serie.
ZULETZT GEDACHT Teilen macht Spaß!

ZEITREISE IN DIE VERGANGENHEIT. WELCHES GESCHICHTLICHE EREIGNIS WÜRDET IHR GERNE MITERLEBEN?

Woodstock. Und nicht die 99er-Neuauflage, sondern das Original-Festival. Wegen der Musik, des Zeitgeistes sowie der damaligen Kunst und Kultur. Dieses Ereignis wird heute noch zitiert. Der Name »Woodstock« bedeutet etwas. Und das würde ich zu gern selbst erlebt haben. Oder ach – eigentlich wäre mir jeder beliebige Tag der 50er bis 70er in den USA recht.

Andre Peschke, Chefredaktion

@GameStar_de

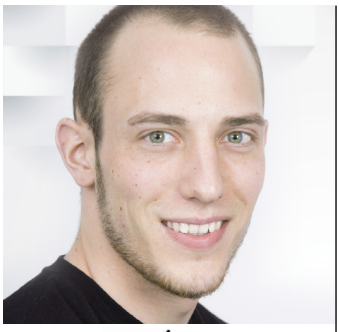
ZULETZT GEHÖRT The Compliments von The Lonely Island. Hätte ich gern als unseren Youtube-Trailer.
ZULETZT GESEHEN Daredevil, Staffel 2. Nett, aber warum man den Punisher ... was? Spoiler? Oh ... also die eine Sache da fand ich nicht gut.
ZULETZT GEDACHT Ohne Maurice hat das Leben keinen Sinn.

ZEITREISE IN DIE VERGANGENHEIT. WELCHES GESCHICHTLICHE EREIGNIS WÜRDET IHR GERNE MITERLEBEN?

Die GameStar-Gründung! Als die Erstausgabe auf der Haut eines Dinosauriers aufgezeichnet wurde, den Jörg Langer mit bloßen Händen erwürgt hat. Wurde mir so erzählt!

André







Jan Purrucker, Redakteur

@TheSt0ke

ZULETZT GEHÖRT Ali As: Euphoria. Solide, hatte mir nach den ersten Singles aber deutlich mehr Innovation davon erwartet.
ZULETZT GESPIELT Trackmania Turbo. Eins der wenigen Rennspiele, die mir gefallen und sich mit Tastatur besser steuern als mit Gamepad.
ZULETZT GEDACHT Ewig nicht mehr krank, dann aber richtig. Erinnert mich an die Folge Malcolm Mittendrin, als es Lois erwischt.

ZEITREISE IN DIE VERGANGENHEIT. WELCHES GESCHICHTLICHE EREIGNIS WÜRDET IHR GERNE MITERLEBEN?
Die Mondlandung war sicher eindrucksvoll, aber uns bleibt ja noch der Mars. Generell fände ich eine Reise in die Zukunft spannender. Teleportation, Cyborgs, Hoverboards etc.

Johannes Rohe, Redakteur

@DasRehRohe

ZULETZT GELESEN The Wheel of Time. Irgendwie ist Fantasy doch immer gleich. Trotzdem super.
ZULETZT GESPIELT Verschiedene VR-Spiele mit der HTC-Vive. Muss ich haben!
ZULETZT GEDACHT Ich brauche eine Wohnung mit separatem VR-Zimmer, einen neuen PC und eine Vive. Ich muss Lotto spielen.

ZEITREISE IN DIE VERGANGENHEIT. WELCHES GESCHICHTLICHE EREIGNIS WÜRDET IHR GERNE MITERLEBEN?
Die Schlacht am Trasimenischen See, Azincourt, Trafalgar, Waterloo, Antietam, also historische Schlachten verschiedener Epochen. Nicht aus Sensationslust, sondern um vergangene Kriegstaktiken mit eigenen Augen zu sehen.









Petra Schmitz, Leitende Redakteurin

@Flausensieb

ZULETZT GEHÖRT Barbara, Barbara, we face a shining future. Neues Underworld-Album.
ZULETZT GESEHEN Thomas Heatons und Mike Brownes Fotografie-Videos auf YouTube. Kann ich nicht genug von bekommen.
ZULETZT GEDACHT Doom kommt, neue Grafikkarte muss auch kommen.

ZEITREISE IN DIE VERGANGENHEIT. WELCHES GESCHICHTLICHE EREIGNIS WÜRDET IHR GERNE MITERLEBEN?
Oh, da müsste ich ganz weit zurück. Zum Moment, da es einem unserer Vorfahren das erste Mal gelang, Feuer selbst zu entzünden. So mit Steinen und Funken. Ich würde ihm lobend auf die Schulter klopfen, mein Zippo zücken und mir eine ... ach, ich rauche ja gar nicht mehr.

Maurice Weber, Trainee

@Froody42

ZULETZT GESEHEN Endlich mal Mad Max: Fury Road. Sehr stilvoller Film, das.
ZULETZT GELESEN Auf Leserempfehlung: Lost Stars. Ein feines Star-Wars-Buch.
ZULETZT GEDACHT Oh Gott, meine letzte Teamseite. Gehabt euch wohl allerseits.

ZEITREISE IN DIE VERGANGENHEIT. WELCHES GESCHICHTLICHE EREIGNIS WÜRDET IHR GERNE MITERLEBEN?
Ich war ja immer schon der Meinung, dass ich mich auf dem Gipfel der Dekadenz ganz wunderbar im alten Rom zurecht gefunden hätte. Aber bitte vor dem Barbarenunfug.









Markus Schwerdtel, Chefredaktion

@kargbier

ZULETZT GEHÖRT Die GameStar-Spotify-Playlists mit den Tipps der Kollegen.
ZULETZT GELESEN Diverse Festival-Websites.
ZULETZT GEDACHT Vielleicht stimmt der blöde Spruch »Sommerkörper werden im Winter gemacht« ja doch?

ZEITREISE IN DIE VERGANGENHEIT. WELCHES GESCHICHTLICHE EREIGNIS WÜRDET IHR GERNE MITERLEBEN?
Die Renaissance! Denn da hat sich Europa langsam aus dem dunklen Mittelalter geschält, Genies wie Leonardo da Vinci und Michelangelo hoben die Gedankenwelt aus den Angeln. Das muss eine tolle Zeit gewesen sein. Vielleicht spiele ich auch einfach mal wieder Assassin's Creed 2 durch.

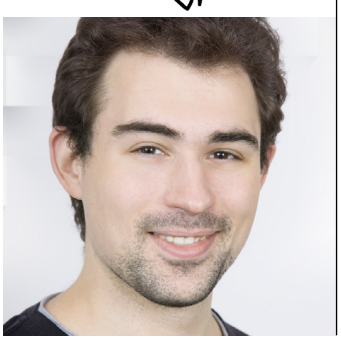
Dimitry Halley, Redakteur

@dimi_halley

ZULETZT GEHÖRT Die Boss-Musik von Dark Souls 3. Immer und immer wieder.
ZULETZT GELESEN Arthas von Christie Golden. Habe Warcraft zwar nie gespielt, aber die Bücher sind echt ganz cool.
ZULETZT GESPIELT Zum ersten Mal Heroes of the Storm. Hab ja schon bei Dark Souls gemerkt, dass mir Verlieren Spaß macht.

ZEITREISE IN DIE VERGANGENHEIT. WELCHES GESCHICHTLICHE EREIGNIS WÜRDET IHR GERNE MITERLEBEN?
Ganz ehrlich? Die Jesus-Kreuzigung. Bin zwar kein religiöser Mensch, wüsste aber gern, was wirklich an der Sache dran ist. Und ich würde Judas erzählen, dass das mit den 30 Silberlingen langfristig keine gute Image-Strategie ist.









Nils Raettig, Redakteur

@nraettig

ZULETZT GESEHEN München von oben im Alten Peter. Hat ja nur drei Jahre gedauert, bis ich's mal dahin geschafft habe.
ZULETZT GEROCHEN Feinstes Grillfleisch. Und Algenentferner. Zum Glück nicht gleichzeitig.
ZULETZT GEDACHT Ich liebe es, zu schreiben, aber Videobearbeitung ist auch was Feines.

ZEITREISE IN DIE VERGANGENHEIT. WELCHES GESCHICHTLICHE EREIGNIS WÜRDET IHR GERNE MITERLEBEN?
Den WM-Sieg 1974. Die 70er hätte ich eh gerne mitbekommen und die WM 2006 war schon großartig – zumindest bis zum Halbfinale. Was könnte es da Schöneres geben, als im eigenen Land den Titel zu holen, und dann auch noch gegen die Holländer?

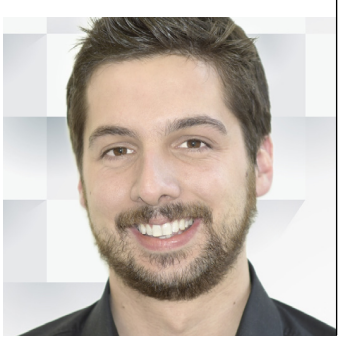
Michael Obermeier, Redakteur

@GameOvermeier

ZULETZT GEHÖRT Sigruns subtilen Hinweis, die Teamseite endlich auszufüllen. Ähem.
ZULETZT GELESEN Handbuch zur CPU-Kühler-Montage. Bin fast bei der Hälfte. Spannender Stoff.
ZULETZT GEDACHT Wie bringe ich meinem neuen PC schonend bei, dass ich vielleicht gar nicht auf Windows 10 upgraden will? Er fragt inzwischen jeden Tag.

ZEITREISE IN DIE VERGANGENHEIT. WELCHES GESCHICHTLICHE EREIGNIS WÜRDET IHR GERNE MITERLEBEN?
Ich hatte schon immer ein Faible für den Wilden Westen. Also vielleicht die Geburt von diesem Indianerhäuptling Pierre Brice.





GENRE-CHARTS

Action-Charts

Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
1	**Grand Theft Auto 5**	92	Open-World-Action	Rockstar Games
2	**Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain**	92	Open-World-Action	Konami / Kojima Productions
3	**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 CALL OF DUTY: BLACK OPS 3

Die ärgsten technischen Macken, die anfangs den Spielspaß von Black Ops 3 trübten, gehören der Vergangenheit an. Wir werten um fünf Punkte auf.

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
NEU 3	**Day of the Tentacle Remastered**	90	Adventure	LucasArts / Double Fine
NEU 4	**Path of Exile: Ascendancy**	89	Action-Rollenspiel	Grinding Gear Games
5	**Deponia Doomsday**	89	Adventure	Daedalic

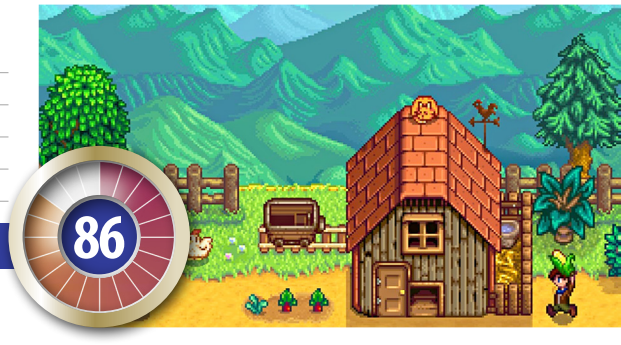


EMPFEHLUNG DER REDAKTION DAY OF THE TENTACLE REMASTERED

Ein Klassiker, stilsicher modernisiert, zum fairen Preis. Auch ohne Nostalgiebonus ein tolles Adventure voller Humor und skurriler Figuren.

Strategie-Charts

Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
1	**Civilization 5 Collection**	90	Rundenstrategie	2K / Firaxis
2	**Starcraft 2: 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	**XCOM 2**	88	Rundenstrategie	2K / Firaxis



EMPFEHLUNG DER REDAKTION STARDEW VALLEY

Stardew Valley ist ein malerischer Landausflug mit unglaublich motivierender Spielmechanik. Wer einmal dort ist, kommt so bald nicht zurück.

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
NEU 5	**Trackmania Turbo**	87	Rennspiel	Nadeo



EMPFEHLUNG DER REDAKTION TRACKMANIA TURBO

Ebenso zugängliche wie gewitzte Rennspiel-Sause, die vor allem im Multiplayer-Bereich mächtig Gas gibt und noch dazu prima aussieht.



TEST

SO WERTEN WIR

Genre: **Action** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Remedy**
Termin: **5.4.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 16 Jahren**
Spieldauer: **9 Stunden** Preis: **70 Euro** DRM: **ja (Windows Store)**

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.

QUANTUM BREAK

1 SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5-4460 / AMD FX-8350	Core i5-4690 / AMD FX-8370
Geforce GTX 760 / Radeon R7 260X v3	Geforce GTX 980 Ti / Radeon R9 FURY X
8 GB RAM, 55 GB Festplatte, Win 10	16 GB RAM, 55 GB Festplatte, Win 10

2 PRÄSENTATION

+ sehr detaillierte Levels + zahlreiche zerstörbare Umgebungsobjekte + spektakuläre Partikel- und Spezialeffekte + wuchtiger, stets passender Sound − Unschärfefilter nicht abschaltbar

SPIELDESIGN

+ extrem spaßige Zeitkräfte + actionreiche Schießereien + Minirätsel und Geschicklichkeitseinlagen + Entscheidungen mit jeweils unterschiedlichen Videoszenen − häufig zu defensive KI-Gegner

BALANCE

+ jedes Spielelement wird gut eingeführt + drei Schwierigkeitsgrade + gute Mischung aus Story, Kämpfen und ruhigen Abschnitten − gen Ende plötzlicher Anstieg der Anspruchskurve

ATMOSPHÄRE / STORY

+ packende Zeitreisegeschichte + profilstarke Charaktere + Live-Action-Episoden beleuchten Antagonisten + befriedigendes Storyfinale + viele optionale Hintergrundinformationen

UMFANG

+ fünf Akte mit insgesamt 14 Kapiteln + Hunderte Sammelgegenstände + Wiederspielwert durch Entscheidungen + ca. 90 Minuten Serie mit Bonusszenen − vergleichsweise kurze Spielzeit

3 ABWERTUNG

Die PC-Version von Quantum Break hat mit Performance-Problemen zu kämpfen, teilweise kommt es zu starken Einbrüchen der fps. Deswegen ziehen wir fünf Punkte von der Wertung ab.



FAZIT

4 **Quantum Break ist ein klasse inszeniertes Action-Erlebnis, wirkt auf dem PC aber nicht ganz so spektakulär wie auf der Xbox One.**



Quantum Break

EINE FRAGE DER ZEIT



GameStar für Story

Genre: **Action** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Remedy** Termin: **5.4.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **9 Stunden** Preis: **70 Euro** DRM: **ja (Windows Store)**

Auf DVD: Test-Video

Ist Quantum Break das erste gewichtige Spiel-Argument für die Installation von Windows 10?

Von Mirco Kämpfer, Heiko Klinge und Nils Raettig

Als mir im Test zu Quantum Break die Kollegen über die Schulter schauen und ich in einer hitzigen Ballerei gerade ein ganzes Sturmgewehrmagazin in einen Feind pumpe, sind sich alle einig: »Mein Gott, sieht das super aus!« Man kann es tatsächlich nicht anders sagen: Remedys neuester Actionkracher ist ein Augenöffner! Das galt schon für die Xbox-One-Version und ja, es gilt auch für die PC-Umsetzung.

Doch die Macher von Max Payne und Alan Wake wissen natürlich, dass ein hübsches Grafikgewand allein nicht ausreicht, und setzen bei Quantum Break daher auf knifflige Storyentscheidungen, viel explosive Action, eine Prise Romantik und jede Menge Drama.

Obendrein zerrten die Finnen einige namhafte Hollywood-Schauspieler wie Lance Reddick (»Lost«), Dominic Monaghan (»Der Herr der Ringe«) sowie Aidan Gillen (»Game of Thrones«) vor die Kamera, produzierten eine eigene Mini-Serie und woben sie in den narrativen Faden des Spiels ein. Klingt zumindest in der Theorie nach einem echten Blockbuster. Und in der Praxis?

Delle im Raum-Zeit-Kontinuum

Eigentlich wollte sich Jack Joyce im Urlaub entspannen. Doch als ihn eines Tages sein alter Kumpel Paul Serene um Hilfe bittet, packt Jack seine Sachen und macht sich auf ins Städtchen Riverport. Der Grund für den Besuch: Paul arbeitet im Labor der Riverport-Universität zusammen mit Jacks Bruder und Wissenschaftler William an einer Zeitmaschine. Und obwohl die Tests noch nicht abgeschlossen sind, will Paul mit Jacks Unterstützung beweisen, dass die Maschine funktioniert.

Man muss kein Quantenphysiker sein, um zu erahnen, was als Nächstes passiert. Das Experiment geht in die Hose, eine gewaltige Explosion zertrümmert das Raum-Zeit-Gefüge. Mit verheerenden Konsequenzen: Seit dem Unfall friert die Zeit immer wieder ein, Vögel erstarren in der Luft, der einst pulsierende Großstadtverkehr liegt lahm. Obendrein kann Jack ab sofort mit Superkräften die Zeit manipulieren, Paul hingegen ist plötzlich um 17 Jahre gealtert und zum Chef des zwielichtigen Monarch-Konzerns aufgestiegen. Keine fünf Minuten nach dem Vorfall wimmelt es im Labor der Uni von Monarch-Schergen, die Jack um jeden Preis ausschalten wollen.

Spiel und TV-Serie in einem Paket

Wer jetzt »Hä?« denkt, dem geht es genauso wie dem überrumpelten Jack. Doch keine Angst, das ist gewollt. Wie in einer guten Mystery-Serie erschließen sich dem Spieler die Zusammenhänge erst nach und nach. Wie es mit Jack, Paul und William weitergeht, erfahre ich einerseits in hübsch inszenierten Ingame-Zwischensequenzen, andererseits aber auch in insgesamt vier, jeweils rund 22 Minuten langen Live-Show-Episoden (siehe Kasten). Der Clou: Während ich



Die Icons rechts repräsentieren die Zeit-Fertigkeiten, momentan ist der Zeitschild aktiviert, der gegnerische Kugeln abprallen lässt.



Heiko Klinge
@HeikosKlinge

Auf der Xbox One habe ich Quantum Break mit einer ähnlichen Begeisterung durchgespielt wie Mirco. Beim zweiten Durchgang mit der PC-Version musste ich mir indes manches Mal die Augen reiben: Hatte ich das nicht alles viel schöner und spektakulärer in Erinnerung? Das Problem ist, dass sich Remedys storylastiger Deckungs-Shooter seine spektakulären Spezial- und Physikeffekte mit einigen Technik-Kompromissen erkauft, die auf der Konsole nun mal deutlich besser funktionieren als auf dem PC. Das gilt insbesondere für die Filter- und Unschärfe-Effekte. Was auf meinem Großbildfernseher zur filmshaften Inszenierung passt, sieht 50 Zentimeter vor dem Monitor grob und verwaschen aus.

Als clevere Mischung aus Mystery Thriller und Ballerei funktioniert Quantum Break auch auf dem PC, als Killer Applikation für den Windows 10 Store jedoch nicht. Dazu wirkt es zu wenig wie eine liebevolle Umsetzung, bei der die Möglichkeiten von modernen PCs auch voll ausgeschöpft werden. Und das wirkt sich auch auf die Wertung aus. Im Gegensatz zur zumindest diskussionswürdigen Preispolitik. Denn ob sechs bis acht Stunden hochklassige Shooter-Action nun 70 Euro wert sind oder nicht, muss jeder für sich selbst entscheiden.

im Spiel das Geschehen aus der Sicht von Jack erlebe, werden in den TV-Episoden vor allem die Antagonisten ausführlich beleuchtet. Dadurch bekomme ich einen guten Eindruck von den Motiven und Gefühlen der Gegenspieler.

Die deutschen Synchronstimmen hätten bei einigen Nebenfiguren zwar passender gewählt werden können, doch die aus Film und Serie bekannten Gesichter verleihen den Spielcharakteren angenehm Kontur und tragen maßgeblich zur Atmosphäre bei.

Entscheide dich!

Sicher sind die eingestreuten Filme nicht jedermanns Sache. Dass ich mich trotzdem immer wieder auf eine neue Folge freue, hat zwei Gründe: Zum einen bietet die Serie einen gelungenen Mix aus Schießereien, Verfolgungsjagden und Dialogen, zum anderen endet jede Folge stets mit einem Cliffhanger, der Lust auf mehr macht.

Im Laufe des Spiels muss ich vier Entscheidungen treffen, die sich sowohl auf das Spiel als auch auf die Serie auswirken. Am Ende jedes Spielaktes gibt's zwei vorgegebenen Aktionen, beispielsweise ob ich alle Zeugen des verunglückten Experiments beseitige oder für eine manipulative PR-Kampagne in den Medien Lügen verbreite. Krasse Änderungen oder gar einen gänzlich anderen

Schon am Anfang des Spiels treffen wir die Protestlerin Amy, die von den Monarch-Truppen gefangen wird. Was mit ihr geschieht, entscheiden wir als später als Monarch-Chef Paul Serene.

Handlungsverlauf darf man allerdings nicht erwarten. Die Story verläuft abgesehen von kleineren Abweichungen linear und mündet stets in einem vorgegebenen Ende.

Klar, eine Zeitreisegeschichte hat meist mehr (Logik-)Löcher als ein Schweizer Käse. Umso zufriedenstellender, wie sehr Remedy darauf geachtet hat, am Ende alle losen Fäden zusammenzuspinnen und offene Fragen zu beantworten. Wer alles bis ins letzte Detail verstehen will, sollte allerdings unbedingt die Augen nach den zahlreichen in der Welt verstreuten Sammelobjekten offenhalten, denn in den Dutzenden Tagebüchern, Mails und Audiologs findet man äußerst interessante. Die teils sehr langen Texte und Audio-Logs lassen sich auf dem PC dank Maus-Unterstützung in den Menüs und Textfenstern übrigens deutlich komfortabler konsumieren als auf der Konsole. Da Quantum Break zudem ähnlich wie The Witcher 3 automatisch das gerade verwendete Eingabegerät erkennt und die Bildschirmanzeigen sofort entsprechend anpasst, können wir je nach Spielsituation bequem zwischen Gamepad, Tastatur und Maus wechseln, ohne dafür in die Optionen gehen zu müssen.

Das Salz in der Suppe

Spielerisch kann man Quantum Break am ehesten mit einem Deckungs-Shooter vergleichen, obwohl das Actionspiel kaum etwas mit Gears of War, The Division und Konsorten gemein hat. Allein deswegen nicht, weil es weder ein richtiges Deckungssystem noch einen aktiven Deckungswechsel gibt. Vielmehr sucht Jack in geduckter Haltung automatisch Schutz hinter Umgebungsobjekten.

Das ist zunächst gewöhnungsbedürftig, ebenso wie die Tatsache, dass ich weder

Windows 10-Pflicht und technische Probleme der PC-Version

Um Quantum Break spielen zu können, benötigen Sie zwingend DirectX 12 und somit Windows 10, das Spiel erscheint außerdem nur im Windows Store als »Universal Windows App«. Das bedeutet einige technische Einschränkungen, beispielsweise erzwungenes V-Sync. Es gibt im Spiel allerdings auch Probleme, die über diese Einschränkungen hinausgehen. So kommt es teilweise vor, dass sich die FPS stark reduzieren, wenn die maximale Bildwiederholrate des Monitors nicht erreicht werden kann, was ein ruckeliges Spielgefühl zur Folge hat.

Rechner mit schneller Hardware sind davon naturgemäß weniger stark betroffen, da sie die maximale Bildwiederholrate des Monitors zuverlässiger halten können, außerdem hatten wir dieses Problem nicht in allen Spielszenen gleichermaßen. Wenn es auftritt, ist es allerdings sehr störend. Etwas Abhilfe können Monitore mit hoher Hertzzahl schaffen, die sind aber genau wie Highend-Hardware eher die Ausnahme als die Regel.

Das Bild wirkt außerdem auch in Full HD und bei maximalen Details nicht wirklich scharf, so dass man teils das Gefühl hat, gar nicht wirklich in nativer Full HD-Auflösung zu spielen. Das hängt vermutlich einerseits mit Filtern für Unschärfe und eine gewisse Körnung zusammen, die einen filmischen Look erzeugen sollen. Andererseits ist es aber auch denkbar, dass auf dem PC eine ähnliche Render-Technik wie auf der Xbox One eingesetzt wird, die aus vier per MSAA geglätteten 720p-Bildern ein 1080p-Bild erzeugt. Wir stehen bereits mit Microsoft und Entwickler Remedey in dieser Frage in Kontakt. Bei den Effekten setzt das Spiel zwar gleichzeitig teilweise neue Maßstäbe, wir hätten uns aber zumindest gewünscht, die angesprochenen Filter manuell ein- oder ausschalten zu können. Hinzu kommen kleinere optische Ausrutscher wie flimmernde Texturen oder plötzliche auftauchende Objekte.

Aufgrund der technischen Probleme ziehen wir bei der Wertung von Quantum Break insgesamt fünf Punkte ab, wobei dafür primär die verbesserungswürdige Performance des Spiels selbst auf flotten Rechnern ausschlaggebend ist. Auf gamestar.de finden Sie einen separaten Artikel mit einer ausführlicheren Analyse zur Technik des Spiels.

Alan Wake (engl. »wake« = wach) hingegen leidet unter Schlafproblemen bzw. Albträumen.



Wenn ein gepanzerter Monarch Agent samt Schrotflinte derart nahe herankommt, sollte Jack schleunigst seine Zeitfähigkeiten einsetzen.

blind aus der Deckung heraus feuern noch einfach aus der Hüfte schießen kann, sondern Gegner grundsätzlich per rechter Maustaste anvisieren muss. Ebenfalls ein Erbe der offenkundig ursprünglich auf Gamepads ausgelegten Steuerung: Beim Zielen reduziert Quantum Break automatisch und nicht deaktivierbar die Maus-Sensitivität. Das sorgt zumindest in den ersten Schusswechseln für einige Irritationen. Hat man sich damit jedoch erstmal angefreundet, spielen sich die Ballereien auch auf dem PC deutlich dynamischer als etwa in The Division, weil es deutlich seltener zu langweiligen Stellungskämpfen kommt und ich ständig die Position wechseln muss.

Mit (Maschinen-)Pistolen, Sturmgewehren und Schrotflinten ballere ich mich durch abwechslungsreiche Schauplätze wie ein Forschungslabor, die Universität, eine Baustelle und sogar ein Schwimmbad. Die Waffen gehören zwar allesamt zum Shooter-Standard, doch den Reiz der Gefechte machen ohnehin die sechs unterschiedlichen Zeitkräfte aus.

Bevor auch nur die erste Kugel durch die Luft saust, kommt der Zeitblick zum Einsatz. Der aktiviert eine Art Röntgensicht, sodass ich Gegner und Munitionskisten sogar durch Wände hindurch erkenne und somit stets den Überblick im Gefecht behalte. Sollte es brenzlig werden, errichte ich per Zeitschild eine schützende Kuppel um mich herum, die sämtlichen Schaden schluckt. Das gibt mir die Möglichkeit, die Zeitexplosion aufzuladen – einen mächtigen Energieimpuls, der Feinde zurückschleudert.

Ebenfalls nützlich ist der Zeitstopper, eine Art Granate, mit der ich Gegner praktisch einfrieren und anschließend durchlöchern kann. Der Whoosh sowie der Rush erlauben es mir hingegen, schnell aus der der Gefahrenzone zu sprinten. Halte ich währenddessen die Zieltaste gedrückt, wird die Zeit kurzfristig stark verlangsamt und ich kann in bester Max-Payne-Bullettime-Manier blaue Bohnen verteilen. Was für ein Spaß!

Wer mit Maus und Tastatur spielen möchte, muss allerdings etwas mehr Eingewöhnungszeit einplanen als mit dem Gamepad. Allein schon, weil zum klassischen WASD eben noch vier (frei konfigurierbare) Tasten für die Zeitfähigkeiten hinzukommen, die ich gerade im späteren Spielverlauf auch alle benötige und miteinander kombinieren muss. Und das Zielen per Maus sorgt zwar für mehr Dynamik und Spannung in den Schießereien, aber zumindest anfangs auch für manch fehlplatzierten Zeitstopper, weil das Fadenkreuz hier direkt auf einem Gegner landen muss, obwohl es sich technisch gesehen um einen Flächenangriff handelt. Unter dem Strich hat Remedy angesichts der vielen Fähigkeiten dennoch einen ordentlichen Job bei der Steuerung gemacht.

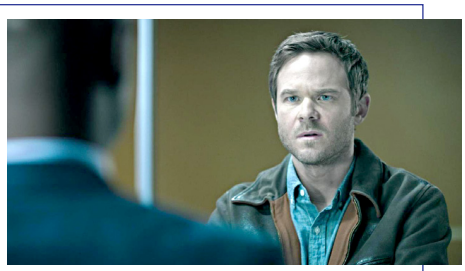
Monitor ist nicht gleich Fernseher

Die Kämpfe fühlen sich dank des befriedigenden Trefferfeedbacks hervorragend an. Ich spüre die Wucht jeder einzelnen Kugel, fühle die Kraft jeder einzelnen Fähigkeit. Auch, weil Gegner realistisch herumwirbeln, stolpern oder in Deckung humpeln.

Am beeindruckendsten ist aber die bereits angesprochene tolle Präsentation. Wenn ich per Zeitstopper die Zeit einfriere, mit meiner MP explosive Fässer zersiebe und anschließend unter spektakulären Licht-, Physik- und Spezialeffekten das halbe Level in die Luft fliegt, klappt mir einfach die Kinnlade runter. Man merkt, dass Remedy unheimlich viel Arbeit in den Feinschliff gesteckt hat, zumal bei Zeitanomalien sogar der Sound verzerrt wird.

Auf dem PC wirkt Quantum Break allerdings nicht mehr ganz so spektakulär wie auf der Xbox One. Hauptgrund ist der nicht deaktivierbare Unschärfefilter samt Bildkörnung, der 50 Zentimeter vor dem Monitor naturgemäß deutlich störender ins Auge fällt, als drei Meter vor dem Großbildfernseher. Auch unschön flackernde Schatten sowie kleinere Grafik- und Animationsfehler, die uns in dieser Häufigkeit auf der One nicht begegnet sind, legen zumindest die Vermutung nah, dass es wohl doch nicht

So funktionieren die TV-Episoden



In Quantum Break sind Spiel und Film eng miteinander verflochten. Die Handlung wird zwischen den Spielabschnitten von jeweils rund 22 Minuten langen Filmen vorangetrieben. Insgesamt gibt es vier Episoden, die Filmschnipsel schließen stets nahtlos an einen Entscheidungspunkt an.

Die einzelnen Episoden starten nach der letzten Mission eines Aktes automatisch in einem Videoplayer, sodass wir jederzeit pausieren können. Im Menü haben wir außerdem die Möglichkeit, freigeschaltete Episoden erneut anzusehen.



Ein Beispiel für die gelegentlichen Rätsel: Per Zeitstopper frieren wir eine flexible Hebebühne ein, sodass wir genügend Zeit für den Sprung auf das gegenüberliegende Baugerüst haben.

ganz so einfach ist, ein Spiel per Universal Windows App parallel für Xbox und Windows 10 zu entwickeln.

Kleine Balanceschwächen

Die Spezialfähigkeiten machen die Ballereien zwar zu einer wirklich grandiosen Erfahrung, den guten Jack für unseren Geschmack zumindest auf dem normalen Schwierigkeitsgrad aber auch einen Tick zu mächtig. Zwar sind die Gefechte sowie das Gegneraufkommen genau richtig dosiert, damit es nicht zu Abnutzungserscheinungen kommt, doch insbesondere die ersten Spielstunden werden Shooter-Veteranen unterfordern. Denn die eher defensiv agierende künstliche Intelligenz lässt sich leichter austricksen als ein blindes Huhn, Gegner versuchen nur selten, mich einzukesseln oder mir gar in den Rücken zu fallen.

Anspruchslos oder gar langweilig wird Quantum Break deswegen aber nicht. Jack verträgt zum einen nur wenige Treffer, zum anderen gibt es neben dem herkömmlichen Soldaten-Kanonenfutter auch enorm treffsichere Scharfschützen sowie spezielle Monarch-Truppen, die ebenfalls die Zeit manipulieren können.

Spätestens die dicken Elite-Gegner, die ausschließlich am Rücken verwundbar sind, zwingen mich, auch wirklich jede einzelne Zeitfähigkeit einzusetzen – allein schon wegen der Abklingzeit der jeweiligen Superkräfte. Praktischerweise kann ich Jacks Talente im Laufe des Spiels mit im Level versteckten Chrononquellen upgraden und somit beispielsweise die Dauer oder den Schaden erhöhen. Großartige Auswirkungen auf meine Spielweise hat das zwar nicht, motivierend ist die Suche nach weiteren Chrononquellen aber allemal.

Generell macht die Lernkurve ab der zweiten Spielhälfte einen kleinen Sprung, ehe sie ein befriedigendes Niveau erreicht. Trotzdem: Wer in Spielen eine Pistole auch nur annähernd gerade halten kann, sollte direkt auf dem dritten Härtegrad anfangen und in den späteren Levels gegebenenfalls auf »normal« umsteigen.

Zeit für Zeitspielchen

Abgesehen von kleineren Balanceschwächen gelingt den Entwicklern ein exzellenter Spagat zwischen feurigen Schusswechseln sowie angenehmen Rätsel- und Geschicklichkeitseinlagen. Da muss ich etwa im richtigen Moment über die in einer Zeitschleife gefangenen Trümmer einer einstürzenden Brücke springen oder durch das Wrack eines riesigen Schiffes kraxeln.

Hin und wieder kommen sogar cool inszenierte Zeitmanipulationen ins Spiel. Ich soll etwa auf das Dach eines mit Graffitis verzierten Gebäudes steigen, finde aber keine Kletterhilfe. Drehe ich die Zeit zurück, bemerke ich, dass in der Vergangenheit allmählich das Graffiti verschwindet, an der Fassade aber nun ein Müllcontainer steht, der in der Gegenwart bereits weggeschoben wurde – logisch, die Sprayer müssen ja auch irgendwo hinaufgekommen sein.

Die Schießereien sind ebenso spaßig wie spektakulär, die Story unterhält bis zum befriedigenden Finale, kleine Rätsel- und Geschicklichkeitseinlagen sorgen für genau die richtige Dosis Abwechslung, und die Präsentation setzt vor allem in Sachen Physik- und Spezialeffekten neue Maßstäbe bei Deckungs-Shootern. Allerdings ist das Spektakel je nach Spielweise bereits nach acht bis zehn Stunden vorbei – die TV-Episoden mit eingerechnet. Doch diese acht bis zehn Stunden haben es in sich, versprochen! ★



Mirco Kämpfer
@MirCommander

Noch vor einem Monat schrieb ich in meiner Vorschau zu Quantum Break: »Die Action ist spektakulär, hoffentlich kann da die Story mithalten.« Jetzt weiß ich: Ja, die Story kann nicht nur mithalten, sie gehört auch mit zum Spannendsten, was ich seit langer Zeit erlebt habe. Das liegt vor allem an den profilstarken Charakteren und der cool gemachten Live-Action-Serie. Nach jedem Kapitel habe ich einer neuen Episode regelrecht entgegengefiebert, um zu erfahren, wie es weitergeht.

Inzwischen weiß ich aber auch, dass die Storyentscheidungen keinen signifikanten Einfluss auf den Handlungsverlauf haben. Das habe ich allerdings auch nie erwartet. Ich freue mich nun trotzdem darauf, das Spiel noch einmal auf schwer und mit anderen Entscheidungen durchzuspielen. Ohnehin kann ich mich an dem fulminanten Actionspektakel nicht sattsehen, trotz der leichten Technikprobleme der PC-Version.

Allerdings muss man sich im Klaren sein, dass Quantum Break ein stets linearer, story-lastiger und vergleichsweise kurzer Shooter ist. Und genau deswegen wird es die Geister spalten. Wer jedoch auf cool inszenierte Popcorn-Action steht, bekommt meiner Meinung nach derzeit nichts Besseres. Auf meiner persönlichen Favoritenliste steht Remedys Zeitreise-Shooter jedenfalls ganz weit oben.

QUANTUM BREAK

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5-4460 / AMD FX-8350	Core i5-4690 / AMD FX-8370
Geforce GTX 760 / Radeon R7 260X v3	Geforce GTX 980 Ti / Radeon R9 FURY X
8 GB RAM, 55 GB Festplatte, Win 10	16 GB RAM, 55 GB Festplatte, Win 10

PRÄSENTATION

+ sehr detaillierte Levels + zahlreiche zerstörbare Umgebungsobjekte + spektakuläre Partikel- und Spezialeffekte + wuchtiger, stets passender Sound − Unschärfefilter nicht abschaltbar

SPIELDESIGN

+ extrem spaßige Zeitkräfte + actionreiche Schießereien + Minirätsel und Geschicklichkeitseinlagen + Entscheidungen mit jeweils unterschiedlichen Videoszenen − häufig zu defensive KI-Gegner

BALANCE

+ jedes Spielelement wird gut eingeführt + drei Schwierigkeitsgrade + gute Mischung aus Story, Kämpfen und ruhigen Abschnitten − gen Ende plötzlicher Anstieg der Anspruchskurve

ATMOSPHÄRE / STORY

+ packende Zeitreisegeschichte + profilstarke Charaktere + Live-Action-Episoden beleuchten Antagonisten + befriedigendes Storyfinale + viele optionale Hintergrundinformationen

UMFANG

+ fünf Akte mit insgesamt 14 Kapiteln + Hunderte Sammelgegenstände + Wiederspielwert durch Entscheidungen + ca. 90 Minuten Serie mit Bonusszenen − vergleichsweise kurze Spielzeit

ABWERTUNG

Die PC-Version von Quantum Break hat mit Performance-Problemen zu kämpfen, teilweise kommt es zu starken Einbrüchen der fps. Deswegen ziehen wir fünf Punkte von der Wertung ab.

85 -5

FAZIT

Quantum Break ist ein klasse inszeniertes Action-Erlebnis, wirkt auf dem PC aber nicht ganz so spektakulär wie auf der Xbox One.

80

Wobei die Entscheidungen genau genommen von seinem Widersacher Paul Serene (engl. »serene« = ruhig) getroffen werden.

Dark Souls 3

SCHWERER GEHT NICHT?

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **From Software** Termin: **12.4.2016** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Laut From Software soll Dark Souls 3 der schwierigste Serienteil sein. Stimmt das wirklich?

Von Dimitry Halley

Publisher Bandai Namco kennt die eigene Zielgruppe sehr genau. Unter anderem deshalb wurde mir auf einem Anspielevent in Hamburg explizit versichert, dass Dark Souls 3 der schwierigste Teil aller Zeiten werden soll. Nachdem ich zig Stunden mit dem Spiel verbracht habe, bin ich überrascht. Denn das stimmt so nicht. Ich würde sogar behaupten, dass der Abschluss der Souls-Trilogie der bisher leichteste Teil ist. Aber bevor jetzt einer »Casualisierung« schreit: Im Test zeige ich, warum Dark Souls 3 trotzdem unheimlich viel Spaß macht – und für welchen Spielertyp es genau das richtige ist.

Gestatten: Dimitry, Söldner-Lady

Damit man einschätzen kann, was für mich »schwer« oder »leicht« überhaupt heißt, hier ein paar Worte zu meinem Profil: Ich habe Unmengen von Stunden mit den Dark-Souls-Spielen und Bloodborne verbracht, den Erstling sogar mehrfach durchgespielt, mich in PvP-Kämpfe gestürzt und gemeinsam mit meinen Kumpels anderen Spielern im Koop geholfen (ich konnte den Four-Kings-Boss am Ende blind legen). Trotzdem gehöre ich nicht zur »Elite« der Souls-Spieler, habe nie einen »SL1-Run« versucht, also das Spiel ohne Levelaufstieg zu beenden. Und im PvP von Bloodborne kriege ich noch viel zu oft auf die Mütze. Wenn ich Dark Souls 3 spiele, kann ich (gemessen an den vielen Toden, die ich letztes Jahr beim Bloodborne-Test gestorben bin) relativ gut die Perspektive eines »durchschnittlichen« Souls-Enthusiasten einnehmen. Mit diesem Wissen als Grundlage will ich mich bei Dark Souls 3 trotzdem ein bisschen selbst herausfordern. Also erstelle ich mir anders als bei den meisten ersten Durchläufen keinen gepanzerten Ritter, sondern eine flinke Söldner-Dame namens Eris. Meine Heldenfigur trägt in jeder Hand ein kurzes Schwert und muss sich im Gefecht auf schnelles Ausweichen verlassen. Der Charaktereditor ist übrigens angenehm vertraut: Neben den üblichen kosmetischen Spielereien am Gesicht meiner jungen Dame (das ich im Lauf des Spiels dank Helm ohnehin nie wieder sehe) gibt es diverse Klassen, aus denen man wählt. Ein dicker Ritter startet mit ordentlich Stärke und einer starken Rüstung, der Assassine ist hingegen für gemeine Flüche in Kombination mit einem schnellen Schwert gewappnet. Und wie immer gibt's auch den nackten Bettler für Masochisten, der im Prinzip schon zu Beginn verskillt ist.



Asche aufs Haupt, und zwar volles Pfund!

Mit Eris betrete ich die neue Welt von Lothric – ein düsteres, apokalyptisches Fantasy-Setting, aus dem fast alles Leben gewichen scheint. Ich selbst erwache zu Beginn als



Iudex Gundyr ist der erste Boss und gleichzeitig ein Test, ob man für das Spiel bereit ist.



Einige unserer Kontrahenten sind mit einem Virus infiziert und deshalb noch aggressiver als das handelsübliche Dark-Souls-Gevieh.



Wer es schafft, dem Gegner ins Kreuz zu fallen, kann einen kritischen Angriff starten. Kritisch gleich mehr Schaden.

Untoter aus der Asche eines Gräberfeldes mit einem einzigen diffusen Auftrag: Finde die Aschefürsten. Die sogenannten Lords of Cinder sind nämlich eigentlich die Herren von Lothric, haben das Land aber verlassen – das soll meine Eris rückgängig machen. Das knappe Intro deutet bereits an, dass sich die Ex-Lords nicht kampflos geschlagen geben. Dark Souls 3 erinnert hier an den Erstling, wo in der Einleitung ebenfalls die großen Bosse vorgestellt werden. Wie gewohnt findet die eigentliche Story größtenteils im Hintergrund statt. Aus den melancholischen Kommentaren der wenigen NPCs und diversen Item-Beschreibungen muss ich mir selbst zusammenreimen, was hier eigentlich passiert ist. Das macht dem interpretationsfreudigen Story-Tüftler in mir nach wie vor Spaß, allerdings erreicht die Welt von Lothric nicht den Charme des ersten Dark Souls oder die Kreativität von Bloodbornes viktorianischem Yharnam.

Linearer als gewohnt

Und das ist sogar mein größter Kritikpunkt am Spiel: Die Areale von Dark Souls 3 wirken häufig uninspiriert. Der erste Teil hat mich damals ins düstere Blighttown geschickt, wo ich hoch über einem Giftsumpf auf luftigen Stegen ein verlassenes Dorf erkunden konnte. Ich war in Neu-Londo, einer unterirdischen Ruine voller Finsternis. Im Kontrast dazu gab es das hell erleuchtete, aber völlig leblose Anor Londo mit seinen antiken Wachsoldaten. In Dark Souls 3 sucht man solch markante Örtlichkeiten über weite Strecken vergebens. Weil ich nicht zu viel spoilern will, hier nur mal die ersten Gebiete: Man stapft durch eine verlassene Burganlage (wie in Dark Souls 1 und 2), besucht ein untotes Dörfchen (wie in Bloodborne), einen Wald (wie in jedem Souls-Teil), einen Sumpf, noch mehr Wald und diverse Kathedralen, die fast eins zu eins den Chalice-Dungeons aus Bloodborne gleichen.

Kein Multiplayer?

Zum Testzeitpunkt waren die Server von Dark Souls 3 noch nicht online verfügbar. Über den kompletten PvP- und Koop-Multiplayer können wir deshalb noch keine Angaben machen. Sobald der Mehrspieler-Modus an den Start geht, sehen wir uns die Sache an und testen unter anderem den neuen 6-Spieler-PvP – sollte sich das aufs Spielerlebnis auswirken, werden wir Anpassungen des Testurteils vornehmen.

Beim Erkunden von Lothric empfinde ich in keiner Location diesen »Wow«-Moment wie früher. Klar, die schicke Optik sorgt dafür, dass die Schauplätze besser aussehen, auch wenn die Grafik an keiner Stelle wirklich herausragend ist. Aber das Leveldesign fällt nach den ersten drei Gebieten zunehmend ab. Die Areale sind zwar sehr weitläufig, lassen aber das tolle vertikale De-



Das Untotendorf ist toll, erinnert aber stark an Bloodborne.



Wie immer bei dicken Bossen: In den Rücken kommen und draufhauen.

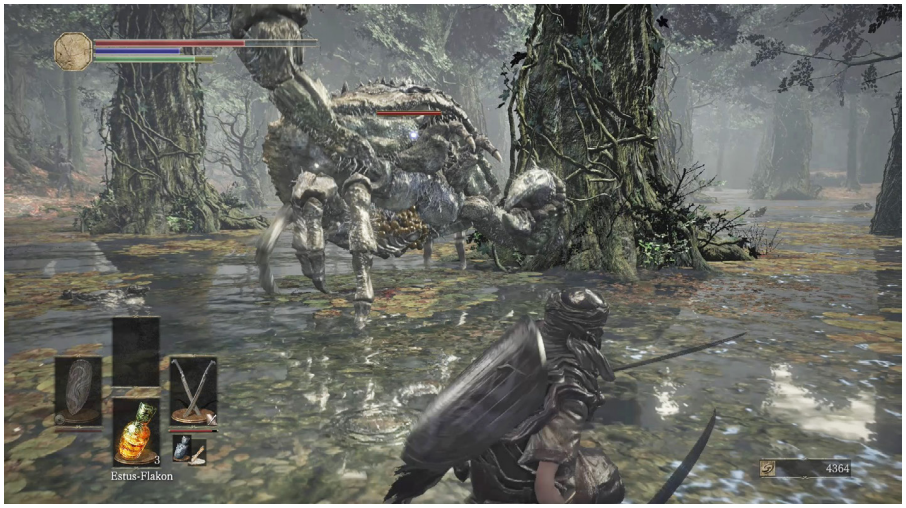


Einige Cutscenes verbinden die Areale miteinander, direkte Laufwege zwischen den Abschnitten gibt's aber nicht immer.



Dieser irre Ritter im Doppelpack bietet einen der besten Kämpfe des Spiels. Auch er erinnert stark an Bloodborne.

Einem Youtuber ist es gelungen, den ersten Boss im Spiel nur mit Fäusten zu legen.



Fies: Im Sumpf sind wir eingeschränkt beweglich. Die Krabbe hat leichtes Spiel.

sign des ersten Teils vermissen, wo man verschlungenen Pfaden folgt, die sich gegenseitig überlappen, und Abkürzungen freischaltet. In Dark Souls 3 kämpfe ich mich von Checkpoint zu Checkpoint und kehre danach eher selten zurück. Die Welt wirkt nicht wie aus einem Guss, sondern wie eine Aneinanderreihung von separaten Levels. Außerdem ist Lothric deutlich linearer – bis ich meine eigene Marschroute durch die Kampagne zumindest halbwegs selbst festlegen kann, vergehen zig Spielstunden. Bis dahin klappere ich ein Areal nach dem andren ab.

Unterm Strich sind die Gebiete trotzdem noch spannend gestaltet, warten mit nervigen Fallen und kreativen Gegnerkompositionen auf. Aber sie erreichen eben nicht mehr die Meisterklasse des ersten Dark Souls – bis auf einige Ausnahmen. An einer Stelle erkunde ich etwa eine Kathedrale und arbeite mich Stockwerk für Stockwerk zum Erdgeschoss vor. Allerdings kauert in der Mitte des Gebäudes ein Golem, der das verhindern will, indem er mich mit seinen Pranken von den Rängen pflückt. Schade, dass diese Glanzlichter so selten sind.

Verfeinerte Brutalität

Bevor die Kritik jetzt zu negativ klingt: Dass Dark Souls 3 trotz des eher routinierten Leveldesigns so immens viel Spaß macht, liegt vor allem an der nach wie vor herausragend guten Spielmechanik. Die Grundsäulen eines guten Dark Souls bleiben nämlich das Absolvieren extrem gefährlicher Areale, brutale Bosskämpfe und ein unnachgiebiges Action-Rollenspiel-Kampfsystem.

Das Kampfsystem wurde gegenüber den Vorgängern spürbar verfeinert und funktioniert besser denn je. Jede Waffe bringt wie gewohnt ihr eigenes Set an Manövern mit, je nachdem ob ich sie einhändig, zweihändig oder in Kombination mit einem Schild führe. Ein Rapier kann selbst mit erhobener Deckung zustechen, die Peitsche kontrolliert ungeschützte Gegnertruppen. Und meine Doppelklinge ist die perfekte Wahl für aggressive Angriffskombinationen. Eris duckt sich unter jedem gegnerischen Schlag weg und deckt den Feind mit schnellen Attacken ein. Es ist eine »High Risk, High Reward«-Spielweise, die sich komplett von einem defensiven Tank unterscheidet.



Dimitry Halley
@dimi_halley

Ich liebe das Gefühl eines besiegten Dark-Souls-Bosses. Dieser Triumphmoment, wenn man in seinem stillen Kämmerlein laut aufschreit, die Faust ballt und sich für den König unter den Spielern hält. Dieses intensive Erlebnis liefert mir Dark Souls 3 seltener als zuvor – und das findet der Hardcore-Achiever in mir richtig schade. Allerdings ist ein Souls-Spiel schon immer mehr als ein simpler Belastungstest gewesen. Und hier punktet das Spiel für mich auf gewohnt hohem Niveau: Die schaurige Welt von Lothric nimmt mich mit ihrer beklemmenden Atmosphäre gefangen, das Kampfsystem weckt den Perfektionisten.

Das generelle Spielgefühl macht einfach richtig viel Laune. Ein Souls-Spiel zu testen gehört zu den anstrengendsten Aufgaben, die ich als Redakteur bewältigen muss – und trotzdem konnte ich mich selbst nach zig Tagen Dauerabenteuerns kaum vom Bildschirm trennen. Die Detailkritik ist in meinen Augen jedoch notwendig, um zu erklären, warum Dark Souls 3 nicht zum erwarteten Meisterwerk wird. Warum es weniger innovativ ist als das grandiose Bloodborne. Aber dabei darf man nicht vergessen: Am Ende ist es trotzdem ein sehr, sehr intensives und gutes Spiel.

Neu sind spezielle Skills für jede Waffe. Eris' Klingen verfügen beispielsweise über einen mächtigen Wirbelschlag, den ich mit einem heftigen Angriff zu einer verheerenden Pirouette verkette. Das mag wie eine kleine Änderung erscheinen, aber die neuen Manöver geben dem Kampfsystem erheblich mehr Tiefgang – einige effektive Kombinationen habe ich erst nach fünf Bossen ausgetüftelt.

Details zur PC-Version

Für den dritten Teil von Dark Souls wechselt FromSoftware auf die selbstprogrammierte Grafikengine von Bloodborne. Dadurch wirken die Texturen etwas plastischer und lassen besonders die Charaktere und Monster besser aussehen als noch in den Vorgängern. Dazu zählt auch die Verwendung der Havok-Physiksimulation, dank der Stoffe wie Kleidung realistisch auf Bewegungen und Wind reagieren und Animationen flüssiger erscheinen. Die Beleuchtung macht ebenfalls kleine Schritte nach vorn.



Reflexionen, God-Rays und volumetrisches Licht sorgen in vielen Situationen für ein Plus an Atmosphäre – wirklich eindrucksvoll erscheint Dark Souls 3 aber dennoch nur selten. Daneben fehlt es an PC-exklusiven Möglichkeiten, die Grafik wirklich aufzubohren. Außerdem kommt Dark Souls 3 auf dem PC mit einer 60-fps-Sperre, die sich bislang auch mit Ini-Tweaks nicht umgehen lässt. Die Begrenzung und die stimmige aber nicht überragende Grafik bringen jedoch auch Vorteile mit sich.

So läuft der Titel auch auf älteren Rechnern in Full HD und hohen Details flüssig. Von Abstürzen, Bugs und gravierenden Fehlern wurden wir beim Test größtenteils verschont. Dark Souls 3 hinterließ technisch einen etwas angestaubten aber gut portierten und stabilen Eindruck. Blöd: Die Gamepad-Anzeigen werden bei Maus-Tastatur-Einsatz nicht entsprechend ausgetauscht, wie man am Bild aus dem Charakter-Editor erkennen kann.



Die Untoten, die überall ins Nichts beten, greifen uns erst an, wenn wir sie pieksen oder von einem speziellen Gegnertyp angestachelt werden.

So gehen Bosskämpfe!

Ohnehin sind die Bossgegner nicht von schlechten Eltern. An einer Stelle kämpfe ich gegen einen 20 Meter großen Baumgiganten, der mitten im Gefecht den Boden einbrechen lässt. Wir fallen in die Tiefe und setzen die bittere Auseinandersetzung im feuchten Untergrund fort. Ein fesselnder Kampf, den ich nur gewinnen kann, wenn ich dem Ungetüm in die Eier haue (nicht lachen, das Monster trägt tatsächlich riesige Eier-Knospen). Später bestreite ich ein vermeintlich faires Match gegen einen Ritter aus, der jedoch einen Kollegen zu Hilfe ruft.

Plötzlich bricht noch ein dritter Kämpfer aus einem Leichenhaufen – der ist allerdings völlig verrückt und greift sowohl mich als auch die anderen an. Nachdem ich jeden Widersacher bezwungen habe, sammelt der erste besiegte Ritter das Blut aller umliegenden Leichname und belebt sich als mächtiges Feuerwesen wieder – genial! Während des Kampfes dröhnt der orchestrale Soundtrack im Hintergrund und unterhält mich selbst beim zehnten Anlauf großartig – die Musikuntermalung ertönt zwar nur sporadisch, aber dafür besser als je zuvor.

Ich kann den ganzen Tag über die tollen Bossgefechte sprechen, will aber nicht zu viel spoilern. Nur so viel: Die Kämpfe sind schneller und intensiver als in den direkten Vorgängern– noch häufiger muss ich gegen Gruppen antreten, und mein flinker Ausweich-Build geht viel direkter von der Hand als in den hier eher sperrigeren Vorgängern. Wenn ich mal hängen bleibe, farme ich eben ein bisschen Erfahrung und steige in meinem Rückzugsort, dem Feuerbandschrein, im Level auf. Wenn ich etwa meine Belastbarkeit hochschraube, kann ich auch mit dicker Rüstung flink herumhopsen. Unter dem Strich ist das aber alles Feintuning. Dark Souls 3 fühlt sich trotzdem wie die Vorgänger an und liefert damit genau das, was die Serienfans erwarten.

Zu leicht?

Bleibt noch die Frage mit dem Schwierigkeitsgrad. Ja, mit meiner Söldnerin Eris bin ich ziemlich gut durch die meisten Gebiete gekommen, obwohl der Ausweich-Build eigentlich kniffliger sein sollte als der defensive Ritter. Klar, gestorben wurde trotzdem häufig – aber an fast keiner Stelle kam der altbekannte Frust auf, den ich eigentlich mit der Souls-Serie verbinde. Das kann am griffigeren Kampfsystem liegen. Wegen der serientypischen Bedienungsträgheit muss man zwar nach wie vor jede Aktion sorgsam ausführen, aber mit leidenschaftlichem Hämmern auf den Ausweichknopf kommt man doch aus vielen Situationen heraus.

Aber ist das wirklich schlimm? In meinen Augen hängt die Antwort bei Dark Souls 3 vom eigenen Spielerverhalten ab. Wem es wirklich in erster Linie um die beinharte Frusterfahrung geht, der könnte vom Abschluss der Souls-Trilogie enttäuscht sein. Für mich (siehe mein Profil) ist die Erfahrung aber knifflig genug: Ich konnte mich leidenschaftlich in den Bosskämpfen verbeißen, habe trotzdem an einigen Stellen lauthals geflucht und war trotzdem stets motiviert.

Man muss sich letztlich fragen: Kann ich auf den Kloß im Magen an einigen Stellen verzichten, wenn ich dafür eine flüssigere Spielerfahrung bekomme? Und machen wir uns nichts vor – Dark Souls 3 gehört immer noch zu den schwierigsten Spielen des Jahres. Und ja, der Abschluss der Trilogie ist nicht das Meisterwerk, das er hätte werden können. Dafür setzt das Leveldesign zu wenig neue Akzente. Das ändert aber nichts daran, dass ich eine großartige und intensive Zeit in Lothric verbringe – und die wird wahrscheinlich viele Monate anhalten. ★

DARK SOULS 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 2500 / AMD A8 3870	Core i5-3570 / AMD FX-8320
Geforce GTX 465 / Radeon HD 6870	Geforce GTX 950 / Radeon R7 370
8 GB RAM, 50 GB Festplatte	8 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ famoser Soundtrack + tolles Artdesign + detaillierte Waffen und Rüstungen – Umgebungstexturen teils altbacken – im Vergleich zu Bloodborne eintönige Lichteffekte

SPIELDESIGN

+ bestes Kampfsystem der Serie + gnadenlos gute Bosskämpfe + spannende Spielwelt + motivierendes Rollenspielsystem – teils zu gleichförmiges und lineares Leveldesign

BALANCE

+ jede Waffe spielt sich unterschiedlich + ausgewogene Klassen + an keiner Stelle unfair + Scheitern liegt in der Regel am Spielerkönnen – für Hardcore-Fans etwas zu leicht

ATMOSPHÄRE / STORY

+ melancholische Atmosphäre + reichhaltige Hintergrundgeschichte + Anknüpfungspunkte zu den Vorgängern + Raum für Interpretationen – erreicht nicht ganz das Niveau der Vorgänger

UMFANG

+ riesige Spielwelt erkundbar + motiviert für mehrere Durchläufe + umfangreicher Mehrspieler + viele Secrets und Items in der Spielwelt zu entdecken

FAZIT

Besser als der zweite Teil, schwächer als der erste: Dark Souls 3 rundet die Trilogie sehr gut ab, definiert aber keine neuen Serien-Meilensteine.



From Software wurde schon 1986 gegründet, das erste Spiel (King's Field) erschien allerdings erst 1994.

Black Desert Online

VON ESELN UND HELDEN

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Daum Communications** Entwickler: **PearlAbyss** Termin: **3.3.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Online-Registrierung)**

Die neue MMO-Hoffnung oder ein Grafikblender? Von Jürgen Stöffel

Bereits im Charaktereditor zeigt sich, dass Black Desert Online anders ist. Der Heldeneditor ist derart komplex und vielseitig, dass wir wirklich stundenlang an unserem Traum-Helden herumdoktern und sogar Details wie die vordere Lockenkrümmung unserer Schwarzmagierin einstellen können. Apropos: Die finstere Zauberin ist eine von acht Klassen. Allerdings zwingt uns Black Desert ordentliche Einschränkungen auf. Jede Klasse ist fest einem Geschlecht und einem Volk zugeordnet. Waldläufer sind daher immer sowohl Frauen als auch Elfen, Berserker stets riesenhafte Kerle, und Zauberer sind Zausel im Gandalf-Style. Angesichts der geradezu absurd detaillierten Anpassungsmöglichkeiten des Editors muten diese Beschränkungen reichlich bizarr an.

Nach der Charaktererschaffung wirft uns Black Desert Online ohne jegliche Erklärung ins sprichwörtlich kalte Wasser. Unsere Heldin rappelt sich stöhnend im Hinterhof eines Eselstalls hoch und wird sofort von einem putzigen schwarzen Geister-Dingens angequietscht. Wir sind dem kleinen Irrwisch wohl etwas schuldig und müssen irgendwas machen. Was genau, sagt der »Schwarzgeist« uns jedoch nicht.

Stattdessen folgen ein paar belanglose Grind-Quests, in deren Verlauf wir zahlreiche Viecher und Monster aus der Umgebung umhauen und so das dynamische Kampfsystem erstmals kennenlernen. In Windeseile



Unsere Schwarzmagierin ist eine Nahkämpferin, die mit dunkler Magie und Martial-Arts-Attacken zuhaut. Hier verhauen wir mutierte Kobolde.

 Echte Esel können sogar als Wachtiere eingesetzt werden, da sie nicht fliehen, sondern kämpfen.

metzeln wir uns durch Käfer, Wiesel, Wölfe sowie Kobolde und lernen dabei unsere Skills und die vielen Kombo-Möglichkeiten. Unsere Fähigkeiten sind besonders effektiv, wenn wir sie zu komplexen Ketten aneinanderreihen. Beim Kampfsystem zeigen sich auch klar die Unterschiede zwischen den Klassen, die allesamt gut herausgearbeitet sind. Lediglich die beiden Tank-Klassen Walküre und Krieger sowie Zauberer und Hexe spielen sich ähnlich. Als Belohnung bekommen wir neben Erfahrungspunkten auch regelmäßig Talentpunkte, mit denen wir uns immer mehr Skills oder verbesserte Versionen unserer Fähigkeiten besorgen.

Fantasy-Tycoon

Anders als bei vielen MMOs sind die Kämpfe hier aber nur ein kleiner Aspekt. Wenn wir uns bei den NPCs umsehen oder die diversen Menüs erkunden, fallen zahlreiche Features und Funktionen auf. Wir können mit NPCs interagieren und ihre Freundschaft erringen, aber das zugehörige Minispiel ist auf den ersten Blick kaum zu durchschauen. Dann gibt es umliegende Bauernhöfe und andere »Knotenpunkte« in der Wildnis, die wir miteinander verbinden können, aber





Unsere Heldin weicht gekonnt dem Hieb eines dicken Gegners aus.

dazu brauchen wir wiederum »Beitragspunkte«, und wie wir diese bekommen, sagt uns erst mal niemand.

Wer allerdings nicht gleich in den ersten Stunden das Handtuch wirft, wird nach einiger Spielzeit über Dutzende von Quests in die komplexe Sandbox-Mechanik eingeführt. Und die hat es in sich. Unsere Heldin ist nämlich nur nebenbei Monster-Verkloppperin, vielmehr macht sie noch einen Master-Abschluss in Betriebswirtschaft, Agrarökonomie und Immobilienmanagement. Wer nämlich das nötige Geld für die astronomisch hohen Item-Preise beschaffen will (ein Bett kostet schon um die 100.000 Silbermünzen, für die man sich ordentlich ins Zeug legen muss), sollte Handel treiben und ein Gewerbe aufbauen. Dies wiederum schaffen wir, indem wir uns bei den Bewohnern einer Stadt beliebt machen, allerlei kleine Quests erledigen und so Beitragspunkte bekommen. Diese investieren wir dann in unser persönliches Wohnhaus (wo dann das Bett hineingehört), aber auch in lokale Betriebe wie Bauernhöfe. Die dafür nötigen Immobilien müssen wir anmieten, selbst bauen geht nicht. Dafür können beliebig viele Spieler ein Haus besitzen, da es dann für den jeweiligen Mieter instanziert dargestellt wird.

Beim Handel mit Waren kommt der Esel ins Spiel! Denn eine Kiste Kartoffeln im Inventar verwandelt unseren Charakter in eine überladene Jammergestalt. Außerdem zuckeln wir mit der Ladung im Schneckentempo durch die Botanik. Black Desert Online verzichtet auf Komfort-Features wie Schnellreise-Funktionen oder Portale. Wir müssen überall schon gefälligst selbst hinlaufen oder reiten. Doch das Grautier schleppt locker gleich vier Kisten voller Erdäpfel. Unser Esel ist allerdings nicht nur praktisch. Damit er auch anständig seine Schuldigkeit tut, müssen wir das Langohr regelmäßig füttern und ausruhen lassen.

Zu viel Realismus

Black Desert Online will nicht nur ein MMO sein, sondern auch eine Art Fantasy-Welten-Simulation. Bei Nacht sehen wir ohne Lampe nix, wenn es regnet, können wir keine Fische trocknen, gefangene Meerestiere vergammeln nach einem Tag. Das sieht allerdings fantastisch aus. Black Desert Online gehört zu den prächtigsten MMOs, die es derzeit auf dem Markt gibt. Vor allem der dynamische Wechsel zwischen Tageszeiten und das variable Wetter bereichern die Atmosphäre ungemein. Lediglich die Hintergrundmusik ist nicht sehr gelungen und dudelt nervig vor sich hin. Gerade die vielen Details und die realistische und farbenprächtige Darstellung der Welt und die

Cash-Shop-Horror

Black Desert Online ist ein Buy2Play-Spiel, das 30 Euro kostet und dann so lange gespielt werden darf, wie wir wollen – Abokosten gibt es keine. Da das Spiel aber in Russland und Asien ein typischer Free2Play-Titel ist, gibt es auch in der westlichen Version einen Cash-Shop, wo wir gegen Echtgeld allerlei Kram wie Kostüme und Haustiere kaufen. Doch anders als bei vielen ähnlichen Titeln sind die Klamotten und Viecher nicht nur Kosmetik, sondern bringen handfeste Boni! Wer Geld investiert, hat einen Vorteil gegenüber sparsamen Zeitgenossen. Noch schlimmer ist, dass gerade die Haustiere – über die ein praktisches Auto-Loot-Feature ins Spiel kommt – ausschließlich über den Cash-Shop erhältlich sind. Und wer die Viecher gar züchten will, muss gleich mehrere Biester gegen Echtgeld erwerben. Ein faires Shop-System sieht anders aus, vor allem, da viele der Items fast so viel kosten wie das Spiel.



In Korea ist Black Desert Online schon seit 2014 auf dem Markt, daher gibt es dort auch weitere Heldentypen.



Jürgen Stöffel
@JuergenStoeffel

Black Desert Online erklärt anfangs kaum etwas und bringt die Tutorials erst spät. Seit der letzten Beta habe ich mich jedoch mehr mit dem Spiel beschäftigt und zum Start der Release-Version machte BDO endlich auch Spaß. Zumindest eine Zeit lang, denn das Spiel hat einige Macken. Dabei stört mich der Grind gar nicht so sehr, vielmehr nerven mich die fehlenden Komfortfunktionen.

Noch schlimmer finde ich den Item-Shop, der Kostüme mit Boni und Auto-Loot-Pets für Geld anbietet. Wer nichts blechen will, darf nur mit den immer gleichen, öden Lumpen herumlaufen. Denn im krassen Gegensatz zur prächtigen Grafik gibt's keine Kostüme für Spielgeld. Gerade in einem MMO, in dem ich meinen Helden besonders in Szene setzen will, ist sowas ein No-Go.



Mein Freund, der Esel! Das brave Grautier schleppt mühelos ein Vielfaches unserer Traglast.

Spielabläufe muten anfangs sehr originell an und tragen zur lebendigen Welt bei. Doch schon bald wünschen wir uns mehr Komfort und weniger Realismus, denn ein signifikanter Teil unserer Spielzeit bei Black Desert Online geht dafür drauf, dass wir durch die Gegend rennen oder warten, bis unsere Güter fertig sind oder wieder genug Energie regeneriert haben, um weiter mit der Umwelt zu interagieren. Energie brauchen wir, um etwa Rohstoffe abzubauen. Und die regeneriert sich nur sehr langsam.

Der große Grind

Immerhin: Die Kämpfe verschlingen keine Energieressourcen. Gefechte sind zwingend nötig, um in Black Desert Online weiterzukommen. Denn nur zu Spielbeginn bringen uns Quests Erfahrungspunkte ein. Im späteren Verlauf von Black Desert Online steigen wir lediglich auf, wenn wir massenweise Monster erschlagen. Klassischer Grind also.

Außerdem beschränkt sich der Grind nicht nur auf Monster und Erfahrungspunkte. Auch Geld und Ressourcen müssen wir in rauen Mengen zusammenfarmen, um im Sandbox-Spiel weiterzukommen. Und sogar unsere Crafting- und Sammel-Skills wie auch unsere Dialogkünste müssen wir mühselig verbessern, indem wir immer und immer wieder das Gleiche machen. Das wird hinten raus nicht besser, denn ein Endgame im klassischen Sinn fehlt. Lediglich ab Stufe 50 setzt eine Art Bremse ein und wir leveln von da an nur noch sehr langsam.
Zumindest kommt ab Stufe 50 das PvP ins Spiel. Wir schließen uns einer Gilde an und erklären einer anderen den Krieg. Danach sind deren Mitglieder für uns in der offenen Welt Freiwild. Außerdem können wir Burgen bauen und diese gegen unsere Feinde verteidigen oder zum Sturm auf die gegnerischen Bastionen blasen.

Story im Detail

Bei all den Sandbox-Elementen hat Black Desert Online aber tatsächlich auch eine Story. Die Handlung präsentiert sich allerdings wenig spektakulär. Zwar ist die Geschichte um einen mysteriösen Geist durchaus spannend, aber da wir ohnehin nie eine Wahl haben und alles tun müssen, was der quietschende Wicht uns aufträgt, bleibt viel Potenzial ungenutzt. Dafür ist der Rest der Welt umso interessanter und steckt voller Details – vorausgesetzt, wir suchen danach. Nur wenn wir mit allen NPCs reden und allen Hinweisen nachgehen, erfahren wir, wie vielseitig und liebevoll gestaltet das Setting von Black Desert Online in Wahrheit ist. Aber das hilft auch nicht sonderlich gegen die Ermüdungserscheinungen, die wir in Black Desert Online schon jetzt spüren. ★



In Außenposten ist immer viel los. Sie wirken fast so belebt wie die Ortschaften in The Witcher 3.

BLACK DESERT ONLINE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3-530 / Phenom 9500	Core i5-650 / Phenom II X3 740 BE
Geforce GTS 250 / Radeon HD 3870 X2	Geforce GTX 650 / Radeon HD 7770
4 GB RAM, 40 GB Festplatte	6 GB RAM, 40 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ prächtige Grafik
+ extrem komplexer Charaktereditor
+ Wettereffekte
+ spektakuläre Effekte
− nerviger Soundtrack

SPIELDESIGN

+ komplexes Action-Kampfsystem
+ dynamische Kombos
+ zahlreiche Sandbox-Elemente
− extrem viel Grind
− mangelnde Komfort-Features

BALANCE

+ sorgsam gestaltete Klassen
+ jede Klasse hat klare Merkmale
+ massenweise Skills
− Einstieg ins Spiel sehr verwirrend
+ offenes Gilden-PvP nicht immer fair

ATMOSPHÄRE / STORY

+ dynamische Wetter- und Tag-Nacht-Wechsel
+ lebendige Spielwelt
+ massenweise Hintergrund
− belanglose Hauptstory
− Infos müssen mühselig freigespielt werden

UMFANG

+ acht unterschiedliche Klassen
+ riesige, offene Spielwelt
+ komplexes Crafting- und Wirtschaftssystem
− Kostüme und Pets nur überteuert im Cash-Shop
− kaum PvE-Content im Endgame

FAZIT

Black Desert Online ist ein bildhübsches Spiel voller Aktivitäten, aber mit viel Grind und schwachem PvE ohne echtes Endgame.

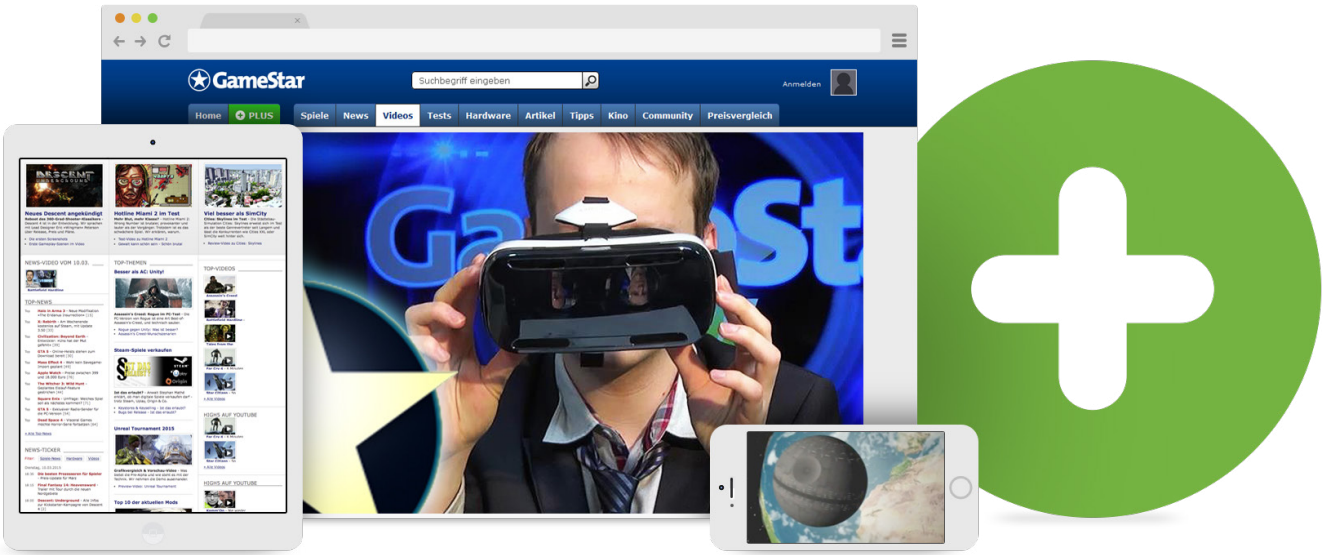


 Die noch fehlenden Heldentypen werden in späteren Updates auch in der westlichen Version des Spiels erscheinen.

GameStar PLUS

Die besten Spiele-Videos und GameStar TV exklusiv

Holen Sie sich jetzt mit einer GameStar Plus-Mitgliedschaft alle Funktionen, Vollversionen, Videos und Artikel von GameStar.de – natürlich ohne Werbeunterbrechung.



GAMESTAR PLUS HOLEN:
SCHON AB 1,99€ PRO MONAT

Journey of a Roach von Gamesrocket.de

Starten Sie noch bis Ende April mit GameStar Plus und meistern Sie das Leben nach der Nuklearkatastrophe in Journey of a Roach.

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



Fair Play ohne Banner-Werbung

Auf GameStar.de und in der GameStar-App surfen Sie mit GameStar Plus fair ohne Banner, Overlays, Pop-Ups oder Werbespots vor Videos.

Bequem Lesen im Einseiten-Modus

Mitglieder von GameStar Plus können auf Wunsch in den komfortablen Einseiten-Modus schalten, der lange Artikel auf einer einzelnen Seite darstellt – ideal zum schnellen, bequemen Lesen!

Heftarchiv 50% preiswerter

Auf Wunsch gibt's mit GameStar Plus Zugriff auf unser digitales Heft- und Videoarchiv – Abonnenten sind bereits für 0,99€ statt 1,99€ Aufpreis pro Monat dabei.

Jetzt Plus-Mitglied werden und einfach mehr bekommen:

www.gamestar.de/plus

Trackmania Turbo

ENDLOSSCHLEIFE



Genre: **Rennspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Nadeo** Termin: **24.3.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

Zufallsgenerator, Koopmodus, Achterbahnkurse: Hier kommt das Spielspaß-Paket für Bleifüße.

Von Thorsten Küchler und Heiko Klinge

Press Start? Nö, Trackmania Turbo beginnt mit der blinkenden Aufforderung, eine Münze einzuwerfen! Diese Hommage an Spielhallenklassiker wie Outrun ist freilich nur symbolisch gemeint, passt aber: Denn Nadeo feiert mit der aktuellen Ausgabe seiner Erfolgsserie eine wahre Arcade-Party. Hier ist alles auf Vollgas-Spaß getunt.

Erste Raser-Anlaufstelle ist dabei die Kampagne: Satte 200 Strecken warten hier darauf, im Kampf gegen die Uhr gemeistert zu werden. Der Übersichtlichkeit halber werden dabei stets zehn Pisten zu einem Block zusammengefasst, wer weitere Schauplätze freischalten will, der muss ein entsprechendes Münzkontingent vorweisen. Für Abwechslung sorgen dabei die vier grundverschiedenen Szenarien. Drei davon sind allerdings nur Neuinterpretationen der altbewährten Serienbekannten Canyon (Felsen, Staub, Rampen), Valley (Wald, Wiesen, Schotter) und Stadium (Tribünen, Tunnel, Asphalt). Der Ärger über diese Wiederverwertung hält sich allerdings in Grenzen, da die Szenarien nicht nur optisch gehörig aufgepeppt wurden, sondern auch zahlreiche neue Streckenelemente spendiert bekamen.



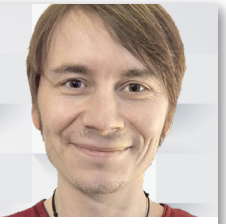
Herrlich bescheuert: Zum Start wird das Auto meist per Heli einfach auf die Strecke geworfen.

Traumurlaub auf Traumachterbahnen

Highlight von Trackmania Turbo ist die Rollercoaster-Lagune, die uns auf atemberau-



Auf Schotter, Sand und Matsch reagieren die Karren teilweise extrem sensibel und brechen schon mal unkontrolliert aus.



Thorsten Küchler
@GameStar_de

Freude, Hass, Erheiterung, Enttäuschung: Trackmania Turbo spielt auf der Klaviatur der Emotionen – und das ganz ohne Story oder Zwischensequenzen. Dieser Arcade-Wahnwitz stachelt selbst trübe Tassen dazu an, irgendwelche Highscores zu knacken, irgendwelche Kurven noch enger zu nehmen, irgendwelche Kerle in Timbuktu vom Online-Thron zu stoßen. Das alles funktioniert nur, weil die Basis des Erfolges so unglaublich simpel ist: Ohne Simulationsballast wird der Blick aufs Wesentliche frei: Fahrspaß! Und dann sind da noch diese verrückten Offline-Modi. Wer nach einem Videospiel für eine Party sucht, der hat es hiermit gefunden. Allerdings: Die Kollisionsabfrage ist auf einigen Strecken dann doch arg pingelig und unvorhersehbar.

benden Achterbahnkonstruktionen durch wunderbar-kitschige Urlaubsidyllen jagt. Doch egal, wo man herumheizt, das Grundprinzip ist stets dasselbe: Drei Zeitvorgaben für Gold, Silber und Bronze müssen bei der Solofahrt unterboten werden – und kaum ein Kurs dauert mehr als 45 Sekunden.

Fehler sind zwar dementsprechend schmerzhaft, Frust bleibt dank einer sofortigen Rücksetzfunktion ohne jedwede Ladezeit aber aus. Immer und immer wieder knabbert man Hundertstel um Hundertstelsekunde von seiner Bestzeit ab – der Suchtfaktor ist enorm! Zumal die minimalistische, szenario-abhängige Fahrphysik zwar leicht



Heiko Klinge
@HeikosKlinge

Trackmania Turbo legt in der neuesten Ausgabe mehrere Fahrspaß-Pirouetten oben drauf. Das mitgelieferte Streckenpaket ist ebenso hochwertig wie gigantisch, das Lagunen-Szenario eine grandiose Ergänzung. Egal ob Splitscreen, Couch-Koop oder wahnwitzige Micro-Machines-Hommage, Trackmania Turbo ist eine Stimmungskanone für all diejenigen, die ihre Multiplayerfreunde am liebsten direkt neben sich haben. Ja, ein paar Mainstream-Kompromisse müssen Fans akzeptieren. Dafür war Trackmania noch nie so einsteigerfreundlich, ohne dabei Anspruch einzubüßen. Das beste Beispiel für diesen gelungenen Spagat ist der Streckeneditor. Serienveteranen werfen den Expertenmodus an und schrauben an jedem Kursdetail, Neulinge freuen sich über den Zufallsgenerator und den damit endlosen Streckennachschub.



Sprünge von einer Rampe zur anderen sind durch den Kontrollverlust besonders gefährlich.

zu erlernen, aber im Grenzbereich schwer zu meistern ist. Und wenn man doch ständig scheitert, hilft das Joker-System: Wer auf einer Strecke beispielsweise drei Silbermedaillen sammelt, darf diese gegen eine goldene Auszeichnung eintauschen. Der Fortschritt ist also nicht nur eine Frage des Könnens, sondern auch des Dranbleibens.

Ein Auto, zwei Fahrer = Koop-Wahnsinn

Trackmania bezieht einen Großteil seiner Faszination aus dem Wettstreit mit anderen Spielern. So werden die eigenen Ergebnisse stets mit denen von Onlinefreunden verglichen und Ranglisten zeigen an, wo man im regionalen oder gar weltweiten Ranking steht. Zudem haben sich die Entwickler von Nadeo extrem spaßige Offline-Modi ausgedacht: Trackmania Turbo bietet Splitscreen-Rennen für bis zu vier Sofa-Piloten! Die lokale Raserei macht enorm viel Laune. So erinnert man sich im sogenannten Monoscreen an das gute alte Micro Machines. Abgerundet wird das Multiplayerfest durch einen Modus, der mit seinen Extra-Manövern (Riesenauto, Schuss, Boost) als Liebeserklärung an Mario Kart durchgeht.

Double Driver ist eine Idee, die mit ziemlicher Sicherheit aus einer Bierlaune entstand: Zwei Spieler lenken hier ein und dasselbe Auto – nur, wenn beide sich bei ihren Controller-Eingaben einig sind, bleibt man halbwegs auf der Strecke. Klingt bescheuert, ist aber ein absoluter Knaller! Einen herkömmlichen Hotseat gibt's natürlich auch.

Weltweites Fahrer-Netzwerk

Wer es lieber im Netz und somit dezent unpersönlicher haben will, der steuert den Menüpunkt »Online« an. Hinter diesem verbergen sich unter anderem Herausforderungen, die man der Community oder nur direkten Freunden stellen kann, etwa welche Strecken in welcher Zeit und mit wie vielen Versuchen gemeistert werden sollen. Zudem lassen sich Räume erstellen, die dann als Multiplayer-Auffangbecken dienen. Wenn Dutzende von Geisterfahrzeugen gleichzeitig über eine Strecke heizen und der Bestzeit hinterherjagen, dann entfaltet Trackmania sein volles Onlinepotenzial.

Unendlicher Streckennachschub

Den genialen Streckeneditor gibt's natürlich ebenfalls wieder. Während die Einsteigerversion des Trackbuilder quasi halbautomatisch Kursteile vorschlägt, kann im Fortgeschrittenen-Modus sogar die Landschaft bis ins kleinste Detail verändert werden. Ungeduldige können einen Zufallsgenerator anwerfen, der erstaunlich gut funktioniert. ★

TRACKMANIA TURBO

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo 2 GHz / Athlon 64 X2	i3 3240 3,4 GHz / Phenom 2 X4
Geforce 9600 GT / Radeon HD 5670	Geforce GT 640 / Radeon R7 250
2 GB RAM, 5 GB Festplatte	4 GB RAM, 5 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ 1080p-Grafik mit 60 FPS + tolle, glasklare Weitsicht + witzige Kommentatoren-Sprüche + treibende, interaktive Musikbegleitung
– Kantenflimmern und gelegentliches Tearing

SPIELDESIGN

+ griffige Arcade-Steuerung + famos gestaltete Strecken + optionsstarker Multiplayerbereich + Motivation dank Ranglisten und Medaillen – Ungereimtheiten bei Kollisionsabfrage

BALANCE

+ simpel-spaßiger Einstieg + Rücksetzfunktion mindert den Frust + fordernde Zielvorgaben + optionaler Joker-Einsatz bei wiederholtem Scheitern – Offroad-Abschnitte teils extrem schwer

ATMOSPHÄRE / STORY

+ herrliche Arcade-Stimmung + Streckenszenarien mit eigenen Looks + Community-Einbindung + voller amüsanter Details
– KI-Piloten nur in seelenlosen Geisterautos unterwegs

UMFANG

+ 200 Rennkurse, verteilt auf vier Szenarien + unzählige Mehrspielermodi, off- wie online + steter Nachschub dank mächtigem Streckeneditor + Zufallsgenerator baut auf Wunsch neue Pisten

FAZIT

Ebenso zugängliche wie gewitzte Rennspiel-Sause, die vor allem im Multiplayerbereich mächtig Gas gibt und noch dazu prima aussieht.

87

Adrift

ORBIT OHNE ZUCKER

Genre: **Action-Simulation** Publisher: **505 Games** Entwickler: **Three One Zero** Termin: **28.3.2016** Sprache: **Englisch, deutsche Texte/Untertitel**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **5 Stunden** Preis: **18 Euro** DRM: **nein (Steam)**

Das Survival-Abenteuer im All sieht auch ohne Oculus Rift atemberaubend aus. Aber wie viel Spiel steckt wirklich drin?

Von Martin Deppe

Während Otto-Normalmensch sich nach einer katastrophalen Samstagnacht an nichts mehr erinnern kann und erledigt neben seinem Bett aufwacht, erwischt es Alex Oshima in Adrift viel schlimmer. Die Astronautin kann sich nach einer Katastrophe ebenfalls nicht mehr erinnern – findet sich aber in einem Trümmerfeld wieder, 450 Kilometer über der Erde, offenbar als einzige Überlebende einer zerstörten Raumstation. Wer oder was den einst stolzen Außenposten so dermaßen zerlegt hat, weiß sie nicht. Wir wissen es auch nicht, sondern nur eins: Wir wollen wieder auf den blauen Planeten! Doch dazu müssen wir irgendwie das Rettungsschiff erreichen und in Gang bringen.

Adrift (offiziell Adr1ft geschrieben, aber das finden wir albern) spielt im Jahr 2034. Die Mischung aus Survival und Simulation, Action und Adventure ist sozusagen Starttitel für die Oculus Rift, wir haben es aber ohne die VR-Brille getestet – siehe Kasten. Optisch beeindruckend ist Adrift auch ganz ohne Virtual Reality: Hunderte Kilometer über der Erde frei durch Trümmerfelder und halbwegs intakte Stationssegmente zu schweben, ist ein einmaliges Erlebnis! Die Steuerung des Raumanzugs ist schnell erlernt: Mit WASD schweben wir dank Manövrierdüsen vor, zurück und seitlich, mit der linken Maustaste »rauf«, mit C »runter«, beide Maustasten gleichzeitig legen eine Vollbremsung hin, per Mausrad-Druck richten wir uns in der Horizontalen aus. Sofern man im Orbit von Horizont reden kann.

Luftlos im Weltraum

Marketing- und PR-Kräfte bejubeln ihre Titel ja gerne mit »atemberaubend«. In Adrift stimmt das sogar – wortwörtlich. Denn vor allem in der ersten Spielstunde sterben wir immer wieder mal an akuter Atemnot, weil der Sauerstoffvorrat unserer Heldin ausgesprochen begrenzt ist, und jede Bewegung mit den Düsen wertvolle Atemluft verbrennt. Wichtig ist deshalb auch, dass wir nicht die ganze Zeit »Vollgas« geben, sondern nur einmal beschleunigen und den Schwung mitnehmen. Nachtanken können wir entweder an Stationen oder immer wieder mal an herumtrudelnden einzelnen Einwegflaschen. Das ist dank der sehr guten Steuerung nicht wirklich anspruchsvoll, nervt aber nach zwei, drei Malen gewaltig: Wir wollen uns umgucken, die Trümmer erkunden – und nicht dauernd auf den Sauerstoffbalken unten rechts schielen, während penetrant ein Alarm piepst! In jedem Adventure hätten wir uns schon einen herumfliegenden Draht geschnappt und einfach mehrere Flaschen zusammengebunden, um mehr Nachschub mitzuführen. Zum Glück gibt's im späteren Spielverlauf Automaten, die unseren Anzug verbessern, neben einem höheren Sauerstoffgrundvorrat werden dann auch unsere Schubdüsen schneller oder der Anzug hält mehr Rempeleien aus. Denn auch die können tödlich enden, weil unser Helmvisier bei

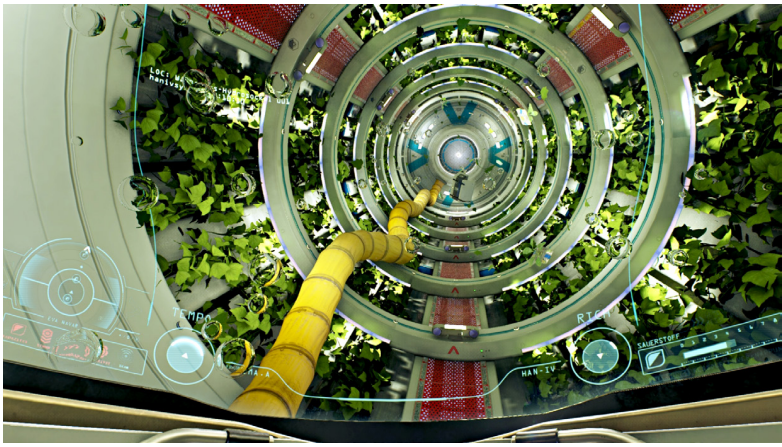
Adrift mit Oculus Rift: Das müssen Sie beachten

Wir haben Adrift ohne Oculus Rift getestet, da die VR-Brille momentan noch Lieferschwierigkeiten hat und ein Großteil der potenziellen Adrift-Käufer deshalb »normal« spielen dürfte. Bei einem Preview-Event konnten wir den Titel allerdings mit einer Oculus Rift ausprobieren – vielen Testspielern wurde dabei reihenweise schlecht, selbst unser VR-erprobter Kollege Sebastian Stange musste an einer Stelle arg mit sich kämpfen. Es ist eben ein Unterschied, ob man vor einem 2D-Monitor im Orbit baumelt oder in einer extrem immersiven VR-Umgebung kopfüber über der Erde hängt. Mit einer Oculus Rift sind auch die Helm-Effekte stärker, Sie können zum Beispiel Ihren Kopf drehen und das Innere des Helms betrachten.

Hardware-technisch ist das erstklassig aussehende Spiel vergleichsweise genügsam, unsere empfohlenen Angaben reichen fürs Spielen mit Oculus Rift gut aus (was auch daran liegt, dass Adrift nicht gerade schnell ist). Lediglich die hohe RAM-Anforderung von 16 GB ragt heraus. Für Mai 2016 ist übrigens ein Update auf HTCs VR-Konkurrenten Vive angekündigt.

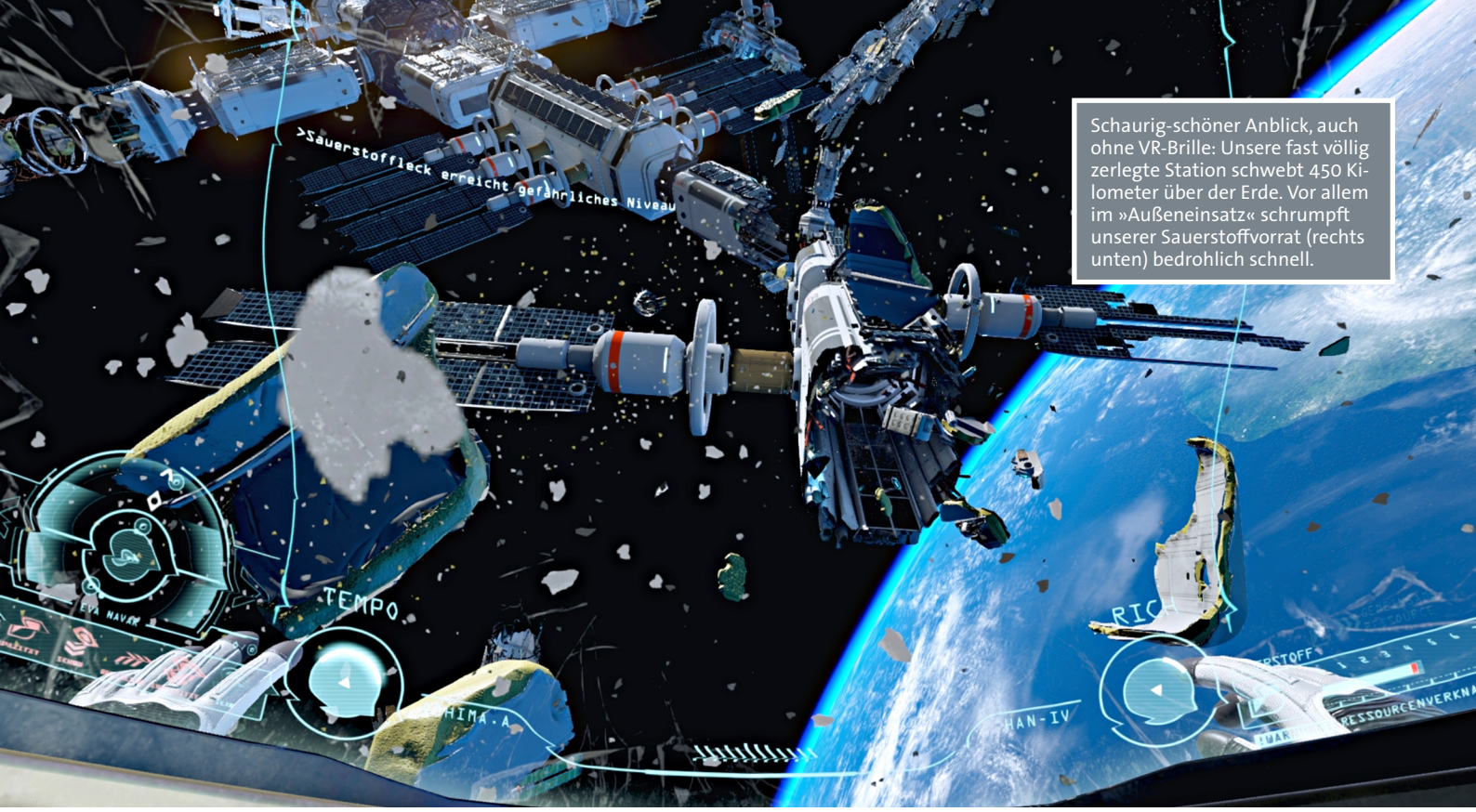


Persönliche Erinnerungsstücke sollen uns das Schicksal der Crew näherbringen – doch die schwache Story lässt uns unberührt.



Immer wieder erleben wir beeindruckende Perspektiven: In diesem Gewächshaus schweben uns Blätter und Wassertropfen entgegen.

 Unsere Zwischenüberschrift »Luftlos im Weltraum« ist eine Anspielung an den Science-Fiction-Streifen »Lautlos im Weltraum« von 1972.



Schaurig-schöner Anblick, auch ohne VR-Brille: Unsere fast völlig zerlegte Station schwebt 450 Kilometer über der Erde. Vor allem im »Außeneinsatz« schrumpft unserer Sauerstoffvorrat (rechts unten) bedrohlich schnell.

jeder Kollision Sprünge kriegt und irgendwann ganz zersplittert, allerdings ist uns das im Test nie passiert.

Nervfaktor Nummer 2 ist die teils zu vage Richtungsanzeige. Zwar zeigt uns ein Pfeil den Weg zum nächsten abzuklappernden Schalter, Monitor oder Zwischenziel – doch das Teil ist gern mal so ungenau wie ein Kompass in der Magnetschwebebahn. Vor allem bei längeren Strecken durch Trümmerfelder ist dann unklar, welche der fünf, sechs, sieben möglichen Schotten oder Durchbrüche wir eigentlich ansteuern sollen. Und wenn dann noch die Luft knapp wird, spielt Adrift mit unseren Nerven E-Gitarre. Immerhin sind die automatischen Speicherpunkte fair angelegt. Teils sogar überfair: Wenn wir zum Beispiel kurz vor einer Eingangsluke scheitern, geht das Spiel dahinter weiter. Übrigens: Wer mag, kann einzelne Abschnitte der Raumstation auch ohne Sauerstoffzwang erkunden – allerdings erst, wenn der Abschnitt im richtigen Spiel geschafft wurde.



Martin Deppe
@GameStar_de

Wenn Sie Ihre Kumpels mal so richtig beeindrucken wollen, dann stülpen Sie ihnen eine Oculus Rift über und starten Sie Adrift. Denn das Spiel ist, ob mit VR-Brille oder ohne, von der ersten Minute an ein echter Hingucker, bei dem ich immer wieder Schnappatmung bekommen habe. Allerdings nicht nur vor Begeisterung: Das penetrante Sauerstoff-Nachtanken nervt extrem, ständig muss ich nach der nächsten umherschwebenden Luftpulle Ausschau halten, statt die schaurig-schöne Aussicht zu »genießen«. Klar, das Auffüllen geht dank der sehr guten Steuerung echt fix, und mit einem verbesserten Anzug wächst auch der Vorrat – aber ich spiele doch auch kein Rennspiel, bei dem ich alle zwei Runden zwangsweise an die Box muss! Hinzu kommt, dass die »Rätsel« sich aufs simple Abgrasen von Schaltern und Konsolen beschränken, die Story nur in Mails und anderen Texten erzählt wird, und die Richtungsangaben im HUD oft viel zu vage sind. Als VR-Tech-Demo für die Oculus Rift ist Adrift super, da geht auch der Preis in Ordnung. Aber spielerisch ist der Titel für normale Monitorbenutzer viel zu eindimensional.

Verschollen: das Spiel

Und was machen wir in Adrift eigentlich sonst so? Die ernüchternde Antwort: viel zu wenig. Der nur rund vier- bis fünfstündige Trip spielt sich anspruchslos. Hier einen Schalter umlegen, dort eine Konsole bedienen, um eine Art Speicher-Scheibe zu bekommen, die wir an einer anderen Konsole in einem anderen Raum wieder einsetzen – das war's auch schon.

Auch die Story ist spartanisch: Gelegentlich schweben uns Daten-Pads und persönliche Erinnerungsstücke entgegen, ein Kollege hat zum Beispiel die Aufnahme eines Klavierkonzerts verloren, die unser Anzug automatisch abspielt, von einer anderen Astronautin finden wir ein Kinderfoto. Doch die Geschichte berührt uns kaum, auch der alte Mailverkehr auf einigen Computern ist eher Pflichtlektüre statt Lesespaß. Außerdem ist unsere Heldin extrem wortkarg. Funksprüche und Sprachaufzeichnungen sind übrigens ausschließlich auf Englisch, deutsche Untertitel lassen sich aber einblenden. Geschriebene Texte wie Mails wurden hingegen komplett deutsch lokalisiert. Spielerisch und erzählerisch können Sie Adrift also komplett abhaken – das Spiel punktet ausschließlich mit dem Gefühl, einen einmaligen Schauplatz zu erkunden. ★

ADRIFT

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Quad 2,83 GHz / Phenom 9850	i5 4570 / Phenom II 945
Geforce GTX 650 / Radeon HD 7770	Geforce GTX 970 / Radeon R9 290
8 GB RAM, 6 GB Festplatte	16 GB RAM, 6 GB Festplatte

PRÄSENTATION

⊕ extrem beeindruckende Orbital-Perspektive ⊕ abwechslungsreiche Abschnitte ⊕ gute Soundeffekte ⊕ Funkverkehr und Aufnahmen ⊖ wortkarge Heldin

SPIELDESIGN

⊕ sehr gute, intuitive Steuerung ⊖ ständiges Luft-Nachtanken nervt ⊖ lahmes Schalterabklappern ⊖ teils viel zu ungenaue Richtungsanzeige

BALANCE

⊕ kurzes Steuerungstutorial ⊕ faire Speicherpunkte ⊖ kein freies Speichern ⊖ keine Schwierigkeitsgrade

ATMOSPHÄRE / STORY

⊕ glaubwürdige Trümmerwelt ⊕ immer wieder visuelle Überraschungen ⊖ magere Story ⊖ Story wird nur durch Mails, Logbücher etc. erzählt

UMFANG

⊕ Erkundungsmodus ohne Sauerstoffzwang
⊖ Spiel ist nach vier bis fünf Stunden durch ⊖ nach 4-5 Stunden vorbei ⊖ kaum Wiederspielwert ⊖ keine weiteren Modi

FAZIT

Als VR-Demo perfekt, und auch ohne die Oculus Rift optisch beeindruckend. Aber spielerisch extrem flach, streckenweise sogar nervig.





Richtig anspruchsvoll wird Ashes of the Singularity, wenn wir riesige Schlachten an mehreren Fronten schlagen müssen.

Ashes of the Singularity

GRÖSSE IST NICHT ALLES

Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **Stardock Systems** Entwickler: **Stardock Systems** Termin: **31.3.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **7 Stunden** Preis: **45 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Ashes of the Singularity will das Echtzeitstrategie-Schwergewicht Supreme Commander beerben und rollt mit riesigen Materialschlachten und DirectX12-Grafik auf unsere Testrechner. Von Maurice Weber

Heutzutage kann man als Echtzeitstratege ja nicht einmal mehr gemeinsam mit den Oldschool-Rollenspielern und den Weltraumpiloten über seine Sorgen jammern – deren »tote« Genres haben längst ihre triumphale Crowdfunding-Rückkehr gefeiert! Nur die Strategie wartet immer noch auf den ultimativen Heilsbringer. Planetary Annihilation war ein Versuch, das Genremonster Supreme Commander zu beerben, reichte an dessen Größe aber nicht heran. Jetzt wagt Ashes of the Singularity den nächsten Anlauf: mit riesigen Schlachten und Einheiten.

Tausendundein Panzer

Wem bei Starcraft 2 schon vom Zuschauen schwindlig wird, der dürfte sich in Ashes of the Singularity sofort zuhause fühlen. Die einzelne Einheit ist hier nichts als ein winziges Zahnrädchen im Getriebe unserer Kriegsmaschinerie und will ganz bestimmt nicht auf Sekunde und Pixel genau manövriert werden. Wenn riesige Divisionen über noch riesigere Karten walzen, liegt der strategische Anspruch woanders: Wir müssen schlaue Angriffsrouten planen, dem Feind in die Flanke fallen, seine Streitmacht mit der Zusammenstellung unserer eigenen kontern. Ziel ist immer, möglichst viele der Ressourcenpunkte einzunehmen, die ähnlich wie in Company of Heroes über die ganze Karte verstreut sind. Noch wichtiger sind nur die Turinium-Generatoren. Wer davon mehr hält als der Gegner, dessen Siegpunkte ticken langsam bis zum Triumph nach oben. Ashes of the Singularity ist also kein Spiel für Basenbastler, hier steht ständiges Expandieren auf



Das Spiel dreht sich vor allem ums Erobern solcher Ressourcenpunkte.

 Die technologische Singularität ist ein hypothetisches Szenario, in dem KI intelligent genug wird, sich selbst zu verbessern.

dem Plan. Das funktioniert auch richtig gut und sorgt für spannendes Tauziehen. Selbst gegen die KI, die überraschend gnadenlos spielt und uns wirklich fordert. Die Wirtschaft funktioniert übrigens – wie könnte es anders sein – wie in Supreme Commander: Solange wir mehr pro Sekunde fördern, als unsere aktiven Bauprojekte vom Konto saugen, lassen wir einen endlosen Panzerstrom vom Stapel. Titanische, langwierige Materialschlachten sind also vorprogrammiert.

Groß, aber auch tief?

Gewaltig sind die Gefechte von Ashes of the Singularity zweifellos, aber bei der Einheitenriege bleibt es weit hinter Supreme Commander zurück. Gerade mal zwei arg ähnliche Fraktionen stehen zur Wahl, und die auch noch mit jeweils nur 15 Einheiten im Hangar – gerade genug, um die notwendigen Standardrollen wie »Artillerie« und »Bomber« abzudecken. Das ist zuwenig, um knifflige taktische Feinheiten herauszuarbeiten. Seeschlachten gibt's ohnehin keine, und eine umfangreiche Technologie-Entwicklung fehlt ebenfalls. Wir bauen Forschungszentren und stecken die produzierten Quantenpunkte in sechs banale Entwicklungen wie mehr Schaden oder mehr Rüstung für alles. Wobei hier trotzdem eine interessante Abwägung ins Spiel kommt: Mit den gleichen Punkten erhöhen wir nämlich auch unser Truppenlimit und bezahlen Spezialfähigkeiten wie Orbitalschläge. Und immerhin sind auch die kolossalen Supereinheiten in Ashes of the Singularity mit von der Partie. Mehr noch als alle anderen Truppen müssen wir sie sehr sorgsam bewegen. Bis die schwerfälligen Kolosse mal an der Front ankommen, könnte die aktuelle Schlacht schon längst vorbei sein, also müssen wir vorausschauend planen. Trotzdem fühlt sich unser Kampfarsenal insgesamt einfach etwas mager an, und das nicht nur im Vergleich zu Supreme Commander.



Schlachten weiß Ashes of the Singularity zu inszenieren, aber Dialoge bleiben Textfenster, und die Charaktere treten lediglich als abstrakte Symbole auf.

Bierdeckel-Erzählung

Soweit ist Ashes of the Singularity trotz seiner Schwächen ein solides Strategiespiel. Gewiss kein neuer Meilenstein, aber gut für einigen Spaß im Skirmish- und Multiplayermodus. Das große »Aber« ist die Kampagne. Die wirkt zu keiner Zeit, als hätte hier ein professioneller Entwickler tatsächlich Herzblut reingesteckt. Die Story erzählt vom Krieg der technologisch erleuchteten Post-Humanen gegen die fiese Substrate-KI, aber »erzählen« ist freilich ein großes Wort. Die Charaktere haben die Persönlichkeit einer leeren Festplatte und unvertonte Textfenster sind das Kommunikationsmittel ihrer Wahl. Ganz selten gönnt uns das Spiel mal ein paar Sekündchen Zwischensequenz, aber die reißen die dünne Story dann auch nicht mehr raus. Ein Funken Spannung oder Motivation springt nie über. Dabei bieten die Missionen durchaus Abwechslung: Mal müssen wir etwa einen Hügel halten, mal eine Supereinheit abfangen, die langsam auf uns zumarschiert. Aber echte Überraschungen oder außergewöhnliche Momente spart sich der Feldzug. Und mit elf Missionen kommt der Umfang ebenfalls etwas kurz. Keine Frage: Ashes of the Singularity ist in erster Linie ein Strategiespiel für Skirmish- und Multiplayerfans. Die freuen sich nämlich über 25 wirklich einfallsreich gestaltete Maps.

Zwischen Bombast und Tristesse

Eins der größten Probleme der Kampagne schlägt auch in den anderen Modi auf den Spaß: Das Spiel versprüht einfach keinerlei Atmosphäre oder Persönlichkeit. Nicht nur, dass die Story-Figuren ohne Sprachausgabe dahertexten. Auch unsere Einheiten geben nur Piepsgeräusche von sich. Gut, das war in Supreme Commander nicht anders, aber da sahen wenigstens nicht alle Bodeneinheiten einer Fraktion fast vollkommen identisch aus. Vor allem Kolosse wie den Monkeylord erkennt noch heute jeder Stratege auf Anhieb. Ashes of the Singularity fährt ausschließlich Hovercraft-Panzer auf, die sich nur in kleinen Details unterscheiden. Dabei weiß das Spiel auch durchaus zu beeindrucken: Wenn sich Hunderte Panzer knallige Lasersalven um die Ohren hauen, sieht das zweifelsohne spektakulär aus. Nur näher heranzoomen sollte man nicht. Dann offenbaren sich nämlich schwache Bodentexturen und mäßige Modelle. Ashes of the Singularity ist ein durchwachsenes Paket: Die grundlegende Spielmechanik funktioniert und sorgt für strategische Gefechte, aber ein Genre-Heilsbringer ist es nicht geworden. ★



Maurice Weber
@Froody42

Beim Test von Ashes of the Singularity musste ich mir selbst immer wieder ins Gedächtnis rufen, dass das Spiel ja grundlegend nicht schlecht funktioniert. Aber es spart einfach an so vielen Stellen! Gerade mal zwei Fraktionen, die sich auch noch so geringfügig unterscheiden? 15 Einheitentypen? Und zu allem Überfluss hat es die Persönlichkeit eines Toasters, und seine Kampagne wäre schon vor zehn Jahren veraltet gewesen. Aber Spieler, für die Strategie in erster Linie Skirmish und Multiplayer bedeutet, für die könnte Ashes of the Singularity schon eher etwas sein. Sie erwarten riesige Schlachten, die strategische Planung statt schneller Klickfinger belohnen. Das Tauziehen um Ressourcenpunkte ist selbst gegen die KI anspruchsvoll, weil die verflixt gut spielt. Aber trotzdem: Zum Preis von 45 Euro fühlt sich Ashes of the Singularity doch arg dünn an.

ASHES OF THE SINGULARITY

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Q8300 / Athlon II X4 640	Core i5 661 / AMD FX 4100
Geforce 660 / Radeon R7 360	Geforce GTX 970 / Radeon R9 390
6 GB RAM, 13 GB Festplatte	16 GB RAM, 13 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- ⊕ eindrucksvolle Massenschlachten
- ⊕ knallige Effekte
- ⊖ schwache Gebietstexturen
- ⊖ so gut wie keine Sprachausgabe

SPIELDESIGN

- ⊕ spannendes Ringen um Kartenvorherrschaft
- ⊕ vorausschauende Strategie notwendig
- ⊕ clever gestaltete Gefechtskarten
- ⊖ geringe Einheitenvielfalt
- ⊖ einfallslose Kampagnenmissionen

BALANCE

- ⊕ Mechaniken werden behutsam vermittelt
- ⊕ starke Gefechts-KI
- ⊕ viele Strategien möglich
- ⊕ die meisten Einheiten nützlich
- ⊖ kein einstellbarer Kampagnen-Schwierigkeitsgrad

ATMOSPHÄRE / STORY

- ⊕ bombastische Schlachten
- ⊖ Geschichte zum Einschlafen
- ⊖ Textfenster-Inszenierung
- ⊖ leblose Karten
- ⊖ gleichförmige Einheiten ohne Wiedererkennungswert

UMFANG

- ⊕ 25 Gefechtskarten
- ⊕ unterhaltsamer Multiplayer mit Ranglisten
- ⊖ nur zwei Fraktionen
- ⊖ nur elf Kampagnenmissionen
- ⊖ sehr geringe Einheitenzahl

FAZIT

Grundsolide Massenschlachtenstrategie, aber nur für Skirmish- und Multiplayerfans – die Kampagne entpuppt sich als Trauerspiel.



Der Begriff »Singularität« wurde erstmals 1958 vom Mathematiker Stanislaw Ulam gebraucht.

Stardew Valley

IN JEDEM STECKT EIN BAUER



Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Chucklefish Ltd.** Entwickler: **Concernedape** Termin: **26.2.2016** Sprache: **Englisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **60 Stunden** Preis: **14 Euro** DRM: **nein (GoG)**

Auf DVD: Test-Video

Arbeit, Arbeit, Arbeit. Trotzdem können wir nicht von diesem Rollenspiel lassen. Von Elena Schulz

Unsere Geschichte beginnt am Sterbebett unseres Großvaters, der uns sein Lebenswerk hinterlässt: einen Bauernhof. Zum Spielstart ist das unserem Alter Ego aber wurscht, er sucht sein Glück in der Stadt. Erst Jahre später erinnert er sich an sein Erbe und denkt zum ersten Mal über einen Umzug nach. Gedacht, getan, es geht aufs Land.

Dort folgt allerdings schnell die Ernüchterung, der Hof ist völlig heruntergekommen. Wir müssen Felder anlegen und Gemüse anpflanzen. Unsere Erträge können wir anschließend entweder für uns selbst nutzen oder verkaufen und von dem Geld die Farm weiter vergrößern und verschönern. Das ist auch das einzige wirkliche Ziel im Spiel. Als grober roter Faden dient derweil eine auf zwei Spieljahre angelegte Kampagne, die uns rund 60 Stunden beschäftigt. Die stellt uns in charmant animierten Sequenzen die kleine Stadt Pelican Town mit ihren Bewohnern vor. Eine tiefgründige Geschichte sollte man aber nicht erwarten. Stardew Valley ist auf Sandbox ausgelegt.

Allerdings sind wir nach dem Intro noch mit den ersten Schritten beschäftigt. Im Inventar finden wir verschiedene Werkzeuge wie eine Axt oder eine Spitzhacke, mit denen wir das Feld von Holz, Gräsern und Steinen befreien. Anschließend pflügen wir die weiche Erde und besiegeln mit den ersten Samen unseren Einstieg ins Farmerleben.

Geld regiert die Welt

Jeden Tag müssen wir knifflige Entscheidungen treffen. Es gibt eine riesige Auswahl von Pflanzen, wir wägen ab: lieber auf günstige Sorten setzen oder die teuren kaufen und dafür regelmäßig fette Erträge einstreichen? Schnell wollen wir immer mehr Geld, doch der Reichtum wächst in Stardew Valley nicht auf Bäumen. Das eigene Kapital zu vergrößern, wird am Anfang zur Geduldsprobe, weil uns das Spiel an keiner Stelle an die Hand nimmt. Ein Tutorial gibt es nicht, Tipps zur Steuerung suchen wir vergebens. Glücklicherweise funktionieren einige Aspekte wie das Crafting relativ intuitiv. Über ein Menü verbessern wir hier unsere Farm, indem wir etwa eine Vogelscheuche als Schutz vor hungrigen Krähen zusammenklöppeln. Unsere eigene Figur können wir ebenfalls ausbauen, wer emsig werkelt, kann mit der gewonnenen Erfahrung seine Skills verbessern. Als Farmer erhalten wir dann mehr Geld für unsere Ernte, als Viehbauer mehr für Tierprodukte. Allerdings merkt man ein höheres Skill-Level nur an den Erträgen, rein spielerisch bleibt die Bauernarbeit über das ganze Spiel hinweg gleichförmig. Was auch daran liegt, dass Einzelbetätigungen wie das Einpflanzen von Samen nicht sonderlich anspruchsvoll sind.

Ein Spiel im Spiel

Warum uns Stardew Valley dann nicht langweilt? Weil die einzelnen Mechaniken gut ineinandergreifen: Immer gibt es etwas zu verbessern, jeden Tag tausend Dinge zu tun. Das motiviert auch im Endlosspiel noch weit über die 60 Stunden der Kampagne hinaus. Abseits des Bauernlebens gibt es außerdem einen 120-stufigen Dungeon, in dem man Monster jagen kann. Hier wird Stardew Valley zum klassischen Hack&Slay-Rollenspiel.

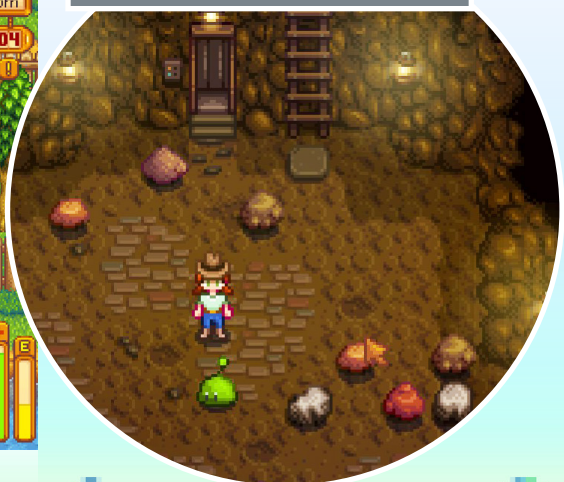
Die Echtzeitkämpfe sind zwar arg simpel geraten, dennoch funktioniert die gewohnte Suchtspirale. Wir erledigen Monster und sammeln neue Ausrüstung, mit der wir noch stärkere Gegener in die Knie zwingen. Gefundene Schätze stiften wir später entweder pflichtbewusst dem örtlichen Museum oder wandeln sie direkt in kostbare Währung um. Erze wie Kupfer, Eisen und Gold können wir außerdem fürs Crafting einsetzen oder unsere Werkzeuge noch stabiler machen.

Wenn plötzlich nichts mehr wächst

Stardew Valley sorgt auch über die Jahreszeiten für Abwechslung, in jeder Saison gibt es unterschiedliche Feldfrüchte. Der Winter verzichtet logischerweise ganz auf Ackerbau. Wenn's draußen schneit, müssen also neue Geldquellen her, zum Beispiel die Beute aus dem Dungeon oder die Tierhaltung. Mit Wolle, Eiern oder Milch kommen wir auch in den frostigen Monaten über die Runden. Bei so viel Plackerei sollten wir immer ein Auge auf



Das Angelspiel ist etwas fummelig, bringt aber ordentlich Geld.



Der Dungeon wartet mit 120 Stockwerken, seltenen Items und Kämpfen auf.

Es soll ein Geheimnis in Stardew Valley geben, das noch kein Spieler gefunden hat.



Ziel von Stardew Valley ist es, eine eigene Farm aufzubauen und zu gestalten.

unsere Ausdaueranzeige haben. Die sinkt ohne ausreichend Nahrung und Schlaf rasch auf null, wodurch wir einen Teil unseres Geldes oder sogar Levelfortschritte verlieren. Höchste Zeit, noch mehr Geldquellen im Tal ausfindig zu machen. Da wäre noch das Fischerei-Minispiel, das wir sofort mit einer geschenkten Angel ausprobieren und prompt scheitern – der große Fang gelingt nur mit sehr viel Geduld und Übung.



Elena Schulz
@Ellie_Libelle

Die größte Stärke von Stardew Valley ist in meinen Augen die behagliche Atmosphäre. Es ist ein Spiel zum Wohlfühlen: Ich komme nach einem langen Arbeitstag nach Hause und schalte im Moment fast schon aus Reflex den Rechner an, um genau da weiterzumachen, wo ich am Vortag aufgehört habe, und wieder einzutauchen in diese magische Welt. Das ist der Sog von Stardew Valley.

Es hat fast schon etwas Meditatives, die täglichen Aufgaben zu verrichten, und ich freue mich tierisch, die ersten Keimlinge sprießen zu sehen. Weil ich weiß: Sie sind das Ergebnis meiner Arbeit. Ich lausche dem großartigen Soundtrack, während ich Gemüse ernte oder Monster verkloppe und lasse dabei meinen eigenen stressigen Tag ausklingen. Da ist Stardew Valley wirklich großartig: Ein Spiel, das mich immer dann abholt, wenn mir mein Alltag mal zu anstrengend wird. Nach dem »Ein Tag geht noch«-Prinzip spiele ich deshalb immer weiter und verliere mich für Stunden im liebenswerten Pixeltal.

Bauer sucht Frau

Alternativ kann man die Fischerei aber auch links liegen lassen und sich stattdessen mit klassischen Quests für die Dorfbewohner über Wasser halten. Die bringen uns neben Geld auch Sympathie und eröffnen uns neue Gesprächsoptionen. Trotz der reduzierten Pixeloptik sind die Figuren glaubhaft und interessant. Und das wirkt sich aus: Wir sind aufrichtig schockiert, als wir den Außenseiter Linus dabei erwischen, wie er Essen stiehlt. Oder ärgern uns über den mürrischen Shane, den wir scheinbar niemals zu unserem Freund machen können.

Auch über Geschenke können wir uns bei den Dorfbewohnern beliebter machen und sogar ihr Herz erobern. Es gibt jeweils fünf weibliche und männliche Heiratskandidaten. Der Mann oder die Frau unseres Herzens zieht später bei uns ein, hilft auf der Farm oder schenkt uns Nachwuchs. Heiraten wir einen gleichgeschlechtlichen Partner, können wir ein Baby adoptieren. Momentan kommen Kinder allerdings nicht über das Kleinkindstadium hinaus.

Die Mischung macht's

Was ist es jetzt also, das magische Feature von Stardew Valley? Das Dungeon-Rollenspiel? Die Landwirtschaft? Oder bezaubern uns doch eher die glaubhaften Dorfbewohner? Nichts davon allein macht Stardew Valley zum Hit. Erst durch das Zusammenspiel aller Mechaniken entsteht eine Magie, die uns nicht mehr loslässt.

Stardew Valley gibt uns ähnlich wie die bekannten Indie-Größen Terraria oder Minecraft an jeder Stelle das Gefühl, dass wir uns diese aufregende Welt zu eigen machen. Wir gehen abends mit dem guten Gefühl schlafen, etwas Handfestes erledigt zu haben. Wir sind wirklich stolz auf unseren Hof, unsere Fische, unsere Kühe und unsere Felder. Und wir lernen schnell, dass das Landleben zwar vor allem Arbeit bedeutet, aber auch einen anderen, wunderbaren Aspekt mit sich bringt: Freiheit. ★

STARDEW VALLEY

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Pentium 4 1.8GHz / Athlon XP 1700+ Geforce 210 / Radeon X600 1 GB RAM, 500 MB Festplatte	Core 2 Duo E4400 / Athlon 64 X2 4200+ Geforce GT 340 / Radeon X1900 GT 2 GB RAM, 500 MB Festplatte

PRÄSENTATION

+ charmante Pixeloptik + stimmungsvolle Designs und Animationen + hervorragender Soundtrack − Look wenig individuell − teils arg detailarm

SPIELDESIGN

+ viele verschiedene Aufgaben + motivierende Rollenspielelemente + freie Spezialisierung + Mechaniken greifen gut ineinander − einzelne Mechaniken teils zu anspruchslos

BALANCE

+ ausgewogener Mix aus zig Spielelementen + Werkzeuge und Figur verbessern nützlich + sinnvolles Skill-System − kein freies Speichern − keine Tutorials

ATMOSPHÄRE / STORY

+ glaubhafte Charaktere mit Tagesabläufen + abwechslungsreiche Events + liebevoll inszenierte Sequenzen + lebendige Spielwelt − verschenktes Storypotenzial

UMFANG

+ offene Spielwelt + 60 Stunden lange Kampagne + motivierendes Endlosspiel + zahlreiche Beschäftigungsmöglichkeiten + Wiederspielwert durch Spezialisierungen

FAZIT

Stardew Valley ist ein malerischer Landausflug mit motivierender Spielmechanik. Wer einmal dort ist, kommt so bald nicht zurück.

86

In Deutschland erwirtschaftet die Landwirtschaft jährlich mehr als 50 Milliarden Euro.

Making of Stardew Valley

DAS EINMANN-MÄRCHEN

Eric Barone wollte nur seine Programmierfähigkeiten trainieren. Und schuf den bisher größten Steam-Erfolg des Jahres. Von Jérémy Satin



Fleißige Spieler können in Stardew Valley solche Vorzeige-Bauernhöfe errichten.

Mit knapp 750.000 verkauften Exemplaren in einen Monat auf GOG und Steam ist Stardew Valley einer der schönsten Indie-Erfolge des Jahresbeginns. Es vereint Einflüsse von Harvest Moon, Rune Factory und Animal Crossing zu einem spielbaren Ausflug ins Grüne in der Haut eines Jungbauern (oder besser: eines Bauern-Anwärters). Das ist umso beeindruckender, weil hinter Stardew Valles keine Armee von Entwicklern steht, nein, nicht mal ein kleines Team: Stardew Valley ist das Ergebnis der Arbeit eines einzigen Mannes aus Seattle, Eric Barone alias »ConcernedApe«. Vier Jahre Arbeit hat ihn das Projekt gekostet, doch die machen sich nun mit einem Erfolg bezahlt, den Barone selbst nie für möglich gehalten hätte. Ein Portrait eines untypischen Entwicklers und seines täglichen kreativen Marathons.

Ein Fan macht ernst

Als eingefleischter Fan der japanischen Aufbauspielserie Harvest Moon kann Eric Barone die Stunden gar nicht mehr zählen, die er mit den unterschiedlichen Episoden verbracht hat. Zwar schätzt er auch die aktuellen Teile für den Nintendo DS und 3DS, vor allem aber schwelgt er gerne in Nostalgie. Und zwar, wenn er an die Serienursprünge auf dem Super Nintendo oder die legendären Ableger für den Gameboy Advance denkt. Als sein absolutes Lieblingsspiel nennt Barone den PlayStation-Ableger Harvest Moon: Back to Nature von 1999. Es ist kein Zufall, dass sich Harvest Moon und Stardew Valley bemerkenswert ähneln. In beiden Titeln spielen wir einen Charakter, der in sein Heimatdorf zurückkehrt, um die Farm seines verstorbenen Großvaters zu übernehmen. Da die Bewohner des Nachbardorfes unseren Vorfahren sehr gut kannten, ist es notwendig, mit ihnen Beziehungen aufzubauen, um ihr Vertrauen zu gewinnen und so neue Spielmechaniken zu erlernen. Sie bringen uns nämlich nur etwas bei, wenn sie uns mögen.

Also gut, Barone mag Harvest Moon; eine Leidenschaft, die er mit Hunderttausenden anderen Spielern teilt. Doch was trieb Barone dazu, ein ähnliches Spiel zu entwickeln? »Ich habe stets nach einem Spiel gesucht, das wieder die Essenz der allerersten Harvest Moons einfängt, aber ich hatte nie das Glück, eines zu finden. Deswegen entschied ich, es selbst zu versuchen. So lang ich mich zurückerinnern kann, habe ich meine Freizeit damit verbracht, zu kritzeln, zu musizieren, zu schreiben. Ich habe quasi alles gemacht, was man braucht, um ein Spiel zu entwerfen. Zu diesem Zeitpunkt wusste ich nur noch nicht, dass ich es zusammenfügen konnte.«



Eric Barone entwickelte Stardew Valley zunächst als Hobbyprojekt.

Aus Hobbyprojekt wird Spiel

Wir befinden uns im Jahr 2012 in Seattle. Eric Barone, mittlerweile 24 Jahre alt, ist ein junger Mann, der kein einziges kommerziell erfolgreiches Spiel vorzuweisen hat. Um genau zu sein, hat er gerade die Uni verlassen, seinem Abschluss in Informatik in der Tasche. Bis auf einige kleine Amateur-Flashspiele, von denen ein Großteil niemals seinen Freundeskreis verlassen hat, hat Eric keinerlei Erfahrung mit der Entwicklung von Spielen. Um bessere Chancen bei der Jobsuche zu haben, feilt er an seinen Kenntnissen der Programmiersprache C. Und zwar, indem er damit Spiel im Geiste von Harvest Moon entwickelt – nichts Großes, einfach ein bescheidenes Hobbyprojekt. Doch es wächst nach und nach zu dem Stardew Valley heran, das wir heute kennen. Eric erkennt das Potenzial seines Projekts und entscheidet, ihm von fortan viel mehr Zeit zu widmen. Obwohl er nicht über alle Fähigkeiten verfügt, die ein solches Projekt verlangt, stellt er sich der Aufgabe. Ein bisschen unwohl ist ihm dabei schon. »Als ich mit der Arbeit an dem Spiel begann, erschien mir die ganze Sache mehr als furchteinflößend«, erzählt er. Doch zugleich lernt er immer mehr dazu: »Während dieser vier Jahre habe ich versucht, nach und nach meine Kenntnisse in jedem Bereich zu verbessern, der für die Entwicklung eines Spiels notwendig ist. Und damit wuchs auch die Lust, absolut alles für das Spiel zu tun. Meine vorherige Arbeit erschien mir plötzlich ungenügend. Deswegen habe ich beispielsweise den gesamten visuellen Teil des Spiels zwei oder dreimal komplett neu entworfen, ebenso wie einen ganzen Batzen

Als »Havest Moon« bezeichnet man im Englischen den Vollmond, der am nächsten am Herbstbeginn liegt.





Wie alles begann: So sah 1998 das allererste Harvest Moon für SNES aus.



Eric Barones Lieblingsgs-Harvest-Moon ist Back to Nature für die PlayStation.



Das aktuellste Harvest Moon ist der enttäuschende Mobile- und Social-Ableger Seed of Memories.

Code und noch mehr Musik. Es gab wahrscheinlich vier oder fünf Versionen von Stardew Valley, bevor ich es letzten Endes auf Steam veröffentlicht habe.«

Die richtige Plattform

Interessanterweise will Eric Barone Stardew Valley zunächst erst über den Indie-Store von Xbox Live verkaufen. Für den PC möchte er es erst veröffentlichen, wenn er eine passende Plattform gefunden hat. Zu diesem Zeitpunkt tummeln sich viele kleine Teams in der Indie-Abteilung der Xbox 360, einer wahren Brutstätte für Talente. Doch dann startet am 30. August 2012 das Greenlight-Programm von Steam. Plötzlich können alle möglichen Spiele auf der Plattform vorgestellt und mit genügend Stimmen aus der Community direkt in den Produktkatalog gewählt werden. Eric sieht darin die perfekte Gelegenheit, Stardew Valley direkt an die Spieler und ein größeres Publikum zu bringen. Am ersten September 2012 wird Stardew Valley auf Steam registriert und verbucht bereits nach ein paar Tagen einen ersten Durchbruch: Die Kampagne ist erfolgreich.

»Ein Großteil der Spieler nahm mein Projekt wirklich begeistert an, weswegen ich mich entschied, meine ganze Aufmerksamkeit auf den PC zu verlagern«, erzählt Eric Barone. »Die Resonanz der Community führte auch dazu, dass das Projekt noch ambitionierter wurde.« Der Designer entscheidet sich rasch, die Entwicklung des Spiels ganz allein in Angriff zu nehmen, eine Aufgabe, die sich als nicht immer ganz einfach herausstellen wird. Für ihn ist das jedoch der einzige Weg, um die komplette Entscheidungsfreiheit zu behalten. Ohne fremde Einflüsse fällt es ihm zudem leichter, konsequent und bei der Sache zu bleiben. Denn er bleibt nicht auf einem Einzelaspekt wie etwa dem Design oder der Programmierung sitzen, sondern hat stets das große Ganze im Auge: Gameplay, Interface, Musikkomposition, Bugfixing und so weiter. Der Preis dieser Freiheit sind die ausufernden Arbeitszeiten, Barones Leben dreht sich nur noch um Stardew Valley.

Besser als das Vorbild sein

»An einem normalen Tag arbeitete ich wahrscheinlich zehn Stunden, und das an jedem Tag der Woche«, seufzt Barone. »Im Launch-Zeitraum waren es selten weniger als 15 Stunden.« Doch diese Investition zahlt sich schon früh aus, bereits im Februar 2013 wurde der britische Indie-Publisher Chucklefish Games auf Stardew Valley aufmerksam und schlägt Barone einen Vertriebsdeal vor. Der Designer willigt ein, und Chucklefish fügte Stardew Valley seinem sehr übersichtlichen Portfolio hinzu. Übrigens, falls die Firma jemandem bekannt vorkommt, dann durchaus zu Recht: Die Briten entwickeln zugleich Starbound, jenes Raumfahrer-Terraria, das Anfang 2014 auf dem Nichts zum Steam-Hit emporschießt, sich über zwei Millionen Mal verkauft und bis heute im Early Access stetig ausgebaut wird.

Chucklefish erkennt folglich schon früh das Potenzial des Titels. Und auch Eric Barone wird immer mehr bewusst, dass daraus etwas Großes entstehen könnte. Obwohl ihn seine Liebe zu Harvest Moon überhaupt erst zur Entwicklung des Spiels inspiriert hatte, weiß er, dass er es noch besser machen kann und muss – und zwar, indem er die Formel verbessert, die der japanische Entwickler Amccus im Jahr 1996 ausgetüftelt hat. So hat es bislang keines der Harvest Moons geschafft, eine Welt zu erschaffen, die von alleine reichhaltig genug war, um langfristig zu motivieren. Havest Moon lebt mehr von

Das Original

Dieser Artikel erschien ursprünglich auf unserer französischen Partnerseite Jeux-Video.com, wir veröffentlichen ihn mit freundlicher Genehmigung.

Die Harvest-Moon-Serie gilt auch als Vorbild für Social- und Facebook-Games wie Farmville.



So sah eine frühe Version von Stardew Valley aus.



Unter Tage erinnert Stardew Valley eher an ein Rollenspiel wie Zelda.

seinen engagierten Fans als von seiner Komplexität. Das will Barone besser machen und fügt weitere Spielsysteme hinzu – etwa das Sammeln von Geld oder ein anständiges Crafting-System. So führt eines zum anderen, und das Projekt wird um die neuen Elemente bereichert, von denen Eric glaubt, dass sie für den Spaß an Stardew Valley sorgen: das Angeln, das Schmieden, die Suche nach Steinen, um sie ins Museum zu tragen, und vor allem die Dungeons. Diese unterirdischen Gebiete kann der Spieler nach Lust und Laune zwischen zwei Rübenernten erforschen. Im Grunde ähnelt Stardew Valley einer Mischung aus Erics zahllosen Harvest-Moon-Erlebnissen und anderen, prägenden Spielen seiner Kindheit, beispielsweise The Legend of Zelda. »Auf gewisse Weise stecke ich in der Vergangenheit fest«, bestätigt er. »Aber es ist eine Vergangenheit, in der die Welt der Videospiele kreativ und magisch war … eine Wertschätzung dieses besonderen und unwiderstehlichen Gefühls des Staunens, das wir alle aus unserer Kindheit kennen.«



Grafik, Musik, Design: Eric Barone entwickelte das komplette Spiel im Alleingang.

Der planvolle Träumer

Eric Barone ist also ein Träumer, aber keineswegs planlos. Als Gegenentwurf zur inzwischen verbreiteten Early-Access-Praxis entscheidet er sich, Stardew Valley nicht anzubieten, bevor es komplett fertig ist. Er akzeptiert keine einzige Spende und lässt niemanden im Vorfeld bezahlen. Das bedeutet nicht, dass Eric eine gewisse Distanz zu seiner Community wahren möchte, ganz im Gegenteil. Während der gesamten Entwicklung zeigt er sich sehr offen, sowohl in den sozialen Netzwerken als auch in Forendiskussionen, die mit Stardew Valley zu tun haben. Er ist Teil dieser seltenen Spezies von Entwickler, die sich regelmäßig die Zeit nehmen, auf Reddit auf die Fragen der Community zu antworten. Und das, während er zugleich versucht, sein Projekt vorwärts zu treiben.

Darauf angesprochen zuckt er mit den Schultern: »Meine Community-Strategie ist simpel: Ich habe keine. Ich denke, als Indie-Entwickler sollte man vor allem man selbst sein und sich wie ein echtes menschliches Wesen verhalten. Ich benehme mich online genauso wie im echten Leben, behandle jeden mit Respekt und zeige mich so ehrlich und aufrichtig wie möglich.« Das klingt einfach, Eric Barone hat sich sein Pseudonym »ConcernedApe« jedoch nicht umsonst ausgesucht. »Concerned«, also besorgt und nachdenklich, ist er nämlich wirklich. Er durchdenkt jeden Aspekt seines Spiels, vom Gameplay bis zur Kommunikation mit den Spielern. Für die Zeit, die er jeden Tag opfert, um seiner Community zu antworten, werden Eric und Stardew Valley im Gegenzug mit unglaublicher Sympathie belohnt, wie man beispielsweise an den positiven Steam-Kommentaren sieht. Es lohnt sich, mit den Spielern zu sprechen.



In Stardew Valley gibt es auch Mysterien, immer wieder kommen wir an düstere Orte, an denen es nicht mit rechten Dingen zuzugehen scheint. Auf die Frage, ob es im Spiel noch Geheimnisse zu entdecken gäbe, antwortet Eric Barone zwei Wochen nach Release einfach: »Ja.«

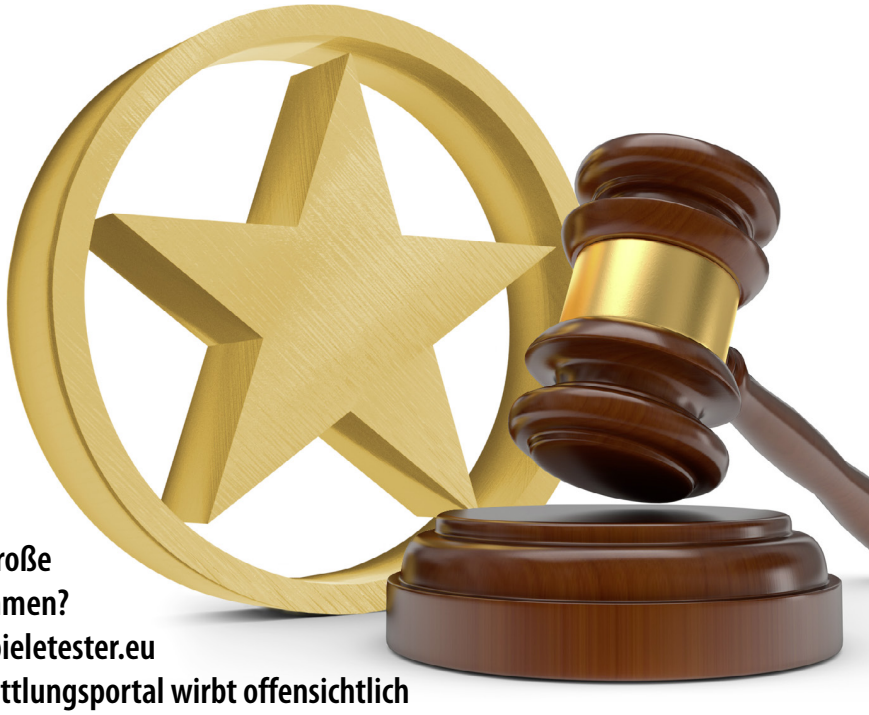
Weiter, immer weiter

Nach vier Jahren erbitterter Arbeit erscheint Stardew Valley endlich am 26 Februar 2016 auf dem PC. Von Millionen ungeduldiger Spieler verfolgt, die es kaum erwarten können, endlich Hand anlegen zu dürfen, wird Stardew Valley binnen weniger Stunden zum Phänomen. Es häufen sich die positiven Kommentare und verkauften Exemplare. Und Eric Barone? Der sitzt weiterhin jeden Tag allein an seinem Projekt, ganz so, wie er es von Anfang an getan hat. Ein wunderbarer Erfolg, der fast zwangsläufig an den eines gewissen Toby Fox und Undertale erinnert. Doch das ist eine andere Geschichte. ★

Im japanischen Original trägt Harvest Moon den Titel Story of Seasons, also »Geschichte der Jahreszeiten«.

Vermittlungsportal Spieletester.eu

BETRUG AM SPIELER?



Die neusten, noch unveröffentlichten Spiele für große Publisher testen und dafür auch noch Geld bekommen? Klingt nach einem Traumjob – und die Website Spieletester.eu will ihn wahr machen. Doch das angebliche Vermittlungsportal wirbt offensichtlich mit leeren Versprechen. Eine Chronologie unserer Recherchen. Von Benedikt Plass-Fleßenkämper

Nicht nur Spielejournalisten, auch die für die Qualitätssicherung der Publisher verantwortlichen Tester dürfen neue Titel oft weit vor ihrem offiziellen Erscheinungstermin ausprobieren. Spielen und dafür bezahlt werden? Für viele Menschen ein Traumjob. Auch für GameStar-Leser M., der anonym bleiben möchte. »Wie für jeden leidenschaftlichen Spieler wäre es für mich ein großer Traum dafür bezahlt zu werden, mich mit Spielen auseinanderzusetzen«, betont er im Gespräch. Als M. Anfang Februar 2016 im Netz nach Stellen recherchiert, landet er rasch auf der Website Spieletester.eu. Kein Wunder: Gibt man auf Google »Spieletester« oder »Spieletester werden« ein, wird das Onlineportal weit oben in den Suchergebnissen angezeigt. Was M. dort zu lesen bekommt, klingt toll: Spieletester.eu wirbt mit dem Slogan »Wir verwirklichen deinen Traum!« und gibt an, seit 2013 »mehr als 8.000 Menschen« als Spieletester an die Hersteller vermittelt zu haben. Allein »im letzten Monat« habe man »452 zufriedene Kunden« gehabt. Auch die weiteren Versprechen wecken hohe Erwartungen: »Durch uns die größten Chancen, wirklich Spieletester – bei sehr hohem Lohn – zu werden!«, »Zugang zu bisher unveröffentlichten Spielen!«, »Beeinflusse brandneue Spiele durch deinen Test!« oder »Erhalte kostenlose Hardware (Konsolen, Headset, etc.) zum Spieletest«, heißt es da. Weiterhin bekomme »jeder 300. Teilnehmer« eine PlayStation 4, und obendrein gehe bei erfolgreicher Vermittlung eine Spende in Höhe von einem Euro an SOS-Kinderdorf. Es wirkt zu schön, um wahr zu sein. Und ist es auch.

Hoffen auf den Traumjob

Da Spieletester.eu zu diesem Zeitpunkt noch mit »Bekannt aus Bild, GameStar und Gamescom« wirbt, als Referenzen namhafte Firmen wie Blizzard, Oculus oder Valve angibt, schicke Artworks von Spielehits à la The Last of Us verwendet und alles mit den offiziellen Logos unterlegt, wirkt die Website auf M. vertrauenswürdig. Selbst als er die AGB liest und von der einmaligen Anmeldegebühr in Höhe von 19,95 Euro erfährt – laut Spieletester.eu ein »nur diesen Monat gültiger Aktionspreis« –, wird er nicht misstrauisch. »Ich sah die Seite einfach als eine Chance an, meinen Traum zu realisieren«, sagt M. Er meldet sich bei Spieletester.eu an und verfasst mit viel Herzblut die von den Betreibern empfohlene Proberezension. »Ich schrieb eine recht ausführliche Review zu Destiny«, so der langjährige Spieler. Einige Tage Bedenkzeit später überweist er dann die geforderte Summe. »Auf den ersten Blick wirkte die Seite nicht unseriös, und bis auf die 20 Euro hatte ich ja nichts zu verlieren«, begründet er seine Entscheidung. Nachdem M. der per E-Mail verschickten Aufforderung, den Account zu bestätigen, nachgekommen ist, wird sein Spieletester.eu-Konto am 14. Februar freigeschaltet. Und dann passiert: nichts.

M. wartet einige Tage, schaut sich im Internet um und stellt fest, dass die der Facebook-Seite von Spieletester.eu keinerlei Aktivitäten verzeichnet. Langsam beschleicht ihn ein ungutes Gefühl. Am 22. Februar schreibt seine Freundin an die Kontakt-Mailadresse von Spieletester.eu und fragt nach, ob die Firma denn überhaupt noch aktiv sei. Eine Antwort? Ist bis heute ausgeblieben. M. ahnt bereits, dass er auf eine dubiose Masche hereingefallen ist. In seiner Verzweiflung – und weil er andere warnen will – wendet er sich mit einem Leserbrief an uns.

Die Recherche beginnt

Was M. nicht wissen kann: Wir haben Spieletester.eu schon länger im Visier, schließlich verwendet die Seite das GameStar-Logo, obwohl wir niemals um Erlaubnis gefragt wurden – geschweige denn über die Seite berichtet haben. Infolgedessen hatten wir bereits vor Monaten einen Redakteur beauftragt, sich dort anonym anzumelden und die Vertrauenswürdigkeit der Website zu überprüfen. Eine Rückmeldung bekamen ebenfalls nie, auch nicht auf Nachfrage. Höchste Zeit, die Geschichte endgültig aufzuklären! Um sicher zu gehen, melden wir uns am 14. März ein weiteres Mal mit einem zweiten Mitarbeiter auf der Website an und hören – wenig überraschend – nie wieder etwas von Spieletester.eu. Eine Überprüfung der zugehörigen Facebook-Seite und ein Check der dortigen Besucherbeiträge fördert zutage, dass mehrere Spieler erfolglos auf eine Jobvermittlung oder wenigstens ein Betreiber-Feedback warten. »Der reinste Betrug! Geld

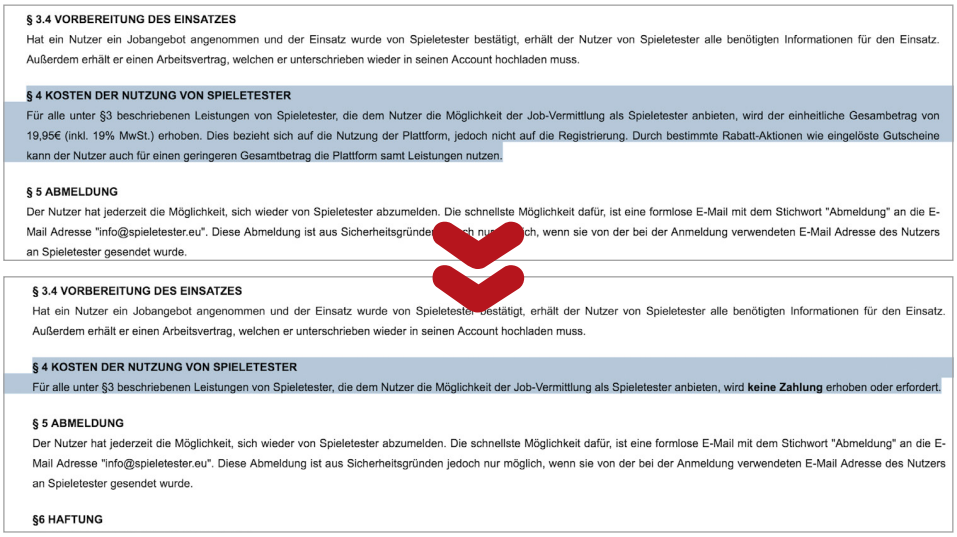


»Bekannt aus GameStar«? Nein, denn GameStar hat noch nie über Spieletester.eu berichtet.

Für die Qualitätssicherung bei den Spielepublishern ist in der Regel die QA-Abteilung zuständig (Quality Assurance).



Spieletester.eu erweckte mit den Logos bekannter Publisher Vertrauen – doch die Hersteller kennen die Seite gar nicht.



Oben die ursprünglichen AGB mit dem Hinweis auf die Gebühr in Höhe von 19,95 Euro, unten die geänderten AGB, nachdem wir Spieletester.eu kontaktiert hatten.

bezahlt, aber keine Rückantwort seit vier Wochen«, beschwert sich ein Facebook-Nutzer.

Wir wollen nun als Erstes der Sache mit den auf Spieletester.eu verwendeten Logos nachgehen: Wissen die dort aufgeführten Unternehmen davon? Haben sie tatsächlich schon mal mit Spieletester.eu kooperiert? Wir sprechen unter anderem mit Mitarbeitern von Sony und Blizzard, fragen beim Gamescom-Team der Koelnmesse und den Kollegen von Chip nach und hören uns auch sonst in der Spielebranche um. Ergebnis: Weder wurde die Verwendung der Logos von den Firmen abgesegnet, noch hat irgendjemand mit Spieltester.eu zusammengearbeitet. Mehr noch: Niemand kennt die Seite. Einige von uns Angesprochene sind regelrecht perplex ob der Dreistigkeit des Portals und püfen nun juristische Schritte.

Kein Anschluss unter dieser Nummer

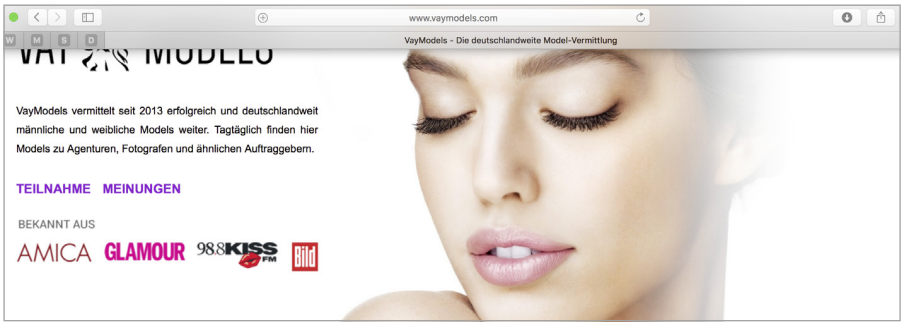
Wir recherchieren weiter und finden heraus, dass die im Impressum von Spieltester.eu angegebene Umsatzsteuer-Identifikationsnummer gar nicht existiert. Ebenso ist die aufgeführte Telefonnummer nicht vergeben, wie ein Testanruf beweist: Kein Anschluss unter dieser Nummer. Den im Impressum der Website genannten Inhaber können wir nicht ausfindig machen. Und im Facebook-Impressum steht wiederum ein anderer Verantwortlicher mit kryptischem Namen. Wir starten eine Whois-Anfrage, um herauszufinden, wem die Domain gehört, und stoßen auf eine E-Mail-Adresse. Die weitere Recherche fördert Interessantes zutage: Der Mann, dessen Namen wir aus Datenschutzgründen nicht nennen, betreibt mit VayModels.com noch eine weitere Webseite mit nahezu identischem Design und Geschäftsmodell – nur sollen hier keine Spieletester vermittelt werden, sondern Hobby-Models. Das unterstreichen offizielle Logos von Modemagazinen wie Amica und Glamour. Doch auch die im Impressum dieser Website verzeichnete Telefonnummer ist nicht vergeben.

Wir bleiben hartnäckig und finden durch eine weitere Whois-Anfrage, diesmal für VayModels.com, eine Mobilnummer. Beim Anruf bekommen wir ein Freizeichen zu hören, doch keiner geht ran. Also hinterlassen wir eine Nachricht auf der Mailbox, geben uns als Journalisten zu erkennen und bitten freundlich um einen Rückruf – der allerdings ausbleibt. Ein weiterer Anruf am nächsten Tag ist genauso erfolglos. Auch eine sehr deutliche E-Mail an die Kontaktadresse von Spieletester.eu bleibt unbeantwortet, ebenso eine direkte Facebook-Privatnachricht.

Der Stein kommt ins Rollen

Dennoch bleiben unsere Bemühungen und unsere Kontaktaufnahme nicht folgenlos – der Betreiber von Spieletester.eu scheint es langsam mit der Angst zu bekommen. Das äußerst sich nach und nach in mehreren Vorgängen: Erst verschwindet, noch am 17. März, das Logo von Chip von der Seite. Bis zum Folgetag werden schließlich sämtliche zuvor noch verwendeten Firmenlogos entfernt. Außerdem hat die Seite ihre Werbetexte und Versprechen deutlich abgeschwächt und auch den Hinweis auf die SOS-Kinderdorf-Spende runtergenommen. Parallel dazu ist die vermeintliche Model-Vermittlungswebsite nicht mehr aufrufbar; ein klares Indiz, dass wir es mit ein und demselben Betreiber zu tun haben. Dass die Seite sich nun im Offline-Status befindet, ist indes vermutlich auf die engagierte Freundin von M. zurückzuführen, die die dort als Referenzen angegeben Modemagazine kontaktiert hat – auch die waren nicht gerade glücklich.

Wir kontaktieren in den Folgetagen den auf Medienrecht spezialisierten Rechtsanwalt Björn Leineweber (siehe Interview-Kasten), um uns über die rechtliche Sachlage rund um Spieletester.eu zu informieren. Schließlich sind die AGB mit ihrem Hinweis auf die zu zahlenden 19,95 Euro für angeblich erbrachte Vermittlerdienste immer noch online, ebenso die schicken Artworks zu GTA 5 und Co. Und nun wird es richtig skurril: NAchdem wir mit Leinweber einen Gesprächstermin vereinbart haben, stellen wir am 23. März fest, dass Spieletester.eu nun auch noch seine AGB modifiziert hat. Wo vorher noch deutlich auf die zu zahlende Gebühr hingewiesen wurde, heißt es plötzlich: »Für alle unter §3 beschriebenen Leistungen von Spieletester, die dem Nutzer die Mög-



Fake-Zwilling: Die Modell-Vermittlungsseite VayModels.com war vom Design nahezu identisch mit Spieletester.eu, setzte auf das gleiche Geschäftsmodell und verwendete – vermutlich ungefragt – Logos bekannter Modemagazine. Mittlerweile ist sie offline.

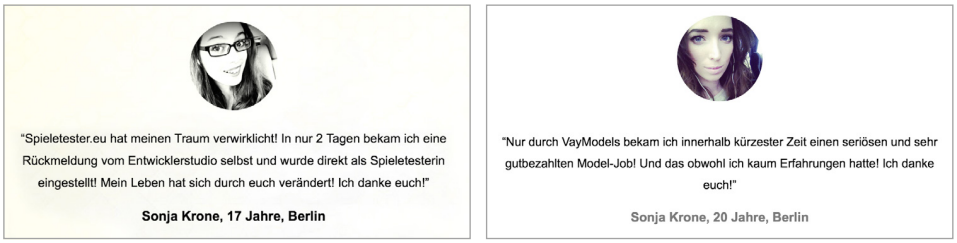


Die Betreiber reagieren auf unsere Recherchen: Obendie ursprüngliche Version der Website inklusive angeblicher Referenzen, unten sind sämtliche Logos entfernt worden.

lichkeit der Job-Vermittlung als Spieletester anbieten, wird keine Zahlung erhoben oder erfordert.« Ha, erwischt!

Vorsicht vor dubiosen Angeboten

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass unsere Recherchen ein voller Erfolg waren. Innerhalb von nicht einmal 14 Tagen, in denen wir Spieletester.eu kontaktierten und konfrontierten, hat sich die Website auf wundersame Art und Weise verwandelt: Sie erhebt keinerlei Gebühren mehr, macht nur noch moderate Versprechen, gibt keine fragwürdigen Referenzen mehr an und hat AGB, die laut Björn Leineweber im aktuellen Zustand nicht rechtswidrig sind. Trotzdem müssen wir eindringlich davor warnen, das Angebot wahrzunehmen und sich dort anzumelden. Sämtliche von uns gesammelte Indizien lassen darauf schließen, dass der Betreiber in keiner Weise dran interessiert ist, tatsächlich bezahlte Jobs als Spieletester zu vermitteln. Leineweber attestiert Spieletester.eu durchaus eine »höhere kriminelle Energie«, auch wenn sich das derzeit nicht ohne Weiteres beweisen lasse.



Links wird Sonja Krone aus Berlin als angeblich zufriedene Spieletester.eu-Kundin aufgeführt und trägt eine Brille, rechts ist sie plötzlich VayModels.com-Kundin – nun als 20-jährige ohne Brille.

Wer sich bereits bei Spieletester.eu (oder ähnlichen Seiten) registriert, die Gebühr bezahlt und keine Leistung erhalten hat, könnte laut Leinefelder die Kündigung des Vertrages verlangen und die bezahlten Gebühren zurückfordern. Erhält man dann sein Geld nicht wieder, bliebe nur noch das Einschalten eines Anwalts – dessen Honorar aber vermutlich deutlich über den entrichteten 20 Euro liegt. Kurzum: Man sollte sein Glück auf jeden Fall versuchen, den Vertrag schriftlich kündigen und auf den Rückerhalt der gezahlten Summe pochen. Wenn Spieletester.eu dann aber nicht reagiert, könnte ein Rechtstreit für Privatpersonen teuer werden. GameStar-Leser M. bereut es mittlerweile jedenfalls, dem Portal auf den Leim gegangen zu sein: »Natürlich war es zu schön, um wahr zu sein. Hier wird mit Träumen, Naivität und Hoffnung Geld gemacht, das geht gar nicht.« Er will sich künftig dort nach Testerjobs umsehen, wo garantiert keine Betrugsabsichten dahinterstecken: auf den Publisher-Websites, bei den Stellenanzeigen. ★

§ Das sagt der Anwalt

Björn Leineweber (www.kreativanwalt.de) hat sich auf alle juristischen Fragen rund um digitales und mediales Recht spezialisiert. Seine Kanzlei (www.kanzlei-leineweber.de) befindet sich in Essen.



Bild: Björn Leineweber

GameStar: Was kann man tun, wenn man sich auf Spieletester.eu kostenpflichtig angemeldet hat? Kann man die Betreiber juristisch belangen, etwa durch eine Sammelklage mit anderen Betroffenen?

Björn Leineweber: Sammelklagen existieren in Deutschland nicht so, wie wir es zum Beispiel aus US-Filmen kennen. Jeder Anspruch muss einzeln durchgesetzt werden. Wenn dies wirklich so wie beschrieben ist, kann tatsächlich ein Betrug vorliegen. Es hängt davon ab, wie genau über die Kostenpflicht informiert wurde.

Nun, die Kostenpflicht war auf der Website angegeben, eine Vermittlung ist aber nie erfolgt.

Zivilrechtlich sieht es stark danach aus, als könnte man einen Anspruch auf die Rückerstattung der Gebühren haben, falls nie eine Leistung erfolgt ist. Und selbst wenn eine Leistung erfolgt, muss diese auch eine gewisse Ernsthaftigkeit besitzen. Ein Jobangebot an Tausende Registrierte würde sicherlich keinen entscheidenden Unterschied machen. Ob dann allerdings etwas zu holen ist, steht, wie in vielen Fällen, auf einem anderen Blatt. Offenbar unterscheiden sich die Person, die im Impressum steht, die Person, die die Website innehat, und der Betreiber der Facebook-Seite. Theoretisch kann es also sein, dass man sogar drei Personen hat, die haftbar gemacht werden können. Ebenso gut kann dies darauf hinweisen, dass keine der Personen existiert. Dies lässt sich eventuell erst durch eine staatsanwaltschaftliche Aufklärung herausfinden.

Worauf könnte man denn konkret klagen?

Wenn die Nutzer keine Leistung erhalten haben, würde ich eine Anfechtung wegen arglistiger Täuschung oder die Kündigung des Vertrages für sinnvoll erachten, verbunden mit einem Antrag auf Rückforderung der Gebühren. Wenn dies nicht erfolgt, hilft wohl nur der Gang zum Anwalt, um die Ansprüche weiter durchzusetzen. Jedoch sind die Anwaltskosten vermutlich höher als die ausgegebenen Beträge. Sollte es sich wirklich um ein rechtswidriges Geschäftsgebaren handeln, ist dies vermutlich mit einkalkuliert.

Spieletester.eu hat offenbar ohne vorherige Genehmigung Logos von Publishern und Magazinen verwendet und diese als Referenzen ausgegeben. Was könnte den Betreibern strafrechtlich drohen?

Hier sind eher das Markenrecht und Wettbewerbsrecht einschlägig. Es drohen Unterlassungs- und Schadenersatzansprüche. Unter gewissen Voraussetzungen kann auch eine Strafbarkeit vorliegen, die etwa m Markenrecht im Falle der strafbaren Kennzeichenverletzung mit Freiheitsstrafe bis zu drei Jahren oder mit Geldstrafe bestraft wird. Die Taten werden nur auf Antrag der Geschädigten verfolgt.

Ist die Seite im aktuellen, geänderten Zustand legal?

Aus jetziger Sicht spricht erstmal nichts für einen Betrug. Die Website ist recht sachlich aufgebaut. Sie fordert keine Leistungen, denen zum Beispiel keine Gegenleistung gegenübersteht. Wo man Zweifel haben könnte ist die Nutzung der Titel Uncharted, The Last of Us und GTA 5 als Werbung. Hier wird der Eindruck erweckt, man arbeite mit den großen Studios zusammen. Bildrechtsnachweise gibt es aber keine. Daher muss man sich fragen, ob Rechte an den Bildern wirklich vorliegen und ob eine Kooperation mit den Herausgebern dieser Spiele stattfindet. Weiterhin erscheint die Werbung mit einer Minderjährigen, die angeblich einen Job über die Seite gefunden hat, etwas aus der Luft gegriffen. Auch die Auslobung von kostenloser Hardware usw. macht ohne nähere Erläuterung einen nicht unbedingt seriösen Eindruck. Ob hier aber die Grenze zum Betrug überschritten ist, ist schwer zu beurteilen.

Und wie rechtswidrig war die Seite in ihrer ursprünglichen Form?

Nach den ursprünglichen, auf der Homepage genannten Bestimmungen sieht das eventuell anders aus. Wenn mit Leistungen geworben wird, kommt erst dann ein Betrug in Betracht, wenn diese Leistung tatsächlich nicht erbracht wird. Eine Garantie für irgendwelche Jobs gibt es dabei laut AGB nicht. Dennoch fehlt es dann wohl an einer Leistung, die konkret vergütungspflichtig ist. Das spricht dafür, dass Rückforderungsansprüche bestehen und eventuell auch eine strafrechtliche Beurteilung in Betracht kommt. Auch die Tatsache, dass ursprünglich mit vielen Medienpartnern geworben wurde, dies aber nach und nach zurückgenommen wurde, spricht dafür, dass Leistungen versprochen wurden, die nicht eingehalten wurden. Insofern ist die Website jedenfalls nicht gänzlich »astrein«.



Bis zum Anschlag ausgereizte Computertechnik, Kamerafahrten um herumrennende Entwickler, Liebe, Verrat und Tod – Wing Commander hat Spielegeschichte geschrieben. Das Beste daran: Sie ist noch lange nicht zu Ende! Von Martin Deppe

Die spannende Geschichte von Wing Commander beginnt mit einer Beinahe-Katastrophe: Weil es am Markt angeblich keine Chance hat, will Origins Marketingchef das Weltraumspiel im Sommer 1990 stoppen, drei Monate vor dem geplanten Erscheinungstermin! Erst in letzter Sekunde setzt Chris Roberts sich durch – und die Welt der Computerspiele ist um eine Legende reicher. So steht diese Anekdote jedenfalls im Internet, und was im Internet steht, stimmt ja bekanntlich immer. »Alles Quatsch!«, ruft Chris Roberts, als wir ihn im Skype-Interview nach dieser »wahren Geschichte« fragen. »Du darfst nicht alles glauben, was über Wing Commander erzählt wird!« Und dann plaudert er darüber, wie es damals wirklich war, vor über 25 Jahren. Nämlich genau andersrum – und viel cooler. Origins Marketingabteilung war in Wahrheit gleich zu Beginn von Wing Commander begeistert, weil sich die »schnelle, kino-artige Action so gut vermarkten lässt.« Der damalige Sales- und Marketingchef Marten Davies kalkuliert für Wing Commander sogar weitaus bessere Verkaufszahlen als Chris Roberts selbst. Der rechnet mit allerhöchstens 100.000 verkauften Packungen, doch Marten Davies lacht ihn aus: »Dein Spiel wird das Doppelte verkaufen, wetten?« Und dann begeht Roberts einen fatalen Fehler: Er wettet dagegen. Nicht um einen Kasten Bier, wie es heute wohl ein Indie-Entwickler in Oer-Erkenschwick machen würde, sondern mal eben um seinen Porsche 944 Turbo. Roberts verliert die Wette grandios, sein Wing Commander verkauft in Rekordzeit die ersten 250.000 Stück. Und er verdient so gut daran, dass er sich halt einen neuen 944er kauft. Da ist Roberts gerade mal 22 Jahre alt, ein Alter, in dem sich Normalverdiener ihren ersten gebrauchten Golf gönnen.



Während das Weltall im ersten Wing Commander dreidimensional ist, trickst Chris Roberts bei den Raumschiffen – denn die bestehen aus Sprites, aufgenommen in mehreren Kamerawinkeln.

Zielstrebiger Kommandant

Diese Anekdote zeigt gleich mehrfach, warum Wing Commander und sein Schöpfer in einer besonderen Liga spielen: Beide kleckern nicht, sondern klotzen, und der Erfolg gibt ihnen Recht: Wing Commander ist nicht irgendein Weltraum-Actionspiel, es ist DAS Weltraum-Actionspiel, ein absoluter Klassiker, der in die selbe Gewichtsklasse gehört wie die sechs Jahre ältere, aber längst nicht





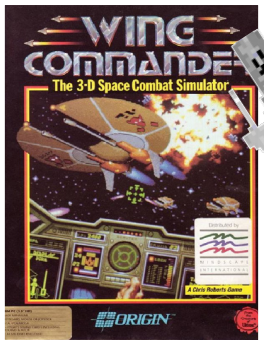
Foto: Nicholas Hance, www.reenhanced.com

Um so einen Porsche 944 Turbo im angesagten Tennissocken-Weiß wettet Chris Roberts 1990 mit Marketingchef Marten Davies.



Unmittelbar vor Wing Commander ist Chris Roberts noch freischaffender Producer für Origins Rollenspiel Bad Blood. Seine Umsatzbeteiligung investiert er in Wing Commander.

Wing Commander





Erschienen:
27. September 1990

Stärkstes Spielerschiff: ..... Raptor
Länge: 36m
Höchstgeschwindigkeit: ..... 400 km/s
Beschleunigung: ..... gut
Geschütze: ..... 2 Neutronenkanonen, ... 2 Gatling-Gaußkanonen (Mass Drivers)
Raketen: ..... 2 Heat-Seaking, ... 2 Spiculum IR, 2 Pilum FF
Sonstiges: ..... 1 Porcupine Space Mine

Der Schwere Jäger ist mit seinen 20 Tonnen nicht sonderlich wendig, hat aber kräftige Schilde und eine dicke Panzerung (vorne und hinten je 8 cm, seitlich 6 cm).

Addons:
The Secret Missions (4. Dezember 1990)
The Secret Missions 2: Crusade (6. April 1991)

so actionreiche und filmisch inszenierte Riesengalaxie-Simulation Elite. Aber hat Chris Roberts damals schon geahnt, dass er einen »Instant Classic« geschaffen hat, also ein Spiel, das schon bei seinem Erscheinen unsterblich wird? Und dass er sich selbst, verzeihen Sie das Pathos, ein Denkmal als Designerlegende geschaffen hat? Er schüttelt den Kopf: »Ich wusste, dass Wing Commander sehr gut ist. Aber dass es dermaßen einschlägt, damit hat keiner gerechnet.«

Als Roberts mit den Arbeiten an Wing Commander beginnt, das damals noch »Squadron« heißt und später »Wingleader«, hat er eine sehr überschaubare Karriere als Freier Producer vorzuzeigen: die beiden Rollenspiele Times of Lore und Bad Blood, die er 1988 und 1990 für Origin Systems produziert hat. Der Publisher, 1983 von Richard Garriott und seinem Bruder Robert gegründet, steht damals vor allem für eine große Rollenspielserie: Richard Garriotts Ultima. Für Roberts' Science-Fiction-Spiel hat Origin daher weder Interesse noch Geld übrig, doch der glaubt an seinen Traum, überzeugt die Entscheider bei Origin mit einem siebenseitigen Grundkonzept – und steckt seine Lizenzeinnahmen aus Times of Lore und Bad Blood in die Entwicklung. An seiner Seite übrigens ein zweiter Producer, ein gewisser Warren Spector. Genau, der spätere Gründer von Looking Glass (System Shock).

Doch Roberts investiert nicht nur Geld und Arbeit in seinen Traum, sondern zeigt auch harten körperlichen Einsatz: »Viele Szenen haben wir mit einer Videokamera vorab im Büro gedreht – das hektische Rennen der Piloten zu den Jägern zum Beispiel oder die Briefings. Wir haben Papierkugeln an die Decke gehängt und sind mit der Kamera darauf zugelaufen, um die Bewegungsabläufe von Asteroiden zu simulieren. Und die Pilotenhand, die im Cockpit den Joystick hält, ist meine, soweit ich weiß. Das haben wir alles auf unseren Bürostühlen gefilmt.« Anhand der Videovorlagen entstehen die vielen animierten Cutscenes – und wohl auch die Idee, so etwas mal mit echten Schauspielern eins zu eins umzusetzen. Doch bis dahin dauert es noch ein paar Jahre.

Bei Technik-Fragen ... Roberts fragen

Für die Weltraumflüge kombiniert Wing Commander zwei Techniken: Während das All ein echtes 3D-Modell ist, werden die Schiffe und Asteroiden vorab als Bitmaps in ver-



Kollegen vor der Kamera: Für die ersten beiden Wing Commander setzt Roberts noch einen Camcorder ein, um Bewegungsabläufe zu simulieren.

Wing Commander: die Ableger bis 1994

Schweineteure F16-Dogfights, ein akademisch aufgeblasener Editor, Rundentaktik mit Katzen: Neben der Hauptreihe gibt es jede Menge Drumherum ums Wing-Commander-Universum. Hier die ersten drei Nebenschauplätze bis 1994, in chronologischer Reihenfolge.



Strike Commander

Der 23. April 1993 ist für Hardware-Händler ein Festtag – und für Spielersparbücher das bittere Ende. Denn Strike Commander gilt heute noch als Synonym für »Ja spinnt der Roberts denn total? Einen 486er DX2 verlangt der für seine Kampfjet-Action, nur für ein bisschen Texture-Mapping und Gouraud-Shading? Obwohl ... sieht ja schon toll aus ... ach, wer braucht schon ein Sparbuch!« Über vier Jahre (davon zwei Jahre Verspätung) schraubt Chris Roberts an Strike Commander, in dem wir im Jahr 2011 im F16-Geschader »Wildcats« als Söldner dienen. Das Spiel hat mit Wing Commander viel gemeinsam, darunter die in vielen Zwischensequenzen erzählte Story. Neu ist, dass wir Waffen, Munition und Flieger selber finanzieren müssen.



Wing Commander Academy

Am 27. August 1993, einen Monat vor Privateer, beglückt uns Origin mit diesem »Custom Mission Simulator«. Das klingt so trocken, wie es sich letztendlich auch spielt: Wir klicken uns eigene und feindliche Jäger zusammen und schmeißen alle ins Wegpunkt-All. Dabei läuft alles auf simple Dogfights hinaus, denn komplexere Missionen, etwa Eskorten oder Basisverteidigung, schafft Academy nicht, von kompletten Kampagnen ganz zu schweigen. Außerdem ist das Schiffsangebot sehr übersichtlich, außer einer terranischen Raumstation dürfen wir keine Großkampfschiffe oder Träger in die Schlacht werfen. Da merkt man erst recht, wie viel die spannende Story von Wing Commander zu seinem Erfolg beigetragen hat!

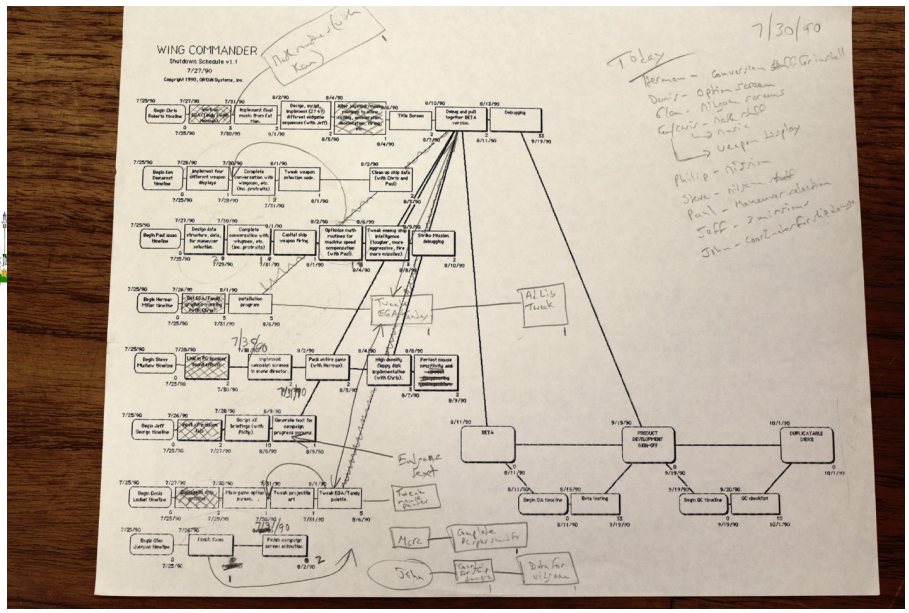


Wing Commander Armada

Zwischen Privateer und Wing Commander 3 schiebt Origin am 22. September 1994 einen Strategieableger rein: In Armada ziehen wir auf Seiten der terranischen Konföderation oder der Kilrathi rundenweise unsere Flotten, die Gefechte tragen wir dann im Cockpit aus. Armada nutzt bereits das 3D-All von Wing Commander 3, ist also sozusagen ein erster Testballon. Trotz der umfangreichen Multiplayermöglichkeiten (wir können mit zwei Joysticks, per Netzwerk oder Nullmodemkabel spielen) ist das Erobern der zufallsgenerierten Strategiekarte nur mäßig spannend. Wir verteilen Aktionspunkte, um Festungen, Werften, Fabriken und natürlich Schiffe zu bauen. Auch hier zeigt sich: Ohne echte Story ist ein Wing Commander flügellahm.

schiedenen Ausrichtungen gezeichnet – von oben, unten, seitlich und so weiter. Mit einer selbstentwickelten Sprite-Software kann das Team diese Bitmaps dann in weitere, feiner abgestufte Winkel rotieren und je nach Abstand zu unserem Schiff größer oder kleiner skalieren. All diese Ansichten eines Schiffs landen in einer großen Datei, aus der sich die 3D-Engine die passende Bitmap holt und darstellt, basierend auf unserem Abstand und Winkel zum jeweiligen Schiff. Klingt umständlich, doch das Skalieren und Rotieren der Bitmap-Raumschiffe und -Asteroiden benötigt weniger Computerleistung als das aufwändige Berechnen von Polygonmodellen, dadurch ist Wing Commander sauschnell.

Beim 3D-Weltraum trickst Chris Roberts übrigens nicht: Der ist rund um unser Heimat-Trägerschiff Tiger's Claw wirklich komplett simuliert – die Flüge von Navigationspunkt zu Navigationspunkt sind keine vorberechneten Nachlade-Sequenzen. Das lässt sich ganz leicht testen, indem man nicht per Autopilot zum nächsten Navpunkt fliegt, sondern manuell. Doch wer in dieses All rein will, braucht einen 286er AT mit 12 MHz, 640 KB RAM, DOS 3.0 und EGA-Grafikkarte. Mindestens, denn auf so einem System gehen einige grafische Feinheiten flöten, Origin empfiehlt daher einen 386er AT mit 16 MHz, 2 MB RAM und einer neumodischen VGA-Karte; so ein Computer war damals Highend. Doch in den nächsten Jahren wird Chris Roberts die Aufrüstungsspirale noch weiter rotieren lassen – hat da jemand Strike Commander gesagt?



Eng getakteter Zeitplan: Am 11. August 1990 soll die Beta parat sein – das fertige Spiel aber schon sechs Wochen danach am 27. September im Laden stehen. Heutzutage völlig undenkbar. Dieses und die folgenden originalen Designdokumente haben Richard Garriott und Warren Spector der University of Texas' Videogame Collection vermacht.

I/O220 IRQ5 DM7

Auch bei der Musik klotzt Wing Commander ran: Als eines der ersten großen Spiele unterstützt es nicht nur den gängigen MIDI-Standard, sondern auch Creative Labs' erst im Vorjahr eingeführte Soundblaster-Karten – Spieleveteranen bekommen heute noch feuchte Augen bei Kürzeln wie »SET BLASTER=A220 I5 D1 H5 T6«. Die eingängige Musik von George Alistair »The Fatman« Sanger trägt viel zur Atmosphäre bei, denn sie passt sich dem Geschehen an: Bei auftauchenden Gegnern wird der Soundtrack zackiger, und ähnelt unser Rumpf einem Schweizer Käse, ertönt die Mucke noch dramatischer. Eigene Abschüsse, ausgeschaltete Wingmen, geschaffte Missionsabschnitte – alles bekommt seine eigene Melodie.

Doch Wing Commander soll nicht nur ein technischer, sondern auch ein emotionaler Meilenstein werden. Daher setzt Roberts auf starke Kameraden, von denen wir einen als Wingman zugewiesen bekommen oder später selbst wählen dürfen. Die Rufzeichen der tapferen Männer und Frauen sind bis heute legendär: darunter Maniac und Angel, Paladin und Hunter, Iceman und Jazz. Unsere Bodyguards können wir kommandieren, per Multiplechoice-Menü weisen wir ihnen un-

ser aktuelles Ziel zu, hetzen sie auf einen Gegner, der uns angreift, oder kommandieren »Fire at Will«, also Feuer nach eigenem Ermessen. Sprachausgabe gibt's im ganzen Spiel noch nicht – die kommt erst 1994 mit der Portierung auf Segas CD-System. Doch der Funk ist auch ohne Sprecher prima zum Fluchen: Wir können unsere Gegner, eine löwenartige Rasse namens Kilrathi, mit Katzenwitzen beleidigen – was nicht nur Spaß macht, sondern auch taktisch was bringt. Wenn wir nämlich so einen Fellknäuel-Piloten wüst beschimpfen, lässt der auch mal von seinem Ziel ab und geht auf uns los. Aber auch das ist eine Frage des Charakters, Kilrathi-Asse wie Khajja the Fang alias »The Machine« lässt sowas völlig kalt.

Wir selber spielen »Maverick«, einen anfangs namenlosen Piloten, der bei Origin intern »BlueHair« heißt, weil er wegen der eingeschränkten VGA-Farbpalette bläuliche Haare hat – was gleichzeitig ein beliebtes Stilmittel aus Comics ist. Erst später wird aus BlueHair, Sie ahnen es, die Kurzform Blair, der Name unseres Piloten. Und die Kilrathi? Deren Name entsteht aus den beiden Wörtern »kill« (töten) und »wrath« (Zorn).

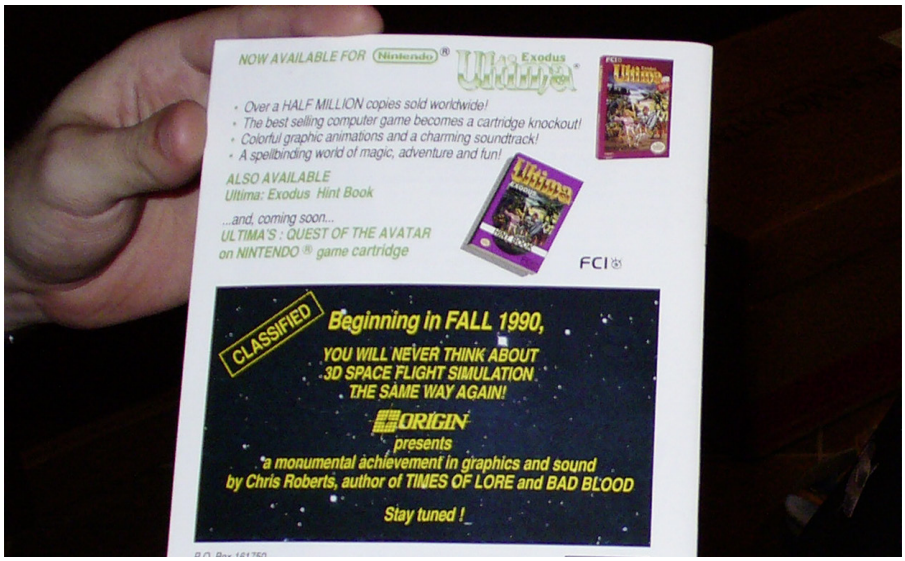


Unser erster Schritt auf der Tiger's Claw beginnt wie ein Adventure: Barkeeper Sam und Kameraden geben uns Tipps, links steht ein Simulator, rechts geht's ins Quartier alias Speichermenü.

Nochmaaaal!

Das Team entwirft ein komplexes Geflecht aus Missionen, die wir gewinnen, verlieren oder »unentschieden« spielen können. Solange wir nicht sterben, geht es selbst nach einer Niederlage weiter – etwa, wenn ein zu eskortierendes Schiff hopsgeht. Allerdings haben sich die meisten Spieler bei einem vergeigten Einsatzziel schlicht aus dem Cockpit geschleudersitzt und den vorherigen Spielstand neu geladen, bis die Mission gewonnen war. Dadurch war der »Verlierer-Zweig« des Missionsbaums völlig für die Katz (sic!). Um solche überflüssigen Produktionskosten zu sparen, verzichtete Origin in den Mission Packs und Nachfolgerspielen zugunsten einer linearen Missionsstruktur auf sich mehrstufig verzweigende Einsätze. Ein bisschen Verzweigung bleibt aber: Wenn wir etwa Jahre später in Wing Commander 3 bestimmte Schlüsseleinsätze verlieren, wirft uns das Spiel in eine einzelne »Loser«-Mission, in der die Erde von einer Fellknäuel-Armada überrannt wird.

Wing Commander punktet aber nicht nur mit einer quasi-dynamischen Kampagne, sondern auch mit zahlreichen Schiffen. Vier davon können wir selbst fliegen, alle mit eigener Cockpitansicht. Angefangen bei der leichten, wendigen Hornet, die aber nur zwei schwache Laser und drei Raketen an Bord hat – zwei Dumb-Fire, die dumpf geradeausfliegen, aber viel Bumms ins Ziel bringen, sowie eine hitzesuchende, die wir aufschalten, sobald ein Gegner doof genug ist, länger vor uns herzufliegen und mit den heißen Düsen zu wackeln. Später klettern wir in den mittleren Jäger Scimitar und den schweren Raptor mit je zwei Gaußgeschützen und Neutronenkanonen, der erstmals auch clevere Raketen mitführt. IR-Raketen (IR steht dabei nicht für Infrarot, sondern »Image Recognition«, also Bilderkennung) schalten sich nach kürzerer Zeit auf den Gegner auf, unabhängig von seiner Ausrichtung. Und die FF-Raketen können wir blind verschießen, denn FF heißt Freund-Feind-Kennung, die Dinger picken sich also selbstständig einen Gegner raus. Als einziges unserer vier Schiffe schleppt der Raptor eine Mine mit, die wir mit viel Glück in Verfolger bugsieren.



Werbebeilage von 1990: Ultima war gestern, im Herbst kommt eine 3D-Weltraum-Simulation!

Erst gegen Ende der Kampagne fliegen wir den Rapier-Jäger, der die Wendigkeit der Hornet mit den Schilden der Raptor kombiniert. Klingt gut, allerdings ist seine Mischung aus je zwei Lasern und Neutronenkanonen ungünstig – denn Laser haben die höchste, Neutronenkanonen die niedrigste Reichweite im Spiel, was uns immer zwischen zwei Stühle bugsiert. Zu den Jägern gesellen sich je ein terranischer Frachter- und Zerstörertyp sowie unser Flaggschiff, die Tiger's Claw. Die Kilrathi-Gegenseite kontert mit fünf Jägertypen, die ulkige Namen wie Salthi, Dralthi und Jalthi tragen – sozusagen Tick, Trick und Track, nur mit Katzen statt Enten. Unterschätzen sollten wir die Dinger trotzdem nicht, zumal es Kilrathi-Asse gibt, die uns ganz besonders einheizen. Nett: In der Bar der Tiger's Claw geben uns Kameraden Taktiktipps à la »Salthi-Piloten drehen immer nach links ab«.



Ken Demarest, einer der Wing-Commander-Programmierer, gerät kurz vor Schluss noch in Stress: »Beim Beenden des Spiels bekamen wir eine Fehlermeldung des EMM386-Speichermanagers. Dabei wurde der Bildschirm schwarz und eine einzelne Zeile angezeigt, sowas wie ›EMM386 manager error‹. Aber wir mussten sofort in Produktion. Also habe ich die Fehlermeldung mit einem Hex-Editor direkt im Speichermanager in ›Thank you for playing Wing Commander‹ geändert!«

Origins Geheimwaffe

Im Sommer 1990 geht Origin mit Wing Commander, das damals noch Wingleader heißt, an die große Öffentlichkeit. Auf der Consumer Electronic Show (CES) in Chicago dreht das Standpersonal den Soundtrack auf Anschlag, die Musik lockt das Publikum an, das staunend vor den Monitor-Reihen stehenbleibt und die Demo mit umherrasenden Kil-

Auf der CES wurden zahlreiche Spiele-Meilensteine (zum Teil erstmals) vorgestellt, etwa Pong (1975) oder der C64 (1982).

Seit 18 Jahren online: Wing Commander als klassisches Rollenspiel



In der selbstentwickelten Browserkonsole würfeln die Mitspieler nacheinander ihre Angriffe, Ausweichmanöver und so weiter.

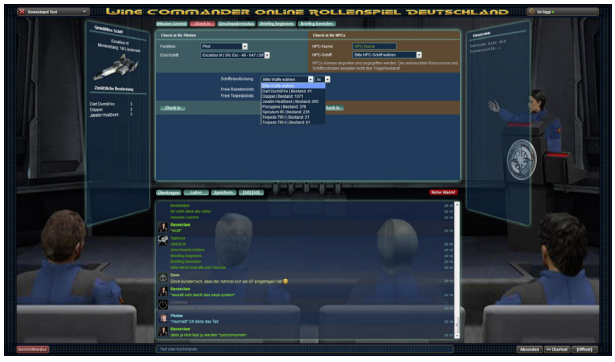
Shuriken würfelt 20w23: Auswertung: 1x1, 1x3, 1x4, 1x6, 1x7, 2x9, 2x10, 1x11, 1x13, 1x14, 1x16, 2x17, 2x18, 2x22, 1x23 (Summe: 250). Wer mit solchen kryptischen Sätzen was anfangen kann, ist vermutlich so angenehm »oldschoolig« wie die bunte Truppe auf Wingcommander.de. Die trifft sich nämlich mehrmals in der Woche online, um klassisches Rollenspiel zu betreiben – und das kontinuierlich seit 1997, also seit Wing Commander Prophecy! Statt Joystick-Action sind Würfelduelle angesagt, per Mausklick würfeln wir aus, ob unsere wärmegelenkte Rakete trifft – und wie viel Schaden sie anrichtet. Oder ob wir der feindlichen Salve ausweichen, die partout in unser Heck will. Das Beispiel oben ist das Geschützturm-Abwehrfeuer eines Feindschiffes, das Spielleiterin »Shuriken« ins Gefecht geworfen hat.

Die rund 100 aktiven Spieler gehören verschiedenen Geschwaderstaffeln auf derzeit sechs Trägerschiffen an. Wer mag, kann aber auch in den Trägerforen einen Bordcharakter spielen. Ein typischer Spielabend beginnt gegen 20 Uhr und dauert zwei, drei Stunden – je nachdem, was für einen Auftrag sich der Spielleiter ausgedacht hat. Wir haben ein paarmal mitgespielt, Shuttles eskortiert, Bomber beim Angriff gegen Großkampfschiffe gedeckt, uns Dogfights gegen flinke Feindmaschinen geliefert. Das spielt sich alles im Textchat ab; wer mag, kann sich aber parallel per Skype mit den anderen Spielern unterhalten. Die kümmern sich wahrlich rührend um jeden neuen Kadetten, obwohl wir inkognito mitgemacht haben.

Daneben! Daneben! Daneben! Daneben!

Das Rollenspiel braucht allerdings auch Geduld: In einer ersten Trainingsmission haben wir in unserer schweren Excalibur III exakt fünf Mal geschossen (und exakt fünf Mal daneben). Dass wir dem Feind nicht mal einen Kratzer verpassen konnten, liegt neben Würfelpech aber auch daran, dass unser Charakter noch am Anfang seiner Karriere stand und noch keine Kampffertigkeiten oder Pilotenfähigkeiten erlernt hat. Umso schöner dann unser erster Abschuss in der ersten »scharfen« Mission – was aber auch dran lag, dass unsere Wingmen uns den angeschossenen Feindflieger großzügig überlassen haben. Überhaupt ist Zusammenarbeit das A und O im Rollenspiel, bei dem es stets locker zugeht.

Derzeit entwickelt der Wing-Commander-Fan Cord Trüller, der als Gründungsmitglied und Betreiber von Anfang an dabei ist und hauptberuflich als Softwareentwickler arbeitet, eine neue Konsole – also das Interface, in dem Briefing, Schiffsauswahl und -bewaffnung sowie die Missionen stattfinden. Letztere sind einem klassischen Wing-Commander-Cockpit nachempfunden. Kein Vergleich zu 1997, als sich die ersten Spieler noch in AOL-Chaträumen (!) trafen, weil nur da ein Würfelgenerator integriert war. Seitdem ist viel passiert: Einige der Spieler haben sich hier kennengelernt und später geheiratet, sogar die ersten »Wing-Commander-Babys« gibt's schon. Weil uns das Rollenspiel so gut gefallen hat, bleiben wir am Ball und berichten noch mal ausführlicher.



Vor jeder Mission wählen wir unser Schiff samt Ausrüstung. Die Raketen haben unterschiedliche Manövrier- und Schadenswerte.

rathi-Schiffen bestaunt. Ein Programmierer von Lucasfilm, der ein paar Stände weiter das fast fertige und fürs Weihnachtsgeschäft startbereite Secret Weapons of the Luftwaffe (SWOTL) präsentiert, schlendert mit breiter Brust herüber, schaut sich Wingleader kurz an und geht unauffällig weiter. Ein paar Minuten später taucht er wieder auf, einen weiteren Coder im Schlepptau. Beide plaudern (beziehungsweise brüllen, wegen der Musik) mit den Origin-Leuten am Stand und schielen dabei immer wieder kurz zur Demo rüber. Messepersonal schaut vorbei und bittet die Origin-Jungs, den Soundtrack leiser zu drehen. Die folgen brav – bis die Messeoffiziellen weg sind, dann steigt der Musikpegel ganz langsam wieder auf Anschlag. Mittlerweile haben sich sechs Lucasfilm-Mitarbeiter vor Wingleader versammelt, schauen stumm zu, verschwinden genauso stumm.

Am nächsten Tag bringen die anderen Firmen rund um Origin zur Selbstverteidigung eigene Soundsysteme mit. Die einst ehrwürdige CES, die 1967 erstmals stattfand, wird akustisch endgültig von der Games-Branche dominiert. Das komplette Lucasfilm-Standpersonal inklusive aller Senior Producer knäult sich stumm vor den Wingleader-Bildschirmen. Alle schauen lange zu. Dann gehen sie wieder, wortlos. Ein ehemaliger Origin-Mitarbeiter erinnert sich: »Du konntest die Angst in ihren Augen sehen, als sie vorbeigelaufen sind. Wir haben noch Witze darüber gemacht, wie cool und lässig sie schauen wollten. Aber wir wussten, dass sie Angst hatten.« Der SWOTL-Chefdesigner Larry Holland wiederum erzählt uns, Chris Roberts habe ihn bereits Anfang 1989 auf der Winter-CES in Las Vegas gebeten, einen Blick auf Wing Commander zu werfen, und zugleich von Hollands Weltkriegs-Flugsimulation Battlehawks 1942 geschwärmt, deren Dogfights als Inspiration für Wing Commander gedient hätten. Nun, gegenseitige Inspiration ist doch etwas Schönes, das Ergebnis historisch verbrieft: Als die CES 1990 vorbei ist, kündigt Lucasfilm plötzlich an, dass Secret Weapons of the Luftwaffe noch viel mehr Feinarbeit benötige und das Weihnachtsgeschäft nicht schaffen werde. Tatsächlich erscheint die Weltkriegs-Flugsimulation erst ein Jahr später, zu Weihnachten 1991. Und danach setzt sich Lawrence Holland an seine Star-Wars-Weltraumsimulation X-Wing, ihrerseits inspiriert von Wing Commander.

Das furiose Debut von Wing Commander kommt nicht von selbst, denn Chris Roberts feilt auch während der Messe dauernd an seinem Baby, wie Warren Spector erzählt: »Chris hat noch persönlich am Code geschrieben, um die Demo zu tweaken, während wir den Messestand aufgebaut haben. Er hat seinen PC – mit der einzigen Version der Demo auf der Festplatte – jede Nacht mit ins Hotel genommen. Ich habe das Zimmer mit ihm geteilt und weiß, dass er kaum geschlafen und die ganzen Nächte programmiert hat, um jeden Messetag eine noch bessere Demo zu zeigen. Das waren dieser Einsatz und Wahnsinn, die Chris zu einem großartigen Developer gemacht haben.«

Katapultstart!

Als Wing Commander am 27. September 1990 erscheint, flippen Spieler und Kritiker unisono aus. »Kino kann kaum schöner sein«, titelt Redakteur Michael Hengst in der Power Play 12/1990, darunter grinsen er und Kollege Heinrich Lenhardt mit ihren legendären »Super!«-Gesichtern in die Meinungskasten-Kamera, daneben die 88%-Wertung. Und damit liegt das Kultmagazin noch im niedrigen Bereich, denn international hagelt es Bestwertungen und Lobeshymnen. Unser Liebling kommt aus Frankreich von der mittlerweile eingestellten Zeitschrift Joystiq, denn die wagt schon einen prophetischen Blick in die Zukunft, der beginnt mit »Wing Commander préfigure ce que seront les jeux

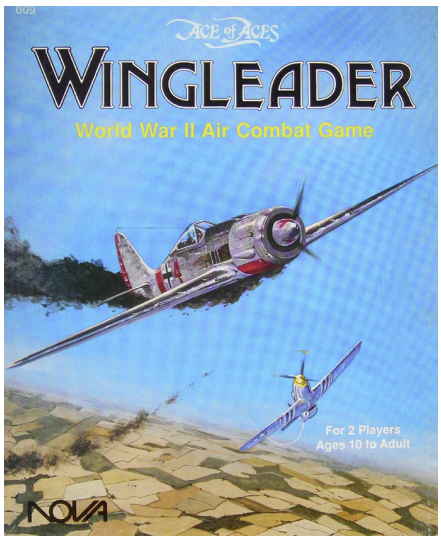




Chris Roberts ließ sich für Wing Commander und später Strike Commander von echten Fliegerszenen inspirieren, links eine F-16 samt Bodencrew, rechts eine ähnliche Szene im ersten Wing Commander – inklusive Leuchtstab-Parkwächter.

sur CD-Rom.« Wir lassen mal Google Translate über den kompletten Artikel laufen, das ist immer so lustig: »Wing Commander vorwegnimmt, was die Spiele auf CD-Rom. Außer, dass es nicht mehr als fünf oder sechs Megabyte sein, aber hunderte sie zählen. Diese App ist eine Übung in Stil, mit einem Testballon von Autoren aus, die die Hand gibt, verlockende entnommen wurde jeuxs. Im Vollbild eyeful, mit allen Stereo-out und Chaos Optionen. Werden wir warten, bis dann? (Hinweis: keine Wahl).«

Was Joystiq damit sagen will: Hoffentlich kommt die CD bald aus den Puschen! Denn Wing Commander erscheint auf Disketten, immerhin haben wir die Wahl zwischen elf unhandlichen 5,25-Zoll-Pappdingern und sechs unhandlichen 3,5-Zoll-Plastikdingern. Auf Silberscheibe landet Wing Commander erst viel später, nämlich 1992 auf Sonys System MEGA-CD und dem japanischen FM Towns. FM Towns kennen Sie nicht? Kein Wunder, das von Fujitsu produzierte Computersystem orientierte sich zwar an »westlichen« PCs und hatte sogar schon 1990 ein CD-Laufwerk an Bord – war aber außerhalb Japans kaum bekannt und inkompatibel mit anderen Computersystemen, sodass für Wing Commander eine eigene Version erschien. Auch die Amiga-Jünger mussten noch zwei Jahre auf Wing Commander warten. Ganz so begeistert klingt die Power Play da allerdings nicht mehr: »Wing Commander ist auf einem ungetunten 500er oder 2000er so gut wie unspielbar. Die Flugobjekte zuckeln derart langsam über den Bildschirm, dass einen das Schüttelfieber überfällt.« Allerdings war auch abzusehen, dass Roberts' hohe PC-Anforderungen auf den untermotorisierten Amigas erst recht Probleme machen würden – darum wurde die von Anfang an angekündigte Amiga-Fassung kurzzeitig sogar eingestellt, bis eine Auftragsfirma sie doch noch halbwegs hinbekam.

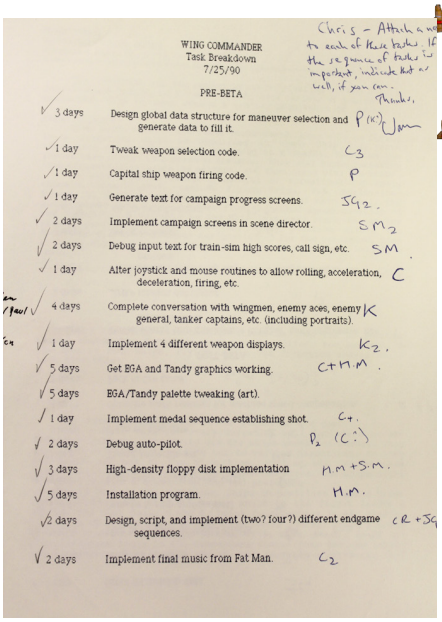


Producer Warren Spector fragt kurz vor der CES 1990 bei Nova Game Designs nach, ob Origin den Namen »Wingleader« verwenden darf. Denn Nova Game Designs hat bereits ein gleichnamiges Luftkampf-Booklet-Game, das im Zweiten Weltkrieg spielt. Kurz darauf ändert Origin den Namen in Wing Commander.

In geheimer Mission

Während der PC also zwei Jahre lang die Weltraum-Hoheit hat, schiebt Origin zwei der damals üblichen Erweiterungen nach. Nur zwei Monate und eine Woche nach dem Start von Wing Commander kommt die erste, The Secret Missions. Das Addon enthält 18 neue, mehrteilige Missionen, die uns auf die Jagd nach dem Kilrathi-Schlachtschiff Sivar und seiner Geheimwaffe tief ins Feindgebiet schicken. Ursprünglich sollten die nachgereichten Einsätze schon im Hauptspiel dabei sein, wurden aus Zeitgründen aber ausgelagert, schließlich sollte Wing Commander ja das Weihnachtsgeschäft 1990 schaffen. Manche Dinge ändern sich eben nie.

Schon vier Monate später legt Origin erneut nach. The Secret Missions 2: Crusade erweitert die Saga um 16 Einsätze, aber auch um wichtige Story-Elemente. Denn bei unserem Befreiungsfeldzug gegen den Planeten Firekka stoßen wir nicht nur auf den Experimentaljäger »Hhriss« der Kilrathi, sondern auch auf ihren Kreuzerkommandanten Ralgha nar Hhallas. Als der stolze Krieger ein Menschenkind vor mordenden Kilrathi rettet, wird er zum Überläufer. Und ein treuer Freund, der den niedlichen Rufnamen »Hobbes« bekommt – benannt nach dem lebendigen Stofftiger aus der tollen Comicserie »Calvin und Hobbes«. Egal, wie gut wir unsere Missionen meistern, diesmal erwischt es auf jeden Fall einen unserer Kameraden, »Bowmans« Tod ist fester Bestandteil der Handlung. Überhaupt sind die beiden Addons gnadenloser als das Hauptspiel: Wie oben erwähnt verzweigen sich die Missionen nicht mehr abhängig von unseren (Miss-)Erfolgen – wenn wir einen Einsatz endgültig versauen, landen wir beim nächsten Wechsel des Sternsystems automatisch in den beiden finalen Loser-Missionen.


WING COMMANDER
Task Breakdown
7/25/90

PRE-BETA

3 days	Design global data structure for maneuver selection and generate data to fill it.	P (K)
1 day	Tweak weapon selection code.	C3
1 day	Capital ship weapon firing code.	P
1 day	Generate text for campaign progress screens.	JG2
2 days	Implement campaign screens in scene director.	SM2
2 days	Debug input text for train-sim high scores, call sign, etc.	SM
1 day	Alter joystick and mouse routines to allow rolling, acceleration, deceleration, firing, etc.	C
4 days	Complete conversation with wingmen, enemy aces, enemy general, tanker captains, etc. (including portraits).	K
1 day	Implement 4 different weapon displays.	K2
5 days	Get EGA and Tandy graphics working.	C+M.M.
5 days	EGA/Tandy palette tweaking (art).	
1 day	Implement medal sequence establishing shot.	C+
2 days	Debug auto-pilot.	P2 (C:)
3 days	High-density floppy disk implementation	M.M+S.M.
5 days	Installation program.	M.M.
2 days	Design, script, and implement (two? four?) different endgame sequences.	CR +JG
2 days	Implement final music from Fat Man.	C2

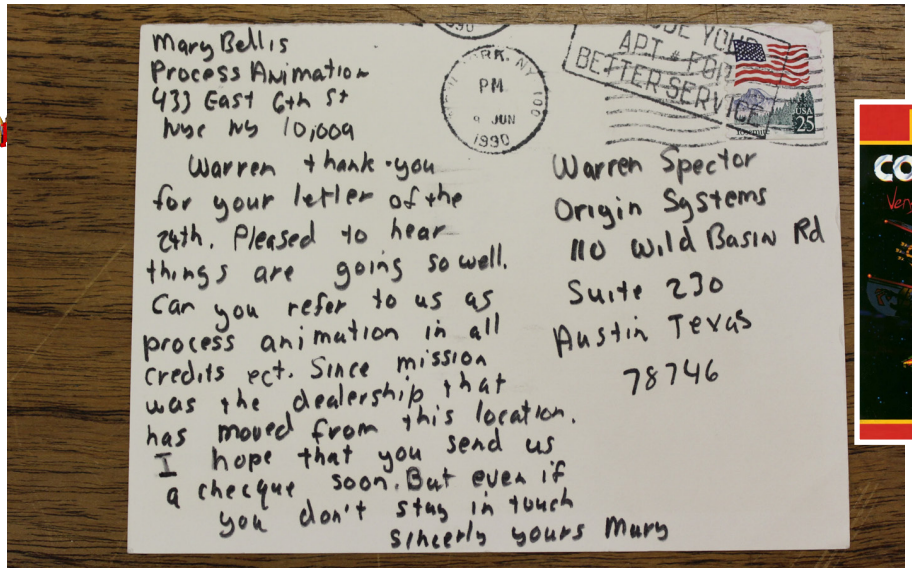
Endspurt: Chris Roberts hat noch viel zu tun. Sollen es eigentlich zwei oder vier Endsequenzen werden?

Wing Commander – so spielt es sich heute

Ist Wing Commander eigentlich in Würde gealtert? Wir haben es getestet und 25 Jahre nach unserem ersten Start von der Tiger's Claw erneut losgelegt. Die klare Antwort: jein. Wing Commander ist zwar immer noch kultig, die Briefings und Dialoge, ja sogar Details wie der Eimer rechts im Schlafsaal (auch bekannt als Savegame-Menü), in den penetrant Wassertropfen purzeln. Und natürlich das hektische Gerenne der Piloten zum Hangar (das wir nach Chris Roberts' Kamera-Anekdote jetzt mit ganz anderen Augen sehen). Doch dann, im Cockpit, holt uns die Realität moderner Zeiten ein: Wing Commander, zumindest der erste Teil, fliegt sich nicht mehr wirklich gut.

Das liegt zum einen an der niedrigen Auflösung: Bei mickrigen 640 mal 480 Bildpunkten ist die damals blitzschnelle Bitmap-Technik natürlich immer noch schnell, aber längst nicht mehr so »dogfightig« wie früher. Denn die Gegner drehen sich gröber, stufiger als in modernen Spielen, man merkt einfach, dass die Bitmaps damals in 15- oder 30-Grad-schritten rotierten, nicht so fluffig wie moder-

Die Rotoskopie-Technik wurde erstmals in Prince of Persia (1989) verwendet.



Die im Juni 2015 verstorbene Mary Bellis ist die unbesungene Heldin von Wing Commander: Aus einer Handvoll 2D-Entwürfe errechnete die freischaffende Grafikerin für jedes (!) Raumschiff Bitmaps aus 37 (!!) unterschiedlichen Perspektiven, die einen räumlichen Eindruck erwecken. 1990 schickt sie diese Postkarte an Warren Spector: »Ich hoffe, dass ihr uns bald einen Scheck schickt.«

ne Polygonmodelle. Dazu kommt, dass viele der ohnehin wenigen Weltraumpixel von Anzeigen, Armaturen und Chris Roberts' gefilmter Joystick-Hand verdeckt werden. Vor allem im Raptor-Jäger bleibt kaum Platz zum Rausgucken, Gegner sind nur kurz zu sehen, statt clever-eleganter Manöver fliegen wir quasi einen Reaktionstest. Wie gesagt, das bezieht sich nicht auf die Grafik per se, sondern auf das Fluggefühl. »Wing Dangerous«, eine Mischung aus Wing Commander (Story und Missionen) mit Elite Dangerous (Fluggefühl und Cockpitdesign) – das wäre ein Kracher!

Der Katzen-Sprachkurs

Nach dem fulminanten Erfolg von Wing Commander bleibt der Nachfolger natürlich nicht aus. Der soll schon ein Jahr nach dem ersten Teil weitere Grenzen brechen. Zum Beispiel akustisch: Vengeance of the Kilrathi lehrt die pixeligen Zwischenfilm-Charaktere das Sprechen – vorausgesetzt, man spielt mit einer Soundblaster-Karte und installiert das für 40 Mark (!) separat angebotene Speech Accessory Pack. Wing Commander 2 und das verlockende Sprachtool kurbeln prompt den Verkauf von Soundblaster-Karten kräftig an – zwei Jahre, bevor Rebel Assault zur Killerapplikation für CD-Laufwerke wird. Dabei ist die Sprachausgabe zwar technisch sauber, aber spielerisch überschaubar nutzwertig: Außer zwei zusätzlich vertonten Dialogszenen im Intro und den Funksprüchen erklingt keine weitere Sprache, die versprochene »Vollvertonung« ist gar keine.

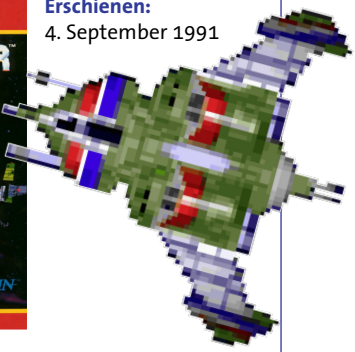
Dafür wird die Story, die zehn Jahre nach den Ereignissen des ersten Teils spielt, epischer, tiefgründiger, es geht um Freundschaft und Verrat, Hass und ... Liebe. Ellen Beeman, Assistant Director und Lead Writer, hatte sich sehr genau durchgelesen, worüber sich Wing-Commander-Fans in Compuserve-Foren (!) so austauschen: »Ein paar Leute haben darüber diskutiert, dass Pilotin Angel im ersten Teil in einer bestimmten Szene ja ganz eindeutig Gefühle für den Helden hegt. Ich habe mir daraufhin im Textskript diese Szene rausgesucht. Aber ich konnte einfach nichts finden, das auf ein romantisches Interesse hinweist. Angel beschreibt da einfach nur, wie man ein bestimmtes Kilrathi-Schiff bekämpft.« Ellen Beeman bespricht sich daraufhin mit ihrem Mann Stephen, der als Director ebenfalls an Wing Commander 2 arbeitet, und beide entscheiden sich für »eine Story voller cineastischer Zwischensequenzen – Liebesgeschichte und Bildschirmtod einer der Hauptfiguren inklusive.« Jetzt erklärt sich auch, warum das Wing-Commander-Genre Space Opera genannt wird. Wegen der Ähnlichkeit mit Seifenopern.

Roberts kriegt auf die Nase

Für Wing Commander 2 setzt das Team erneut einen Camcorder ein, um sich gegenseitig zu

Wing Commander 2: Vengeance of the Kilrathi





Erschienen:
4. September 1991

Stärkstes Spielerschiff: ..... Broadsword
Länge: 36m
Höchstgeschwindigkeit: ..... 320 km/s
Beschleunigung: ..... schlecht
Geschütze: ..... 3 Gaußkanonen, ... 3 Türme mit je 2 Neutronenkanonen
Raketen: ..... 3 FF
Sonstiges: ..... 4 Torpedos ..... Traktorstrahl im Heck-Geschützturm

100 Tonnen Breitschwert: Der Bomber ist mit seinen Torpedos der Alptraum jedes Großkampfschiffs. Nach dem Abdrehen kann er noch mit den Geschütztürmen nachkarten.

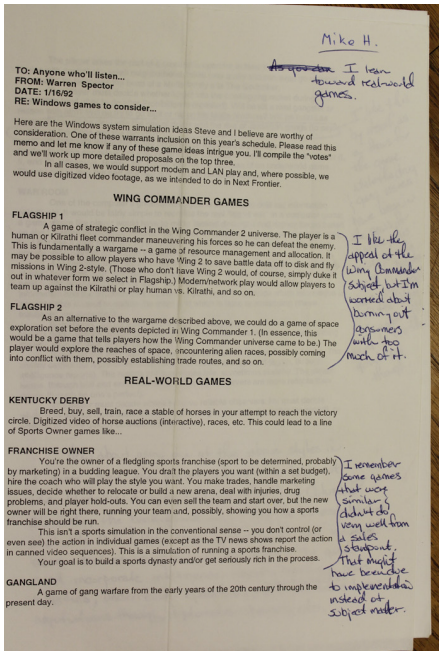
Addons:
Special Operations 1 (14. Dezember 1991)
Special Operations 2 (5. Juni 1992)



Gesprochenen Funkverkehr gab's in Wing Commander 2 nur mit Soundblaster-Karte und Speech Pack, das für rund 40 Mark separat zu kaufen war. Alle anderen Spieler bekamen nur Untertitel. Technisch war der eingesprochene Funkverkehr sauber, nervte aber nach einiger Zeit, weil sich die Sprüche wiederholten.



Geschütztürme waren eine der überschaubaren Neuerungen in Wing Commander 2. Der Broadsword-Bomber hatte gleich drei davon – einen am Heck, zwei an den Seiten.



Mike H.

TO: Anyone who'll listen...
FROM: Warren Spector
DATE: 1/16/92
RE: Windows games to consider...

Here are the Windows system simulation ideas Steve and I believe are worthy of consideration. One of these warrants inclusion on this year's schedule. Please read this memo and let me know if any of these game ideas intrigue you. I'll compile the "votes" and we'll work up more detailed proposals on the top three.
In all cases, we would support modem and LAN play and, where possible, we would use digitized video footage, as we intended to do in Next Frontier.

WING COMMANDER GAMES

FLAGSHIP 1
A game of strategic conflict in the Wing Commander 2 universe. The player is a human or Kilrathi fleet commander maneuvering his forces so he can defeat the enemy. This is fundamentally a wargame -- a game of resource management and allocation. It may be possible to allow players who have Wing 2 to save battle data off to disk and fly missions in Wing 2-style. (Those who don't have Wing 2 would, of course, simply duke it out in whatever form we select in Flagship.) Modem/network play would allow players to team up against the Kilrathi or play human vs. Kilrathi, and so on.

FLAGSHIP 2
As an alternative to the wargame described above, we could do a game of space exploration set before the events depicted in Wing Commander 1. (In essence, this would be a game that tells players how the Wing Commander universe came to be.) The player would explore the reaches of space, encountering alien races, possibly coming into conflict with them, possibly establishing trade routes, and so on.

REAL-WORLD GAMES

KENTUCKY DERBY
Breed, buy, sell, train, race a stable of horses in your attempt to reach the victory circle. Digitized video of horse auctions (interactive), races, etc. This could lead to a line of Sports Owner games like...

FRANCHISE OWNER
You're the owner of a fledgling sports franchise (sport to be determined, probably by marketing) in a budding league. You draft the players you want (within a set budget), hire the coach who will play the style you want. You make trades, handle marketing issues, decide whether to relocate or build a new arena, deal with injuries, drug problems, and player hold-outs. You can even sell the team and start over, but the new owner will be right there, running your team and, possibly, showing you how a sports franchise should be run.
This isn't a sports simulation in the conventional sense -- you don't control (or even see) the action in individual games (except as the TV news shows report the action in canned video sequences). This is a simulation of running a sports franchise.
Your goal is to build a sports dynasty and/or get seriously rich in the process.

GANGLAND
A game of gang warfare from the early years of the 20th century through the present day.

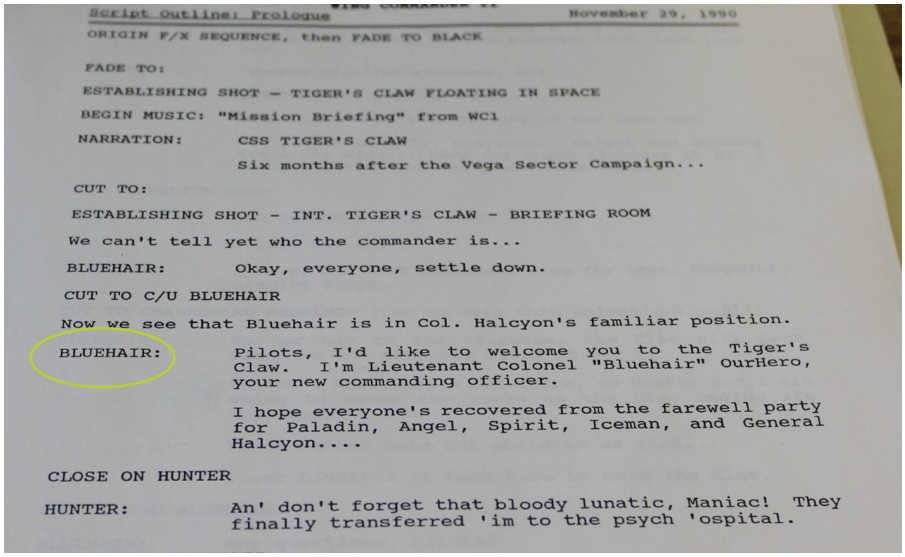
I like the appeal of the Wing Commander subject, but I'm worried about burning out consumers with too much of it.

I remember some games that were similar & didn't do very well from a sales standpoint. That might have been due to implementation instead of subject matter.

Warren Spector fragt in die Runde: Was machen wir nach Wing Commander 2? Ein Strategiespiel im gleichen Universum? Etwas mit Erkunden? Oder wie wär's mit einem Rennpferd-Manager (ja, wirklich)? Zum Glück entschied sich Origin für Privateer.



Wenn Feinde zu Freunde werden: »Hobbes« in terranischer Uniform.



Script Outline: Prologue — November 29, 1990

ORIGIN F/X SEQUENCE, then FADE TO BLACK

FADE TO:

ESTABLISHING SHOT – TIGER'S CLAW FLOATING IN SPACE

BEGIN MUSIC: "Mission Briefing" from WC1

NARRATION: CSS TIGER'S CLAW
Six months after the Vega Sector Campaign...

CUT TO:

ESTABLISHING SHOT - INT. TIGER'S CLAW - BRIEFING ROOM

We can't tell yet who the commander is...

BLUEHAIR: Okay, everyone, settle down.

CUT TO C/U BLUEHAIR

Now we see that Bluehair is in Col. Halcyon's familiar position.

BLUEHAIR: Pilots, I'd like to welcome you to the Tiger's Claw. I'm Lieutenant Colonel "Bluehair" OurHero, your new commanding officer.

I hope everyone's recovered from the farewell party for Paladin, Angel, Spirit, Iceman, and General Halcyon....

CLOSE ON HUNTER

HUNTER: An' don't forget that bloody lunatic, Maniac! They finally transferred 'im to the psych 'ospital.

Als Blair noch »BlueHair« hieß: das Skript von Wing Commander 2 vom 29. November 1990.

filmen. Stephen Beeman über die damaligen »Dreharbeiten« und das anschließende sogenannte Rotoscoping, auf Deutsch Rotoskopieverfahren: »Wir haben die Szenen über eine wirklich primitive Capture-Karte aufgenommen und anschließend in Deluxe Paint übermalt, einen Frame nach dem anderen. Der beste Moment beim Rotoscoping ist passiert, als wir eine Szene am Ende von Wing 2 gedreht haben, in der Angel Jazz schlägt. Jackie Chapman, eine von Origins Marketingleuten, hat Angel gespielt, und Chris übernahm den Part von Jazz. Natürlich war keiner der beiden ein trainiertes Hollywood-Stuntdouble, und als Jackie zugeschlagen hat, ging der Schlag nicht wie geplant an Chris vorbei, sondern direkt auf seine Nase. Natürlich war das genau der Take, den wir im Spiel verwendet haben. Die Fans können froh sein, dass Chris Blut, Schweiß und Tränen in das Spiel investiert hat. Der Rest von uns hat nur Schweiß und Tränen reingesteckt.«

Weil Wing Commander 2 nur knapp ein Jahr nach dem ersten Teil erscheint, sind die Neuerungen jenseits der ausführlicher erzählten Story nicht wahnsinnig groß. Einige Elemente fliegen sogar ganz raus, neben den genannten alternativen Missionszweigen zum Beispiel die Medaillen, die wir uns im Vorgänger noch erschießen konnten. Dafür gibt es jetzt drei neue Jägertypen und den Broadsword-Bomber, in dem wir sogar die drei Geschütztürme persönlich bemannen dürfen. Die neuen Torpedos sind ideal gegen Großkampfschiffe, während die Chaff-Pods Täuschkörper abwerfen, die anfliegende Lenkraketen total verwirren sollen.

Ein teures Hobby

Chris Roberts holt auch für den zweiten Teil alles aus der aktuellen Hardware heraus – doch viele PCs bleiben dabei auf der Strecke. Denn Wing Commander 2 braucht möglichst einen 386er mit mindestens 20 MHz, 2 MB RAM sowie unverschämten 15 MB Festplattenplatz, und es dauert fast zwei Stunden, das Spiel von den bis zu elf Disketten zu installieren. Michael Hengst hat in der Power Play 12/1991 aber noch mehr zu meckern: »Besonders dreist und unverständlich ist die Tatsache, dass Origin laut Handbuch Wing Commander 2 ausschließlich auf Tauglichkeit unter MS-DOS 5.0 getestet hat. Bei einigen älteren DOS-Fassungen oder DR-DOS kann es durchaus vorkommen, dass die Grafik kurzerhand für ein bis zwei Sekunden hängenbleibt.« Wir haben uns in derselben Ausgabe der Power Play mal die Händleranzeigen angeschaut und gerechnet: Wing Commander 2 (90 Mark) plus Speech Pack (40 Mark) plus MS-DOS 5.0 (250 Mark) kommen schon auf 380 Mark – nur für die Software. Wer sich einen tauglichen Rechner komplett neu anschafft, zahlt für einen 386er mit 33 MHz, 4 MB RAM und 80 MB







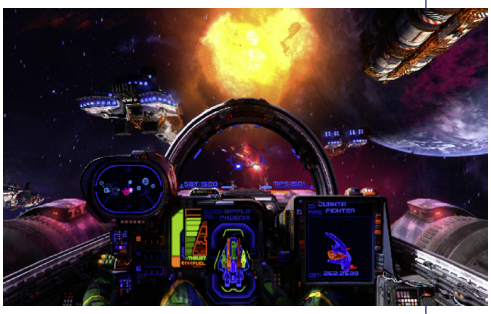
Let's Play im Jahr 1992: Die beliebte US-Sendung »Computer Chronicles« stellt normalerweise eher bierernst die Fortschritte der Heimcomputer vor. Unter dem Deckmantel »Space and Astronomy Software« widmen sich die Experten in dieser Folge Star Trek 5 – und Wing Commander 2.

Die Spielfigur in Privateer hieß Origin-intern lange »Brownhair« – ähnlich wie Kollege »BlueHair« in Wing Commander.



Privateer spielt im Wing-Commander-Universum, dicht an der Grenze zum Reich der Kilrathi. Allerdings sind wir kein Soldat, sondern Freibeuter. Oder Kopfgeldjäger. Oder Händler.

Die Bitmap lebt!



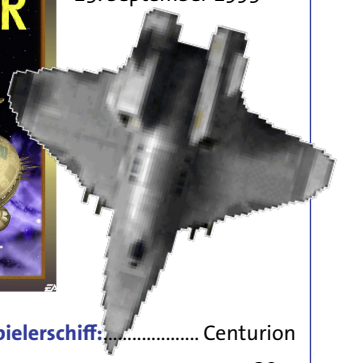
Die Bitmap-Technologie ist tot? Von wegen! Das Indie-Weltraumspiel Wings of Saint Nazaire stellt Raumschiffe genauso dar wie Wing Commander: als flache Sprites, aber aus zahlreichen Perspektiven. Wer Lust auf einen Nostalgietrip hat, kann auf Wingsofstnazaire.com die kostenlose Alpha holen oder direkt im Browser spielen.

Festplatte 3.798 Mark, plus Soundblaster 2.0 für rund 300 Mark, macht inflationsbereinigt insgesamt rund 3.370 Euro, nur für die Hardware. Richtig happig wird es bei einem hochmodernen 486er: Den bietet ein Händler samt VGA-Karte, Monitor, zwei Diskettenlaufwerken, 120-MB-Festplatte, MS-DOS 5.0 und Windows 3.0, aber komplett ohne Soundblaster, für unglaubliche 6.298 Mark an. Macht mit Soundblaster, Spiel und Speech Pack rund 6.730 Mark, inflationsbereinigt knapp 5.540 Euro. Und darf's vielleicht noch ein Joystick sein? Spätestens jetzt mögen auch die Hardware-Hersteller Chris Roberts ganz arg – doch bald werden sie ihn sogar lieben. Noch sind die Katzen und ihre Raumschiffe ja nur zweidimensional, die dritte Dimension lauert schon.

Aber noch in weiter Ferne. Wing Commander 2 hat erst mal zwei Addons im Schlepptau. Special Operations 1 (1991) und Special Operations 2 (1992) entstehen ohne die Mitarbeit von Chris Roberts, der gerade emsig an Strike Commander arbeitet (siehe Kasten »Die Ableger«). Beide Addons inszenieren die Beziehungen zwischen Mann-Frau und Mann-Katze weiter; so sind wir in der ersten Erweiterung viel mit dem Überläufer Hobbes unterwegs, unter anderem im neuen Experimental-Jagdbomber Crossbow. Addon Nummer zwo zeigt erneut, dass der Frontverlauf zwischen Kilrathi- und Terranergebiet nicht einfach schwarz-weiß verläuft – wir kriegen es mit der menschlichen Splittergruppe der Mandarins zu tun, die den Kilrathi den Prototyp des schweren Morningstar-Jägers übergeben wollen, und liefern uns am Ende einen Showdown mit einem Verräter.

Wing Commander: Privateer





Erschienen: 23. September 1993

Stärkstes Spielerschiff: ..... Centurion
Länge: ..... ca. 30m
Höchstgeschwindigkeit: ..... 500 km/s
Beschleunigung: ..... exzellent
Geschütze: ..... 2 Gaußkanonen, 1 Tachyonkanone, 1 Partikelkanone, 1 Turm mit 2 Gaußkanonen und Traktorstrahl
Raketen: ..... 2 FF, 2 IR
Sonstiges: ..... Bewaffnung ist beim Schiffshändler konfigurierbar

Das Arbeitstier für Söldner: Der schwere Jäger ist ideal für jede Auftragsarbeit – es sei denn, es geht um Handel. Für Patrouillen und Kopfgeldjagd die perfekte Wahl!

Addons:
Righteous Fire (24. Februar 1994)

Ich bin privat hier

Bevor es mit Wing Commander 3 weitergeht, stellt Origin uns Weltraumspiel-Fans vor eine verdammt schwere Entscheidung. Der Autor dieses Artikels weiß heute noch, wie er 1993 mit dem späteren GameStar-Chefredakteur Jörg Langer vor Zeitschriftenregalen lungerte, um genug Infos für die Mutter aller Entscheidungen zu treffen: Sollten wir uns Frontier: Elite 2 kaufen – oder lieber Privateer? Beide locken mit viel spielerischer Freiheit, als Händler oder Pirat, Kopfgeldjäger oder Kurier. David Brabens Elite war damals schon neun Jahre her, aber eben Kult. Privateer hingegen kommt von diesen Emporkömmlingen, die Wing Commander gemacht haben ... aber können die auch Handel und Schiffaufrüsten? Denn in Privateer spielen wir keinen Militärpiloten, der gefälligst das fliegt, was man ihm vorsetzt, sondern fliegen zum Privatvergnügen, auf eigene Rechnung.

Wir haben damals richtig entschieden – und Privateer gekauft. Weil Brabens Elite 2 zwar astrophysikalisch korrekt, aber für uns sterbenslangweilig war (Wer will gegen andere Raumer kämpfen, die binnen Millisekunden vorbeisausen?), während Privateer die Wing-Commander-Tugenden mit dem Open-World-Flair des ersten Elite verknüpft. Chris Roberts und sein Bruder Erin spinnen eine Hauptstory im Grenzgebiet zwischen Terranern und Kilrathi, die wir aber jederzeit verlassen können. Denn als ziviler Pilot ist



Wie in Elite, aber in schön: Das Aufrüsten unseres Schiffs hält uns immer eine lockende Mohrrübe vor die Privateer-Nase. Und wir dürfen sogar drei weitere Schiffe kaufen!

uns der große Katzenkrieg eigentlich wumpe, wir wollen Profit machen, die drei besseren Schiffe kaufen, Waffen und Ausrüstung einbauen! Und wenn wir gerade nicht der Hauptstory folgen oder handeln, ziehen wir halt eine der vielen frisch generierten Missionen aus einer Art Geldautomat: Der bietet immer mehrere Einsätze, etwa eine Patrouille oder Jagd auf einen bestimmten Gegner, legt eine Belohnung fest – und los geht's.

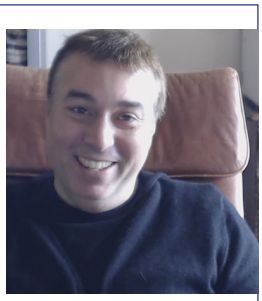
Privateer, das als Arbeitstitel »Trade Commander« heißt, entsteht unter der Verantwortung von Associate Publisher Erin Roberts; sein großer Bruder Chris kümmert sich derweil ums allzu irdische Kampfjet-Actionspiel Strike Commander. Beim Privateer-Addon Righteous Fire, das 1994 herauskommt, sind beide Roberts-Brüder nicht mehr dabei, dafür aber wieder Warren Spector als Producer. Die Erweiterung ist aber auch die bis dahin schwächste, mit gerade mal einem neuen Planeten und Gegnertypen bleibt sie hinter den Erwartungen zurück.

Privateer – so spielt es sich heute

Meine Güte, waren wir damals wirklich so dermaßen gute Flieger – und so geduldige? Als wir Privateer unserem Nostalgie-Check unterziehen, geraten wir echt schnell ins Schwitzen. Denn die Gefechte gegen die ersten Retro-Piloten (Die heißen wirklich so!) sind nicht nur schnell, sondern auch langwierig. Was natürlich auf gar keinen Fall an den 23 Jahren liegt, die wir seit Privateer älter geworden sind – sondern selbstverständlich an der mickrigen Startbewaffnung unseres ersten Schiffes, der Tarsus, die sich wie eine Mischung aus Traktor und Möbelwagen fliegt. Mit einem einzelnen Laser die Schutzschildschichten des wuseligen Gegners abtragen, ohne dass der unsere eigenen wegschmirgelt, das braucht auch mal ein paar Minuten emsiges Joystick-Rühren.

Aber Privateer packt uns heute trotzdem mehr als das erste Wing Commander, obwohl es mit den gleichen Problemen kämpft, allen voran dem kleinen Sichtfeld. Doch spielerisch hat Privateer einfach die Nase vorn, weil allein schon das Ausrüsten unserer Schiffe mit besseren Waffen und Raketen, mit Reparaturroboter, Turboboost und Geschütztürmen (yay!) enorm motiviert. Dazu kommt die spannende Hauptstory, die uns auf der Jagd nach einem Alien-Raumschiff kreuz und quer durch den Gemini-Sektor schickt. Und weil der jede Menge Planeten und Basen bietet, auf denen wir landen können (und die auch unterschiedlich aussehen), ist Privateer heute noch um Längen fesselnder als Elite Dangerous mit seinen 400 Milliarden gähnend leeren Sternsystemen. Somit hat Privateer nicht nur Elite 2 abgehängt, sondern auch dessen Nach-Nachfolger. Doch damit ist die Wing Commander-Reihe noch lange nicht am Ende. Denn der große Knall kommt erst noch – im zweiten Teil unseres Jubiläums-Reports. ★

Interview: »Ich mag Katzen!«



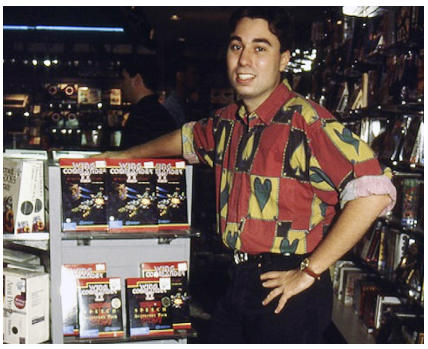
Nach einem mehrjährigen Abstecher ins Filmgeschäft (über den wir im nächsten Teil dieses Reports noch genauer sprechen müssen, Stichwort »Wing Commander: Der Film«) ist der Wing-Commander-Schöpfer Chris Roberts heute wieder spieldesignerisch tätig – natürlich bei seinem Crowdfunding-Traumprojekt Star Citizen, für das er inzwischen über 100 Millionen Dollar eingesammelt hat.

GameStar: Du hast Star Wars immer wieder als Inspiration für Wing Commander genannt. Wie hat dir Episode 7 gefallen?
Chris Roberts: Viel besser als die Episoden 1 bis 3. Das Erwachen der Macht ist für alte Fans perfekt und visuell großartig, es gibt eine klare Trennung zwischen Gut und Böse. Klar, es geht letztendlich wieder um einen Todesstern, aber Episode 8 ist hoffentlich besser, was die Story angeht.

Du hast deine Karriere mit zwei Action-Rollenspielen gestartet, in einem Fantasy- und einem postapokalyptischen Szenario. Warum danach ein Weltraumspiel?
Ich war schon immer ein Fan von Science Fiction und Fantasy, von »Der Herr der Ringe« und so. Ich liebe es, ganze Welten zu entwerfen, und ich wollte ein Universum erschaffen, das man erforschen kann. Also keine Top-Down-Spiele mehr wie Times of Lore und Bad Blood, die keine Story haben, sondern einfach isolierte Dungeon-Crawler sind. Und nach der Fantasy sollte es diesmal ScienceFiction sein.

Warum sind in Wing Commander ausgerechnet überdimensionierte Katzen die Bösen? Bist du ein Katzenhasser?
Nein, ich mag Katzen! Aber privat bin ich eigentlich eher der Hundetyp, das stimmt. Die Kilrathi sind ein Raubkatzenvolk geworden, weil ich diese kraftvolle, furchteinflößende, stolze, kriegerische Eleganz so beeindruckend finde.

Was ist dein ganz persönlicher magischer Moment, wenn du ans erste Wing Commander zurückdenkst?
Das war auf der Consumer Electronics Show 1990 in Chicago. Dort den Stand aufzubauen und das erste Mal Wing Commander zu zeigen, das Publikum zu erleben, wie es gebannt zuschaut – und dann dieser eine Moment, in dem alle begeistert reagieren, das war Wahnsinn.



Chris Roberts posiert 1991 mit Wing Commander 2, Speech Pack (bringt uns Sprache ins Spiel) und herzigem Hemd (verschlägt uns die Sprache wieder).



Welch Verlockung! Also die Söldnergilde. Aber erst müssen wir an der Empfangsdame vorbei. Und hängt links etwa Saddam Hussein?



Frontier: Elite 2 wird 1993 so heiß erwartet wie Privateer – ist aber schließlich wesentlich trockener und komplizierter.

Das Handbuch zu Strike Commander enthält das fiktive, zynische Söldner-Magazin »Sudden Death« vom »Juli 2011«.

Steve Meretzky

DER HUMORPIONIER



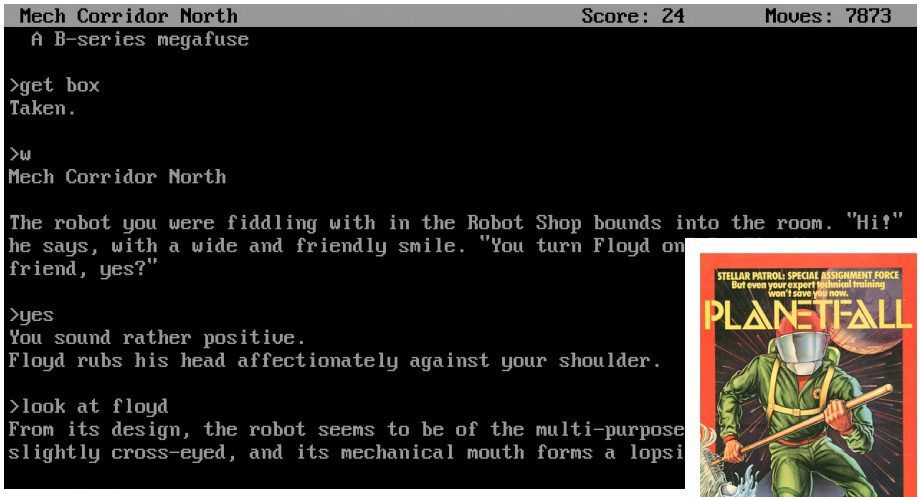
Steve Meretzky brachte uns durch Floyd zum Lachen (und Weinen), heckte mit Douglas Adams eines der haarsträubendsten aller Rätsel aus und betörte unsere Sinne mit einer riechbaren Sex-Posse. GameStar unterhielt sich mit dem Altmeister des interaktiven Humors und blickt – ganz ernsthaft – auf seine Karriere zurück. Von Heinrich Lenhardt

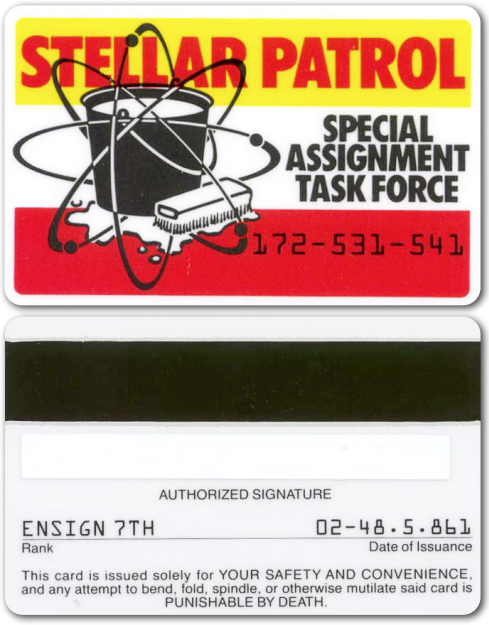


Wer über Humor in Spielen spricht, denkt oft spontan an LucasArts, an Monkey Island, Day of the Tentacle & Co. Dabei gibt es jemanden, der den gespielten Witz schon viel früher zelebriert: Steve Meretzky. Der Altmeister des in Programmcode gegossenen Gags beschert Spielern der Achtziger und frühen Neunziger mehr vergnügliche Stunden als alle Alfs und Seinfelds zusammen. Er stellt uns den liebenswertesten Roboterclown aller Zeiten zur Seite und treibt uns mit einem Babelfisch zur Weißglut, er lässt uns den Geruch von Mottenkugeln freirubbeln und mit Superhelden in Pizzaschachteln blicken oder den Cholesterinspiegel ihrer Widersacher erhöhen. Selbst langweilige Toiletten beschreibt Steve mit Verve (»Dich fasziniert, wie wenig die Jahrtausende und kulturellen Unterschiede dem Design von Kloschüsseln anhaben konnten.«), und schreckt auch nicht davor zurück, den Spieler direkt anzusprechen (»Behalte gefälligst deinen Mauszeiger bei dir, du Grabscher!«).

Doch um ein Haar wäre all das nie geschehen! Denn mit Computern hat der junge Steve nun wirklich nichts am Hut. Das macht er lautstark klar, als sein Mitbewohner Mike Dornbrook einen Apple II auf dem Esstisch aufbaut. »Steve kam durch die Hintertür, sah den Computer und meinte nur: ›Weg damit!‹«, erinnert sich Dornbrook. Er will seinem WG-Genossen erklären, wie man auf dem Gerät ein Spiel startet, doch Meretzky »bedeckte seine Ohren mit den Händen und begann zu schreien, damit er mich nicht hören konnte«. Meretzkys komödiantisches Talent ist also bereits 1981 stark ausgeprägt – und es soll nicht mehr lange dauern, bis er es zum Erzählen interaktiver Geschichten verwendet. Mike Dornbrook hat den Apple II angeschleppt, um Spiele für Infocom zu testen, dieses neue kleine Studio von ein paar Jungs, die er und Steve von der Uni kennen, vom Massachusetts Institute of Technology (MIT). Meretzky hat dort bereits sein Abschlussdiplom gemacht und blickt einer aufregenden Karriere im Baumanagement entgegen. Computer und Hacker straft er eigentlich mit Verachtung, aber dann findet er es doch ganz interessant, wie sein Mitbewohner am Esstisch auf Bug-Jagd geht. Die Spiele von Infocom sind interaktive Geschichten wie das Fantasy-Abenteuer Zork: Text pur, keinerlei Grafik. Gar nicht mal doof, um nicht zu sagen: verflixt spannend. Bald spielt der vermeintliche Computer-Muffel Meretzky heimlich, wenn sein Kumpel nicht zuhause

Meretzky und Dornbrook missbrauchten die MIT-Universitätsdruckerei, um Zork-Karten für hilfebedürftige Fans zu produzieren.





Infocoms Textabenteuer haben keine Grafik, dafür kuriose Packungsbeilagen, rechts die Dienstmarke aus Steve Meretzkys Debütspiel Planetfall.

ist, und hat seinen Spaß am Aufspüren von Bugs. Im Herbst 1981 zieht Mike Dornbrook nach Chicago, um an einer Wirtschaftshochschule zu studieren. Infocom braucht dringend einen neuen Tester im Raum Boston, der das anstehende Krimi-Adventure Deadline checken kann. Fragen wir doch Steve.

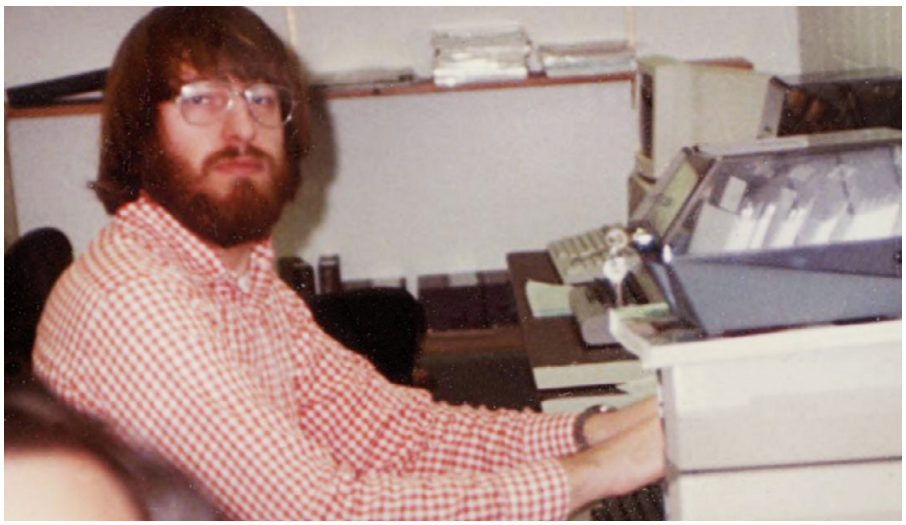
Science Fiction und Monty Python

Meretzky erweist sich nicht nur als sorgfältiger Bug-Jäger, sondern macht auch gute inhaltliche Vorschläge zu den Spielen. Im Sommer 1982 fragt Infocom-Mitgründer Marc Blank seinen talentierten Tester, ob er nicht mal ein eigenes Abenteuer schreiben möchte. Thematisch hat Meretzky freie Wahl, und dass dabei eine Science-Fiction-Komödie herauskommt, ist angesichts der Lesegewohnheiten seiner Jugend nicht verwunderlich: »Als ich aufwuchs, war ich vor allem Science-Fiction-Fan, zu meinen Lieblingsautoren gehörten Heinlein, Clarke und Asimov, später Niven und Card. Ich war auch ein riesiger Fan der ursprünglichen ›Star Trek‹-Fernsehserie.« Und dann ist da natürlich der Humor: »Auch da sind meine Inspirationen zahlreich. Woody Allen, Monty Python, Gary Larson (›The Far Side‹), Bernard Kliban, die frühen Jahre von ›Saturday Night Live‹, Dave Barry… und in meiner Jugend das Mad-Magazin«, zählt Meretzky auf. Solche Einflüsse führen zum ersten kommerziellen Computerspiel, das so stark vom Humor geprägt ist, dass man es als interaktive SciFi-Komödie bezeichnen darf.

Sehr erfloyd

Das 1983 veröffentlichte Planetfall bringt uns zum Schmunzeln, noch bevor das Spiel überhaut geladen ist. Infocom-Adventures haben keine Grafik, aber clevere Handbücher und Packungsbeigaben, die sogenannten »Feelies«. Die Planetfall-Anleitung ist eine abgedrehte Rekrutierungsbroschüre der Weltraumflotte »Stellar Patrol«. Spätestens beim Fragebogen für Dienstanwärter wird klar, dass wir schon mal die Mundwinkel aufwärmen sollten. Würde man, steht da, für seinen Arbeitgeber 1. sterben, 2. langsam sterben, 3. langsam und schmerzhaft sterben – oder gar 4. eine Infocom-Anleitung lesen? Der Kandidat soll »mit bis zu zehn Wörtern« seine Existenz begründen. Bei der Frage, ob man eine Sehhilfe benötigt, ist das Ankreuzkästchen für »ja« drastisch größer als jenes für »nein«. Die Dienstmarke, welche der Schachtel beiliegt, trägt den stolzen Abteilungstitel »Einsatzgruppe für Sonderaufgaben«. Was damit gemeint ist, verdeutlicht eine Schrubber-und-Putzeimer-Grafik: Unser Held ist Raumschiff-Bodenpfleger, drei Jahre später beginnt Roger Wilco von Space Quest auf ähnliche Weise seine Karriere. Und das Spiel Planetfall hält, was seine Packungsschätze versprechen. Es ist clever, albern und absurd, es hat grundsolide Puzzles und auch einen ungewöhnlichen Begleitcharakter, der uns an beiden Enden des Gefühlsspektrums erwischt.

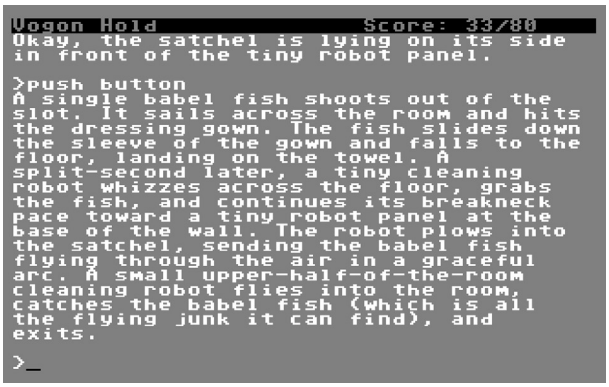
Meist schmunzelt sich der Spieler durch die Entdeckung eines stillgelegten Alien-Außenposten auf einem unbekannten Planeten. Doch wenn sich Roboterfreund Floyd für den Helden opfert, sorgt die wunderbar kitschige Sterbeszene für feuchte Augen. Stundenlang hat uns der kindliche Begleiter mit seinem drolligen Charme amüsiert, umso unerwarteter kommt sein Ableben. Die letzten Roboterworte »Ich bin ein guter Freund, was?« treiben echte Tränen in manches Spielerauge, daran erinnert man sich noch jahrelang. Die Floyd-Wiederbelebung, die auf Wunsch der besorgten Marketing-Abteilung noch hastig



Ein Büro-Schnappschuss aus den frühen Achtzigerjahren. Steve Meretzky beginnt bei Infocom als wuscheliger Tester, bevor er mit Planetfall sein erstes Adventure schreiben darf.



1984 entsteht dieses Pressefoto für The Hitchhiker's Guide to the Galaxy mit Buchautor Douglas Adams (links) und Meretzky. Der damals brandneue Apple Macintosh wird nicht für die Entwicklung verwendet, sondern lediglich zur Dekoration auf den Schreibtisch gestellt.





Das vertrackte Babelfisch-Puzzle von The Hitchhiker's Guide sorgt für so viel Gesprächsstoff, dass Infocom sogar ein T-Shirt zum Thema verkauft. Das darf man übrigens auch tragen, wenn man selber nicht auf die Lösung gekommen ist.



Meretzky will eigentlich ein Adventure über den Untergang der Titanic schreiben, übernimmt stattdessen aber Zork Zero. Trotz Einsatz von – man höre und staune! – Grafik sowie prominentem Seriennamen kann der Titel Infocom nicht vor der Schließung retten.

ans Spielende montiert wurde, schmälert die emotionelle Wucht dieses Moments nur unwesentlich. Planetfall wird ein Infocom-Adventure, über das man viel spricht und das sich gut verkauft. Es ist der Startpunkt für Steve Meretzkys jahrzehntelange Karriere als Designer. Seine nächste Infocom-Auftragsarbeit ist das ernthaftere Zauberer-Adventure Sorcerer. Und als sich 1984 eine Zusammenarbeit mit Autor Douglas Adams anbahnt, um dessen Bestseller »Per Anhalter durch die Galaxis« umzusetzen, fällt die Wahl des Spieldesigners nicht schwer.

Per Anhalter in die Hitlisten

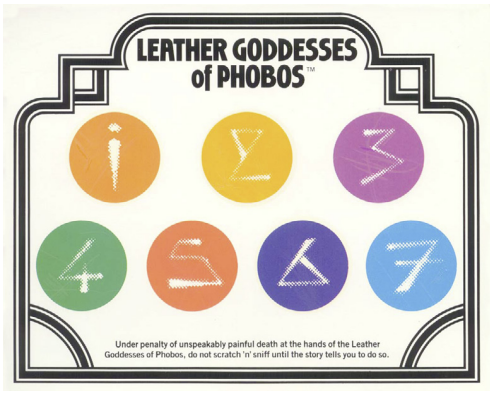
Normalerweise ist es ja so, dass eine Spielefirma Kontakt mit der Agentur eines Promis aufnimmt, um eines seiner Werke zu lizenzieren. Die Entstehung des Adventures The Hitchhiker's Guide to the Galaxy verläuft umgekehrt: Der englische Schriftsteller und Humorist Douglas Adams ist Fan der Infocom-Textadventures und lässt seinen Agenten beim Studio anklopfen. Er will bei der Adaption mit einem der Spieldesigner zusammenarbeiten – aber mit wem? »Marc Blank schlug vor, dass ich mit Douglas an dem Spiel arbeite«, erinnert sich Steve Meretzky. »Zum einen wegen des günstigen Timings (ich hatte gerade Sorcerer beendet), zum anderen, weil viele Leute der Humor von Planetfall an ›Per Anhalter durch die Galaxis‹ erinnerte – und weil ich als einziger Entwickler so groß wie Douglas war.«

Das Scherzkeks-Duo versteht sich prächtig, Autor Adams arbeitet aktiv am Design mit: »Er erfand Puzzles und Szenen, auf die ich selber nicht in einer Million Jahre gekommen wäre. Zum Beispiel, dass das Spiel dich anlügt oder dass es ein Objekt namens ›kein Tee‹ gibt«, berichtet Meretzky. Der Spaß am Absurden macht The Hitchhiker's Guide to the Galaxy zu einem ausgesprochen schweren Adventure. Das Babelfisch-Puzzle, das einen schon kurz nach Beginn in den Wahnsinn treibt, wird so kultig, dass Infocom schließlich »I Got the Babel Fish«-T-Shirts verkauft. Man muss darin den von einem Verkaufsautomaten ausgespuckten Übersetzerfisch auffangen – was einfach klingt, aber die exakt richtigen Schritte in der richtigen Reihenfolge voraussetzt. Sonst ist das Spiel vorbei. Wie es zu dem vertrackten Rätsel kam? Schon vor über 30 Jahren sorgte man sich darum, dass Computerspiele zu casual werden: »Douglas und ich hatten das Gefühl, dass Adventures ein wenig zu leicht geworden waren«, erinnert sich Meretzky. »Das erste Zork war erheblich schwieriger als die späteren Ausgaben, es war doch gerade dieses obsessive Gehirnzermartern rund um die Uhr, was die Spieler so fesselte.« Vergeblich drängen Infocoms Tester darauf, das Spiel leichter zu machen. Das knifflige The Hitchhiker's Guide wird ein Riesenhit und verkauft für Textadventure-Verhältnisse enorme 400.000 Einheiten. Doch für Steve Meretzky heißt es erst einmal Schluss mit lustig.

Politik und Sexgeschnüffel

Nach der aufreibenden und erfolgreichen Arbeit an The Hitchhiker's Guide hat Meretzky freie Hand für sein nächstes Spiel, in dem er sich den Frust über die Ronald Reagans Präsidentschaft vom Leib schreibt. A Mind Forever Voyaging ist eine düstere Zukunftssimulation, bei der eine Künstliche Intelligenz die Auswirkungen einer erzkonservativen Agenda erforscht. In Zehn-Jahres-Abständen schlendert der Spieler durch das Städtchen Rockvil, aus der anfangs relativ heilen Spielwelt wird allmählich eine faschistische Diktatur. A Mind Forever Voyaging hat kaum Adventure-Puzzles im üblichen Sinn und läuft nur auf Computern ab 128 KByte RAM, viel Holz für das Erscheinungsjahr 1985. Das erklärt, warum das Spiel trotz der brisanten politischen Botschaft sang- und klanglos untergeht. Doch mit seinem nächsten Adventure hat Meretzky die Lacher wieder auf seiner Seite: Er macht aus einem alten Infocom-Insiderwitz eine dufte Sexsatire.

Als Infocom 1982 seine neuen Büros bezieht, gibt man eine kleine Party für Branchenfreunde, Händler und Vertriebspartner. Auf einer Tafel ist ordentlich aufgelistet, für



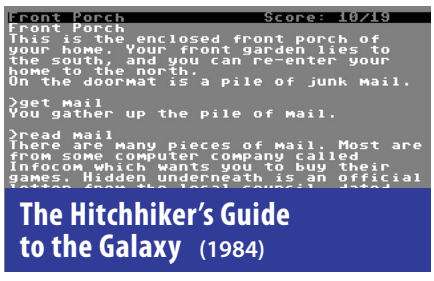
Für die Aroma-Rubbelkarte von Leather Goddesses of Phobos wählt Meretzky besonders charakteristische Gerüche und schreibt passende Spielszenen dazu.

Der essenzielle Meretzky: Fünf komische Klassiker



Planetfall (1983)

Ein Raumschiff-Schrubber ergründet die Geheimnisse eines sterbenden Planeten. Frech sind nicht nur die humorvollen Texte, sondern auch einige nutzlose Gegenstände, die für Kopfzerbrechen sorgen. Die Show stiehlt der Roboter-Kindskopf Floyd, der aufgeregt wird, wenn man den Spielstand speichert: »Hui, versuchen wir jetzt etwas Gefährliches?«



The Hitchhiker's Guide to the Galaxy (1984)

Das Spiel zu einem Buch-Bestseller – da erwartet man Zugeständnisse an den Massenmarkt, aber sowohl Steve Meretzky als auch Douglas Adams haben keine Lust auf Weicheier-Puzzles. Die Adventure-Adaption von »Per Anhalter durch die Galaxis« ist atemberaubend absurd, einfallsreich und herausfordernd: Eine ganze Spielergeneration verzweifelt am Babelfisch.





In den Neunzigerjahren mögen nur noch wenige Abenteuerspieler Kommandos eintippen. Meretzkys Point&Click-Versuche haben Witz, aber nicht viel Erfolg. Oben das simple Leather Goddesses 2, unten The Space Bar.

welche Computer die bisher veröffentlichten Spiele des Studios erhältlich sind. Kurz bevor die Gäste eintreffen, ergänzt der Schelm Meretzky den absurden Namen eines Fantasieprodukts, das es gar nicht gibt: Leather Goddesses of Phobos. Hastig wischt Manager Joel Berez die »Ledergöttinnen« von der Tafel, doch dieser bescheuerte Name wird zum Running Gag. Er taucht im Handbuch zum Adventure Starcross auf und erfreut sich auch als interner Arbeitstitel für neue Projekte großer Beliebtheit. Bis Meretzky nach dem Ernst von A Mind Forever Voyaging beschließt, aus dem Insider-Witz ein richtiges Spiel zu machen. Leather Goddesses of Phobos ist eine weitere SciFi-Komödie mit ausgeklügelten Rätseln, auch die erotische Komponente nimmt sich nicht sonderlich ernst. Zwar darf der Spieler zum Beginn eine von drei »Unanständigkeitsstufen« wählen, doch die Geschichte um invasionslüsterne Marsmond-Amazonen ist zahmer, als der reißerische Titel vermuten lässt. Adventure-Fans können das neue Meretzky-Schmunzelwerk jedenfalls gut riechen: Der Packung liegt auch eine Rubbelkarte mit sieben Duftfeldern bei. An bestimmten Stellen im Abenteuer wird der Spieler aufgefordert, eine bestimmte Nummer anzukratzen, woraufhin dem Karton der Duft von Knoblauch, Mottenkugeln oder Leder entweicht. Klar, das ist nur ein Gimmick. Aber ein unvergessliches.

Drei magische Semester

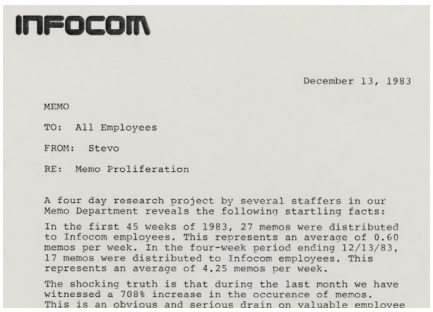
Leather Goddesses ist das letzte Infocom-Adventure, das sechsstellige Verkaufszahlen erreicht. Je grafisch leistungsfähiger die Computer werden, desto schwerer sind reine Textabenteuer an die Kundschaft zu bringen. Auch Fortsetzungen bekannter Hits schaffen die Kehrtwende nicht: Steve Meretzkys Stationfall beschert uns 1987 ein Wiedersehen mit Roboterliebling Floyd. Sein letztes Infocom-Werk Zork Zero (1988) hat sogar Grafiken und eine Automap-Funktion, doch ein Jahr später wird das Studio von Activision geschlossen. Der US-Publisher hatte Infocom 1986 erworben, nachdem der Flop des Datenbank-Programms Cornerstone (eigentlich wollte man ja ernsthafte Software entwickeln und sah Spiele nur als Sprungbrett in den Markt) die Zork-Schmiede in große finanzielle Schwierigkeiten brachte. Doch Steve Meretzky vergeht das Lachen nicht: 1990 veröffentlicht Legend Entertainment den Auftakt seiner nächsten Adventure-Trilogie, die sich über Fantasy-Klischees und den US-Hochschulbetrieb lustig macht. Spellcasting 101: Sorcerers get all the Girls handelt von Ernie Eaglebeak, den die Aufnahme an der Zauberer-Universität vor einer Karriere als Drachendung-Schipper bewahrt. Der Humor ist kräftig, schreckt vor keinem Wortspiel zurück und – die Ledergöttinnen lassen grüßen – mitunter wird's auch frivol. Statt ei-

Das Meretzky-Archiv

Bei Steve Meretzky geht nichts verloren: Egal ob Designdokument, Presse-Clipping oder Telefonliste, so ziemlich jedes Fitzelchen aus den Infocom-Jahren 1981 bis 1987 hat der Spieleschöpfer sorgfältig archiviert. Jason Scott, Regisseur der Textadventure-Dokumentation »Get Lamp«, wollte seinen Augen nicht trauen, als er den Schatz im Keller von Meretzkys Wohnhaus zu Gesicht bekam. Er hat mit der Digitalisierung des Materials begonnen, rund 4.000 Seiten sind bereits online: https://archive.org/details/infocomcabinet



Spiele-Historiker Jason Scott entdeckte das Meretzky-Archiv während der Recherche für seine Dokumentation »Get Lamp«.


INFOCOM

December 13, 1983

MEMO

TO: All Employees

FROM: Stevo

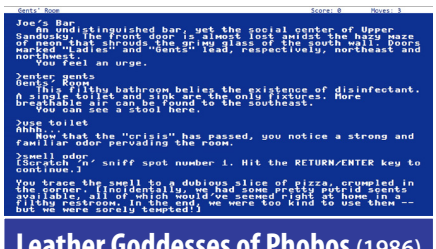
RE: Memo Proliferation

A four day research project by several staffers in our Memo Department reveals the following startling facts:

In the first 45 weeks of 1983, 27 memos were distributed to Infocom employees. This represents an average of 0.60 memos per week. In the four-week period ending 12/13/83, 17 memos were distributed to Infocom employees. This represents an average of 4.25 memos per week.

The shocking truth is that during the last month we have witnessed a 708% increase in the occurence of memos. This is an obvious and serious drain on valuable employee

Typisch Meretzky: Als Ende 1983 die Anzahl der Hausmitteilungen schlagartig wächst, schreibt er ein Memo (Was sonst?) zur »schockierenden Wahrheit« über die »Memo-Ausuferung«.


Joe's Bar

An undistinguished bar, yet the social center of Upper Sandusky. The front door is almost lost amidst the hazy maze of neon that shrouds the grimy glass of the south wall. Doors marked "ladies" and "Gents" lead, respectively, northeast and northwest.

You feel an urge.

>enter gents

Gents' Room

This filthy bathroom belies the existence of disinfectant. A single toilet and sink are the only fixtures. More breathable air can be found to the southeast.

You can see a stool here.

>use toilet

Ahhh . . .

Now that the "crisis" has passed, you notice a strong and familiar odor pervading the room.

>smell odor

(Scratch 'n' sniff spot number 1. Hit the RETURN/ENTER key to continue.)

You trace the smell to a dubious slice of pizza, crumpled in the corner. [Incidentally, we had some pretty putrid scents available, all of which would've seemed right at home in a filthy restroom. In the end, we were too kind to use them -- but we were sorely tempted!]

Leather Goddesses of Phobos (1986)

Diesmal hat Meretzky Spaß am Sex – und trashigen SciFi-Serien der 1930er Jahre. Um die Invasion der Ledergöttinnen zu verhindern, muss unser Held die Komponenten einer Abwehrwaffe besorgen. Die Texte sind ebenso lustig wie lustvoll, und auch andere Sinne werden befriedigt: An sieben Stellen greifen wir zur Aromakarte, um Düfte zu schnuppern.


Help Pict
Half Map
Erase Inv
Do Look

Examine
Take
Drop
Read
Put
Open
Close
Get
Push
Look
Inventory
Wait
Undo

ale
all
arts section
BIP spell
chair
cigarette pack
cloak
crate
editorial sect
Gretchen
I Phelta Thi
keg
me

I Phelta Thi 8:35p Tue

you've ever laid eyes on. (Except for Lola, of course, you remind yourself.) She leans close and whispers, "Please help me. I think that some of these frat boys have been trying to cast spells of intoxication on me! Daddy warned me not to go to any frat parties, but... Anyway, would you escort me outside?"

Spellcasting 101: Sorcerers get all the Girls (1990)

Ernie Eaglebeak erforscht im ersten Unijahr das Studentenleben, so manche Kommilitonin und fünf puzzlehaltige Inseln, um die Welt Peloria zu retten. Zwei Fortsetzungen entstehen mit derselben Engine, die neben Texteintippen auch das Anklicken von Verben und Substantiven erlaubt: Spellcasting 102 (The Sorcerer's Appliance) und Spellcasting 103 (Spring Break).


Bureau-crat forces The Iron Tummy to wait in a slow-moving line. Boredom and aggravation cause an increase in blood pressure, resulting in 8 damage.

Superhero League of Hoboken (1994)

Kompakte Adventure-Schauplätze wechseln sich mit Expeditionen in Rollenspielmanier ab, bei denen Feinde in Rundenkämpfen verprügelt werden. Der Mix setzt sich etwas zwischen die Genrestühle, doch selten wurde das Superheldenmetier so schön durch den Kakao gezogen. Hoboken ist dank aberwitziger Charaktere und Missionen bis heute einzigartig.



Meretzky wird 1998 von Blizzard als Designberater engagiert, um das Warcraft Adventure zu retten. Doch die vorgeschlagenen Änderungen würden zu viel Zeit und Geld kosten, das Spiel wird nie veröffentlicht.

nes einstellbaren Schwierigkeitsgrads gibt's einen Schlüpfrigkeitsregler, auf der höchsten Stufe »naughty« wollen Frauen, die bislang nur Brettspiele spielten oder Aufgaben vergaben, plötzlich unbedingt mit Ernie in die Kiste! Wie bei den Infocom-Adventures tippt der Spieler Kommandos ein. Anklickbare Substantiv- und Verb-Listen sorgen für mehr Komfort, zudem werden die Schauplätze als hübsche EGA-Bildchen gezeigt. Moderne Zeiten halt. Und die Bilder sind auch etwas züchtiger als die Texte. Etwas.

Superhelden-Parodie als Rollenspiel

Bei Legend erscheint auch Meretzkys nächster Zwerchfell-Anschlag, diesmal macht er sich über Superhelden und postapokalyptische Spielwelten lustig. Super Hero League of Hoboken bietet auch spielerisch etwas Neues: Adventure-Abschnitte wechseln sich mit Rollenspiel-Passagen ab, in denen der Spieler Rundenkämpfe gegen absurde Gegner wie durchgeknallte Anwälte, einarmige Banditen und Robo-Fitnesstrainer bestreitet. Es gibt herrlich bescheuerte Questziele, beispielsweise müssen wir mutierte Supertauben aufhalten, ein Blutvergießen zwischen den Elite-Unis Yale und Princeton verhindern – und Guacamole für eine Party besorgen. Unsere Partymitglieder tragen Namen wie RoboMop, Toastbuster oder The Iron Tummy, ihre Superkräfte sind adäquat schräg. So kann Captain Excitement seine Gegner zu Tode langweilen oder Mademoiselle Pepperoni das Innere von geschlossenen Pizzaschachteln erkennen.

In der Folge versucht sich Meretzky an Grafikadventures mit Point&Click-Interface. Auch die sind humorvoll, aber der Spielwitz kann sich hier nicht so frei austoben wie bei seinen Text-Klassikern. 1992 enttäuscht die spielerische Substanz von Leather Goddesses of Phobos 2, dessen Produktion unter den finanziellen Problemen von Publisher Activision leidet. Meretzky bezeichnet es als »kleines Wunder«, dass das Grafikadventure überhaupt noch erschienen ist. Mit seinem alten Wohngemeinsschaftsgenossen Mike Dornbrook gründet er dann das Studio Buffo Games und versucht sich 1997 an einem Abenteuer für die Myst-Generation. The Space Bar gibt sich modern, mit drei CD-ROMs füllenden Rendergrafiken und simplem Wandelcursor-Interface. Es gibt auch schräge Gags und Charaktere, aber die Anpassung an moderne Spielgewohnheiten führt nicht zu einem großen Verkaufserfolg. Noch dazu nerven diverse Bugs, und so kommt es schließlich zu Meretzkys Abschied aus dem Adventure-Genre – denn ein anderes namhaftes Projekt, für dessen Rettung er engagiert wird, wird nie veröffentlicht.

Ansichten eines Clowns: Interview mit Steve Meretzky



Dass Computerspiele clever und komisch zugleich sein können, demonstrierte Steve Meretzky bereits vor über 30 Jahren. Nach Klassikern wie Planetfall und The Hitchhiker's Guide to the Galaxy designte er die Spellcasting-Trilogie und ging mit The Space Bar hinter den Grafikadventure-Tresen. In den letzten Jahren arbeitete Meretzky im Casual-Bereich und ist heute Kreativchef bei GSN Games, einem Anbieter von Casino-Spielen. GameStar sprach mit dem Altmeister über die Rolle von Humor in Spielen und den gegenwärtigen Ernst der Branche.

GameStar: Steve, im Vergleich zu anderen Medien wie Film und TV scheint Humor bei modernen Spielen selten im Mittelpunkt zu stehen. Du hast einmal gesagt, dass »riesige Fabrikteams dem Humor nicht förderlich sind«. Sollten unsere Humorhoffnungen also auf kleinen Entwicklern und der Indie-Szene ruhen?

Steve Meretzky: Absolut. Ich sage nicht, dass es für ein Spiel mit großem Budget und großem Team unmöglich ist, witzig zu sein. Aber Humor gedeiht am ehesten in Projekten mit einem einzelnen leitenden Visionär, und diese Person muss daran interessiert sein, dem Spiel eine Humor-Komponente hinzuzufügen. Das sind also zwei Voraussetzungen, die bei »großen« Spielen eher unüblich sind, würde ich mal vermuten.

Ist die Branche heute eine ernsthaftere Angelegenheit, weil mehr Geld im Spiel ist?

Nun, die Tatsache, dass mehr Geld auf dem Spiel steht, ist ein Faktor. Aber nicht, weil Geld automatisch »professionell« oder »seriös« bedeutet. Schließlich steckt auch eine Menge Geld hinter komischen Filmen, Fernsehserien und so weiter. Das Problem lautet vielmehr: Geld = »konservatives Denken«, Geld = »Mach genau dasselbe, was andere erfolgreiche Spiele machen«. Es wird also ein sich selbst verstärkender Kreislauf: Erfolgreiche nicht-humorvolle Spiele führen zu mehr nicht-humorvollen Spielen.

Was könnte noch zum Niedergang von Humor in Spielen beigetragen haben?

Humor plus Interaktivität ist einfach eine schwierige Kombination. Ein wichtiger Teil von Humor ist das Timing und ein wichtiger Teil von Interaktivität ist es, den Spielern Kontrolle über das Timing zu geben. Diese beiden Ziele stehen also im Widerspruch. Und obwohl ich Humor in Spielen befürworte, sehe ich es auch so, dass es wichtiger ist, das bestmögliche interaktive Erlebnis zu bieten als das witzigste Erlebnis.

In deinen Titeln sorgen intelligente Sätze für Humor. Heute amüsieren sich die Massen über Physikziegen sowie Slapstick-Videos. Sind wir anspruchsloser geworden?

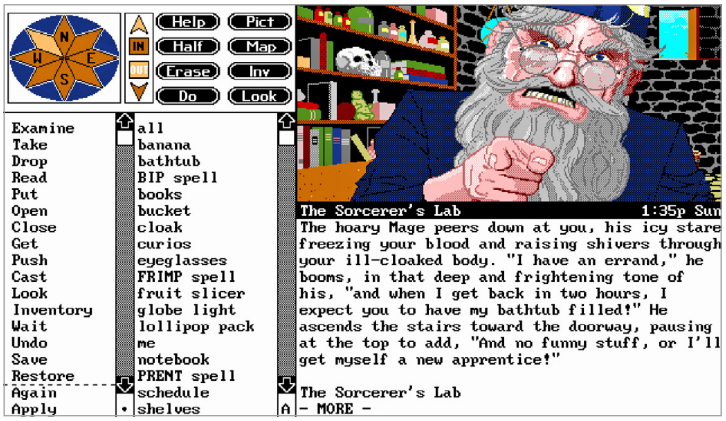
Das frühe Spielepublikum war nur eine winziger Teilmenge der Menschheit, Early Adopter, die vielleicht schlauer sind. Jetzt ist das Spielepublikum universaler, repräsentativer für die ganze Menschheit … und damit im Durchschnitt weniger anspruchsvoll. Aber die frühen Spieler und Leute mit ähnlichem Empfindungsvermögen gibt es ja noch. Ich denke, man kann auch heute für sie schreiben, solange man keinen Riesenerfolg à la Halo oder Candy Crush erwartet.

Hast du jemals überlegt, wieder ein reines Textadventure zu entwickeln, etwa mit Hilfe einer Kickstarter-Kampagne?

Viele Leute haben das vorgeschlagen, und ich hätte sicher meinen Spaß daran. Aber solange ich nicht meinen Hauptberuf aufgebe, habe ich nicht die Zeit dafür. Ich müsste also schon sehr davon überzeugt sein, dass ein solches Wagnis erfolgreich wäre. Und ich bin nicht überzeugt.

Wie wird ein Spiel witzig? Muss Humor von Anfang im Designfokus stehen oder kann man ihn später noch drauf sprenkeln?

Ich finde, dass ein Spiel komischer ist, wenn der Humor der Kern des Gameplay-Erlebnisses ist. Ich habe zum Beispiel vor Jahren einen Indie-Titel gespielt, in dem jeder Level voller Strichmännchen war. Um einen Level zu lösen, musstest du alle Strichmännchen verbrennen. Texte wie die Hilfe-Bildschirme oder die Level-Einführungen waren boshaft witzig. Aber obendrein wirkte die gesamte Prämisse des Spiels urkomisch (vorausgesetzt, dass du einen schwarzen und seltsamen Sinn für Humor hast). Natürlich kann man bei einer Spielproduktion später noch Humorschichten auftragen. Er wäre dann nicht so innig und vollendet, aber immer noch besser als gar kein Humor!



Steve Meretzkys Spellcasting-Trilogie erscheint bei Legend Entertainment, dem Studio seines früheren Infocom-Kollegen Bob Bates. Das Spiel ist vor allem für die Schlüpfrigkeit seiner Texte legendär.



Eine Anzeige für Planetfall sucht Nachwuchs für die Stellar Patrol: »Rekruten müssen in der Lage sein, dem Tod ins Gesicht zu lachen, den Klammergriff des Unglücks zu verspotten und so ziemlich alles zu essen.«

Warcraft gibt Rätsel auf

Im Jahr 1998 buchselt Blizzard schon seit längerem an Warcraft Adventure: Lord of the Clans herum. Die Fans sind heiß auf das Abenteuerspiel basierend auf der Fantasy-Strategieserie, doch im Studio gibt es Zweifel an dessen Klasse. Deshalb wird Steve Meretzky als Designberater angeheuert, um die Puzzlequalität zu verbessern: »Blizzard zog mich für ein paar Wochen hinzu, um zu versuchen, aus einem B+-Titel einen A-Titel zu machen. Aber letztendlich entschieden sie, dass sie die Zeit oder die Kosten nicht rechtfertigen könnten, die dafür erforderlich wären«, erklärt Meretzky. Die von ihm vorgeschlagenen Änderungen hätten die gesamte Produktion um ein weiteres Jahr zurückgeworfen. Da die Grafik langsam veraltet wirkt und der Adventure-Markt immer mehr abkühlt, stellt Blizzard im Mai 1998 die Arbeiten an dem Titel ein. Meretzky nimmt's – natürlich – mit Humor: »Es ist eine ziemlich coole Art, sich seinen Lebensunterhalt zu verdienen«, äußert er sich 2004 über die Spielebranche. »Wie viele Väter können ihren Kindern schon T-Shirts von einem eingestellten Warcraft-Abenteuerspiel schenken?« ★

Ist Humor etwas, das man lernen kann, oder muss man ihn im Gefühl haben? Und kann man Witz irgendwie testen?

Ich würde sagen Gefühl. Beweisen lässt sich das nur durch Spielen. Du solltest also während verschiedener Test-Stadien herausfinden, ob der Humor rüberkommt. Falls das nicht der Fall ist, dann ist Humor viel schwieriger zu »reparieren« als andere Designprobleme.

Sind bestimmte Spieltypen humorfreundlicher als andere? Ist ein Shooter kniffliger als ein Adventure, weil man nicht kontrollieren kann, wo der Spieler hinschaut?

Spiele, die eine Geschichte erzählen, sind auf jeden Fall besser geeignet. Also Spiele mit einer Menge Geschriebenem, ob nun in Form von Text, Audio oder Video. Und Spiele mit einem langsameren Tempo, bei dem der Spieler weniger Kontrolle über das Ablauftempo hat, funktionieren besser.

Welche Computerspiele findest du komisch – und bei welchen Humorbemühungen vergeht dir das Lachen?

Portal brachte mich zum Lachen. Derzeit spiele ich Fallout Shelter, und die Texte in diesem Spiel sind sehr clever, sie gewinnen einem solch düsteren Szenario viel Humor ab. Das wunderbare neue Wortspiel Alphabear ist vielleicht eher niedlich als witzig, aber wie es nach Beendigung eines Levels zum Teilen auf sozialen Netzwerken auffordert, finde ich brillant und oft lustig. Dabei werden vorher gebildete Wörter in einen Satz eingebaut, ähnlich wie bei dem Improvisationsspiel Mad Lips. Die Schreibqualität in The Simpson: Tapped Out schwankt zwischen »ziemlich gut« bis »so gut wie die Fernsehserie«. Ein Spiel, bei dem mich der Humor erschaudern ließ, war Family Guy: Quest for Stuff. Das Spiel war offensichtlich von Tapped Out inspiriert, aber während die Schreibe bei den Simpsons clever war, ist sie in Family Guy plump und nicht witzig.

Planetfall war das erste große Computerspiel, bei dem Humor im Mittelpunkt stand. War Infocom da anfangs skeptisch?

Nein, damals bei Infocom galt die Devise: »Schreib, worauf du Lust hast.« Alle Spiele waren Einmann-Projekte. Wenn nicht hinhaute, was du gemacht hast, wurde zumindest keine Zeit von jemand anderem verschwendet. Zudem hatte ich Planetfall nicht als »lustiges Spiel« vorgeschlagen, sondern als Science-Fiction-Adventure. Es war nur so, dass es während des Schreibens begann, einen humorvollen Charakter zu entwickeln. Die ersten Testspieler reagierten gut darauf, also setzte ich in der Endphase der Entwicklung umso stärker auf Humor.

Hat es dich jemals gestört, dass dir das Image des lustigen Knaben anhaftet? Wie fühlte sich das an, als dein ambitioniertes ernsthaftes Adventure A Mind Forever Voyaging (AMFV) wenig Beachtung fand?

Nicht schlimm. Es ist ja nicht so, dass AMFV mein einziges nicht komisches Spiel gewesen wäre. Sorcerer war zum Beispiel ziemlich ernst. Und ich dachte nie, dass AMFV wegen des Mangels an Humor schlecht lief. Ich denke, es lag an der ganz anderen Struktur, dem Mangel an Puzzles. Und vor allem daran, dass es im Vergleich zu früheren Infocom-Titeln nur auf einer kleineren Anzahl von Computern lief, denn es war Infocoms erster Titel der »Interactive Fiction Plus«-Reihe, die 128 KByte RAM erforderte.

Du hast mit dem Schriftsteller Douglas Adams ein Infocom-Adventure basierend auf dessen Bestseller »Per Anhalter durch die Galaxis« geschrieben. Welcher Moment dieser Zusammenarbeit ist dir am lebhaftesten in Erinnerung?

Oh, das ist einfach! Im Mai 1984 reiste ich nach England, um mit Douglas das Design für das Spiel abzuschließen. Zehn Tage vor dem geplanten Start der Alpha-Testphase waren wir nämlich immer noch nicht fertig. Douglas war ein wirklich übler Auf-die-lange-Bank-Schieber. Ich flog also nach London und fuhr dann etwa vier Stunden nach Westen in eine Gegend, wo sich Fuchs und Hase gute Nacht sagen. Douglas war hier von seinem Agenten in eine Herberge verbannt worden, denn er war schon ein Jahr mit dem Roman »Macht's gut, und danke für den Fisch« im Verzug. Habe ich erwähnt, dass er ein wirklich übler Auf-die-lange-Bank-Schieber war? Wir designten dann jedenfalls alles bis auf das letzte Puzzle. Der Spieler hat da noch Fusseln, eine Pflanze und eine Ansammlung zufälliger Werkzeuge in der Tasche … und wir waren völlig blockiert. Wir wussten nicht, wie das Spiel enden sollte. Also beschlossen, wir auf eine Spritztour zu gehen, und fuhren zum südlich vom Bristolkanal gelegenen Exmoor-Nationalpark. Und als wir da von einer Schafsherde umgeben auf einem großen Stück Treibholz am Strand saßen und über das neblige Wasser nach Wales starrten, arbeiteten wir das letzte Puzzle aus.

Die Rubbelreihenfolge wird in Leather Goddesses: Pizza, Schokolade, Mottenkugeln, Parfüm, Knoblauch, Leder, Banane.

Zeitreisen in Spielen

ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT



Gestern, heute, morgen: Spieleentwickler drehen gerne an der Uhr – ob als Story-Vehikel, Puzzle-Element oder Gameplay-Kniff. Wir beleuchten die wissenschaftlich-historischen Hintergründe und zeigen die bislang denkwürdigsten Zeitreisetitel. Von Thorsten Küchler

Es ist einer der großen Träume der Menschheit: Fehler ungeschehen machen, längst verstorbene Freunde besuchen, das Wissen von morgen (Lottozahlen!) in die Gegenwart verfrachten – ja, Zeitreisen würden vieles einfacher machen. Und tatsächlich geht die Wissenschaft davon aus, dass man einen Trip in die Zukunft (zumindest in der Theorie) unternehmen kann – nur die Sache mit der Rückkehr ins Jetzt und Heute, die ist leider schwierig. Denn gemäß Albert Einsteins Erkenntnissen zur Zeitdilatation (von lat.: dilatare, dehnen) geht eine Uhr langsamer, wenn sie sich in annähernder Lichtgeschwindigkeit fortbewegt. Reist also einer von zwei Zwillingen in einem derart enormen Tempo durchs Weltall, so altert er deutlich weniger als sein auf der Erde verbliebenes Pendant. Die Rückkehr des Zwillings kommt dementsprechend einer Reise in die Zukunft seines am selben Tag geborenen Geschwisters gleich. Zu kompliziert? Macht nichts, denn die Macher von Videospielen kümmern sich ohnehin meist herzlich wenig um diese physikalischen Hintergründe. Erlaubt ist, was Spaß macht – und nicht, was die furztrockene Relativitätstheorie sagt.

Historische Eierdiebe

Das allererste Videospiel mit Zeitreise-Thematik kommt vor über 35 Jahren (!) auf den Markt. Im Text-Adventure Time Traveler von Krell Software müssen wir 14 Ringe einsammeln, jedes der Schmuckstücke versteckt sich in einer anderen Ära. Mangels grafischer Darstellung hält sich die Faszination des Epochen-Hoppings jedoch in Grenzen. Ganz anders Time Zone: Der kultige Meilenstein aus dem Hause On-Line Systems (später wird daraus Sierra On-Line) inszeniert historische Berühmtheiten wie Julius Caesar oder Benjamin Franklin als Pixelmännlein und bietet über 1.500 ansteuerbare Schauplätze. Insgesamt wirken die ersten virtuellen Zeitreise-Versuche jedoch recht unbeholfen. Ob man nun in Dino Eggs Sauriereier stibitzt oder als Kokotoni Wilf (der heißt wirklich so) Amulettteile besorgt – meist wird nur an der Uhr gedreht, um Abwechslung in die Levelauswahl zu bringen. Ein konsequenter Ansatz, denn eigentlich ist das Videospielen an sich oft bereits eine kleine Zeitreise. Welcher Titel ist denn schon in der realistischen Gegenwart angesiedelt?

Das Vermächtnis des Marty McFly

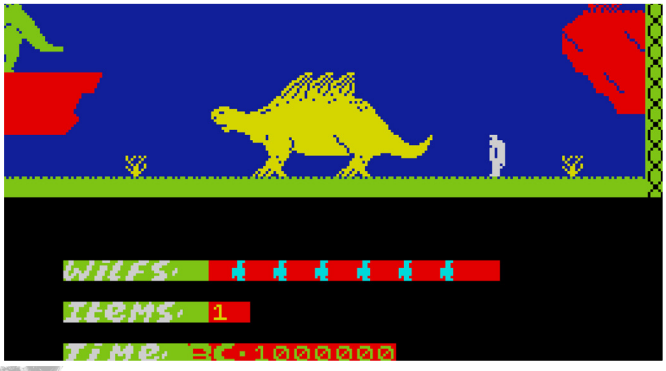
Eine Art Initialzündung in Sachen Zeitreisen als medial bedeutendes Szenario ist der Film »Zurück in die Zukunft« (1985). Als Michael J. Fox an Bord eines DeLorean ins Jahr 1955 zurückkatapultiert wird und dort um ein Haar seine eigene Geburt verhindert, schaut eine ganze Generation gebannt zu. Die Software-Umsetzung des Kinoklassikers erscheint indes erst vier Jahre später und ist nicht mehr als ein billiger Paperboy-Abklatsch, der seine gelangweilten Käufer mit dem Einsammeln von Uhr-Symbolen belästigt. Einziges Highlight: Die Lebensenergie wird anhand eines Fotos des Helden Marty McFly angezeigt. Wenn das Portrait vollständig verschwindet, hat man seine spielerische Zukunft endgültig verwirkt.

Während der vielleicht berühmteste aller Popkultur-Zeitreisenden per Sportwagen

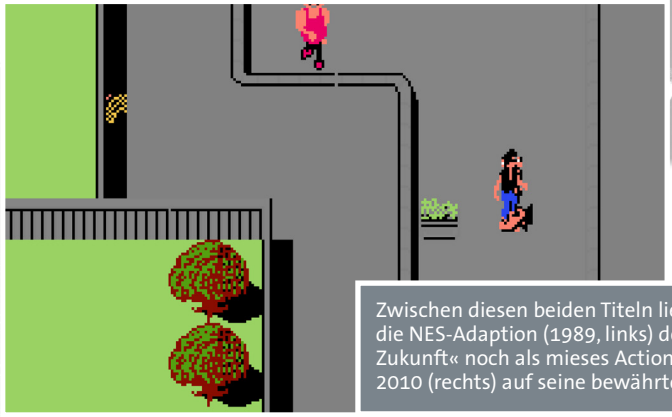
Früher Vertreter der Zeitreisezunft: In Dino Eggs sammelt man Sauriereier ein. Heute öde, damals aufregend innovativ.

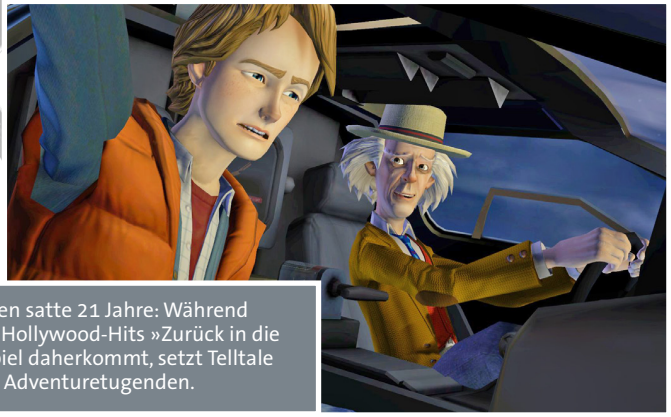


Das skurril betitelte Kokotoni Wilf dreht sich um ein Amulett, dessen Einzelteile in diversen historischen Epochen verstreut sind.



 Im PS3-Spiel Infamous ist Oberbösewicht Dr. Kessler der Held Cole aus einer anderen Zeitlinie.





Zwischen diesen beiden Titeln liegen satte 21 Jahre: Während die NES-Adaption (1989, links) des Hollywood-Hits »Zurück in die Zukunft« noch als mieses Actionspiel daherkommt, setzt Telltale 2010 (rechts) auf seine bewährten Adventuretugenden.





Zwei tolle Spiele, eine Grundidee: Während man im genialen Rennspiel Race Driver: GRID (links) Unfälle per Rewind ungeschehen macht, wirft diese Mechanik in Life is Strange (rechts) philosophische Fragen auf.

durch die Historie kachelt, nutzen Videospiel-Protagonisten zumeist etwas weniger rasante Werkzeuge, um an der Uhr zu drehen. Mal sorgen Dämonen oder auch ein Fluch für den Sprung in eine entfernte Ära (Final Fantasy 1), mal gehen Experimente furchtbar schief (Quantum Break), mal spucken Wurmlöcher das virtuelle Personal in einer anderen Zeit wieder aus (Crash Bandicoot: Warped). Meist sind es jedoch die Schurken, die ihr eigenes Schicksal – und damit gelegentlich auch das der Menschheit – zeitmanipulativ in die Hand nehmen.

Heute hier, morgen Mord

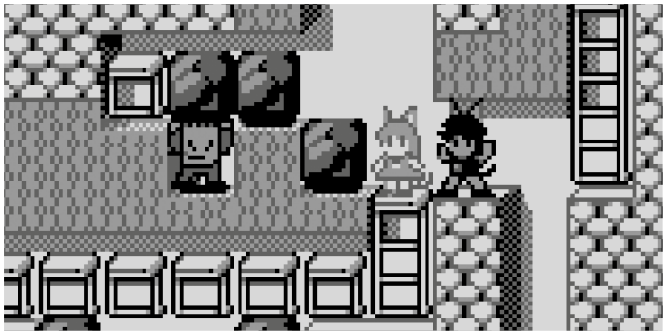
Im NES-Lernspiel Mario's Time Machine (1993) klaut Oberbösewicht Bowser Artefakte aus der Menschheitsgeschichte (etwa Shakespeares Stift) und stellt sie in seinem Museum aus – gemein, aber nicht wirklich gefährlich. Andere Halunken gehen hingegen deutlich rabiater zu Werke. So schwingen sich die Affen aus Ape Escape zur dominanten Rasse auf, indem sie die Evolution der Menschheit per Zeitreise sabotieren. Und das Stinktier Cyrille Le Paradox löscht in Sly Cooper: Thieves in Time gleich alle Vorfahren des titelgebenden Meisterdiebs aus. Das Genre mit der größten Zeitreise-Dichte ist jedoch ganz klar das Adventure-Segment. Egal ob Day of the Tentacle, A New Beginning (PC) oder Professor Layton und die verlorene Zukunft – zahlreiche Vertreter der meist rätsel- und dialoglastigen Zunft schicken ihre Figuren durch Raum und Zeit.

Der Grund liegt auf der Hand, denn im relativ starren, linearen Rahmen dieses Genres können die eigentlich so komplexen Auswirkungen der epochalen Manipulation fein und logisch inszeniert werden. Wenn also der Held im bald auch für Konsolen erscheinenden Deponia Doomsday Dinge in der Vergangenheit verändert, dann wissen die Entwickler das und können etwaige Konsequenzen in folgenden Szenen plakativ darstellen. Den Vogel schießt in dieser Hinsicht wieder einmal die Monkey-Island-Reihe ab. Guybrush Threepwood trifft im vierten Teil der Serie auf sein zukünftiges Ich, das ihm einen Schlüssel überreicht. Wenige Augenblicke später schließt sich dann der paradoxe Kreis und der tollpatschige Seefahrer steht sich abermals selbst gegenüber – dieses Mal aber eben dem Guybrush von zuvor, nämlich dem, der den erwähnten Schlüssel braucht. Ebenfalls pfiffig: Im N64-Abenteuer Ocarina of Time lässt Nintendo den Zelda-Helden Link per magischer Flöte ganz nach Bedarf in seine eigene Zukunft oder Vergangenheit reisen, um Rätsel zu lösen. Philosophisch-existenzielle Fragen wirft hingegen Konamis Shadow of Memories auf. Denn die Handlung mit dem Helden Eike Kusch, der sich auf einen Pakt einlässt, um dem Tod von der Schippe zu springen, erinnert stark an Goethes Faust – garniert mit einer Zeitreisemechanik und einigen Logiklücken.

Neulich im Zeitreisebüro

Malediven, Norwegen oder doch lieber Südamerika? Die Tourismusbranche mag ja viele tolle Orte im Angebot haben, mit den Reiseveranstaltern der Videospiele (sprich: den Entwicklern) kann die Realität aber nicht ansatzweise mithalten. Betrachtet man bei-

Das Puzzle-Spiel Catrap (japanischer Originaltitel: Pitman) führt 1990 die Rewind-Mechanik ins Videospielsegment ein: Auf Knopfdruck kann man zurückspulen und so schlechte Züge korrigieren.



Ja, wo ist sie denn nun hin? Nachdem Carmen Sandiego bereits die USA und Europa unsicher gemacht hat, unternimmt die Meisterdiebin 1989 sogar eine als Lernadventure inszenierte Zeitreise.



Vom Brettspiel Schach existiert eine ZeitreiseVariante, in der man bis zu vier Züge zurück nehmen kann.



Bereits der Titel von Chrono Trigger macht klar: Das Square-Rollenspiel dreht sich um Helden, die in diversen Zeitabschnitten kämpfen. Bis heute gehört das Meisterwerk für viele Fans zu den besten Genre-Vertretern der Softwaregeschichte.



In Shadow of Memories (2001) steuert man den Helden Eike Kusch durch das deutsche Städtchen Lebensbaum und versucht, dem eigenen Tod zu entrinnen. Das Spiel mit dem Schicksal mündet in einem von acht unterschiedlichen Enden.



1996 startet Westwood mit der Red-Alert-Reihe (im Bild: Teil 3) einen ebenso erfolgreichen wie kuriosen Ableger von Command & Conquer: In der imaginären Geschichte reist Albert Einstein durch die Zeit, um Adolf Hitler zu ermorden und so den Zweiten Weltkrieg zu verhindern.

spielsweise die zahlreichen Ausgaben der Assassin's-Creed-Serie, so wird schnell klar, dass Ubisofts Welterfolg so etwas wie die Zeitreise-Lufthansa unter den Spielen ist. Französische Revolution und Amerikanischer Unabhängigkeitskrieg sind nur jeweils eine kurze Ladezeit entfernt. Dabei nimmt die Grundidee hinter den Ausflügen in dieser Serie eine Sonderstellung ein. Per Animus-Maschine reist man ja nicht wirklich in die Vergangenheit, sondern spielt die Erlebnisse verstorbener Menschen nach.

Ein ähnliches Prinzip verfolgt Remember Me, denn die Heldin des melancholischen Action-Geheimtipps von Dontnod (Life is Strange) kann Erinnerungen manipulieren. Man verändert hier also zwar die Zukunft, aber eben nur die subjektive einer einzigen Person. Noch komplizierter ist die Sache bei Ghost Trick, einem morbiden Adventure von Capcom für Nintendos DS. Der Geist Sissel soll den Tod mehrerer Menschen verhindern, indem er bis zu vier Minuten in deren Vergangenheit reist und auf übersinnliche Art mit Objekten interagiert. Sein eigenes Ableben kann der Phantom-Detektiv aber trotz aller Bemühungen nicht verhindern.

Apropos Bemühungen: Der Preis für die wohl abwegigste Zeitreise-Idee geht ebenfalls an Capcom! Im dritten Teil der Onimusha-Serie tritt doch glatt der Schauspieler Jean Reno als Heldenkollege des Samurai Samanosuke auf. Und damit das Gastspiel des französischen Charakterdarstellers irgendwie ins eigentlich japanisch-feudale Szenario passt, tauschen die beiden Recken aufgrund einer Zeitmaschinen-Fehlfunktion einfach Platz und Epoche. Entsprechend turnt Reno (als Jacques Blanc) im Japan des Jahres 1582 herum – und die Dämonen wundern sich über seinen modernen Mantel.

Wir drehen uns im Kreis

Die Hollywood-Komödie »Und täglich grüßt das Murmeltier« ist nicht nur enorm witzig, sondern auch beispielhaft für eine sogenannte Zeitschleife. Denn die von Bill Murray verkörperte Hauptfigur erlebt immer wieder und wieder den 2. Februar – und niemand außer ihm merkt, dass die Ereignisse dieses Tages regelmäßig von vorne beginnen. Nintendo greift eben diese Idee im Jahr 2000 für The Legend of Zelda: Majora's Mask auf und erschafft so den wohl spezi-

ellsten Teil der genialen Action-Adventure-Reihe. Link soll innerhalb von nur drei Tagen das Herabstürzen des Mondes auf eine Stadt verhindern. Der Unterschied zum großen Leinwandvorbild: Als Spieler muss man andauernd aktiv (hier durch das Flöten einer Melodie) in der Zeit zurückspringen – Gebrauchsgegenstände wie Pfeile oder Bomben gehen dabei stets wieder verloren. Somit kombiniert dieses Meisterwerk realen Zeitdruck mit virtueller Zeitreise.

Ein weiterer Vertreter der Murmeltier-Inspirierten ist das Adventure Randal's Monday, dessen Hauptcharakter den Selbstmord eines Freundes verursacht und dadurch mit einem Fluch belegt wird. Den einen schicksalhaften Montag begeht Randal nun wieder und wieder – bis er seinen Fehler gutgemacht hat. Aktuell superspannend: Das Indie-Projekt Twelve Minutes erzählt wie im Titel angedeutet von einer zwölf Minuten langen Schleife, die in Echtzeit abläuft und ausschließlich in den Wänden eines kleinen Apartments spielt – zu erleben aus ungewöhnlicher 2D-Vogelperspektive.

Die Gleichzeitigkeit der Welten

Was wäre, wenn unsere gelebte Realität nur eine von vielen wäre? Wenn also zahlreiche Universen parallel existieren würden? Diese Frage beschäftigt nicht nur Videospieler, sondern auch Wissenschaftler. Schließlich ist diese These eine wichtige Voraussetzung für Reisen in die Vergangenheit, denn nur so lassen sich viele entscheidende Paradoxen erklären. Wenn nämlich ein Zeitreisender



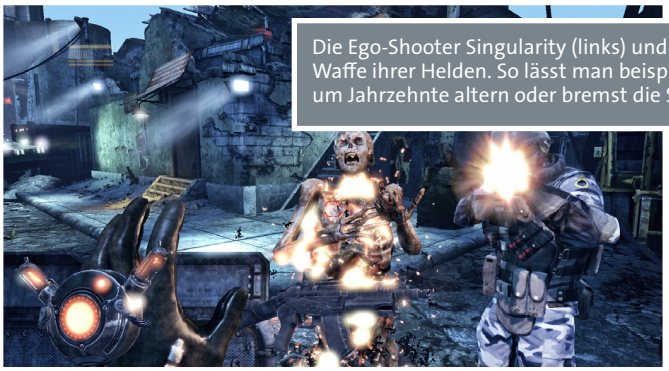


3D-Hüpfspiele wie Ape Escape (links) oder Crash Bandicoot: Warped (rechts, beide PSOne) nutzen die Zeitreisethematik als Aufhänger, um den Spieler durch möglichst abwechslungsreiche Levels zu scheuchen.

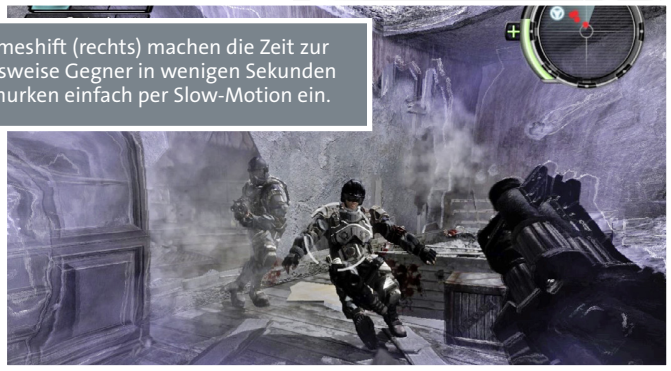


Typisch LucasArts: Adventures wie Day of the Tentacle (links) oder Flucht von Monkey Island (rechts) nutzen Zeitreisen für Gags – etwa wenn Guybrush Threepwood auf sein eigenes, zukünftiges Ich trifft.





Die Ego-Shooter Singularity (links) und Timeshift (rechts) machen die Zeit zur Waffe ihrer Helden. So lässt man beispielsweise Gegner in wenigen Sekunden um Jahrzehnte altern oder bremst die Schurken einfach per Slow-Motion ein.



seinen eigenen Großvater noch vor der Zeugung von Nachwuchs ermorden würde, könnte er ja selbst gar nicht existieren und demnach auch nicht in der Zeit zurückreisen. Entsprechend gehen Spiele wie Outcast (1999) oder Chronomaster (1995) davon aus, dass seine Protagonisten nicht nur in eine andere Epoche, sondern eben auch in ein Paralleluniversum reisen – die bekannte, lineare Zeitlinie der Menschheit bleibt unberührt. Altgediente Science-Fiction-Fans kennen derartige Denkmodelle übrigens auch aus vielen mal mehr, mal minder verrückten »Star Trek«-Episoden.

Deine letzte Chance, immer wieder

Die Königsdisziplin der Zeitreisen in Videospielen ist natürlich ihre Integration als echtes, interaktives Gameplay-Element. Dabei nutzen Entwickler das Drehen an der virtuellen Uhr gerne als eine Mischung aus Frustminderung und manueller Schnellladefunktion. Egal ob beim märchenhaften Prince of Persia: Sands of Time oder im Rennspiel-Knaller Race Driver: GRID, die Rückspuloptionen vieler Titel sind eine moderne Form des traditionellen Undo-Knopfes, wie man ihn von Office-Programmen kennt. Auf besonders elegante Art zu bewundern ist diese Funktion im Episoden-Adventure Life is Strange. Denn Entwickler Dontnod benutzt das Supertalent seiner Heldin Maxine nicht nur als bloßen Game-Over-Rettungsanker, sondern gibt dem Spieler damit die Chance, zumindest die kurzfristigen Folgen von moralischen Entscheidungen einzusehen – und sich dann gegebenenfalls umzuorientieren.

Als Pionier solcher Rewind-Features gilt übrigens das Game-Boy-Spiel Catrap von 1990 mit seinen komfortabel rückgängig machbaren Zügen. Einen Schritt weiter geht hingegen die Xbox-Hüpferei Blinx: The Time Sweeper. Beworben als »das weltweit erste 4D-Action-Spiel« bietet der von Artoon produzierte Titel quasi sämtliche Funktionen, die man von Videorecordern kennt – Zeitlupen- und Pausenfunktionen gibt es auch. Schlichtweg genial: Per Record-Button kann man sogar bis zu 10 Sekunden seiner Taten aufzeichnen, und beim erneuten Abspielen geht dem Helden dann sein wenige Momente zuvor gefilmtes Alter Ego zur Hand. Diese überaus smarte Doppelgänger-Innovation haben diverse Titel übernommen und weiter verfeinert – vom 2D-Shooter Zeit² über Super Time Force bis hin zur Knobelei The Misadventures of P.B. Winterbottom. Und einige DS-Spiele wie etwa Chronos Twins oder Mario & Luigi: Partners in Time lassen ihr Heldendoppel gar parallel durch unterschiedliche Zeitlinien spazieren – den zwei Bildschirmen des Handhelds sei Dank.

Ein echter Killer, diese Uhr

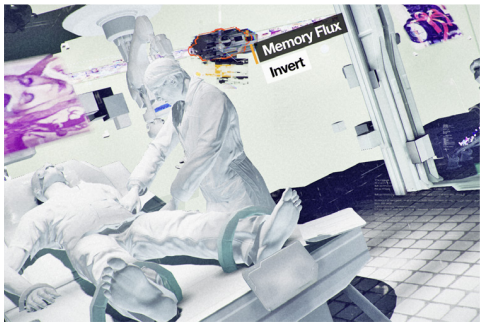
Doch Zeit kann nicht nur ein Hilfsmittel, sondern auch eine brutale Waffe sein! In Singularity nutzt der Ego-Shooter-Held sein ZMG (Zeitmanipulationsgerät) etwa dafür, anstürmende Widersacher in Sekundenschnelle um Jahre altern zu lassen – vom gefährlichen Söldner zum faltigen Greis. Und Timeshift stattet seinen Helden mit Fähigkeiten aus, die das Feindpersonal entweder kurz einbremsen oder gleich ganz zum Stillstand bringen. Eine Idee, die vor allem Remedy Entertainment kultiviert hat, egal ob Max Payne oder Quantum Break – das Studio lässt seine Helden fast schon traditionell an der Uhr drehen. Denn auch die klassische Bullet-Time ist im Kern nicht anderes als eine Manipulation der Zeit. Und dann ist da ja noch Braid: Das geniale Werk von Jonathan Blow koppelt zahlreiche Elemente an Zeitreise-Ideen, indem es etwa Gegner nur dann weiterlaufen lässt, wenn der Spieler nach rechts läuft. Passenderweise ist übrigens auch diese Ausgabe der GameStar mit einem Zeitreise-Feature ausgestattet: Blättern Sie einfach jederzeit zurück, dann können Sie den Artikel noch mal von vorne lesen. ★

Als Mario-Killer angekündigt, entpuppt sich die Xbox-Hüpferei Blinx im Jahr 2002 als nur mäßige Konkurrenz für Nintendos Klempner.



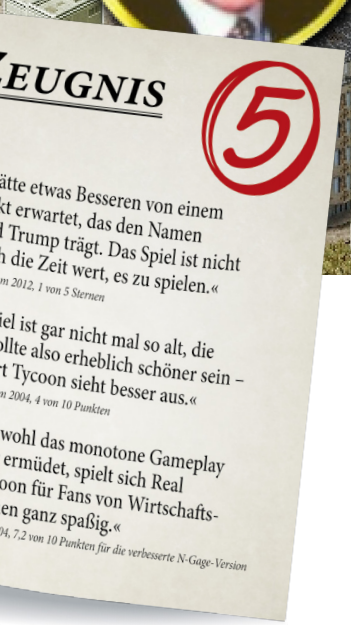
Gedankenspiele: In Cryostasis (links) und Remember Me (rechts) erlebt man die Vergangenheit anhand von Erinnerungen anderer Personen – und verändert sie dann nach eigenem Gusto.





Legendär schlecht: Donald Trump's Real Estate Tycoon

SCHLAG DEN DONALD





Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Einer seiner Lieblinge im Aufbaugenre ist SimCity 2000 aus dem Jahr 1993. Umso peinlicher findet er das neun Jahre später veröffentlichte Städtekaufspiel mit Witz ... äh ... Gallionsfigur Donald Trump.

Mit einer Zeitmaschine reisen wir ins Jahr 2002, um Donald Trump zu stoppen – zumindest beim Immobilienduell in einem Billigspiel-Kuriosum. Von Heinrich Lenhardt

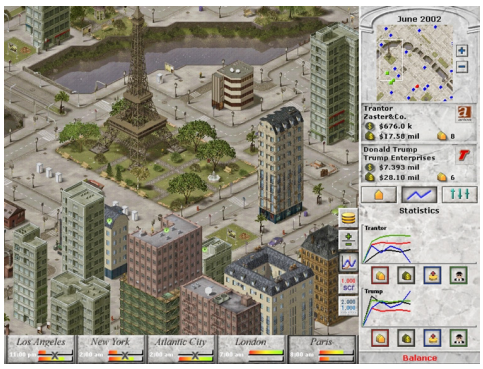
Als gäbe es nicht schon genug Dinge, für die man sich als deutscher Staatsangehöriger schämen müsste: Gartenzwerge, Dschungelcamps – und nun auch noch Donald Trump. Denn am Aufstieg des amerikanischen Immobilienmoguls und polterfreudigen Präsidentschaftskandidatenanwärters sind deutsche Behörden indirekt mit schuld. 1885 wanderte dessen Großvater Friedrich Trump aus dem rheinland-pfälzischen Kallstadt in die USA aus und nahm die amerikanische Staatsbürgerschaft an. Als ihn nach einigen Jahren das Heimweh packte und er zurück in die alte Heimat ziehen wollte, verwehrte das zuständige Amt die Wiedereinbürgerung. Trump wurde unterstellt, dass er sich ja nur vor der deutschen Wehrpflicht habe drücken wollen, er möge mal schön Amerikaner bleiben. Das tat er dann auch, war als Restaurantbetreiber im Wilden Westen erfolgreich und pflanzte sich fort. Zwei Generationen später haben wir den Salat, beziehungsweise den Donald. Der Enkel hat den an die Sprachgewohnheiten der neuen Heimat angepassten Familiennamen zum weithin bekannten Markenzeichen gemacht: Trump-Immobilien, Trump-Universität, Trump-Steaks (nicht zu verwechseln mit ordinären Rumpsteaks) – keine Branche scheint vor der Trumpisierung sicher zu sein.

Ein Trump-Computerspiel erschien bereits 2002, doch heute ist es nahezu vergessen. Aus gutem Grund, wie wir beim Ausgraben der Aufbauleiche feststellen mussten. Und auch daran sind wir Deutschen schuld!

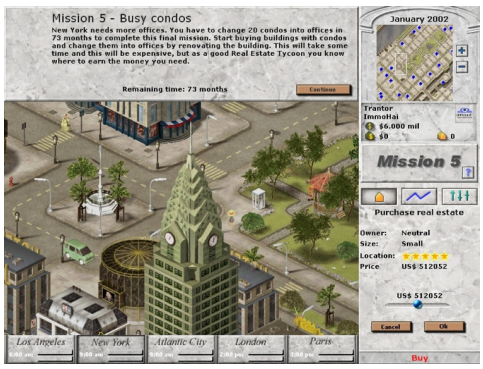
Geschäfte mit der Billigklitsche

Dafür, dass Donald den Namen Trump so gerne mit »Qualität« gleichsetzt, war er beim Spiele-Lizenzdeal wenig wählerisch. Donald Trump's Real Estate Tycoon erschien bei Activision Value, einem Label für billige bis mittelpreisige Software. Die Value-Marke erfreute die Massenmarkt-Zielgruppe mit den Jagdsimulationen der Cabela's-Reihe und diversen Wirtschaftsspielen der »Tycoon«-Klasse, nach dem Erfolg von Rollercoaster Tycoon war das ja ein Titelzusatz mit Kassenklingelversprechen. Und wer wäre ein besserer Titelstar für ein Immobilienspiel als »The Trumpster« persönlich? Dem Milliardär ist schließlich nicht nur der Erfolg in die Wiege gelegt, sondern auch ein Millionenerbe, das sein Vater beim Häuserschachern in New York verdiente. Vom Tellerwäscher zum Millionär war gestern, ein wahrer Trump geht den harten Weg vom Millionär zum Milliardär!

Doch ähnlich wie der Mogul seinen Namen gerne an Gebäude schreiben lässt, die er zwar gekauft, nicht aber selbst gebaut hat, handelt es sich bei seinem Computerspiel um etikettenschwindlerische Zweitverwertung. Als Engine-Fundament des vermeintlichen Neubaus dient Pizza Connection 2, eine 2000 veröffentlichte Wirtschaftssimulation vom – da haben wir's – deutschen Entwickler Software 2000. Doch während die Teigfladen-Strategie wenigstens mit witzigen Ideen wie Eigenbau-Pizzen punktete (Wie wär's mit Ananas-Anchovi?), ist Real Estate Tycoon eine ebenso dröge wie seichte Zahlenverwalterei mit dem Unterhaltungswert



Mehr als ein paar müde Statistikkurven gibt das Raff-Duell mit Donald Trump nicht her. Kann unser Pariser Neubau in bester Lage die Bilanz retten?



Wohnraumvernichtung in 73 Monaten: Das Hauptspiel wird erst nach Absolvierung von fünf eintönigen Missionen freigeschaltet.

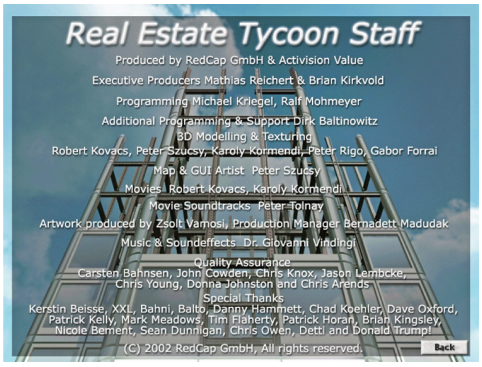
DONALD TRUMP'S REAL ESTATE TYCOON

Genre: Wirtschaftssimulation
Publisher: Activision
Entwickler: Red Cap
Veröffentlichung: 11/2002
Legendär, weil: ... bislang noch kein Computerspiel-Namenspate dem Weißen Haus so nahe gekommen ist.
Schlecht, weil: ... es dem Schlummer-Spielablauf an jeglicher Trump-Schrille mangelt. Jenseits der Packung lässt sich der Namenspate nicht blicken.
Fazit: Trump treibt falsches Spiel: Müde Mogelpackung mit dem Motz-Mogul.

eines Bausparkassengesetzestextes. Wer ob der gebäudehaltigen Bilder eine Art SimCity-Klon erwartet, wird herb enttäuscht. Es mangelt an spielerischer Freiheit, interessanten Aufgaben – und vor allem an demjenigen, der normalerweise gar nicht genug Öffentlichkeit bekommen kann: Donald Trump.

Wo in der (Spiel-)Welt ist Donald Trump?

Auf der Packung guckt uns ein Foto des Namenspaten sehr energisch an, auch wenn man die vollendete Ruchlosigkeit des Trump-Blicks nur mit einer Lupe richtig würdigen kann, so klein ist das Konterfei abgebildet. Die Niedlichkeit des Schriftzugdesigns will nicht so recht zu Porträt und markiger »Miss dich mit dem König!«-Aufforderung passen. Der König, mit dem wir es aufnehmen sollen, bleibt im eigentlichen Spiel jedoch unsichtbar. Der gesichtslose Computergegner wurde einfach »Donald Trump« getauft, was auch die schlichteste Künstliche Intelligenz als schweren Affront empfinden könnte. Die männliche Stimme, welche die Missionsziele zu Beginn einer neuen Aufgabe vorliest, klingt ein wenig nach Trump, aber ganz sicher sind wir uns bezüglich der Authentizität nicht. Denn der Promi wird in den Credits lediglich unter »Special Thanks« erwähnt, dafür mit standesgemäßem Ausrufezeichen.



Credits und Grafik-Recycling enthüllen die deutsche Mittäterschaft: Real Estate Tycoon ist ein abgespeckter und spaßbefreiter Ableger von Pizza Connection 2 (unten).



Unsere Aufgabe lautet, durch Bau, Erwerb, Vermietung und Verkauf von Immobilien mehr Geld zu verdienen als Rivale Trump, dessen unheilvolle Präsenz man vor dem geistigen Auge beschwören muss. Nicht etwa ein digitalisierter Donald erklärt uns im Tutorial die Feinheiten von Grundstückswahl und Kreditaufnahme, sondern die beruhigende Telefonzentralenstimme einer anonymen Sprecherin. Wer bei dieser CD-ROM-Veröffentlichung auf spektakuläre Trump-Videoclips hofft, wird also bitter enttäuscht: Da werden keine Frauen beleidigt oder Wasserflaschen geschwungen, keine Grenzmauern beschworen oder Migranten attackiert, nicht mal ein Steak wird verzehrt oder ein Untergebener gefeuert. Nähert man sich dem Produkt mit den Trump-Fernsehbildern von 2015/16 vor Augen, ist die Enttäuschung groß. Dass Real Estate Tycoon neben Präsentationsproblemen auch spielerische Defizite hat, war schon in seinem Erscheinungsjahr 2002 deutlich.

Spielerischer Sanierungsfall

In fünf Städten erwerben wir Gebäude und Grundstücke, um diese gewinnverbringend zu bebauen, zu vermieten und zu verkaufen. Die Gestaltungsmöglichkeiten halten sich in Grenzen: Wir dürfen entscheiden, wie viele der maximal zwölf Etagen für Wohnungen, Büros oder Geschäfte genutzt werden. Außerdem gibt's noch den Qualitätsschieberegler, mit dem sich vorhandene Immobilien sanieren lassen. Detaillierte Daten und Markttrends sind Fehöanzeige, zur Orientierung gibt es nur eine Lagebewertung. Daraus ergibt sich die einzig wahre Strategie: billige runtergekommene Objekte in guten Gegenden erwerben, luxussanieren und mit Gewinn vermieten oder verkaufen. Trumps Vater wäre stolz! Zur Zwischenfinanzierung schmeißen uns vier Banken Kredite nach, dazu wird man mit zehn Millionen Dollar geschenktem Startkapital beglückt. Klar, als Kind reicher Eltern hatte man schon immer Spaß an der kapitalistischen Weltordnung. Nur Spielspaß lässt sich so nicht erkaufen.

Das Immobilien-Duell mit Trump Enterprises entpuppt sich als müder Bilanzvergleich, bei dem wir und der Computergegner stupide vor uns hin dealen. Um diesen Modus freizuschalten, quälen wir uns zunächst durch fünf Missionen. Hier gibt es herzerwärmende Ziele wie »In New York 20 Wohnungen in Büros konvertieren«. Ach, was hätte man das nicht hübsch präsentieren können: Hilflose Rentnerinnen werden zwangsgeräumt, während Donald mit bebender Föhnwelle »die Mexikaner« beschuldigt und kritische Journalisten vom Gelände zerren lässt. Aber



Der Bauherr hat erstaunlich wenig zu entscheiden: Geschwindigkeit, Qualität und Unterteilung in Wohnungen, Büros und Läden – fertig ist der nächste Möchtegern-Trump-Tower.

nein, auch bei diesen Aufgaben glänzt der Namenspate durch Abwesenheit. Dafür sind Designschnitzer umso auffälliger: Das Spieltempo lässt sich nicht ändern, und während der Nachtphase kommt es immer wieder zu einer nervigen Zwangspause. Denn nur während der bizarren Bürostunden von 6 bis 22 Uhr Ortszeit sind Transaktionen erlaubt. Die auf der Packung versprochenen »tausenden Optionen für endloses Gameplay, das nie langweilig wird« müssen unter dem Einfluss einer Flasche Trump-Wodka getextet worden sein. Und ja, Trump-Wodka gibt es wirklich.

Kandidat für neue Genres

Als Software-Tycoon ist Donald Trump nicht in die Annalen eingegangen, was angesichts dieser lieblosen Billigproduktion wenig verwundert. Der Namenspate muss seinerzeit fortgeschritten geldbedürftig gewesen sein, anders lässt sich diese Lizenzpeinlichkeit kaum erklären. Und, Moment Mal: Ist das nicht derselbe Trump, der 2012 auf Twitter polterte, »Videospiel-Gewalt und -Verherrlichung« erschaffe »Monster«? Na ja, in diesem Fall wohl Monster der Langeweile.

Vielleicht entdeckt Donald das Spielemetier ja wieder, wenn es nichts werden sollte mit dem Präsidentenamt. Der glanzvolle Markenname Trump wird heutzutage ja nicht nur mit Immobilien in Verbindung gebracht, sondern würde sich auch für viele andere Konzepte anbieten, zum Beispiel den Grenzmauer-Baumanager 2016 oder einen Politik-Simulator mit Brandstifter-Dialogoptionen. Vielleicht auch ein Zeitreise-Abenteuer, bei dem wir Opa Trump bei der Wiedereinwanderung nach Deutschland helfen müssen, um den politischen Aufstieg seines Enkels zu verhindern. Den Unterhaltungswert von Donald Trump's Real Estate Tycoon zu überbieten, sollte doch ein Leichtes sein. ★



Videospiele erzeugten Monster, sagte Trump 2012. Ob er damit Real Estate Tycoon meinte?



inno3D Geforce GTX 980 Ti iChill X3 DHS im Test

HOCHGEZÜCHTETE TRANSFORMER-KARTE

93
GameStar
Platin-Award

Inno3Ds Geforce GTX 980 Ti iChill X3 DHS ist stark übertaktet, setzt auf ein wuchtiges Kühlsystem und bietet mit austauschbaren Zierblenden, kostenloser Software und sogar einem Mousepad viel Ausstattung. Von Jan Purrucker

Bei der Geforce GTX 980 Ti iChill X3 DHS legt der Hersteller inno3D den Fokus voll auf Performance und möchte eine der schnellsten luftgekühlten Grafikkarten anbieten. Daneben wird auch bei der Ausstattung geklotzt, und der Karte liegen neben einer Lizenz für den 3DMark auch noch ein Mauspad und austauschbare Zierblenden bei. Im Test muss die Karte zeigen, ob sie neben den netten Dreingaben auch bei der Spieleleistung punkten und ihren stolzen Preis von 680 Euro rechtfertigen kann. Inno3D lässt seine Grafikkarten in den selben Fabriken produzieren wie Zotac, und ähnlich wie die bereits von uns getestete Zotac Geforce GTX 980 Ti AMP Extreme zeichnet sich die inno3D GTX 980 Ti iChill X3 DHS durch ihre besonders starke Übertaktung aus. Im Vergleich zur GTX 980 Ti im Referenzdesign von Nvidia steigt die GPU-Taktrate von 1.000 MHz auf 1.216 MHz, den Boost-Takt gibt inno3D mit 1.317 MHz an. Außerdem läuft auch der 6,0 GByte große GDDR5-Videospeicher schneller und bringt es effektiv auf 7.280 statt 7.008 MHz. In Kombination mit dem 384 Bit breiten Interface erreicht die iChill somit eine Bandbreite von 349,4 GByte/s.



Mit einem beigelegten Inbusschlüssel lassen sich die Metall-Abdeckungen der inno3D Geforce GTX 980 Ti iChill X3 DHS leicht wechseln.

Benchmarks online

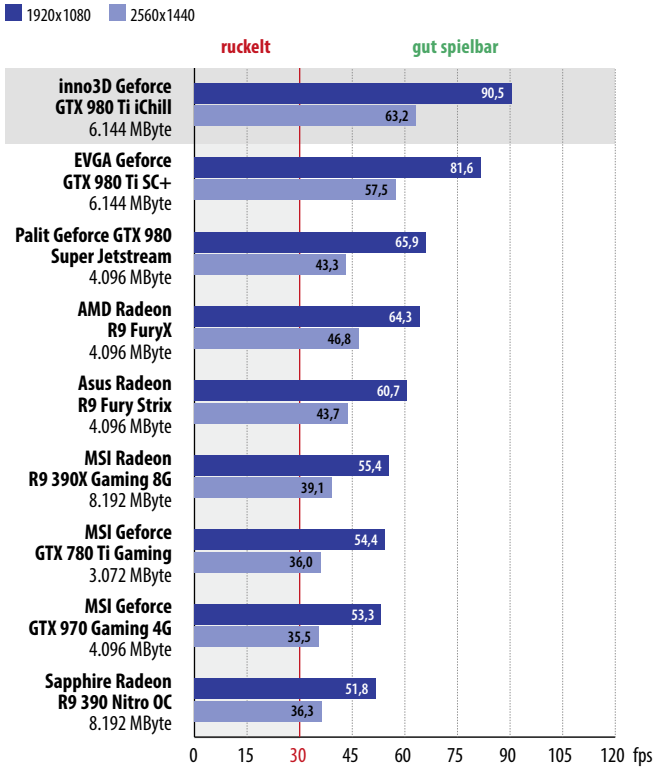
Für den Print-Test beschränken wir unsere Benchmark-Auswahl auf die Performance-Übersichten. Alle Werte der einzelnen Testspiele finden Sie in unseren Onlinetest

http://bit.ly/1RznjfC

Spiele-Benchmarks

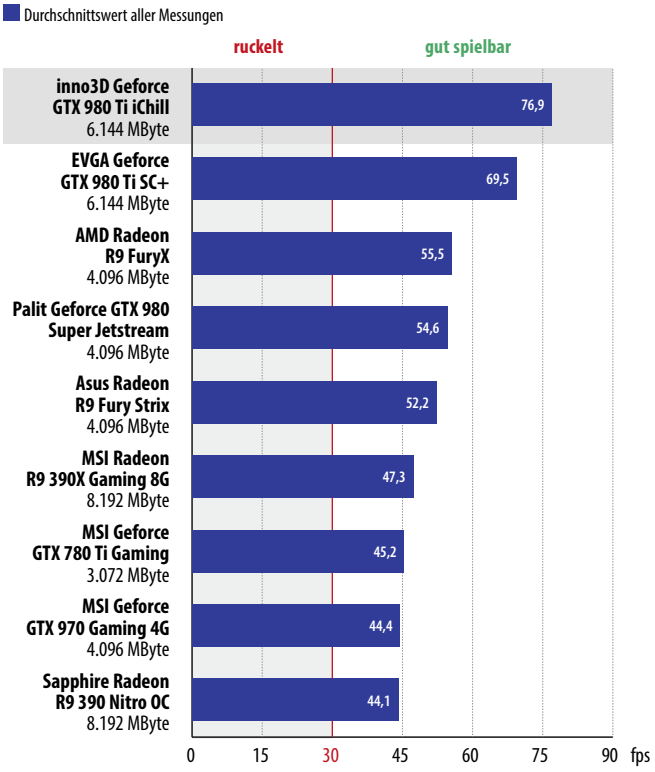
Performance Rating 4x AA / 16x AF

Durchschnitt aus Anno 2205, Battlefield 4, Crysis 3, Metro: Last Light, Rise of the Tomb Raider und The Witcher 3: Wild Hunt



Performance Rating insgesamt

Durchschnitt aus Anno 2205, Battlefield 4, Crysis 3, Metro: Last Light, Rise of the Tomb Raider und The Witcher 3: Wild Hunt

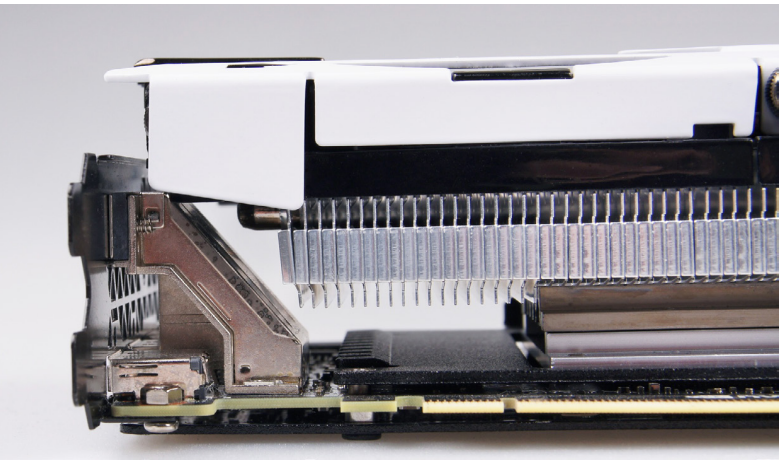


Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Plextor M6e PCI-Express-SSD, Windows 10 64 Bit

Die restlichen technischen Daten entsprechen den Referenzangaben von Nvidia, inno3D nutzt kein angepasstes PCB. Stattdessen kommt die Standardplatine zum Einsatz, allerdings selektiert der Hersteller die Platinen und Grafikchips für die iChill und wählt besonders übertaktungsfreudige Modelle aus. Das ist ohne zusätzliche Spannungsphasen und angesichts des sehr hoch angesetzten Power-Limits von 300 Watt auch nötig. Zur Kühlung der hochgezüchteten Hardware setzt inno3D auf den »Herculez«-Kühler. Ausgestattet mit fünf Heatpipes, drei 85-mm-Lüftern und einer Backplate zur Stabilisation misst die Karte stolze 30 Zentimeter in der Länge, belegt drei Slots und zerrt mit knapp 1,2 Kilogramm ordentlich am PCI-Express-Steckplatz. Neben der Leistung will sich die GTX 980 Ti iChill auch mit ihrer Ausstattung von den Modellen der Konkurrenz abheben. Während das XL-Mauspad aus Stoff und die 3DMark-Lizenz eher nette Dreingaben sind, hatten wir bislang noch keine andere Grafikkarte in der Redaktion, deren Aussehen sich so leicht verändern lässt. Mit Hilfe der beigelegten Metallabdeckungen können wir das Gehäuse der inno3D-Karte entweder schwarz, rot, weiß oder mit einer Kombination daraus einfärben.

Kein eigenes PCB, aber vorselektiert

Aber Aussehen ist nicht alles, und bei einer Grafikkarte kommt es in erster Linie auf die Performance an. Entsprechend schicken wir die iChill über unseren Benchmark-Parcours. Hier erreicht sie bis zu 1.443 MHz Taktfrequenz und liegt damit stolze 240 MHz über dem Maximalwert unserer Referenz-GTX-980 Ti (1.202 MHz). Diesen Wert kann die Karte auch über weite Strecken halten und schneidet entsprechend gut ab. Sie liegt in allen sechs Spielen deutlich an der Spitze und hat auch mit der sehr anspruchsvollen SSAA-Kantenglättung von Metro: Last Light und dem in hohen Auflö-



Durch ihren ausladenden Kühler belegt die Geforce GTX 980 Ti IChill x3 DHS gleich drei Mainboard-Slots und braucht entsprechend viel Platz.



Zum Anschließen von Monitoren stehen 1x DVI,und 3x DisplayPort 1.2 zur Verfügung. Dank HDMI 2.0 sind auch 4K-Fernseher kein Problem.

sungen nach viel Videospeicher verlangenden Rise of the Tomb Raider keine Probleme.

Mit elf Prozent Vorsprung zur EVGA Geforce GTX 980 Ti SC+ stellt die inno3D GTX 980 Ti iChill X3 DHS die bislang schnellste Grafikkarte dar, die wir im Test hatten. Die Radeon R9 Fury X wird mit fast 40 Prozent Abstand klar in ihre Schranken verwiesen. Allerdings drückt dabei auch das neu hinzugekommene Rise of the Tomb Raider auf die Durschnitts-fps der Fury X. Die Fijii-Grafikchips der Fury und der Fury X schneiden hier nämlich deutlich schlechter ab als ihre Nvidia-Pendants. Sollte sich die Situation nicht zeitnah durch einen Patch oder ein Treiber-Update verbessern, werden wir wohl künftig wieder auf ein anderes Benchmark-Spiel wechseln.



Der drei Slot hohe und 30 Zentimeter lange Kühler verspricht niedrige Temperaturen, macht die iChill aber auch stolze 1,2 Kilo schwer.

Flüssig in 4K

Maximale Details in Full HD sowie WQHD stellen selbst mit vierfacher Kantenglättung keinerlei Problem für die inno3D-Karte dar. Daher muss sich der aufgebohrte GM200-Grafikchip auch in 4K beweisen. Ihren Spitzenplatz kann die inno3D GTX 980 Ti auch bei 3840x2160 Bildpunkten verteidigen. Da zusätzliche Kantenglättung bei dieser hohen Auflösung und Pixeldichte nur vergleichsweise wenig bringt und viel Leistung kostet, führen wir die Benchmarks ohne Anti Aliasing durch. Alle Testspiele lassen sich mit diesen Einstellungen ohne Ruckler spielen, und im vergleichsweise genügsamen Battlefield 4 erreicht die iChill in 4K sogar über 60 Bilder pro Sekunde. Aktuell stellt die Geforce GTX 980 Ti unsere Empfehlung für das Spielen in 4K dar, und die inno3D iChill bestätigt das wie bislang kein anderes Modell. Mit ihrer extremen Übertaktung bewältigt die Karte die hohe Pixeldichte besser als alle bislang von uns getesteten Grafikkarten und ermöglicht hohe Frameraten ohne den Verzicht auf maximale Grafikdetails.

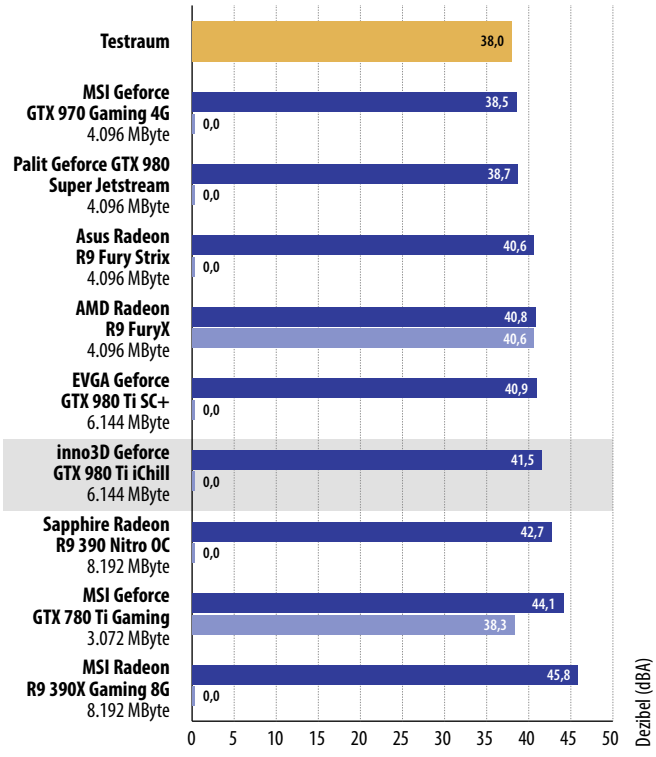
Klobig und wandelbar

Als Nächstes testen wir, wie sich die hohe 3D-Leistung beim Stromverbrauch, den Temperaturen und der Lautstärke niederschlägt. Wie die meisten aktuellen Nvidia- und AMD-Grafikkarten arbeitet auch die inno3D GTX 980 Ti iChill X3 DHS im Leerlauf komplett geräuschlos. Alle drei 85-mm-Lüfter stehen still und laufen erst an, wenn die Chiptemperatur über 52 Grad steigt. Unter Last ist die inno3D-Karte mit 41,5 dBA zwar nicht flüsterleise, wird aber nie störend laut und verschont uns auch bei sehr hohen fps-Werten mit nervigem Spulenfiepen. Der Stromverbrauch fällt angesichts der 3D-Leistung erwartungsgemäß hoch aus, liegt mit 392 Watt unter Last für das gesamte Testsystem (ohne Monitor) aber dennoch niedriger als

Benchmarks

Lautstärke

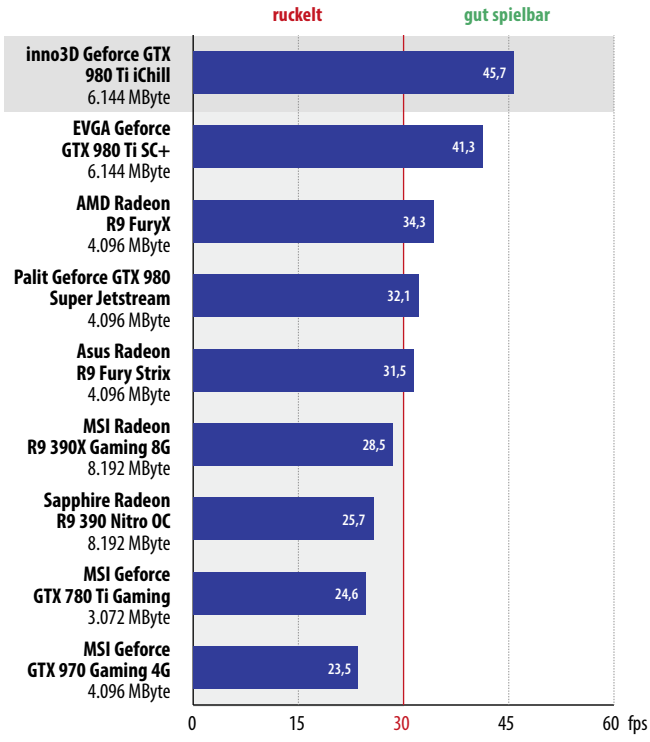
Angaben in Dezibel (dBA) — Last (alle Spiele) — Leerlauf



4K Performance Rating insgesamt

Durchschnitt aus Anno 2205, Battlefield 4, Crysis 3, Metro: Last Light, Rise of the Tomb Raider und The Witcher 3: Wild Hunt

3840x2160 ohne Kantenglättung



Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Plextor M6e PCI-Express-SSD, Windows 10 64 Bit



Jan Purrucker
@TheSt0ke

Bei einer Grafikkarte für fast 700 Euro darf es bei der Ausstattung etwas mehr sein als die üblichen Strom- und Monitoradapter. Inno3D scheint das erkannt zu haben und hebt sich mit den austauschbaren Zierblenden von der Konkurrenz ab. Zwar sind die Aufsätze sicher nicht die ultimative Dreingabe, aber sie ermöglichen es mir, die iChill farblich an die übrigen Komponenten anzupassen, und stellen so für mich einen echten Mehrwert dar, denn ich designe meine PCs gerne und lege neben der Leistung und der Lautstärke auch viel Wert auf die stimmige Optik meines Rechners. Generell begrüße ich entsprechend jeden Ansatz, HardwareKomponenten individueller gestalten zu können – auch wenn es sicher nur Spielerei ist.



Nicht zuletzt wegen der zahlreichen Nvidia GameWorks-Effekte sieht The Division zwar besonders eindrucksvoll aus, verlangt jedoch in hohen Einstellungen auch sehr potente Hardware.

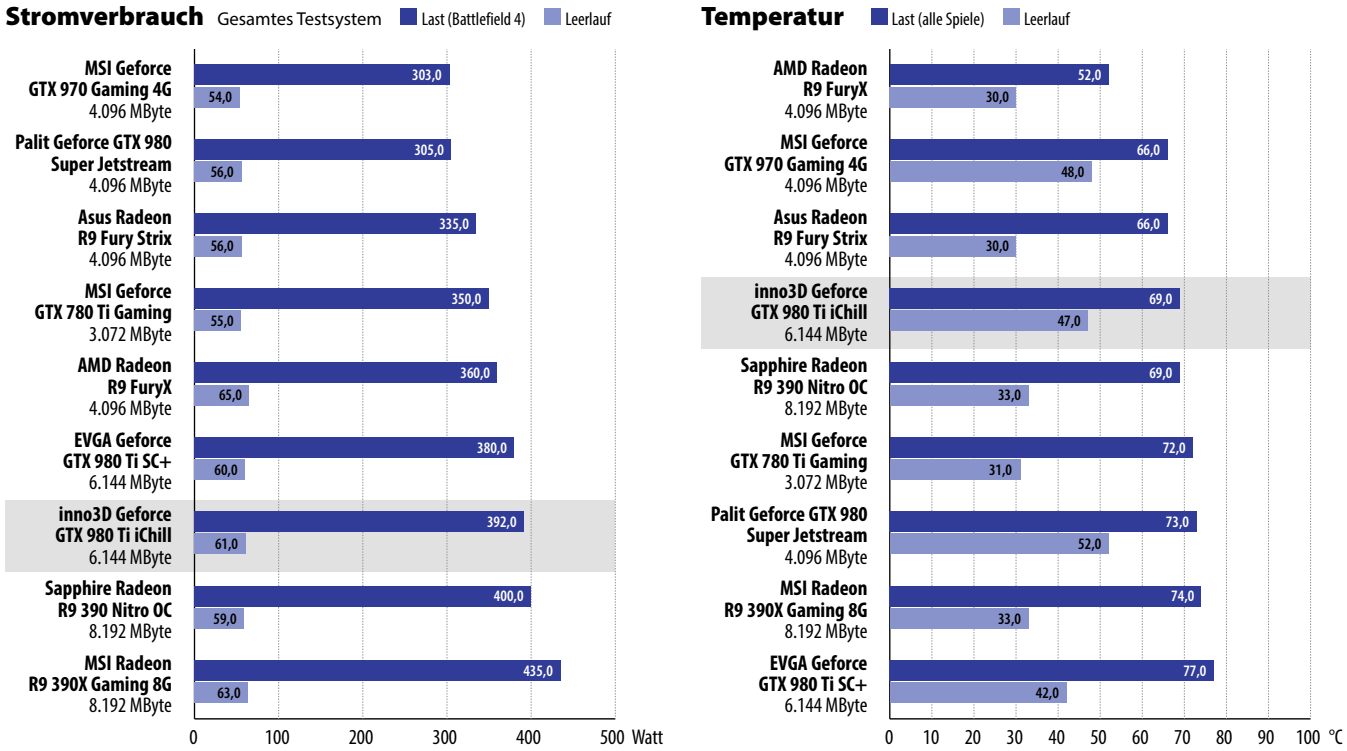
bei den deutlich langsameren Radeons R9 390 und R9 390X. Dabei steigt die Temperatur maximal auf 69 Grad an und bietet somit Übertaktern noch einigen Spielraum, bis zum von Nvidia vorgegeben Limit von 83 Grad (ab diesem Punkt drosselt die GPU den Takt). Insgesamt gefällt uns das Design und die Materialwahl der iChill X3 DHS sehr gut. Die austauschbaren Blenden sind ein netter Bonus für Spieler, die ihre Grafikkarte farblich an ihre restlichen Komponenten anpassen wollen. Die schwarze Backplate wertet die Karte dabei ebenfalls optisch auf und trägt zur Stabilität bei. Das ist allerdings auch nötig, denn mit 30 Zentimeter Länge, drei Slots Höhe und 1,2 Kilo Gewicht fällt die Karte mehr als wuchtig aus. Entsprechend findet sie nur in geräumigen Gehäusen Platz, und bevor Sie den Rechner etwa auf eine LAN-Party mitnehmen, sollten Sie die iChill DHS ausbauen, da sonst der PCI-Express-Steckplatz Schaden nehmen könnte.

Fast 700 Euro teuer

inno3Ds Geforce GTX 980 Ti iChill X3 DHS richtet sich mit ihrem Preis von 680 Euro nur an einen kleinen Bruchteil der Spielergemeinschaft – dürfte die aber zufriedenstellen. Der stark übertaktete Maxwell-Grafikchip arbeitet von allen bislang in der Redaktion getesteten Grafikkarten am schnellsten und besitzt genügend Leistungsreserven, um aktuelle Spiele auch in 4K mit maximalen



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

Details flüssig darzustellen. Ein großes Gehäuse ist dabei jedoch Pflicht, denn mit ihrem wuchtigen Kühler belegt die iChill gleich drei Slots und bringt es auf 30 Zentimeter Länge und 1,2 Kilo Gewicht. Dafür bleibt die Karte aber auch unter Last vergleichsweise leise und lässt mit maximal 69 Grad noch Luft für höhere Taktraten. Bei zusätzlichem Overclocking könnte könnte jedoch das Referenz-PCB limitieren. Während andere Hersteller auf angepassten Platinen zusätzliche Phasen unterbringen, um somit die Stromversorgung auch bei besonders hohen Spannungen stabil zu halten, setzt inno3D auf das Standard-PCB von Nvidia (6+2 Phasen). Allerdings wählt der Hersteller hierbei nur besonders hochwertige Chips aus und setzt das Power-Limit mit 300 Watt sehr hoch an. Entsprechend verbraucht die Karte zusammen mit dem Testsystem (ohne Monitor) zwar viel Strom (392 Watt), bleibt aber dabei sogar noch unter den Werten der deutlich langsameren Radeon R9 390X. Neben der Leistung punktet die inno3D GTX 980 Ti auch mit ihrer umfangreichen Ausstattung. Ob die iChill X3 DHS damit ihren hohen Preis und einen Kauf rechtfertigen kann, muss jeder Spieler für sich entscheiden. Schließlich benötigen nur die wenigsten Setups derart viel Leistung, und ebenfalls sehr schnelle Herstellermodelle der Geforce GTX 980 Ti gibt es ab rund 650 Euro zwar nicht zum kleinen, aber im Vergleich zur iChill DHS etwas günstigeren Preis. ★



Zur Kühlung trägt die schwarze Backplate der Grafikkarte nichts bei. Dafür verbessert sie die Optik und erhöht die Stabilität - was angesichts des hohen Gewichts auch nötig ist.

GEFORCE GTX 980 TI ICHILL X3 DHS
GRAFIKKARTE

Hersteller / Preis	Inno3D / 680 Euro
Grafikchip	GM200
GPU- / Shader- / Speicher-Takt	1.216 / 7.280 MHz
Videospeicher	6,0 GByte GDDR5
Speicheranbindung	384 Bit
Stromanschlüsse	1x 6-Pol, 1x 8-Pol

SPIELELEISTUNG 60/60
+ bereits ab Werk sehr stark übertaktet + 4x AA in 2560x1440 jederzeit ruckelfrei + auch für extreme AA-Modi wie SSAA ausreichend Leistung + selbst für 4K-Auflösung ausreichend Leistung

BILDQUALITÄT 10/10
+ beste Kantenglättung + Supersampling auch in DirectX 10 und 11 + bis zu 32-fache Kantenglättung + sehr guter anisotroper Texturfilter

ENERGIEEFFIZIENZ 8/10
+ niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf und Spielen
+ angesichts der Leistung noch gute Energieeffizienz
– hoher Verbrauch unter Last

KÜHLSYSTEM 7/10
+ unhörbar im Leerlauf + leise unter Last
+ niedrige Temperaturen – wuchtiges Kühlsystem
– passt nur in große Gehäuse – mit 1,2 Kilo sehr schwer

AUSSTATTUNG 8/10
+ 6,0 GByte VRAM + 3D Vision + G-Sync + DSR + PhysX + SLI + 1x DVI + 3x Displayport + 1x HDMI + Zierblenden + 3D-Mark-Gutschein + Mauspad

FAZIT
Mit der iChill X3 DHS hat inno3D eine der schnellsten luftgekühlten Grafikkarten im Angebot. Allerdings fällt sie sehr groß und schwer aus.



ÜBER 10 JAHRE ERFAHRUNG & 800.000 ZUFRIEDENE KUNDEN

one.de

VERSANDKOSTENFREI AB 500 € BESTELLWERT

€ PC'S AB 99 €

DEUTSCHLAND TEST TOP ONLINE-SHOP KUNDENZUFRIEDENHEIT FOCUS (22/15 UND 23/15) www.deutschlandtest.de

GEWINNE MIT ONE.DE

Gewinnspiel unter:
www.one.de/x-men

Teufel

1.Platz:
klangstarkes 5.1-Multimedia-Lautsprecherset „Concept E 450 Digital" von Teufel (Wert: 600 €)



zuzüglich einer Reise für 2 Personen zu den Karate German Open in Hamburg (September) mit VIP Tickets für alle drei Tage inkl. An- und Abreise mit Bahn und zwei Übernachtungen

DKV
KARATE IN DEUTSCHLAND
DEUTSCHER KARATE VERBAND

2. - 10. Platz:
X-Men Franchise Blu-ray Pakete



© 2016 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. © 2016 MARVEL.

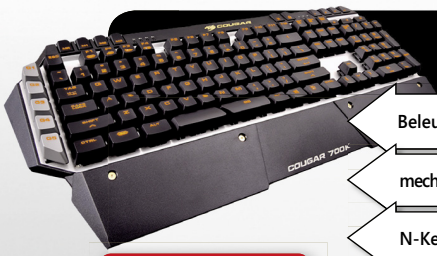


Cougar 700M Laser Gaming Maus eSports Edition

- 8-Tasten-Maus (inkl. Mausrad Button)
- Abtastgeschwindigkeit: max. 3,8 m/s
- Auflösung: max. 8.200 DPI
- Beschleunigung: max. 30 G

79.99 3) €

Art-Nr. 31124



Cougar 700K Gaming Tastatur DE

- Beleuchtete Gaming-Tastatur
- mechanische Cherry MX-RED Switches
- N-Key Rollover, Multimediatasten
- Aluminium-Oberfläche

149.99 3) €

Art-Nr. 31130

JETZT KONFIGURIEREN UND BESTELLEN!

www.one.de

amazon payments · PayPal · MasterCard · AMERICAN EXPRESS · DISCOVER NETWORK · VISA · RECHNUNG

ECT Distribution GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens
Informationen zu den Versandkosten finden Sie unter: www.one.de/versandkosten
Versandkostenfreie Lieferung: bei Zahlung per Vorkasse, Sofortüberweisung oder Finanzierung und einem Bestellwert ab 500 €

one.de



AMD FX-Series FX-6300 Prozessor mit 6 x 3.50 Ghz

- 8 GB DDR3 Speicher
- 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 750 Ti
- 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

Art-Nr. 23185

569.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 16,24 €/mtl. Laufzeit: 42 Monate

Inkl. Windows 10 vorinstalliert, DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 500W / Corsair Carbide Series SPEC-03

Wir verbauen ausschließlich hochwertige Markenkomponenten!



AMD FX-Series FX-6300 Prozessor mit 6 x 3.50 GHz

- 8 GB DDR3 Speicher
- 2048 MB GDDR5 AMD Radeon™ R7 370
- 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

579.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 16,53 €/mtl. Laufzeit: 42 Monate

Inkl. Windows 10 vorinstalliert, DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 500W / Antec GX505

Art-Nr. 23301



Intel® Core™ i5-6600K Prozessor mit 4 x 3.50 GHz

- 8 GB DDR4 Speicher
- 4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX960
- 250 GB SATA III Samsung 750 EVO 2000 GB SATA III, 7200 U/Min.

949.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 17,78 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, MSI B150M Pro-VD, USB 3.1, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 650W Corsair VS650 80+/ Corsair Carbide Series SPEC-03

Art-Nr. 23467



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.

999.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 18,72 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, MSI Z170-A Pro, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 550W Corsair VS550 / Cooler Master HAF 912

Art-Nr. 22638



AMD FX-Series FX-8350 Prozessor mit 8 x 4.00 GHz

- 8 GB DDR4 Speicher
- 4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 980
- 120 GB SATA III SSD 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1099.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 20,59 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A-DS3P, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 550W Corasair VS550 / Enermax iVektor

Art-Nr. 23078

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, Schwanthalerstr. 31, 80336 München. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6a Abs. 4 PAngV dar.

Versandkostenfreie Lieferung![1)]

Informationen zu den Versandkosten finden Sie unter: www.one.de/versandkosten

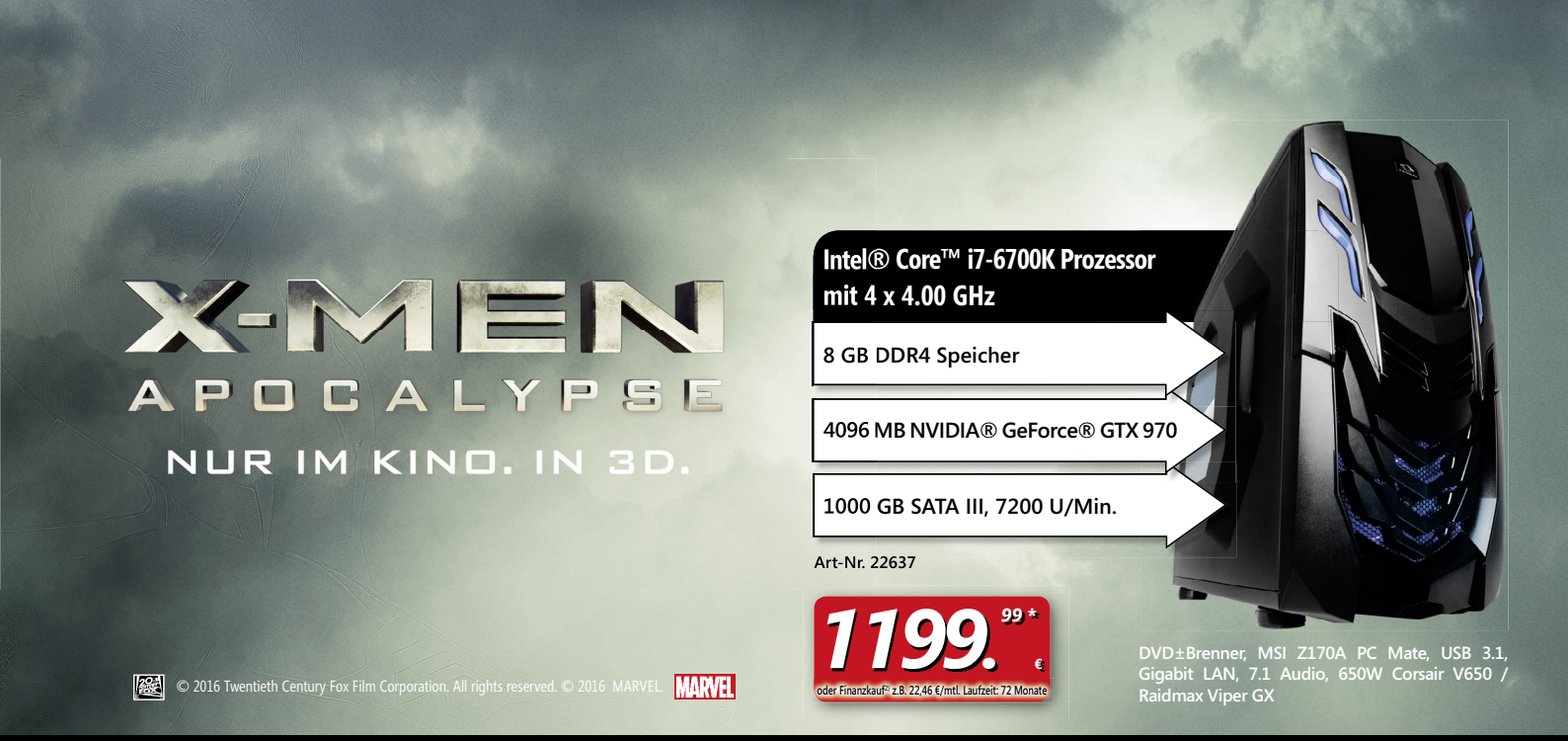
Versandkostenfreie Lieferung: 1) bei Zahlung per Vorkasse, Sofortüberweisung oder Finanzierung und einem Bestellwert ab 500 €

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



© 2016 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. © 2016 MARVEL.

Intel® Core™ i7-6700K Prozessor mit 4 x 4.00 GHz

- 8 GB DDR4 Speicher
- 4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 970
- 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

Art-Nr. 22637

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 / Raidmax Viper GX

weitere Gaming Systeme finden Sie auf one.de/gaming



Intel® Core™ i7-6700K Prozessor mit 4 x 4.00 GHz

- 16 GB DDR4 Speicher
- 4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 980
- 120 GB SATA III PNY CS1311 SSD 2000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1499.99 €*

oder Finanzkauf[2] 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 / Cooler Master HAF 912

Art-Nr. 22906



Intel® Core™ i7-6700K Prozessor mit 4 x 4.00 GHz

- 16 GB DDR4 Speicher
- 6144 MB NVIDIA® GeForce® GTX 980 Ti
- 250 GB SATA III Samsung 750 EVO 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1799.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 33,70 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte Z170X Gaming 3, USB 3.1, Killer WLAN, 7.1 Audio, 700W Cooler Master B700 V2 - 80+ / be quiet! Silent Base 600

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
- 250 GB SATA III Samsung 750 EVO 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

2399.99 €*

oder Finanzkauf[2] 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+ / Thermaltake Level 10 GT

Art-Nr. 23175



Intel® Core™ i7-5960X Prozessor mit 8 x 3.00 GHz

- 16 GB DDR4 Speicher
- 2x 6 GB GDDR5 NVIDIA® GeForce® GTX 980 Ti (SLI)
- 2x 500 GB SATA III Samsung 850 EVO 2x 2000 GB SATA III, 7200 U/Min.

4099.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 76,76 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Blu-Ray Brenner, MSI X99A SLI PLUS, USB 3.1, 7.1 Audio, Corsair Hydro Series H80i GT – Wasserkühlung, 850W Corsair CX850M / Cooler Master Cosmos SE

Art-Nr. 23287

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.
* Abbildung enthält Sonderausstattung. Der Käufer erhält ein 14tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB.

Konfigurieren und bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:

www.one.de

Details zu den Angeboten finden Sie im Internet.
Einfach den QR-Code scannen.
Oder www.one.de/gamestar



ONE Gaming Notebook K73-6F

- Intel® Skylake i3 Prozessoren der 6. Generation
- Bis 16 GB DDR3L Speicher Bis 2500 GB (1x SATA, 1x M.2) Festplatte
- 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 950M

Art-Nr. 23373

ab 749.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 16,07 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate

43,94cm/17,3 Non-Glare Full HD, Wireless-N WLAN, Bluetooth 4.0 + LE, HDMI, USB 3.0, Nummernblock, Webcam, 9-in-1 Cardreader, SoundBlaster Cinema 2

Beast

© 2016 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. © 2016 MARVEL.

weitere ONE Gaming Notebooks: www.one.de/gnb



43,94cm/17,3" ONE Gaming Notebook K73-60

- > Intel® Skylake i5/i7 Prozessoren der 6. Generation
- > 43,94cm/17,3" Non-Glare Full HD
- > Bis 16 GB DDR3 Speicher
- > Bis 2500 GB (1x SATA, 1x M.2) Festplatte
- > 2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 960M
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth 4.0, HDMI, USB 3.0, Nummernblock, mini Displayport, Full HD Webcam, 6-in-1 Cardreader, SoundBlaster Cinema 2

ab 949.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 17,78 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 23350



43,94cm/17,3" ONE Gaming Notebook K73-5M

- > Intel® Skylake i7-6700HQ Prozessor der 6. Generation
- > 43,94cm/17,3" Full HD
- > Bis 32 GB DDR4 Speicher
- > Bis 3000 GB (1x SATA, 2x M.2) Festplatte
- > 6144 MB NVIDIA® GeForce® GTX 970M oder 8192 MB NVIDIA® GeForce® GTX 980M
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth 4.0 + LE, HDMI, USB 3.0, Nummernblock, Fingerprint, mini Displayport, Full HD Webcam, 6-in-1 Cardreader, SoundBlaster X-FI® MB5

ab 1299.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 24,34 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 23374



43,94cm/17,3" ONE Gaming Notebook K73-6N

- > Intel® Skylake i5/i7 Prozessoren der 6. Generation
- > 43,94cm/17,3" Non-Glare Full HD
- > Bis 32 GB DDR4 Speicher
- > Bis 5000 GB (2x SATA, 2x M.2) Festplatte
- > 6144 GB NVIDIA® GeForce® GTX 970M oder: 8192 MB NVIDIA® GeForce® GTX 980M
- > optional: mit G-Sync
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, USB 3.1, Nummernblock, 6-in-1 Cardreader, Displayport, SoundBlaster X-FI® MB5

ab 1499.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 28,08 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 23339



43,94cm/17,3" ONE Gaming Notebook K73-5X

- > Intel® Skylake i5/i7 Prozessoren der 6. Generation
- > 43,94cm/17,3" Full HD IPS Panel
- > Bis 32 GB DDR4 Speicher
- > Bis 5000 GB (2x SATA, 2x M.2) Festplatte
- > 2x 6144 MB NVIDIA® GeForce® GTX 970M oder 2x 8192 MB NVIDIA® GeForce® GTX 980M SLI
- > mit G-Sync
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth 4.0, HDMI, USB 3.1, Nummernblock, Fingerprint, Full HD Webcam, 6-in-1 Cardreader, mDP 1.2, SoundBlaster X-FI® MB5

ab 1999.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 37,44 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 23378

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, Schwanthalerstr. 31, 80336 München. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 4 PAngV dar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. * Abbildung enthält Sonderausstattung. Der Käufer erhält ein 14tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB.

Versandkostenfreie Lieferung![1)]

Informationen zu den Versandkosten finden Sie unter: www.one.de/versandkosten

Versandkostenfreie Lieferung: 1) bei Zahlung per Vorkasse, Sofortüberweisung oder Finanzierung und einem Bestellwert ab 500 €

ECT Distribution GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens

JETZT KONFIGURIEREN UND BESTELLEN!

www.one.de

Details zu den Angeboten finden Sie im Internet. Einfach den QR-Code scannen. Oder www.one.de/gamestar



JETZT NEU!
Zahlung per Lastschrift, auf Rechnung oder mit Kreditkarte.

ARCHON

Herrsche über das Geschehen - auch unterwegs. Eine Kombination aus **i5** und **GTX970M** lassen dich jederzeit und von überall das Spielgeschehen kontrollieren.

Prozessor
Intel® Core i5-6600K, 4 x 3.50 GHz

Grafikkarte
NVIDIA® Geforce GTX 970M

Arbeitsspeicher
8 GB DDR4 RAM

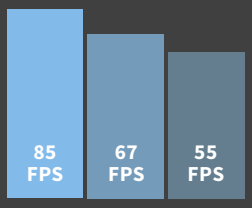
Display
17.3“ Full HD Non Glare LED Panel

Festplatte 1
256 GB SanDisk X300 M.2

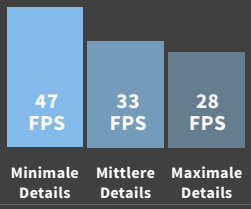
Festplatte 2
1 Terabyte

Besonderheiten
Z170 Chipsatz, Killer WLAN,
Beleuchtete Fullsize Tastatur,
Multi-Gesture Touchpad,
36 Monate Pickup & Return Service,
36 Monate Herstellergarantie

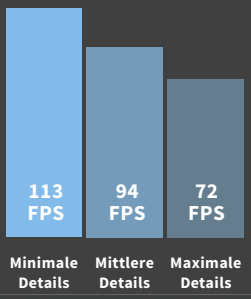
onegaming.de/archon



Battlefield 4



Crysis 3



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.

Creative SoundblasterX H5 Headset

KLANG WIE IM STUDIO



Im Test erinnert das Creative Sound BlasterX H5 mehr an einen Studiokopfhörer, denn an ein klassisches PC-Headset – inklusive sehr gutem Klang und hohem Tragekomfort. Von Forian Klein



Auf den ersten Blick sieht das Creative Sound BlasterX H5 Headset eher wie ein Studio-Kopfhörer als wie ein typisches Gaming-Headset aus: Sichtbare Leitungen vom Ohrhöhrer zum Kopfbügel sowie nackte Metallbügel gepaart mit schwarzem (Kunst-)Leder wirken rein funktional und auf das Wesentliche konzentriert. Die Aluminium-Bügel um die Ohrmuscheln erinnern dabei frapierend an Headsets wie das MMX300 von Beyerdynamic, laut Aussagen des bekannten deutschen Herstellers hat das aber nichts mit einer direkten Beteiligung zu tun – vermutlich wurde das Design für die Ohrmuschelhalterungen nur von einem asiatischen Fertiger entlehnt.

Ein 50-mm-Lautsprecher pro Ohr sowie analoge Anschlüsse in 3,5-mm-Klinke machen das H5 zu einem klassischen Stereo-Headset. Stecken Sie das Mikrofon ab, sieht das Sound BlasterX H5 endgültig wie ein Kopfhörer aus. Die (ebenfalls absteckbare) Standard-Strippe ist mit einem kombinierten 3,5-mm-Klinkenstecker zum Anschluss ans Smartphone ausgestattet und eignet sich mit ihrer Länge von 1,2 Metern unserer Erfahrung nach ideal zum Musikhören unterwegs mit dem Smartphone in der Jackentasche. An einer glücklicherweise recht kleinen und dezenten Kabelfernbedienung finden Sie Regler für Lautstärke, Start/Stop und Mikrofonstummschaltung.

Eine ebenfalls 1,2 Meter lange Y-Verlängerung mit zwei Klinkensteckern kommt beim Anschluss an den PC zum Einsatz, sodass dann insgesamt 2,4 m Kabellänge zur Verfügung stehen. Die Ausstattungsliste ist also kurz, sodass sich die Bewertung des Sound BlasterX H5 auf das Wesentliche konzentrieren kann.



Die leicht perforierte Abdeckung der Ohrmuscheln besteht aus dunkel eloxiertem Aluminium, das Gehäuse aus stabilem Kunststoff.

Musik

Auch im Klangtest erinnert das Sound BlasterX H5 viel mehr an hochwertige Kopfhörer, denn an ein typisches Gaming-Headset. Statt überbetonten Bässen hat der Tieftonbereich beim H5 sowohl Druck als auch Luft, um sich detailliert und natürlich zu entfalten. Bass Drums und Licks knallen mit viel Power, wirken aber nie übertrieben und behalten ihre Klangdetails sowie Charakteristik.

In den ohrumschließenden Muscheln platzieren sich Mitten und Höhen luftig und mit genügend Raum über den Bässen. In Kombination entsteht ein überraschend ausgeglichenes, homogenes, aber stets kräftiges und warmes Klangbild – selten bei Gaming-Headsets!

Spiele und Filme

Kein Wunder, dass Spiele und Filme das Sound BlasterX H5 nach der Paradedisziplin Musik vor keine Probleme stellen. Explosionen knallen heftig und grollen dann angenehm tief nach, druckvoll und gleichzeitig detailliert. Die Panzermotoren von World of Tanks (mit der neuen Sound Engine des Patch 9.4) gurgeln fröhlich vor sich hin, während die akustisch mittlerweile äußerst beeindruckende Schlachtkulisse klar im Raum platziert um einen herumtobt.

In Sachen Räumlichkeit helfen nicht nur die detaillierte Wiedergabe, sondern vor allem auch der akustische Eindruck, dass Spiele-Sounds in den geräumigen Ohrmuscheln des H5 stets genug (Frequenz-)Luft bekommen, um sich klar detailliert voneinander abzugrenzen. So entsteht wie bei Musik im Gesamten dann ein schön warmes, harmonisches und ausgeglichenes Klangbild, ohne dass es an Druck fehlt. Creative spricht vom H5 dazu als einem der potenziell lautesten Headsets (118 dB/mW). Wir haben die Maximaleinstellung nur kurz getestet, und es wird wirklich laut und dazu größtenteils pegelfest, achten Sie auf Ihre Ohren!

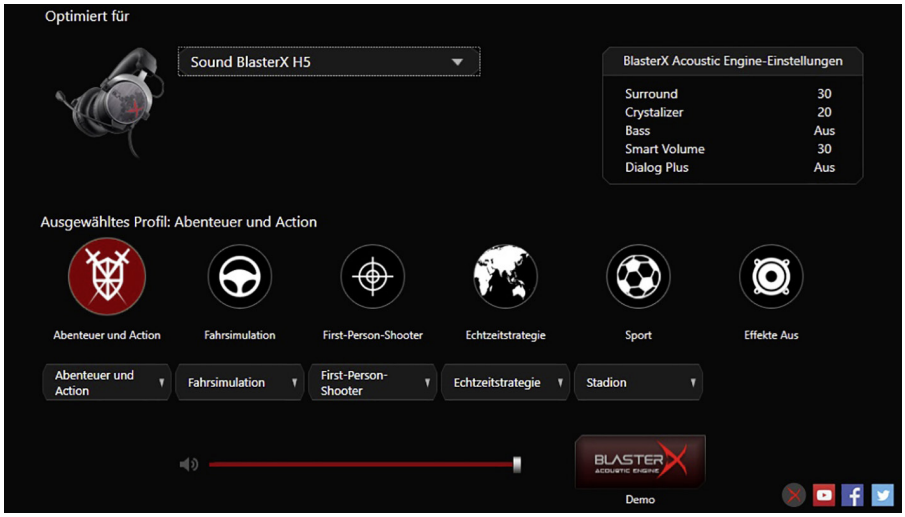
Am unauffälligsten ist in Sachen Klang dabei das abnehmbare Mikrofon am flexib-



Florian Klein
@Opi_Flo

Mich hat das Sound BlasterX H5 positiv überrascht: Nicht nur der Klang, der mit seinem ausgewogenen, harmonischen Gesamtmix beim Musikhören viel eher an einen guten Kopfhörer denn an ein Gaming-Headset erinnert. Auch das geringe Gewicht und der hohe Tragekomfort haben mich dazu gebracht, das Sound BlasterX H5 nicht nur bevorzugt am PC zum Spielen zu benutzen, sondern jeden Tag beim Pendeln im öffentlichen Nahverkehr aufzusetzen.

Manch ein Mitfahrer kuckt aufgrund der ausladenden Abmessungen zunächst komisch, mir sind der Klang und der Tragekomfort das optische Auffallen aber letztendlich Wert. Der Umbau von Kopfhörer zu Headset gestaltet sich abends dann flott und ich genieße auch das Spielen mit dem H5 – das sich in beiden Situationen einfach sehr gut schlägt und stets Spaß macht.



Nur nach einer Registrierung (Name + E-Mail) können Sie die BlasterX Acoustic Engine Lite herunterladen. Eine Software-Surround-Simulation mit einigen Presets, an denen Sie aber nichts ändern dürfen – unserer Meinung nach können Sie sich das sparen.

len Arm: Es verrichtet seine Arbeit zuverlässig, ohne Störgeräusche oder Kratzen, besonders authentisch oder voluminös klingen Stimmaufnahmen darüber aber nicht.

Komfort

Trotz der wuchtigen Ausmaße überrascht das Sound BlasterX H5 beim Aufsetzen mit seinem geringen Gewicht. Mit nur 260 Gramm ist das H5 ziemlich leicht und trägt sich sehr angenehm. Der mit Lederimitat überzogene Memory-Schaum der Ohrhörer passt sich individuell an und auch Brillenbügel schluckt er ohne Druckstellen am Kopf.

Die geschlossene Bauweise dämpft Umgebungsgeräusche spürbar, aber nicht (zu) stark, sodass Sie akustisch noch etwas von Ihrer Umgebung mitbekommen. Die Ohren erwärmen sich dabei spürbar, aber nicht übermäßig. Im Winter kann das H5 zwar eine Mütze teils ersetzen, aber auch in der Wohnung fiel uns die Erwärmung nach einigen Stunden Spielen nicht negativ auf – im Sommer mag das etwas anders sein.

Alle Strippen sind textilummantelt, bleiben dabei aber flexibel und die Oberfläche ist glatt, sodass die Kabel auch unter der Jacke problemlos gleiten. Einzig das kleine Kästchen der Kabelfernbedienung stört im mobilen Einsatz manchmal, hier (und auch zuhause am PC) wären am Ohrhörer untergebrachte Bedienelemente intuitiver gewesen – das ist aber so ziemlich der einzige Kritikpunkt am Tragekomfort des H5, ansonsten trägt und benutzt es sich wie ein hochwertiger Kopfhörer.

Bleibt noch der letzte Kritikpunkt an den meisten Gaming-Headsets: der Preis. Mit etwa 120 Euro ist das Creative Sound BlasterX H5 ziemlich kostspielig und bestimmt ein Drittel teurer als vergleichbar klingende, pure Kopfhörer. Allerdings ist das Verhältnis zwischen Klang und Preis bei den meisten Spieler-Headsets noch schlechter im Vergleich zu Kopfhörern, und vor diesem Hintergrund klingt das Sound BlasterX H5 doch tatsächlich besser, als es Erfahrung und Preis vermuten lassen. Denn anders als viele Konkurrenten ist es nicht mit (mehr oder weniger sinnlosen) Features vollgestopft, sondern konzentriert sich auf das Wesentliche – mit hörbarem Erfolg. ★





Die kleine Kabelfernbedienung ist recht intuitiv, da man alle Bedienelemente (Lautstärkerad, Stummschalttaste sowie Start/Stop beziehungsweise Anrufannahme) ohne Hinzusehen leicht unterscheiden kann.

Kabel und Mikrofon sind per 3,5-mm-Klinke angeschlossen und lassen sich einfach abstecken oder bei Bedarf austauschen.

SOUND BLASTERX H5
HEADSET

Hersteller / Preis	Creative / 120 Euro
Lautsprecher	Stereo, 50 mm
Anschluss	3,5 mm Klinke
Kabellänge	1,2 + 1,2 Meter
Bauart	geschlossen
Fernbedienung	am Kabel

KLANG SPIELE 29/30
- ⊕ druckvolle und detailreiche Wiedergabe
- ⊕ sehr ausgewogenen Klangkulissen
- ⊕ präzise Auflösung

SPRACHQUALITÄT 27/30
- ⊕ sehr gute Sprachverständlichkeit
- ⊕ klare Sprachübertragung
- ⊖ könnte noch etwas authentischer sein

KLANG MUSIK 19/20
- ⊕ druckvoller, detailreicher Bass ⊕ solide Mitten
- ⊕ präsente Höhen
- ⊕ sehr ausgewogenes Klangbild

ERGONOMIE 9/10
- ⊕ sehr gut gepolstert ⊕ große Ohrmuscheln
- ⊕ sehr leicht ⊕ lässt genug Luft durch ⊖ Kabelfernbedienung nicht so intuititv wie Bedienelemente am Ohrhörer

AUSSTATTUNG 7/10
- ⊕ flexibler Mikrofonarm
- ⊕ ausreichend lange Kabel für PC und Smartphone
- ⊖ sonst nichts

FAZIT

Das H5 klingt sehr gut, trägt sich angenehm und ist solide verarbeitet. Allerdings ist es ziemlich groß, dafür aber auch sehr leicht.





Eizo Foris FS2735

LUXUS-TFT FÜR SPIELER

Der Eizo Foris FS2735 ist mit einem Preis von über 1.000 Euro aktuell einer der teuersten Gaming-Monitore. Ob sich die Investition lohnt, klären wir im Test. Von Nils Raettig

Ein guter Monitor kann jahrelang treue Dienste leisten und mit hoher Bildqualität, niedriger Reaktionszeit und fehlerfreier Darstellung maßgeblich zum Spielspaß beitragen. Der Eizo Foris FS2735 aus diesem Test dürfte die Schmerzgrenze vieler Spieler mit einem Preis von etwa 1.050 Euro allerdings deutlich überschreiten.

Während andere Hersteller für diese Summe gebogene TFTs in 34 Zoll mit einem Seitenverhältnis von 21:9 und G-Sync-Unterstützung wie den Acer XR341CK auffahren, ist der FS2735 mit seinem 27 Zoll großen 16:9-Format trotz FreeSync-Unterstützung auf den ersten Blick deutlich unauffälliger. Bleibt die Frage, was den Eizo-Monitor so teuer macht? Und vor allem: Ist er so viel Geld auch wirklich wert?



Nils Raettig
@nraettig

Der Eizo FS2735 ist ein hervorragender Monitor für Spieler – eine so hohe Bildqualität gepaart mit derart vielen Einstellungsmöglichkeiten und tatsächlich sinnvollen Extras wie Smart Insight sieht man auch im hochpreisigen Gaming-Segment sehr selten. Die Unterschiede gegenüber etwas günstigeren Modellen sind allerdings primär im direkten Vergleich gut erkennbar und für mich persönlich unterm Strich nicht so gravierend, dass sie den extrem hohen Preis von über 1.000 Euro rechtfertigen würden. Für möglichst hohen Spielspaß sind außerdem andere Faktoren wie eine hohe Bildwiederholrate, niedrige Reaktionszeit und FreeSync/G-Sync letztlich die wichtigeren Faktoren, und diese Ausstattungsmerkmale bekommt man im 16:9-Format und selbst bei 1440p inzwischen auch schon für halb so viel Geld. Der FS2735 ist deshalb vor allem für Spieler interessant, die Ihren PC auch für andere Zwecke nutzen und dabei auf eine möglichst hohe Bildqualität Wert legen – oder für Spieler, für die Geld keine große Rolle spielt.

IPS-Panel auf Profiniveau

Die Hauptgründe für den hohen Preis dürften das hochwertige IPS-Panel und die Technologie dahinter sein. Eizo ist der integrierte Mikroprozessor und die damit verbundenen Möglichkeiten zur Bildverbesserung sogar so wichtig, dass man sich ganz bewusst gegen eine Variante des FS2735 mit Unterstützung von Nvidias G-Sync-Technologie entschieden hat – das wäre laut Eizo nämlich nur unter Verzicht auf den Bildprozessor im FS2735 möglich gewesen.

Sowohl das IPS-Panel als auch die integrierten Bildverbesserungen haben bei uns einen extrem guten Eindruck hinterlassen, der hohe Preis des FS2735 schlägt sich also tatsächlich auch im Arbeits- und Spielealltag positiv nieder. Im direkten Vergleich mit dem ebenfalls alles andere als günstigen PG279Q von Asus (circa 830 Euro, IPS-Panel, 165 Hz, G-Sync) wirken die Farben beim Eizo-Monitor noch ein Stück kräftiger, die Kontraste ausgeprägter und das Bild insgesamt etwas ruhiger. Die maximale Helligkeit des FS2735 liegt dabei zwar auf den ersten Blick etwas zu niedrig, das kann der Monitor aber problemlos über die sehr gut funktionierende »Smart Insight«-Funktion ausgleichen. Sie analysiert das Bild und passt Helligkeit, Sättigung und Kontrast so an, dass auch in dunklen Bereichen noch gut etwas zu erkennen ist und helle Bereiche nicht übersteuert wirken. Ähnliche Funktionen haben mittlerweile immer mehr Gaming-Monitore zu bieten, so überzeugend wie beim FS2735 haben wir sie aber noch nie in Aktion gesehen.

Viele Optionen, maue Bedienung

Die Einstellungsvielfalt des Eizo-TFTs weiß insgesamt zu überzeugen – vom Farbton und der Sättigung über den Gammawert bis hin zu Farbtemperatur inklusive Feinjustierung über drei separate RGB-Regler lässt sich das Bild sehr vielfältig an die eigenen Bedürfnisse anpassen.

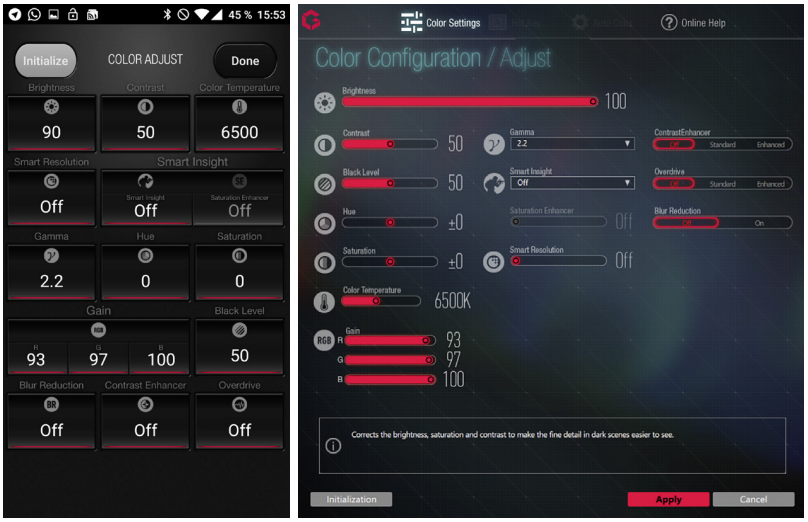
Wem das zu viel des Guten ist, der kann auf Wunsch auch vorgefertigte Farbprofile (etwa von Profispielern) über das Internet und die »G-Ignition«-Software herunterladen oder auf die bereits sehr gut justierten Werkseinstellungen und die vorgegebenen Farbprofile zurückgreifen. Apropos G-Ignition: In der Windows-Version funktioniert die Software sehr gut, wobei der FS2735 per USB mit dem PC verbunden sein muss, die Smartphone-App hat dagegen einen weni-



In Sachen Anschlüsse zeigt sich der Foris FS2735 von Eizo erfreulich vielfältig: Von HDMI über DVI und DisplayPort bis hin zu USB 3.0 ist alles dabei, was man braucht. Wenn Sie von AMDs FreeSync-Technologie profitieren wollen, müssen Sie allerdings den DisplayPort nutzen.



Dieses Menü für die FreeSync-Einstellungen erreichen Sie nur, wenn Sie den Monitor ausschalten, den Joystick mindestens zwei Sekunden lang nach oben drücken und gleichzeitig den Power-Knopf drücken. Keine sehr komfortable Lösung.



Über die G-Ignition-App (links) können Sie den Monitor per Bluetooth mit Ihrem Smartphone verbinden und so die meisten Funktionen steuern. Dabei kommt es allerdings immer wieder zu kurzen Wartezeiten. Die Bedienung per Windows-Software (rechts) funktioniert deutlich reibungsloser.

ger guten Eindruck hinterlassen. Das liegt vor allem daran, dass nach manchen Eingaben durch die Synchronisation per Bluetooth kurze, aber dennoch störende Wartezeiten entstehen, außerdem ist die App gelegentlich abgestürzt.

Auch die klassische Bedienung über zwei Tasten und einen kleinen Joystick an der Rückseite des Geräts klappt nicht rundum überzeugend, da die Druckpunkte der Tasten etwas zu schwammig geraten sind. Zu Beginn haben wir den Monitor außerdem oft aus Versehen ausgeschaltet, statt das Menü zu öffnen, weil die Tasten von vorne unsichtbar angebracht sind.

Spiele: Extrem flüssig und direkt

Die nicht ganz optimale Bedienung ist beim Spielen mit dem Eizo-Monitor sehr schnell wieder vergessen, da er allein dank seiner hohen Bildwiederholrate von 144 Hertz ein sehr flüssiges und direktes Spielgefühl ermöglicht. Spätestens mit leichtem Overdrive ist dabei auch die Reaktionszeit trotz IPS-Panel niedrig genug. Noch geschmeidiger wird das Spielerlebnis für Besitzer einer passenden AMD-Grafikkarte, die FreeSync unterstützt (siehe auch unsere Praxis-Bericht »FreeSync gegen G-Sync« aus der Ausgabe 05/2015). Wenn Bildwiederholrate und fps durch FreeSync im Einklang miteinander sind, fühlen sich Spiele noch einen Tick geschmeidiger und die Steuerung noch präziser an. Je nach Titel und erreichten fps ist der Unterschied zwar eher subtil, da FreeSync allerdings gleichzeitig auch Bildfehler wie Tearing verhindert, ist die Technik für Spieler sehr empfehlenswert.

Etwas weniger schön: FreeSync kann beim FS2735 jeweils nur in einem von zwei Bereichen aktiv sein, entweder zwischen 35 und 90 Hertz oder zwischen 56 und 144 Hertz. Da der positive Effekt von FreeSync in niedrigen fps-Bereichen unserer Erfahrung nach größer ist, empfehlen wir prinzipiell eher die Auswahl des unteren Bereichs. Um den Bereich zu wechseln, müssen Sie den Monitor übrigens erst ausschalten, dann den Joystick auf der Rückseite nach oben drücken und gleichzeitig zwei Sekunden lang den Power-Schalter betätigen – sehr umständlich.

Statt FreeSync können Sie alternativ auch die sogenannte »Blur Reduction« aktivieren, die wir von anderen TFTs als »Ultra Low Motion Blur«-Technik kennen. Sie schaltet zwischen jeden Frame ein komplett schwarzes Bild, um die Bewegungsunschärfe zu reduzieren. Das funktioniert tatsächlich gut, allerdings sinkt die maximale Helligkeit des Bildschirms sichtbar. Wir bevorzugen auch deshalb eher FreeSync, aber gerade wenn Sie in einem schnellen Spiel hohe fps jenseits der 90 Bilder pro Sekunde erreichen und dadurch bereits ohne FreeSync ein sehr direktes und flüssiges Spielgefühl haben, kann die reduzierte Bewegungsunschärfe eine gute Wahl sein.

Auch in allen anderen Bereichen gibt sich Eizo mit dem FS2735 keine Blöße. Die Verarbeitung ist sehr gut, der Rahmen angenehm schmal und das Design eher schlicht. Störende Reflexionen sind auf dem gut entspiegelten Panel höchstens in sehr hellen Umgebungen wahrnehmbar, gleichzeitig stimmen bei unserem Test-Gerät auch die Gleichmäßigkeit der Ausleuchtung, und der berühmt-berüchtigte IPS-Glow ist kaum vorhanden. Gepaart mit den vielen Ergonomie-Optionen wie einer Höhenverstellung oder der Pivot-Funktion und der lückenlosen Anschlussvielfalt (2x HDMI, 2x USB 3.0, DisplayPort, DVI, Kopfhörer) bleiben beim FS2735 damit kaum Wünsche offen. ★



Der Eizo-TFT ist schlicht und zurückhaltend gestaltet, die Verarbeitung überzeugt. Dank des schmalen Rahmens eignet sich der Monitor auch gut für Multi-Monitor-Setups.

FORIS FS2735 MONITOR

Hersteller / Ca. Preis	Eizo / 1.050,-
Größe / Auflösung	27 Zoll / 2560x1440 (144 Hz)
Panel / Reaktionszeit	IPS / 1 ms
Höhenverstellung	ja
Neigbar / Swivel / Pivot	ja / nein / ja
Helligkeit / Kontrast	350 cd/m² / 1.000:1

BILDQUALITÄT 40/40

+ sehr homogene Ausleuchtung + ausreichende Helligkeit
+ hohe Kontraste + sehr gute Blickwinkel
+ sehr guter Schwarzwert

SPIELELEISTUNG 19/20

+ FreeSync + 144 Hertz
+ kurze Reaktionszeit + sehr gute Interpolation
+ kaum Schlieren oder Kantenunschärfen

TECHNIK 18/20

+ 2560x1440 Pixel + ausreichend entspiegelt
+ schmaler Rahmen – zwei verschieden FreeSync-Bereiche

AUSSTATTUNG 9/10

+ DisplayPort PRO HDMI PRO DVI
+ viele Ergonomieoptionen + USB-Hub
+ Lautsprecher – nicht drehbar

BEDIENUNG 8/10

+ übersichtliche Menü-Struktur + deutschsprachig
+ Bedienungs-Software – Menü-Tasten schwammig
– App eher mau

FAZIT

Eizos FS2735 glänzt vor allem durch seine hohe Bildqualität und 144 Hertz sowie FreeSync, nur die Bedienung könnte etwas besser sein.



Logitech G900 Funkmaus

SCHNELLER ALS EINE KABELMAUS

Logitechs G900 Chaos Spectrum fühlt sich im Test tatsächlich eher nach einer Kabelmaus ohne Strippe denn nach einer Funkmaus an – wie gelingt das? Von Florian Klein



Kabellose Mäuse wie die Logitech G900 Chaos Spectrum sind bei vielen Spielern wegen drei Dingen nicht sonderlich beliebt, und das oft zu Recht: Die Funkverbindung ist häufig nicht so stabil und zuverlässig wie eine kabelgebundene. Bei manchen Modellen gibt es teils eine spürbare Verzögerung zwischen Eingabe und Wirkung auf dem Monitor (»Latenz«) - vor allem im ersten Moment, wenn die Funkmaus eine Weile nicht bewegt wurde. Und zu guter Letzt nerven die meist relativ kurze Akkulaufzeiten von wenigen Stunden oder wahlweise das durch ausdauernde, aber auch große Akkus bedingte hohe Gewicht vieler Funkmäuse.

Mit der brandneuen G900 will Logitech all diese Probleme nicht nur lösen, sondern die Maus sogar besser machen als die strippengebundenen Vertreter. Durch eine rundum gleichmäßige und signalstarke Abstrahlung soll die Funkverbindung absolut stabil sein. Das eigentlich Überraschende ist aber Logitechs Aussage, durch Optimierungen bei der Kommunikation zwischen Sensor, Controllerchip und Funkmodul sei die Latenz zwischen Eingabe und Ankunft des Signals beim PC bei der Funkverbindung der G900 kürzer als bei Kabelmäusen!

Der optische PMW3366-Sensor werkelt bereits in der Logitech G502 sowie G303 und reagiert gewohnt direkt und präzise und laut Logitech ohne jegliche Korrekturmaßnahmen wie Angle Snapping oder Pixel Rounding. Die Abtastrate lässt sich frei justieren zwischen 200 und (unbrauchbar hohen) 12.000 dpi, insgesamt ist der PMW3366 ein extrem akkurater und zuverlässiger Sensor, der sich sehr gut für das Spielen eignet.

Leichter als eine Kabelmaus

Mit nur 107 Gramm Gewicht ist die G900 auf jeden Fall die aktuell leichteste kabellose Gaming-Maus und bringt auch weniger auf die Waage als viele Kabelmäuse. Um das zu erreichen, wurden einerseits viele Komponenten auf Leichtbau optimiert, das Mausrad (mit zwei Modi: gerastert und ungerasterter Endloslauf) etwa besitzt nun Speichen statt einer durchgehenden Konstruktion. Dazu kommt ein nur 15 Gramm leichter, fest verbauter Akku mit 720 mAh, der bei abgeschalteter RGB-Beleuchtung bis zu 32 Stunden (mit Beleuchtung: 24 Stunden) halten soll – laut Logitech entspricht das einem durchgezockten Wochenende. Das Aufladen dauert aber nur rund zwei Stunden und man kann dabei kabelgebunden weiterspielen. Mir persönlich gefällt das geringe Gewicht der G900 im Test, noch dazu ohne Kabelzug fühlt sich die Maus tatsächlich sehr agil an und ermüdet die Hand auch nach Stunden nicht, zuladbare Gewichte gibt es aber nicht.

Schneller als eine Kabelmaus

Logitech behauptet, das Signal der G900 benötige weniger Zeit, um beim PC anzukommen als bei einer Kabelmaus, die La-



Florian Klein
@Opi_Flo

Ich habe mich bislang immer von Funkmäusen ferngehalten, auch wenn es durchaus bereits gute Modelle in Sachen Präzision und Zuverlässigkeit gab. Aber eine Anbindung per Strippe ist einfach grundsolide, lieber lege ich ein LAN-Kabel quer durch die Bude als auf WLAN zu vertrauen, vor allem beim Spielen! Logitechs G900 macht es mir aber sehr schwer, dabei zu bleiben, denn mit der G900 habe ich das Gefühl, eine sehr reaktionsfreudige, präzise und leichte Kabelmaus in der Hand zu haben - nur ohne die lästige Strippe! Keinen ungewollten Zug auf dem Kabel, wenn es wieder an Tastatur oder Monitorfuß hängen bleibt oder auch nur durch das Eigengewicht der Strippe. Ein Maus-Bungee löst diese Kabelprobleme zwar größtenteils, eine gewisse Einschränkung bei der Bewegungsfreiheit bleibt aber, die ich mit der G900 nicht habe. Dazu muss ich auf keines der mittlerweile liebgewonnenen Logitech-Features verzichten: Allen voran die absolut überragenden Feuertasten sowie das 2-Modi-Mausrad, dessen ungerasterter Modus mir vor allem beim Surfen ans Herz gewachsen ist.



Für jede Seite liegen der G900 zwei unterschiedliche, per Magnet anbringbare Teile bei: Je zwei Daumentasten sowie eine längere Abdeckung, welche die Taster auf der Seite lahmlegt.

CASEKING.de

präsentiert



8 PACK ASTER0ID

Der 8Pack Asteroid ist der aktuell schnellste Mini-ITX Gaming-PC – handselektiert und feingetuned von Ian "8Pack" Parry persönlich.



- Intel® Core™ i7-6700K Prozessor @ mind. 4,7 GHz
- NVIDIA GeForce GTX 980 Ti @ 1.450 MHz Boost-Clock und Custom-Wasserkühlung, optional mit NVIDIA GeForce Titan X wählbar
- Cooles Interieur mit LED-Beleuchtung, Kabel-Sleeves und farbigem Kühlmittel
- Schneller und effizienter DDR4-RAM aus der Xtreem-Serie von Team Group: 8 GB mit 3.866 MHz, optional mit 16 GB mit 3.733 MHz wählbar
- Zwei verbaute SSDs: Samsung 850 EVO SSD mit 512 GB Volumen als primärer Datenspeicher, Samsung 850 EVO SSD mit 1 TB Kapazität als sekundärer Datenspeicher!
- Hochwertiges Markennetzteil von Super Flower mit hoher Effizienz (80 Plus Titanium) und viel Power (min. 1.000 Watt)







Intel Inside®. Herausragende Leistung Outside.

Perfektion bis ins kleinste Detail

Belastungstests auf maximale Stabilität und Performance

36 Monate Garantie mit 2 Jahren Pick-Up-Service

Höchste Kompatibilität aller Komponenten

Du willst es noch individueller?
systems@caseking.de
+49 (0)30 5268473-07

Der King Mod Service macht ALLES möglich – denn:
HIER ist NICHTS Standard!

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

Alle Preisangaben inkl. 19% MwSt., exkl. Versandkosten. Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Intel, das Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, und Core Inside sind Marken der Intel Corporation in den USA und anderen Ländern.



Im Treiber sehen Sie den Ladestand und die voraussichtliche Laufzeit mit oder ohne Beleuchtung.



Das G-Logo sowie die dpi/Akku-Anzeige sind RGB-beleuchtet und lassen sich farblich nach Belieben anpassen, auch mit Pulsier-Effekten.

tenz der G900 sei also geringer. Laut Logitechs eigenen Messungen beträgt die durchschnittliche Signallaufzeit eines Mausklicks der G900 bei Funkverbindung 4,36 Millisekunden während die Messungen zweier kabelgebundener Gaming Mäuse der Konkurrenz (dem Autor bekannt, aber nicht zur Veröffentlichung bestimmt) zwischen 6 und 12 Millisekunden liegen. Bezogen auf die Sensorlatenz für Bewegungen liegen die Signallaufzeiten ähnlich (4,4 ms bei der G900 gegen 6,6 ms bei einem aktuellen Konkurrenzprodukt). Wir können das mangels Testequipment nicht nachmessen, aber nach einer Woche Praxistest der G900 sowohl beim Arbeiten als auch beim Spielen scheint diese Aussage zumindest subjektiv durchaus zu stimmen. Ich kann jedenfalls keinerlei Unterschied in Sachen Reaktionsfreudigkeit oder Ansprechverhalten der G900 zu Kabelmäusen feststellen – Respekt, die G900 fühlt sich tatsächlich an wie eine Kabelmaus ohne Kabel!



Die G900 ist absolut symmetrisch und eignet sich daher für linke wie rechte Hände gleichermaßen.

Links wie rechts, toller Klick

Die absolut symmetrische Form der G900 macht sie sowohl für rechte wie linke Hände geeignet, etwas das Logitech seit langer Zeit nicht mehr im Gaming-Segment hatte. Als Gimmick lassen sich die beiden Daumentasten einer Seite mittels magnetischer Ansteckteile dabei auf Wunsch lahmlegen. So haben sie entweder zwei Daumentasten links oder rechts, aber auch alle vier Daumentasten lassen sich gleichzeitig nutzen. Die Form der G900 erscheint subjektiv und haptisch in der Hand relativ flach, entspricht in Höhe und Breite in etwa der G502 und sollte in viele Hände passen. Ganz so ergonomisch wie eine speziell für rechte (oder linke) Hände geformte Maus fühlt sich die G900 aber naturgemäß nicht an.

Besonders erwähnenswert sind noch die beiden Feuertasten: Mit Hilfe einer Wippenkonstruktion samt Metallfedern (die gegenüber den Modellen G502, G302 und G303 nochmals verbessert wurde) klicken die beiden Feuertasten einerseits unheimlich leicht und mit einem sehr knackigem Druckpunkt, schnellen andererseits aber auch genauso flott wieder in die Ausgangsposition zurück und erlauben durch diese gelungene Mischung rasanteste Klickorgien ohne jegliches schwammige Gefühl. Unterm Strich ist der einzige wirkliche Kritikpunkt an der G900 nur der Preis: 179 Euro UVP sind sehr viel Geld für eine Funkmaus, denn dafür bekommen Sie locker zwei bis drei absolute High-End-Vertreter bei den Kabelmäusen. Nach dem Marktstart im April dürfte der Preis einige Zeit später zwar etwas fallen, unter 150 Euro werden Sie die G900 aber nicht so schnell (wenn überhaupt) bekommen. Wem es das Wert ist, der findet in der G900 aber nicht nur die derzeit beste kabellose Maus für Spieler, sondern eine der besten Gaming Mäuse überhaupt. ★

G900 CHAOS SPECTRUM
FUNKMAUS

Hersteller / Preis	Logitech / 180 Euro
Abtastrate	200 – 12.000 dpi
Sensor	optisch, PMW3366
Gewicht	107 Gramm
Anschluss	Funk / USB
Akkulaufzeit	32 / 24 Stunden (ohne/mit Beleuchtung)

PRÄZISION 40/40

+ extrem präziser Sensor + sehr guter Druckpunkt und Federweg der Feuertasten + verzögerungsfreie Übertragung
+ sehr gut gerastertes Mausrad

TECHNIK 19/20

+ optischer Sensor mit bis zu 12.000 dpi nativ + 1.000 Hz USB-Abfragefrequenz + niedrige Lift-Off-Distanz (1 mm)
+ funktioniert auf allen Unterlagen − Akku nicht austauschbar

AUSSTATTUNG 19/20

+ 6 -11 Tasten + 4-Wege-Mausrad mit zwei Laufmodi
+ umfangreicher Treiber
+ RGB + Funk oder Kabel

ERGONOMIE 9/10

+ liegt gut in fast allen Handgrößen + alle Tasten gut erreichbar, auch dpi-Umschalter + ungewünschte Seitentasten abdeckbar
+ für linke wie rechte Hände

VERARBEITUNG 9/10

+ sehr sauber verarbeitet
+ hochwertiger, stabiler Kunststoff
+ resistent gegen Kratzer oder Fingerabdrücke

FAZIT

Sehr schnelle und zuverlässige Funkmaus mit tollen Feuertasten und vielseitigem Mausrad, die sich spielt wie eine Kabelmaus ohne Kabel.



GameStar PCs & NOTEBOOKs

KOSTENLOS: RISE OF THE TOMB RAIDER

Der stark verbesserte One GameStar-Pro bietet mit neuem Core i5-Prozessor und 4 statt 2 GB Grafikspeicher noch mehr Leistung fürs Geld. Jetzt bis 2. Mai bestellen und Tomb Raider sichern!



GameStar PC PRO

- Intel Core i5 6600 mit 4x 3,3 GHz **NEU**
- NVIDIA GeForce GTX 960 4 GB **NEU**
- 8 GB DDR4-RAM
- 120 GB Samsung-SSD
- 1.000 GB HDD
- DVD-Brenner

nur 999,-



GameStar PC

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

nur 899,-



GameStar PC XL

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

nur 1599,-



GameStar NOTEBOOK 17

- Intel 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,-

*Gutschein für Download-Vollversion. **Rabattgutschein bei Gamesrocket.de. Jeweils Online-Benutzerkonto erforderlich. Alle Preise in Euro inkl. gesetzlicher Mwst. Angebote nur solange Vorrat reicht. Angaben Stand 07.04.2016. Änderungen vorbehalten.

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

www.gamestarpc.de

EINKAUFSFÜHRER

Dank diverser Preissenkungen werden unsere Selbstbau-PCs diesen Monat etwas günstiger, an der Hardware ändert sich aber noch nichts. Erst wenn neue Grafikkarten (frühestens Mitte des Jahres) erscheinen, werden wieder größere Umbauten fällig.

Legende

NEU	Markiert Neuzugänge.
UPDATE	Kennzeichnet Preis- oder Positionsänderungen.
bit.ly	Über die bit.ly-Links kommen Sie direkt zum Test- oder Preisvergleich des Produkts auf GameStar.de

Auf DVD: Browser-Plug-In GameStar-Sparberater

Mehr Bestenlisten unter GameStar.de/hardware/bestenlisten

Alle Hardware-Tests unter GameStar.de/hardware/tests

Die besten Selbstbau-Spielerechner



500-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel AM3+	
AMD FX 6300 Boxed	100 €
Prozessorkühler	
beim Prozessor mitgeliefert	0 €
Mainboard Sockel AM3	
MSI 970A-G43	70 €
Arbeitsspeicher (DDR3-1600)	
Kingston HyperX Savage 8,0 GByte Kit	45 €
Grafikkarte (2,0 GByte VRAM) UPDATE	
EVGA Geforce GTX 950 SC	165 €
Festplatte	
Western Digital WD Blue 1,0 TByte	50 €
SSD	
keine	0 €
Gehäuse	
Bitfenix Neos	40 €
Netzteil	
be Quiet! System Power 7 450 Watt	55 €
GESAMTPREIS	**525 €**
Schnelle SSD	**+50 €**
OCZ Trion 100 120 GByte	50 €
Grafikkarte mit mehr VRAM	**+30 €**
XFX R9 380 Black Edition	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



800-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel 1150 UPDATE	
Intel Core i5 4460 Boxed	170 €
Prozessorkühler	
EKL Alpenföhn Brocken Eco	35 €
Mainboard Sockel 1150	
Asus H97 Plus	100 €
Arbeitsspeicher (DDR3-1600)	
Kingston HyperX Savage 8,0 GByte Kit	45 €
Grafikkarte (4,0 GByte VRAM)	
Sapphire Radeon R9 380X Nitro	235 €
Festplatte	
Western Digital WD Blue 1,0 TByte	50 €
SSD UPDATE	
OCZ Trion 100 120 GByte	45 €
Gehäuse	
Fractal Design Core 2500	55 €
Netzteil	
S. Flower Golden Green HX 450 Watt	65 €
GESAMTPREIS	**800 €**
Schnellerer Prozessor	**+60 €**
Intel Core i5 4690K	240 €
Größere SSD	**+20 €**
Crucial BX 200 240 GByte	70 €

Fazit Schneller Spielerechner mit überragendem Preis-Leistungs-Verhältnis, mit dem Sie bestens gewappnet sind für aktuelle und zukünftige Spiele.

Preis/Leistung Sehr gut



1.000-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel 1151	
Intel Core i5 6500	200 €
Prozessorkühler	
Thermalright Macho 120 Rev. A	40 €
Mainboard Sockel 1151 UPDATE	
Gigabyte GA-Z170-HD3P	110 €
Arbeitsspeicher (DDR4-2666)	
Kingston HyperX Fury 8,0 GByte Kit	60 €
Grafikkarte (4,0 GByte VRAM) UPDATE	
Gainward GTX 970 Phantom	320 €
Festplatte	
Western Digital WD Blue 1,0 TByte	50 €
SSD	
Samsung SSD 850 Evo 250 GByte	80 €
Gehäuse	
Corsair Carbide Series 300R	80 €
Netzteil	
be Quiet! Straight Power 10 500 Watt	90 €
GESAMTPREIS	**1.030 €**
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 380X	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

Sapphire Radeon R9 380X Nitro UPDATE
▸ 240 € ▸ online ▸ bit.ly/1T763yJ
sehr schnell, sehr leise/ Radeon R9 380X / 4,0 GByte

EVGA Geforce GTX 960 FTW
▸ 230 € ▸ online ▸ bit.ly/1KFcszJ
sehr schnell, sehr leise / Geforce GTX 960 / 4,0 GByte

MSI Radeon R9 380 Gaming 2G
▸ 200 € ▸ – ▸ bit.ly/1XigiAJ
schnell, leise / Radeon R9 380 / 2,0 GByte

Asus Geforce GTX 950 Strix
▸ 170 € ▸ online ▸ bit.ly/1PCt4oG
schnell, sehr leise / Geforce GTX 950 / 2,0 GByte

Sapphire Radeon R7 370 Nitro
▸ 135 € ▸ online ▸ bit.ly/1SfOm0N
schnell, leise / Radeon R9 370 / 2,0 GByte



GRAFIKKARTEN
AB 250 EURO

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Sapphire Radeon R9 Fury Nitro UPDATE
▸ 540 € ▸ online ▸ bit.ly/1RpeeGC
extrem schnell, sehr leise / Radeon R9 Fury / 4,0 GByte (HBM)

Palit GTX 980 Super JetStream UPDATE
▸ 505 € ▸ online ▸ bit.ly/1Qr86Ja
extrem schnell, stark übertaktet, sehr leise / GTX 980 / 4,0 GByte

MSI R9 390X Gaming 8G UPDATE
▸ 420 € ▸ – ▸ bit.ly/1LAgp2N
extrem schnell, flüsterleise / Radeon R9 390X / 8,0 GByte

Asus Radeon R9 390 Strix UPDATE
▸ 330 € ▸ – ▸ bit.ly/1Rpf7it
sehr schnell, leise / Radeon R9 390 / 8,0 GByte

MSI GTX 970 Gaming 4G UPDATE
▸ 335 € ▸ 11/14 ▸ bit.ly/1Gp75fU
sehr schnell, übertaktet, flüsterleise / GTX 970 / 4,0 GByte



PROZESSOREN

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

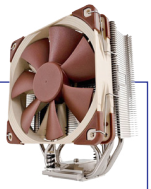
Intel Core i7 6700K UPDATE
▸ 340€ ▸ online ▸ bit.ly/1Ncigzr
4 Kerne / 4,0 – 4,4 GHz / Hyperthreading / freier Multi / S1151

Intel Xeon E3 1231 v3 UPDATE
▸ 255 € ▸ – ▸ bit.ly/1AkkbZD
4 Kerne / 3,4 – 3,8 GHz / Hyperthreading / S1150

Intel Core i5 6600K
▸ 240 € ▸ online ▸ bit.ly/1YfP1k2
4 Kerne / 3,5 – 3,9 GHz / freier Multi / S1151

Intel Core i5 6500
▸ 200 € ▸ – ▸ bit.ly/1LAlvMr
4 Kerne / 3,3 – 3,7 GHz / S1150

AMD FX 6300
▸ 100 € ▸ online ▸ bit.ly/12yzjYz
3 Dual-Core-Module / 3,5 – 4,1 GHz / freier Multi / AM3+



CPU-KÜHLER

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Noctua NH-U12S
▸ 60 € ▸ – ▸ bit.ly/1Msl1g8
hochwertig verarbeitet, hohe Kühlleistung, leise

Scythe Mugen Max
▸ 40 € ▸ – ▸ bit.ly/1IEZPQQ
leistungsstark, 140-Millimeter-Lüfter, leise, groß

Thermalright Macho 120 Rev. A
▸ 40 € ▸ – ▸ bit.ly/1Oh8k9e
viele Heatpipes, Alu-Lamellen, leise

EKL Brocken Eco
▸ 35 € ▸ – ▸ bit.ly/1KoF61h
günstig, kompakt, gute Kühlleistung, laufruhig

Arctic Cooling Freezer 13
▸ 25 € ▸ – ▸ 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 UPDATE
▸ 50 € ▸ 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
▸ 30 € ▸ – ▸ 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 UPDATE
▸ 75 € ▸ online ▸ bit.ly/1BnWII
Optisch 12.000 dpi, Gewichte, Profile, nur rechte Hände

Razer Deathadder Chroma UPDATE
▸ 70 € ▸ online ▸ bit.ly/1wHEkfd
Optisch 10.000 dpi, RGB-Beleuchtung, nur rechte Hände

Roccat Kone Pure Optical
▸ 50 € ▸ – ▸ bit.ly/1IlHYsp
Optisch 4.000 dpi, Profile, RGB-Beleuchtung, nur rechte Hände

Logitech G602 Wireless
▸ 55 € ▸ – ▸ bit.ly/12C2VEt
Optisch 2.500 dpi, Funk, lange Akkulaufzeit, nur rechte Hände

Zowie FK1
▸ 55 € ▸ – ▸ bit.ly/1W4SH6c
Optisch 3.200 dpi, gute Verarbeitung, beide Hände



TASTATUREN

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Corsair Vengeance K70
▸ 150 € ▸ – ▸ 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
▸ 50 € ▸ online ▸ bit.ly/1yZVfbJ
Rubberdome, Profile, Makros, keine Multimedia-Tasten

Sharkoon Skiller Pro
▸ 35 € ▸ – ▸ bit.ly/12VwZdT
Rubberdome, Makros, Beleuchtung, Multimedia-Tasten



HEADSETS

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

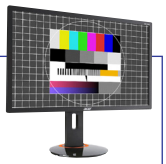
QPAD QH-85 Pro Gaming
▸ 90 € ▸ 04/13 ▸ bit.ly/1DIY2QH
Stereo, wie Kingston HyperX Cloud, aber offene Bauweise

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
▸ 25 € ▸ online ▸ bit.ly/1snEp0v
Stereo, offen, solider Klang und Tragekomfort pro Euro



MONITORE

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Acer XB270HU
▸ 700 € ▸ online ▸ bit.ly/1OyVCSp
27 Zoll / 2560x1440 / 144 Hz / IPS-Panel / G-Sync

ASUS MG279Q
▸ 600 € ▸ – ▸ bit.ly/1MebF5H
27 Zoll / 2560x1440 / 144 Hz / IPS-Panel / FreeSync

Eizo Foris FS2434
▸ 320 € ▸ 01/15 ▸ bit.ly/1GhdxaH
24 Zoll / 1920x1080 / 60 Hz / IPS-Panel

AOC g2460Fq
▸ 240 € ▸ – ▸ bit.ly/1NzFzmB
24 Zoll / 1920x1080 / 144 Hz / TN-Panel

Iiyama ProLite X2483HSU
▸ 165 € ▸ – ▸ bit.ly/1Oh9MZI
24 Zoll / 1920x1080 / 60 Hz / MVA-Panel



SSDS

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Samsung SSD 850 Pro
▸ 220 € ▸ 09/14 ▸ bit.ly/1vUWckM
SATA3 / 512 GByte / Wartungs-, Klon-Tool /10 Jahre Garantie

SanDisk Ultra II
▸ 135 € ▸ – ▸ bit.ly/1wjKRt8
SATA3 / 480 GByte / 3 Jahre Garantie

Samsung SSD 850 Evo
▸ 80 € ▸ online ▸ bit.ly/1GhnNQ2
SATA3 / 250 GByte / Wartungs-, Klon-Tool / 5 Jahre Garantie

Crucial BX200
▸ 65 € ▸ – ▸ bit.ly/1LAj5gL
SATA3 / 240 GByte / 3 Jahre Garantie

OCZ Trion 100 UPDATE
▸ 45 € ▸ – ▸ 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 UPDATE
▸ 70 € ▸ 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 Webedia Gaming 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



THE TRUMP$TER

MAKE TEMERIA GREAT AGAIN

Foto: Michael Vadon

Die GameStar-Ausgabe 06/2016 erscheint am 18.5.2016.









1 Doom TEST

Monster auf dem Mars metzeln? Natürlich! Mit großer Freude! Hoffentlich, denn wir testen id Softwares neues Doom.

2 Große Spieleserie, Teil X PREVIEW

Im Mai wird eine große Katze aus dem Sack gelassen, wir sind dabei und berichten von unseren ersten Eindrücken.

3 Battlefleet Gothic: Armada TEST

Weltraum-Echtzeitstrategie mit gigantischen Schlachtschiffen und Warhammer-40K-Bonus. Klingt hervorragend!

4 Die Geschichte der Rundenstrategie, Teil 1 REPORT

GameStar begibt sich auf detaillierte Spurensuche bei den Genrepionieren der Siebziger- und Achtzigerjahre.

webedia. GAMING WITH PASSION GameStar

IMPRESSUM

Verlag	Webedia Gaming 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: 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)
Adresse	Webedia Gaming GmbH Ridlerstraße 55 • 80339 München Tel.: 089 / 244 136 600
Druck und Beilagen	Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf, Cinram GmbH

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, Reiner Hauser, Mirco Kämpfer, Stefan Köhler, Ann-Kathrin Kuhls, Michael Obermeier, Jan Purrucker, Nils Raettig, Johannes Rohe, Stefan Seiler, Kai Schmidt, Sebastian Stange, Jürgen Stöffel, Tobias Veltin
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, Thorsten Küchler, Heinrich Lenhardt, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Jérémy Satin, Elena Schulz, Maurice Weber
Fotos	Uwe Miethe, Petra Schmitz (Pressematerial ausgenommen), www.fotolia.de
Einsendungen	Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datensystemen ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.
Haftung	Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virenscanner zu prüfen.

ABO SERVICE

Service	Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH Postfach 810580, 70522 Stuttgart Telefon: 0711/72 52 -275, Fax: -377 Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15 E-Mail: kundenservice@gamestar.de
Jetzt bestellen	www.gamestar.de/shop XL-Version (2 DVDs): Inland: 77,– € (Studenten: 69,– €) Österreich und sonstiges Ausland: 89,– € (Studenten: 79,– €) Schweiz: 129,– SFR (Studenten: 109,– SFR) Preise jeweils inklusive Versand. Preise und Versand in Nicht-EU-Länder auf Anfrage. Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).
Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten	Postbank Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70, IBAN: DE43 6001 0070 0000 3117 04, BIC: PBNKDEFF
Vertrieb Handelsauflage	MZV GmbH & Co. KG Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113 E-Mail: info@mzv.de Web: www.mzv.de
ISSN-Nummern	DVD XL: ISSN 2193-4894, DVD: ISSN 1610-6547, Magazin: ISSN 1610-6520, PDF: ISSN 2193-4886
Erscheinungsweise:	GameStar erscheint monatlich.

ANZEIGEN

Anzeigen GameStar	Anschrift der Redaktion
Ansprechpartner	Ralf Sattelberger (ltd.) (-730), Daniel Schellmann (-732), Susanne Schreiner (-733), Pia Aschenbrenner (-750), Laura Zwanziger (-751), Moritz Kaiser (-734), Oliver Thomas (-754)
Anzeigenpreise	Es gilt stets die Preisliste unter www.webedia-group.de
Zahlungsmöglichkeiten	Deutsche Bank München, Konto-Nr. 668 868 300, BLZ 700 700 10, IBAN: DE29 7007 0010 0613 3235 00, BIC: DEUTDEMMXXX
Erfüllungsort, Gerichtsstand	München

GameStar gibt's auch für unterwegs:



Die GameStar News App fürs iPhone und Android mit top-aktuellen News, Test-Artikel, Preisvergleich u.v.m.

Werbefrei mit GameStar Plus

GameStar und alle Sonderhefte auf allen Tablets und Smartphones mit iOS oder Android

Lesen Sie die digitale GameStar schon einige Tage vor offiziellem Erscheinungstermin



In unserem Medienhaus erscheinen auch diese Magazine:

GAMEPRO www.gamepro.de

GameStar BLACK

making games www.makinggames.biz

noblechairs

EPIC SERIES

Echtleder Gaming Chairs der Luxusklasse

Die noblechairs EPIC Echtleder-Gaming-Stühle sind die royalen Luxussessel schlechthin. Überzogen mit kostbarem Echtlederbezug über den gesamten Sitz- und Kontaktbereich, stellt dieses Modell die erste Generation von Gaming Chairs dar, welche aus den edelsten Materialien gefertigt wurde. Im Lendenbereich und auf der Sitzfläche ist das delikate Bezugsmaterial mit einem Diamantmuster bestickt, dessen filigrane Erhebungen Lufträume erzeugen und so zusätzlich zur optimalen Belüftung beitragen – auch im Hochsommer.

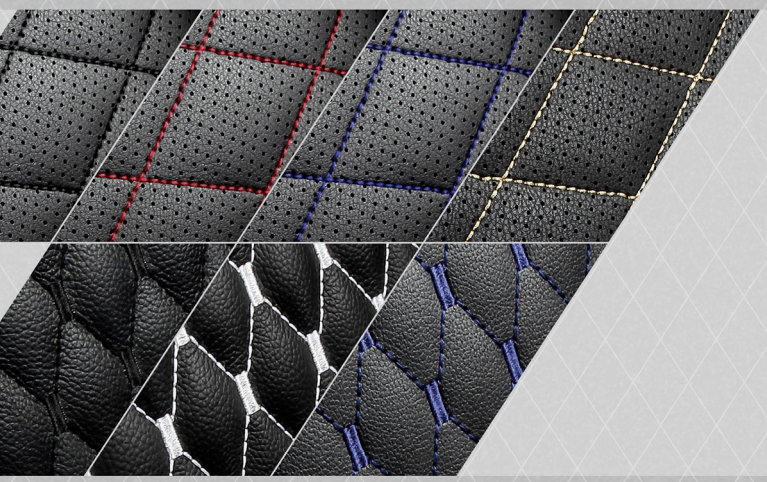


- 1,7 mm starkes Rindsleder, extrem präzise verarbeitet durch Hightech-Industrie-Stickmaschinen
- Ergonomisch geformte Polsterung aus verformungsresistentem Kaltschaum, dessen hohe Dichte von 55% dafür sorgt, dass ein noblechair auch nach längerer Benutzung und bei höherem Körpergewicht formstabil bleibt und sich augenblicklich der Sitzposition anpasst.
- Hochentwickelte Wippmechanik, Gasdruckfeder der Sicherheitsstufe 4, verstellbare 4D-Armlehnen, Ø 60 mm Rollen mit Polyurethan-Überzug für maximale Laufruhe
- Zwei farblich passende Kissen inklusive

EXKLUSIV ERHÄLTLICH BEI CASEKING.DE/NOBLE

WELTWEIT ERSTER GAMING-CHAIR MIT ECHTEM LEDER!

AUCH ERHÄLTLICH IN HOCHWERTIGEN PU-KUNSTLEDER-VARIATIONEN



ABOUT US

Die Marke noblechairs wurde im Jahr 2015 gegründet. Unsere Vision ist es, das Erleben von Komfort, Ergonomie, aber auch Ästhetik am Computerschreibtisch zu revolutionieren. Als Hersteller des weltweit ersten Echtleder-Gaming-Chairs untermauern wir unseren Anspruch, unseren Kunden nur das Beste vom Besten anzubieten. noblechairs Stühle bestechen durch die Verwendung von exklusiven High-End Cover-Materialien und extrem langlebiger und stabiler Bauteile. Unsere Bürostühle werden in Deutschland designed und sind inspiriert durch das Interior-Design von Supersportwagen.

WWW.NOBLECHAIRS.COM
INFO@NOBLECHAIRS.COM

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

NUR BEI 1&1!

Virtual Reality Brille zu jedem SAMSUNG Galaxy S7!

SAMSUNG
Galaxy S7



1&1 ALL-NET-FLAT

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

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

SAMSUNG Gear VR



Kostenlos dazu bis 30. April!

Internet made in Germany

Expertenrat? Jederzeit: 1 ANRUF GENÜGT

In Ruhe ausprobieren: 1 MONAT TESTEN

Defekt? Morgen neu! 1 TAG AUSTAUSCH VOR ORT

02602/9696

1&1

1und1.de

*24 Monate Vertragslaufzeit. Einmaliger Bereitstellungspreis 29,90 €, keine Versandkosten. Auf Wunsch mit Smartphone für 10,– € mehr pro Monat, ggf. zzgl. einmaligem Gerätepreis (Höhe geräteabhängig). Lieferung im April 2016. Tarifpreis im E-Netz. Preise inkl. MwSt. Weitere Tarife ohne einmaligen Gerätepreis (Smartphone für 0,– €), sowie in D-Netz Qualität verfügbar. 1&1 Telecom GmbH, Elgendorfer Straße 57, 56410 Montabaur