



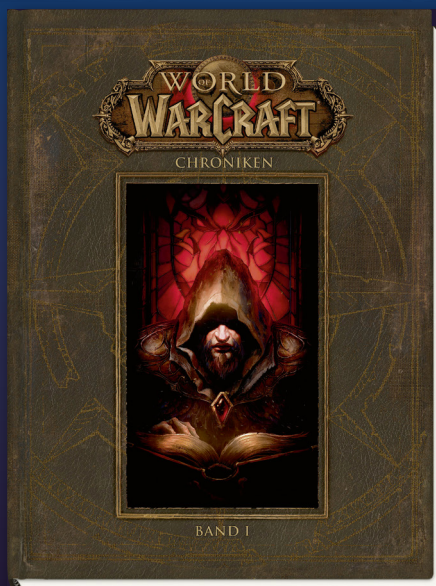
Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

JULI 07/2016



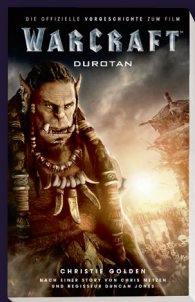
Geballtes World of Warcraft-Wissen!



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 heute sind. Wunderschön illustriert mit Original-Artworks und detaillierten Karten, ist dieser Band der *World of Warcraft-Chroniken* 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.

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

Außerdem neue Romane:



WARCRAFT: Durotan
Die offizielle Vorgeschichte zum Film
ISBN 978-3-8332-3266-4



WARCRAFT
Der offizielle Roman zum Film
ISBN 978-3-8332-3267-1



WORLD OF WARCRAFT: Illidan
Der Roman zur neuen WoW-Erweiterung LEGION
ISBN 978-3-8332-3265-7

Im Buchhandel erhältlich

panini BOOKS
www.paninicomics.de

DIE OFFIZIELLEN BÜCHER
ZUR TV-SERIE!



ARROW: HELDEN UND SCHURKEN
176 Seiten, Hardcover, € 29,99 (D)
ISBN 978-3-8332-3270-1

Der vorliegende Bildband ist ein umfassender Leitfaden zu den Charakteren der Hit-TV-Serie ARROW von Warner Bros. Ihre Geschichten, ihre Alter Egos, mit entsprechenden Referenzen zu ihren jeweiligen Vorbildern in den actiongeladenen Comics von DC. Das ultimative Nachschlagewerk für alle Fans des grünmaskierten Crimefighters.



In Vorbereitung:
ARROW: VERGELTUNG
416 Seiten, Roman, € 14,99 (D)
ISBN 978-3-8332-3269-5
Ab August, auch als E-Book erhältlich

IM BUCHHANDEL
ERHÄLTlich!

panini BOOKS
www.paninicomics.de

DVD Inhalt 07/2016

PROGRAMME / DATEN / VIDEOS

PREVIEWS

Civilization 6

Ersteindruck:

World of Warcraft: Legion

TESTS

Doom

The Witcher 3: Blood and Wine

Total War: Warhammer

Overwatch

Ersteindruck:

Hearts of Iron 4



Eine DVD-Hülle zum Ausdrucken finden Sie auf www.gamestar.de/dvdhuelle072016.

Achtung: Für die Aktivierung der Vollversion benötigen Sie ein kostenloses Kalypso-Konto sowie ein kostenloses Steam-Konto.

Die Codes für die Vollversion finden Sie auf der DVD.

SPECIALS

Rückblick 07/06

Klartext: Alte Spielemarken

Klartext: Call of Duty vs. Battlefield

Klartext:

Mikrotransaktionen in Overwatch

Klartext: Vorverurteilende

Userkommentare zu Dawn of War

Legendär schlecht:

Limbo of the Lost

Steam-Analyse

VOLLVERSION



VOLLVERSION

ANNA EXTENDED EDITION

Anna ist ein Horror-Adventure, das in den Alpen spielt. Auf den ersten Blick scheint der Spieler allein auf einer Hütte zu sein, doch bald stellt er fest, dass nichts so ist, wie es scheint. Die »Extended Edition« enthält zusätzliche Puzzles, neue Enden und grafische Verbesserungen.

DVD-HIGHLIGHTS



PREVIEW-VIDEO

WORLD OF WARCRAFT LEGION

Die Brennende Legion muss aufgehalten werden. Wir unternehmen die ersten Schritte zur Verteidigung Azeroths.



TEST-VIDEO

OVERWATCH

Im Test-Video prüfen wir, ob Blizzards Helden-Shooter wirklich so heldenhaft ist, wie er tut.



SPECIAL

RÜCKBLICK 07/06

Ghost Recon: Advanced Warfighter, Hitman: Blood Money, Heroes of Might & Magic 5 und Darkstar One.

DVD XL-Inhalt 07/2016

PROGRAMME / DATEN / VIDEOS

HD-PREVIEWS

Ersteindruck: Civilization 6

Was ist ... Ruiner?

Was ist ... Offworld Trading Company?

HD-TEST

Fallout 4: Far Harbor

HD-SPECIALS

Dein Lieblingsspiel:

Raceroom Racing

Dein Lieblingsspiel:

Digital Combat Simulator

Dein Lieblingsspiel: Mount & Blade

Die Zwerge:

Entwickler-Walkthrough

Talk:

Endlich eine Minecraft-Wertung

Ludonarrative Dissonanz, Teil 2



WINGS! REMASTERED EDITION

Wings! Remastered Edition ist eine zeitgemäße Neuauflage des Amiga-Klassikers Wings! (1990). Der Spieler schlüpft in die Rolle eines alliierten Kampfpiloten im Ersten Weltkrieg, der Jagd auf deutsche Flieger und sogar Zeppeline macht. Dabei versteht sich das per Kickstarter finanzierte Wings! nicht unbedingt als Flugsimulation: Der Schwerpunkt des Spiels liegt auf leicht zugänglicher Flieger-Aktion mit 230 Missionen, die allesamt aus dem Original übernommen wurden.

VOLLVERSION



Achtung: Für die Aktivierung der Vollversion benötigen Sie ein kostenloses Steam-Konto.

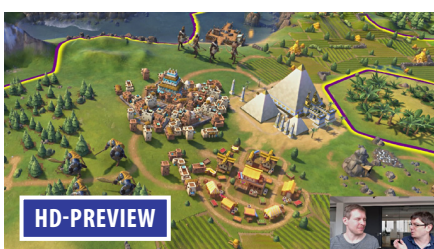
Den Code für die Vollversion finden Sie auf der DVD.



VOLLVERSION

Videos in der Tablet-App

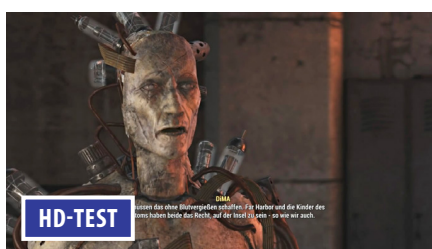
Leser unserer Tablet-Ausgaben finden die Videos ab sofort alle vereint auf der praktischen Videowall. Diese Übersicht erreichen Sie über den Play-Button (siehe Screenshot), enthalten sind alle Videos der jeweiligen GameStar XL-Ausgabe.



HD-PREVIEW

ERSTEINDRUCK: CIVILIZATION 6

Wir nehmen Civilization 6 unter die Lupe: Wie wirkt sich die Comicgrafik auf das Spielerlebnis aus?



HD-TEST

FALLOUT 4: FAR HARBOR

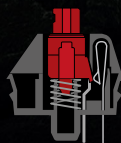
Der bisher umfangreichste DLC zu Fallout 4 im Test: Wieviel Abenteuer gibt's bei Bethesda fürs Geld?




PRÄZISIONSWERKZEUG!

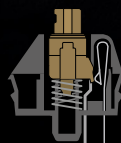
Für Gaming-Profis: Die mechanische Gaming-Tastatur Sharkoon SHARK ZONE MK80 RGB bietet neben der brillanten Beleuchtung auch höchste Individualität. Dank der hochwertigen Schalter aus dem Hause Kailh haben professionelle Gamer entscheidende Vorteile. Die technischen Details der MK80 können ebenso überzeugen: N-Key-Rollover, On-The-Fly-Makroaufnahme, Gaming-Modus, bis zu fünf Spiel-Profile, Onboard-Speicher, integrierter Media-Hub mit Audio- und USB-Anschlussmöglichkeiten sowie eine Polling-Rate von 1.000 Hz.

Die Gaming-Software lässt ebenfalls keine Wünsche übrig. Neben der vielfältig anpassbaren LED-Beleuchtung jeder einzelnen Taste lassen sich zudem Makros programmieren, individuelle Spiel-Profile anlegen sowie Verknüpfungen mit bevorzugten Anwendungen erstellen.



MK80 RGB Red

Schaltercharakteristik: Linear
Umschaltpunkt: Nicht spürbar
Klickpunkt: Nicht spürbar



MK80 RGB Brown

Schaltercharakteristik: Takt
Umschaltpunkt: Spürbar
Klickpunkt: Nicht spürbar

WEITERE INFOS:



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

www.sharkoon.de



Michael Graf, Chefredaktion

EDITORIAL

Die Rückkehr der Lieblingsschokolade

Einige Spiele sind wie meine Lieblings-Schokoladensorte: Ich sollte sie nicht in Reichweite haben, denn mit der Selbstkontrolle ist es dann nicht weit her.« Das schrieb Heinrich Lenhardt einst in der PC Player über Civilization 2 – vor über 20 Jahren. Und es stimmt bis heute. Denn die Civilization-Serie mag zwar gerade ihren 25. Geburtstag feiern – aber alt? Nein, alt ist sie nie geworden. Im Gegenteil, das 2010 erschienene Civilization 5 ist das erfolgreichste von allen, laut Steamspy besitzen es fast neun Millionen Menschen. Nun kommt endlich Civilization 6, bei dem sich erneut die Gretchenfrage stellt: Was will der Entwickler Firaxis noch groß ändern? Die Menschheitsgeschichte ist eben die Menschheitsgeschichte. Sollte man denken. Doch der neue Chefdesigner Ed Beach hat nicht nur die Ärmel hoch-, sondern auch vieles umgekrempelt. Was hinter den Neuerungen steckt, und warum wir's kaum erwarten können, nach einer 60-Runden-Demo weiterzusiedeln, das berichten wir in unserer Titelstory zu Civ 6. Die stammt übrigens von Heinrich Lenhardt. Wenn schon Tradition, dann richtig.

Alles Gute, Civilization!

Und wenn schon feiern, dann ebenfalls richtig: Zum 25. Civilization-Jubiläum veröffentlichen wir ein GameStar-Sonderheft, in dem wir der Serie auf 148 Seiten huldigen und beispielsweise

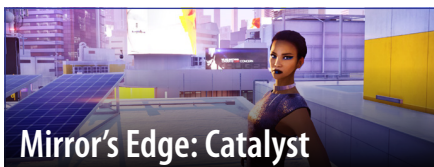
das Community Patch Project vorstellen, eine Mod, die Civilization 5 teils komplett umkrempelt – wer sagt denn, das dürfe nur Ed Beach? Dazu gibt's Guides, Multiplayertaktiken, generell alles zur Faszination von Civilization und ein Poster! Am Kiosk ist die Sonderausgabe ab dem 15. Juli erhältlich, außerdem lässt sie sich schon jetzt unter gamestar.de/civ vorbestellen.

Tests vs. alles andere

Heftmachen könnte so einfach sein: Nach vier Wochen drucken wie einfach alle angesammelten Tests aus, leimen sie zusammen und stellen das Ganze an den Kiosk. So machen wir's aber nicht. Denn wir wollen eben nicht nur Test an Test reihen, sondern das schönste Hobby der Welt in all seiner Vielfalt abbilden: mit Reportagen, Retro-Artikeln, Kolumnen, Previews (Watch Dogs 2!) und auch mal einer Filmkritik zu Warcraft: The Beginning. Manch älterer Test schafft es deshalb nicht ins Heft – etwa der von Homefront: The Revolution. Dieses Schicksal teilt auch manch neuer Test, wenn das Testmuster zu spät eintrifft und die Ausgabe bereits voll ist – so geschehen bei Mirror's Edge: Catalyst und Sherlock Holmes: The Devil's Daughter. Weil wir Ihnen diese drei Tests aber nicht vorenthalten wollen, fassen wir unsere Urteile an dieser Stelle kompakt zusammen.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

Michael Graf



Mirror's Edge: Catalyst

Das neue Mirror's Edge lässt uns durch eine offene Stadt klettern und springen, was sich wieder herrlich flüssig anfühlt. Die Story wird sogar besser erzählt als im ersten Teil. Bei den spielerischen Neuerrungen hat sich Dice jedoch verrannt: Sammelaufgaben und aufgesetzte Talentbäume passen nicht zum Spiel und wirken wie aus der Fibel für 08/15-Open-World-Titel. Da hätte Dice lieber das Parkour-Gefühl weiter verfeinern sollen. Einzigartig ist Catalyst dennoch.



Sherlock Holmes: The Devil's Daughter

Nach dem herausragenden Vorgänger Crimes and Punishments lässt der Entwickler Frogwares den Meisterdetektiv diesmal quasi das Ableben seiner eigenen Spieleserie untersuchen. Denn wie Sherlock am Reichenbachfall macht The Devil's Daughter einen Schritt in die falsche Richtung. Zwar gibt's auch einige gelungene Ermittlerrätsel, vor allem aber nervtötende Quick-Time-Events, eine unlogische Story, lahme Fälle und hölzerne Dialoge. Das hat Sherlock nicht verdient!



Homefront: The Revolution

Auch im zweiten Homefront bekämpfen wir als US-Guerillero nordkoreanische Besatzer, was der Shooter sehr stimmungsvoll inszeniert. Auch der Mix aus Erkunden und Schleichen weiß zu gefallen. Nur fertig ist er nicht. Denn Homefront fehlt nicht nur Fein-, sondern sogar Grobschliff. So strecken nervige Pflicht-Sammelaufgaben die Kampagne, und Schießereien spielen sich wegen der schlappen KI und des mangelnden Trefferfeedbacks unbefriedigend. Da wäre mehr drin gewesen.



INHALT

Civilization 6

28 Verjüngungskur zum 25. Geburtstag? Wir decken auf, was hinter der bunten Comicfassade des sechsten Teils der Rundenstrategie steckt.

Watch Dogs 2

24 Hacker in San Francisco: Die Open-World-Fortsetzung in der Preview.

GTX 1080/ GTX 1070 im Test

114 Nvidias neue Grafikkarten beweisen sich im Hardware-Testlabor.

Titelstory

- 28** Civilization 6
- 34** Nationalspieler:
Neue Staatsoberhäupter
- 35** Vier Fragen an Ed Beach
- 37** Die Spezialisten:
Landesexklusive Einheiten
- 39** Kolumne:
Faszination Civilization
- 52** Interview: Sid Meier

Rubriken

- 3** DVD-Inhalt
- 5** Editorial
- 14** Feedback
- 62** Das Team
- 129** Die Vorletzte
- 130** Impressum / Vorschau

Previews

- 20** E3 – Skyrim: Special Edition
- 20** E3 – Star Wars
- 20** E3 – Titanfall 2
- 21** E3 – Mass Effect: Andromeda
- 21** E3 – Prey
- 21** E3 – Quake Champions
- 22** E3 – Ghost Recon: Wildlands
- 23** E3 – Battlefield 1
- 24** E3 – Watch Dogs 2
- 54** Elex
- 56** Dawn of War 3
- 58** Spellforce 3
- 60** FIFA 17 vs. PES 2017

Aktuell

- 10** Rocket League
- 10** Die Gilde 3
- 10** Agents of Mayhem
- 11** Cinemaware
- 11** Wertung: The Witcher 3 –
Blood and Wine
- 11** GameStar Wootbox
- 12** Radeon RX 480
- 12** Abschaffung der Störerhaftung
- 12** Umfrage
- 13** Steam Machines
- 16** Termin-Update
- 17** Gedacht: Comicgrafik in Spielen –
Kein Kinderkram
- 18** Gezählt: Overwatch

Hardware

- 114** GTX 1080/GTX 1070 im Test
- 122** GTX 1080 übertakten
- 126** Einkaufsführer



Overwatch

66 Wie viel Spaß macht Blizzards Helden-Shooter?



Die Geschichte der Rundenstrategie, Teil 2

40 Von den Neunzigerjahren bis heute: Wie sich die Rundenstrategie entwickelte.



Elex

54 Fantasy trifft Science-Fiction: Wir haben Piranha Bytes besucht und das Rollenspiel-Großprojekt selbst ausprobiert.



Die Geschichte der Fußballspiele

62 Aus eckig wird rund: Wir beschäftigen uns mit der Evolution der Fußballspiele.

■ Tests

- 64** Genre-Charts
- 65** So werten wir
- 66** Overwatch
- 72** Battleborn
- 74** Total War: Warhammer
- 80** Hearts of Iron 4
- 86** Stellaris
- 90** Doom

■ Magazin

- 40** Die Geschichte der Rundenstrategie, Teil 2
- 70** Overwatch: Die Redaktionslieblinge
- 84** Hakenkreuze und Geolocks
- 94** Die Geschichte der Fußballspiele
- 104** Legendär schlecht: Limbo of the Lost
- 106** Kinokritik: Warcraft – The Beginning

Spiele in dieser Ausgabe

Advanced Military Commander ..	Magazin	41	Master of Magic.....	Magazin	43
Age of Wonders	Magazin	45	Master of Orion	Magazin	43
Agents of Mayhem.....	Gehört	10	Microprose Soccer.....	Magazin	96
Alpha Centauri	Magazin	45	NASL Soccer.....	Magazin	95
Battle Isle	Magazin	41	Nintendo World Cup	Magazin	97
Battleborn.....	Test	72	Overwatch.....	Test	66
Battlefield 1	Preview	23	Panzer General.....	Magazin	44
Civilization	Magazin	41	PES 2017	Preview	60
Civilization 6	Titelstory.....	28	Peter Shilton's		
Colonization.....	Magazin	43	Handball Maradona.....	Magazin	97
Dawn of War 3	Preview	56	Prey	Preview	21
Die Gilde 3	Gehört	10	Pro Evolution Soccer.....	Magazin	99
Doom.....	Test.....	90	Pro Evolution Soccer 6.....	Magazin	99
Elex	Preview.....	54	Quake Champions.....	Preview	21
Emlyn Hughes			Risiko	Magazin	40
International Soccer	Magazin	96	Rocket League.....	Gehört	10
Empire Deluxe.....	Magazin	42	Rocket League.....	Magazin	97
FIFA 16	Magazin	99	Sabre Team	Magazin	42
FIFA 17	Preview	60	Sega Soccer Slam.....	Magazin	97
FIFA 96.....	Magazin	98	Sensible Soccer.....	Magazin	97
FIFA International Soccer	Magazin	98	Sensible World of Soccer	Magazin	98
Final Fantasy Tactics	Magazin	45	Shining Force	Magazin	41
Fire Emblem	Magazin	40	Soccer	Magazin	95
Ghost Recon: Wildlands.....	Preview	22	Spaceward Ho	Magazin	42
Hearts of Iron 4	Test.....	80	Spellforce 3.....	Preview	58
Heroes of Might & Magic.....	Magazin	44	Star Wars	Preview	20
Historyline 1914-1918	Magazin	42	Stellaris	Test	86
Incubation	Magazin	45	Super Soccer.....	Magazin	97
International Soccer	Magazin	95	Tactics Ogre	Magazin	44
International Superstar Soccer... ..	Magazin	98	Tehkan World Cup	Magazin	95
International Superstar			The Elder Scrolls 5: Skyrim –		
Soccer 98.....	Magazin	99	Special Edition.....	Preview	20
Jagged Alliance	Magazin	44	The Witcher 3: Blood and Wine ..	Gehört	11
Kick Off	Magazin	96	Titanfall 2.....	Preview	20
Kick Off 2	Magazin	97	Total War: Warhammer.....	Test	74
King's Bounty.....	Magazin	40	Warlords	Magazin	40
Konami Hyper Soccer.....	Magazin	97	Watch Dogs 2	Preview	24
Libero Grande	Magazin	97	World Cup Carnival.....	Magazin	96
Limbo of the Lost.....	Magazin	104	XCOM/UFO.....	Magazin	43
Mass Effect: Andromeda.....	Preview	21			



msi

NO.1 IN GAMING



MSI X99A GAMING PRO CARBON

Das MSI® X99A GAMING PRO CARBON Motherboard bietet Spielern neueste Technologie und innovative Hardware-Eigenschaften. Audio Boost 3 und Nahimic Audio Enhancer sorgen für exzellenten Sound im Spiel, Gaming-LAN sorgt dank Priorisierung für eine hohe Bandbreite und niedrige Latenzzeiten im Spielnetzwerk. Ein Turbo M.2- und ein Turbo U.2 Anschluss mit NVMe-Technik bieten ultraschnelle Datentransfers mit bis zu 32 Gbps. Externen USB 3.1- Festplatten stehen Anschlüsse mit Typ-A und Typ-C zur Verfügung. Hohe Stabilität gewährleisten die Military Class V Komponenten sowie Steel Armor Verstärkungen von PCIe 3.0 Steckplätzen, DDR4 Slots und dem M.2-Anschluss. Nicht zuletzt überzeugt das X99A GAMING PRO CARBON durch die einzigartige Mystic Light-Ausstattung mit individueller RGB-Beleuchtung inklusive Anschluss für externe LED-Ausstattungen.



149,90

Z170A GAMING PRO CARBON

- Unterstützt Intel® Core™ / Pentium® / Celeron® Prozessoren der sechsten Generation im Sockel LGA 1151
- Unterstützt DDR4-3600+(OC) Speicher mit DDR4 Boost Leistungsschub
- USB 3.1 Gen2: 2X Schneller mit 10Gbps-Speed, Typ-A + Typ-C
- Turbo M.2 Anschluss: 32 Gb/s, unterstützt Turbo U.2
- Intel Gigabit-LAN mit LAN Protect Technik
- Audio Boost 3: Sound in Studio-Qualität
- Open Broadcaster Software: Video Aufnahme und Streaming
- Military Class 5: Qualitätskomponenten mit brandneuen Titanium-Spulen
- Click BIOS 5 mit skalierbarer High-Res-Darstellung
- Mystic Light: LED-Beleuchtung mit 16 Effekten

GKEM59



569,-

X99A GODLIKE GAMING CARBON

- Unterstützt Intel® Core™ i7 Extreme Edition Prozessoren im LGA 2011-3 Sockel
- Unterstützt Quad Channel DDR4-3400+ (OC) mit DDR4 Boost und Steel Armor
- Ultraschnelle Turbo M.2- Speicheranbindung per PCIe 3.0 (bis zu 32 Gb/s)
- Turbo U.2 Adapterkarte zum Anschluss der neusten Highspeed SSD Generation (bis zu 32 Gb/s)
- 2x USB 3.1 mit 10 Gb/s USB-Speed (1x Typ A + 1x Typ C)
- 8x USB 3.0, 10x SATA 6 Gb/s
- Audio Boost 3 Pro mit Sabre HiFi Technologie und Nahimic Sound Enhancer und 6,35 mm Audio-Anschluss
- Killer Doubleshot X3 Pro: Killer-WLAN-AC und 2x Killer-GB-LAN (bis zu 2,867 Gbps)
- 4-Wege SLI- und Crossfire-Support
- Military Class 5: Top Qualität & Stabilität
- PCIe 3.0 x16 Slots mit Steel Armor Schutz für extreme Stabilität
- Umfassende OC-Ausstattung
- OC Genie 4: Übertakten in 1 Sekunde
- Click BIOS 4: Einfaches Finetuning des Systems
- Mystic Light LED Beleuchtung
- Gaming App und Mystic Light App

GMEM35



309,-

X99A GAMING PRO CARBON

- Unterstützt Intel® Core™ i7 Extreme Edition Prozessoren im LGA 2011-3 Sockel
- Unterstützt Quad Channel DDR4-3400+ (OC) mit DDR4 Boost und Steel Armor
- Turbo M.2- Speicheranbindung per PCIe 3.0 (bis zu 32 Gb/s)
- Turbo U.2 Anschluss (bis zu 32 Gb/s)
- 2x USB 3.1 Gen2 mit 10 Gb/s USB-Speed (1x Typ-A + 1x Typ-C)
- Direct USB 3.1 Gen1 Typ-C Anschluss für Frontanschluss
- 8x USB 3.0, 10x SATA 6 Gb/s
- Audio Boost 3 mit Nahimic Sound Enhancer
- Intel-GB-LAN mit LAN-Protect-Technik
- 3-Wege SLI- und Crossfire-Support
- PCIe 3.0 x16 Slots mit Steel Armor Schutz für extreme Stabilität
- Military Class 5: Top Qualität & Stabilität
- Umfassende OC-Ausstattung
- OC Genie 4: Übertakten in 1 Sekunde
- Click BIOS 4: Einfaches Finetuning des Systems
- Mystic Light RGB-LED Beleuchtung mit 16.8 Mil. Farben
- Mystic Light Erweiterung für externe LED Leuchtmittel
- Gaming App und Mystic Light App

GMEM40





839,-

MSI GP62-2QEi58H11FD Leopard Pro

- 39,6 cm (15,6") • Full-HD LED TFT (1.920 x 1.080)
- Intel® Core™ i5-4210H (2,9 GHz)
- 8 GB DDR3L-RAM • 128 GB SSD, 1.000 GB SATA
- NVIDIA GeForce® GTX 950M 2 GB VRAM
- USB 3.0, Bluetooth 4.0 • Free DOS

PL6MA2



1.799,-

ASUS G11CB-DE006T

- PC-System • Intel® Core™ i7-6700 Prozessor (3,4 GHz) • NVIDIA GeForce® GTX 980
- 16 GB DDR4-RAM • 256-GB-SSD, 1.000-GB-SATA
- DVD-Brenner • Gigabit-LAN
- Windows® 10 64-Bit (OEM) • inkl. Steam Gutschein

S6IA3P



219,90

GIGABYTE GeForce 4GB GTX 960 OC WF2

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 960
- 1.241 MHz Chiptakt (Boost: 1.304 MHz)
- 4 GB GDDR5-RAM (7,0 GHz)
- 1.024 Shadereinheiten • DirectX 12, OpenGL 4.4
- 3x DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JEXY0A11



349,-

ASUS MG248Q

- 61 cm (24") Full HD LED-Monitor
- 1.920x1.080 Pixel • 1 ms Reaktionszeit (GtG)
- Kontrast: 100.000.000:1 (dynamisch)
- Energieeffizienz: B • Pivot-Funktion
- Helligkeit: 350 cd/m² • HDMI, DVI-D, DisplayPort, Audio • GamePlus, GameVisual

V5L078

Virtual-Reality-Brille

Die VR Brille liefert eine Auflösung von 2.160x1.200 Pixeln bei einer Bildwiederholungsrate von 90 Hz und einem 110° Sichtfeld. Setzt man sie auf, versinkt man sofort in den Virtuellen Welten.



899,-

HTC Vive

- Virtual-Reality-Brille • Auflösung: 2.160x1.200 • Bildwiederholungsrate: 90Hz
- inkl. zwei Controllern & zwei Lighthouse Basisstationen
- volle Unterstützung durch Steam VR
- Anschlüsse: USB 3.0, HDMI, Mini-DisplayPort

Q#HH00



179,90

NZXT H440 Special Edition

- Midi-Tower • Window schwarz/grün
- Einbauschächte intern: 6x 3,5" oder 2,5", 2x 2,5" • inkl. vier Lüfter • Oben: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio • Window-Kit
- für Mainboard bis ATX-Bauform

TQX40C17



59,90

Thermaltake Versa N26

- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 1x 5,25", 1x 3,5" • Einbauschächte intern: 3x 3,5"/2,5", 1x 2,5" • inkl. einem Lüfter
- Front: USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio
- Window-Kit • für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXTDG



179,90

Corsair Gaming K70 LUX RGB MX brown

- Gaming-Tastatur • Cherry MX-Brown
- Anti-Ghosting mit 104-Tasten-Rollover
- erweiterte Lichteffektsteuerung
- Makroprogrammierung • Windows-Sperstaste
- FPS/MOBA-Tastenkappensets

NTZV623



34,99

Ozone NEON 3K

- optische Lasermaus • 3.500 dpi
- 8 frei belegbare Tasten • Scrollrad
- USB-Abfragerate wählbar
- DPI einstellbar (750-3500 DPI)
- LED-Beleuchtung • 128 KB Onboard-Speicher

NMZH9C



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, EPS, EPS12V 2.92, ATX12V 2.4

TN6V2L01



129,90

Corsair VOID Wireless

- Wireless-Headset • Stereo, 7.1 Virtual Surround
- VOID Wireless Special Edition
- 2,4 GHz (USB-Dongle)
- Memory-Schaumstoff-Ohrpolster mit Mikrofaseroberfläche

KH#VC704



449,-

Samsung UE40J6250

- 101 cm (40") Full HD LED-TV
- 1.920x1.080 Pixel • 600 Hz (PQI) • Smart TV
- Energieeffizienz: A+ • Prozessor: Quad-Core
- DLNA • TV Sound Connect
- DVB-C/T2/S2-Tuner • 4x HDMI, 3x USB, WLAN

EL8U7B



279,-

DXRacer Formula Gaming Chair

- Spielsitz • aus hochwertigem Kunstleder
- Sitzbreite: 315-370mm
- Sitzhöhe (einstellbar): 465-530mm
- Gasdruckdämpfer, Kopfkissen, Lendenkissen, Wippfunktion (12°, sperrbar)

NJZDX7

ALTERNATE

bequem online

Rocket League

15 Millionen Spieler

Rocket League ist zwar mittlerweile rund ein Jahr lang erhältlich, dennoch brechen die Erfolgsmeldungen rund um das Auto-Ballsportspiel nicht ab. Wie das Wirtschaftsmagazin Forbes berichtet, hat sich der Titel vom Entwickler Psyonix bis heute mehr als fünf Millionen Mal verkauft und dem Studio Einnahmen in Höhe von 110 Millionen US-Dollar (inklusive DLC-Umsätze) beschert. Bei den Spielerzahlen wird es noch eindrucksvoller: 15 Millionen PC- und Konsolenbesitzer haben sich bereits an den rasanten Fahrzeug-Matches in den Kategorien Fußball, Basketball und Eishockey beteiligt. Die Diskrepanz zu den Verkaufszahlen erklärt sich dadurch, dass das Spiel gleich nach dem Start einen Monat lang für Abonnenten von PlayStation Plus auf der PlayStation 4 gratis erhältlich war. Das erklärt dann auch, warum 42



Per Patch wurden neue Sportarten wie Eishockey hinzu gefügt.

Prozent aller Spieler Rocket League auf der Sony-Konsole nutzen. Darüber wie es mit Rocket League weiter geht (Teil 2, noch mehr Sportarten?) gibt es momentan noch keine Informationen.

Die Gilde 3

Schlaue KI-Händler

Die Gilde 3 steckt mitten in der Entwicklung, wir konnten uns bei einem Entwicklerbesuch vom aktuellen Stand der Wirtschaftssimulation überzeugen. Die Gilde 3 spielt wieder in den Jahren von 1400 bis 1600 und wird zwölf Szenarien enthalten, darunter Prag, Hamburg und Lübeck. Das Spiel setzt maßgeblich auf die sogenannte »EHE AI«, die von Entwickler GolemLabs in Zusammenarbeit mit kanadischen Forschungsprojekten ständig weiterentwickelt wird. Mit dieser lernfähigen künstlichen Intelligenz sollen vor allem die NPC-Gegenspieler eine realistische und ernsthafte Herausforderung werden. Dabei soll die KI auf das Verhalten des Spielers reagieren und selbstständig Entscheidungen treffen. Davon ist in der von uns gesehen Version allerdings noch wenig implementiert, sodass sich



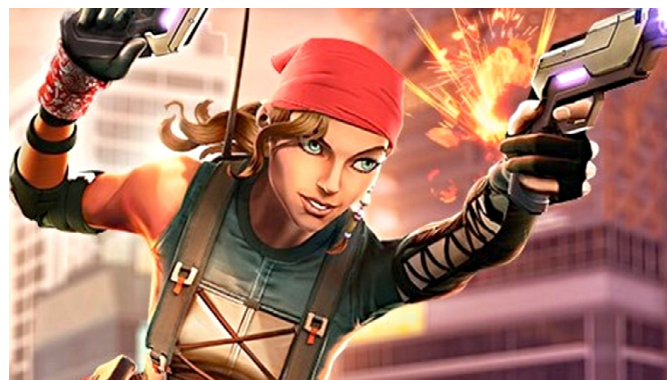
Auch in die Gilde 3 geht es darum, ein Handelsimperium aufzubauen.

noch nicht abschätzen lässt, wie gut der KI-Handel im fertigen Spiel funktionieren wird. Die Gilde 3 soll Stand jetzt noch 2016 erscheinen und richtet sich vor allem an die Fans der Vorgänger.

Agents of Mayhem

Macht kaputt!

Seit Saints Row 4 und dem durchgeknallten Addon Gat out of Hell sind schon ein paar Jahre vergangen, jetzt hat Entwickler Volition endlich einen Quasi-Nachfolger angekündigt. Agents of Mayhem soll zwar im Saints-Universum spielen und Rückbezüge auf die Serie haben, jedoch kein eigenständiges Saints Row 5 werden. Am eigentlichen Spielprinzip wird sich jedoch wenig ändern: Wieder gibt's jede Menge Action in großen, offenen Städten, begleitet von einer skurrilen Story. Statt einem einzigen Helden sind diesmal gleich drei am Start, deren Fähigkeiten sich ergänzen. Die drei sind Mitglieder der Organisation Mayhem (ein Akronym für Multinational Agency for Hunting Evil Masterminds) und jagen die bösen Menschen von Legion (League of Evil Gentlemen Intent on Obliterating Nations) unter



Die Luftpiratin Fortune kämpft für die Organisation Mayhem.

der Führung des fiesen Dr. Babylon. Agents of Mayhem soll 2017 für PC, PS4 und Xbox One erscheinen.

Kommt Cinemaware zurück?

Zum Schnäppchenpreis von nur 525.000 Euro hat der schwedische Spielentwickler Starbreeze Studios (Payday 2, Brothers) die Markenrechte an einigen alten Spieleklassikern des in den 80er-Jahren aktiven Entwicklerstudios Cinemaware aufgekauft. Das Studio war vor allem auf dem Commodore Amiga erfolgreich, ging aber im Jahr 1991 pleite. Die diversen Marken aus dem Portfolio des Unternehmens gerieten anschließend weitgehend in Vergessenheit, bis die Firma im Jahr 2000 als Cinemaware Inc. neu gegründet und schließlich 2005 an eGames Inc. verkauft wurde. Das bekannteste Spiel im Lizenzpaket dürfte Defender of the Crown sein, das 1986 erschienene Strategiespiel war zu seiner Zeit eine der aufwändigsten Produktionen auf dem Markt und setzte insbeson-

dere grafisch neue Maßstäbe. Auch die TV-Sports-Reihe sowie Rocket Ranger und It Came From the Desert gehören zum gekauften Marken-Portfolio:

- Defender of the Crown
- Wings
- The King of Chicago
- Sinbad and the Throne of the Falcon
- Lords of the Rising Sun
- Rocket Ranger
- It Came from the Desert
- It Came from the Desert II: Antheds
- SDI
- TV Sports: Basketball
- TV Sports: Baseball
- TV Sports: Boxing
- TV Sports: Football
- TV Sports: Hockey



Eine vernünftige Neuauflage von Defender of the Crown fänden wir super.

Allerdings wird Starbreeze die Marken aber wohl nicht für Reboots oder Remastered-Versionen nutzen. Stattdessen plant das Unternehmen Virtual-Reality-Umsetzungen für stationäre VR-Stationen in IMAX-Kinos und Einkaufszentren. Möglicherweise feiern über den Umweg VR aber dann doch noch ein paar der Marken ihre Rückkehr auf den PC und moderne Spielkonsolen.



The Witcher 3: Blood and Wine

Endgültige Wertung

In der letzten GameStar-Ausgabe konnten wir unter dem Vorabtest von The Witcher 3: Blood & Wine noch keine Zahl schreiben. Mittlerweile steht die Wertung fest, hier gibt's wie versprochen den Wertungskasten zum Bombast-Addon.

THE WITCHER 3 BLOOD AND WINE

- riesiges neues Gebiet mit 30 Stunden Spielzeit
- spannende Hauptstory und einflussreiche Nebenquests
- fiese neue Monster und Bosse
- mehr Einfluss auf die offene Welt
- Mutationen und Setboni

FAZIT

Blood and Wine ist eine großartige Erweiterung, die The Witcher 3 um ein riesiges Gebiet und haufenweise tolle Ideen ergänzt.



Wootbox von GameStar

Retro-Merchandise in der neuen Geekbox

Im April gab es probeweise unsere erste Wootbox, prall gefüllt mit Merchandise-Beute zum Thema Superhelden und Civil War. Aufgrund des großen Erfolges der ersten Wootbox gibt's die nächste Box jetzt schon im Juli. Welche coolen Geek-Items es in dieser Lieferung zu entdecken gibt, bleibt natürlich bis zum Versand der Beute eine Überraschung. So viel können wir jedoch jetzt schon verraten: Es gibt Items aus der Urzeit der Computer- und Videospiele sowie der Filmgeschichte. Die zweite Box enthält wieder Goodies im Wert von mehr als 40 Euro und dreht sich um Super Mario & Co. Wer Lust auf eine kultige Reise in unsere Kindheit hat, sollte diese Box mit unseren Pixel-Helden auf gar keinen Fall verpassen. Die streng limitierten neuen Wootboxen können Sie sich seit dem 1. Juni 2016 unter www.wootbox.de für nur 25,95 Euro sichern. Diese Jugend- und Kinheitserinnerungen gibt es aber nur, so lange der Vorrat



Neue Radeon-Generation

Radeon RX 480 für 199 US-Dollar

AMD hat die Radeon RX 480 offiziell als erste Grafikkarte der neuen Generation vorgestellt und erinnert dabei an das selbst im Vorfeld gemachte Versprechen, dass die Polaris-Generation zunächst aus günstigen Grafikkarten mit ausreichend Leistung für Virtual Reality bestehen sollte. Entsprechend kommt die neue Radeon RX 480 zu einer unverbindlichen Preisempfehlung von 199 US-Dollar (für das 4,0-GByte-Modell und 229 US-Dollar für 8,0 GByte). Der empfohlene Preis der neuen Grafikkarte liegt damit sogar unterhalb vieler optimistischer Erwartungen, und die Radeon RX 480 könnte bei Berücksichtigung der deutschen Mehrwertsteuer hierzulande vermutlich für 220 bis 160 Euro in den Handel kommen.

AMD hat auch einige technische Details der Radeon RX 480 verraten. Der Grafikchip

Polaris 10 bietet 36 Compute-Units und damit 2.304 Shader-Einheiten mit einer rohen Rechenleistung von laut AMD mindestens 5 TFLOPS. Der GPU-Takt der RX 480 ist noch nicht bekannt, doch bisherige Leaks (die sich nun zumindest schon teilweise als richtig herausgestellt haben) gehen von 1.280 MHz als Taktrate und einer Leistung nahe einer Radeon R9 390X beziehungsweise einer GTX 980 aus. Die TDP der Radeon RX 480 soll gleichzeitig bei 150 Watt liegen, während die R9 390X noch satte 275 Watt TDP hat. Die RX 480 verwendet keinen GDDR5X-Speicher wie die neue GeForce GTX 1080, sondern das herkömmliche GDDR5, angebunden über ein 256 Bit breites Speicherinterface. Die effektive Taktrate liegt bei 8,0 GHz wie bei der



Die Radeon RX 480 ähnelt äußerlich stark den Vorgängermodellen, soll dank 14-nm-Fertigung aber erheblich weniger Energie für die gleiche 3D-Leistung wie eine R9 390X benötigen und spürbar günstiger werden.

GTX 1070. Die Grafikkartenhersteller können RX-480-Modelle mit 4,0 und 8,0 GByte Grafikspeicher anbieten.

Offene WLANs bleiben riskant

Abschaffung der Störerhaftung

Die Betreiber offener WLANs können bislang für das Verhalten der Nutzer als sogenannte Mitstörer verantwortlich gemacht werden, beispielsweise per Abmahnung bei Urheberrechtsverstößen. Doch im März 2016 hatte der Generalanwalt des Europäischen Gerichtshofs in einer Stellungnahme erklärt, dass Betreiber eines ungesicherten WLANs nicht für Urheberrechtsverletzungen der Nutzer verantwortlich gemacht werden können. Das führte dazu, dass Vertreter von CDU, CSU und SPD bekannt gaben, dass die sogenannte Störerhaftung komplett abgeschafft werden soll. Doch der Ende Mai vorgelegte Gesetzesentwurf erfüllt laut Experten diese Ankündigung nicht. Es fehle die

wichtige Aussage, dass sich die Nicht-Verantwortlichkeit für das Handeln der Nutzer auch auf das Zivilrecht und damit auf Abmahnungen bezieht.

Der Hinweis, dass der WLAN-Anbieter nicht »zur Tragung der Abmahnkosten und der gerichtlichen Kosten im Zusammenhang mit der von einem Dritten durch die Übermittlung von Informationen begangenen Rechtsverletzung« herangezogen werden kann, befindet sich nicht im Gesetzestext, sondern nur in der Begründung für das Gesetz. Damit ist diese Aussage rechtlich nicht bindend und Abmahnungen haben weiterhin gute Erfolgsaussichten. Laut Heise.de wird aber vor dem EuGH aktuell die Recht-



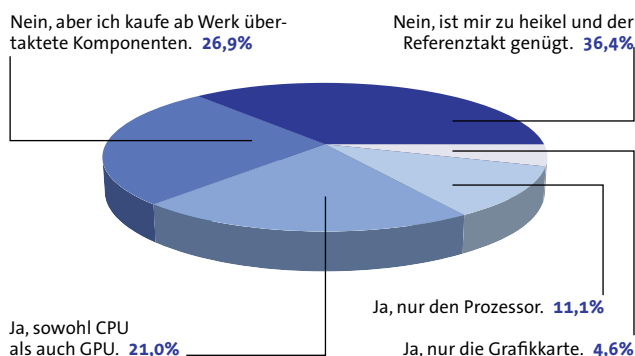
Wer sein WLAN öffentlich zugänglich macht, hat in Deutschland ein hohes Abmahnrisiko. Das sollte ein neues Gesetz eigentlich ändern, Experten bezeichnen es hingegen als Mogelpackung.

mäßigkeit der in Deutschland noch immer geltenden Störerhaftung grundsätzlich verhandelt. Es könnte also sein, dass Rechtssicherheit für private Anbieter freier WLANs auf diese Weise erreicht wird.

Umfrage

Übertakten Sie Prozessor und Grafikkarte?

Übertakten ist als Verkaufsargument für Prozessoren, Grafikkarten, Mainboards und Speicher sowie die zugehörigen Kühler ein Thema. Und laut unserer Umfrage übertakten auch etwas mehr als ein Drittel der Teilnehmer ihre Komponenten, um mehr Leistung herauszukitzeln. 4,6 Prozent beschränken sich dabei auf die Grafikkarte, während immerhin 11,1 Prozent die Prozessorgeschwindigkeit erhöhen. Wer den Takt einer Komponente erhöht, macht das in der Regel aber auch bei der anderen: 21,0 Prozent übertakten sowohl CPU als auch GPU. Insgesamt ist das Interesse selbst zu übertakten unter den Teilnehmern aber nicht sonderlich groß: 26,9 Prozent kaufen ab Werk übertaktete Komponenten samt Garantie und für 36,4 Prozent reicht die Standardleistung aus.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 2.257 Teilnehmer

Steam Machines gescheitert?

Valve hat vor einigen Tagen bekanntgegeben, dass der Steam Controller inzwischen mehr als 500.000 Mal verkauft wurde. Doch wie Ars Technica meldet, sind in dieser Zahl auch alle Steam Controller enthalten, die zum Lieferfang der Steam Machines diverser PC-Hersteller gehören. Nachdem ein Sprecher von Valve dies gegenüber der Webseite bestätigt hat, wird aus der Meldung über den Erfolg des Steam Controllers gleichzeitig ein Hinweis auf den Misserfolg der Steam Machines: Die Hersteller haben demnach innerhalb eines halben Jahres im besten Fall 500.000 Steam Machines absetzen können. Doch da auch viele Windows-Spieler für ihren vorhandenen PC einen Steam Controller (ohne Steam Machine) gekauft haben, dürfte die Anzahl der verkauften Steam Machines deutlich geringer sein.

Ars Technica erwähnt als Vergleich auch die Verkaufszahlen der PlayStation 4 und Xbox One, die schon am ersten Tag nach der Markteinführung jeweils mehr als eine Million Mal verkauft worden sind. Nach sechs Monaten stand die Xbox One bei 5,5 Millionen Verkäufen, die Playstation 4 sogar bei 10,2 Millionen. Der Versuch von Valve, mit den Steam Machines das Wohnzimmer der Spieler zu erobern, dürfte damit (zumindest vorerst) gescheitert sein, auch wenn das kostenlose und Linux-basierte Betriebssystem SteamOS auch auf herkömmlichen Spiele-PCs installiert werden kann. Angesichts des großen Erfolges von Windows 10 bei PC-Spielern, das bei den Steam-Nutzern mittlerweile Windows 7 vom Thron der Betriebssysteme gestoßen hat, dürften die Steam Machines wohl auch in Zukunft kaum erheblich mehr Interesse hervorrufen. Der Steam Controller hingegen wird durch stetigen Support und neue Features für immer mehr PC-Spieler interessant.



Während sich der Steam Controller gut verkauft und seitens Valve stetig im Funktionsumfang erweitert wird, scheinen die Steam Machines diverser Hersteller (Bild: Zotac NEN) kein Erfolg zu sein.

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.«

0,5 Sone Idle
0,6 Sone Last

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 1070 @ 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

€ 1.499,-
oder ab 55,90 €/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.«

0,3 Sone Idle
0,4 Sone Last

G-Dream Revision 7.3 Air

- Intel Core i7-6800K @ 7000 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 16GB G.Skill Ripjaws 4 DDR4-2666
- MSI X99A SLI Plus
- NVIDIA GEFORCE GTX 1070 @ 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

€ 1.899,-
oder ab 62,90 €/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.«

0,5 Sone Idle
0,9 Sone Last

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 1070 @ Ultra - silent Kühler
- 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

€ 1.249,-
oder ab 43,90 €/mtl.¹⁾

FEEDBACK



brief@gamestar.de



@GameStar_de



GameStar.de



facebook.com/GameStar.de



Titelstory: Dishonored 2



Danke für diese tolle Preview. Wenn Teil 2 wirklich so gut an den Stellschrauben verbessert wurde, dann wird das Spiel ein absoluter Toptitel werden.

TheVG



Eine der besten Previews, die ich in letzter Zeit gelesen habe. Hat mein Vorgefühl komplett geändert und in Interesse verwandelt.

pagandee



Meine anfängliche Skepsis gegenüber Dishonored 2 löst sich in Wohlgefallen auf. Gerade die coolen Fähigkeiten und die dynamischen Events wie zum Beispiel Sandstürme scheinen Dishonored 2 im Vergleich zum ersten Teil ein ganzes Stück nach vorn zu bringen.

cortez822

war eher ein Zufall, aber absolut hörens-wert. Hier wurden fast alle Genres von Computer- und Videospielen in orchesterlicher Art interpretiert. Zumindest die Gäste waren absolut begeistert. So etwas gönne ich mir auch gern mal wieder. Ich bin also absolut dafür, dass jedes Spiel seinen richtigen Soundtrack bekommen soll, aber die Komponisten sollen dafür auch ordentlich gewürdigt und entlohnt werden.

Sven C.



Ich sehe das ganz genauso und würde auch exakt das gleiche Beispiel mit Mass Effect heranziehen.

Ich habe das Spiel sogar noch einmal durchgespielt, nur um die geniale Musikunter-malung nochmal zu hören! Mass Effect 2 war ebenfalls sehr gut untermalt, auch Mass Effect 3 war dies (mit ein paar Abstrichen). Morrowind, Oblivion, Skyrim wären ebenfalls weniger imposant ohne ihren bombastischen und vor allem unverwechselbaren Soundtrack. Ich habe mich wie ein Kind gefreut, als im Dragonborn-DLC zu Skyrim auf Solstheim Musik aus Morrowind auftauchte.

Daedalus



Klasse! Endlich mal jemand, der über die Musik schreibt. Danke dafür! Ich als Berufsmusiker höre immer ganz genau bei den Spielsounds hin. Interessant ist, dass man feststellen kann, dass mit guter Musik auch meist eine gute Meinung zum Film oder zum Spiel einhergeht. Natürlich spielen da viele andere Faktoren mit rein, aber die Musik ist es schließlich, die das Züngeln an der Waage ist. Wenn beides in hoher Qualität aufeinandertrifft – gutes Gameplay und gut gesetzte Musik – ist das Ergebnis einfach herausragend und es hagelt Lob von allen Seiten. Aber Musik kann auch Schwächen im Gameplay oder bei Filmen in der Story oder schauspielerische Defizite ausgleichen. Den meisten Menschen ist das nicht bewusst, weil sie Musik nur unterschwellig wahrnehmen. Sie achten dann auf ihr Gefühl und die Reaktion des Körpers. Zum Beispiel, wenn sich die Härchen aufstellen. Eine tolle Reaktion des Körpers auf eine emotional empfundene Stelle in der Musik. Wenn das noch mit einer emotionalen Szene in einem Spiel gekoppelt wird, rasten die Leute positiv und emotional aus.

sil3nc3r

Kolumne: Das Ohr spielt mit



Vielen Dank für diese Kolumne! Was liebe ich die Musik aus der Witcher- oder der Elder-Scrolls-Reihe. Und tatsächlich geht das bei mir relativ schnell, dass die Musik eigenständig wird. Ein Lied aus der The-Witcher-Reihe (Beltaine – Bring to the Boil) ist schon seit Monaten mein Wecklied. Einfach genial. Natürlich haben mich auch andere Soundtracks begeistert. Ich möchte hier nur mal die Gothic- und Risen-Serie (Kai Rosenkranz ist ein Virtuose) oder den Soundtrack zu den Spellforce-Spielen nennen. Bei derartig gut gemachten Soundtracks kann man sich gar nicht vorstellen, dass da bei den Herstellern und Publishern noch derart geknausert wird. Wo doch die Wirkung absolut unüberhörbar ist. Tatsächlich war ich vor ein paar Monaten mit meiner Frau bei Game Music Live. Das



Dishonored 2: »Meine anfängliche Skepsis gegenüber Dishonored 2 löst sich in Wohlgefallen auf.«

Minecraft: Das verflixte siebte Jahr

www Wurde mit dem Spiel nie warm. Der Survival-Aspekt ist in kürzester Zeit kein Thema mehr, und Vanilla fehlt deutlich Spielinhalt. Mir einen Baukasten vorsetzen und zu sagen, bastle mal los, ist mir zu wenig und ich finde es sehr enttäuschend, dass nie nennenswert Content nachgeliefert wurde. Minecraft ist mehr ein einfach zu bedienender Editor als ein eigenständiges Spiel. In seiner Einfachheit ist es aber auch stark begrenzt. Hand aufs Herz: Nichts, aber auch gar nichts lässt sich mit Minecraft wirklich gut umsetzen. Es ist immer umständlich und zeitraubend. Und doch ist es umsetzbar. Kein anderes Spiel, kein anderes Programm ermöglicht einem diese schier grenzenlosen Kombinationsmöglichkeiten. Und ich bin der Überzeugung, darin liegt die Stärke von Minecraft. In allem, was es bietet, kann es nie brillieren, doch kann jeder den Editor bedienen. **happyPig**

www Über diese Wertung werden sich bestimmt viele aufregen, aber sie ist in meinen Augen absolut gerechtfertigt, wenn man nachdenkt, was für einen Einfluss Minecraft auf die Spielebranche hatte. Keiner hätte damals gedacht, dass es noch irgendwelche anderen Spielarten geben könnte als die bisherigen. Shooter, Strategie, rundenbasierte Spiele und so weiter. Ich habe bei mir zu Hause einen 24/7 Server eingerichtet, und wir spielen immer mal wieder. Die 94er Wertung ist in meinen Augen zu 100 Prozent gerechtfertigt. Trotz zahlreicher Klone wird es wohl das erfolgreichste Spiel seiner Art bleiben. **Trudler**

www Ich denke, eine 94 ist wirklich in Ordnung. Ich habe es auch eine zeitlang gespielt, weiß noch, wie die Biome eingeführt wurden und ich eine zig Kilometer lange Bahn gebaut habe, um relativ schnell da hin zu kommen, weil ich um meine Burg ja schon kilometerweit das Standardbiom erforscht hatte. Ich trauere dem Spielstand noch heute hinterher. Heute kann ich dem Spiel aber nicht mehr so viel abgewinnen. Aber die ausgegebenen Euros war es definitiv wert! **PsyPiet**

www Wirklich 94 Punkte? Finde ich persönlich zu hoch. Ja, das Spiel ist wegweisend gewesen und ja, es spielen auch heute noch verdammt viele Leute, aber genauso ist es zum Beispiel bei World of Warcraft und dem Spiel würdet ihr ja auch keine 94 Punkte geben, schon gar nicht mehr heute. Wie vielen Spielen habt ihr überhaupt schon so eine Wertung gegeben?? Versteht mich nicht falsch GameStar, ich liebe euch, aber das kann ich wirklich nicht nachvollziehen. **DJRubadub**



Minecraft: »Über diese Wertung werden sich bestimmt viele aufregen, aber sie ist in meinen Augen absolut gerechtfertigt.«

DVD

@ Da ich über die vergangenen Monate hinweg immer wieder im Leserbrief-Teil lesen musste, wie mehr oder weniger nachdrücklich die Abschaffung der DVD-Beilagen gefordert wurde, wollte ich mich deshalb zu Wort melden. Ich bin froh, wenn ich durch euch ein Spiel für meine Sammlung als wertige Beigabe zu dem tollen Heft erhalte, das ich noch nicht hatte. Nicht immer entsprechen die Spiele meinen bevorzugten Genres, aber ich begreife sie dennoch nach wie vor als bereichernden Teil der Ausgabe, gerade wenn wieder etwas dabei ist, das Lücken in meiner Spielelandschaft füllt. **Patrick Krüger**

@ Ich habe natürlich an eurer Umfrage teilgenommen. Leider fehlten da Möglichkeiten. Ich kaufe natürlich nicht ausschließlich wegen der Vollversion die XL am Kiosk. Aber trotzdem jeden Monat, um eben Vollversion und Videos sowie Demos zu erhalten. Also der Mix des Ganzen bewegt mich, die GameStar XL zu kaufen. Aber bei der Umfrage stand nur immer wieder DVD und nicht Blu-ray. Pssst, ich verrate Euch ein Geheimnis: Ich würde eine Blu-ray-Ausgabe auch kaufen, wenn sie 9,50 Euro kosten würde. **Werner Barth**

Vermischtes

@ Meine erste GameStar-Ausgabe war die 11/97er. Damals war ich 13 Jahre alt und das monatlich ins Haus flatternde Heft war meine persönliche Bibel. In den 00er/10er-Jahren gab es dann eine längere Spiele-Pause, aber nun mit Anfang 30 habe ich euch wiederentdeckt. Und ich bin so positiv überrascht, dass ich mich dazu entschlossen habe, euch meinen ersten Leserbrief zu schreiben. Ich möchte, dass ihr wisst, dass ihr meiner Meinung

nach mit der Zusammenstellung der letzten Hefte eine wirklich gute Mischung gefunden habt. GameStar liefert genau das, was ich mir heutzutage von einem Printmedium erwarte. Spieltests und Previews kann ich auch im Web lesen – aber solch liebevoll zusammengestellte (uns meistens sehr ausführliche und super bebilderte) Artikel, wie ihr sie derzeit bringt, sind einfach nur der Wahnsinn für mich. Ich möchte die geballte Ladung Nostalgie und Background-Wissen einfach nicht mehr missen und hoffe deshalb, dass euer Plan aufgeht. Das für mich Unglaubliche ist, dass ich bei euch auch Artikel komplett durchlese, die auf den ersten Blick gar nicht so in mein Beuteschema passen. Aktuelles Beispiel: Die Wing-Commander-Story. Ich habe noch nie in meinem Leben ein Weltraumspiel – geschweige denn ein Wing Commander – gespielt. Aber der Artikel schafft es, mich zurück in diese gute alte Zeit zu versetzen. Außerdem schafften es andere Artikel der letzten Monate (ebenfalls zu Themen, die mich anfänglich gar nicht so interessieren), dass ich mich mit genau diesen Spielen, Genres oder Themen auseinandersetzte. Civilization 5 steht jedenfalls seit eurem Artikel ganz oben auf meiner Wunschliste. Wenn ich die GameStar in die Hand nehme, weiß ich, dass die nächste Stunde eine tolle sein wird.

Bernd Jungfrau

@ Wieder einmal habt ihr es geschafft ein überragendes Heftcover zu kreieren. Der Artikel von Petra Schmitz über Musik in Computerspielen hat auch mich an den hervorragenden Soundtrack von Mass Effect erinnert. So wie dieser Artikel in eurem Heft, so sind manche Artikel hochinteressant, andere weniger. Was aber mehr am persönlichen Empfinden oder Geschmack liegt. Meiner Meinung nach habt ihr aber die richtige Balance gefunden, was die Aufteilung zwischen Titelstory, Previews, Tests, Magazin, Hardware usw. betrifft.

Eduard Kellermeier

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Termin
NEU	Agents of Mayhem	Open-World-Action	Volition	–	2017
	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
	Battlecry	Multiplayer-Shooter	Battlecry Studios	–	2016
UPDATE	Battlefield 1	Multiplayer-Shooter	Dice	06/16	21. Oktober 2016
	Blitzkrieg 3	Echtzeitstrategie	Nival Interactive	–	6. Mai 2016
	Call of Duty: Infinite Warfare	Ego-Shooter	Infinity Ward	–	November 2016
	Camelot Unchained	Online-Rollenspiel	City State Entertainment	03/16	2016*
	Champions of Anteria	Strategie	Bluebyte	–	14. August 2016
NEU	Civilization 6	Rundenstrategie	Firaxis	07/16	21. Oktober 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	Dawn of War 3	Echtzeitstrategie	Relic Entertainment	07/16	2016
	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 Zwerge	Rollenspiel	King Art	9/15	2016
UPDATE	Dishonored 2	Action-Adventure	Arkane Studios	06/16	11. November 2016
	Dreadnought	Action	Yager Development	08/14	2016
UPDATE	Elex	Rollenspiel	Piranha Bytes	08/15, 07/16	2017
	Everspace	Weltraum-Action	Rockfish Games	–	4. Quartal 2016
	Factorio	Aufbau-Strategie	Wube Software	–	2016*
NEU	FIFA 17	Sportspiel	EA Sports	07/16	29. September 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
UPDATE	Ghost Recon: Wildlands	Taktik-Shooter	Ubisoft Paris	08/15	7. März 2017
	H1Z1: Just Survive	Action	Sony Online Entertainment	03/15	3. Quartal 2016*
NEU	Halo Wars 2	Echtzeitstrategie	Creative Assembly	–	4. Quartal 2016
	Kingdom Come: Deliverance	Action-Rollenspiel	Warhorse Studios	03/14, 12/14, 04/16	4. Quartal 2016
	Lawbreakers	Multiplayer-Shooter	Bosskey Productions	–	2016
	Lego Worlds	Action-Adventure	Traveller's Tales	–	2016*
	Mafia 3	Open-World-Action	Hangar 13	09/15	7. Oktober 2016
	Mass Effect: Andromeda	Action-Rollenspiel	Bioware	09/14	1. Quartal 2017
	Master of Orion	Rundenstrategie	NGD Studios	08/15	2016
	Naval Action	Online-Rollenspiel	Game-Labs LLC	03/16	2016*
UPDATE	No Man's Sky	Weltraumsimulation	Hello Games	01/14, 04/16	10. August 2016
	Outlast 2	Horrorspiel	Red Barrels	–	4. Quartal 2016
UPDATE	Overkill's The Walking Dead	Ego-Shooter	Overkill Software	–	3. Quartal 2017
	Paragon	Multiplayer-Shooter	Epic Games	–	2016*
	Planet Coaster	Wirtschaftssimulation	Frontier	–	2016
NEU	Prey	Ego-Shooter	Arkane Austin	–	2017
NEU	Pro Evolution Soccer 2017	Sportspiel	Konami	07/16	September 2016
NEU	Quake Champions	Multiplayer-Shooter	id Software	–	2017
	Rising Storm 2: Vietnam	Multiplayer-Shooter	Tripwire	–	2016
	Rollercoaster Tycoon: World	Wirtschaftssimulation	Nvizzio	–	2016*
	Rust	Action	Facepunch Studios	03/14	2016
	Shadow Warrior 2	Action	Flying Wild Hog	–	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
NEU	Spellforce 3	Echtzeitstrategie	Grimlore Games	07/16	2017
	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
	System Shock 3	Action-Rollenspiel	OtherSide Entertainment	–	2017
UPDATE	Titanfall 2	Multiplayer-Shooter	Respawn	–	28. Oktober 2016
	The Culling	Multiplayer-Shooter	Xaviant	–	2017*
	The Surge	Actionspiel	Deck 13	–	2017
	The Turing Test	Puzzlespiel	Bulkhead Interactive	–	August 2016
UPDATE	Thimbleweed Park	Adventure	Ron Gilbert & Gary Winnick	–	1. Quartal 2017
	Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	inXile Entertainment	07/13, 05/14, 03/16	2016
	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
NEU	Watch Dogs 2	Open-World-Action	Ubisoft Montreal	07/16	15. November 2016
	Wreckfest (Next Car Game)	Rennspiel	Bugbear Entertainment	–	2016
	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.

KEIN KINDERKRAM

Civ 6 und Overwatch teilen einen großen Fehler. Sie sehen nicht wie ernstzunehmende Spiele aus. So jedenfalls eine verbreitete Meinung. Petra Schmitz findet Cartoon-Grafik hingegen richtig und wichtig.



Die Autorin

Petra Schmitz denkt oft an die Zeiten, als sie mit offenem Mund vor den damaligen Optikgranaten Quake 3 oder Unreal Tournament saß, um anschließend in den schnellen Matches die Grafikleistung der Spiele auf ein Minimum zu reduzieren. Weil sie möglichst viel fps haben wollte.

Als wir neulich unseren ersten Artikel zu Civilization 6 mit ersten Bildern und einem ersten Video auf GameStar.de veröffentlichten, ahnten wir schon im Vorfeld, was passieren würde. Und siehe da, unsere Ahnungen bewahrheiteten sich, gleich der vierte Kommentar lautete: »Ich bin wirklich niemand, der über Grafik meckert, aber das ist doch wohl ein klarer Rückschritt. Und das nach all den Jahren.« So ging's munter weiter. Die Grafik sei ein »Problem«, ein »totaler Downer«, 60 Euro dafür seien zu viel etc. Um diesen Beißreflex deutlich in den Kontext zu setzen: Civilization 6 nutzt im Gegensatz zu den Vorgängern knuddelige Cartoon-Grafik. Und Cartoon-Grafik verbinden viele allein schon durch die vornehmlich mit diesem Look arbeitenden Free2Play-Strategie- beziehungsweise Aufbauspiele automatisch mit »simpele«, »billig« und »Abzocke«.

Diese Wahrnehmung finde ich einerseits völlig nachvollziehbar, andererseits begann die Beziehung zwischen Strategiespielen und Cartoon-Grafik bei Weitem nicht erst mit den F2P-Titeln. Erinnert sich vielleicht noch jemand an dieses Die Siedler von 1993? Und hatte dieses Warcraft 3 von 2002 nicht auch so einen Billigheimer-Anstrich? Pfu!

Klare Formen und Farben

Okay, Scherz beiseite. Ich glaube nämlich sehr wohl, dass Firaxis die Entscheidung für den Comiclook auch unter dem Einfluss der Free2Play-Spiele getroffen hat. Der neue und serienuntypische Grafikstil könnte durchaus Menschen ansprechen, die bisher noch nie ein Civ angefasst haben. Etwa passionierte Spieler von Clash of Clans und Co., die einfach zu lesende Formen und Farben gewohnt sind. Und ja, Civ 6 sieht einfacher zu lesen aus als Teil 5, ich würde mich in den ersten Stunden damit weitaus leichter tun als mit Civilization 5.

Die optische Vereinfachung bedeutet im Umkehrschluss jedoch nicht zwingend, dass das Spiel dadurch seichter wird. Komplexität ist nicht gleichbedeutend mit verschwurbelter

oder opulenter Optik. Dass durch die – zugegebenermaßen auf den ersten Blick generisch wirkende – Cartoon-Grafik eventuell alte Serienfans abgeschreckt werden, halte ich trotz der lauten Stimmen im Internet für ein eher geringes Risiko. Wir erinnern uns an Diablo 3: Da war das Geschrei wegen des Comiclooks zu Beginn auch groß, die enormen Verkaufszahlen sprachen später aber eine völlig andere Sprache.

Alte Rechner spielen gut

Aber die Entscheidung von Entwicklern für Cartoon-Grafik liegt nicht nur bei möglichen neuen Märkten. Sie liegt auch und vor allem bei alten. Konkret: Bei jenen Menschen, die sich nicht alle paar Jahre eine neue Grafikkarte kaufen wollen, um aktuelle Spiele genießen zu können. Cartoon-Grafik ist im Vergleich zu Realismusbrettern viel, viel hardware-schonender.

Und damit verabschieden wir uns von Civilization 6, denn selbst der Vorgänger lief seinerzeit auf mehrere Jahre alten Mittelklasserechnern einwandfrei. Wenden wir uns der (ehemaligen) Königsklasse der Grafik zu, den Shootern. Und in diesem Zusammenhang schauen wir Overwatch an. Auch Overwatch muss mit Meinungsbekundungen im Dunstkreis von »Kiddiegrafik« und »Was schon so aussieht ...« leben.

Ich bin die letzte Person, die von einer Grafik à la Battlefield 1 abgeschreckt wird, im Gegenteil. Aber ich bin auch die Person, die die »Kiddiegrafik«, die Blizzard hier gezogen hat, als sehr angenehm und stilistisch rund empfindet. Und ich musste für Overwatch keine neue Grafikkarte in meinen Rechner schrauben. Das Ding läuft. Blizzards Erfolg mit all seinen Marken basiert unter anderem darauf, dass sie die Zielgruppe nicht durch hohe Hardwareanforderungen künstlich verknappen. Als Diablo 3 oder Starcraft 2 erschienen, mussten wir die Grafik nicht auf »hässlich« runterschrauben oder tief ins Portemonnaie greifen, um flüssig spielen zu können. Gleiches nun bei Overwatch.

Also auch wenn die Entscheidung für einen Comiclook in vielen Fällen schlicht eine marktgetriebene und nicht unbedingt eine

ästhetische ist: Ich bin Blizzard und anderen Studios, die ähnlich handeln, dankbar. Dankbar dafür, dass sie Besitzer älterer Rechner nicht ausklammern. Dass sie uns nicht alle zwei Jahre vor die Anschaffung neuer Hardware stellen und uns dennoch tiefe und langfristig unterhaltende Stunden schenken. Und trotzdem freue ich mich auf Battlefield 1. Weniger auf die wohl zwingende Anschaffung einer neuen Grafikkarte. Auf der die zeitlose Comic-Optik von Civ 6 oder Overwatch kein bisschen besser oder schlechter aussieht als auf meiner alten. ★



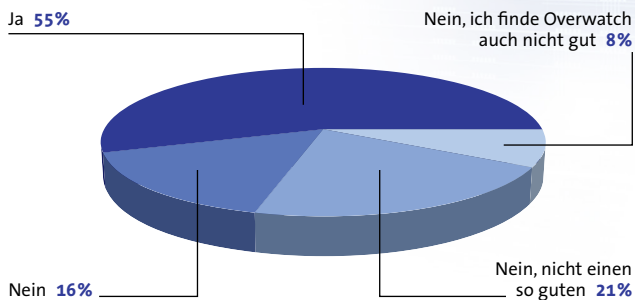
Blizzard setzt schon seit geraumer Zeit auf den Cartoon-Look. Warcraft 3 war trotz oder gerade deswegen ein Welterfolg.

Overwatch

WIR WOLLEN MEHR!

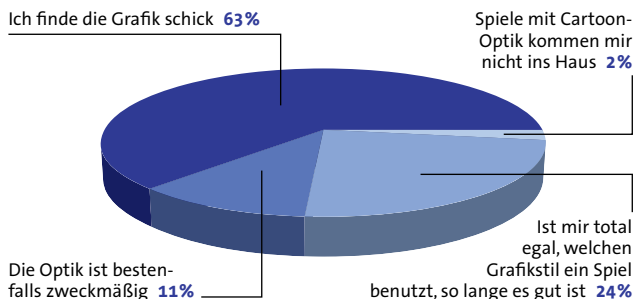
Über 8.000 Teilnehmer haben uns ihre Meinung zu Blizzards Shooter-Debut Overwatch verraten. Hier sind die Ergebnisse.

Hätten Sie Blizzard einen Shooter zugetraut?



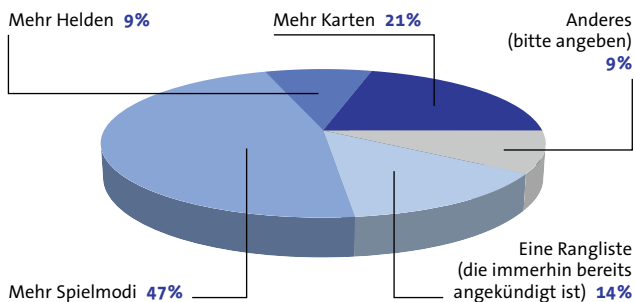
Dicker Vertrauensvorschuss: Obwohl Overwatch Blizzards erster Shooter ist, war über die Hälfte der Teilnehmer zuversichtlich. Nur 8 Prozent finden, dass das Spiel nicht gut ist.

Was halten Sie von der Cartoon-Grafik des Spiels?



Nur insgesamt 13 Prozent sind von der Overwatch-Optik wenig begeistert. Der Rest ist gleichgültig (24 Prozent) oder findet den Comic-Stil sogar richtig gut (63 Prozent).

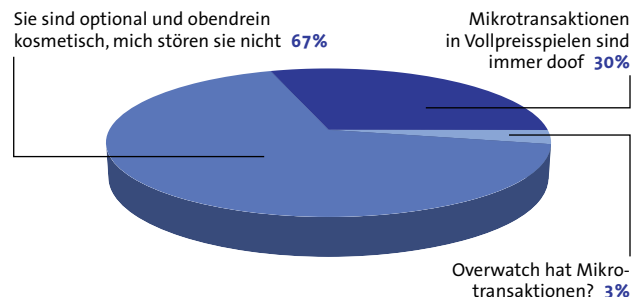
Was vermissen Sie aktuell am meisten in Overwatch?



Eindeutig: Overwatch braucht mehr Spielmodi, gefolgt von mehr Karten und Wettkampf-Funktionen wie einer vernünftigen Rangliste. Etliche Teilnehmer fordern auch einen Storymodus, Mod-Fähigkeit sowie Rollenspiel-Elemente wie freischaltbare Skills.

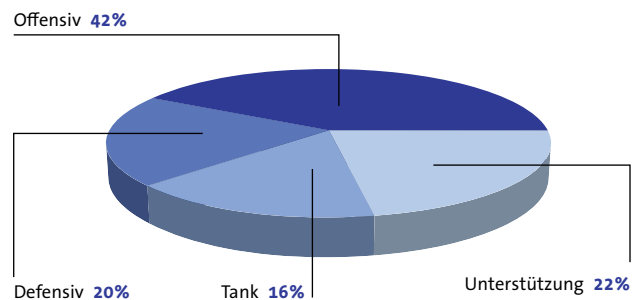


Was halten Sie von den optionalen Mikrotransaktionen in Overwatch?



Das Ergebnis belohnt die zurückhaltenden Mikrotransaktionen im Spiel, 70 Prozent fühlen sich dadurch nicht gestört oder haben sie erst gar nicht entdeckt.

Mit welchem Heldentypen verbringen Sie am meisten Zeit?



Da brechen alte Shooter-Gewohnheiten durch: Über 40 Prozent spielen offensive Ballermänner. Dafür verteilt sich der Rest fast gleichmäßig auf die anderen drei Klassen, sogar die oft ungeliebten Support-Charaktere kommen auf 22 Prozent.

DIE NEUE MERCHANDISE-BOX FÜR GAMER & GEEKS



Items im
Wert von 40€

nur
25,95€



Woot,
Woot!



Beispielbox – Abbildung ähnlich

LASST EUCH ÜBERRASCHEN!

www.wootbox.de



The Elder Scrolls 5: Skyrim – Special Edition

Aufgehübschtes Meisterwerk



Mehr Details und feinere Texturen laden in der Special-Edition von Skyrim zum erneuten Aufbruch nach Himmelsrand ein.

Lange wurde darüber spekuliert, nun ist es amtlich: Am 28. Oktober 2016 erscheint mit The Elder Scrolls 5: Skyrim – Special Edition eine aufgebohrte Version des Rollenspiel-Meisterwerks. Allerdings nicht wie erwartet nur für die Konsolen PS4 und Xbox One, sondern auch für den PC. Das Hauptaugenmerk des HD Remasters liegt natürlich auf der aufpolierten Technik. Besonders die Schnee-Effekte wurden überarbeitet, was den eisigen Landschaften Himmelsrands deutlich zugutekommt. Man kann außerdem davon ausgehen, dass in der Special Edition alle DLCs der ursprünglichen Fassung enthalten sein werden. Ein besonderes Schmäckerl für Konsolenbesitzer: Mods werden über Bethesda.net auch auf PS4 und Xbox One verfügbar sein. Ein Thema, das die Existenz der PC-Version des Remasters ein wenig ad absurdum führt, denn dank zahlreicher bereits erschiener Mods erfreuen sich PC-Spieler bereits jetzt an deutlich modernisierter Grafik. Wahrscheinlich senkt Bethesda deshalb die Hemmschwelle zum Wiedereinstieg ins riesige Tamriel-Universum auf ein Minimum: Laut Twitter-Posting von Bethesda Studios erhält jeder Besitzer der Steam-Version des originalen Skyrim ein kostenloses Upgrade zur Special Edition. Wichtige Einschränkung: Man muss alle Addons beziehungsweise die Legendary Edition des Spiels besitzen, um in den kostenlosen Genuss der Neuauflage zu kommen.

Star Wars

EAs Macht-Offensive

Während der E3-Präsentation von EA wurde ein Entwicklervideo zu den kommenden Star-Wars-Projekten gezeigt. Aktuell arbeiten laut Cheffin der Motive Studios Jade Raymond mehrere Studios an neuen Spielen im Star-Wars-Universum. Interessantestes Projekt ist dabei das noch nicht betitelte Spiel des Dead-Space-Entwicklers Visceral, von dem es erstmals einen kurzen Ingame-Ausschnitt (inklusive obligatorischem Wüstenplaneten und Sternenerstörer) zu sehen gab. Das Visceral-Spiel soll jedoch erst 2018 erscheinen. Raymond kündigte außerdem an, dass Entwickler Respawn parallel zu Titanfall 2 ebenfalls an einem neuen Star-Wars-Spiel arbeite, Details dazu gibt es aber noch nicht. Neben diesen Titeln sind für 2017 noch eine Fortsetzung zu Star Wars Battlefront (diesmal mit Elementen und Schauplätzen der aktuellen Trilogie) sowie ein Star-Wars-VR-Spiel in Arbeit.



Viscerals unbetiteltes Star-Wars-Spiel wurde lediglich in einem sehr kurzen Videoclip innerhalb eines Promo-Videos präsentiert.

Titanfall 2

Mit Solo-Kampagne



Als Jack Cooper finden wir einen herrenlosen Titan. Der ehemalige Pilot liegt tot neben dem Mech.

Respawn Entertainment hat auf die Spielerwünsche gehört und spendiert Titanfall 2 tatsächlich eine Singleplayerkampagne. Darin kommen wir als Held Jack Cooper eher zufällig in den Besitz eines Titan-Mechs. Interessant daran: Der Mech hat eine eigene Persönlichkeit und wird recht menschlich dargestellt. Er ist weniger Maschine als vielmehr loyaler Freund des Helden. Ein schmaler Grat, den Respawn da beschreitet. So etwas kann schnell mal in peinlichen und unglaublichen Kitsch abdriften. Im Multiplayermodus gibt's vor allem mehr vom Guten: Sechs neue Titanklassen mit individuellen Stärken und Schwächen sowie erweiterte Fähigkeiten und Gadgets (etwa Gravitationsgranaten, die Gegner festhalten) für die Piloten sollen die Matches interessanter und fordernder machen.

2,5 Millionen Lichtjahre weiter

Vor der Messe hatten Electronic Arts und Bioware noch angekündigt, dass die Präsentation des Sci-Fi-Rollenspiels Mass Effect: Andromeda die Serienfans vom Hocker hauen solle. Auf der EA-Preseshow gab's dann aber gerade mal einen etwa zweiminütigen Trailer mit nur wenig echten Spielszenen. Die sahen immerhin sehr schick aus. Andromeda setzt wie FIFA 17 und Battlefield 1 auf die aktuelle Frostbite-Engine.

Wie in der alten Mass-Effect-Serie kommandieren wir wieder Schiff samt Crew, dieses Mal um eine neue Heimat für die Menschen in den Weiten des Alls zu finden. Oder besser gesagt: im Andromeda-Nebel, einer 2,5 Millionen Lichtjahre entfernten Nachbargalaxie der Milchstraße. Aus welchen Mitgliedern sich unsere Crew zusammensetzt, wissen wir noch nicht, allerdings sind wieder Asari und Kroganer mit von der Partie. Immerhin ist der Name des Schiffs inzwischen raus: Tempest (zu Deutsch Sturm). Weitere Details zur Handlung sind abgesehen vom groben Rahmen noch nicht bekannt. Laut eigener Aussage will Bioware wieder die Faszination des ersten Mass Effect heraufbeschwören. Kernelement soll es deshalb sein,



EA und Bioware haben das erste Mal auf einen weiblichen Mass-Effect-Helden in einem Trailer gesetzt.

unentdeckte Welten zu erforschen. Das machen wir dann passenderweise wieder mit dem jeep-ähnlichen Mako aus dem ersten Teil. Auch die wenigen Kampfszenen im Trailer erinnern an die Vorgänger. Denn Andromeda wird auf Deckungskämpfe mit Knarren und Biotik (die Magie im Mass-Effect-Universum) setzen. Nach der letzten Ankündigung von EA soll Mass Effect: Andromeda im ersten Quartal 2017 für PC, PS4 und Xbox One veröffentlicht werden.

Quake Champions

Hero-Shooter von id



Quake Champions setzt auf alte Bekannte: links Visor, rechts Ranger aus Quake 3.

Die erste Überraschung der E3 2016 hatte Bethesda in petto. Gleich zu Beginn der Presseshow wurde ein neues Quake angekündigt. Quake Champions wird ausschließlich für den PC entwickelt (id Software verspricht schnelle Matches mit 120 fps) und soll sich unter anderem an E-Sportler richten. Anders als aber Quake 3 Arena will Quake Champions auf ein Heldensystem setzen. Jeder der spielbaren Charaktere soll mit Spezialfähigkeiten und individuellen Waffen ausgestattet sein. Der gute alte Ranger (bekannte Quake-Figur) kann sich etwa teleportieren, Visor (ebenfalls ein alter Quake-Held) schaut durch Wände – Blizzards Overwatch lässt grüßen! Mehr Infos zu Quake Champions wird es auf id Softwares Hausmesse Quakecon Anfang August geben.

Prey

Alles auf Anfang

Wir hatten mit einem Prey 2 gerechnet, Bethesda kündigte auf der E3 aber »nur« ein Prey an. Ein richtiger Reboot ist das Actionspiel, das bei Arkane in Austin (zweites Studio neben Lyon) entsteht, aber nicht. Die Grundprämisse ist immerhin ähnlich wie im ersten Prey, in dem der Indianerjunge Tommy die Menschheit vor der Versklavung durch Aliens retten musste. Im neuen Prey schlüpfen wir in die Haut des unter Erinnerungslücken leidenden Forschers Morgan Yu. Der wacht im Jahr 2032 auf einer von Aliens überannten Raumstation auf, auf der er eigentlich gemeinsam mit anderen Menschen an der nächsten Evolutionsstufe unserer Spezies hätte arbeiten sollte. Morgan nutzt Waffen und übernatürliche Fähigkeiten, um sich gegen die Invasoren zu wehren. Prey soll kein vollkommen linearer Shooter werden. Vielmehr werden wir uns relativ frei über die Raumstation bewegen können und immer wieder in bereits besuchte Bereiche zurückkehren. Spannend: Angeblich sollen moralische Entscheidungen Einfluss auf den Verlauf der Handlung nehmen. Mehr Infos zu Spiel versprechen die Entwickler für die Quakecon im kommenden August.



Morgan Yu ist der Held des neuen Prey. Er muss sich auf einer Raumstation gegen Außerirdische wehren.



Ghost Recon: Wildlands

KEINE MACHT DEN DROGEN!

Genre: **Action** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Paris** Termin: **7.3.2017**



Bolivien ist die größte Open World, die Ubisoft jemals gebaut hat.



Die Ghosts entführen einen Drahtzieher des Drogenkartells.

In einer Probemission von Wildlands werden wir zu Elitesoldaten!

Von Johannes Rohe und Julius Busch

Nachdem Ubisoft Ghost Recon: Wildlands auf der E3 2015 erstmals präsentierte, machte das Ghost-Team seinem Namen alle Ehre und verschwand von der Bildfläche. Bis jetzt. Im Rahmen der E3 2016 hat Ghost Recon: Wildlands nicht nur einen Releasetermin verpasst bekommen, wir konnten die Fortsetzung der Ghost-Recon-Reihe sogar erstmals selber anspielen. Die Kollegen Julius Busch und Johannes Rohe machten in einer Mission des Open-World-Shooters Jagd auf das Drogenkartell Santa Blanca.

Ballern in Bolivien

Ghost Recon: Wildlands spielt ausschließlich in Bolivien. Ist die Spielwelt deshalb klein und eintönig? Nein, im Gegenteil, Bolivien soll nicht nur gigantisch, sondern auch abwechslungsreich ausfallen. Die Entwickler versprechen verschneite Bergregionen, Wüste, tropische Regionen und vieles mehr. Das vierköpfige Team Ghost wird ins Land geschleust, um dort – wie immer – hinter feindlichen Linien zu operieren. Bolivien ist durch eine Allianz der korrupten Regierung und des Santa-Blanca-Kartells zu einem Drogenstaat verkommen. Die Zivilbevölkerung leidet, es herrschen Chaos und Gewalt. Die Handlung wird in Wildlands aber vermutlich eine eher untergeordnete Rolle spielen. Wir sollen nämlich sämtliche der über 100 Missionen in beliebiger Reihenfolge angehen können. Dementsprechend muss jede Mission für sich allein stehen können und kann nur lose in die Story eingebettet sein.

Baller-Kartell

Unser Anspiel-Einsatz führt uns ins Hochland. Hunderte Dorfbewohner sind dort vom Kartell verschleppt worden, wir sollen ihr Schicksal aufklären. Deshalb müssen wir ein ranghohes Tier des Kartells schnappen und verhören. Wie wir das im Detail anstellen, zu welcher Tageszeit wir angreifen, ob wir heimlich vorgehen oder mit Fahrzeugen vorfahren und aus den Fenstern ballern, all das ist unsere Entscheidung. Die Zielperson befindet sich in einem gut gesicherten Gebäude. Wir nähern uns dem Haus in zwei Gruppen. Mit uns spielen ein Journalist und ein Entwickler. Wildlands ist komplett auf Koop-Action und gemeinsames Vorgehen ausgelegt. Spielen wir alleine, übernimmt die KI die Kontrolle der drei anderen Ghosts. Bevor wir jedoch zuschlagen, untersuchen wir das Zielgebiet mit Drohnen oder dem Fernglas. Die ersten Gegner fallen unseren Scharfschützengewehren zum Opfer, dann packen wir Sturmgewehre aus und gehen in den Nahkampf. Die Waffen sollen wir später aufrüsten und modifizieren können.

Obwohl unser Team schnell zuschlägt, entkommt die Zielperson. Wir schnappen uns einen Jeep und nehmen die Verfolgung auf. Über 60 Fahrzeugtypen sollen wir in Wildlands steuern können, darunter auch Hubschrauber und Motorräder. An einer Tankstelle stellen wir den Gegner, es wird wieder fleißig geballert. Seltsam: Wildlands verzichtet auf eine Deckungsmechanik wie in The Division, die hätte gut zum Spiel gepasst. Plötzlich rumst es ordentlich: Eine verirrte Granate jagt die halbe Tankstelle in die Luft, die Explosion sieht hübsch aus. Schließlich quetschen wir unser Ziel aus. Mit unserer Knarre vor der Nase wird der

Drogenheini redselig und verrät, dass wir in einem nahen Lager des Kartells mehr Informationen über das Schicksal der Vermissten finden können. Mit einem Hubschrauber, der – natürlich rein zufällig – neben der Tankstelle bereitsteht, fliegt unser Team zum Ziel. Dort angekommen springen wir stilecht mit dem Fallschirm ab. Spätestens hier werden Erinnerungen an GTA 5 oder Just Cause 3 wach, und es ist klar: Wildlands hat mit den alten Ghost-Recon-Teilen nichts mehr zu tun, aus dem Taktikshooter ist ein flottes Actionspektakel geworden.

Um die große Basis einzunehmen, teilen wir uns erneut auf. Während Julius mit einem Mitspieler das Lager infiltriert und Feinde mit lautlosen Nahkampfattacken überumpelt, geben Johannes und der Entwickler aus der Distanz mit schallgedämpften Präzisionsgewehren Deckung. Das funktioniert super, die Gegner stellen sich aber auch nicht übermäßig schlau an. Erst spät werden wir doch entdeckt und müssen uns ins offene Gefecht wagen. Bis dahin haben wir aber schon die gefährliche Mörserstellung und die Maschinengewehre ausgeschaltet. Schnell befreien wir noch einige gefangene Milizkämpfer. Die hocken wie die Tiere in Far Cry 4 in einem Käfig und warten darauf, von uns freigelassen zu werden. Danach helfen sie uns im Kampf. Wo wir gerade bei Far Cry sind: Die Ubiformel ist stark in Ghost Recon: Wildlands. Nachdem wir die Informationen von einem Laptop geladen und unsere Mission damit erfolgreich absolviert haben, werfen wir einen Blick auf die Karte von Bolivien. Die Spielwelt ist in viele Gebiete unterteilt, die wir von der Herrschaft des Kartells befreien müssen. Funktürme haben wir allerdings noch keine entdeckt. ★



Battlefield 1

VIEL MEHR ALS 08/15

Genre: **Multplayer-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Dice** Termin: **21.10.2016**

Für den Ersten Weltkrieg hat sich Dice massig Neuerungen ausgedacht.

Von Petra Schmitz und Stefan Köhler

Bis zum Release von Battlefield 1 dauert es nicht mehr lange, schon in vier Monaten soll der Multiplayer-Shooter erscheinen. Das bedeutet, dass das Spiel jetzt bereits nicht mehr sonderlich weit von der Fertigstellung entfernt ist. Einen Beweis dafür lieferten Electronic Arts und Dice gleich nach der haus-eigenen Presseshow auf der diesjährigen E3: Zwei Teams balgten sich für knapp 50 Minuten auf einer Map in Frankreich um sechs Flaggenpunkte. Man spielte also den klassischen Conquest-Modus. Und das sah fantastisch aus. Grafisch stampft Battlefield 1 die Konkurrenz im kommenden Herbst locker in den Boden. Doch wie schaut es in Sachen Spielmechanik aus?

Die Waffen

Battlefield 1 spielt zwar im Ersten Weltkrieg, fühlt sich aber nicht so an. Oder anders: Statt langwieriger Stellungskriege erleben wir schnelles Gunplay mit vielen automatischen Knarren. Allerdings wirkt der Rückstoß wesentlich realistischer als in vorherigen Battlefields. Ob es echter Rückstoß oder nur ein optischer (»visual recoil«) ist, lässt sich aktuell noch nicht sagen. Auch anders als etwa in Battlefield 4: Die »time to kill« (TTK) wirkt sehr hoch. Vier bis sechs Körpertreffer werden im Regenfall benötigt. Spezi-



Die Zeppeline sollen echte »Game Changer« werden. Sie können bei gekonntem Einsatz eine schon verloren geglaubte Partie noch mal rumreißen.

elle Bajonettangriffe lassen uns für wenige Sekunden schnell laufen, können aber nicht abgebrochen werden. Wer sich für einen solchen Sturmangriff entscheidet, muss ihn auch durchziehen. Und sei es nur, um schneller an die Front zu gelangen.

Die Vehikel

Zeppeline, Panzerzüge und Schlachtschiffe sind sogenannte Behemoth-Einheiten. Sie werden automatisch für das Team zur Verfügung gestellt, das spürbar ins Hintertreffen geraten ist. Mit Hilfe dieser besonderen Vehikel soll eine eigentlich schon verloren geglaubte Runde noch mal rumgerissen wer-

den können. Die riesigen Fahrzeuge werden übrigens komplett von Spielern gesteuert.

Der Clou: Pilot und Panzerfahrer sind eigene Klassen. Zwar können alle Klassen in Flug- oder Fahrzeuge einsteigen, die speziellen Kämpfer sollen aber über veritable Vorteile an den Steuerknüppeln verfügen.

Die Maps

Levolution ist nicht vom Tisch, auch die Battlefield-1-Maps werden sich im Laufe einer Partie verändern – und das nicht nur dadurch, dass wir nach und nach Gebäude bis auf die Grundfesten niedersprengen oder durch Krater, die durch Explosionen in den Boden gerissen werden. So soll's etwa dynamisches, zufälliges Wetter geben. Sturm, Regen oder Sonnenschein werden nach dem Zufallsprinzip zur Schlacht addiert. Als ein Zeppelin während der Spielsession abstürzt, äschert der nicht nur ein ganzes Dorf ein, die Stahlteile des Luftschiffs bleiben auf dem Schlachtfeld zurück und können von den Spielern als Deckung genutzt werden.

Im großen neuen Spielmodus namens Operations will Dice mehrere Maps aneinanderreihen, die diverse Schlachten an einer Front darstellen. Das Ergebnis eines Matches wirkt sich auf die Startbedingungen des nächsten aus und bestimmt etwa, wer angreift und wer verteidigt. Spannend dabei noch die Antworten auf die Fragen: Kann man in eine laufende Runde einsteigen und wie lange kämpfen die beiden Teams eigentlich gegeneinander? ★



Panzerzüge müssen von gleich mehreren Spielern besetzt werden, um wirklich effektiv zu sein.



Watch Dogs 2

EINE HACKER-IDEE WEITER

Genre: Action Publisher: Ubisoft Entwickler: Ubisoft Montreal Termin: 15.11.2016

Neuer Held, neuer Schauplatz, neue Hacking-Features: Ubisoft hat Watch Dogs 2 enthüllt, und wir haben dem Producer Dominic Guay in einem Exklusivinterview noch mehr Infos entlockt. Von Mirco Kämpfer

Watch Dogs 2 spielt – wie bereits im Vorfeld gemunkelt wurde – in San Francisco, genauer gesagt in der San Francisco Bay Area. Die Spieler können also die kalifornische Metropole an der US-Westküste sowie deren Umland erkunden. Der Schwerpunkt liegt dabei

vor allem auf Oakland. Markante Sehenswürdigkeiten wie die Golden Gate Bridge, Fisherman's Wharf und der Coit Tower verleihen der Welt Charakter und Wiedererkennungswert. Auch optisch gibt sich die Umgebung sehr eindrucksvoll und abwechslungsreich – kein Vergleich zum grauen und tristen Chicago des Vorgängers. Für den Wechsel des Settings habe es vor allem zwei Gründe gegeben, verrät Dominic Guay. Zum einen natürlich die Sehenswürdigkeiten, zum anderen aber auch den Bezug zum Silicon Valley – die Hacker-Thematik des Spiels sei am weltbekannten High-Tech-Industrie-Standort einfach glaubwürdiger. Auch die optische, eher

bunte Gestaltung des Spiels passe besser zu diesem »Ground Zero of Technology«. Die komplette Spielwelt soll sehr lebendig wirken, da KI-gesteuerte Figuren unabhängig vom Spieler miteinander interagieren: Ein Hund verfolgt bellend einen Jogger, ein Zivilist ruft die Polizei, weil ihn zwei Schläger anpöbeln – die Welt ist aktiv, auch wenn der Spieler inaktiv ist. Jeder Stadtteil hat durch die Gestaltung und die Menschen, die dort leben, einen eigenen Charakter. So wimmelt es an der Fisherman's Wharf von Touristen aus aller Welt, wohingegen wir im Prunkviertel Pacific Heights eher geschneigte Anzugträger treffen. Die Spielwelt ist ungefähr zweieinhalbmal größer als Chicago im ersten Watch Dogs. Stichwort Sandbox: Die gesamte Open World steht uns von Anfang an offen. Jeder kann die San Francisco Bay Area also erkunden, wie er möchte. Abgesehen von Nebenmissionen und diversen Aktivitäten wie Drohnen- oder Bootsrennen gibt es auch allerhand Sammelgegenstände und Geheimnisse zu entdecken. Wir können zudem mit einer großen Palette an Fahrzeugen durch die Welt brausen, darunter Autos, Motorräder, Quads und Boote. Flugzeuge und Helikopter sind jedoch nicht direkt steuerbar.

Story und Charaktere

Aidan Pierce hat als Held ausgedient. Die neue Hauptfigur heißt Marcus Holloway – ein superschlauer junger Mann aus Oakland. Der afroamerikanische Marcus wirkt in seinem Outfit rebellischer als Aidan mit



Marcus Holloway ist jung, talentiert, sportlich – und der neue Held von Watch Dogs 2.



In Watch Dogs 2 spielen wir auf der Seite des ehemaligen Feindes: DedSec kehrt zurück.

seinem Mantel: enge, abgewetzte Jeans, beige Wildlederstiefel, blaue Lederjacke, darunter ein schwarzes Shirt und ein weißes Hemd. An seiner Umhängetasche stecken bunte Blech-Buttons. Sein Gesicht ist unter Mütze, Sonnenbrille und einem Stofftuch verborgen. Wie in GTA können wir aber aus einer Fülle von unterschiedlichen Kleidungsstücken wählen und Marcus' Outfit nach unserem Geschmack verändern.

Marcus ist nicht nur modebewusst, sondern auch ein Genie. Schon früh beschäftigt er sich mit Technik und Programmierung. Als er eines Tages fälschlicherweise einer Straftat bezichtigt wird, beginnt er, sich mit Hacking auseinanderzusetzen. Daraufhin schließt er sich der Hacker-Gruppe DedSec an. Das Spiel beginnt kurz nach Marcus' Einstieg in die Hacker-Community. Der Held von Watch Dogs 2 ist aber kein nerdiges Computer-Kellerkind: Marcus ist sportlich fit, gut in Parkour und ein ausgezeichneter Kämpfer. Seine Bewegungen wurden mithilfe von Motion-Capturing aufgezeichnet, wodurch die Animationen sehr geschmeidig wirken.

Im Laufe des Spiels können wir unterschiedliche Questreihen freischalten und somit mehreren (Neben-)Handlungssträngen folgen. Nicht jede Mission führt die Hauptstory weiter, in deren Mittelpunkt die DedSec-Community steht, eine Vereinigung von Hackern. Sie sind ein bunter Haufen von Rebellen, die einerseits ihren Spaß haben wollen, andererseits aber auch für die Freiheit der Bürger kämpfen, indem sie gegen (kor-



In Watch Dogs 2 können wir jede beliebige Person (beziehungsweise deren Handy) hacken.



Die Golden Gate Bridge: San Franciscos Sehenswürdigkeiten schinden auch im Spiel Eindruck.

rupte) Großkonzerne vorgehen. Die große Frage der Geschichte lautet: Wer steckt überhaupt hinter diesen großen Firmen? Wie agieren sie und was sind ihre Absichten? In diesem Zusammenhang soll es einen übergreifenden Hauptbösewicht geben, mehr dazu wollte Ubisoft aber noch nicht verraten.

Gameplay: Waffen, Skills, Upgrades

Watch Dogs 2 setzt wie Assassin's Creed auf Parkour-Elemente: Marcus springt elegant über Hindernisse und schwingt sich über niedrige Mauern. Außerdem kann er Gebäude erklimmen, um athletisch über die Dächer oder sogar auf Kräne zu hupsen. Das Klettern steht allerdings weniger im Vordergrund als bei Ubisofts Assassinen-Reihe. Marcus greift im Nahkampf auf eine selbstgebastelte Schleuderwaffe zurück. Mit einer Schnur, an der eine Billardkugel baumelt, schaltet er spektakulär inszeniert Angreifer aus. DedSec versorgt uns mithilfe eines 3D-Druckers zudem mit selbst hergestellten Waffen, die wir im Laufe des Spiels über Upgrades verbessern können. Zur individuellen Gestaltung wird es auch Waffen-Skins geben. Zum Upgraden benötigen wir Teile (Sammelobjekte), die überall in der Spielwelt verstreut sind. Das dürfte den Erkundungsdrang fördern. Neben Pistolen, (Maschinen-) Gewehren und Granaten wird es unter anderem

einen Taser geben, mit dem wir Feinde betäuben. Zudem können wir auch Feindwaffen aufnehmen und verwenden, sie aber nicht upgraden. Darüber hinaus können wir auf zwei nützliche Gadgets zurückgreifen: Mit dem Bodenroboter »RC Jumper« lugen wir um Ecken oder bedienen Terminals aus der Entfernung, während wir uns per Flugdrohne einen Überblick aus der Luft verschaffen. Beide Geräte können wir per Knopfdruck auch aus der Egoperspektive steuern.

Unsere Spielfigur leveln wir über einen Skill-Tree auf, der in mehrere Zweige und insgesamt grob 50 Talent-Upgrades unterteilt ist. Jeder Fähigkeitenzweig unterstützt einen der Spielstile Ghost (Hacking, Nahkampf), Aggressor (Schusswaffen) oder Trickster (Manipulation der KI). Wir können die Talente natürlich auch mischen. Je einflussreicher die DedSec-Gruppe im Spielverlauf wird und je mehr Ressourcen den Hackern zur Verfügung stehen, desto mehr Skills schalten wir frei. Dazu benötigen wir Intel (also Informationen), die wir durch Aktivitäten in der Spielwelt erhalten. Ein Beispiel: Um Telefone manipulieren zu können, müssen wir uns zuvor erst ins Telekommunikationszentrum der Stadt hacken.

Einige unserer Hacker-Upgrades wirken sich auch auf das Fahrverhalten der Autos aus, die wir wie in GTA kaufen und an ver-



Technisch beeindruckt in der Alpha-Version vor allem die atmosphärische Beleuchtung der Spielwelt, wie hier in der Lombard-Street.

schiedene Orte in der Welt liefern lassen. Mit dem entsprechenden Skill können wir etwa die Motorsteuerung überhitzen und fortan schneller beschleunigen. Im Laufe des Spiels erhalten wir zudem unterschiedliche Apps, die uns neue Möglichkeiten bieten, etwa eine Kamera-App zum Knipsen von Selfies.

Neue Hacking-Features, mehrere Spielstile

Gab es im ersten Teil nur eine Möglichkeit, ein Objekt zu manipulieren, soll es in Teil 2 vier Interaktions-Shortcuts zum Hacken geben. Spielerisch darf man also mehr Abwechslung erwarten. Knacken wir beispielsweise die Elektronik eines Fahrzeuges, können wir es indirekt steuern und damit etwa einen Gegner überfahren. Neu ist das sogenannte Mass-Hacking-Feature: Darüber können wir nicht nur eine Person, sondern mehrere gleichzeitig hacken. Das führt zu einem Blackout bei den Opfern, was sie kurzzeitig außer Gefecht setzt. Die Missionen schreiben im Gegensatz zum Vorgänger keinen Spielstil mehr vor, stattdessen können wir selbst entscheiden, wie wir unser Ziel erreichen. Um beispielsweise ein Gebäude zu infiltrieren, können wir uns wie in einem Shooter durch die Feinde ballern oder von Deckung zu Deckung wechseln, mit den Drohnen die Lage checken und Feinde mit Taser und Nahkampfangriffen niederstrecken. Es soll jedoch auch möglich sein, die Missionen allein durch Hacking zu lösen, indem wir Geräte hacken, Feinde ablenken und Kameras deaktivieren – alles, ohne die Spielfigur bewegen zu müssen. »Trickster« nennen die Entwickler diesen Spielstil. Noch ein Beispiel, um die Möglichkeiten zu verdeutlichen: Wir können eine kriminelle Bande anrufen und uns als ihr Anführer ausgeben, um sie auf unsere Feinde zu hetzen. Somit kämpft die Banden-KI gegen die

Feind-KI. Umstehende Zivilisten können daraufhin die Cops rufen, die sich in den Tumult einmischen. Somit kämpfen drei KI-Gruppen gegeneinander, während wir das Chaos als Tarnung oder Ablenkung nutzen.

Multiplayermodus, Koop und Technik

Im Gegensatz zum asynchronen Mehrspielermodus des ersten Teils, der es uns lediglich erlaubte, in die Sitzung eines anderen Spielers »einzudringen«, gibt es in Watch Dogs 2 einen vollwertigen Koopmodus. Unsere Freunde tauchen in der Spielwelt auf, und auf Wunsch starten wir per Ringmenü eine Kooppartie, um die Welt zu zweit unsicher zu machen oder Missionen anzugehen. Im Ringmenü finden wir auch unterschiedliche Gesten, um mit anderen Spielern zu kommunizieren. Keine Angst, liebe Solo-Spieler: Man kann die Spielsitzung auch auf »privat« stellen, um Watch Dogs 2 vollkommen für sich zu genießen. Es wird in der Spielwelt auch Events geben, in denen wir andere Spieler treffen. Diese Events können aber auch alleine gespielt werden.

Technisch hinterlässt Watch Dogs 2 bereits einen guten Eindruck, obwohl sich das Spiel noch im Alpha-Stadium befindet. Der Titel sei bereits von Anfang bis Ende spielbar, wie Senior Producer Dominic Guay beteuert. Zurzeit arbeiten die Entwickler am Feintuning. Besonders gut gefällt uns die Beleuchtung des Spiels: Vor allem bei Sonnenuntergang sieht San Francisco sehr hübsch aus. Der Grafikstil ist jedoch vergleichsweise bunt und somit Geschmackssache. Teilweise erinnert Watch Dogs 2 sogar frappierend an das überzeichnete GTA 5. Auch einen der größten Kritikpunkte des Vorgängers hat man berücksichtigt: Die Entwickler haben an der Fahrphysik geschraubt, Sportwagen sollen sich nun etwa deutlich anders steuern

lassen als dicke SUVs. Ubisoft macht also viele Versprechungen, und spätestens zur Veröffentlichung am 15. November 2016 muss sich zeigen, ob Watch Dogs 2 den Vor-schusslorbeeren gerecht wird. ★



Mirco Kämpfer
@MirCommander



Klar, Watch Dogs hatte so seine Probleme. Zum Beispiel das auf Dauer monotone Missionsdesign, den unsympathischen Helden, die löchrige Story und die schwammige Fahrphysik. Doch ich fand den Open-World-Titel erfrischend und nicht so schlecht, wie ihn viele reden. Für mich war Watch Dogs im Prinzip das Gleiche wie das erste Assassin's Creed: Das Fundament einer neuen Spielmarke, die an Kinderkrankheiten leidet, aber schon das Potenzial für etwaige Fortsetzungen offenbart. Erst Watch Dogs 2 wird, so dachte ich 2014, dieses Potenzial richtig ausschöpfen. Und diese Vermutung scheint sich nach der Präsentation auch zu bewahrheiten.

Okay, die große Innovation bietet das Spiel auf den ersten Blick nicht. Das Hacker-Abenteuer scheint eher eine konsequente Weiterentwicklung des Vorgängers zu sein. Trotzdem ändert sich einiges – vom Helden, über das Gameplay (Parkour) bis hin zum Schauplatz. Und meine Güte, wie fantastisch San Francisco einfach aussieht. Allein wegen der Spielwelt freue ich mich auf November! Hoffentlich legt Watch Dogs 2 auch bei Charakteren und Story eine Schippe drauf. Um die Geschichte macht Ubisoft nämlich derzeit noch ein mittelgroßes Geheimnis.

GameStar digital

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



IM
ABOSHOP
SPAREN

GameStar.de/shop

12
Ausgaben
nur
34,99€

EINE APP FÜR ALLES

GameStar und Sonderhefte
komfortabel in einer App
kaufen und lesen

HEFTVIDEOS

Alle GameStar-Videos der
jeweiligen Ausgabe als
Stream dabei

ARCHIV


Zugriff auf komplettes
GameStar-Heftarchiv
während Abolaufzeit*

JETZT DOWNLOADEN

www.gamestar.de/epaper



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



Bauernhöfe erhöhen wie gehabt die Nahrungsproduktion, nun aber auch das Bevölkerungslimit der Stadt. Farmen, die direkt aneinandergrenzen, bekommen Boni.

Auf jedes Geländefeld passt wie gehabt nur eine Einheit – normalerweise. Allerdings lassen sich Einzeltruppen nun auch zu Korps zusammenschließen, die mehrere Einheiten enthalten. Auch Zivil- und Militäreinheiten lassen sich so kombinieren.

Im Religionsdistrikt entstehen Tempel und Kathedralen. Religion und das Sammeln von Glaubenspunkten sind wieder von Anfang an enthalten – in Civ 5 wurden die Glaubensrichtungen per Addon nachgeliefert.

Civilization 6

STADT, LAND, WELTHERRSCHAFT

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Firaxis** Termin: **21.10.2016**

Auf DVD: Preview-Video



Leuchtturm mal zwei: Der Große Leuchtturm ist ein Weltwunder, der kleine direkt davor gehört zum Hafendistrikt, der Handelsrouten und den Bau von Kriegsschiffen erlaubt.

Weltwunder wie die Pyramiden belegen nun ein eigenes Geländefeld, auf dem die Stadt keine Rohstoffe mehr ernten kann. Wir sollten also nicht mehr alle Wunder am selben Ort bauen, sonst passiert dort nichts mehr.

Rund um eine Stadt bauen wir nun Viertel, die weitere Gebäude und Einheiten freischalten. Dieser Handelsdistrikt enthält etwa den Marktplatz und erhöht unser Einkommen.

Nicht vom niedlichen Aussehen täuschen lassen: Civilization 6 verspricht mindestens so komplex zu werden wie sein Vorgänger. Der buntere Grafikstil soll es leichter machen, Einheiten und Distrikte auch auf hoher Zoomstufe gut zu erkennen.

Zum 25. Geburtstag treibt es Civilization bunt. Doch unter der Comicgrafik-Haube schlummern viele spannende Neuerungen, die der Welteroberung mehr strategische Substanz und Unberechenbarkeit verleihen.

Von Heinrich Lenhardt

Der Civilization-Erfinder Sid Meier stellt im Interview (Seite 52) die These auf, dass der seit mittlerweile 25 Jahren anhaltende Erfolg des Strategieklassikers nicht zuletzt den Generationswechseln bei der Entwicklungsleitung zu verdanken ist: »Es gibt es wohl keine andere Serie, bei der jede neue Ausgabe von einem anderen Designer geprägt ist, der das Spiel leitet und ihm seinen Stempel aufdrückt.« Von Meier über Brian Reynolds zu

Soren Johnson und Jon Shafer, setzt sich nun bei Civilization 6 Ed Beach die Chefdesigner-Krone auf. Und da stellt sich natürlich die Frage, welchen Stempel er dem altherwürdigen Zivilisationssimulator aufzudrücken gedenkt: »Bei Civilization 6 ist es mir am wichtigsten, dass du es nicht immer auf dieselbe Weise spielen kannst, es gibt kein festes Erfolgsrezept«, antwortet der neue Lead Designer, »Du kannst nicht mehr einer Formel

aus einem Online-Forum folgen, um zu gewinnen: »Baue Späher, Arbeiter, Monument, zwei Siedler...«, und so weiter. So will ich Civilization nicht; ich möchte, dass du jedes Mal stolz bist, wenn du es durchspielst, weil du deinen eigenen Weg gewählt hast.«

Durchgespielt haben wir Civilization 6 noch nicht, aber immerhin anhand einer Pre-Alpha-Version 60 Runden lang angetestet, wie sich die zahlreichen Neuerungen bei der nächsten Generation des Rundenstrategiekönigs bemerkbar machen. Und ob sich bei aller Liebe zu Innovationen wie Stadtdistrikten oder Forschungsreform das bewährte Civ-Spielgefühl einstellt, jener »Was passiert wohl in der nächsten Runde?«-Sog, der seit 1991 zuverlässig für Schlafmangel und Produktivitätsverlust sorgt. Spoiler vorneweg: Ja, das tut er. Und warum uns der sechste Serienteil ganz besonders angefixt hat, das ist eine etwas längere Geschichte. Sie beginnt mit einer Siedlereinheit inmitten eines unerforschten Kontinents...

Mehr planen, mehr improvisieren

Allzu verrückte Sachen stellt der Entwickler Firaxis natürlich nicht mit Civilization an. Bedienung und Rundenrhythmus wirken wohl vertraut, der Grundgedanke bleibt unverändert: Wir leiten die Zivilisation unserer Wahl durch die Jahrtausende, wählen Erfindungen und Regierungsformen, arrangieren uns mehr oder weniger friedlich mit den KI-Nachbarn, produzieren Einheiten und Bauwerke. Aber schon nach wenigen Runden wird uns klar, dass wir bei Civ 6 umdenken und mehr Faktoren berücksichtigen müssen. Der erste Weichspüleindruck wegen der bunteren Grafik täuscht, die Spielsysteme sind eher komplexer geworden. »Um 100 Runden zu spielen, benötige ich mehr Zeit als bei Civ 5, denn ich habe mehr Entscheidungen zu überdenken und muss meine Städte planen – und das ist gut so« meint Ed Beach. Das glauben wir ihm gerne, denn den stärkeren Einfluss von Weltkartenentdeckungen und Städteausbau bekommen wir rasch zu spüren.

Gelegenheit macht Forschung

Die zufällige generierte Weltkarte war schon immer der wahre Star der Civilization-Serie. Gespannt lüften wir den Schleier des Kriegsnegels, entdecken günstige Standorte für neue Städte, Rohstoffe, Barbarennester und die Grenzen anderer Reiche. Teil 6 verknüpft die Eigenheiten der Umwelt noch stärker mit den anderen Spielmechaniken, deren Unberechenbarkeit uns immer wieder zum Grübeln und Improvisieren bringt. So entdeckt unsere erste Krieger-Einheit zu Beginn ein Naturwunder, das für einen Boost beim Forschungsgebiet Astrologie sorgt. Das können wir nun in der Hälfte der Zeit erforschen und haben es schon nach sechs Runden gemeistert.

Die meisten Forschungsziele sind mit einer konkreten Aufgabe verbunden, bei deren Erfüllung es diesen Beschleunigungseffekt gibt. Das fühlt sich fast wie ein Quest-System an: Wir sollen zum Beispiel gewisse Gebäude bauen, Rohstoffe finden, Barbarensiedlungen ausmerzen oder Gegner mit bestimmten



Im Industriezeitalter kämpfen Musketiere und Kavalleristen, in den Städten sprießen Mietskasernen und Fabriken. Die Bildfolge unten zeigt dieselbe Szene bei anderen Tageszeiten: Sonnenaufgang, Sonnenuntergang und Nacht. Die neue Engine kann realistische Lichtverhältnisse für verschiedene Tageszeiten darstellen, aber anscheinend ohne spielerische Auswirkungen. Man darf gespannt sein, was die Mod-Community damit anstellt.

Einheitentypen besiegen. Es herrscht kein Zwang, denn auch ohne Boosts können wir uns voran forschen, dann dauert's halt länger. Diese Neuerung ermutigt zu einer pragmatischen Spielweise, flexible Anführer kommen schon in der Anfangsphase schneller voran. Und es ergibt auch alles irgendwie Sinn: Den Bau von Segelbooten zu lernen, fällt nun mal leichter, wenn man Zugang zum Meer hat; das Steinmetzhandwerk erschließt sich unseren Landsleuten eher, wenn sie die Ressource Stein abklopfen können. Das kann zu Balance-Engpässen führen, falls manche Zufalls-Entdeckungen mächtigere Technologieboni bringen als andere – Firaxis wird die Mini-Quests behutsam austarieren müssen.

Zweigleisige Wissensvermittlung

Die schlechte Nachricht: Der altbekannte Civ-Technologiebaum von Civ 6 hat nun weniger Forschungsziele. Die gute Nachricht: Das liegt daran, weil es jetzt gleich zwei Wissensbäume gibt, in denen wir gleichzeitig neue Errungenschaften für unsere Zivilisation lernen – in der Summe gibt's also sogar mehr zu forschen als beim Vorgänger. Ed Beach erklärt den Grund für diese Änderung: »Wir haben uns den alten Tech Tree angesehen und all die Technologien rausgenommen, die eigentlich keine sind. ›Ritterlichkeit‹ war zum Beispiel bei bisher jedem Spiel der Serie drin, aber erkläre mir mal, wie das eine Technologie sein soll! Oder zum Beispiel ›Gesetzgebung‹, all diese Dinge, die etwas mit Regierung und Gesellschaft zu tun haben. Wir haben dafür einen weiteren, gesellschaftlichen Tech Tree geschaffen. Durch diesen Umzug wurde die Anzahl der Technologien im alten Baum etwas reduziert, aber wir haben über 50 neue Forschungsziele im Civics-Tree hinzugefügt. Wenn du die beiden addierst, kommst du auf etwa 118 Technologien, es sind fast 40 mehr als im Vorgänger.« Während wie reguläre Technologien wie gehabt mit angehäuften Forschungspunkten lernen, schalten wir gesellschaftliche Fortschritte durch das Sammeln von Kulturpunkten frei – so wie bei den Sozialpolitiken von Civ 5, nur eben mit mehr Möglichkeiten. Und weil es das Boost-System für beide Technologiebäume gibt (beispielsweise müssen wir Barbaren besiegen, um die »Militärtradition« schneller zu entwickeln), ist der zweigleisige Forschungsbetrieb eben nicht nur umfangreicher, sondern wirkt auch dynamischer. Und das ist nicht die einzige Kernkomponente des Spielgeschehens, die der neue Serienzweig auffrischt und komplexer macht.

SimCivCities

Die Entdeckung eines Naturwunders hat uns anfangs dazu verleitet, die Astrologie zu erforschen. Dadurch haben wir mit der Heiligen Stätte den ersten von zwölf Distrikten freigeschaltet, die sich in den Städten bauen lassen. Ähnlich wie Wunder beanspruchen Distrikte ein ganzes Hexfeld für sich, denn bei Civilization 6 breiten sich die Met-



Da hat es Zoom gemacht: Der neue Grafikstil kommt bei der übersichtlichsten Perspektive am besten zur Geltung, statt als Kriegsnebelsuppe zeigt Civilization 6 bereits entdeckte, aber gerade nicht überwachte Kartenbereiche im schicken Pergamentkartenlook (oben). Wenn wir weiter hineinzoomen, können wir der ägyptischen Armee samt Katapult beim Warten zuschauen – der nächste Krieg kommt bestimmt (Mitte). Und in der Nachansicht betrachten wir einige Soldaten beim Herumlungern neben einem Heerlager-Distrikt, der militärische Gebäude enthält (unten).



Eine Stadt in der Nahaufnahme, westlich und nördlich vom Zentrum befinden sich reichlich Bauernhöfe, südöstlich steht ein Religionsdistrikt samt Kathedrale, noch südöstlicher das Orakel, ein Weltwunder. Und ganz im Vordergrund erkennen wir ein Filmstudio, das exklusive Gebäude der Amerikaner, das ebenfalls ein eigenes Geländefeld belegt.

ropolen auf der Landkarte aus. Als Stadtplaner hat man einiges zu tüfteln, denn der Geländetyp kann nützliche Boni bringen. Also wohin mit der Heiligen Stätte? Am besten bauen wir sie neben einem Naturwunder, dafür gibt es den stärksten Glaubensbonus. Doch wir haben keines in Stadtnähe, aber dafür ein Vorort-Gebirgsfeld, quasi unseren Privat-Olymp, der zumindest den mittleren Bonus abwirft. Gold für den Erwerb dieses Felds ausgeben oder geduldig-geizig eine Grenzerweiterung abwarten? Und sobald der erste Distrikt fertig ist, geht's mit den interessanten Entscheidungen erst richtig los.

Durch den Bau eines Distrikts schalten wir dazu passende Gebäude und Einheiten frei.

Zum Beispiel kann eine Bibliothek nur in Städten errichtet werden, in denen sich auch ein Campus befindet. Distrikte ermöglichen außerdem die Absolvierung sogenannter Projekte; das sind wiederholbare Volksanstrengungen, die bestimmte Boni abwerfen. Zum Beispiel konvertieren wir bei der Heiligen Stätte 15 Prozent der Projektkosten in Glauben, beim Campus sind es Forschungspunkte. Auch die Generierung Großer Persönlichkeiten lässt sich so ankurbeln: »Gebete an der Heiligen Stätte geben dir zum Beispiel Bonuspunkte für einen Großen Propheten«, erklärt Ed Beach. Eine interessante Option, aber sie sollte mit Bedacht gewählt werden. Denn Distrikte sorgen nicht etwa



Die Spezialeinheiten der Amerikaner sind der Rough-Rider-Kavallerist und das Jagdflugzeug P-51 Mustang.

dafür, dass verschiedene Projekte oder Bauvorhaben gleichzeitig vorankommen. Wie bisher läuft immer nur eine Produktion pro Stadt; als einzige Abkürzung gibt es wie gehabt den Griff ins Goldsäckel, um die schnelle Fertigstellung zu erkaufen. Althergebrachte Entscheidungen à la »Bibliothek oder Speerträger?« bleiben also erhalten.



Soldaten schützen Stadtbereich und Grenzlinien, dank Hafendistrikt expandiert diese florierende Zivilisation auch auf dem Wasserweg. Neben dem Hafen warten zudem Samurai, eine Spezialeinheit der – Überraschung! – Japaner.

Begehrte Bestlagen

Da es sehr schwierig sein soll, alle Distrikttypen in einer einzigen Stadt zu errichten, dürften diese Neuerung für Spezialisierungen sorgen: Hier ist meine Glaubenshochburg, dort die Metropole der schönen Künste, da das Industrie- und Rüstungszentrum. Die Anzahl der Stadtbewohner kann bremsen: Als wir nach rund 50 Runden unseren dritten Distrikt bauen wollen, teilt uns das Programm mit, dass dafür mindestens sieben Einwohner nötig sind – da müssen wir noch ein wenig wachsen. Nicht nur wegen der Boni durch bestimmte Terraintypen ist die Platzierung spannend: Neue Militäreinheiten tauchen nach Errichtung des Feldlagers auf diesem Bezirk auf, nicht mehr im Stadtzentrum. Ganz nebenbei erlaubt dieser Rüstungsdistrikt pro Runde eine zusätzliche Stadtattacke auf Invasoren. »Da sich die Städte jetzt auf der

Weltkarte ausbreiten, gibt es eine Menge Entscheidungen bei Belagerungen zu treffen«, betont Ed Beach, »Du fühlst dich nicht stark genug, um die ganze Stadt zu erobern? Dann kannst du einen bestimmten Distrikt angreifen, um ihn zu plündern.«

Übrigens belegen nun auch Wunder ein eigenes Hexfeld und profitieren von Bestlagen in City-Nähe. Erneut spielen Landkarten-Ressourcen eine größere Rolle, zum Beispiel gibt's ohne Steine kein Stonehenge, was irgendwie nachvollziehbar ist. Bei unserer Probepartie geben wir zur Unterstützung unserer Expansionsstrategie die Hängenden Gärten in Auftrag, deren Vollendung mit einer kleinen Animation gefeiert wird: Die Gebäudeeinzelteile schwirren über die Spielweltkarte und fügen sich auf dem gewählten Feld zum Wunderbau zusammen, vorteilhaft vom goldenen Sonnenlicht angestrahlt. Ganz generell sieht das neue Civilization in Bewegung hübsch und übersichtlich aus, auch wenn sich am Stil die Geister scheiden.

Grafikstil-Kulturschock

Ach, was wurde in mancher Online-Community gequält mit den Zähnen geknirscht, als die ersten Bilder von Civilization 6 erschienen. Denn die Grafik wirkt stilisiert und bunt, knalliger und plakativer als der Vorgänger, ergo minimal verdächtig: niedliche Grafik als Zeichen schleichender Casualisierung? Doch davon kann nach unserem ersten Eindruck nicht die Rede sein, die Spielsysteme



Händler richten Handelsrouten zwischen Städten ein. Die erzeugen nun auch Straßen, für die Bau-trupps nicht mehr zuständig sind.

wirken bei Civilization 6 komplexer denn je, alleine durch Distrikte, Projekte und zweiten Technologiebaum. Zudem sind von vornherein Elemente wie Spionage, Archäologie oder Religion dabei, die beim Vorgänger erst im Laufe von zwei Erweiterungen dazu kamen. Und der neue Look erweist sich in der Spielpraxis nicht als störend, sondern hilfreich. Der Übersicht zuliebe betrachten wir die Weltkarte meist mit hohem Zoom-Abstand, wo der kontrastreichere Grafikstil das Identifizieren von Einheiten erleichtert. Auch die Ausbreitung der Städte auf mehrere Fel-

der helfen sowohl dem Durchblick als auch der Optik: Ohne in ein Stadtmenü klicken zu müssen erkennen wir Distrikte und Wunder direkt auf der Weltkarte. Und Metropolen haben jetzt endlich nicht mehr die gleichen Ausmaße wie Dörfer, sondern sehen angemessen gigantisch aus. Ebenso stilvoll wie zweckmäßig wirkt der neue Kriegsnebel, der nicht mehr als triste dichte Wolkendecke dargestellt wird. Unentdeckte Regionen sind nun pergamentbraune Flächen, wie eine leere Landkarte. Bewegen wir nach der Erkundung unsere Einheit weiter und verlieren dadurch



Die Ägypter bekriegen sich mit ihren Nachbarn, das Plündern von Geländemodernisierungen (rechts oben) heilt wohl wieder angeschlagene Trupps. Das Spezialgebäude der Ägypter ist die Sphinx **1**, die vermutlich Glaubenspunkte bringt. In den Krieg ziehen sie mit landesexklusiven Streitwagen-Bogenschilden **2**, vorne stehen die Hängenden Gärten **3**, ein Weltwunder.

Nationalspieler: Neue Staatsoberhäupter



Theodore Roosevelt war nicht nur der 26. Präsident der USA, sondern auch Buchautor, Cowboy und Elefantenjäger – legendär.



Qin Shihuangdi wurde 247 v. Chr. der erste Kaiser von China und ist bestens qualifiziert, dieser Nation bei Civ 6 vorzustehen.



Die schöne Cleopatra respektiert Nationen mit starkem Militär, Pazifisten mit Schrumpfarmee erklären ihre Ägypter den Krieg.



Hojo Tokimune herrschte im 13. Jahrhundert über das fernöstliche Japan, der Samurai ist seine naheliegende Spezialeinheit.

den Blickkontakt, wird eine Region wieder als Kartenpergament dargestellt, aber nun mit eingezeichneten Umrissen.

Diplomatischer Dienst

Das fleißige Lichten des Kartennebels führt bald zur ersten Begegnung mit einer anderen Zivilisation. Und ja, der niedliche Grafikstil macht vor den KI-Gegnern nicht halt: Bei unserer Probepartie lernen wir den drollig wirkenden Teddy Roosevelt kennen, der George Washington als Anführer der Amerikaner abgelöst hat. Er tut erst mal sehr freundlich und

wir freuen uns über einen angenehmen Nebeneffekt: Der erste Kontakt mit einer anderen Nation bewirkt nämlich einen Forschungs-Boost bei »Schrift« – also genau das richtige für unseren gottesfürchtigen Bildungsstaat.

Wie jeder Civ-6-Anführer hat Roosevelt sowohl eine öffentliche als auch eine geheime Agenda. Der »Big Stick«-Außenpolitiker mag es überhaupt nicht, wenn wir auf demselben Kontinent einen Krieg anzetteln – gut zu wissen. Aber seine zweite Absicht ist ebenso zufällig wie unbekannt, vielleicht werden wir im Spielverlauf durch Spionage schlauer?

Als uns Teddy einige Runden später den Krieg erklärt, sind wir jedenfalls etwas überrascht. Behagte ihm unsere Religionsgründung nicht, oder war er auf unser Wunder neidisch? Zugegebenermaßen hatten wir ihn nach dem ersten Kontakt auch sträflich vernachlässigt – das Entsenden einer Delegation (lies: eine Spende von 25 Gold) hätte seine Laune womöglich gebessert. Generell soll der Spieler mehr Informationen über Motive und Gemütslage der anderen Anführer erhalten. So finden wir im Diplomatie-Menü jetzt auch die »Gossip«-Übersicht.



Die Ägypter siedeln in einer rohstoffreichen Gegend: Östlich der Stadt gibt's Kupfer **1** und Weizen **2**, im Meer Fische **3** und Perlen **4**, im Westen Edelsteine **5**, Tabak **6**, Elfenbein **7** und Salz **8**.

Dieser Begriff bedeutet im Deutschen etwa Klatsch und Tratsch, aber keine Sorge – die angezeigten Informationen basieren alle auf Tatsachen. Wer die Qualität dieser Nachrichten verbessern will, muss dafür etwas tun. Zunächst werden nur öffentlich bekannte Ereignisse wie Kriegserklärungen angezeigt. Erst durch Entsendung von Handelskarawanen und Spionen erfahren wir spannendere Geheimnisse wie die heimliche Agenda eines anderen Anführers.

Gold ist auch bei Civilization 6 ein probates Mittel, um die Beziehungen zu kleinen Stadtstaaten zu verbessern. Durch Entsendung von kostenpflichtigen Delegationen steigern wir die Freundschaft in drei Stufen (der höchste Level wird nach sechs Delegationen erreicht). Je nach Ausrichtung des Stadtstaats winkt ein anderer Bonus, zum Beispiel auf Kultur oder Religion. Es gibt aber einen wesentlichen Unterschied zum Vorgänger: Delegationen sind eine begrenzte Ressource, die wir uns erst einmal verdienen müssen, zum Beispiel durch Forschung in den beiden Tech Trees oder Erfüllung von Missionen, die für den jeweiligen Stadtstaat wichtig sind. Wie sich die neue KIGold ist auch bei Civilization 6 ein probates Mittel, um die Beziehungen zu den kleinen Stadtstaaten zu verbessern. Durch Entsendung

von kostenpflichtigen Delegationen steigern wir die Freundschaft in drei Stufen (der höchste Level wird nach sechs Delegationen erreicht). Je nach Ausrichtung des Stadtstaats gibt es einen anderen Bonus, zum Beispiel auf Kultur oder Religion. Wie sich die neue KI langfristig auf die Diplomatie auswirkt, konnten wir im Rahmen unserer ersten Probestunde noch nicht prüfen. Dafür erlebten wir bereits, wie sich Ed Beachs Deigneinstellung bei der feldverbessernden Arbeiterklasse bemerkbar machen: »Grind-Aktivitäten kann man rauswerfen – mir ist es lieber, wenn die Leute Entscheidungen treffen, die interessant und Spaßig sind.«

»Ich hasse Automatisierung!«

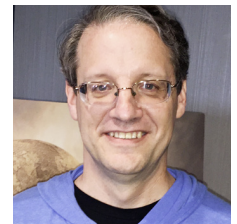
Die Scharen von Bautrupps, die ebenso langwierig wie vollautomatisch endlos Felder verbessern, gehören der Civilization-Vergangenheit an. Der in Civ 3 erstmals eingeführte Worker (vorher waren Siedler auch fürs Feldverbessern zuständig) wird durch die Zivileinheit »Builder« ersetzt, die nur eine bestimmte Anzahl von Aufträgen erledigen kann, bevor sie sich in Luft auflöst. Dafür schufteten die Malocher im Akkord: Es gibt keine mehrere Runden langen Wartezeiten mehr, angeordnete Verbesserungen sind sofort fertig. Vorbei auch die Zeiten, in denen



man seinem Baupersonal beim selbständigen Arbeiten zusehen konnte: »Ich hasse Automatisierung«, gesteht Ed Beach, dem durchaus klar ist, dass die Bautrupp-Vollautomatik von vielen Spielern geschätzt wurde: »Eine Zeitlang machte ich mir etwas Sorgen, dass die Leute erbost an meine Bürotür hämmern würden, weil ich das rausgewor-

Vier Fragen an Ed Beach

Ed Beach war zunächst als »ernsthafter« Programmierer und Manager im IT-Bereich beschäftigt, bevor er 1999 zum Spielestudio Breakaway Games wechselte. Hier arbeitete er an Titeln wie dem Tropic-Addon Paradise Island (2002) oder der Civilization-3-Erweiterung Conquests (2003). Seit 2008 ist Ed fest bei der Civ-Schmiede Firaxis beschäftigt und wirkte am fünften Serienteil (2010) als Designer und Programmierer mit. Danach war für die viel gelobten Erweiterungen Gods and Kings (2012) und Brave New World (2013) verantwortlich, bevor er als Lead Designer das Ruder bei Civilization 6 übernahm.



GameStar: Die Städte belegen nun mehrere Hexfelder. Wie wirkt sich das auf Kartengröße und Feldverbesserungen aus?

Ed Beach: Nicht so stark, wie man vermuten mag. Auf einer typischen Civ-5-Karte sieht man eine Menge Wiederholungen: massig Bauernhöfe, Handelsposten und Minen. In Civilization 6 baut man immer noch Bauernhöfe, aber als zusammenhängende Farm-Ansammlungen, denn es gibt einen Bonus, wenn sie aneinandergrenzen. Dann sind sie höchst produktiv und können eine ganze Großstadt ernähren. Man muss also nicht mehr so viele dieser repetitiven Verbesserungen quer über die ganze Karte verteilen. Außerdem hat eine Stadt nur 36 Felder; es ist sehr schwierig, alle zwölf Distrikte am selben Ort zu bauen. Du hast spät im Spiel vielleicht fünf bis acht Viertel pro Stadt, was immer noch reichlich Raum für Verbesserungen lässt. Wir müssen die Karte also nicht größer machen oder die Städte weiter ausbreiten, es funktioniert dadurch, dass wir die repetitiven Verbesserungsfelder losgeworden sind.

Welche Anstrengungen unternimmt ihr bei der Künstlichen Intelligenz? Könnte sie diesmal ohne unfaire Boni auskommen?

Wir werden nicht komplett auf solche Vorteile verzichten können. Aber die ersten Resultate sind vielversprechend, wir machen Fortschritte in diese Richtung. Wir haben einige neue Ansätze und verwenden zum Beispiel ein Behavior-Tree-System, um tiefergehende Überlegungsketten zu ermöglichen. Schaut euch zum Beispiel unser Technologie-Boost-System an, wo man eine kleine Quest erledigen kann, um schneller eine Technologie freizuschalten, die dann die nächste Technologie ermöglicht, und so weiter. Das erfordert Überlegungen, bei denen die KI von Civ 5 große Probleme hät-

te. Die basierte auf einem Gewichtungsprinzip, sie würde einer Entscheidungskette auf halbem Weg folgen und dann sagen »Oh, lass mich stattdessen was Anderes machen«. Wir brauchten also eine KI, die ihre Pläne ganz bis zum Ende durchzieht.

Also plant die KI diesmal langfristiger?

Ja, es gibt immer noch eine Menge gegensätzlicher Prioritäten in einem Civilization-Spiel, all diese interessanten Entscheidungen, und die KI muss dafür einen Plan entwickeln. Das ist etwas, an dem wir immer noch feilen; ich kann nicht genau sagen, wie's letztendlich aussehen wird. Aber ein Anhaltspunkt ist die Punkteübersicht am Ende einer Partie, wenn dein Resultat mit den Computergegnern verglichen wird. Ich habe beim Presse-Event nur eine Person gesehen, die mehr Punkte als die KI hatte, und ihr spielt heute eine Version ohne KI-Boni. Wir sind auf dem richtigen Weg.

Das Endgame kann bei Civilization 5 etwas in Routine ausarten, wo es oft nur ums Wegputzen der Computergegner geht. Gibt es Pläne, diesen Spielabschnitt beim Nachfolger interessanter zu machen?

Wir haben uns die verschiedenen Siegmöglichkeiten angesehen, um zu entscheiden, ob wir sie behalten oder austauschen wollen. Es gibt im Vergleich zu Civilization 5 einen neuen Weg zum Sieg, dafür wurde eine andere Möglichkeit rausgenommen. Details dazu kann ich zwar noch nicht verraten, es ist aber auf jeden Fall ein Thema, das uns beschäftigt. Wir haben schon beim Civ-5-Addon Brave New World viel Zeit ins letzte Spieldrittel gesteckt. Deshalb ist es gut, dass wir Systeme wie Archäologie und Spionage von Beginn an einbauen. Das macht das Endgame spannender.



Das Interface ist noch nicht fertig, doch jetzt schon lassen sich interessante Neuerungen entdecken. **1** Das landesweite Einkommen von links: Forschung, Kultur, Glaube, Gold, Anzahl der verfügbaren Handelsrouten. **2** Wir forschen diesmal in zwei Kategorien gleichzeitig: Klassische Technologien schalten wir mit Wissenschafts-, gesellschaftliche Fortschritte mit Kulturpunkten frei. Die kleinen Texte zeigen die Aufgaben, die wir erfüllen müssen, um den jeweiligen Fortschritt 50 Prozent schneller zu bekommen. **3** Das Baumenü listet von oben nach unten die verfügbaren Stadtviertel, Gebäude, Einheiten und Projekte auf. Letztere sind Spezialaufträge, die beispielsweise den Glaubens-Output des Religionsdistrikts erhöhen. **4** Das Infowindow zeigt das Einkommen der Stadt, die Anzahl der religiösen Bewohner, das aktuelle Bauprojekt und die Bevölkerungs-Obergrenze, die nun auch von der Anzahl der umliegenden Bauernhöfe bestimmt wird.

fen habe. Es gibt Kollegen wie den Firaxis-Produzenten Dennis Shirk, die ihre Arbeiter-Einheiten immer automatisiert haben. Und ich habe selbst ihn völlig davon überzeugen können, dass die neue Methode besser ist. Denn im Stadtbereich ist jetzt die Platzierung von wirklich allem wichtig – wenn du das einem Automatiksystem überlässt, versäumst du einen wesentlichen Teil des Spiels. Es ist ein Layout-Puzzle – und ich will, dass du dieses Puzzle selber spielst.»

Beach ist davon überzeugt, dass es die Spieler in den Wahnsinn treiben würde,

wenn selbständig agierendes Baupersonal kostbare Arbeitsladungen für Dinge verpulvern, die mit Distrikt- oder Wunderplanungen kollidieren könnten. Seine Automatisierungs-Abneigung bekommen auch andere Einheiten zu spüren, nicht einmal die Späher ließen sich bei der von uns gespielten Pre-Alpha-Version zur eigenständigen Erkundung bewegen – okay, darüber sollte Firaxis noch mal nachdenken. Bautrupps können nun außerdem eingesetzt werden, um die Fertigstellung eines Wunders zu beschleunigen. Doch ihre Hauptaufgabe sind wie gehabt Feldver-

besserungen, um Rohstoffe zu erschließen und für die Stadt wichtige Erträge zu verbessern. Ein Bauernhof sorgt zum Beispiel für +1 Nahrung und +0,5 »Housing« (Wohnungen). Denn genug Fressalien alleine reichen nicht mehr, um eine Stadt immer weiter wachsen zu lassen, der Housing-Wert reguliert die Bevölkerungsobergrenze. Später im Spiel gewinnt er immer mehr an Bedeutung und kann auch durch bestimmte Politiken erhöht werden. »Es ist eine Soft Cap für deine Stadtbewölkerung. Die genaue Formel ist etwas, das wir derzeit noch ausbalancie-



Die Spezialisten: Landesexklusive Einheiten

Jede Nation bekommt wieder zwei exklusive Einheiten (und ein Gebäude), hier einige Beispiele für die Spezialisten.



Statt auf schnöde Reiterei setzen die Ägypter auf die Maryannu, ihre Streitwagen-Bogenschützen.



Die Japaner geben sich natürlich nicht mit ordinären Schwertkämpfen zufrieden, sondern rekrutieren Samurai.



Die Inder kämpfen stilecht mit mächtigen Kriegselefanten, die nun allerdings mit Bogenschützen bestückt sind.



Als spanische Spezialeinheit dient der gute, alte Konquistador, vermutlich eine spezielle Midgame-Variante des Spähers.

ren«, erläutert Ed Beach. »Wenn du dich der Obergrenze nähert, verlangsamt sich das Wachstum deiner Stadt und du kannst sogar ein wenig darüber hinaus gehen. Es gibt aber eine ganze Menge Dinge, die du machen kannst, um den Housing-Wert in deinen Städten zu erhöhen«. Für den Straßenbau sind die Arbeiter nicht mehr zuständig, schnelle Verbindungswege zwischen Städten entstehen durch Handelsrouten.

Bodyguards für Zivileinheiten

Im Prinzip gilt auch bei Civilization 6 die »Pro Einheit ein Hexfeld«-Regel des Vorgängers, aber es gibt ein paar neue Ausnahmen, um Spielfluss und Komfort zu verbessern. So soll es im späteren Spielverlauf durch entsprechende Forschung möglich sein, mehrere Militäreinheiten des gleichen Typs zu einem Korps zusammenzufassen. Diese Teams las-

sen sich auch aus Zivil- und Militäreinheiten bilden, wir können auch einen Siedler mit einem Krieger zusammenschließen, um ihn wehrhafter zu machen. Durch diese Zusammenschlüsse muss man im Endgame nicht mehr Dutzende Einheiten hin und her schieben, sondern kann wieder konzentriertere Armeen bilden. Muss man aber nicht – jeder findet seinen eigenen Weg.

Für die einzelnen Zivilisationen sind neben Spezialeinheiten auch wieder exklusive Gebäude geplant. So ziehen nur die Amerikaner mit Rough Rider (Kavallerie) und P-51 Mustang (Flugzeug) in die Schlacht, sie können als einzige Nation das Volksbelustigungsgebäude Filmstudio errichten. Apropos: Die Zufriedenheit der Bevölkerung ermittelt Civilization 6 wieder einzeln für jede Stadt, nicht mehr landesweit wie Civilization 5. Auch die Barbaren rüsten auf und



Wie gehabt wandelt sich die Militärtechnik durch die Jahrhunderte: Aus mittelalterlichen Pikenieren und Rittern werden später moderne Infanteristen und Kavalleristen.

haben mehr Einheitentypen: Als einer ihrer Kundschafter sich in der Nähe unserer ersten Stadt blicken lässt, gibt uns ein Firaxis-Mitarbeiter den guten Tipp, diesen Späher abzufangen und auszuschalten – sonst haben wir einige Runden später nämlich eine Barbarenarmee vor den Toren stehen.

Mehr Gelegenheiten, weniger Routine

Bei unserer Testpartie haben wir unsere Zivilisation stark in Richtung Religion und Kultur entwickelt, aber wenig ans Militär gedacht. Zum einen, weil wir neugierig auf die Distrikte waren und zum anderen, weil sich passende Forschungs-Boosts so schön ergaben. Hätten unsere Krieger zu Spielbeginn statt des Naturwunders eine Barbareneinheit entdeckt und besiegt, hätten wir uns vielleicht für den Pfad des Eroberers entschieden. Und als Folge erst mal Bronzeverarbeitung erforscht, die den Militärdistrikt ermöglicht, der wiederum zu Kasernen und Ställen führt. Civilization 6 ist mehr denn je ein »hätte«-Spiel, bei dem man in Gedanken immer mit Strategie-Alternativen ringt oder schon Pläne für die nächste Partie schmiedet: Diesmal wollen wir als heiliges Reich unsere Nachbarn mit Kultur und Inquisitoren über-

zeugen, beim nächsten Mal vielleicht als Militärimperium die Weltkarte erobern.

Die Zufälligkeiten des Terrains spielen eine größere Rolle, die im Tech Tree aufgelisteten Boost-Bedingungen haben etwas von einer Aufgabenliste: Was muss ich eigentlich machen, um X oder Y schneller zu erforschen? Man kann solche Gelegenheiten wahrnehmen, muss es aber nicht – das ist ja das Schöne an Civilization. Nummer 6 verleitet noch mehr als seine Vorgänger zu Experimenten und Abschweifungen vom üblichen Welt Herrschaftsstreben. Alleine durch die Stadtfeldausbreitung gibt es mehr zu planen denn je, präsentiert im vertrauten Rundenablauf mit übersichtlicher Bedienung, wie man's von der Serie kennt. Auch wenn es etwas gewöhnungsbedürftig ist, dass einige Einheiten und Gebäude jetzt erst nach Errichtung des passenden Distrikts produziert werden können.

Auf lange Sicht

Was das Endgame und die Langzeitmotivation betrifft, sind wir derzeit noch auf Aussagen der Entwickler angewiesen. Civilization 6 hat eine neue Engine und damit auch generalüberholte KI, die weniger stark auf Boni angewiesen sein soll als im Vorgänger. Alle Siegbedingungen werden überarbeitet, die Weltherrschaft per kultureller Dominanz soll dank neuer Forschungsziele leichter fallen. Es gibt ein neues Kulturkartensystem, bei dem wir Boni für Diplomatie, Wirtschaft und Militär wählen können; die Anzahl der Karten-Slots hängt von unserer Staatsform ab. Auch die Expansion per Religion will Firaxis mit Einheiten wie Aposteln oder Inquisitoren stärken. Was die können, ist noch geheim.

Civilization 5 wurde erst durch zwei große Erweiterungen so richtig gut, deren Features bereits größtenteils im Basisspiel des Nachfolgers stecken sollen. In Sachen DLC sind bislang nur vier Pakete mit neuen Karten, Szenarien und Zivilisationen erwähnt worden, die Bestandteil der Digital Deluxe Edition von Civilization 6 sind. Kommt da später noch mehr? Offiziell kann Ed Beach noch nichts sagen, er übt sich deshalb in Interpretationsfähigen Andeutungen: »Angesichts

des Erfolgs der Civilization-5-Erweiterungen könnte man raten, dass wir so etwas in Erwägung ziehen. Ich kann dir versichern, dass das dem Civ-6-Team die Ideen nicht so schnell ausgehen werden.« Ed Beach hat anscheinend noch einige Stempel in der Schreibtischschublade liegen, die er der alt-ehrwürdigen Serie aufdrücken möchte. ★



Heinrich Lenhardt
@hlenhardt



Versuchen Sie mal, eine neue Civilization-Partie nur bis Runde 60 zu spielen. Das hat was von der gerade angebrochenen Schokoladentafel oder Chipstüte, mit der man sich gerne eingehender beschäftigen würde. Die Strategie ist geformt, man plant die nächste Stadtgründung, erforscht noch Kontinent und Nachbarn. Und jetzt sollen wir aufhören und unsere hoffnungsvolle Zivilisation zurücklassen? Wo gerade alles so schön klickt, wir die Stadtfeldplanung kapiert haben und uns keinen Boost verschmähend forsch durch die Forschungsbäume büffeln? Aber so ist nun einmal das harte entbehrungsreiche Leben des Spieleberichterstatters, der nach 60 Zügen jäh von seiner Pre-Alpha-Version getrennt wird. Soweit hat's zuverlässig Spaß gemacht, die Mischung aus Innovationen und bewährten Tugenden wirkt ebenso stimmig wie die Balance zwischen Zugänglichkeit und Komplexität.

Dass bei so vielen Neuerungen ausgerechnet der »Comic-Stil« der Grafik für so viel Wirbel sorgte, hat mich schon verwundert: Ich dachte immer, dass Strategiespielern solche Äußerlichkeiten weniger wichtig sind als dem Shooter-Volk? Aber ernsthaft: Erst spielen, dann aufregen! Ich finde die Optik hübsch und frisch, doch auch wer stilistisch einen anderen Geschmack hat, dürfte die Übersichtlichkeit zu schätzen wissen. Visuell mag die Fortsetzung vielleicht niedlich wirken, aber spielerisch geht es ernsthafter denn je zur Sache.



Heinrich Lenhardt (links) hat für uns das Civ-6-Press-Event besucht und mit Chefdesigner Ed Beach geplaudert.

EINE ODE AN DEN CIV-GRAPHEN

Civilization ist unverwüstlich, uralt und fast schon ein Weltwunder unter den Strategiespielen. Und klar, auch ein Weltwunder muss mal renoviert werden. Aber eine Sache muss bleiben, wie sie ist, sagt Christian Schiffer.

Foto: Markus Kovalin / BR



Der Autor

Christian Schiffer (37) ist Herausgeber der Gamebookazines WASD. Er kann einen weitgehend lückenlosen Gamer-Lebenslauf vorweisen, und wenn er nicht gerade bei Civilization Spielstände lädt, arbeitet er beim Bayerischen Rundfunk und macht für das ZDF Dokus über Killerspiele.

Letztens, da habe ich auf Grundlage einiger recht optimistischer Annahmen und einiger ausgeklügelter Rechenoperationen versucht, herauszufinden, wie viel Zeit ich wohl in meinem Leben mit der Civilization-Serie verbracht habe, inklusive aller Teile, aller Addons, diverser DLCs und dem ganzen anderen Zeug. Ich bin dann auf die respektable Zeitspanne von 76 Tagen und vier Stunden gekommen. Von den 37 Jahren, die ich bislang auf diesem Erdball zugebracht habe, ist es mir also gelungen, immerhin 0,58 Prozent mit etwas halbwegs Sinnvollem zu füllen: mit dem Formen von gigantischen Imperien, dem Errichten von Weltwundern, dem Erfinden von Mathematik (Prozentrechnungen) und der Kühlung (Tiefkühlpizza). Hilfreich dabei waren oftmals nicht so sehr strategischer Weitblick und taktische Umsicht als vielmehr grimmige Entschlossenheit und Ausdauer, denn einen beträchtlichen Teil dieser 76 Tage und vier Stunden habe ich damit zugebracht, unzählige Male abzuspeichern und wieder zu laden.

Der kleine Diktator

Der Grund: Seit 1991 spiele ich Civilization auf die immer gleiche Weise. Schnell expandieren (bei Krieg letzten Spielstand laden), schnell weiter expandieren (bei Krieg letzten Spielstand laden), dann schnell auf Republik, Wissenschaft fördern, dafür Stadtmauern und Kasernen ignorieren (bei Krieg letzten Spielstand laden), zu allen freundlich und nett sein (bei Krieg letzten Spielstand laden), irgendwann Panzer bauen, überraschte Musketerschützen überrollen, Welt erobern, zack, fertig. Der Planet sieht dann zwar meist aus wie sau, aber wurst. Obwohl Teil 5 schnelle Expansion bestraft, hat sich an meinem Spielstil in den letzten 25 Jahren erstaunlich wenig geändert. So wie andere Leute sich nicht abgewöhnen können, jeden Mist auf dem Desktop abzuspeichern, kann ich mir seit meinem

zwölften Lebensjahr nicht abgewöhnen, mich bei Civilization wie ein kleiner Diktator aufzuführen. Die Macht der Gewohnheit und eine geistige Flexibilität, die mit dem Adjektiv »verkümmert« noch wohlwollend umschrieben ist, das also sind zwei Ursachen für meine Spielweise. Doch die wichtigste ist: der Graph.

Der Civilization-Graph ist der beste Graph, den es überhaupt gibt. Ein Graph von so erhabener Schönheit, dass das Lächeln der Mona Lisa daneben zu einem schiefen Mündchen verblasst. Jegliches Opus aus der Welt der Diagramme muss weichen gegen den Civilization-Graph, entthront sind jedes Mal sämtliche Titanen im Olymp der Mathematik, wenn der Civilization-Graph am Ende der Partie erscheint, um in kleinen, pittoresken Linien den Verlauf des Spiels nachzuzeichnen. Dieser Graph ist so vollendet geil, weil er mir zeigt, wie ich gewonnen habe. In schlichter Schönheit erzählt er mir, wie ich expandiert habe, dann schnell auf Republik bin, die Wissenschaft gefördert, Stadtmauern und Kasernen ignoriert und dann irgendwann überraschte Musketerschützen überrollt und die Welt erobert habe. Zack, fertig. In dieser Übersicht schmiegt sich die Linie meiner Zivilisation zunächst an die anderen Linien an, um dann irgendwann plötzlich am rechten Rand des Bildschirms in die Höhe zu schnellen, geradezu orgiastisch mutet das an und es sieht zugegebenermaßen auch ein wenig ... 'tschuldigung ... phallisch aus.

Hauptsache, es gibt einen Graphen

Wenn es also um eine sinnvolle Einordnung von Civilization 6 geht, dann darf dieser Aspekt nicht unberücksichtigt bleiben. Ja, die Grafik von Civilization 6 finde ich doof, anstatt sich immer mehr meiner Wunschoptik anzunähern und einfach mal so auszusehen wie der Diercke-Weltatlas, scheint es leider so zu sein, als habe die Grafikabteilung von Firaxis zu viel Zeit im IKEA-Kinderland zugebracht. Das neue Stadtsystem wiederum könnte schon sinnvoll sein. Gibt man mir mehr Möglichkeiten, meine Zivilisation zu spezialisieren, könnte das die ein oder andere Länge im Midgame ausmerzen. Wo ich schon vor Jahren jegliche Hoffnung aufgegeben habe: dass eine Civilization-KI mal so klug ist, dass sie nicht schummeln muss wie zum Beispiel ich, wenn ich mir die Lebenszeit zusammenpinne, die ich schon mit Civilization verbracht habe, mit dem völlig abwegigen Hintergedanken, irgendeinen Leser dieser Kolumne beeindrucken zu können. Aber hey: Hauptsache, am Ende wird mir dieser Graph angezeigt. Auch Welteroberer sind manchmal genügsam. ★



Die neue Ausgabe von Christians Magazin WASD dreht sich ums Storytelling.



Am Ende zeigt Civilization 5 ein Karten-Replay.

Geschichte der Rundenstrategie, Teil 2

NOCH RUNDERE GESCHICHTE



Die Enkel der Pioniere aus den Mainframe- und 8-Bit-Tagen sorgen Anfang der Neunziger für eine Blütezeit der Rundenstrategie. Im zweiten Teil der GameStar-Retrospektive beleuchten wir drei unsterbliche Klassiker, an deren Erfolgchancen die Publisher zunächst nicht glaubten. Von Heinrich Lenhardt

In den Achtzigerjahren fallen die USA, England und Japan als Geburtsorte richtungsweisender Rundenstrategiespiele auf. Der deutschsprachige Raum wirkt dagegen wie strategisches Entwicklungsland, hier gedeihen vornehmlich seichte Wirtschaftssimulationen wie Kaiser oder Hanse. Doch dann entwickelt ein junges Studio Eroberungslüste, das bis dahin nur mit Assen und Dop-

pelfehlern von sich reden gemacht hat: Blue Byte wird 1988 von Thomas Hertzler und Lothar Schmitt in Mülheim an der Ruhr gegründet. Ihr erster Erfolg ist die Tennissimulation Great Courts, es folgt das Puzzlespiel Atomino. Schmitt kümmert sich vor allem um Tennis-Fortsetzungen, während Hertzler über einem Strategiespiel brütet – inspiriert von innovativen Videospielen aus Fernost.

Das blaue Strategiewunder

Ende der Achtziger blüht das Geschäft mit Videospiel-Importen aus Japan, weil viele Module nur mit großer Verspätung oder gar nicht in Deutschland erscheinen. Ein besonderer Leckerbissen ist die NEC-Konsole PC-Engine, die dank exzellenter Grafikfähigkeiten und authentischer Arcade-Umsetzungen wie R-Type zum Kult-Spielzeug kaufkräftiger

Risiko (1989)



Risiko-Klone gibt es seit Jahrzehnten, doch erst ab 1989 erscheinen offizielle Computer-Adaptionen des Brettspiel-Klassikers, der großen Einfluss auf Strategiespielgenre hatte.

Fire Emblem (1990)



Der NES-Auftakt von Nintendos Runden-taktik-Dauerbrenner erscheint nur in Japan. Beim Schlachtengetümmel kommen Charakterbeziehungen und Rollenspiel-Elemente nicht zu kurz.

Warlords (1990)



Gold verdienen, Truppen produzieren, Städte erobern: Warlords wirkt weder sonderlich originell noch schön, aber das strategische Ringen mit den sieben Computergegnern macht Spaß.

King's Bounty (1990)



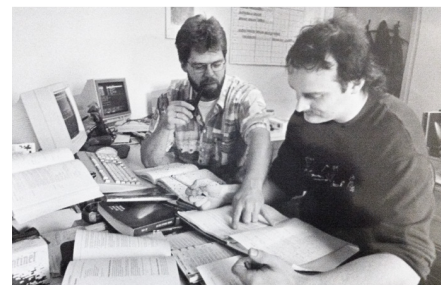
Fantasy-Personalplanung beim Vorläufer von Heroes of Might & Magic: Mit einem von vier Heldentypen rekrutieren wir diverse Truppentypen, um in taktischen Rundenkämpfen anzutreten.



Konsolen-Connaissseure wird. Doch einer der größten Spiele-Geheimtipps für das System ist kein Ballerspektakel, sondern ein leicht zu bedienendes und hübsch präsentiertes Rundenstrategiespiel namens Nectaris (westlicher Name: Military Madness). Als Thomas Hertzler diese Hudson-Soft-Produktion 1989 bei einem Import-Händler in Mülheim erlebt, ist er schwer beeindruckt. Bald gibt es mit dem Echtzeit-Pionier Herzog Zwei eine weitere japanische Inspirationsquelle, dieses Modul erscheint Ende des Jahres für die Mega-Drive-Konsole. Damit bei Zwei-Spieler-Duellen beide Kontrahenten gleichzeitig agieren können, will Hertzler wie bei Herzog den Bildschirm in zwei Hälften unterteilen. Doch ein Prototyp enttäuscht, wie sich Programmierer Bernhard Ewers erinnert, der als erster Angestellter von Blue Byte das Gründerduo verstärkte: »Beim ersten Anspielen stellte sich heraus, dass es so keinen Spaß machte. Es passte einfach nicht zusammen, Einheiten in Echtzeit über die beiden Bildschirme mit Hexfeldern zu ziehen. Dann bin ich auf die Idee gekommen, Bewegungen und Angriffe aufzuteilen, um ein Rundenstrategiespiel daraus zu machen, also einen Schritt zurück in Richtung Nectaris. So ist es das Battle Isle geworden, das heute alle kennen. Mir persönlich hat der rundenbasierte Spielablauf deutlich besser gefallen, gerade zu zweit hat man so mehr strategische Tiefe.«



Um das erste Spiel der Battle-Isle-Serie auf den Markt zu bringen, wird Blue Byte 1991 zum Publisher. Rechts werkeln die Programmierer Ralf Jürgen Kraft und Bernhard Ewers mit viel Papier und voller Konzentration.



Deutsche Teilung

Auf diese Weise erhält Battle Isle ein charakteristisches Spielgefühl, es kombiniert leichte Bedienung und klare Rundenstruktur des Vorbilds Nectaris mit einer ganz eigenen Dynamik: »Beide Spieler hatten etwas zu tun, man musste nicht aufeinander warten«, erklärt Thomas Hertzler, »Spieler 1 konnte Bewegungen planen, die allerdings noch nicht ausgeführt wurden. Der zweite Spieler durfte Einheiten in seiner Reichweite angreifen. Am Rundenende wurden diese Eingaben ausgewertet und man konnte sehen, was passiert.« Hexfeld-Wargames galten eigentlich als lahm und trocken, doch nun können sich zwei Freunde gleichzeitig vor dem selben Computer bekämpfen – und dabei ähnlich viel beherzten Trashtalk austauschen wie bei einer heißen Kick-Off-Partie. Ein weiterer Erfolgsgrund ist die ausgefeilte künstliche Intelligenz des Computergegners, an der Bernhard Ewers monatelang bastelt: »Die meisten Konkurrenzspiele damals hatten dagegen nur eine Formel, die sich im Wesentlichen auf »If in range, then attack« beschränkte.« Doch wie schon bei den Genre-Meilensteinen Empire und Eastern Front

glauben die etablierten Publisher nicht an den Erfolg: Ubisoft ist mit den Vertriebslösungen von Blue Bytes Tennissimulation zufrieden, winkt aber angesichts dieses merkwürdigen Strategiespiels dankend ab. Um Battle Isle auf den Markt zu bringen, wird aus dem reinen Entwicklungsstudio Blue Byte gezwungenermaßen auch ein Verleger, und zwar ein sehr erfolgreicher: Im heißen Amiga-Herbst des Jahres 1991 wird Battle Isle zum Hit. Blue Byte entwickelt zwei Addon-Disketten und plant als nächsten großen Titel ein Rundenstrategiespiel im Zweiten Weltkrieg – hat dabei aber seine Rechnung ohne die deutsche Empfindsamkeit gemacht.

Weltkrieg zweiter Wahl

Seit den frühen Achtzigerjahren verwenden amerikanische Studios den Zweiten Weltkrieg als Szenario für Rundenstrategie. Doch als Blue Byte plant, mit der Battle-Isle-Engine ein Spiel in dieser historischen Epoche anzusiedeln, haben die Vertriebspartner starke

Battle Isle (1991)



Blue Byte landet mit SciFi-Schlachten im Nectaris-Stil einen Hit. Zwei Spieler können dank Splitscreen sowie der Unterteilung in Bewegungs- und Angriffsphasen gleichzeitig agieren.

Civilization (1991)



Sid Meier mischt Entdeckung, Eroberung, Forschung und Wirtschaftswachstum unwiderstehlich gut. Zufallskarten und verschiedene Siegesbedingungen sorgen für Langzeitmotivation.

Advanced Military Commander (1991)



Diese Mega-Drive-Spross der japanischen Daisenryaku-Serie sorgt für einen Run auf die Importhändler. In rund 40 komplexen Szenarien werden Schlachten des 2. Weltkriegs nachgespielt.

Shining Force (1992)



Ein im Genre-Grenzgebiet zwischen Rollenspiel und Rundentaktik angesiedelter Sega-Klassiker. Durch Kampferfahrung wird unser Fantasy-Heldenensemble allmählich größer und stärker.

Bedenken. Das Thema sei zu heikel und geschmacklos, erinnert sich Thomas Hertzler an die vorgebrachten Befürchtungen: »Damals war die Sensibilität viel größer. Das ist halt eine Doppelmoral gewesen: Als deutsches Entwicklungshaus durfte man das nicht.« Als Kompromiss startet Blue Byte seine neue Reihe Historyline deshalb nicht mit dem Zweiten, sondern vielmehr dem Ersten Weltkrieg und erntet reichlich Lob für die Präsentation des historischen Handlungsrahmens. Doch weiter kommt man in der Geschichtsschreibung nicht voran: Der Spielspaß leidet unter Einschränkungen bei den Einheiten, nach dürftigen Verkäufen kommt es nie zu den geplanten Fortsetzungen. Eine Entwicklung, die Hertzler bereut: »Man hätte bei Historyline mit dem Zweiten Weltkrieg anfangen müssen, aber das kam für uns nicht in Frage. Man hat sich damals viel zu viele Gedanken gemacht.« Die geschichtlichen Ambitionen werden begraben, doch für Blue Byte geht die Eroberung des Strategiemarkts mit Battle-Isle-Fortsetzungen und der neuen Aufbaustrategie-Serie Die Siedler erst so richtig los. Auch auf der anderen Seite des Atlantiks beginnen die Neunzigerjahre mit der Grundsteinlegung für langlebige Serien. So veröffentlicht New World Computing mit King's Bounty den Vorläufer von Heroes of Might & Magic. Und bei Microprose entsteht das wohl berühmteste aller Rundenstrategiespiele, der Inbegriff der »Nur noch eine Runde!«-Sucht.



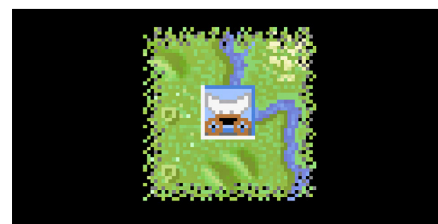
Battle Isle 2 gilt wegen knackiger Komplexität und kompetenter KI als Serienhöhepunkt. Der Nachfolger fühlt sich durch den Wegfall der Bildschirm-Unterteilung mehr wie ein traditionelles Wargame an.



In Civilization errichten wir ein Imperium – aus bescheidenen Anfängen: Am Beginn steht ein einsamer, blinkender Siedler. »Diesen Anfangsbildschirm fand ich immer wundervoll«, meint der Civilization-Erfinder Sid Meier.

Zivilisierter Zeitvernichter

Die Landkarte ist nahezu vollständig von Schwärze verhüllt. Lediglich 3x3 quadratische Felder sind aufgedeckt, umgeben von unerforschtem Terrain. In der Mitte blinkt das Bildchen eines Planwagens. Es fordert uns auf, einen Zug in eine beliebige Richtung zu machen, um mehr von dieser Welt zu sehen. Das ist nur die erste einer langen Kette von Entscheidungen, die im Laufe der Spieljahrtausende zur Expansion einer ganzen Zivilisation führen. Sid Meier liebt diesen Anblick: »Das fällt mir immer auf, wenn ich mir Civilization ansehe: Der Siedler und die ersten neun Felder – darin stecken so viele Möglichkeiten. Es ist der Auftakt der Geschichte, so wie die erste Zeile in einem Roman. Das Spiel entfaltet sich allmählich, es gibt immer mehr und mehr Möglichkeiten.« Fast 25 Jahre ist es her, seit Civilization veröffentlicht wurde und diese neun Felder mit dem blinkenden Planwagen eine ganze Spielergeneration dazu verleiteten, die Umgebung zu erforschen, Städte zu gründen und ihre Schlafgewohnheiten zu vernachlässigen. Denn bei Civilization perfektionieren



Sid Meier auf einem Pressefoto aus dem Pirates!-Jahrgang 1987. Nach dem Erfolg seiner Seeräuber-Simulation tummelt er sich verstärkt im Strategiegenre und beginnt 1990 die Entwicklung von Civilization.

Meier und sein Designpartner Bruce Shelley ihre Erfolgsformel, die bereits beim Eisenbahnlinien-Aufbauspiel Railroad Tycoon eine suchterregende Wirkung bewiesen hatte.

Systematische Suchterzeugung

»In Railroad Tycoon hatten wir mit der Idee experimentiert, mehrere Spielsysteme zu kombinieren: den Ausbau des Schienennetzes, den finanziellen Bereich, konkurrierende Firmen, und so weiter«, erklärt Sid Meier. »Es gibt also diese verschiedenen Systeme, die alle aufeinander wirken. Darau haben wir bei Civ aufgebaut: Es gibt ein Militärsystem, Diplomatie, ein Wirtschaftssystem, die eigene Bevölkerung muss bei

Sabre Team (1992)



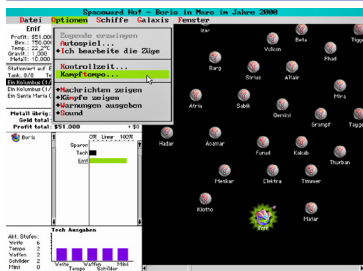
Antiterror-Einsatz sechs Jahre vor Rainbow Six: Bei der Steuerung eines Elitesoldaten-Quartetts im Rundentakt kommt es auf die Ausrüstung und vorsichtige Stealth-Erkundung an.

Historyline 1914-1918 (1992)



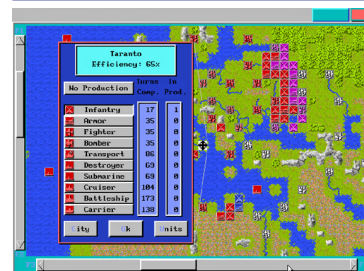
Geschichtsstunde mit der Spielengine von Battle Isle: Die Hexfeld-Schlachten des Ersten Weltkriegs werden nicht der erhoffte Erfolg. Blue Byte stellt die Serie schon nach dem ersten Teil ein.

Spaceward Ho (1992)



Nicht nur die Cowboyhüte haben Charme, komfortable Bedienung und vereinfachtes Regelwerk laden beim kurzweiligen 4X-Leichtgewicht zur Galaxiseroberung in der Mittagspause ein.

Empire Deluxe (1993)



Überzeugendes Comeback für den Eroberungs-Opä: Die erweiterte Empire-Version bietet moderne Bedienung, erhöhte Komplexität und einen überaus motivierenden Netzwerk-Modus.

Kleine Rundenkunde: Erkennen Sie die Strategie?



Kriegsspiel (Wargame)

Je sechseckiger die Spielfelder und je zahlreicher die auf selbigem postierten Einheiten, desto seliger der Wargamer. Vertreter dieses Genres orientieren sich an klassischen Strategie-Brettspielen, bei denen oft historische Schlachten nachgespielt werden. Vertreter dieser Kategorie sind Titel wie Battle Isle, Panzer General oder Panzer Corps (Bild) – ein schöner Tank ist die halbe Bank.

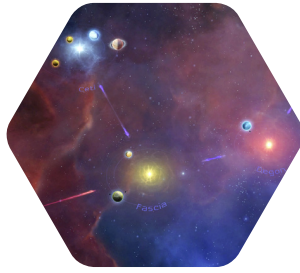


Squad-Taktik (Tactics)

Persönlichkeit statt Masse: Während beim Wargame anonyme Kriegsgerätemassen angreifen, ziehen in Taktikspielen kleinere Trupps mit individuellen Einheiten in die Schlacht. Elemente wie Erfahrungspunkte, Charakterwerte und Ausrüstung erinnern an Rollenspiele. Aktuelle Hits sind XCOM 2 (Bild) und Fire Emblem: Fates.

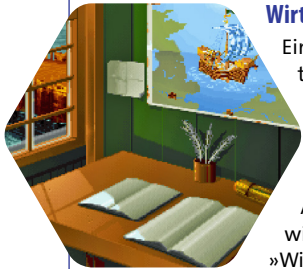
Globalstrategie (4X)

Wir kümmern uns um Einheitenproduktion, Entdeckung und Eroberung, aber auch um Forschung, Wirtschaft und Volkswohl. Weil sich das im Englischen so schön in die Begriffe »explore«, »expand«, »exploit« und »exterminate« fassen lässt, wurde daraus der Genrebegriff 4X. Vertreter sind Civ und Master of Orion (Bild).



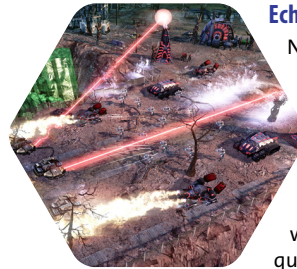
Sammelkartenspiel (TCG)

Magic: The Gathering (Bild) machte Anfang der Neunzigerjahre eine neue Art von Strategieduell populär. Hier entscheiden die Zusammenstellung eines Decks, das rundendeweise Ausspielen dessen Karten und ein Stück Glück über den Erfolg. Neben offiziellen Magic-Umsetzungen gibt es auch speziell für Computer entwickelte Sammelkartenspiele wie Hearthstone von Blizzard.



Wirtschaftssimulation

Eine im Grenzgebiet zwischen Tabellenkalkulation und Strategiespiel beheimatete Domäne deutscher Entwickler. Schon seit der Kaiserzeit der Achtzigerjahre werden Steuersätze geändert und Waren gehandelt, das Genre-Goldkind ist Ascarons Patrizier-Serie (Bild). Auch manches vermeintliche Eroberungsspiel wie Defender of the Crown ist im Herzen eine »WiSim«, wie sich die Gattung liebevoll abkürzt.



Echtzeitstrategie (RTS)

Neumodisches Teufelszeug, bei dem der Spielablauf nicht darauf wartet, bis wir zu Ende geplant haben. Das eignet sich vor allem für Multiplayer-Partien, wo uns reflexstarke Teenager ratzfatz eine Niederlage reinwürfen. Die zweite Hälfte der Neunzigerjahre war die Hochzeit von Command & Conquer (Bild), Warcraft & Age of Empires.

MOBA

Die Mobile Battle Arena ist der Online-Ort, an den viele Echtzeitstrategie-Hektiker abgewandert sind. Basisbau und Armeeplanung entfallen, in den Multiplayer-Teamschlachten steuert jeder nur einen Helden. Was sich auf den Servern von Dota 2 (Bild) & Co. abspielt, ist ein starker Kontrast zur beschaulichen Rundenstrategie.



Aufbaustrategie (God Game)

Statt Einheiten zu steuern, beeinflusst man als gottgleicher Lenker seine Echtzeit-Umwelt und schafft so die Rahmenbedingungen für Wachstum und Schlachtenglück. Das Genre baut auf zwei Pionierleistungen des Jahres 1989 auf, SimCity und Populous. Heutzutage wird bei Serien wie Anno emsig gewirtschaftet, während Cities: Skylines (Bild) das Stadtplanungsreferat übernommen hat.



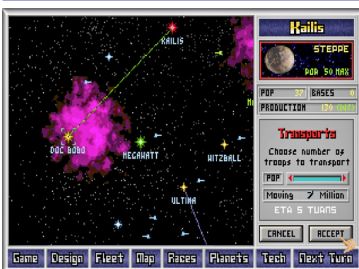
Laune gehalten werden. Von Railroad Tycoon hatten wir gelernt, jedes einzelne dieser Systeme recht einfach und leicht verständlich zu gestalten. Aber sie wirken auf eine Weise aufeinander, durch die jedes Spiel anders verläuft und du ständig abwägen musst: Brauche ich eine weitere Militärein-

heit, brauche ich ein neues Gebäude in meiner Stadt? Du jonglierst mit diesen Möglichkeiten, und das machte das Spiel wirklich interessant und regte dich dazu an, wiederholt zu spielen und andere Entscheidungen auszuprobieren. Daraus wurde dieser magische »Nur noch eine Runde«-Effekt, wo du bei

jeder Entscheidung ihre Auswirkungen erleben willst. Aber bis du die siehst, hast du schon zwei, drei weitere Entscheidungen gefällt, auf deren Konsequenzen du neugierig bist – und so weiter.« Wir kennen das Gefühl.

Zu Meiers Inspirationsquellen gehören Brettspiele wie Risiko, ursprünglich will er

Master of Orion (1993)



Rohstoffe rafften, Schiffe bauen, Planeten erobern und mit den Nachbarn verhandeln: Simtex' grandioses Sci-Fi-Epos führt die Grundgedanken von Empire und Civilization im Weltraum weiter.

Colonization (1994)



Statt durch die Jahrtausende zu sprinten, konzentriert sich dieser Civ-Ableger auf die Kolonisierung Amerikas. Dabei gibt es viele neue Spielelemente wie den Umgang mit den Ureinwohnern.

XCOM/UFO (1994)



Diese Alien-Invasion ist eine runde Sache: Beim Basisausbau sind strategische Entscheidungen gefragt, doch im Mittelpunkt stehen die taktischen Kampfeinsätze mit Spezialeinheiten.

Master of Magic (1994)



Gelungener Fantasy-Ausflug der Macher von Master of Orion. Der Städtebau erinnert an Civ, erforscht werden Zaubersprüche, taktisch gekämpft wird mit Helden und Monstern.

sogar Hexfelder wie bei einem klassischen Wargame verwenden: »Doch das trauten wir uns noch nicht, es das wäre zu geekig gewesen«, erinnert er sich lachend. Fünfeckige Geländekacheln gibt's erst 13 Jahre später in Civilization 5. Dessen Urgroßvater wird auch vom Aufbauaspekt der neuen »God Games« SimCity und Populous beeinflusst – sowie der PC-Version eines Strategieklassikers, der schon in den Siebzigerjahren entstand: »Ich spielte Empire, das diesen Aspekt der Karten-Enthüllung hatte, der mir sehr gut gefiel. Und daraus wurde ein Kernbestandteil von Civ, die Erkundung«, erklärt Meier. Um neue Ideen auszubrühen, schwört er auf die Entwicklungsmethode »Design by playing«: Damals wie heute hegt Meier mehrere Prototypen auf seinem Computer, mit denen er alleine herumspielt – bis er das Gefühl hat, auf etwas Besonderes gestoßen zu sein, die Keimzelle für ein neues Projekt. Im Frühjahr 1990 ist es mal wieder soweit.

Der Brettspielberater

»Im Mai 1990 drückte Sid mir eine 5,25-Zoll-Diskette in die Hand und sagte: »Probier das mal aus!« Er war die erste spielbare Version von Civ, an die er jemand anderen ranließ«, erinnert sich Bruce Shelley. Es ist der Beginn einer fruchtbaren Zusammenarbeit: »Jeden Tag kam er mit einer neuen Version, die ich für ein, zwei Stunden spielte, und dann setz-



Eine Neue Welt entdecken: Rundenstrategen 1994 bei Civilization, das die Spielengine von Civilization verwendet.

te ich mich zu ihm, um darüber zu reden und Vorschläge zu machen. Daraufhin machte Sid Änderungen für die nächste Version. Das ging so einige Monate lang weiter, aber in der Zeit ließ er niemand anderen spielen außer mich.« Shelley war ein von Meier auserwählter Vertrauter, der vor seiner Zeit bei Microprose für den Brettspielhersteller Avalon Hill arbeitete. Eigentlich ein Traumjob, aber Bezahlung und Karriereaussichten waren dürftig. Als er auf dem C64 eines Freunds zum ersten Mal Sid Meiers Pirates! erlebte, war es für ihn ein großer Aha-Moment: »Mann, das ist irre, so sieht die Zukunft aus«, erinnert sich Shelley an seine Reaktion. Ein Jahr lang versucht er bei Microprose unterzukommen, doch angestellt wird er erst, nachdem bei Avalon Hill auch Erfahrung bei der Produktion mit Computerspielen gesammelt hat. Dabei ist es just seine Brettspiel-Expertise, die ihn zum wichtigen Meier-Mitstreiter machen.

Ein starker Prototyp

Bei Avalon Hill betreute Shelley den Schienenstrategie-Titel 1830, eine Eisenbahn-Inspirationsquelle für Railroad Tycoon. Und er ist auch mit einem Brettspiel namens Civilization vertraut, das laut Sid Meier aber kaum Einfluss auf die Entwicklung hat. Microprose lizenziert zwar die Namensrechte von Avalon Hill, um etwaige Rechtsstreitigkeiten zu vermeiden, doch beim PC-Programm namens Civilization handelt es sich nicht um eine Umsetzung des gleichnamigen Brettspiels. Worum es sich stattdessen handelt, das finden Meier und Shelley erst im Laufe der Prototypen-Playsessions langsam her-



Nach Civilization übernimmt Brian Reynolds auch bei Civilization 2 die Designleitung. Mod-Freundlichkeit, isometrische Grafik, neue Einheiten und sinnvolle Regeländerungen machen den 1996 veröffentlichten Nachfolger zum Hit.



Im Civ-2-Szenario XCOM: Assault kommt es zu einer Begegnung mit den Aliens und UFO-Jägern aus Julian Gollops Rundenaktspiel.

aus. Ganz zum Beginn experimentiert Meier noch mit Echtzeitablauf im Stil von SimCity, des Spielers Imperium wächst basierend auf Zonenzuweisungen vor sich hin. Erst als sich dieser Ansatz laut Meier als so langweilig erweist, »als würde man Farbe beim Trocknen zusehen«, schlägt die große Stunde der Runde. Jetzt ziehen direkt vom Spieler gesteuerte Einheiten über die zufallsgenerierte Weltkarte. Deren Ausmaße werden gegen Entwicklungsende noch zusammengestutzt: Als sich Testspiele endlos hinziehen und immer unübersichtlicher werden, halbieren Meier und Shelley die Kartengröße – Civilization drohte, ein wenig zu episch zu geraten. Langwieriger als erwünscht gestaltet sich auch die End-



Dieses Pressefoto wurde 1988 anlässlich des Lizenzdeals zu Red Storm Rising veröffentlicht. Von links nach rechts: Die Microprose-Gründer Sid Meier und Bill Stealey sowie der Schriftsteller Tom Clancy und dessen Berater Larry Bond, Schöpfer des Wargame-Brettspiels Harpoon.

Panzer General (1994)



Hexfeld-Wargames vonSSI gelten als sperrig, doch bei Panzer General wird der Zweite Weltkrieg zum Vergnügen. Komplexe historische Schlachten mit guter Bedienung und Präsentation.

Jagged Alliance (1995)



Die Kombination aus Taktikkämpfen und strategischer Planung erinnert an XCOM, doch Sir-Techs Söldner haben mehr Charakterwerte, Persönlichkeit und rauen Charme als die UFO-Jäger.

Heroes of Might & Magic (1995)



Rollenspiel-Serie Might & Magic biegt ins Strategielager ab: Durch Eroberungen und Bauaktivitäten wächst die Auswahl an Truppentypen, mit denen wir taktische Rundenkämpfe bestreiten.

Tactics Ogre (1995)



Bei den Isometrie-Kämpfen kommt's auf Truppenpositionierung und Terrain an. Schon das Super-Nintendo-Debüt beeindruckt mit flexiblem Charakterausbau und nicht-linearer Story.

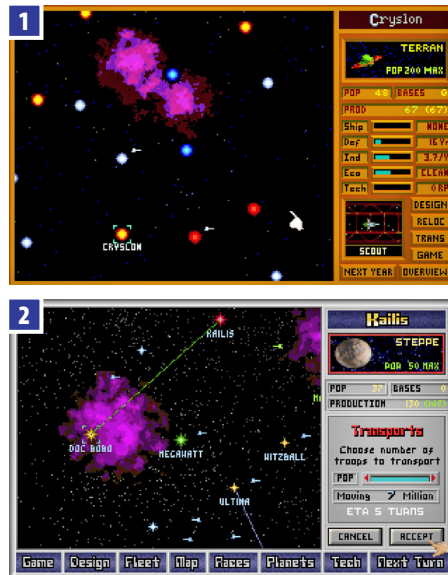
phase der Entwicklung, weil das Microprose-Management nicht so recht an das Projekt glaubt und die nötigen Ressourcen zur Fertigstellung nur zögerlich rausrückt.

»Nicht das wichtigste Projekt für Microprose«

Denn eines haben viele Rundenklassiker gemeinsam: Sie werden vom Publisher-Establishment nur widerwillig ertragen oder sogar dankend abgelehnt. Walter Bright fand jahrelang keinen Abnehmer für Empire, Atari glaubte nicht an Chris Crawford's Eastern Front (1941), Blue Byte musste Battle Isle auf eigene Faust veröffentlichen. Im Jahr 1991 sollte man meinen, dass Microprose begeistert jedes neues Sid-Meier-Spiel unterstützt, Pirates und Railroad Tycoon sind hoch angesehene Erfolge. Doch Meiers neues Projekt wird von der Firmenleitung mit wenig enthusiastischem Schulterzucken aufgenommen: »Bill sagte: ›Ich verstehe das Spiel nicht so recht, aber ich vertraue Sid‹«, erinnert sich Bruce Shelley an eine Aussage von Microprose-Präsident Bill Stealey. Da Meier kein Angestellter mehr ist, sondern als fester Freier für Microprose arbeitet, kann man ihm nicht vorschreiben, was er machen soll. »Sagen wir's mal so: Es war nicht das wichtigste Projekt für Microprose«, erinnert er sich an die damalige Situation. »Man verbot uns nicht, Civilization zu machen, aber es genoss nicht die höchste Priorität, was die Ressourcen der Firma betrifft. Und wir wussten ja nicht, dass es so erfolgreich sein würde. Wir liebten das Spiel, es war Spaß, aber auch ein wenig anders als alles, was wir zuvor gemacht hatten. Etwas relativ unbemerkt mit einem kleineren Team zu entwickeln, gibt dir etwas mehr Freiheit und Flexibilität, um Risiken einzugehen – und das machten wir mit Civilization.« Meier betont die positiven Aspekte, aber der Kampf um Firmenressourcen belastet die Produktion.

Digitales Kokain

Als Personalbeistand zur Fertigstellung von Civilization angefordert wird, lässt der zuständige Manager die beiden Designer erst mal baumeln. Kein Wunder, denn sein Gehaltsbonus hängt vom Erfolg der anderen internen Projekte ab, nicht von den Verkaufs-



zahlen des neuen Meier-Spiels. Bruce Shelley klingt heute noch genervt, wenn er sich an diese internen Verteilungskämpfe erinnert: »Wir kamen an den Punkt, wo wir Unterstützung für Civ benötigten, wir brauchten Grafiker für Dinge wie die Benutzeroberfläche. Ich war im Tagesgeschäft die Schnittstelle zum Management und sagte ›Hört mal, wir brauchen hier Hilfe.‹ Und er antwortete: ›Wir haben gerade niemanden verfügbar.‹ Letztendlich bekamen wir zwar die Leute, aber das Spiel verspätete sich.« Umso frustrierender für Meier und Shelley, weil ihnen immer klarer wird, dass sie hier etwas ganz Besonderes ausbrüten. Der Suchteffekt wird nicht nur von verschiedenen Testern bestätigt, auch ein Kollege vom Verkaufsteam lungert öfters bei den Designern herum, um die neueste Version von Civilization zu sehen. »Ich mag Strategiespiele, deshalb bin ich in diese Branche gekommen. Und was wir da machten, fühlte sich für mich wie das beste Computerstrategiespiel an, das ich jemals gesehen hatte«, erinnert sich Bruce Shelley. »Ich dachte mir: Wir bauen hier eine Bombe in Hunt Valley, Maryland, und sie wird hochgehen und die ganze Welt verändern. Es gibt eine ganze Menge Leute, die noch nicht wissen, was in ihrer Zukunft liegt: Sie werden Stunde für Stunde von diesem Spiel gefes-

Das amerikanische Studio Simtex entwickelt einen Strategiespiel-Prototypen namens Star Lords 1. In dieser Form wird das Programm nicht verkauft, aber es ist die Grundlage für den 4X-Klassiker Master of Orion 2 und dessen Nachfolger Master of Orion 3.



selt sein – wir machen hier digitales Kokain!« Im September 1991 wird es auf die Menschheit losgelassen: Weltweit blinkt auf PC-Monitoren die Siedler-Einheit, und eine ganze Generation fragt sich, in welche Richtung der erste Schritt in die neue Welt gehen soll.

Zoff um Civ

Bei Civilization ist alles zusammengekommen, es ist die ideale Mischung aus leichter Verständlichkeit und hoher Komplexität. Seine spannenden Zufallskarten, unterschiedlichen Siegesbedingungen und unberechenbaren Computergegner laden dazu ein, es wiederholt durchzuspielen. Bei den fünf Schwierigkeitsgraden ist für jeden Spielertyp etwas dabei; je höher der Anspruch, desto mehr Punkte winken bei der EndEinstufung in der High-Score-Liste. Die Presse ist begeistert, die Verkaufszahlen steigen stetig an, doch Nachfolger lassen lange auf sich warten. Mit Colonization erscheint erst 1994 ein Serienableger, der sich um die Entdeckung von Amerika dreht. Auf der Packung steht groß »Sid Meier's«, doch Hauptverantwortlicher ist Brian Reynolds, der dann auch Civilization 2 in Angriff nimmt, das 1996 veröffentlicht wird. Ende des Jahrzehnts wird es dann richtig unübersichtlich im Zivilisationsgewerbe, als Konkurrent Activision ein Spiel

Incubation (1997)



So aufregend kann Squad-Rundentaktik sein: Incubation bietet knackige Levels, Alien-Gruselstimmung und motivierenden Charakteraufbau. Kommerziell ein Flop, aber kultig verehrt.

Final Fantasy Tactics (1997)



Bei Square war man anscheinend schwer von Tactics Ogre beeindruckt: Dieser Ableger der Rollenspielserie Final Fantasy konzentriert sich auf Taktikkämpfe im Isometrie-Look.

Alpha Centauri (1999)



Brian Reynolds macht da weiter, wo Civilization 2 aufhörte. Das SciFi-Szenario ist nicht ganz so leicht zugänglich, aber spielerische Verbesserungen machen es zum anspruchsvollsten Civ-Enkel.

Age of Wonders (1999)



Kein Wunder, dass diese Fantasyreich-Verwaltung zum Auftakt einer erfolgreichen Serie wird: Mit Master of Magic und Heroes of Might & Magic lassen fesselnde Vorbilder grüßen.

namens Civilization: Call to Power herausbringt. Das ist kein offizieller Nachfolger der Microprose-Civs, spielt sich aber verdächtig ähnlich. Es ist ein Fall, der alsbald die Anwälte beschäftigt, denn die Civilization-Namensrechte landen nach der Microprose-Pleite beim Spielzeuggiganten Hasbro. Letztendlich wird Sid Meier mit »seiner« Marke wiedervereint, ab 2001 erscheinen in seinem neuen Studio Firaxis die weiteren offiziellen Fortsetzungen. Und das mit großem Erfolg, keine andere Rundenstrategiespielserie ist so alterungsbeständig und anhaltend beliebt wie Civilization. Doch es ist bei Weitem nicht der einzige Genrevertreter aus den frühen Neunzigern, dessen Nachfolger uns heute noch schlaflose Nächte bescheren.

Griff nach den Sternen

Für Microprose hat der Erfolg von Railroad Tycoon und Civilization den angenehmen Nebeneffekt, dass der Publisher zur bevorzugten Anlaufstelle von Strategiespiel-Entwicklern wird. So führt der Amerikaner Steve Barcia den Prototypen seiner Space Opera Star Lords vor, an der sein Studio Simtex arbeitet. Diese Version wird nie verkauft, aber sie ist die Grundlage für Master of Orion, das 1993 als gefühltes »Civilization im Weltraum« perfekt in den Microprose-Produktkatalog passt. Die ebenso fesselnde wie komplexe Rundentakt-Expansion eines Sternereichs führt sogar zu einer neuen Subgenre-Bezeichnung: Der US-Spielejournalist Alan Emrich (der Barcia auch Designtipps für Master of Orion gibt) prägt den Begriff »4X«, der sich auf die vier Kern-Spielelemente bezieht – »eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate« (erforschen, expandieren, ausbeuten, ausmerzen). In den nächsten Jahren folgen die Fantasy-Fortsetzung Master of Magic und ein paar weitere Orion-Titel. Ein Kernmerkmal der »Master of«-Spiele ist dabei die Mischung aus Strategie und Taktik: Das eigene Imperium wird auf der Landkarte verwaltet, die Schlachten zwischen Raumschiffen oder Fantasy-Heeren schlägt man in separaten Arenen, verzugsweise ebenfalls rundenweise. Ähnlich macht's bis heute die Total-War-Serie, die wir an dieser Stelle jedoch mal ausklammern wollen – sie ist uns bald einen eigenen Artikel wert. Stattdessen zurück zur alten Sternkonstellation, die inzwischen wieder schwer angesagt ist – Wargaming.net arbeitet nämlich am Reboot Master of Orion:



Als die Brüder Nick und Julian Gollop (links) 1991 nach einem Publisher für Laser Squad 2 suchen, landen sie bei Microprose UK – und aus Laser Squad 2 wird UFO: Enemy Unknown alias XCOM. In ihren ersten Einsatz ziehen die Soldaten noch als Bitmap-Sprites.

Conquer the Stars. Doch zurück ins Jahr 1991: Da strahlt der Ruhmesglanz von Microprose bis ins ferne England, genauer gesagt: ins Arbeitszimmer von Julian Gollop. Gollop ist Entwickler, er sucht einen Publisher für sein neues Spiel. Im Gegensatz zu Civilization oder Master of Orion soll es aber gar nicht um den Aufbau mächtiger Reiche gehen, sondern um den taktischen Einsatz von individuellen Soldaten. Auf deren Schultern lastet die wichtige Aufgabe, die Menschheit vor einer Invasion außerirdischer Besucher zu bewahren.

XCOM-Opa auf Sinclair Spectrum

Julian Gollop wächst in einer Familie auf, die gemeinsame Abende lieber mit Karten- und Brettspielen als mit Fernsehgucken verbringt: »Ich mochte relativ komplexe Strategiespiele. Als die ersten Heimcomputer auftauchten, sah ich sie sofort als ein sehr sinnvolles Medium für diese Art von Spielen.« Aus dieser Leidenschaft entsteht die XCOM-Serie, deren Vorgeschichte uns durch die Ära der 8-Bit-Heimcomputer führt. 1983 erscheint Time Lords, ein simples Strategiespiel für den BBC Micro. Programmiert wird es von Andy Greene, sein Schulfreund Julian Gollop steuert das Spiel- und Grafikdesign bei. Ein Jahr später versucht sich Julian selbst an der Programmierung, für 25 Pfund kauft er einen gebrauchten Sinclair ZX81 und schließlich das spieelfreundlichere Nachfolgemodell Spectrum. Für dieses System veröffentlicht er 1984 zwei selbstgeschriebene Basic-Programme: die Galaxis-Eroberung Nebula und das viel folgenreichere Taktikspiel Rebelstar Raiders. Das ist ein reines Zwei-Spieler-Vergnügen ohne Computergegner, hat nur drei Szenarien und Minimalstgrafik, aber eine Fülle von individuellen Einheiten mit verschiedenen Waffen, die taktisch clever über die Karte dirigiert werden – Rebelstar Rai-

ders ist der Urgroßvater von XCOM. In den nächsten Jahren erweitert Julian Gollop das Spielprinzip, baut Künstliche Intelligenz und mehr taktische Feinheiten ein, wechselt von Basic- zu Assembler-Programmierung. Die Nachfolger Rebelstar und Rebelstar 2: Tactical Commander erscheinen auf dem Billigspiel-Label Firebird und werden in der britischen Presse als Preis-/Leistungs-Knüller gefeiert. Gollop erhält nur 10 Pence pro Kassette, aber das Spiel verkauft sich zigtausend Mal. Genug, um ihn dazu ermutigen, sich mit seinem Bruder Nick erneut der Gattung des Squad-Rundentaktik zu widmen.

Nicht groß genug für Microprose

Die Gebrüder Gollop gehen 1991 auf die Suche nach einem Publisher für ihr neues Rundentaktikspiel Laser Squad 2. Der drei Jahre vorher veröffentlichte erste Teil hatte Neuerungen wie realistische Sichtlinien, unsichtbare gegnerische Manöver und zerstörbares Terrain gebracht. Die nächste Version soll nicht mehr für 8-Bit-Systeme erscheinen, eine erste Demo wird auf dem Atari ST entwickelt. Sie zeigt einen Zwei-Spieler-Level mit isometrischer Grafik und dem Rundenkampf-Spielprinzip von Laser Squad. Am liebsten würde Julian Gollop sein neues Baby bei Microprose unterbringen: »Für uns war das schlichtweg die beste Computerspielefirma in der ganzen Welt.« Der US-Publisher genießt ein hohes Ansehen für seine Simulationen und Strategiespiele, Sid Meier's Railroad Tycoon ist ein Riesenhit, und dessen neues Opus Civilization steht kurz vor der Veröffentlichung. Die Gollops reisen ins englische Städtchen Chipping Sodbury, zur Europazentrale von Microprose. Sie zeigen ihre Demoversion dem Entwicklungsleiter Pete Moreland, der wiederum einige Kollegen um ihre Meinung bittet. Darunter befin-



Der Urvater von XCOM ist das Taktikspiel Laser Squad, damals nicht in platter 2D-Draufsicht.

GRATIS-
VERSAND & E-PAPER:
Bis 14.7. online bestellen
www.gamestar.de/civ

CIVILIZATION DAS ULTIMATIVE KOMPENDIUM

Auf prallvollen 148 Seiten bietet unser ultimates Kompendium umfangreiche Profi-Guides sowie alle Infos zu Multiplayer-Taktiken, den besten Mods und vielem mehr.



EINSTEIGER- & PROFI-GUIDES

Ausführliche Guides für Siegstrategien, Wirtschaft, Kämpfe, Diplomatie, Eroberung ...

DIE BESTEN GRATIS-MODS

Neue Zivilisationen, Karten, Features, Total Conversions:
Das Beste aus Civ!

XXL-RIESENPOSTER

Civilization VI
+ 25 Jahre Civilization-Historie im Rückblick

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

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

Vorname, Name					<input type="checkbox"/> Ich bezahle bequem per Bankeinzug		<input type="checkbox"/> Ich erwarte eine Rechnung	
Straße / Nr.					Geldinstitut			
PLZ / Ort					IBAN			
Telefon / Handy			Geburts-tag	TT	MM	JJJJ	BIC	
E-Mail					Datum Unterschrift			

oder hier: www.gamestar.de/civ (bis 14.7. mit Gratis-Versand & ePaper)

Webmedia Gaming GmbH, Rüdigerstr. 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

den sich auch Laser-Squad-Fans, man zeigt sich prinzipiell interessiert. Aber noch ist Moreland nicht überzeugt, dass hier etwas entsteht, das die nötige Grandiosität besitzt, um als Microprose-Titel veröffentlicht zu werden – er fordert ein großes Spiel. Es soll nicht irgendwo im Weltraum, sondern auf der Erde angesiedelt sein und Forschungselemente enthalten, ein Äquivalent zum Technologiebaum in Civilization. Und Pete Moreland hat einen Vorschlag für das Szenario: »Er sagte: »Wie wäre es mit einem Spiel zum Thema UFOs?«, erinnert sich Julian Gollop. »Pete war ein Fan von Gerry Andersons Fernsehserie »UFO«. Ich hielt es für eine geniale Idee«. Mit dieser Thematik war der geplante Name Laser Squad 2 vom Tisch. Stephen Hand

von der Microprose-Entwicklungsabteilung schlägt zunächst den Titel »Extraterrestrial Contact Force« vor, kurz Ex-Con. Da »Con« im Englischen so viel wie »Knacki« bedeutet, »klang das ein wenig nach einer Bewährungshelfer-Organisation«, grinst Gollop. So wird aus der »Contact Force« eine »Combat Force«, um eine weniger verwechslungsanfällige Abkürzung zu ermöglichen: XCOM.

Langweilige Aliens

Der Name des Alien-Abwehrdienstes wird in Nordamerika auch als Spieltitel verwendet, während in Europa UFO: Enemy Unknown auf den Schachteln steht. Doch bis das soweit ist, vergehen drei strapaziöse Entwicklungsjahre, in denen das Projekt immer wieder

auf der Kippe steht. Der Beginn der Zusammenarbeit zwischen den Gollops und Microprose ist holprig. Zum ersten Mal muss Julian ein Designdokument schreiben, es ist zwölf Seiten lang und wird vom Publisher als dürftig empfunden – gäbe es nicht Laser Squad als Referenzspiel, wäre XCOM hier zum ersten Mal gestorben. Die Alientypen wirken langweilig, die Bedienung des Abfang-Minigames ist Mist. Die Men in Black, eine Art Spionageeinheit, müssen aus Abgrenzungsgründen weichen: Microprose plant zu diesem Zeitpunkt ein eigenes Spiel zum Thema, das jedoch nie erscheint. Zusammen mit den Grafikern John Reitze und Martin Smillie werden neue Gegnertypen für das UFO-Spiel ausgetüftelt. Es ist eine

Interview mit Bruce Shelley: »Wir hatten nie einen Plan«

Raucherpausen mit Tom Clancy und Brettspielabende mit Sid Meier: Nachdem er sechs Jahre bei Avalon Hill gearbeitet hat, landet der Spieldesigner Bruce Shelley 1988 bei Microprose. Es ist für ihn der richtige Ort zur richtigen Zeit, um an der Seite von Sid Meier die Strategiespiele Railroad Tycoon und Civilization auszuhecken. 1995 wechselt Shelley zu Ensemble Studios, um die Age-of-Empires-Serie aus der Taufe zu heben, 2011 entwickelt er bei Zynga das Facebook-Spiel CastleVille. Heute arbeitet Shelley als freiberuflicher Berater und Designer, zum Beispiel für das Indie-Studio BonusXP, das von ehemaligen Ensemble-Entwicklern gegründet wurde.



GameStar: Bruce, was war dein erster Job, als du 1988 bei Microprose angefangen hast?

Bruce Shelley: Meine erste Aufgabe war es, an der Flugsimulation F-19 Stealth Fighter mitzuarbeiten. Sid Meier war der Lead Designer, und er brauchte Unterstützung bei der Spielwelt-Infrastruktur, den Zielen und den 3D-Objekten auf den Landkarten. Also gab man mir einen PC und ich beschäftigte mich mit Dingen wie Maps und Missionen. Ich erinnere mich, wie ich deshalb mit dem Schriftsteller Tom Clancy redete. Der war manchmal im Büro, weil Microprose zu der Zeit an der Spielumsetzung seines Buchs »Red Storm Rising« arbeitete. Tom war ein starker Raucher und musste immer wieder raus vors Gebäude gehen, um eine Zigarette zu qualmen. Wann immer er eine Raucherpause begann, folgte ich ihm, um so etwas Zeit mit ihm zu verbringen. Ich fragte ihn zum Beispiel, wo die russischen Luftstützpunkte seien, denn mit solchen Sachen kannte er sich aus. Ein Teil meiner Recherche für F-19 bestand also darin, mit Tom Clancy zu quatschen. [lacht]

Du warst bei Microprose sowohl Designer als auch Produzent?

Ja, ich managte ein paar Projekte. Da gab es ein Spiel namens Destroyer Escort, das von einem Studio in New Jersey namens Imaginering gemacht wurde. Ich kümmerte mich auch um Umsetzungen wie Gunship für den Amiga. Ich war von allem begeistert und echt froh, für eine richtige Firma zu arbeiten. Denn Avalon Hill war dem

Untergang geweiht, es gab da kein richtiges Management, keine Planung, keine Zukunft. Microprose hatte dagegen ein richtiges Verkaufsteam, Schlipsträger an einem Ende des Flurs und Spielmacher am anderen. Und Präsident Bill Stealey war ein beeindruckender Typ, der konnte gut reden. Nach einer Weile dämmerte mir, dass er nicht allzu viel Ahnung hatte, aber er wollte jedes Jahr eine neue Flugsimulation. Ich war jedenfalls glücklich, bei einer Firma mit Zukunft gelandet zu sein.

Wie kam es dann zu dem Traumpaar Meier & Shelley?

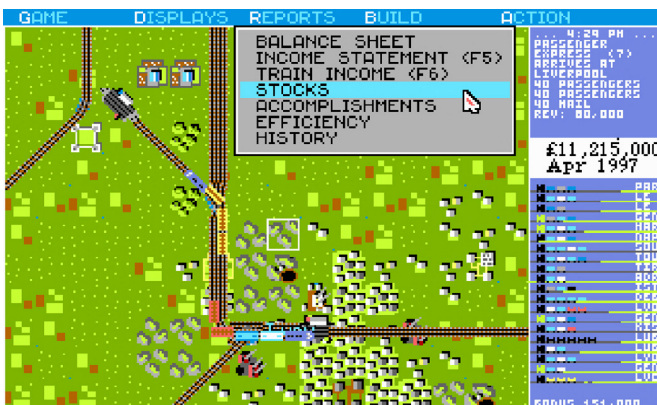
Sid wurde meist ein weiterer Mitarbeiter zugeteilt, um ihm bei einem Spiel zu helfen. Es gab Aufgaben wie das Handbuch schreiben oder den Testprozess managen, um die er sich nicht selbst kümmerte. Zu Beginn war das noch nicht meine Rolle, ich baute erst mal Gebäude für F-19. Als das fertig war, begann die Arbeit an der nächsten Simulation F-15 Strike Eagle 2, wo ich die gleiche Aufgabe hatte. Aber mitten während der Entwicklung kam Sid in mein Büro und fragte: »Würdest du gerne mit mir arbeiten?«

Da musstest du wohl nicht lange überlegen ...

Das war ein Traumjob, den jeder in der Firma wollte. Zu der Zeit hatten Sid und ich etwa ein Jahr lang zusammengearbeitet und kamen gut miteinander aus. Wir spielten auch eine Menge Brettspiele nach der Arbeit und wurden Freunde. Und ich war nie ein Fan von Flugsimulationen, also war das eine leichte Entscheidung für mich.

Wie kam es zu eurem ersten gemeinsamen Projekt Covert Action?

Das war ein Spiel, mit dem jemand anders angefangen hatte, doch es kam nicht voran. Aber Sid war von der Idee fasziniert, die Missionen prozedural vom Computer generieren zu lassen, also begannen wir damit. Wir hatten schon eine ganze Weile an Covert Action gearbeitet, als er eines Tages in mein Büro spazierte. Sid hatte gerade einen Urlaub hinter sich. Ich bin mir nicht sicher, ob er sich darin wirklich erholt hat, denn er kam mit dem Prototyp für Railroad Tycoon zurück. Das war noch sehr simpel, nur ein paar herumfahrende Züge. Und er fragt mich: »Was hältst du von dieser Idee, können wir damit etwas anfangen?« Also spielten wir damit etwa einen Monat lang herum und fügten Dinge wie den Gütertransport dazu. Das manuelle Verstellen der Weichen war bei diesem Prototyp noch eine wichtige Sache, bis wir merkten, dass es nicht sonderlich Spaßig war.



Vor Civilization arbeitete Bruce Shelley an Sid Meiers Eisenbahn-Aufbauklassiker Railroad Tycoon mit.

Umkehrung des Prinzips »Form folgt Funktion«: Zuerst definiert man das Aussehen der Aliens, dann ihre Fähigkeiten. Es folgt eine Phase fruchtbarer Produktivität, Microprose lässt die Gollops machen. Die Kontrollbesuche von Producer Tim Roberts haben einen entspannten Charakter, es gibt keine Projektplanungs-Software, dafür Bierchen im örtlichen Pub. Der Nachteil des relaxten Producers ist, dass er nicht darauf hinweist, dass man mehr Programmierer für das Projekt anheuern müsste, damit sich Julian Gollop aufs Design konzentrieren kann. Ausbaden müssen die Entwickler das am Ende in einer Crunch-Periode: »Die letzten drei Monate waren quälend«, seufzt Julian Gollop. »Nick und ich arbeiteten zwölf Stunden am

Tag, sieben Tage die Woche, um das Spiel fertig zu kriegen.« Die unverrückbare Deadline: Ende März 1994. Und für die muss man dankbar sein, ein halbes Jahr vorher war das XCOM-Spiel eigentlich schon gestorben.

Abgeschossen vom Mutterschiff

Mitte 1993 laufen die Vorbereitungen zur Fusion zwischen Microprose und Spectrum Holobyte. Letztere Firma hat die Hosen an beziehungsweise die Kohle auf dem Konto, dank einer im Vorjahr erfolgten Investoren-Finanzspritze. Bereits in Entwicklung befindliche Spiele werden von einem Komitee der neuen Eigner auf ihre Tauglichkeit geprüft. Wer in die neue gemeinsame Produktstrategie passt und erfolgsträchtig ist, darf weiter

produziert werden. XCOM gehört nicht dazu: »Ein Blick genügte und sie sagten »Nee, das gefällt uns nicht, brecht dieses Projekt ab«, erinnert sich Julian Gollop. »XCOM war eigentlich offiziell beendet. Aber Microprose UK rettete es heimlich – und sagte Spectrum Holobyte einfach nichts davon, dass sie das Projekt retteten.« Die Nerven muss man haben: Die Engländer glauben so sehr an das Strategiespiel, dass sie es heimlich weiter entwickeln lassen, statt wie von den neuen Chefs angeordnet den Hahn zuzudrehen. Diese Frechheit wird wenige Monate später belohnt: Ende 1993 fordert Spectrum Holobyte vom englischen Studio ein neues Produkt, das zur Belebung der Geschäftsjahreszahlen spätestens im März 1994 erscheinen

Das Agentenspiel wurde wegen Railroad Tycoon vernachlässigt?

Wir gingen zum Mittagessen in ein Restaurant in der Nähe und Sid sagte: »Wir arbeiten gerade an zwei Spielen gleichzeitig und müssen eines von beiden fertigstellen. Woran würdest du lieber arbeiten, dem Spionagespiel oder dem Eisenbahnspiel?« Ich liebte den Railroad-Prototyp, also antwortete ich: »Mann, lass uns das Eisenbahnspiel machen, vergiss das Spionagespiel!« Sid war gleicher Meinung. Also ging er zurück in die Firma, um Bill Stealey beizubringen, dass wir Railroad Tycoon machen und Covert Action liegen lassen. Ich versteckte mich in meinem Büro, denn ich wollte lieber nicht wissen, wie der Präsident auf diese Hiobsbotschaft reagieren würde. Aber wir erhielten die Genehmigung, Railroad Tycoon wurde dann auch ein ziemlicher Erfolg.

Aber warum habt ihr dann nicht gleich Railroad Tycoon 2 gemacht?

Microprose bestand darauf, dass wir Covert Action fertigstellten, weil die Firma schon Geld in das Projekt gesteckt hatte. Wir arbeiteten sogar etwa einen Monat lang an Railroad Tycoon 2. Ich hatte Landkarten für verschiedene Weltregionen gemacht und begann mit einer Liste von Lokomotiven, die wir nehmen könnten. Aber dann kam die Firma und meinte: »Nein, wir wollen nicht Railroad Tycoon 2, wir wollen Covert Action!« Ich war ja Angestellter, und mir wurde explizit verboten, an Railroad Tycoon 2 zu arbeiten. Also konzentrierten wir uns darauf, Covert Action möglichst schnell fertigzumachen.

Wie beschreibst du euren Entwicklungsprozess, der zu Railroad Tycoon und Civilization führte?

Ich nenne es »Entwickeln durch Spielen«: Wir spielten den Prototyp, änderten ihn, spielten wieder, änderten wieder, und so weiter. So machten wir es schon bei Avalon Hill mit den Brettspielen, ohne einen Begriff dafür zu haben. Als ich zu Microprose ging, fand ich heraus, dass Sid genauso arbeitet. Später bei Ensemble Studios war ich einer der wenigen Leute dort, die vorher schon ein Spiel ge-



Zuletzt arbeitete Shelley am Facebook-Aufbauspiel CastleVille, in dem man eine mittelalterliche Burg verwaltet.



Age of Empires betont mit seinen Epochensprüngen die Upgrade-Forschung – quasi ein kleines Civilization in Echtzeit.

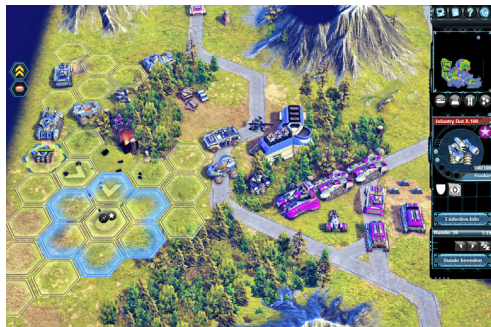
macht hatten. Und ich dachte mir, dass wir bei Age of Empires auch auf diese Weise vorgehen sollten. So arbeitet auch Brian Reynolds, und ich glaube, Blizzard geht ähnlich vor.

Warum geht nicht jeder Spieldesigner so vor?

Dieser Prozess führt zwar zu einem guten Spiel, sofern du halbwegs talentierte Leute hast, die gute Ideen haben, flexibel sind und ein gutes Spiel verstehen, wenn sie es spielen. Es ist aber schwer, genau vorherzusagen, wann man genug herumgefeilt hat. Die Publisher sind nicht sonderlich begeistert von dieser Methode, weil sie eine exakte Planung verhindert und teuer werden kann. Zum Glück hatte Sid genug Einfluss, dass er ein Spiel erst dann veröffentlichen musste, wenn er damit glücklich war. Deshalb ist Civilization so gut gelungen. Und als ich später bei Ensemble Studios arbeitete, gab uns Microsoft genügend Spielraum vor Release, damit Age of Empires ein gutes Spiel werden konnte.

Aber heutzutage wird mehr Wert auf Planung und Kontrolle gelegt?

Früher waren die Entwicklungskosten eines AAA-Titels viel niedriger. Ich machte damals eine Kostenaufstellung für Railroad Tycoon, die ganze Entwicklung hatte um die 175.000 Dollar gekostet. Heute sind die Projekte viel teurer, und die Publisher müssen ihre Ausgaben genauer kontrollieren. Es gibt also nicht mehr viel Flexibilität, etwas komplett auseinanderzunehmen und neu zu versuchen. Ich würde das so vergleichen: Die Automobil-Ingenieure machen erst einen Plan und bauen das Auto dann genau so. Es gibt kaum Flexibilität, um noch spontan die Türen oder Fenster zu ändern. Dagegen hatten wir das Auto quasi nur durchs Anfertigen von Einzelteilen gebaut – wir hatten nie einen Plan.



Eine Spieleentwickler-Generation nach Necraris veröffentlicht King Art Games 2013 die Battle-Isle-Hommage Battle Worlds: Kronos.

muss. »Da sagte Peter Moreland: »Erinnert ihr euch noch an dieses Projekt, dessen Abbruch ihr angeordnet habt? Nun, wir haben es immer noch!«, enthüllt Julian Gollop. »Das bedeutete für Nick und mich einen Riesendruck, dass Spiel rechtzeitig fertigzustellen. Und es war noch in seinem sehr düftigen Zustand; die meisten Inhalte lagen vor, aber es war nahezu unspielbar.« Für die arbeitsintensiven letzten drei Monate ziehen die Gollops in die Microprose-Büros, um mit vereinten Kräften XCOM zu vollenden. Unerwarteten Marketing-Beistand leistet ihnen dann eine neue UFO-Fernsehserie.

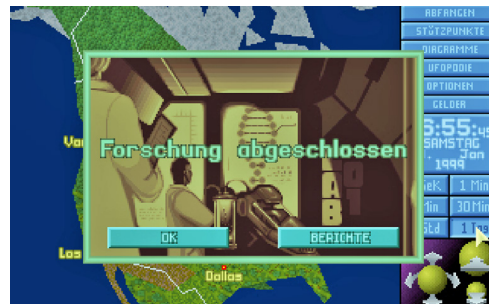
Mulder und Scully helfen

Während die Programmierer crunchen, wird in den USA am 10. September 1993 die erste Episode einer neuen Fernsehserie gesendet: »Akte X« (im Original »The X-Files«). UFO-Thematik und Namensähnlichkeit erwecken den Eindruck, als sei das Spiel vom TV-Hit inspiriert worden, als es Ende März 1994 erscheint – aber es handelt sich lediglich um einen glücklichen Zufall. Die Idee einer Geheimorganisation, welche sich diskret um Alien-Angriffe auf die Erde kümmert, ist vielmehr der 1970/71 produzierten englischen Fernsehserie »UFO« entliehen. An die erinnert sich kaum jemand, aber die Agenten Mulder und Scully verhelfen der Mär von den außerirdischen Besuchern zu neuer Popularität. Und der Entwicklungsstress zahlt

sich für die UFO-Brüder so richtig aus. Nicht mal ein Jahr, nachdem es schon totgesagt war, ist XCOM quicklebendig – und ein unerwarteter Hit. Rund 470.000 Exemplare werden laut Julian Gollop zwischen 1994 und 2000 verkauft. Die Entwicklungskosten betrugen 115.000 Britische Pfund, doch die Gollops kassieren rund eine Million: »Ein sehr profitables Spiel für meinen Bruder und mich – und ein sehr profitables Spiel für Microprose, denn unser Lizenzgebührensatz war lausig.« Die Entscheider, die im Sommer 1993 das Todesurteil für XCOM unterschrieben hatten, wollen nun binnen sechs Monaten eine Fortsetzung haben. Die Gollop-Brüder sind für einen solchen Schnellschuss nicht zu haben und lizenzieren ihre Engine an den Publisher, der die Fortsetzung XCOM: Terror from the Deep intern entwickeln lässt. Das dauert dann doch ein ganzes, kein halbes Jahr, ist aber kein volles Vergnügen. Die größeren Karten führen bei den Unterwasser-Taktikschlachten (die Soldaten laufen einfach auf dem Meeresgrund herum, weil man sich Tauchanimationen sparen will) zu anstrengend langen Partien, der generell verschärfte Schwierigkeitsgrad ist anstrengend. Es ist der Beginn einer langen Reihe unbefriedigender Fortsetzungsversuche.

Aufstieg, Fall und Wiedergeburt

Julian Gollop versucht sich in der Zwischenzeit an etwas allzu Innovativem, das 1997 schließlich als XCOM: Apocalypse erscheint. Echtzeitkämpfe und Stadtplanungs-elemente vermischen sich zu einer Art Neuinterpretation des Spielprinzips, locken die Fans jedoch nicht in die Läden: »Apocalypse lief nicht sonderlich gut, es verkaufte etwa 30.000 Einheiten. Die Fan-Reaktionen waren sehr negativ, es fühlte sich nicht wie ein richtiges XCOM an«, meint Julian Gollop. Und dieser Flop ist noch harmlos im Vergleich zu dem anderen Schindluder, das mit XCOM getrieben wurde: »Niemand versuchte die Marke wirklich zu managen, die Spiele gingen in alle möglichen Richtungen.« Zum Beispiel gibt es den Wing-Commander-Verschnitt XCOM: Interceptor und den hektischen Ar-



Alltag in der XCOM-Kommandozentrale: Während unsere Abfangjäger auf die nächste Satellitenortung warten, kommen die fleißigen Forscher zu neuen Erkenntnissen.

cade-Shooter XCOM: Enforcer. Was es nicht gibt, ist XCOM: Genesis, ein geplanter Versuch, zu den Taktikwurzeln der Serie zurückzukehren – in 3D. Das Projekt stirbt ebenso unvollendet wie »Freedom Ridge«, der Gollop-Versuch eines inoffiziellen Remakes des Originals. Abgesehen von den in Tschechien entwickelten Ablegern UFO: Aftermath, Aftershock und Afterlight ist die Serie eigentlich tot und begraben – bis sie 2012 durch den respektvollen Rundentaktik-Reboot von Firaxis »gerettet wird«, wie Gollop meint. Der Serienerfinder wirkt daran nicht mit, ist aber voll des Lobes: »Wie Phönix aus der Asche erhob sich das Spiel aus den vorherigen XCOM-Desastern.«

Generalmobilmachung

Nicht nur wegen des XCOM-Debüts ist 1994/95 eine denkwürdige Saison für Rundenstrategien. Wer bei den UFO-Bekämpfen auf den Squad-Taktik-Geschmack gekommen war, machte knapp ein Jahr später Bekanntschaft mit den Söldnern des Jagged Alliance-Teams. Rollenspielelemente, Charaktere mit Persönlichkeit und eine Prise bissiger Humor verleihen dem Genrevorstoß der Wizardry-Macher von Sir-Tech Kultstatus. Derweil sorgt ein Pionier der Computer-Strategiespiele für neue Lust am Hexfeld: SSIs Panzer General kombiniert das Verschieben von militärischen Einheiten mit Erfahrungspunkten, leichter Bedienung und grafischen Schnörkeln in Form von Kampfanimationen. Das Resultat ist so erfolgreich, dass eine regelrechte Generalmobilmachung erfolgt: In den nächsten Jahren rollen so viele Fortsetzungen und Ableger vom Programmier-Fließband, dass eine gewisse Kriegsmüdigkeit einsetzt. Umso dankbarer wird zwei Jahre später der Szenario-Tapetenwechsel von Fantasy General aufgenommen. 1994 erscheint auch Master of Magic, der Fantasy-Cousin des 4X-Klassikers Master of Orion. Und ein Jahr später kombiniert New World Computing die Fantasywelt seiner erfolgreichen Might-&Magic-Rollenspiele mit einer Fortentwicklung des Prinzips von King's Bounty, einem Rundentaktik-Achtungserfolg des Jahrgangs 1990. Das Resultat ist der Beginn einer heute noch aktuellen Serie: Heroes of Might & Magic. Mitte der Neunziger Jahre ist die Rundenstrategie-Welt also in



Eine der wenigen erhaltenen Entwicklungsunterlagen des ersten XCOM zeigt Vorschläge der Microprose-Grafiker für Gegnertypen. Die Killerhasen schafften es leider nicht ins fertige Spiel.



Die Kombination aus taktischen Kampfeinsätzen und strategischer Planung der verschiedenen Stützpunkte macht XCOM zu einer besonders runden Herausforderung.

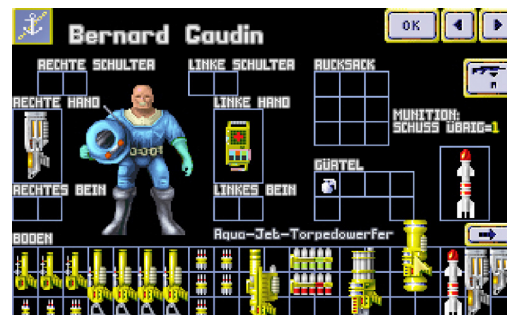
Ordnung, das Genre wächst und gedeiht auf dem PC, der führenden Spieleplattform. Und dann bricht die Echtzeit-Seuche aus.

Angriff der Echtzeitstrategie

Hektik hielt bereits bei Titeln wie Herzog Zwei (1989) und Dune 2 (1992) Einzug ins Strategiegenre. Doch erst der Doppelschlag von Command & Conquer und Warcraft 2 löst anno 1995 den Boom der Echtzeitstrategie aus. Fachpresse-Jubel und Verkaufszahlen in Millionenhöhe sprechen eine klare Sprache: Action-Anmutung und Zeitdruck-Nervenkitzel der neuen Strategiegeneration lassen das rundenbasierte Genre-Establishment ganz schön alt aussehen. Die guten Verkaufszahlen von XCOM wirken auf einmal wie ein Klacks gegen die Umsätze, die sich mit Echtzeitstrategie erzielen lassen. Dazu kommt der Kampf um jeden Quadratzentimeter im Einzelhandel: Im September 1995 beginnt nicht nur der Eroberungsfeldzug von Command & Conquer, im selben Monat er-

scheint auch Sonys PlayStation in Europa und Nordamerika. Der neue Konsolenboom kombiniert mit der hohen Raubkopier-Quote bei Computerspielen führen zu einer Art Rückzugsgefecht der PC-Spiele aus dem US-Einzelhandel. Noch gibt es keine digitalen Vertriebskanäle à la Steam, in denen Liebhabergenes überleben können. Die großen Strategiehits sind nun vornehmlich im Echtzeitlager angesiedelt, es sind Titel wie Starcraft oder Age of Empires, das unter der Obhut von Civilization-Veteran Bruce Shelley entsteht. Sicher, die Civ-Serie erweist sich als Dauerbrenner und gebärt 1999 mit Alpha Centauri einen inoffiziellen Ableger auf einem fremden Planeten, der von seinen Fans bis heute als bestes globales Strategiespiel aller Zeit verehrt wird. Und wie Civilization 2 und Colonization zwar »Sid Meier« im Titel trägt, in Wirklichkeit aber von Brian Reynolds stammt. Neue Rundenstrategie-Spiele werden aber immer seltener finanziert oder scheitern im Markt. Ein Paradebeispiel ist

das von XCOM und Jagged Alliance inspirierte Incubation von Blue Byte: Wer es spielt, ist voll des Lobes, aber gekauft wird das 3D-Squad-Taktikspiel kaum.



Der mittelpärchtige XCOM-Nachfolger Terror from the Deep entsteht intern bei Microprose.

Die Rundenstrategie, mit ihren Brettspielwurzeln das klassischste aller Spielegenres, scheint zum Aussterben verurteilt.

Rückbesinnung auf Runden

Umso erstaunlicher ist die heutige strategische Lage, denn die Verhältnisse haben sich umgekehrt: Die Echtzeitstrategie ist auf dem Rückzug, während Rundenstrategie wieder aufblüht. Erfolgreich sind nicht nur die großen Namen wie XCOM 2, Civilization 5 oder Might & Magic: Heroes 7. Auch in der Indieszene schlägt der Rundenkontakt kräftig, digitaler Vertriebsplattformen und Kickstarter-Finanzierung sei Dank. So entstehen hochkarätige Spiele wie die Battle-Isle-Hommage Battle Worlds: Kronos oder das Wikinger-Taktikepos The Banner Saga. Echtzeitgewusel hat sich in Browsergames wie Clash of Clans und die MOBA-Arenen von League of Legends & Co. verlagert, wo sich eine jüngere Klientel in schnellen Onlineschlachten austobt. Die größere strategische Tiefe der Rundenplanung wird indes nicht nur vom reifen PC-Lager geschätzt. Bedienung und Spielablauf des Genres sind auch bestens für das Mobilspiel-Zeitalter geeignet, wie das Smartphone-Civilization Revolutions, Nintendos 3DS-Schlachtenepos Fire Emblem oder Brettspieladaptionen à la Siedler von Catan demonstrieren. Unverwundlichkeit und Langlebigkeit des Genres passen zum Durchhaltevermögen, das seine umsichtig planenden Spieler auszeichnet. Mit Hoffnungsträgern wie dem Reboot von Master of Orion oder dem für Oktober geplanten Civilization 6 geht es in die nächste Runde – dass es bei »nur noch einer« Runde bleiben wird, ist unwahrscheinlich. ★



Die Rundenstrategie lebt weiter! Nicht nur in PC-Spielen wie Civilization 5 1 und XCOM 2 2, sondern auch auf anderen Plattformen. Etwa auf dem Nintendo 3DS mit dem hervorragenden Fire Emblem: Fates 3, in dem wir ein Team von individuellen Helden in knifflige Taktikschlachten führen.

Interview mit Sid Meier

»EIN FERRARI MACHT AUS MIR KEINEN BESSEREN DESIGNER«



Binnen einer Woche könne er etwas Besseres als den Spielautomaten Red Baron programmieren, wettet Sid Meier, als er 1982 den Ex-Kampfpiloten Bill Stealey trifft. Daraus resultiert das Flugactionspiel Hellcat Ace, für dessen Verkauf der Publisher Microprose gegründet wird. Hier designt Meier zunächst Simulationen wie F-15 Strike Eagle und Silent Service, dann Strategieklassiker wie Pirates!, Railroad Tycoon und Civilization. 1996 gründet er Firaxis, wo er bis heute die Kollegen berät und mit Spielideen experimentiert. Von Heinrich Lenhardt

GameStar: Sid, was macht Rundenstrategie so besonders reizvoll?

Sid Meier: Der Rundenaspekt erlaubt es dem Spieler, wirklich vorzudenken. Das Spiel gibt dir so viel Zeit, wie du willst, um über deinem Plan, deinen Entscheidungen, deinen Optionen zu brüten. Das Fehlen eines Zeitlimits erlaubt mehr Spieltiefe. In einem Echtzeitspiel können die Entscheidungen nicht so tiefgründig sein, weil du sie sehr schnell treffen musst. Indem wir uns bei Civilization für den Rundenablauf entschieden, konnten wir ein Spiel erschaffen, bei dem du ständig zwischen Militär, Wirtschaft und Diplomatie abwägen musst. Wenn dich für eine Sache entscheidest, wird dadurch etwas Anderes verhindert. Und der Rundenablauf gibt dir die Zeit, um in Ruhe darüber nachzudenken.

Auch deine jüngste Eigenentwicklung Sid Meier's Starships ist ein Rundenstrategiespiel. Kann man die Rundenstrategie als dein Lieblingsgenre bezeichnen?

Ich beginne bei einem neuen Spiel nicht mit der Entscheidung, ob es in Runden oder in Echtzeit ablaufen soll. Es hängt vom Thema ab, und wie man es am besten umsetzen kann. Zugegeben, bei Raumschiffen denkt man vielleicht nicht zuerst an Rundenablauf. Aber als wir Starships entwickelten, konnten wir dadurch diesen Vorausplanungsaspekt hinzuzufügen, zudem passte es zur Idee, eine ganze Flotte zu managen. Pirates! hatte hingegen Echtzeit-

elemente, dann war da Gettysburg – ich habe eine ganze Reihe von Echtzeitspielen gemacht. Es hängt wirklich davon ab, was am besten passt. Ich kann aber nicht leugnen, dass ich meinen Spaß an rundenbasierten Spielen habe.

Bei welcher neuen Idee überlegst du derzeit, ob sie als Echtzeit- oder Rundenstrategie mehr Sinn macht?

[lacht] Ich habe in der Tat fünf, sechs verschiedene Prototypen auf meiner Festplatte, bei denen wir nur auf die richtigen Ideen warten, um bestimmte Probleme zu lösen. Ich arbeite also immer an etwas Neuem, es gibt noch viele Spiele zu machen. Es geht wirklich darum, die magische Kombination aus einer Idee und einigen Mechaniken zu finden, die funktioniert – dann fügst du mehr und mehr Dinge hinzu, bis daraus schließlich ein fertiges Spiel wird.

An deiner Arbeitsweise hat sich im Laufe der Jahrzehnte also nicht viel geändert? Civilization begann ja auch als einer von zahlreichen Prototypen, an denen du getüftelt hast?

Ja, damals schwirrten so einige Prototypen herum. Ich habe immer noch meinen Spaß an dieser Art der Entwicklung. Die Tools sind heutzutage natürlich besser. Und ich habe Zugriff auf die Grafiken aller bisherigen Civilization-Spiele, es gibt also eine Menge Bauteile, die ich mir einfach für Prototypen schnappen kann, wodurch die schon sehr früh ziemlich gut aussehen. Für mich ist das der Teil eines Projekts, an dem ich am meisten Spaß habe: Die Anfangsphase, wenn alles noch möglich ist und du herumprobierst, um zu sehen, was funktioniert oder was rausgenommen werden muss.

Hast du noch Zeit für diesen kreativen Luxus? Musst du als Creative Director bei Firaxis nicht ständig in Meetings sitzen, oder wie sieht dein Arbeitstag etwa aus?

Ich mache ein bisschen von allem. Morgens beim Frühstück schreibe ich auf, was ich im Laufe des Tages erledigen möchte. Für die Prototypen, an denen ich gerade arbeite, bekomme ich über Nacht Ideen für neue Features oder die Lösung von Problemen. Es gibt einige Meetings, aber normalerweise bin ich der Lage, mindestens den halben Tag mit der Arbeit an einem Prototyp zu verbringen. Wir haben ein tolles Team von Produzenten, Direktoren und Managern, die mir den Rücken freihalten. Ich muss nicht allzu viel Managementkram machen, sondern kann mit den Leuten über Spiele reden, mir ansehen, was sie entwickeln, und an meinen eigenen Sachen arbeiten.



Das von Sid entwickelte F-15 Strike Eagle gilt als erste Flugsimulation mit in 3D modellierten Kampffjets.

Deine letzten Titel wie Starships waren eher kleinere iOS-Entwicklungen. Besteht die Chance, dass einer deiner nächsten Titel wieder ein großes PC-Spiel sein könnte?

Im Prinzip ist alles möglich – aber je größer das Budget, desto vorsichtiger ist man damit, einem Projekt grünes Licht zu geben. Wir sind in der glücklichen Lage, tolle Marken wie Civilization und XCOM zu haben, die unsere Fans ansprechen. Du hast iOS erwähnt. Der Grund, warum wir neue Dinge auf solchen Plattformen versuchen: Wenn du eine neue Idee ausprobierst, musst du vorsichtig sein. Du kannst da nicht so viel Geld investieren wie bei einer bestehenden Marke, mit der die Leute bereits vertraut sind. Wenn ich also etwas in einer kleineren Größenordnung mache, gibt es mir die Flexibilität, etwas Neues auszuprobieren.

Auch ein Sid Meier kann nicht einfach sagen: »Ich habe da diese Idee, vertraut mir und her mit den Millionen«?

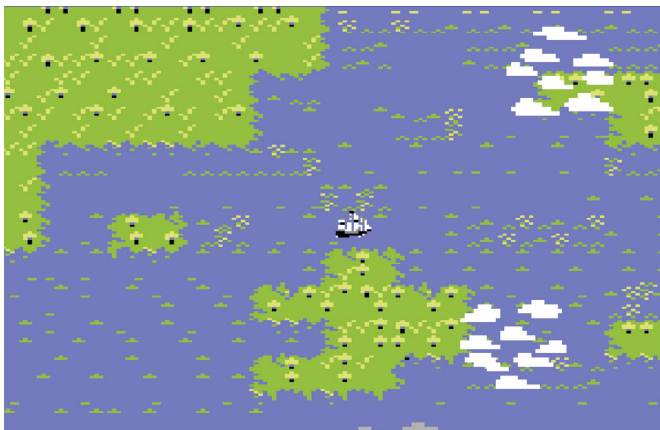
Das will ich gar nicht! [lacht] Ich will nicht die Verantwortung haben, einem Raum mit 50 Leuten zu sagen: Ich habe da diese verrückte Idee, jetzt macht mal alle! Ich arbeite die lieber selber aus, statt 50 Leuten zu erklären, was ich erreichen möchte. Es ist wirklich meine Entscheidung, ein Projekt klein zu lassen. Bei einem großen Projekt gibt es viel mehr Management und andere Dinge, die bei einem kleineren Team straffer sind.

Civilization wurde ein Riesenerfolg, warum hast du nicht selber gleich einen Nachfolger gemacht?

Irgendwie hatte ich alles, was mir eingefallen war, in Civ 1 gesteckt. Und diese Art von Spiel zu entwickeln ist sehr anstrengend. Es dauerte auch eine Weile, bis wir merkten, dass es erfolgreich war. Es gab damals noch kein Internet und sofortiges Feedback, keinen Day-1-Patch. Es dauerte einige Monate, bis die Briefe eintrudelten, in denen die Leute sagten, wie viel Spaß sie an dem Spiel hatten.

Warum hast du bei Civilization 2 dann just deinen Kollegen Brian Reynolds ans Ruder gelassen?

Als es also an der Zeit war, über eine Fortsetzung nachzudenken, war das eine prima Gelegenheit für Brian Reynolds. Der hatte sich bereits mit Colonization bewährt, einem Civ-Ableger, der spielerisch ähnlich, aber doch anders war. Seine Frau bekam eine Lehrerstelle im Ausland angeboten, und er wollte für ein Jahr mit ihr nach England ziehen. Und da sagten wir: »Warum gehst du nicht nach England und kommst nach einem Jahr mit Civilization 2 zurück?« Und genau das ist passiert, er entwickelte das ganze Spiel im Alleingang. Als er zurückkam, fügten wir Grafiken und andere Kleinigkeiten hinzu. Ich denke, wir begannen zu verstehen, warum Civ funktioniert und wo wir es erweitern können. Und so sahen wir bei Civilization 2 Dinge wie neue Einheiten und die brillante Idee des Moddings, die Brian einführte. Das gab dem Spiel eine ganz neue Dimension, in der Lage zu sein, eigene Karten zu machen oder Statistiken und Regeln zu ändern.



Pirates! Entpuppt sich als suchterregender Genremix – und als erstes Spiel, das den Namen »Sid Meier« im Titel trägt.



Spätestens mit Civilization besiegelt Sid seinen Kultstatus. Witziges Detail: Er selbst kommt als Forschungsberater im Spiel vor.

Auf der DICE-Tagung hast du einen gemeinsamen Vortrag mit deinen Civ-Kollegen Bruce Shelley, Brian Reynolds und Soren Johnson gehalten. Streitet ihr euch manchmal darüber, wer von euch den besten Serienteil gemacht hat?

[lacht] Darüber sollten wir wirklich mal nachdenken. Jetzt, wo du die Frage stellst, fällt mir auf, dass es wohl keine andere Spielserie gibt, bei der jede neue Ausgabe von einem anderen Designer geprägt ist, der das Spiel leitet und ihm seinen Stempel aufdrückt. Wir haben für Fortsetzungen die sogenannte »Drittel, Drittel, Drittel«-Regel: Ein Drittel des spielerischen Kerns bleibt gleich, ein Drittel verbessert Dinge des Vorgängers, und ein Drittel sind ganz neue Ideen. Deshalb haben wir bei Civilization 2, 3, 4 und 5 mit jeder Ausgabe einige Innovationen gesehen, aber der Kern bleibt weitgehend gleich. Jeder Designer bringt seine eigenen Ideen und seine Persönlichkeit ins Spiel.

Ist es theoretisch möglich, dass es dich eines Tages nochmal packt und du all die jungen Leute beiseite schubst, um das nächste Civilization selber zu leiten?

[lacht] Nun, alles ist möglich, aber ich habe meinen Spaß daran zu sehen, was andere Leute mit den Spielsystemen, Mechaniken und Grundideen anstellen. Ich denke, dass Civilization ein Eigenleben führt, das über mich persönlich hinausgeht. Mir gefällt, wie sich das Spiel entwickelt hat, ich bin da nicht traurig und bereue nichts.

Du hast eine ganze Reihe von Spieleklassikern erfunden, genießt zugleich einen Ruf als netter, bescheidener Designer, so ganz ohne großes Ego und Ferrari. Wie behält man in dieser Branche die Bodenhaftung?

Nun, ich mache gerne Spiele. Es ist ja nicht so, dass ich Spiele mache, um einen anderen Job zu ergattern oder woanders hinzugehen. Für mich ist das eine kreative Herausforderung, bei der man spannende, neue Technologien anwendet. Das Spielermachen hat so viele Aspekte, die es fesselnd und vergnüglich machen – damit bin ich glücklich. Ein Ferrari macht aus mir keinen besseren Spieldesigner, also brauche ich keinen. Mein Rat an jeden Menschen wäre, etwas zu machen, das er wirklich liebt – und wenn man das erreicht hat, sollte man es zu schätzen wissen.

Verfolgst du die aktuelle Strategieszene, was spielst du heutzutage so zum Vergnügen?

Für mich ist es generell spaßiger, an einem neuen Spiel zu arbeiten, als die Titel anderer Leute zu spielen. Aber es gibt eine ganze Reihe von Spielen, die ich sehr beeindruckend finde. Ich versuche mir alles anzusehen, was Blizzard macht, denn ich finde ihre Sachen großartig, zum Beispiel die neuen Versionen von Starcraft. Vor einer Weile beschäftigte ich mich mit World of Tanks. Und Minecraft ist ein Titel, zu dem ich immer wieder zurückkehre, wenn ich ein paar freie Minuten habe und etwas herumspielen will. Bei XCOM 2 mitzuwirken und es zu spielen, hat viel Spaß gemacht. Es ist ein anderer Strategie-Ansatz als Civilization, aber es ist wirklich fesselnd. Ich denke, dass wir uns um die Zukunft der Strategiespiele keine Sorgen machen müssen. ★

Elex

NEUES SPIEL, ALTE TUGENDEN

Selbst in den eher fantasy-lastigen Abschnitten zeugen Naturmutationen von der Sci-Fi-Note des Spiels.

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Nordic Games** Entwickler: **Piranha Bytes** Termin: **2017**

Wir haben Elex gespielt, die Spielwelt erkundet und Monstern aufs Maul gehauen.

Von Dimitry Halley

»Och nö!«, war zusammengefasst die Reaktion vieler Leute auf unsere Onlinemeldung, dass die Welt von Piranha Bytes' neuem Open-World-Rollenspiel Elex größer ausfällt als die von Gothic 3. Nachvollziehbar: Die Leute fürchten, dass sich Fehler wiederholen, weil man sich an den eigenen Ambitionen übernimmt. Inzwischen konnten wir Elex selbst spielen und sind wirklich ange- tan. Nicht zuletzt von den ersten Monstern, denen wir aufs Maul hauen konnten.

Ladezeiten waren gestern

In der Gameplay-Demo sind wir als Held mitten in europäisch angehauchten Wäldern unterwegs und erproben das Kampfsystem. Das Spiel ist allerdings noch im Pre-Alpha-Zustand, einer der Gründe, warum das inzwischen von Piranha Bytes veröffentlichte Gameplay-Video noch recht unspektakulär anmutet. Aber davon sollte man sich nicht verwirren lassen. Obwohl diverse Effekte, Wetterstimmungen, Sprachsamples und Item-Bildchen noch fehlen, sieht Elex in der von uns gespielten Präsentationsversion ziemlich vorzeigbar aus. Klar, es wird kein AAA-Grafikwunder wie The Witcher 3, aber mit Sicherheit das bisher schönste Piranha-Bytes-Spiel. Bei einem Kameraflug über den spielbaren Kontinent sind wir (wie alle anderen Pressevertreter vor Ort) beeindruckt von der Weitläufigkeit der Umgebung. Elex

bietet Waldlandschaften, Eisregionen, Lavafelder, Wüsten, High-Tech-Ruinen und diverse Siedlungen. Eine dieser Siedlungen wird von einer Energiekuppel geschützt, das erinnert an ein Sci-Fi-Gothic. In Elex soll's nach dem Hauptmenü übrigens keine einzige Ladezeit mehr geben. Jedes Gebiet, jedes Haus – alles ist stufenlos verbunden und kann von uns durchquert werden.

In der gigantischen Welt können wir zwar weder mit dem Auto fahren noch ein Reittier nutzen, allerdings kriegen wir direkt zu Beginn des Spiels ein Jetpack, mit dem zumindest immense Höhenunterschiede kein Problem mehr darstellen. Wir springen von Klippe zu Klippe und bleiben stets neugierig, ob man auf das nächsthöhere Ding auch noch drauf kann.

Spoiler-Alarm: Ja, kann man. Die Welt von Elex

soll nicht generisch-öde werden. Die Designphilosophie will erreichen, dass man als Spieler echte Neugier entwickelt, statt sich von Mini-Map-Icon zu Mini-Map-Icon zu hangeln. Wir fragen nach dem Detailgrad. Die Antwort: Natürlich muss man bei dieser Map-Größe die Dichte an Gegnern und Hotspots ein wenig entzerren, durch das Jetpack soll diese Kluft aber geschlossen werden.

Wieder mit Fraktionen

Piranha Bytes will uns den Namen des Helden nicht verraten, deshalb taufen wir ihn Werner. Werner sieht ähnlich aus wie die Hauptfigur des ersten Risen und startet nicht mit einem Gedächtnisverlust, sondern mit einer ausgefeilten Hintergrundgeschichte ins Spiel: Werner gehört zu den wenigen



Das Jetpack nimmt den Frust aus der Erkundung der zerklüfteten Landschaften.



Alt und neu: Ganz hinten ein Sendemast, weiter vorne die mittelalterliche Holzanlage, und das Mutantenwesen vereint beide Stilrichtungen.

Menschen, die beim Konsum der Wunderdroge Elex nicht den Verstand verlieren, sondern im Gegenteil an Macht gewinnen. Allerdings wird er dadurch gefühllos. Diese potenten Elex-Nutzer heißen Alps. Zu Beginn des Spiels wird Werner jedoch von den Alps getrennt und entwickelt deshalb entgegen seiner Veranlagung Gefühle. Was er damit anstellt, ist uns überlassen. Mehr will man nicht über die Story verraten, allerdings klingt das Konzept rund um die verschiedenen Ideologien hinter den Fraktionen recht cool. Denn na klar, wir können uns auch in Elex drei großen Gruppierungen anschließen: Die Berserker setzen auf mittelalterliche Kampfkraft und Zauber, die Kleriker vertrauen auf moderne Sci-Fi-Technologie und die Outlaws sind das, was ihr Name impliziert. Dabei schaltet jede Fraktion bestimmte Skill-Möglichkeiten frei. Generell soll es in Elex kein Level-Cap geben. Wir sammeln also so lange Erfahrung, wie wir wollen. Piranha Bytes verspricht deshalb auch ausge-

feilten Lategame-Content, der das Ende der Story weit überschreitet. Ein durchschnittlicher Spieldurchlauf wird laut den Entwicklern etwa 50 bis 70 Stunden dauern.

Risen meets Dark Souls

Das Kampfsystem erinnert ein wenig an eine Mischung aus Risen 3 und Dark Souls mit Ballerwaffen. Man weicht aus, muss auf seine Ausdaueranzeige achten, parieren, kontern. Der Wechsel zwischen Nah- und Fernkampf-Waffe geht ziemlich fix von der Hand. Das Schussgefühl passt prima, die Laserwummen scheinen wirklich wie eine Alternative zur klassischen Schwert-und-Schild-Parade. Wir kämpfen gegen mutierte Ripper, gigantische Mechs, Drohnen, Elex-Besessene und andere Menschen. Die Roboter sind eine Neuerung zu alten Piranha-Bytes-Spielen: Diese Brocken können ebenfalls fliegen, wir versuchen, mit dem Jetpack über sie zu kommen und eine Luftattacke zu landen. Das macht Spaß und ist zugleich fordernd.

Nach der Demo sind wir überzeugt, dass Piranha Bytes' Vision hinter Elex sehr vielversprechend ist. Teamchef Björn Pankratz bestätigt uns, dass man die Stärken und das Erfolgsrezept des ersten Gothic in ein neues Setting transportieren will. Wir halten das für eine ausgezeichnete Idee. ★



Dimitry Halley
@dimi_halley



Auch ich gehöre zu den Leuten, die erstmal skeptisch reagieren, ob ein kleines Team so ein ambitioniertes Projekt wirklich umsetzen kann. Und ja, ich gebe auch zu, dass ich am Anfang dachte, Elex werde wahrscheinlich am Ende doch »bloß« ein Gothic mit Endzeitanstrich. Doch bei meinem Studio-besuch zeigen mir die Essener Jungs und Mädels nicht nur, dass sie ziemlich genau wissen, was sie sich da vorgenommen haben. Nein, Elex wirkt außerdem jetzt schon wie eine wirklich eigene Marke mit eigener Identität. Dank Jetpack und der extremen Weitläufigkeit der Spielwelt macht das Erkunden der Landschaften bereits beim Anspielen extrem viel Spaß.

Löst sich jetzt alle Skepsis in Luft auf? Nein – dafür ist es noch viel zu früh, das Spiel hat ja nicht mal ein Releasedatum. Die größte Herausforderung hinter Elex wird ohnehin (wie bei jedem Open-World-Spiel) das Polishing am Ende des Entwicklungszyklus sein. Eine so gigantische Open World bugfrei zu halten, wird selbst für die ganz großen Triple-A-Studios zur Prüfung. Hier wird sich für Piranha Bytes entscheiden, ob Elex als bestes Spiel seit Gothic 2 trumpfen kann. Das Potenzial ist auf jeden Fall vorhanden.



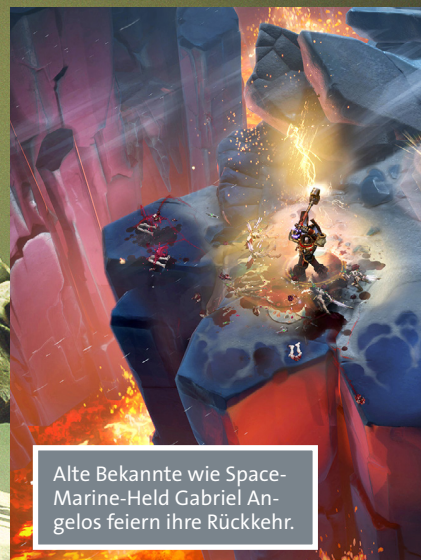
Die Berserker erinnern am ehesten an Gothic, sind aber nur eine von drei großen Fraktionen.

Warhammer 40.000: Dawn of War 3

TRÄUME WERDEN WA(H)R

Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **Sega** Entwickler: **Relic Entertainment** Termin: **2016**

Auf DVD: Preview-Video



Alte Bekannte wie Space-Marine-Held Gabriel Angelos feiern ihre Rückkehr.

Dawn of War 3 kommt, wir haben es gesehen! Es könnte die ideale Fortsetzung werden.

Von Maurice Weber

Wir hatten mehr Zeit, als uns lieb war, um uns das ideale Dawn of War 3 auszumalen. Wieder mehr wie der erste Teil sollte es sein, mit Massenschlachten und klassischem Echtzeitstrategie-Basenbau! Aber trotzdem nicht die Stärken von Dawn of War 2 vergessen, den coolen Koop-Modus und die motivierenden Rollenspielelemente mit unseren Helden. Und siehe da: Relic hat uns erhört!

So klingt es zumindest bei unserer ersten Präsentation von Dawn of War 3. Die Entwickler wollen tatsächlich von den kleineren taktischen Gefechten des Vorgängers abrücken und wieder bombastische Schlachten im Maßstab des Original-Dawn of War bieten. Und mehr noch: In der gezeigten Kampagnenmission hielten die Space Marines auf ihrem Vormarsch sogar kurzzeitig inne, um ein Hauptquartier und mehrere Fabriken vom Himmel zu werfen – es gibt also wieder Basisbau! Anscheinend werden Gebäude nun ohne Baueinheiten direkt geordert und geliefert. Was Bauoptionen und die Größe

des Technologiebaums angeht, will man sich aber trotzdem am Umfang des ersten Dawn of War orientieren. Genau richtig, finden wir! Auch die Ressourcen werden ganz klassisch durch Siegpunkte gesammelt.

Groß, größer, Elite

Während sich Dawn of War 3 bei Schlachtengröße und Spielgefühl auf den ersten Teil besinnen will, sollen die Eliteeinheiten einen Hauch von Dawn of War 2 einbringen. Vor jedem Gefecht stellen wir uns ein Trio aus solchen Elitetruppen frei zusammen. Die Kombination bestimmt unsere Strategie.



Back to the roots: Dawn of War 3 bringt Basisbau und dicke Schlachten zurück.



Der Imperial Knight gehört zu den größten Einheiten in der Seriengeschichte.

Ordensmeister Angelos ist etwa recht günstig zu rekrutieren und dominiert Schlachten schon früh. Das macht ihn zur idealen Wahl für aggressive Spieler. Pilotin Solaria mit ihrem Monstermech dürfen wir dagegen erst spät im Spiel für einen Batzen Moneten ins Feld beordern. Haben wir aber bis dahin durchgehalten, kann ihre Feuerkraft selbst einen aussichtslosen Kampf drehen.

Die Völker gewinnen an Tiefgang und Abwechslung, indem sie sich nicht immer gleich spielen, sondern sich mit der Elite-Zusammenstellung unserer Strategie anpassen lassen. Die Eliteeinheiten sollen außerdem für Rollenspiel-Motivation sorgen, weil sie für jede Schlacht Erfahrung sammeln und in zehn Stufen aufleveln. Diese Stufen tragen wir sogar über Spielmodi hinweg: Unseren Gabriel Angelos aus der Kampagne dürfen wir auch in den Mehrspielermodus führen.

Nur drei Völker?

Wohl größter Wermutstropfen in Dawn of War 3: Als erster Serienteil wird es mit nur drei Völkern veröffentlicht. Space Marines, Eldar und Orks sind drin, Chaos muss draußen bleiben – und wird uns als größter Warhammer-Schurke sicher fehlen. Was wir da-

für von den Space Marines bislang gesehen haben, machte einen spannenden Eindruck. Die Entwickler beschreiben ihre Strategie als »Die Speerspitze«: schnell, hart und gezielt zuschlagen, um den Feind zu überwältigen. Jedes Volk hat zudem eine Superwaffe. Bei den Marines ist das etwa ein orbitaler Laser, den wir frei steuern dürfen. Je mehr er zerstört, desto vernichtender, aber auch desto langsamer wird er.

In der Einheitenriege erkennen wir jede Menge alter Bekannter wieder: Cybot-Mechs metzeln sich mit Klauen und Flammenwerfer durch zerbrechliche Eldar-Banshees, Marines mit Laserwaffen zerlegen Illum-Zar-Panzer. Anders als die Eliteeinheiten sind reguläre Kämpfer aber weniger vielseitig und erfüllen daher eindeutige Rollen im Kampf.

Mexican Standoff auf Acheron

So schade es ist, dass wir nur drei Völker kriegen, so hat Dawn of War 3 seinen Vorgängern an dieser Front auch etwas voraus: Wir dürfen in der Kampagne alle Parteien befehligen statt nur die Space Marines und müssen dafür nicht auf Addons warten. Die Kampagne will den Spagat schaffen, Veteranen mit anspruchsvollen Einsätzen zurück-

zuholen, aber gleichzeitig Neulinge in die Spielmechanik und in das Warhammer-Universum einzuführen. Bindeglied soll eine Story sein, die wir abwechselnd auf allen drei Seiten erleben. Auf dem Eisplaneten Acheron liegt eine mysteriöse Waffe, hinter der drei alte Bekannte her sind: Gabriel Angelos für die Blood Ravens, die Eldar-Runenprophetin Macha und Ork-Obermottz Gorgutz. Die jeweiligen Einsätze sollen sehr umfangreich ausfallen. Wir waren enorm angetan von unserem ersten Blick auf Dawn of War 3: Es sieht so aus, als hätten Relic genau die richtigen Elemente aus den beiden Vorgängern für den dritten Teil vermischt. ★



Maurice Weber
@Froody42



Dawn of War 3 war für mich die bislang beste Nachricht des Spielejahres 2016 – es müsste schon einiges passieren, um das noch zu toppen. Umso begeisterter war ich, dass eine meiner Lieblingsserien nicht nur fortgesetzt wird, sondern allem Anschein nach auch noch genau auf die richtige Weise: mit Basisbau, größeren Schlachten und coolen Helden und Supereinheiten! Obendrauf sieht Dawn of War 3 in Bewegung herrlich spektakulär aus. Einzige große Enttäuschung ist, dass mein Lieblingsvolk – das Chaos – mal wieder nicht vom Start weg dabei ist. Allmählich macht es den Blutgott doch mürrisch, ständig auf die Reservebank geschoben zu werden. Abgesehen davon klingt Dawn of War 3 aber nach einem enorm spannenden Strategiespiel – auch wenn noch einige Fragen offen bleiben. Allen voran, wie das Spiel außerhalb der Kampagne funktionieren wird, also welche Spielmodi es gibt und wie der Koopmodus genau aussieht. Aber ich wage da einfach mal ein wenig Optimismus. Denn alles, was ich bislang gesehen habe, sah klasse aus.



Die Space Marines dürfen mit Landungskapseln Verstärkung aufs Feld schießen.

Spellforce 3

EIN EINZIGARTIGER MIX

Genre: **Strategie** Publisher: **Nordic Games** Entwickler: **Grimlore Games** Termin: **2017****Spellforce 3 soll wie die Vorgänger werden. Und dann auch wieder ganz anders.** Von Reiner Hauser

Wenn Spellforce 3 wie geplant in der ersten Hälfte 2017 erscheint, sind elf Jahre seit Release des zweiten Teils vergangen. Wir konnten uns nun den Nachzügler ansehen und selbst zwei Stunden lang spielen.

Spellforce 3 ist wie schon die Vorgänger ein Mix aus Echtzeitstrategie und Rollenspiel in einem klassischen Fantasy-Szenario. Wir errichten eine Basis, bilden Einheiten aus und schlagen uns mit Menschen, Orks und Elfen die Köpfe ein. Den Kämpfen liegt dabei ein Schere-Stein-Papier-Prinzip zugrunde. Zudem verstärken Helden mit magischen Fähigkeiten und magischer Ausrüstung die Truppen. In der Kampagne, seit jeher das Herzstück von Spellforce, leveln die Helden hoch, gewinnen weitere Fähigkeiten und statten sich mit immer besseren Klamotten aus. Doch Spellforce 3 will auch neue Akzente setzen. Die Grafik entfernt sich vom bunten Comiclook, der Aufbauart wird runderneuert. Und auch die Kampagne kommt mit einigen neuen Ideen daher.

Weniger Fantasy, mehr Charakter

Die Story von Spellforce 3 beginnt 500 Jahre vor der aus den Vorgängern bekannten sogenannten Konvokation, in der die Kontinente der Spellforce-Welt Eo zerstört wurden. Die

Handlung setzt unmittelbar nach einer gescheiterten Rebellion im Königreich Nortander ein. Die Hauptfigur ist Sohn eines magiebegabten Revoluzzers, kämpfte jedoch im Krieg auf Seiten der loyalen Königstruppen.

Abseits der Hauptgeschichte wird sich die Story um die drei spielbaren Völker drehen. Wir starten mit den Menschen und schalten im Verlauf der Kampagne Elfen und Orks frei. Bei den Kampagnen-Missionen haben wir dann die Wahl, mit welchem Volk wir in die Schlacht ziehen wollen. Ähnlich wie in einem Starcraft 2 erhalten wir durch erfolgreiche Missionen neue Gebäude und Einheiten, wir leveln quasi die Rassen hoch.

Aus einem Guss

Auf der spielmechanischen Ebene möchte Spellforce 3 die Elemente aus Echtzeitstrategie und Rollenspiel noch besser in Einklang bringen. In den Vorgängern wurden etwa die Helden manchmal so übermächtig, dass sie die normalen Truppen beinahe überflüssig machten. Das Bindeglied zwischen den beiden Bereichen soll das neue Sektorensystem werden. Jede Karte ist in viele kleine Sektoren aufgeteilt, die wir nach und nach einnehmen können. Dazu bauen wir ähnlich wie im ersten Spellforce um Mittelmeer an vordefinierten Orten Außenposten. Diese Vorposten können allerdings nur von unseren Helden errichtet werden, mit denen wir ohnehin die Karte erkunden, Monsternester austrüchern und wertvolle Beute einsacken.

Auf diese Weise verknüpft Spellforce 3 den Einsatz der Helden mit der Aufbaustrategie.

Jeder Sektor verfügt über bestimmte Ressourcen. In manchen gibt es beispielsweise besonders viel Stein, in anderen Holz, Nahrung, Eisen oder einen der volkerspezifischen Rohstoffe. Die Ausbaustufe des Außenpostens bestimmt die in diesem Sektor nutzbare Arbeiterzahl. So verfügen wir auf Stufe zwei über zehn Dorfbewohner, die wir nicht mehr wie in den Vorgängern direkt steuern, sondern lediglich auf Produktionsstätten verteilen. Zudem müssen stets einige Arbeiter frei bleiben, um die gesammelten Ressourcen von den Produktionsorten abzuholen.

Die Rohstoffe gehen dabei nicht in ein globales Lager über, sondern werden automatisch mit Ochsenkarren – die vom Gegner abgefangen werden können – in die Sektoren transportiert, die sie gerade für Einheitenausbildung oder Gebäudebau brauchen.

Knifflig wird das Ressourcen- und Personalmanagement durch den arg begrenzten Bauplatz pro Sektor. Zusätzlich müssen auch Verteidigungstürme (Mauern gibt es nicht) oder Kasernen mit Arbeitern besetzt werden. Andernfalls haben wir nur ein paar schicke, aber völlig nutzlose Gebäude in der Pampa stehen. Durch diesen Bauplatzmangel in Kombination mit begrenzter Arbeiterzahl muss der Spieler seine Gebäude ungewöhnlich weit über die Karte verteilen und kann sich nicht wie im Genre üblich in einer einzigen Basis einbunkern.



Zwei Holzfäller, ein Steinmetz und eine Jägerhütte. Die Anzahl der Gebäude pro Sektor bleibt wegen des begrenzten Bauplatzes überschaubar.



Ein Trupp stürmt ins Tal. Im Spiel soll es vier Klimazonen geben: Wald, Wüste, Dschungel und Vulkanlandschaften.



Die hübschen Gebäude offenbaren bei genauerem Hinsehen viele kleine, schmückende Details wie den Gemüsegarten am unteren Bildrand.

Neben den normalen Einheiten, von denen bis zu tausend pro Map möglich sein sollen, werden unsere Truppen durch bis zu vier Helden ergänzt. Die haben wie in Spellforce üblich aktive Fähigkeiten, von denen jeweils drei in der Aktionsleiste liegen. Bislang sind zwischen 50 und 60 Fertigkeiten geplant, die die ganze Palette von Heil- über Explosionszauber bis hin zu wirtschaftsfördernden Sprüche umspannen.

Außerdem gibt es wieder wie im ersten Spellforce Attribute wie Stärke und Intelligenz. Die verbessern zum einen die Zauber und sind zum anderen Voraussetzung für das Tragen von Items, die wir in der Spielwelt und bei erledigten Mini-Bossen finden oder auch durch Quests bekommen.

Verschiedene Sichtweisen

Auf Nachfrage wurde uns dann neben der ursprünglich geplanten Präsentation auch ein noch nicht ganz fertiges Stadtlevel («Everlight») gezeigt. Dort fielen uns besonders die

für Spellforce typischen Höhenunterschiede auf. Die Höhenunterschiede in Kombination mit einem sehr ausgefeilten Sichtlinien-System sorgen für taktischen Tiefgang. Nähert sich eine Einheit einer Klippe, verändert sich je nach Abstand zum Rand das Sichtfeld. Steht der Soldat also nicht ganz an der Kante, können sich Einheiten unten am Fels entlangschleichen, ohne gesehen zu werden. Da Fernkämpfer nur bei freier Sicht schießen können, erlaubt das weitere taktische Möglichkeiten im Kampf. Steht etwa eine Klippe oder Gebäude im Weg, wird nicht einfach hindurchgeschossen.

Hört sich gut an

Musik und Sound wird Strategiegenre gerne mal stiefmütterlich behandelt. Das soll bei Spellforce 3 nicht passieren. Schon jetzt untermalen 50 verschiedene Tracks das Spielgeschehen. Jede der vier Zonen (Dschungel, Wald, Wüste und Vulkangebiete) erhält eigene Musik-Themen, ebenso jedes Volk und

jeder Held. Besonders gefällt uns dabei, dass sich die Kampfmusik je nach Truppenzahl beziehungsweise Größe der Schlacht verändert. Ziehen wir mit einer riesigen Armee los, wird die Musik entsprechend pompöser. Und was ist besser, als mit Pauken und Trompeten in die Schlacht zu ziehen? Gut, womöglich wäre ein Sieg einer Niederlage vorzuziehen. Naja, Hauptsache mit Stil! ★



Reiner Hauser

@HauserRj_



So viele durchdachte und gute Ideen wie bei Spellforce 3 habe ich schon lange nicht mehr bei einem Echtzeitstrategie-Spiel gesehen. Es schnappt sich Features aus Top-Titeln wie Starcraft 2, Schlacht um Mittelmeer, Age of Mythology oder Anno und bastelt daraus ein Spellforce, das seinen Namen immer noch verdient. Die typischen Spellforce-Helden mit ihren diversen Fähigkeiten kämpfen Seite an Seite mit einfachen Schwertkämpfern, und der Kampagne kommt nach wie vor eine zentrale Bedeutung zu. Nicht einmal die Komplexität des Aufbauparts wurde eingedampft, sondern verschiebt sich lediglich vom Micromanagement der Einheiten auf die Sektorenverwaltung.

Natürlich steckt das Spiel noch mitten in der Entwicklung. Grimlore Games muss erst noch zeigen, dass sich die ganzen guten Ideen am Ende auch zu einem stimmigen Gesamtwerk vereinen lassen. Was ich aber bislang sehen und spielen konnte, machte einen so guten Eindruck, dass ich dem Titel jetzt schon entgegenfiebere. Denn Spellforce 3 hat unheimlich viel Potenzial.



Am Seerosenteich treffen Ritter auf Langschwertkämpfer. Das ist allerdings nur ein kleines Gefecht – im fertigen Spiel sollen bis zu 1.000 Einheiten gleichzeitig kämpfen.

FIFA 17

Genre: **Fußball-Simulation** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **EA Sports** Termin: **29.9.2016**

Spielmechanik-Verbesserungen



Bei Freistößen oder Ecken rückt die Kamera in FIFA 17 spürbar näher an die Spielfigur heran, da ist Dramatik garantiert.

Bei Freistößen rückt die Kameraperspektive etwas weiter an den Spieler heran. Bei Elfmietern lässt sich der Anlauf variieren, zum Beispiel kurze Toppelschritte, Abstoppen oder schnelle ausladende Schritte. Wenn es einen Einwurf gibt, kann der Einwerfer jetzt an der Linie ein paar Meter nach links und rechts laufen, um sich einen kleinen Vorteil zu verschaffen. Bei Eckbällen steuert man nun auf Wunsch ein kleines Zielkreuz, das anzeigt, wo der Ball landen wird.

Mit dem Druck des L2-Triggers und des linken Sticks schirmt man den Ball nun gegenüber angreifenden Spielern ab, dabei gibt es viele kontextsensitive Animationen, auch beim Dribbling lässt sich der Ball jetzt gezielter abschirmen. Spieler können nun mit den Torhütern kollidieren, dabei kann es vorkommen, dass die Keeper den Ball fallen lassen. Diese Aktionen werden allerdings meist als Foul gepfiffen.

Das neue »Active Intelligence System« lässt Spieler nun intelligenter in freie Räume durchstarten, so wird's etwa Diagonalläufe geben – auch in Räume, in denen schon jemand steht. Auch die Stürmer bewegen sich nun mehr und aktiver, um Pässe in die Schnittstellen zu ermöglichen. Die Torhüter können nun auch flacher und härter abschlagen, damit umgeht man die Bogenlampen der Vorgänger.

FIFA 17 vs. Pro Evolution Soccer 2017



IDEENREICHER RASENKRIEG

Pro Evolution Soccer 2017

Genre: **Fußball-Simulation** Publisher: **Konami** Entwickler: **Konami** Termin: **Herbst 2016**

Spielmechanik-Verbesserungen

Es gibt es nun eine direktere Kontrolle über Pässe, die Folge sollen noch millimetergenauere Zuspiele sein. Für einen starken Pass muss der entsprechende Button länger gedrückt werden. Durch das sogenannte »Real Touch«-System wird obendrein bestimmt, wie gut eine Ballannahme und -abgabe abläuft. Das kann je nach Spielerwerten dann länger oder kürzer dauern. Durch Real Touch lässt sich der Spielfluss besser regulieren: erst den Gegner mit Mittelfeldgeplänkel einlullen und dann mit einem schnellen Zuspiel eine Torchance schaffen.

Die Kontrolle des Spielflusses lässt sich durch neue taktischen Einstellungen noch etwas weiter ausreizen. Für den Angriff stehen zum Beispiel die Taktiken »Hug the Touchline« und »Tiki-Taka« zur Auswahl, bei Ersterer bewegen sich die Flügelspieler noch mehr Richtung Linie, bei Letzterer kommen die Spieler für ein Kurzpassspiel enger zusammen. Im Defensivbereich können wir bestimmte Spieler besonders intensiv decken (»Tight Marking«) oder bei einem Angriff alle Kicker in den Sechzehner ziehen (»Swarm the Box«). Insgesamt vier dieser Taktiken lassen sich auf das Steuerkreuz legen und dann per Kurzbefehl während des laufenden Spiels (de)aktivieren – anders als bei FIFA sogar mehrere gleichzeitig.

Auch bei Ecken gibt es in PES 2017 ein paar erweiterte Funktionen, zum Beispiel, dass unser Team in einer bestimmten Formation in den Strafraum läuft oder auf einen bestimmten Pfosten geht.

Zudem will Konami die schwache Torhüter-Performance von PES 2016 ausbessern, und auch die Schiedsrichter sollen genauer hinschauen. Nach einigen Probestartpartien sind wir noch nicht überzeugt: Die Auslegung der Vorteilsregel wirkt noch immer etwas unausgegoren.



In PES 2017 wird Wert auf Ballannahme und -verarbeitung gelegt. Spieler wie Toni Kroos sind wichtige Schaltzentralen.

Die Grafik

Die FIFA-Serie wechselt mit FIFA 17 auf die Frostbite-Engine, die schon in etlichen anderen EA-Titeln wie Battlefield 1 oder Need for Speed genutzt wird. Besonders ins Auge stechen die neu eingesetzten Lichttechniken wie zum Beispiel Volumetric Lighting, durch das die Scheinwerfer in einem nächtlichen Stadion diese wirken. Im Vergleich zu den Vorjahren sollen dank der Frostbite-Engine dreimal so viele Animationen wie üblich hinzugefügt werden. Die Spielergesichter wirken detaillierter, die Augen der Kicker glänzen jetzt unter anderem realistischer, Haare werden korrekter dargestellt.



Die Frostbite-Engine macht auch in FIFA 17 eine gute Figur. Im Hintergrund sieht man den fast lebensgetreuen Wayne Rooney.

Der neue Storymodus

FIFA 17 bekommt als erstes Fußballspiel überhaupt einen Karriere-beziehungsweise Storymodus. Hauptcharakter ist der talentierte Alex Hunter, der sich in der Premier League einen Namen macht. Die Geschichte wird in etlichen Zwischensequenzen erzählt, wir erleben zum Beispiel, wie Alex aus dem Team fliegt und niedergeschlagen zuhause sitzt. Man bekommt auch einen Blick hinter die Kulissen, Alex ist zum Beispiel in der Kabine oder auf dem Trainingsplatz zu sehen. Dort trifft man dann auch auf bekannte Gesichter, bei Manchester United zum Beispiel auf Bastian Schweinsteiger und Wayne Rooney. Wirklich spielbar sind aber nur die eigentlichen Fußball-Matches, dabei kann man auswählen, ob man das ganze Team oder nur den Hauptcharakter Alex steuern will. Auf dem Platz müssen wir dann verschiedene Aufgaben erfüllen, zum Beispiel den Trainer beeindrucken, indem wir ein bestimmtes Match Rating bekommen. Alex lässt sich im Laufe der Karriere in diversen Punkten wie Schnelligkeit oder Technik verbessern, außerdem lernt er besondere Aktionen, zum Beispiel wuchtige Kopfbälle. Nach dem Spiel gibt es die obligatorischen Interviews. Cool dabei: Man kann unterschiedliche Antwortmöglichkeiten auswählen, die dann Auswirkungen auf die Außendarstellung von Alex haben sollen. Unter anderem werden wir Kommentare über ihn in sozialen Netzwerken lesen können.



Tobias Veltin
@FrischerVeltin



So spannend wie in diesem Jahr war das ewig junge Fußballsimulations-Duell selten. PES setzt diese Saison vor allem auf Detailverbesserungen wie das optimierte Passspiel, die größeren Möglichkeiten bei den taktischen Einstellungen sowie klügeren Torhütern und Referees. Das ist meiner Meinung nach auch genau der richtige Weg, das Spielgefühl ist jetzt schon klasse und dank der geringeren Geschwindigkeit etwas realistischer als das stellenweise arcade wirkende PES 2016. Für mich persönlich hat PES auch in diesem Jahr – zumindest Stand jetzt – wieder die stärkere Ballphysik, das macht das Spielgeschehen dann wieder diesen Funken unvorhersehbarer, der FIFA manchmal fehlt. Bei der adaptiven KI bin ich noch skeptisch, hoffe aber, dass das wie angekündigt funktioniert – das wäre dann nämlich ein wirklich großer Impuls fürs Fußballgenre.

FIFA wagt in diesem Jahr dagegen tiefgreifende Veränderungen. Ich persönlich finde die Storymodus eine klasse Idee, zumal es (jedenfalls im Fußballbereich) wirklich etwas Neues ist. Die Umsetzung macht ebenfalls schon einen guten Eindruck, es bleibt aber abzuwarten, ob Alex Hunters Karriere auch dauerhaft fesselnd ist und sich Sequenzen oder Situationen nicht zu oft wiederholen. Gottseidank bleibt es aber nicht dabei, denn auch die Veränderungen auf dem Feld sind direkt bei der ersten Partie spürbar. Die neuen Kollisionen sind zum Beispiel der Hammer, die Mitspieler laufen sich merklich besser frei, und auch die neuen Eckbälle gefallen nach kurzer Eingewöhnungszeit. Und bei der Präsentation macht FIFA ohnehin niemand etwas vor – die Frostbite-Engine hilft da zusätzlich.

EA Sports und Konami haben die ersten handfesten Infos zu ihren jährlichen Fußball-Simulationen rausgehauen. Die wichtigsten Neuerungen haben wir für Sie zusammengefasst. Von Tobias Veltin

Lernfähige KI

Unter dem Punkt »Adaptive AI« fasst Konami einen besonderen Aspekt von PES 2017 zusammen. Wenn wir zum Beispiel in der Meister-Liga einen passstarken Spieler verpflichten, der dann im Mittelfeld die Fäden zieht, sollen sich die KI-Gegner auf den Kicker einstellen und ihn zum Beispiel besonders eng in Manndeckung nehmen oder doppeln.

Konami sagt, dass im Moment noch an der Balance für die adaptive AI gearbeitet wird, denn in der auf Langfristigkeit angelegten Meister-Liga muss die lernende KI anders funktionieren als beim Freundschaftsspiel.

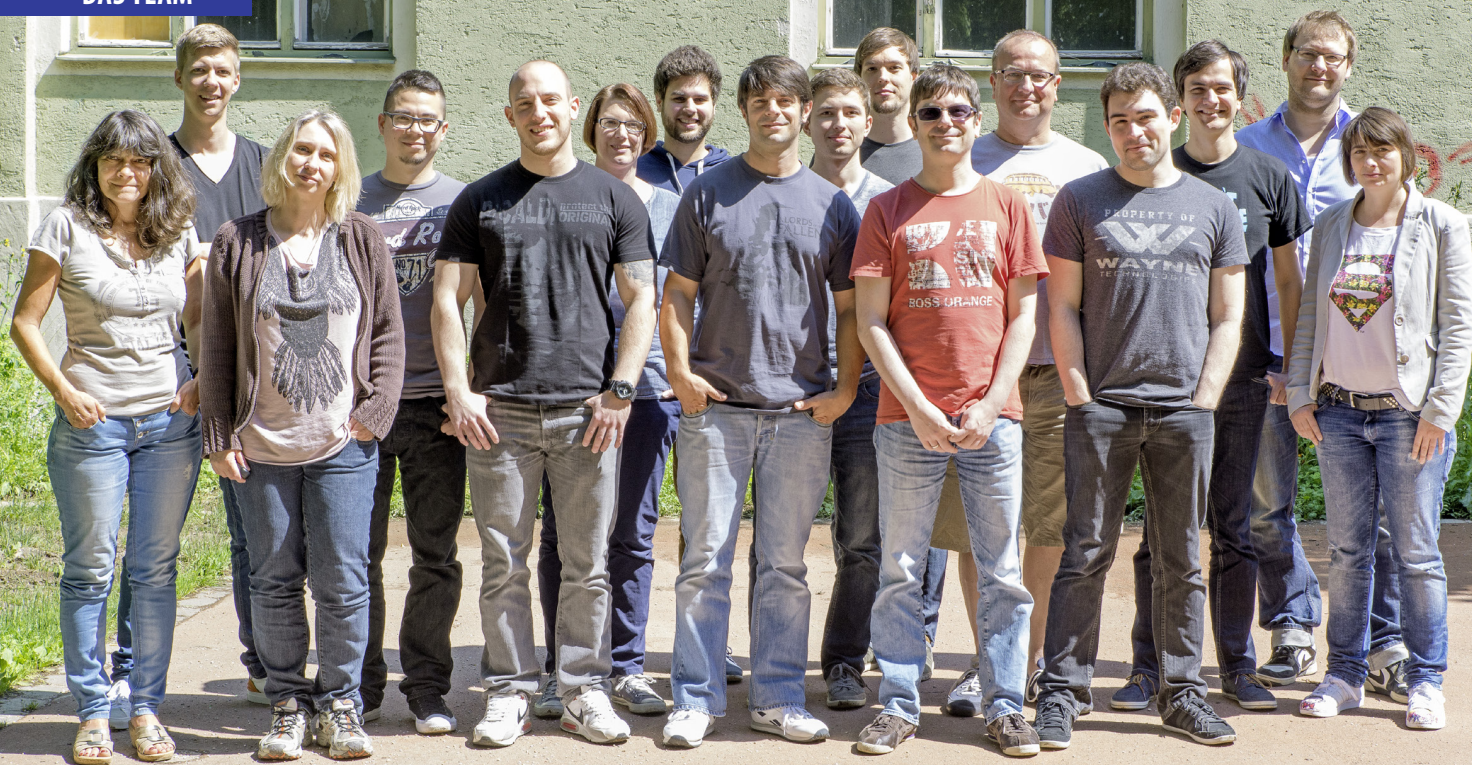


Wenn noch ein Tor benötigt wird, lässt sich auf Wunsch auch der Keeper aus dem Kasten holen, um im Strafraum mitzumischen.

Die Grafik

In PES 2017 soll die Fox-Engine umfassender genutzt werden. Die ganze Optik wirkt kontrastreicher und dadurch knackiger und realistischer, die Spielergesichter sind nicht mehr so maskenartig und im Stadion laufen mehr Ordner und Sicherheitsleute herum. Zudem sorgen neue Details für Atmosphäre: kondensierender Atem der Spieler bei einer Partie im Winter zum Beispiel, oder Wasser, das bei einem Regenmatch beim Torerfolg vom Netz fliegt. oder auch das Freistoßspray des Schiedsrichters, das in PES 2016 noch gefehlt hatte.

Abwehrspieler verschränken vor einer ankommenden Flanke im Strafraum die Hände auf dem Rücken, vor Kopfballduellen werden Hände auf Schultern gelegt, um sich einen Vorteil zu verschaffen, und Torhüter bleiben nach anstrengenden Paraden oder missglückten Abwehrversuchen platt wie hilflose Käfer auf dem Rücken liegen. Bislang ist allerdings noch unklar, ob PES 2017 auf dem Rechner auf der Engine der PS4- und Xbox-One-Fassungen basiert oder ob wir wie letztes Jahr mit der Misch-Engine aus den letzten Teilen vorliebnehmen müssen.



DAS TEAM

Die Frage des Monats stammt
dieses Mal von unserem Leser
Michael S.



Heiko

Heiko Klinge,
Chefredakteur

@HeikosKlinge

ZULETZT GESEHEN Mr. Robot. Die Hackerserie fängt behäbig an, wird ab der dritten Folge bis zum Staffelfinale immer spannender.

ZULETZT GEHÖRT Volbeat: Seal the Deal & Let's Boogie. Ist leider etwas zahlos geworden.

ZULETZT GEDACHT Da habe ich die halbe Warhammer-Welt erobert, und Total War speist mich mit einem lumpigen Textfenster ab?

Warum schaffen es nach wie so wenig Spiele, nicht nur spektakulär anzufangen, sondern auch spektakulär aufzuhören?

SPORT IST MORD? FALLS NICHT, WELCHEN SPORT TREIBT IHR GERN?

Seit meinem 9. Lebensjahr spiele ich Tischtennis im Verein. Nur selten erfolgreich, aber immer mit viel Leidenschaft.

Michael Graf,
Chefredaktion

@Greu_Lich

ZULETZT GESEHEN Warcraft: The Beginning. Mehr dazu auf Seite 106. Lok'Tar!

ZULETZT GEHÖRT Den Kollegen Julius Busch, der das erste EM-Spiel der Deutschen gegen die Ukraine in Pro Evolution Soccer 2016 simulieren lässt und beim Zuschauen flucht wie ein Fliesenleger mit Hexenschuss.

ZULETZT GEDACHT Stellaris, Hearts of Iron 4, bald Civilization 6 ... Schlaf wird überbewertet.

SPORT IST MORD? FALLS NICHT, WELCHEN SPORT TREIBT IHR GERN?

Zählt Diablo 3 als Ausdauer Sport? Nein? Okay, dann langweiliges Wandern. Wenn in Bayern schon so viele Berge rumstehen, muss man sie ja nutzen. Und ich würde gerne mehr schwimmen. Morgen fange ich an! Ganz bestimmt!

Micha



M. Schwerdtel

Markus Schwerdtel,
Chefredaktion

@kargbier

ZULETZT GESEHEN The Last Kingdom, eine hübsch-brutale Historienserie über Wikinger im mittelalterlichen England. Ist gut, auch wenn mich der Held mit dem Schwert am Rücken sehr an Geralt aus The Witcher 3 erinnert.

ZULETZT GEHÖRT Moop Mama – Mootopia: deutschsprachiger Hip-Hop, getragen von einer schlagkräftigen Brass-Band. Die Jungs sind vor allem live eine brachiale Macht!

ZULETZT GEDACHT Mit das Beste an der E3 sind die Hotdogs des mexikanischen Straßenhändlers vor dem L.A. Convention Center.

SPORT IST MORD? FALLS NICHT, WELCHEN SPORT TREIBT IHR GERN?

Joggen, Fahrradfahren, Bergwandern, aber leider insgesamt zu wenig – die Zeit, die Zeit!

Florian Klein,
Ressortleiter Hardware

@Opi_Flo

ZULETZT GESEHEN Fear of the Walking Dead, 2. Staffel. Hat seine guten Momente, aber ist stellenweise auch ziemlich schlecht.

ZULETZT GEHÖRT Das Gackern meiner sieben Hühner und das Krähen des Hahns, in der Regel ab fünf Uhr morgens – aber diese Eier!

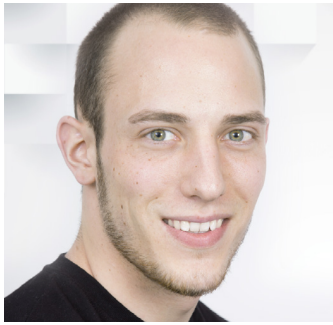
ZULETZT GELESEN Das dörfliche Amtsblatt: Bis Ende des Jahres wird DSL ausgebaut und ich habe statt DSL 6000 mindestens 30.000! Dass ich das noch erleben darf.

SPORT IST MORD? FALLS NICHT, WELCHEN SPORT TREIBT IHR GERN?

Momentan vergnüge ich mich mit Kinderwickeln, Kinder tragen, Kinder fangen. In ein paar Jahren auch wieder mit Bergsteigen, Mountain Bike und Snowboard.

Flo





Jan

**Jan Purucker,
Redakteur**

@TheSt0ke

ZULETZT GEHÖRT Sxtn – Asozialisierungsprogramm. Relativ poppig aber die Beats gehen ins Ohr und man kann gut drauf feiern.

ZULETZT Gesehen Warcraft. Bildgewaltig aber langweilig. Wie Kollege Graf es schon gesagt hat: Ein guter Fanfilm aber kein guter Film. In die Fortsetzung geh ich trotzdem.

ZULETZT GEDACHT Diesen Sommer noch keinen Heuschnupfen! Entsprechend genießen und im November ab in den Kuba-Urlaub.

SPORT IST MORD? FALLS NICHT, WELCHEN SPORT TREIBT IHR GERN?

Früher Fussball, Tennis, Klettern, Skaten, Parkour, MMA. Heute geht's 4x zum Gewichtheben. Immer auf der Jagd nach der perfekten Technik und der nächsten persönlichen Bestleistung.

**Johannes Rohe,
Redakteur**

@DasRehRohe

ZULETZT Gesehen Mein Heimatstädtchen Lohne im strahlenden Sonnenschein, während in Bayern Land unter herrschte.

ZULETZT GEHÖRT Ahnma, den neuen Track der Beginner. Dafür haben die mehr als zehn Jahre gebraucht?

ZULETZT GEDACHT Die EM beginnt und ich bin auf der E3. Wo kann man in Los Angeles gut Fußball schauen?

SPORT IST MORD? FALLS NICHT, WELCHEN SPORT TREIBT IHR GERN?

Trinksport! Nachdem mir Volleyball, Fußball, Badminton und Kanufahren (!) insgesamt vier Bänderrisse eingebracht haben, lasse ich es aktuell lieber ruhig angehen.

Johannes



Petra

**Petra Schmitz,
Leitende Redakteurin**

@Flausensieb

ZULETZT GESPURT Einen fieses Schmerz im unteren linken Rücken. Irgendwas mit Kapselreizung. Argh!

ZULETZT GELESEN Reiseführer über Island. So viel zu sehen, so wenig Zeit (13 Tage).

ZULETZT GEDACHT Ha! Im Sommer wird's in Island nicht dunkel, ich habe 13 mal 24 Stunden Zeit, zu gucken – und zu fotografieren.

SPORT IST MORD? FALLS NICHT, WELCHEN SPORT TREIBT IHR GERN?

Früher war ich passionierte Rennradfahrerin, schwamm mehrmals pro Woche 50 Bahnen und lief nahezu jeden Tag. Ich war fit wie ein Turnschuh. Heute trage ich nur noch zwischen acht und zwölf Kilo Fotokram Berge rauf und runter. Gilt das auch als Sport?

**Reiner Hauser,
Trainee**

@HauserRj_

ZULETZT GEHÖRT Hörbuch zu Schweinsgalopp, dem vielleicht besten Buch der wunderbaren Scheibenwelt von Terry Pratchett

ZULETZT Gesehen Going Postal. Eine britische Verfilmung des gleichnamigen Buches von – wen wundert's – Terry Pratchett. Geringes Budget, aber trotzdem toller Film für Fans.

ZULETZT GEDACHT Könnte sich das Wetter jetzt bitte endlich entscheiden, ob es warm oder kalt werden möchte?

SPORT IST MORD? FALLS NICHT, WELCHEN SPORT TREIBT IHR GERN?

Fußball. Seit 17 Jahren im selben Verein. Das sagt ja wohl alles. Wir spielen zwar nur ganz knapp über der Holzliga, das tut dem Spaß aber keinen Abbruch. Und fit bleibt man auch.

Reiner



Stange

**Sebastian Stange,
Redakteur**

@GameStar_de

ZULETZT Gesehen Die ersten Folgen von »Preacher«, der TV-Serie zur hervorragenden Comicreihe. Und Gott, fängt die toll an!

ZULETZT GEHÖRT Den hervorragenden Doom-Soundtrack. Volle Kanne. So gut!

ZULETZT GEDACHT Nun ist fast das halbe Jahr rum und ich habe keine BBQ-Großtaten vollbracht. Was ist nur mit mir los?!

SPORT IST MORD? FALLS NICHT, WELCHEN SPORT TREIBT IHR GERN?

Sport nur um der Aktivität und des Trainings willen – der ist nix für mich. Aber Wandern, mich per Rad oder zu Fuß durchs Leben bewegen, im Park ne Frisbeescheibe oder den Badmintonschläger schwingen ... da bin ich dabei. Das macht Spaß!

**Dimitry Halley,
Redakteur**

@dimi_halley

ZULETZT Gesehen The Ward auf Netflix. Fünf schöne Frauen in einer verfluchten Irrenstalt? Das kann nur gut sein. Spoiler: Ist es nicht.

ZULETZT GEHÖRT Die kompletten Alben von Twenty One Pilots. Hipster können super sein, wenn sie tatsächlich mal was produzieren.

ZULETZT GELESEN Meinen ersten Green-Lantern-Omnibus. 1.200 Seiten grünes Gold.

SPORT IST MORD? FALLS NICHT, WELCHEN SPORT TREIBT IHR GERN?

Ich war seit 2000 begeisterter Kampfsportler, weil ich mal Power Ranger werden will. Erst Karate, später im Studium Jiu Jitsu, zwar nicht auf Wettkampf-Niveau, aber doch mit Herz. Dann kam GameStar und hat mir jede Zeit dafür weggenommen. Schäm dich, Gamestar!

Dimitry



Feith

**Daniel Feith,
Social Media Manager**

@El_Ebeneezer

ZULETZT Gesehen Fargo. Geniale Krimiserie mit viel morbiden Humor und Coen-Brüder-Charme. Gibt's bei Netflix. Schaut mal rein!

ZULETZT GEHÖRT Dan Carlin's Geschichts-Podcast Hardcore History zum Ersten Weltkrieg. Spannend, lehrreich, erschütternd.

ZULETZT GEDACHT Wann genau wurde ich eigentlich vom VR-Missionar zum -Skeptiker? Wieso ist der Zauber vorbei und kommt der jemals wieder? Was, wenn es vielen so geht?

SPORT IST MORD? FALLS NICHT, WELCHEN SPORT TREIBT IHR GERN?

Ich spiele gerne Golf und Pool Billard. Beide Sportarten haben dieselben Vorteile. Sie machen Spaß, überanstrengen einen nicht und bornierte Menschen finden sie doof.

**Michael Obermeier,
Redakteur**

@GameOvermeier

ZULETZT Gesehen Preacher. Den ersten beiden Folgen nach eine coole Comic-Umsetzung.

ZULETZT GEHÖRT Aus Qualitätssicherungsgründen meine sensationelle Playlist auf dem GameStar-Profil bei Spotify. Urteil: Sehr gut.

ZULETZT GEDACHT Es ist ein tolles Gefühl sich auch noch nach all den Jahren extrem auf die E3 zu freuen. Und dann auch noch dafür bezahlt werden, darüber zu berichten.

SPORT IST MORD? FALLS NICHT, WELCHEN SPORT TREIBT IHR GERN?

Keinen. Aber ich zwing mich aktuell täglich mit dem Fahrrad zur Arbeit zu fahren. Momentan sogar noch ungedopt.

Michael



GENRE-CHARTS

Action-Charts

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

Doom ist eine gelungene Hommage an alte Zeiten in modernem Gewand. Für Fans von schnellen Shootern gibt's derzeit nichts Besseres.



Abenteuer-Charts

Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
1	The Witcher 3: Wild Hunt	92	Rollenspiel	Bandai Namco / CD Projekt
2	Pillars of Eternity	92	Rollenspiel	Paradox / Obsidian
3	Day of the Tentacle Remastered	90	Adventure	LucasArts / Double Fine
4	Path of Exile: Ascendancy	89	Action-Rollenspiel	Grinding Gear Games
5	Deponia Doomsday	89	Adventure	Daedalic

EMPFEHLUNG DER REDAKTION THE WITCHER 3: BLOOD AND WINE

Blood and Wine ist eine großartige Erweiterung, die The Witcher 3 um ein riesiges Gebiet und haufenweise toller Ideen ergänzt.



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 TOTAL WAR: WARHAMMER

Das Fantasy-Setting beschert Total War: Warhammer spektakuläre Schlachten mit neuen Strategien, die Weltkarte wurde aber stark vereinfacht.



Sport-Charts

Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
1	Dirt Rally	90	Rennspiel	Codemasters / Codemasters
2	FIFA 16	89	Sportspiel	EA / EA Sports
3	Project Cars	88	Rennspiel	Bandai Namco / Slightly Mad Studios
4	Pro Evolution Soccer 2016	88	Sportspiel	Konami / Konami Dig. Entertainment
5	Trackmania Turbo	87	Rennspiel	Nadeo

EMPFEHLUNG DER REDAKTION NEED FOR SPEED: RIVALS

Schicke Autos, spannende Verfolgungsjagden, fesselnde Solokampagne und funktionierende Online-Integration. In fast allen Belangen besser als der Nachfolger.



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 herauspringen.

2 Wertungskategorien

Präsentation:

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

Spieldesign:

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

Balance:

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

Atmosphäre/Story:

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

Umfang:

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

3 Abwertung / Aufwertung

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

4 Fazit

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

5 Wertung

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

STELLARIS

SYSTEMANFORDERUNGEN

1

MINIMUM

Core 2 Quad 9400 / Athlon II X4 640
Geforce GTX 460 / Radeon HD 5770
4 GB RAM, 4 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i3-2100 / Phenom II X4 850
Geforce GTX 560 / Radeon HD 6850
8 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION

2

+ detaillierte Schiffe + hervorragende Musik + effektvolle Schlachten + triste Galaxiekarte + dumpfe Kampfsounds

SPIELDESIGN

+ komplexes Bevölkerungssystem + spannende Innen- und Außenpolitik + vielschichtiges Kampfsystem + drei sehr unterschiedliche Spielphasen + KI im Krieg meist wirr

BALANCE

+ viele unterschiedliche Spielweisen möglich + grundsätzlich alle Waffen und Bauwerke nützlich + Tutorial-Tipps + arg verschachteltes Interface + Zufallselemente können frustrieren

ATMOSPHÄRE / STORY

+ riesiger Fundus an Science-Fiction-Motiven + Zufallsereignisse lockern Kampagne auf + Mini-Quests und galaktische Krisen + dröge Inszenierung + schlechte deutsche Übersetzung

UMFANG

+ gigantische Galaxien + bis zu 40 KI-Gegner pro Galaxis + gefallene Imperien und primitive Völker + Multiplayer für bis zu 32 Spieler + zahlreiche Technologien, Waffen und Optionen

ABWERTUNG

3

Vor allem in großen Galaxien kommt es im späteren Spielverlauf zu Lags und Hängern, die der Hotfix 1.0.1 aber schon deutlich gelindert hat – zumindest im Vergleich zur ersten Testversion.

FAZIT

4

Stellaris ist keineswegs ausgereift und teils zäh, steckt aber voller cooler Science-Fiction-Geschichten – wenn man sich darauf einlässt.

83

-1

82

5

Overwatch

EINE GUTE ZEIT FÜR HELDEN

Genre: **Team-Shooter** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Blizzard** Termin: **24.5.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **100 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Battle.net)**

Auf DVD: Test-Video



Ist das kunterbunte Overwatch eine ernstzunehmende Konkurrenz für Team Fortress 2?

Von Dmitry Halley

Über 160 Leserkommentare haben sich allein unter unserem Overwatch-Ersteindruck auf GameStar.de gesammelt, wo wir dem Spiel einen möglichen Platin-Award in Aussicht stellen. Die meisten Kommentare sind negativ. Allerdings – und das ist wichtig – üben viele der Leser gut argumentierte Kritik am Spiel. Aber es gibt natürlich auch lautstarke, weniger konstruktive Beschwerden, wie man »so einen Mist überhaupt spielen



Eine Siegermannschaft bildet meist eine gute Mischung aus Angriff und Verteidigung.

kann«. Overwatch sei (so schreibt ein Leser) »ein langweiliges Spiel ohne Content, dem man niemals eine 90 geben darf. Da muss Activision GameStar wohl wieder die Kohle in die Tasche gesteckt haben.« Bei den optionalen Lootboxen »freut sich Activision Blizzard,

dass jemand blöd genug ist, das wirklich zu bezahlen. Wie kann man sich über überbezahlte Mikrotransaktionen in Spielen aufregen und denen dann das Geld freiwillig in den Rachen schieben. Ist die Redaktion wirklich so dämlich?« Und unser »Favorit«: Ein Online-



Perfektes Teamspiel: Wir arbeiten uns gemeinsam mit der Payload zum Ziel. Held Torbjörn hat sein Geschütz auf dem Wagen platziert.



Mit der Raketenwerferin Pharah kann man den Schutzschild von Rheinhardt prima kontern.



Als Scharfschützin (Widowmaker) nimmt man sich am besten zuerst die Heilerklassen vor.

User, der mit der Abokündigung droht, falls wir Overwatch eine zu hohe Wertung verpassen. Meinungsdivergenzen sind normal bei Spielen, aber dass die Wertungsvorstellungen so weit auseinanderklaffen, ist selten.

Das Wesentliche

In der Vermarktung von Overwatch hat Blizzard von Anfang an mit offenen Karten gespielt: Hier geht ein reiner Team-Shooter an den Start, der sich auf klassische Tugenden verlässt. Das Herz des Spiels sind die eigentlichen Matches, der Fokus liegt auf ei-

ner funktionierenden Teambalance und einem überzeugenden Trefferfeedback.

Es gibt zwar ein match-übergreifendes Progressionssystem in Form von Levelaufstiegen, die helfen uns allerdings nur beim Freischalten von Lootboxen, in denen wiederum zufällige Ingame-Goodies stecken. Hier ein neues Spray-Tag, dort ein zusätzlicher Skin für die eigene Spielfigur – eine nette Dreingabe, damit man unabhängig von Sieg oder Niederlage ein Fortschrittsgefühl erhält. Wer sich Overwatch zulegt, sollte sich trotzdem darüber im Klaren sein: Dieses Spiel kauft man sich, weil man ein Bombenteam auf die Beine stellen und Gegnern mit Geschick und Strategie in den Hintern treten will.

Im Englischen gibt es den Begriff »bare bones« für etwas, das aufs absolut Wesentliche reduziert wurde. Und genau das trifft bei den Spielmodi von Overwatch zu: Auch wenn es mit seinen 21 bunten Helden wie ein interaktiver Pixar-Film für die ganze Familie wirkt, richtet es sich im Kern an



Meiner Meinung nach macht es sich Blizzard diesmal zu einfach. Overwatch ist ziemlich minimalistisch und bringt nur gefühlte zwei Spielmodi, die obendrein nicht sehr originell sind. Das Gleiche gilt für die Karten: Die sind zwar gut aufgebaut, aber es fehlt jede Form von interaktiven Elementen. Im Vergleich zu Heroes of the Storm muss sich Blizzard hier eindeutig kreative Ödnis vorwerfen lassen.

Außerdem nervt mich, dass Overwatch teilweise zu einsteigerfreundlich ist. Helden wie Soldat 76, der einen Aimbot einsetzt und der Camper-Bot Bastion, der eigentlich nur aus dem Hinterhalt Killstreaks absahnt, setzen kaum Können voraus und führen viel zu oft die Bestenliste am Ende einer Runde an. Und warum hat Overwatch eigentlich eine so ausgearbeitete Story, wenn diese im Spiel nicht vorkommt?

Perfektionisten, die ihre Fertigkeiten ans Limit treiben wollen. Diese Spieler sollten nicht nur den Enthusiasmus mitbringen, die Fähigkeiten, Vor- und Nachteile der ganzen Charaktere zu verinnerlichen, sondern auch immer und immer wieder die gleichen drei Match-Typen durchzuspielen.

Auf Weltreise mit Overwatch

Overwatch geht sozusagen eher in die Tiefe, statt in die Breite. Mal müssen wir einen Kontrollpunkt erobern, dann ein Fahrzeug sicher eskortieren und an anderer Stelle einen Punkt verteidigen. Die Szenerie mag dabei wechseln: Wir kämpfen in Griechenland, Hollywood, Gibraltar, England und anderen Schauplätzen rund um die Welt, aber im Kern erledigen wir immer die gleichen Aufgaben. Blizzard lockert das auf, indem einige Karten zwei Spielmodi vereinen. Beispielsweise müssen wir in King's Row erst einen Punkt erobern und dann eine Fracht durch die engen Gassen eskortieren. Trotzdem wird die mangelnde Vielfalt in den Spielmodi und Rahmenbedingungen zu einem der größten Schwachpunkte von Overwatch. Zumal die drei Varianten im Vergleich zu anderen Team-Shootern innovationslos bleiben und im Prinzip nichts bieten, was man nicht vorher schon mal gespielt hat. Eine Solokampagne gibt's auch nicht.

Klar, das wird bei einem Multiplayerspiel nicht zwangsläufig zum Kritikpunkt, aber angesichts der vielen Animationsfilme und Comics, die Blizzard vor Release veröffentlicht hat, wäre durchaus das Potenzial dagewesen, die fehlende Vielfalt durch Soloinhalte aufzupeppen. Und da bei Release sogar die Ranked Matches, also die Ranglistenspiele, fehlen (die sollen allerdings innerhalb eines Monats nachgereicht werden), mangelt es



Die Lootboxen



Overwatch kommt mit Mikrotransaktionen daher, allerdings kann sich lediglich kosmetischen Kram wie neue Heldenskins oder neue Spray-Logos kaufen. Das geht jedoch nicht gezielt, man erhält für seine Euros lediglich Lootboxen, in denen sich zufällige Items befinden.

Eine Lootbox gibt's auch bei jedem Stufenaufstieg. Da kann neben dem üblichen Kram auch mal Ingame-Währung drin sein, mit der man sich dann gezielt den Skin oder den Heldenspruch seiner Wahl kaufen kann. Zusätzliches Geld muss man für Overwatch also wirklich nicht ausgeben. Blizzard hat außerdem versprochen, dass Updates und Erweiterungen kostenlos bleiben sollen.

Overwatch gegenwärtig an der Langzeitmotivation. Zumindest, wenn man es mit Fremden spielt, statt sich ein eigenes Team zusammenzustellen.

Alles eine Frage der Perspektive

Denn wenn man gemeinsam mit fünf Freunden an den Start geht, sich abspricht und gemeinsam Siege erringt, dann brilliert Overwatch als einer der besten und motivierendsten Team-Shooter der letzten Jahre. Zu Beginn jeder Partie wählen wir aus 21 komplett unterschiedlichen Helden aus, die sich grob den Kategorien Angriff, Verteidigung,

Tank und Support zuordnen lassen. Riesenritter Reinhardt geht beispielsweise mit einem gigantischen Schild an den Start und schützt alle Teammitglieder dahinter – wenn die nicht ungeduldig vordreschen. Dafür hat er im Fernkampf quasi nichts zu melden. Hier punktet dann ein Offensiv-Held wie Pharah, die mit ihrem Exoskelett über die Karte fliegt und Raketen verschießt. Ganz anders spielt sich wiederum Tracer, die dank Mini-Teleport in Windeseile durch die feindlichen Reihen warpt und auf Wunsch sogar für sich selbst die Zeit zurückdrehen kann. Das Ausprobieren und Einsetzen der Helden macht immens viel Spaß, weil sich die Fähigkeiten so drastisch unterscheiden, aber unterm Strich allesamt gut spielen.

Jeder Held kann durch die Fertigkeiten anderer Helden ausgekontert werden. Beispielsweise verfügt Soldat 76 über eine Spezialfähigkeit, die ähnlich funktioniert wie ein Aimbot in Unreal Tournament und automatisch Gegner anvisiert – da kann Tracer rumflitzen, wie sie möchte. Das Meistern von Overwatch findet auf mehreren Ebenen statt: Erst übt man mit seinem Lieblingscha-

rakter, lernt dessen Spezialmanöver, nur um in bestimmten Situationen die Grenzen der eigenen Figur kennenzulernen. Langfristig macht man sich jedoch mit allen 21 Figuren vertraut, wechselt sie im laufenden Match durch, nutzt sie wie Waffen, um gegnerische Konstellationen auszukontern. Das Team leidet unter feindlichen Damage Dealern? Schnell zum Heiler wechseln!

Für Casuals?

Die nächste Hürde baut sich auf, wenn man beim Angriff auf Tank Reinhardt und den mobilen Geschützturm Bastion trifft. Spätestens hier kann man allein nichts mehr ausrichten, dieses Verteidigungsbollwerk schmettert jeden Frontalangriff gnadenlos ab. Hinzu kommen noch Unstimmigkeiten im Kartendesign – einige Nadelöhre wirken nahezu uneinnehmbar, der Sieg geht hier meist an die Verteidiger. Gerade in solchen Situationen muss das Team zusammenarbeiten. Und hier werden viele »Casual«-Konsumenten langfristig aussteigen.

Overwatch leidet unter ähnlichen Matchmaking-Problemen wie bereits Heroes of the Storm: In öffentlichen Spielen wird man mit Leuten zusammengewürfelt, die viele Siege unmöglich machen, weil sie nicht im Team agieren. Angreifer, die mit Scharfschützin Widowmaker an der Frontlinie gegen Tanks antreten, kommen häufiger vor. Aber auch abseits davon hat man mit »Randoms«, also zufällig zugewiesenen Mitspielern, in der Regel kaum eine Chance gegen ein kommunikatives Gegnerteam. Ärgerlich, dass das Matchmaking das nicht berücksichtigt. Unterm Strich sind die Helden in den richtigen Händen allerdings sehr gut ausbalanciert. Overwatch richtet sich vor allem an ambitionierte Spezialisten und macht wohl auch nur denen langfristig Spaß.

Die Trumpfkarte

Wir könnten jetzt noch über diverse Einzelteile in der Spielmaschinerie von Overwatch reden: dass die Server bereits zum Launch sehr rund laufen, der Echtgeld-Shop zwar einen schalen Beigeschmack hat, aber zum Glück absolut optional ist. Dass die techni-



Petra Schmitz
@Flausensieb



Die Prematch-Zeiten dürften gerne etwas kürzer sein, einige Maps benötigen eine Überarbeitung und das Highlight des Spiels ist immer noch zu oft irgendein geglückter Ultimate mit vielen erledigten Gegnern. Das ist aber auch schon alles, was ich Overwatch aktuell anzukreiden habe. Dass es lediglich drei Spielmodi auf relativ unspektakulär aussehenden Maps gibt? Mir doch egal, in CS:GO spiele ich ja auch nur die immer gleichen drei, vier Defuse-Karten und es wird nicht langweilig.

Overwatch ist der Inbegriff Blizzard'scher Entwicklungsphilosophie: einfach zu spielen, schwierig zu meistern. Die Erfolgshürde ist niedrig, bis man aber den jeweiligen Dreh der Helden komplett raus hat, vergehen etliche Spielstunden. Ich erstarre regelmäßig in Ehrfurcht, wenn ich jemanden sehe, der Genji wirklich beherrscht und nicht nur irgendwie über die Map fetzt. Ach ja, das hätte ich Overwatch noch anzukreiden: Spieler, die Genji beherrschen. Grrr!



)Eine prima Kombination im Angriff: Reinhardts Schutzschild und Lucios Heilmusik.



Dimitry Halley
@dimi_halley

Nach der ersten Ankündigung von Overwatch habe ich vor den begeisterten Kollegen gelästert: »Die Helden sind doch generische Rip-Offs etablierter Warcraft- und Starcraft-Helden – das wird doch wieder so ein typisches Blizzard-Spiel, das jeder hypet, ohne dass ich nachvollziehen kann, warum.« Natürlich habe ich das bewusst überzogen, weil ich weiß, dass man die Leute wunderbar mit vorgetäuschter Ignoranz ärgern kann. Aber trotzdem: Irgendwie wollte ich mich nicht so richtig für das Szenario begeistern – selbst als die Kollegen anfangen, von der Beta zu schwärmen. Und dann habe ich Overwatch selbst gespielt. Plötzlich kann ich verstehen, warum meine Bekannten Tag und Nacht mit Tracer, Reinhardt und Mercy um die Häuser flitzen. Der spielerische Sog, den die Multiplayergefechte auslösen, nimmt tatsächlich sogar mich gefangen. Overwatch erschafft unter dem Strich »einfach« ein grandioses Spielgefühl – die einzelnen Elemente greifen so stimmig ineinander, dass man sich intensiv am Steuer der Action wahrnimmt. Klar, für den Platin-Award fehlt es gegenwärtig zu sehr an Vielfalt in den Spielmodi. Aber das ändert nichts an der Tatsache, dass Blizzard hier einen wirklich guten Hero-Shooter auf die Beine gestellt hat.

sche Performance sowohl auf Konsolen als auch auf PC voll in Ordnung geht, die zeitlose Comic-Grafik stilsicher ins Ziel trifft. Und dass die Entstehungsgeschichte der Waffensounds (Bierflaschen-Öffnen!) uns selbst jetzt noch zum Schmunzeln bringt.

Aber stattdessen wollen wir zum Schluss noch auf den besten Aspekt eingehen: das grandiose Spielgefühl, das bereits ab der ersten Minute punktet. Die Lernkurve bleibt angenehm niedrig – nach dem Tutorial fühlen wir uns instinktiv wohl in den Overwatch-Arenen und lernen peu à peu immer



Drei Gegner im Anmarsch! Aber uns schützt ein Schild und Soldier 76 kann sich heilen.

komplexere Manöver. Dass so viele Spieler bereits in der Beta komplett begeistert waren, liegt an dem packenden »Flow«: Jeder Held spielt sich spannend, das Treffergefühl funktioniert, Overwatch steuert sich unheimlich griffig, egal auf welcher Plattform. Blizzard hat das Kunststück vollbracht, aus all den Einzelteilen ein Spielgefühl zu basteln, das sich direkt und befriedigend anfühlt. Oder kurz: Overwatch ist einfach ein extrem runder Shooter.

Darum kein Platin

Für den Platin-Award, also eine 90er-Wertung reicht das allerdings nicht. In den zig Partien, die wir seit Release gespielt haben, wurden wir durchweg sehr gut unterhalten. Overwatch verdient einen Gold Award, keine Frage. Aber für die 90 setzt das Spiel gerade im Vergleich zu Team Fortress 2 einfach zu wenig wirklich neue Akzente, geschweige denn Meilensteine, die für jeden eine uneingeschränkte Kaufempfehlung rechtfertigen. Die 21 Helden sind die große Leistung des Spiels und selbst gegenüber Team Fortress 2 ein hervorragender Sprung – in vielen anderen Bereichen bleibt das Spiel (und das kennen wir von Blizzard) bei Release allerdings noch zu sehr »work in progress«. Hier werden Community und Updates zeigen, was

man aus der grundlegenden Mechanik alles herausholen kann.

Gegenwärtig ist es ein Spiel für Fans von Team-Shootern, bietet allerdings auch interessierten Neulingen einen fantastischen Einstiegspunkt. Wir können Overwatch allen Enthusiasten empfehlen, die sich in einer dieser beiden Gruppen wiederfinden. Für den ganz großen Fang muss Blizzard allerdings noch Content nachreichen, zum Beispiel neue Karten. Dann reden wir nochmal über eine Aufwertung. ★

OVERWATCH

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3-540 / Phenom X3 8650
Geforce GTX 460 / Radeon HD 4850
4 GB RAM, 5 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-670 / Phenom X4 900e
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7950
6 GB RAM, 5 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- charmante Comicoptik
- toller Soundtrack
- saubere Performance
- abwechslungsreiche Charaktere
- Mapdesign ohne optische Highlights

SPIELDESIGN



- spielerisch vielfältige Helden
- 21 ausbalancierte Skill- und Waffensets
- sinnvolle Klasseneinteilung
- spürbarer Fokus auf Teamplay
- Solisten werden nicht belohnt

BALANCE



- sehr gut ausbalancierte Helden
- angenehme Lernkurve
- gute Spielerführung
- zahlreiche Einsteiger-Helden
- einige Eroberungspunkte unausgewogen

ATMOSPHÄRE / STORY



- stimmige Comicwelt
- atmosphärische Sprüche der Helden
- interessantes Setting
- keinerlei Storyaspekte im Spiel
- einige Helden zu generisch

UMFANG



- Matches motivieren durch spielerische Tiefe
- nettes Lootsystem
- 12 unterschiedliche Maps für 21 Helden
- nur drei Spielmodi
- wenig Extras

FAZIT

Overwatch erfindet das Rad nicht neu, mixt aus etablierten Mechaniken aber einen der besten Team-Shooter der letzten Jahre.



In Verteidigungssituationen ist Torbjörn mit seinem Geschützturm immer eine gute Wahl.

Unsere Overwatch-Helden

DAMIT SPIELEN WIR AM LIEBSTEN

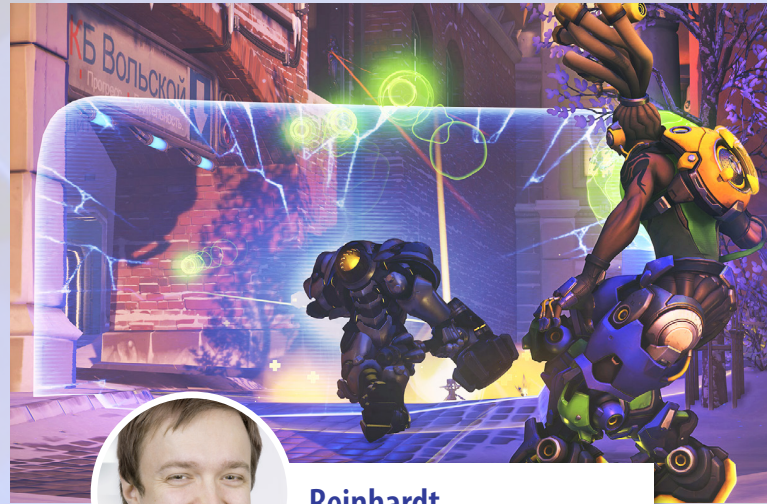
Overwatch bietet einen ganzen Haufen schriller Helden. Die Redaktion präsentiert ihre persönlichen Top-Helden. Von Redaktion GameStar



Roadhog

Johannes Rohe | @DasRehRohe

Der fette Rocker ist nicht der vielseitigste und definitiv nicht der attraktivste Charakter in der Overwatch-Heldenriege, aber für mich ist er einer der spaßigsten. Als Verteidiger warte ich liebend gern versteckt und lasse den feindlichen Ansturm an mir vorbei brausen, um den Gegnern in den Rücken zu fallen. Mit Roadhogs Haken schnappe ich mir die nervigen Heiler und Scharfschützen, reiße sie an seinen Schwabbelbauch und ballere ihnen eine Ladung Schrot in die Murre – ein Schuss, ein Kill. Einmal am Haken, ist selbst die flinke Tracer nur noch ein hilflos zappelndes Opfer. Und wenn's mal brenzlig wird, stapfe ich dank Roadhogs massivem Health-Pool gemütlich aus der Schusslinie, genehmige mir einen Heiltrank und ziehe wieder los. Roadhog ist eine echte Kampfmaschine, der nur mit konzentriertem Feuer beizukommen ist. Genau mein Typ!



Reinhardt

Jochen Redinger | @GuetigerGott

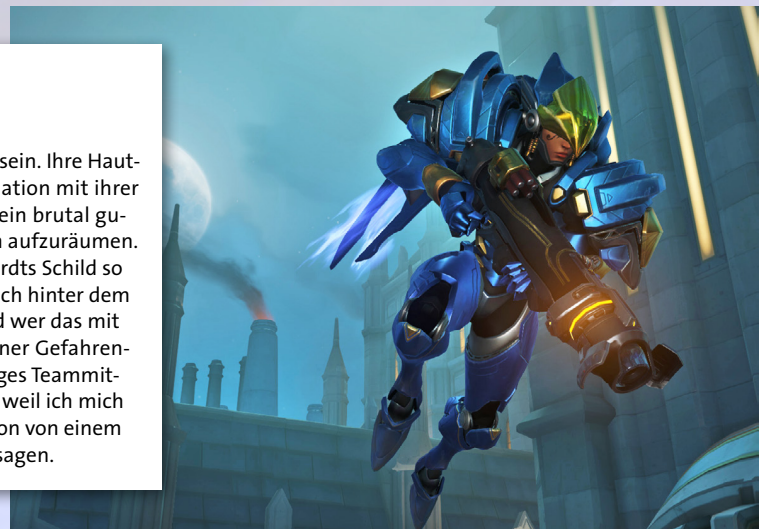
Für Ritter ist in schnellen Shootern eigentlich kein Platz, wenn sie sich ihn nicht so grandios erspielen wie Reinhardt. Mit dem Hünen kann ich einen Angriff voranbringen und meine Freunde beschützen und dann, wenn die Stunde gekommen ist, ordentlich mit dem Kriegshammer austeilern. Diese Mischung aus Taktik und gepflegtem Eskalieren macht den edlen Recken zu meinem absoluten Favoriten aus der Heldenriege. Besonders befriedigend finde ich es, Heiler und Scharfschützen mit einem gut platzierten Flammenangriff aus den Latschen zu kippen, wenn sie noch damit rechnen weit außerhalb meiner Reichweite zu stehen. Ganz zuletzt spielen Lore und Optik noch eine große Rolle für mich. Ich will keinen zwielichtigen Söldner oder Riesenaffen spielen, ich will der Held in strahlender Rüstung sein. Dass Reinhardt in der deutschen Version schwäbelt, schmälert seinen Ruhm nicht, sondern ist das Sahnehäubchen auf einem für mich durch und durch gelungenen Charakter.



Pharah

Petra Schmitz | @flausensieb

Ja, Pharah mag auf den ersten Blick ein recht schnarchiger Held sein. Ihre Hautwaffe: ein klassischer Raketenwerfer ... zzzZZzzz. Aber in Kombination mit ihrer Sprung- und Schwebefähigkeit wird aus dem recht öden Handwerksgerät ein brutal gutes Mittel, um hinter die feindlichen Reihen zu gelangen und dort ordentlich aufzuräumen. Unter den Offensivhelden kann neben Pharah höchstens noch Tracer Reinhardts Schild so effektiv nutzlos machen. Wie viele Mercys ich schon weggeputzt habe, die sich hinter dem Energiewall in Sicherheit wähnten, vermag ich gar nicht mehr zu sagen. Und wer das mit dem Timing zwischen Sprung, Schweben und erneutem Sprung, um aus einer Gefahrenzone rauszukommen, ein bisschen drauf hat, der wird mit Pharah ein wichtiges Teammitglied stellen. Ihren Ultimate finde ich jedoch nur so mittel. Allein deswegen, weil ich mich während des Raketenregens nicht bewegen kann. Wie oft ich deswegen schon von einem Windowmaker-Spieler aus der Luft geputzt wurde, kann ich gar nicht mehr sagen.





Mercy

Reiner Hauser | @HauserRj_

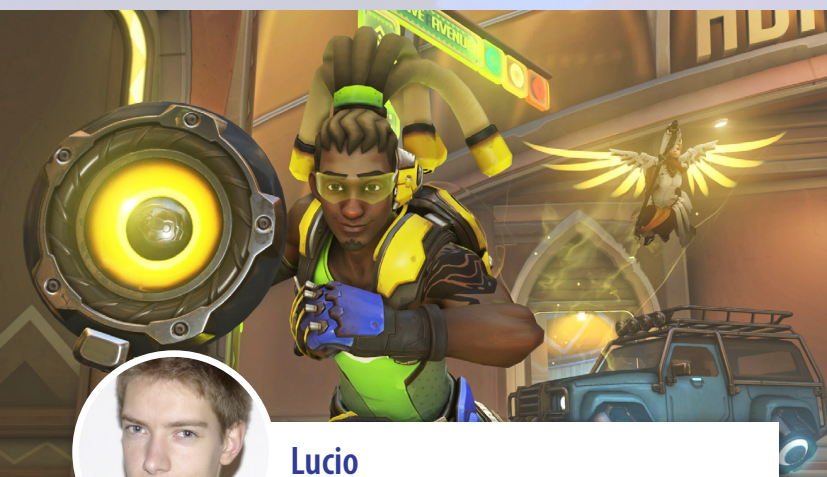
Warum denn ausgerechnet Mercy, werden sich einige fragen. Die Heldin glänzt nicht unbedingt durch besonders coole Moves und spielt sich ziemlich unspektakulär, bisweilen sogar eintönig. Aber andererseits habe ich mich mit Mercy bislang immer am wohlsten und vor allem am nützlichsten gefühlt. Mit zwei Freunden im Team konnten wir praktisch jedes Spiel für uns entscheiden, in dem ich entweder einen Reinhardt oder Roadhog mit meinem Heilstrahl vor dem Tod bewahrte. Im Gegensatz zu meinen offensiven Ausflügen kam ich mir mit Mercy tatsächlich mächtig wichtig vor. Ein bisschen rumschweben, ein bisschen heilen und wenn die Gegner doch einmal einen unserer Tanks erledigen – dann kann man den ja wiederbeleben. Und so kann man auch ohne Knarren in Overwatch jede Menge Spaß haben und sich zugleich als wichtiges Teammitglied begreifen.



Zenyatta

Markus Schwerdtel | @kargbier

Der Grund für meine Zenyatta-Vorliebe ist die Ausstattung des spirituellen Supporters. Ich mag die Idee, mit dem Orb of Discord die Gegner zu schwächen, sodass meine Kameraden – oder ich selber mit dem Orb of Destruction – leichtes Spiel haben. Das macht Zenyatta zu einem angenehm offensiven Supporter, der im Notfall auch mit starken Gegnern fertig wird. Den heilenden Orb of Harmony benutze ich allerdings nur, wenn gerade keine Beute in Sicht ist. Das ist zwar nicht nett für einen Support-Helden, aber die Kameraden schaffen das sicher auch so. Immerhin profitieren sie ja davon, wenn Zenyatta den Zustand der Transzendenz erreicht und damit sich und alle Kollegen in der Nähe heilt. Einziger Nachteil: Er hat er den kürzesten Gesundheitsbalken. Aber ich mag ja Herausforderungen.



Lucio

Stefan Köhler | @DoublePayje

Schnell, viele Optionen und vielleicht sogar etwas zu stark: Lucio ist im Zweifel mein Go-To-Held bei den Unterstützern, vor allem bei den Kontrollkarten. Während die anderen Heiler nur einzelne Teammitglieder unterstützen können, Sorge ich mit meiner Aura für Regeneration in einem ordentlichen Umkreis. Mit dem richtigen Timing bei der Fähigkeit »Aufdrehen« fallen dann sogar in brenzligen Situationen keine Teammitglieder um. Und setzt ein Gegner wie Pharah oder Roadhog eine besonders mächtige ultimative Fähigkeit ein? Dann benutze ich ebenfalls meinen Ultimate »Soundbarriere« und rette mein Team. Anders als Mercy kann ich sogar noch Schaden machen, während ich heile: Der Schallverstärker schießt langsame, aber starke Projektile ab, die selbst Tanks in die Knie zwingen. Oder von der Karte schubsen, einfach per Rechtsklick.



Tracer

Yassin Chakhchoukh | @yassinch

Egal auf welcher Map, mit Tracer macht jede Runde einfach wahnsinnig Laune. Hit&Run ist genau mein Ding, das war auch schon bei Team Fortress 2 so, dort habe ich mehr als 100 Stunden allein mit dem Scout und seiner verlässlichen Scattergun verbracht. Tracer teilt anstatt mit der Schrotflinte zwar mit ihren »Impuls«-Pistolen aus, diese machen aber ordentlich Schaden und daher spielt sich die junge Dame auch ebenso flink und mächtig wie ihr Scout-Kollege. Weil ihre Fähigkeit »Zeitschleife« gerade mal einen Cooldown von 15 Sekunden hat, überlebt sie 90 Prozent aller Gefechte – vorausgesetzt, man nutzt die Rücksetzfunktion rechtzeitig. Und genau das ist der Trick und auch das Reizvolle an Tracer: kurz reinwarpen, Schaden austeilen, zurückspulen. Und lieber einmal zu früh den Knopf gedrückt als einmal zu spät, so sind lange Abschußserien garantiert.

Battleborn

BUNT UND LAUT

Genre: **Action** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Gearbox Software** Termin: **3.5.2016**
 Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **25 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**



Jürgen Stöffel
@JuergenStoeffel



Die Helden sind originell, spielen sich sämtlich spürbar unterschiedlich und haben alle ihren Platz auf dem Schlachtfeld. Doch die Kritikpunkte von Mirco sind auch nicht von der Hand zu weisen. Gerade der PvE-Modus ist ziemlich mau und macht nur mit einem eingespielten Team wirklich Spaß.

Der PvP-Modus gefällt mir hingegen extrem gut, und das Freispielen der Helden motiviert mich ungemein. Im Gegensatz zu Mirco finde ich auch nicht, dass die Übersicht so viel schlechter ist als in den herkömmlichen MOBAs. Klar, man sieht nicht alles, aber dank Minimap und gelegentlichen Ausflügen auf erhöhte Positionen kann man viel wieder ausgleichen. Ich werde auf jeden Fall noch einige Zeit im PvP verbringen, denn Battleborn ist unter all den Helden-Shootern gerade mein Favorit.

Im knallbunten Helden-Shooter kämpfen wir gegen KI-Scheren und Spieler – viel zu oft aber auch mit der Übersicht.

Von Mirco Kämpfer

Für den Helden-Shooter Battleborn setzt Gearbox auf Zutaten, die schon bei den Borderlands-Spielen funktioniert haben: Humor, vollgepumpte Kampagne, knallbunte Optik, irre Charaktere und schnelle Action. Neu: die Gene eines MOBA-Spiels. Doch so simpel ist die Erbgut-Verschmelzung nicht, die Genremischung aus unkomplizierter Shooter-Action und taktischem Arenakampf inklusive Turmbau und Gebietskontrolle will viel auf einmal. Vielleicht zu viel.

Neue Helden braucht das Land

Über 25 ulkige Helden warten darauf, ausprobiert zu werden, wobei jede drei indivi-

duelle Spezialfähigkeiten einsetzen darf. Da gibt's zum Beispiel den Pinguin Toby (steuert einen Mech), den Adler Benedict (greift bevorzugt zum Raketenwerfer) sowie den mit Heilkräften gesegneten Pilzkopf-Supporter Miko. Blöd nur, dass wir anfangs nur auf eine Hand voll generischer Standardhelden wie den Soldaten Oscar Mike zurückgreifen dürfen. Allerdings schalten wir nach und nach weitere Helden frei. Wer etwa 50 Assistskills schafft, bekommt nach rund vier Spielstunden einen zusätzlichen Kämpfer. Andere Herausforderungen lassen sich schneller lösen. Obendrein gibt es für das Absolvieren der Kampagne neue Helden. Die ist allerdings nur ein besseres Tutorial und leidet unter ein paar Nickeligkeiten wie fehlenden Checkpoints und – schlimmer noch – fehlenden Höhepunkten.

Die Helden-Sammelei ist der stärkste Motivationsmotor des Spiels. Nach jeder Partie

ertappen wir uns dabei, noch ein Ründchen weiterzuspielen, um so noch mehr Erfahrungspunkte anzuhäufen und vielleicht einen weiteren Helden freizuschalten. Dass das so motivierend ist, liegt nicht zuletzt an den besagten unterschiedlichen Fähigkeiten. Denn während jeder Partie leveln wir unseren Recken erneut von Level 1 auf Level 10 auf und entscheiden uns bei jedem Stufen-



Als Heiler Miko bleiben wir im Hintergrund und päppeln unsere Mitstreiter mit einem Heilstrahl oder einem Heilpilz wieder auf.



Mit gesammelten Splittern (die Währung in Battleborn) errichten wir Türme oder rüsten die Bauwerke auf.



Loot gibt's in Kisten oder als Belohnung nach Matches. Bis zu drei Items dürfen wir als Loadout festlegen.



Splitter können wir auch in unsere Items investieren. Der gewonnene Effekt gilt dann für das gesamte Match.



Heileffekte, Bildschirmblendungen, Umgebungsobjekte und andere Spieler – vor allem als Nahkämpfer geht schnell die Übersicht verloren.

aufstieg mitten im Gefecht für eine von zwei Skill-Verbesserungen, was teilweise maßgeblich unsere Spielweise verändert. Wollen wir zum Beispiel, dass sich die Granate von Oscar Mike beim Aufprall in mehrere Sprengkörper aufteilt und verheerenden Flächenschaden anrichtet? Oder geben wir uns mit einem kleineren Sprengradius zufrieden, verwandeln die Granate dafür aber in eine Napalmbombe? Das Upgradesystem verleiht dem Spiel den nötigen Tiefgang, gerade in Online-Matches ist es sinnvoll und oftmals auch nötig, seine Skills mit denen

der Kollegen abzustimmen. Im späteren Spielverlauf schalten wir mit den sogenannten Mutationen zudem noch ein weiteres, drittes Upgrade für die Helden frei.

Kerndisziplin Multiplayer

Das Herzstück der insgesamt drei Versus-Modi ist »Überfall«, was dem klassischen MOBA-Spielprinzip am nächsten kommt. Wir müssen uns ins Gegengebiet vorkämpfen und die zwei Wächterbots der anderen Mannschaft zerstören, während wir unsere eigenen Roboter beschützen. Um zu siegen, sollten wir unsere Angriffe gut timen und jede Lücke nutzen, die das Ausschalten eines feindlichen Helden reißt. Darüber hinaus können wir Währung sammeln, um Angriffs-, Abwehr- oder Heiltürme zu bauen und aufzurüsten. Zudem dürfen wir bis zu drei zuvor festgelegte Ausrüstungsgegenstände aktivieren, deren Boni (mehr Skill-Power, schneller Angriffsrate usw.) für das gesamte Match gelten. Das alles erfordert strategisches Können und Flexibilität, um sich auf die jeweilige Situation einzustellen. Doch gerade Einsteiger werden anfangs massiv überfordert sein, alle Ziele im Auge zu behalten, zumal Battleborn ein eklatantes Übersichtsproblem hat. In einem MOBA ist das A und O der Überblick – der schwierig zu behalten ist, wenn man das Genre von der Draufsicht in die Ego-Perspektive verfrachtet. In den hektischen Gefechten kommt es daher gelegentlich zum Orientierungsverlust. Hin und wieder stören obendrein Ruckler. Das mäßige Matchmaking, das Stufe-3-Neulinge mit Level-20-Veteranen zusammenwürfelt, erhöht den Frustrationsfaktor.

Helden, Herausforderungen, Profiltränge und Items sind Ansporn, immer mal wieder ein Ründchen zu spielen. Allerdings braucht

es Zeit, sich in Battleborn reinzufuchsen.

Wer bereit ist, die zu investieren, wird mit einem spaßigen Helden-Shooter mit mächtig Verbesserungspotenzial belohnt. ★

BATTLEBORN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5-750 / Phenom II X4 945
Geforce GTX 450 / Radeon HD 5770
4 GB RAM, 50 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core 2 Extreme / APU A8-3870K
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7850
6 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- ausgefallenes Charakterdesign
- knallige Spezialeffekte
- passende Klangkulisse
- optisch zu überladen
- teils generische Umgebungen

SPIELDESIGN



- motivierendes Freischaltssystem
- jeder Held mit individuellen Fertigkeiten
- MOBA-Mechanik wirkt manchmal aufgesetzt
- wenig Spielerische Abwechslung

BALANCE



- zwei Schwierigkeitsgrade und Hardcoremodus
- gute Helden-Synergien im Team
- Frustration durch fehlende Checkpoints
- Einsteiger werden überfordert
- einige überstarke Charaktere

ATMOSPHÄRE / STORY



- 25 skurrile Charaktere
- teils witzige Dialoge
- stimmiger Cartoon-Look
- Kampagne ohne Höhepunkte
- uninteressante Rahmenhandlung

UMFANG



- sehr umfangreiche Storymissionen
- unzählige Unlocks
- 25 einzigartige Helden zum Freischalten
- dürrige Map- und Modi-Auswahl

FAZIT

Umfangreicher und effektgeladener Shooter-MOBA-Mix. Doch Übersichtsprobleme und Kinderkrankheiten trüben den Spielspaß.



Mirco Kämpfer
@MirCommander

Battleborn ist eigentlich genau mein Ding: knallbunte Action mit coolen Helden, ein motivierendes Skillsystem und viele, viele Sachen zum Freischalten. Doch der Funke mochte im Test nicht so recht überspringen. Die Storymissionen sind abgesehen von wenigen Ausnahmen eine Enttäuschung. Das liegt vor allem an den monotonen Missionszielen und dem Frustrationsfaktor durch die fehlenden Checkpoints. Auch die MOBA-Elemente wirken teilweise aufgesetzt. Daher war bei mir nach einem Kampagnendurchlauf auch die Luft raus.

Die Onlinemodi sind aber kurzweilig genug, dass ich immer mal wieder ein Ründchen spiele. Das liegt nicht zuletzt am motivierenden Freischaltssystem: Ich freue mich auf jeden neuen Helden, den ich erst einmal ausführlich ausprobiere.

Total War: Warhammer

SCHLICHT UND ERGREIFEND



Genre: **Strategie** Publisher: **Sega** Entwickler: **The Creative Assembly** Termin: **24.5.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **100 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

Herausragende Fantasyschlachten mit stark vereinfachter Kampagnenmechanik.

Von Maurice Weber

Mit Total War: Warhammer erleben wir eine Revolution – im Guten wie im Schlechten. Was wir in diesen Schlachten alles treiben können! Mit Riesenfledermäusen eine Festungsmauer räumen, turmhohe Spinnen auf Steampunk-Panzer hetzen oder dem Feind einen Kometen auf die Birne knallen!

Aber dann ist da noch die Frage, was wir alles nicht treiben können. Und in dem Punkt

ist das Spiel fast genauso revolutionär, wäre aber vielleicht besser traditionell geblieben. Denn es streicht auch jede Menge Spielmechaniken zusammen und ist damit das einfachste Total War seit Jahren. Somit zwar auch das einsteigerfreundlichste, aber wie sieht es mit dem Spaß für Langzeitfans aus?

Vier gewinnt

Das Fantasyszenario mischt die Serienmechanik ordentlich auf, aber auf manche Dinge können wir uns immer noch verlassen. Wie gehabt bauen wir auf einer Kampagnenkarte rundenweise ein Imperium auf, entsenden mächtige Armeen und schlagen die Schlachten dann in Echtzeit. Das war schon in Shogun ein geniales Rezept. Diesmal rin-

gen wir als eine von vier Fraktionen um die Herrschaft: das Imperium der Menschen, die Zwergenreiche, die Stämme der Grünhäute und die Vampirfürsten sind mit von der Partie. Obwohl Total War: Warhammer in der alten Welt des Warhammer-Universums spielt, haben die Entwickler einige wichtige Fraktionen ausgeklammert, allen voran die Ska-ven und die Waldelfen. Das einzige weitere, allerdings rein computergesteuerte Volk ist das des Ritterreichs Bretonia. Warhammer-Kenner könnten also einiges vermissen.

Und auch Serienveteranen dürften erst mal erschrecken: nur vier spielbare Fraktionen? In einem Total War? Ja, aber keine Sorge: Da steckt mehr drin als gedacht, weil sich die Völker noch nie so stark unterschieden haben. Jedes kämpft mit völlig eigenen Tricks und Spielmechaniken. Nehmen wir zum Beispiel die Vampire. Die untoten Fürsten können es so gar nicht leiden, wenn unter ihren Füßen Blumen blühen und ringsherum die Vögelin trällern. Also setzen sie spezielle Agenten und Gebäude ein, um schrittweise einen Verderbnis-Teppich über das Land zu legen. Nur durch korrupte Provinzen können sie marschieren, ohne dass ihre Truppen Schaden einstecken. Umgekehrt müssen sterbliche Armeen einen Blutzoll zahlen,



Wir schöpfen das komplette Arsenal des Imperiums aus, um eine Vampirfestung zu stürmen.



Monster wie dieser Chaosriese sind größtenteils fantastisch animiert und schlagen richtig wuchtig drein.

wenn sie sich ins Land der Vampire wagen. Indem wir benachbarte Provinzen verderben, können wir dort sogar einen Vampirputsch bewirken. Jedes Volk hat solche Kniffe im Ärmel. Die Grünhäute können mit erfolgreichen Feldzügen etwa eine regelrechte Lawine lostreten: Zeigen wir mit ein paar erfolgreichen Schlachten, dass wir der Größte und Stärkste von allen sind, strömen uns begeistert neue Krieger zu und bilden einen Waaagh, eine KI-gesteuerte Armee, der wir sogar ein Ziel zuweisen können. Falls wir hin-

gegen zu friedfertig herumhocken, mucken die Soldaten auf und müssen »beruhigt« werden – indem wir einige von ihnen niedermetzeln. Die Orks wollen also deutlich aggressiver gespielt werden als die anderen Völker. Die Entwickler beschreiben diese Unterschiede als die größte Leistung von Total War: Warhammer – und sie haben recht!

Chaos ist das halbe Leben

Aber wir können uns nicht über die vier coolen Fraktionen auslassen, ohne die fünfte

zu erwähnen: die Chaoskrieger. Sie wissen schon, die Partei, die wir nur mit einem Extra-DLC spielen dürfen und sonst nur der KI vorbehalten ist (mehr dazu im Kasten unten). Wie die Armeen der Hunnen oder Mongolen aus früheren Total Wars brechen die Chaosarmeen aus dem Norden über die Welt herein und brennen alles nieder, was sich ihnen in den Weg stellt. Das passt hervorragend, und diese enorm mächtige Invasion ist eine spannende Herausforderung. Seinen eindrucksvollen Streitkräften schickt das Chaos seine

Ausgerechnet das Chaos als DLC

Auf Youtube kommt der Trailer zum Chaos Warriors Race Pack DLC nur auf knapp 4.000 nach oben gestreckte Daumen – dagegen stehen 50.000 Daumen runter. Nun sind Vorbesteller-DLCs ja selten beliebt, aber hier steckt mehr dahinter: Das Chaos ist quasi das Mordor der Warhammer-Welt und stellt damit die wichtigsten Schurken. Diese Fraktion in einen DLC zu sperren, geht vielen Warhammer-Fans also aus nachvollziehbaren Gründen gegen den Strich. Nach massiver Kritik lenkten die Entwickler dann ein wenig ein, nicht nur die Vorbesteller, sondern alle, die Total War: Warhammer in der ersten Woche nach Release kauften, bekamen den DLC kostenlos obendrauf. Wer nachkaufen möchte: Das Chaos Warriors Race Pack kostet 7,49 Euro.

Viele der Einheiten des Chaos gibt es bereits im Hauptspiel für die KI. Der DLC lässt uns aber eine ausgebaute Version des Volks selbst spielen.



Wir ziehen mit dem Chaos durch den Norden, um Barbaren zu unterwerfen.

spielen. Er fügt neue Hel den und mächtige Reittiere hinzu, beispielsweise einen Meister-Hexer auf einem furchtflößenden Chaosdrachen oder einen Krieger auf einem Mantikor. Neue Einheiten gibt es ebenfalls. Manche davon sind nur Variationen der Haupteinheiten, bei-

spielsweise können wir Chaoskrieger auch mit Zweihandwaffen rekrutieren. Andere wie die imposanten Drachenogger sind völlig neu.

Die Chaoskrieger bieten ein genauso vollwertiges Kampagnenerlebnis wie die vier Völker des Hauptspiels. Sie führen eine vielfältige Einheitenriege ins Feld und gehören auch optisch zu den imposantesten Armeen. Ihre Stärken liegen klar im Nahkampf. Mit mächtigen Chaoskriegern, Reitern, Monstern und Streitwagen lehren sie jedem Feind das Fürchten. Dafür haben sie nur begrenzte Fernkampfoptionen.

Auf der Kampagnenkarte bringen sie einen völlig neuen Spielstil mit. Ähnlich wie die Hunnen aus Total War: Attila liegt ihnen wenig daran, eigene Siedlungen zu bauen. Sie ziehen als plündernde Horden über die Karte und kampieren zwischendurch, um neue Gebäude und Einheiten direkt in der Armee zu kaufen. Ihr Geld verdienen sie vor allem durch Plünderungen und Siege im Feld. Das macht sie zu einer ganz eigenen strategischen Herausforderung, weil es noch wichtiger ist als bei den Grünhäuten, ständig in Bewegung und im Kampf zu bleiben – ohne sich zu verrennen und aufgerieben zu werden.



Die riesigen Drachenogger und Mantikore sind komplett neue DLC-Inhalte.



Ein feindlicher Chaosmagier dezimiert unsere Orkbogenschützen mit einer seiner imposanten Feuersäulen.



Unsere Helden spezialisieren wir über die bislang umfangreichsten Fähigkeitsbäume der Serie.

eigene Korruption voraus, die wir mit allen Mitteln in den Griff kriegen müssen, sonst drohen Aufstände.

So bestimmt der Verlauf der Chaosinvasion ganze Kampagnen. In unserem Vampirfürsten-Feldzug haben wir uns etwa clever zurückgehalten, während sich Chaos und Imperium gegenseitig zerfleischt haben. Und dann kurzerhand aufgeräumt und uns die rauchenden Krater der imperialen Provinzen unter den Nagel gerissen, um zur Großmacht Nummer eins aufzusteigen. Überhaupt hat das Imperium von allen vier Fraktionen am

meisten unter den Invasoren zu leiden, was den Schwierigkeitsgrad für Spieler des Altreiches maßgeblich erhöht. Aber das passt ja auch, Menschen sind im Warhammer-Universum nun mal die Deppen, die von allen Seiten auf den Schädel kriegen. Die Chaos-attacke ist also unterm Strich eine hervorragende Idee – umso unverständlicher finden wir, dass eine derart wichtige Fraktion zum optionalen Extra deklariert wird.

Stunde der Helden

Wie es sich für ein Fantasy-Szenario gehört, bringt Total War: Warhammer dafür deutlich aufgemotzte Rollenspielaspekte mit sich. Zu Beginn jeder Kampagne entscheiden wir uns für einen von zwei legendären Helden als Fraktionsführer. Für das Imperium ziehen entweder Imperator Karl Franz mit seinem vernichtenden Kriegshammer oder Chefmagier Balthasar Gelt ins Feld. Den jeweils anderen Helden können wir dann erst später im Spiel rekrutieren, und beide leveln auf wie Rollenspielcharaktere. Und hey, wie viel Spaß das macht! Denn Total War: Warhammer fährt die größten Fähigkeitsbäume der Seriengeschichte auf. Damit spezialisieren wir unsere Helden in unterschiedlichste Richtungen. Vampirfürst Manfred von Carstein kann beispielsweise Todesmagie oder Nekromantie lernen. Oder soll er lieber auf rohe Gewalt setzen und Feinde im Nahkampf hinschlagen? Oder sich darauf konzentrieren, als

Befehlshaber seine Schergen zu stärken? Zuletzt können wir ihm auch noch Kampagnenkartenvorteile wie höhere Marschreichweite spendieren und ihn auf immer mächtigere Reittiere setzen. Los geht's bescheiden mit einem untoten Ross, am Ende wartet ein kolossaler Zombiedrache. Schließlich erbeuten wir im Kampf Items, die Manfred weiter aufbrezeln. Kurz gesagt: Serienveteranen müssen hier gehörig umdenken; wer seinen General wie früher möglichst aus dem Kampf heraushält, verliert eine seiner mächtigsten Waffen. Klar, denn was wären Fantasy-schlachten ohne legendäre Helden?

Noch dazu gibt's die motivierende Fähigkeitswahl und Ausrüstung nicht nur für unsere Fraktionsführer, sondern auch für reguläre Generäle – und sogar für Agenten! Während Letztere früher nur über die Kampagnenkarte spazierten und Spezialaktionen durchführten, können sich Magier, imperiale Priester, Orkassassinen und dergleichen jetzt auch in den Kampf stürzen. Was uns noch mehr strategische Möglichkeiten gibt, sie zu nutzen und zu spezialisieren. Unsere Fraktionschefs haben aber noch einen einzigartigen Vorteil. Sie schalten im Lauf der Kampagne eine Handvoll Questschlachten frei. Die müssen wir zwar nicht schlagen, sie schütten aber einige der besten Items im Spiel aus. Im Grunde handelt es sich dabei um die historischen Schlachten früherer Total Wars, die wir auch wieder direkt übers Hauptmenü



Heiko Klinge
@HeikosKlinge

Bei mir rennt Total War: Warhammer offene Festungstore ein. Vor 18 Jahren habe ich Dark Omen rauf und runter gespielt, vor neun Jahren dann Mark of Chaos. Regimentsbasierte Taktikgefechte und Warhammer passen einfach wie die Zwerge auf Orkauge. Dutzende Soldaten hacken auf riesige Ungeheuer ein, Feuerbälle regnen vom Himmel, tapfere Helden stürzen sich mitten ins Feindgetümmel und fegen ihre Widersacher vom Schlachtfeld – genauso müssen sich gewaltige Fantasy-schlachten anfühlen und präsentieren.

Das Warhammer-Szenario sorgt außerdem dafür, dass dieses Total War für mich den bislang größten Wiederspielwert der Serie hat. Denn trotz aller Regelkompromisse fühlen sich Imperium, Orks, Zwerge und Vampire nun mal deutlich unterschiedlicher an als Germanen und Römer. Die individuellen Heldenfähigkeiten, Storyelemente und Questschlachten tun ihr Übriges. Auch die eingeschränkte Kampagnenkarte ist für mich eher Vor- als Nachteil, da ich mich von den unzähligen Optionen eines Empire oder Rome 2 oft erschlagen fühlte. Nun behalte ich nicht nur stets die Übersicht, sondern habe auch immer ein klares Ziel vor Augen. Das neue Warhammer ist vielleicht nicht das bislang beste Total War, aber mit Sicherheit eines der besten Fantasystrategiespiele der letzten Jahre.



Wo die Vampire vorrücken wollen, sollten sie zunächst Korruption verbreiten.



Michael Graf
@Greu_Lich



Für mich fühlt sich Total War: Warhammer wie eine Total Conversion von Rome 2 an – allerdings eine sehr gute. Ich erlebe zwar nichts revolutionär Neues, die Warhammer-Stimmung fängt das Spiel aber fast perfekt ein. Fast. Denn mir fehlen die Skaven und Waldelfen: Beide Völker sind für die Alte Welt sehr wichtig, das Spiel klammert sie aber aus. Da muss ich wohl auf die Fortsetzung warten. Oder einen DLC. Aufgrund der vereinfachten Mechanik spielt sich die Kampagne zudem geradliniger, als ich es von einem Total War erwarte. Ich darf ja nicht mal alle Stadttypen erobern! Trotz der coolen Völkermechaniken (ein Hoch auf meine Waaagh-Armeen!) und vielfältigen Truppentypen wirkt das Spiel daher irgendwie abgespeckt. Eben mehr wie eine Total Conversion als ein vollwertiger Serienteil. Auch damit kann man viele Stunden Spaß haben – die Total-War-Motivationsspirale greift hier ebenso gut, und das Chaos gibt einen grandiosen Bossgegner ab. Aber so richtig groß und großartig wird's wohl erst, wenn die Warhammer-Trilogie komplett ist.

ansteuern können. Aber jetzt sind sie eben auch in die Kampagne integriert und hauchen ihr eine kleine Dosis Story ein – eine schöne Idee. So cool inszeniert, wie manche Trailer hoffen ließen, sind die Gefechte aber nicht. In der Regel hält unser Held nur eine kleine Rede und die eigentliche Schlacht unterscheidet sich gar nicht immer groß von einer normalen. Da wäre noch mehr gegangen.

Einsteigerfreundlich, einfach, vereinfacht

Einsteiger dürften sich in Total War: Warhammer schneller zurechtfinden als in Rome 2 oder Attila. Dem Spiel gelingt es, viele Informationen ein ganzes Stück klarer zu präsentieren. Errichten wir ein Gebäude, sehen wir



Chaos gehört zu unseren gefährlichsten Feinden, hier führt ein Dämon des Tzeentch die Armee an.

immer auch gleich alle künftigen Gebäude der Kette mitsamt ihren Effekten, sodass wir unsere Provinzen leichter planen können. Und das Einkommen einer Stadt ist jetzt einfach direkt die Summe, die sie uns aufs Konto schreibt – kein Wohlstandswert, von dem dann erst noch Dinge wie Korruption abgezogen werden. Viele solcher Details tragen dazu bei, dass Total War: Warhammer sich angenehm flüssig anfühlt. Nach ein paar Dutzend Spielzügen schlug unsere Freude darüber aber in Enttäuschung um. Zunehmend mussten wir feststellen, dass das Spiel nicht nur übermäßig verworrene Menüs zugunsten der Einsteigerfreundlichkeit gestrichen hat, sondern auch jede Menge handfester Spielmechaniken.

Die Provinzverwaltung leidet darunter besonders. Wir müssen uns nicht mehr um Nahrungsversorgung kümmern, Verschmutzung und Hygiene fallen (abgesehen von der Chaos- und Vampirverseuchung) ebenfalls raus und Steuern lassen sich nur noch ein- und ausschalten, statt schrittweise festlegen. Obendrauf verleihen Ressourcen deutlich weniger bemerkenswerte Boni, was die entsprechenden Provinzen zu weniger interessanten Zielen macht. In Attila mussten wir uns etwa Marmor sichern, um die besten Gebäude des Römischen Reiches freizu-

schalten. Jetzt ermöglichen die meisten Ressourcen nur noch ein einziges, belangloses Wirtschaftsgebäude, das in der Regel einfach etwas Geld und Handelsware abwirft. Ganz wenige Rohstoffe wie Eisen ermöglichen uns weiter, Spezialgebäude zu errichten, in diesem Fall eine Schmiede für billigere Truppen. Aber auch hier haben die Entwickler gekürzt.

Die Völker des Hauptspiels

DAS IMPERIUM

Vielseitige Truppen, Magier und mächtige Artillerie, aber kaum Flieger. Muss zersplitterte Provinzen mit Macht und Diplomatie vereinen.



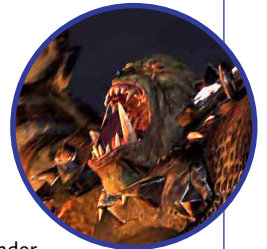
DIE ZWERGE

Zähe Infanterie, Flugmaschinen und Vernichtung bringende Schießpulverschützen, aber keinerlei Kavallerie. Feindliche Angriffe geben Grollmissionen und müssen gerächt werden.



DIE GRÜNHÄUTE

Horden wilder Nahkämpfer und riesige Monster. Werden nach erfolgreichen Schlachten mit KI-Unterstützungsarmeen belohnt, aber Truppen prügeln sich im Frieden untereinander.



DIE VAMPIRFÜRSTEN

Die besten Flugeinheiten des Spiels und mächtige, furchtlose untote Nahkämpfer und Reiter. Keine Fernkämpfer. Müssen Korruption über die Karte verbreiten.



Belagerungsleitern kann nun jeder Infanterist nutzen, ohne dass wir sie bauen müssen.



Beim Angriff aufs Imperium stolpert unsere Orkhorde (mit zwei Waaagh-Armeen, erkennbar an den hellgrünen Symbolen) in die Chaosinvasion.

In Shogun 2 und Rome 2 konnten wir uns noch entscheiden, ob wir einen Rüstungs- oder einen Waffenschmied wollten. In Total War: Warhammer hat kein Gebäude mehr unterschiedliche Entwicklungsmöglichkeiten, alles wird ganz simpel ausgebaut.

Manche Provinzen lassen uns immerhin ganz einzigartige Bauwerke hochziehen, zum Beispiel den Palast von Kislev, der unserer Wirtschaft einen ordentlichen Schub verleiht. Aber auch die bringen keine echten strategischen Entscheidungen ins Spiel, sie sind so gut, dass wir sie immer bauen. Insgesamt hätten wir mehr Tiefgang bei der Provinzverwaltung erwartet, so spielt sich Total War: Warhammer recht geradlinig. Zumal wir auch nicht mehr völlig frei bestimmen, in welche Richtung wir expandieren. Jedes Volk kann nur noch bestimmte Regionen besetzen, Zwerge beispielsweise andere Zwergenbergfestungen oder Orksiedlungen. Menschenstädte dürfen wir nur ausplündern oder auf die Grundmauern niederbrennen, aber nie erobern. So sehr hat uns bisher noch kein Total War eingeschränkt.

In die Schlacht!

Die Echtzeitschlachten erfüllen dafür alle Hoffnungen, die wir für ein Fantasy-Total-War hatten. Denn hier holt das Spiel aus seinen unterschiedlichen Fraktionen viel mehr raus als auf der Kampagnenkarte. Wir müssen je nach Volk komplett unterschiedliche Strategien fahren. Wer sich zu sehr an die durchschlagkräftigen Steampunk-Artilleriepanzer des Imperiums gewöhnt, muss bei den Vampiren komplett umdenken: Die haben nicht eine einzige Fernkampfeinheit im Arsenal! Zum Ausgleich jedoch die besten Flieger des Spiels, also genau das Richtige, um feindli-

che Artillerie hinter den Linien auszuschalten. Die Zwerge wiederum punkten mit robusten Nahkämpfern in der ersten Reihe und schützen damit vernichtende Sprengstoffwerfer und Flammenwerfertruppen, müssen aber auf schnelle Kavallerie verzichten. Und die Orks prügeln gern mit voller Kraft voraus drauflos und brechen mit Riesen und kolossalen Spinnenmonstern selbst durch die stärkste Linie. Gerade solche monströsen Spezialeinheiten bereichern das Spiel nicht nur strategisch, sie sehen auch durch die Bank fantastisch aus und machen die Schlachten zu filmreifen Fantasyspektakeln.

Und da darf Magie natürlich nicht fehlen. Helden lernen unterschiedlichste Zauber, von simplen Stärkungssprüchen bis hin zu Feuerbällen und Kometeneinschlägen. Die können enorm praktisch sein. Kommen wir als Vampir etwa an eine feindliche Fernkampfeinheit

nicht ran, lassen wir eben kurzerhand eine Horde Zombies hinter ihnen aus dem Boden sprießen. Trotzdem ist die Magie nicht übermächtig. Unsere Sprücheklopfer schöpfen alle aus einem schlachtübergreifenden Manapool, der sich nicht gerade rasant regeneriert. Wir müssen unsere Zauber also wohlüberlegt dosieren und sollten ganz bestimmt keine Armee rein aus Magiern bilden. Denn die sind da, um die restlichen Truppen zu unterstützen, wie es sein sollte! Doch auch hier bezahlt das Spiel für seine Neuerungen mit Vereinfachungen an anderer Stelle. Normale Einheiten verlieren fast alle klassischen Fähigkeiten, etwa haben Reiter verlernt, abzusteigen oder eine Keilformation einzunehmen. Das stört uns aber weniger als die Kürzungen auf der Kampagnenkarte, weil haufenweise Zauber und einzigartige Fantasyeinheiten es gut ausgleichen.

Nur der Anfang

Total War: Warhammer soll der erste Teil einer Trilogie werden. Die beiden Fortsetzungen werden aber nicht für sich alleine stehen, sondern ihre neuen Karten an die bestehende Welt des ersten Teils andocken, um die angeblich größte Total-War-Karte aller Zeiten zu formen. Dabei sollen wir alle drei beliebig miteinander verknüpfen können und müssen nicht alle drei besitzen. Der erste Teil soll außerdem stetig mit DLCs erweitert werden, darunter kostenpflichtige neue Kampagnen und legendäre Helden. Aber auch kostenlose Inhaltspakete wird es geben, noch dieses Jahr soll eine Gratisfraktion dazukommen. Wir tippen auf Bretonia, das bereits als KI-Volk in der Kampagne mitmischte und in Gefechten spielbar ist, aber noch keine eigene Kampagne hat. Außerdem dürfen wir uns entgegen ursprünglicher Ankündigungen auch auf Mods freuen, die werden ab Release unterstützt – nur solche, die andere Lizenzen wie Herr der Ringe ins Spiel integrieren, haben die Warhammer-Schöpfer bei Games Workshop verboten.



Auf die Mauern!

Dass nicht alle Vereinfachung schlecht sein muss, zeigen zudem die Belagerungsschlachten. Die schlagen wir jetzt um einen einzelnen Mauerabschnitt. Was die Gefechte zum einen intensiver und schneller machen soll, zum anderen der KI den Überblick und die Wegfindung erleichtert. Das funktioniert tatsächlich auf ganzer Linie. Wo Belagerungen in Rome 2 zwar dank ihres Maßstabs faszinierend waren, aber auch mal in Arbeit ausarbeiten konnten, gehen sie in Total War: Warhammer flott von der Hand und spielen sich trotzdem sehr spannend. Flugeinheiten wie Pegasusritter eignen sich bestens, um einen flinken Ausfall zu machen und ein paar feindliche Katapulte auszuknipsen. Und die breiteren Mauern und Straßen machen die Kämpfe dort angenehmer zu steuern. Die Wegfindung hakt zwar immer noch gelegentlich, aber richtig gravierende Probleme hatten wir nur selten. Jedoch geht das Spiel dafür weitere Kompromisse ein: Fast jede Infanterieeinheit kann jetzt Bela-



Unsere Granatenreiter bombardieren anstürmende Chaoskrieger.

gerungsleitern an die Mauern stellen, die sie quasi aus dem Hut zieht. Schade fanden wir nur, dass alle Festungen eines von zwei Grundlayouts benutzen: entweder ist es ein einzelner gerader Wall oder eine 90-Grad-Mauerecke. Grafisch sehen sie teils richtig umwerfend aus, vor allem die düsteren Vampirfestungen, aber spielmechanisch wäre mehr Abwechslung drin gewesen.

Die große KI-Frage

Dafür schlägt sich die KI in den Belagerungen überraschend gut. Sie kommt mit den simpleren Layouts besser klar, greift die Mauern an mehreren Stellen an und hält sich auch mal Truppen in Reserve. Wenn wir nicht aufpassen, schmuggelt sie schnell Soldaten an unserer Verteidigung vorbei und nimmt den Siegpunkt ein. Auch in Feldschlachten nutzt sie schwache Flanken zuverlässig aus und stellt sich ordentlich auf.

Die Gegner haben aber auch diesmal wieder ein paar Macken, für die wir sie immer wieder bestrafen können. Vor allem lassen sie ihre Artillerie meist unbewacht weitab der Front stehen – was doppelt unklug ist, jetzt wo wir die Geschütze einfach mit Fliegern abräumen können. Auf der Kampagnenkarte spielen die Widersacher ebenfalls ordentlich, aber nicht perfekt. Sie schicken starke Armeen und greifen gnadenlos verteidigungslose Städte an, rennen aber auch mal in Streitkräfte, die einfach stärker sind als ihre eigenen. So begingen in unserer Vampirkampagne die Chaoskrieger nach einem starken Invasionsbeginn regelrecht Selbstmord. Und danach waren wir so mächtig, dass sich kaum noch eine KI-Fraktion überhaupt traute, uns zu attackieren. Die Chaosattacke findet nämlich schon ziemlich früh in der Kampagne statt und war meist unsere größte Herausforderung – besser wäre es vielleicht, sie würde etwas später kommen und unser Lategame-Imperium aus der Pole Position kegeln, um in der zweiten Kampagnenhälfte noch mal für mehr Wettstreit zu sorgen. So trägt auch das Chaos zur Geradlinigkeit von Total War: Warhammer bei: Wer es einmal besiegt hat, ist unweigerlich auf der Siegerstraße. Was auch dafür sorgt,

dass die Kampagnen tendenziell etwas kürzer ausfallen als in Rome. Obwohl es viel zu erobern gibt, erreichen wir oft schon davor einen Punkt, an dem der Sieg nur noch schwer in den Sand zu setzen ist.

Komplette KI-Aussetzer haben wir keine verzeichnet, und auch sonst gab's nur wenige Bugs. Einmal schafften es die Orks nicht, einen militärischen Zugangspakt aufzukündigen, obwohl sie uns das jede zweite Runde mitteilten. Insgesamt läuft Total War: Warhammer aber angenehm rund – und macht trotz seiner Macken jede Menge Spaß. ★



Maurice Weber
@Froody42



Mit Total War: Warhammer geht für mich ein Traum in Erfüllung: endlich ganz offiziell Fantasy Schlachten in Total War! Ich (und Dutzende Modder) habe ja schon immer gesagt, was für eine tolle Idee das wäre! Und dieses Spiel beweist es, seine Echtzeitschlachten sind mit den enorm coolen Fantasyeinheiten und den drastisch unterschiedlichen Völkern ein Heidenspaß – nicht nur spektakulär und wahnsinnig stimmungsvoll, sondern auch taktisch interessant. Auf der Kampagnenkarte lässt das Spiel aber Potenzial liegen. Hier punktet es zwar genauso mit individuellen Fraktionen, spielt sich aber in vielerlei Hinsicht deutlich simpler und geradliniger als seine Vorgänger. Dabei habe ich gar nichts dagegen, ein paar Mechaniken aus Rome 2 zu streichen, neu aufzulegen oder zu vereinfachen. Nahrung und Verschmutzung konnten ja doch auch mal in nervige Erbsenzählerei ausarten. Aber Total War: Warhammer geht dabei zu weit und nimmt der Provinzverwaltung mehr Tiefgang und mehr Entscheidungsmöglichkeiten, als nötig gewesen wäre. Selbst ein einsteigerfreundliches Total War hätte seinen Spielern etwas mehr zutrauen können. Ich vermisse zum Beispiel die Provinzbesonderheiten eines Shogun 2, wo fast jedes Gebiet eine eigene Spezialisierung hatte, die ich auch noch durch mehrere Gebäudeketten unterschiedlich nutzen konnte. Trotzdem hatte ich jede Menge Spaß mit dem Spiel, mit seinen Schlachten, dem motivierenden Heldenaufbau, der großartigen Warhammer-Stimmung. Aber die Spitze des Total-War-Olymps kann es nicht erklimmen.

TOTAL WAR WARHAMMER

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E8400 / Athlon II X2 215
Geforce GTS 450 / Radeon HD 5770
3 GB RAM, 35 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-4570 / AMD FX-8350
GTX 760 / Radeon R9 270X
8 GB RAM, 35 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- detaillierte Einheitenmodelle
- toll animierte Rieseneinheiten
- liebevoll umgesetzter Warhammer-Stil
- starke Soundkulisse
- teils detailarme Schlachtfelder

SPIELDESIGN

- stark unterschiedliche Völker
- motivierender Heldenausbau
- sinnvoll entschlackte Belagerungsschlachten
- immer noch KI-Schwächen
- übermäßig vereinfachte Kampagnenkarte

BALANCE

- einsteigerfreundlich
- alle Völker mit sinnvollen Stärken und Schwächen
- herausfordernde Chaosinvasion
- Magie nicht übermächtig
- Kampagne zu leicht, sobald wir mal überlegen sind

ATMOSPHÄRE / STORY

- großartige Warhammer-Stimmung
- filmreife Fantasy Schlachten
- Fraktionen mit starker Persönlichkeit
- starke Identifikation mit Helden
- schwache Inszenierung mit wenigen Videos

UMFANG

- hoher Wiederspielwert dank individueller Völker
- zahlreiche einzigartige Einheiten
- Items, Fähigkeiten und Zauber
- 37 Quest-schlachten
- geradlinige, kürzere Kampagne als in den Vorgängern

FAZIT

Das Fantasysetting beschert Total War: Warhammer spektakuläre Schlachten, die Kampagnenkarte wurde unnötig stark beschnitten.

85

Hearts of Iron 4

ZWISCHEN DEN FRONTEN

Genre: Strategiespiel Publisher: Paradox Interactive Entwickler: Paradox Development Studios Termin: 6.6.2016 Sprache: Deutsch, Englisch
 USK: ab 12 Jahren Spieldauer: 50+ Stunden Preis: 40 Euro DRM: ja (Steam)

Hearts of Iron 4 beweist im Test, dass ein Strategiespiel zugleich hochkomplex, packend und zu einfach sein kann.

Von Reiner Hauser

Hearts of Iron 4 stellt vor allem vor eine Frage: Was wäre, wenn? Denn der Zweite Weltkrieg bietet wie kaum eine andere Epoche Raum für Spekulationen. Was wäre, wenn die demokratische Welt schon frühzeitig das Ausmaß von Hitlers Wahnsinn erkannt hätte? Wie sähe Europa heute aus, hätte das Dritte Reich die Sowjetunion nicht angegriffen? Was wäre, wenn die Briten 1942 in der Normandie gelandet, die Japaner nie nach Pearl Harbor geschippert, die Franzosen kommunistisch geworden wären? Können wir alles ausprobieren, denn in Hearts of Iron 4 ändern wir ab 1936 oder 1939 (alle anderen Startjahre sind entfallen) mit einer beliebigen Nation den Lauf der Geschichte – sofern wir die nötige Geduld mitbringen. Denn einsteigerfreundlich ist Hearts of Iron 4 überhaupt nicht. Dutzende vollgestopfte Menüs, kryptische Werte, undurchsichtige Zusammenhänge: Selbst das kurze Tutorial wirft mehr Fragen auf, als es klärt, und nutzt das integrierte Wiki als Feigenblatt. Wer dieses Spiel verstehen will, kommt also kaum um Ausflüge in besagte Enzyklopädie oder nach Youtube herum. Doch was wäre eigentlich, wenn ... Spielern, die sich von Zahlen und Statistiken abschrecken lassen, hier eine packende Erfahrung entginge?

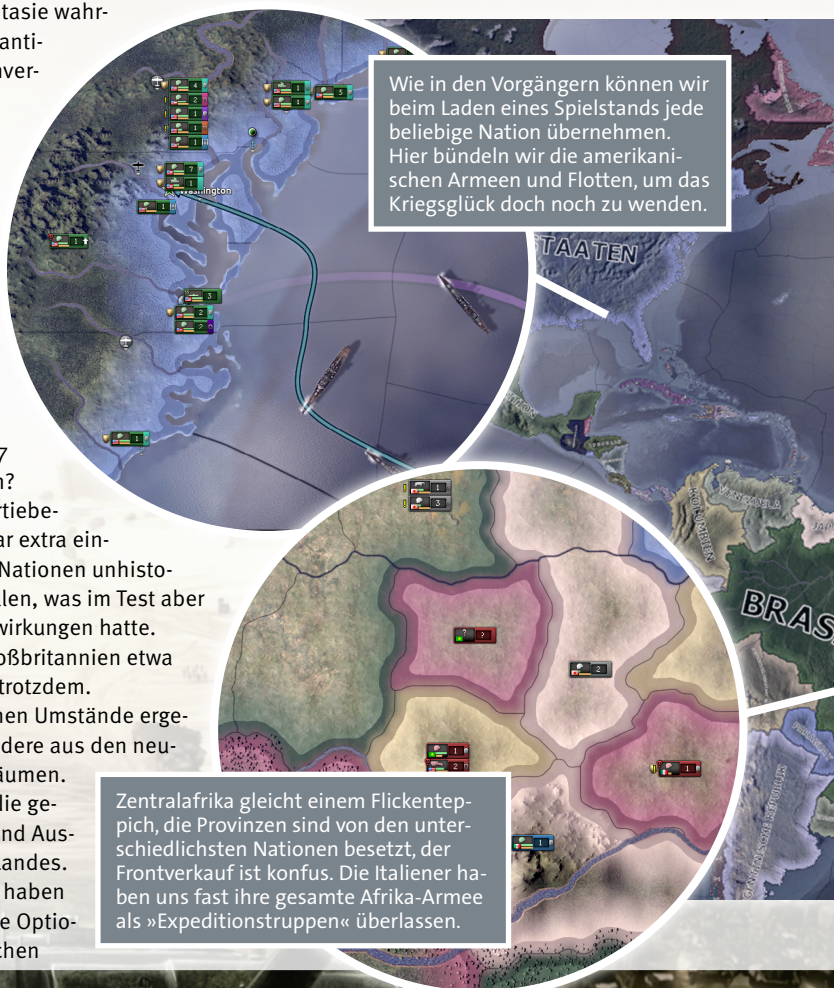
Der gigantische Krieg

Grundsätzlich entfaltet Hearts of Iron 4 nämlich eine irrsinnige Spieltiefe. Wenn der (stets pausierbare) Echtzeit-Weltkrieg tobt,

wir von einer Front zur nächsten springen, Angriffsbefehle erteilen, taktische Rückzüge anordnen, uns um Rohstofflieferungen und Waffennachschub kümmern, Seeinvasionen zurückschlagen, unsere Luftwaffe zum Großbombardement oder U-Boote auf Geheimmissionen schicken – dann fühlt man sich mit etwas Fantasie wahrhaftig in einen gigantischen Krieg hineinversetzt. Und ganz nebenbei ergeben sich allerlei tolle Kopfgeschichten, besonders, wenn man mit unbedeutenden Nationen die historischen Kräfteverhältnisse auf eben jenen Kopf stellt. Kann Ungarn schon 1937 Österreich erobern? Übrigens: Zum Parteebeginn lässt sich zwar extra einstellen, dass sich Nationen unhistorisch verhalten sollen, was im Test aber keine großen Auswirkungen hatte. Frankreich und Großbritannien etwa verbündeten sich trotzdem.

Die beschriebenen Umstände ergeben sich insbesondere aus den neuen Schwerpunktbäumen. Darin wählen wir die generelle Strategie und Ausrichtung unseres Landes. Kleinere Nationen haben hier nur generische Optionen à la »zusätzlichen

Forschungsslot freischalten«. Großmächten spendiert Hearts of Iron 4 dafür ganz eigene Entscheidungen. So kann Japan eher gegen Russland marschieren oder in China einfallen. Auch historische Ereignisse wie die deutsche Annexion Österreichs finden wir nun im Schwerpunktbaum, ebenfalls wie



Wie in den Vorgängern können wir beim Laden eines Spielstands jede beliebige Nation übernehmen. Hier bündeln wir die amerikanischen Armeen und Flotten, um das Kriegsglück doch noch zu wenden.

Zentralafrika gleicht einem Flickenteppich, die Provinzen sind von den unterschiedlichsten Nationen besetzt, der Frontverkauf ist konfus. Die Italiener haben uns fast ihre gesamte Afrika-Armee als »Expeditionstruppen« überlassen.

fiktive »Was wäre, wenn«-Varianten. Was wäre etwa, wenn das Deutsche Reich Danzig nicht von Polen fordern, sondern gegen die Slowakei tauschen würde? Der Spieler kann diese Vorgaben zwar auch ignorieren, die Schwerpunkte bringen aber große Vorteile. Allerdings auch einen Nachteil: Lokale Kriege und diplomatische Annexionen erhöhen die neue »Weltspannung«. Erst wenn dieser Wert hoch genug ist, dürfen demokratische Nationen wie die USA zu den Waffen greifen. Selbst aggressive Nationen sollten sich also erst vorbereiten und nicht gleich losstürmen.

Also lassen sich im Diplomatienmenü Beziehungen verbessern, Nichtangriffspakte schnüren und Bündnisse schmieden. Man kann politische Strömungen in anderen Staaten fördern und mit etwas Geduld sogar einen Bürgerkrieg vom Zaun brechen, in den wir dann – ganz uneigennützig – selbst intervenieren. Die meisten diplomatischen Aktionen kosten politische Macht, die sich nur langsam ansammelt. Mittels dieser Punkte lassen sich überdies Berater anstellen, die

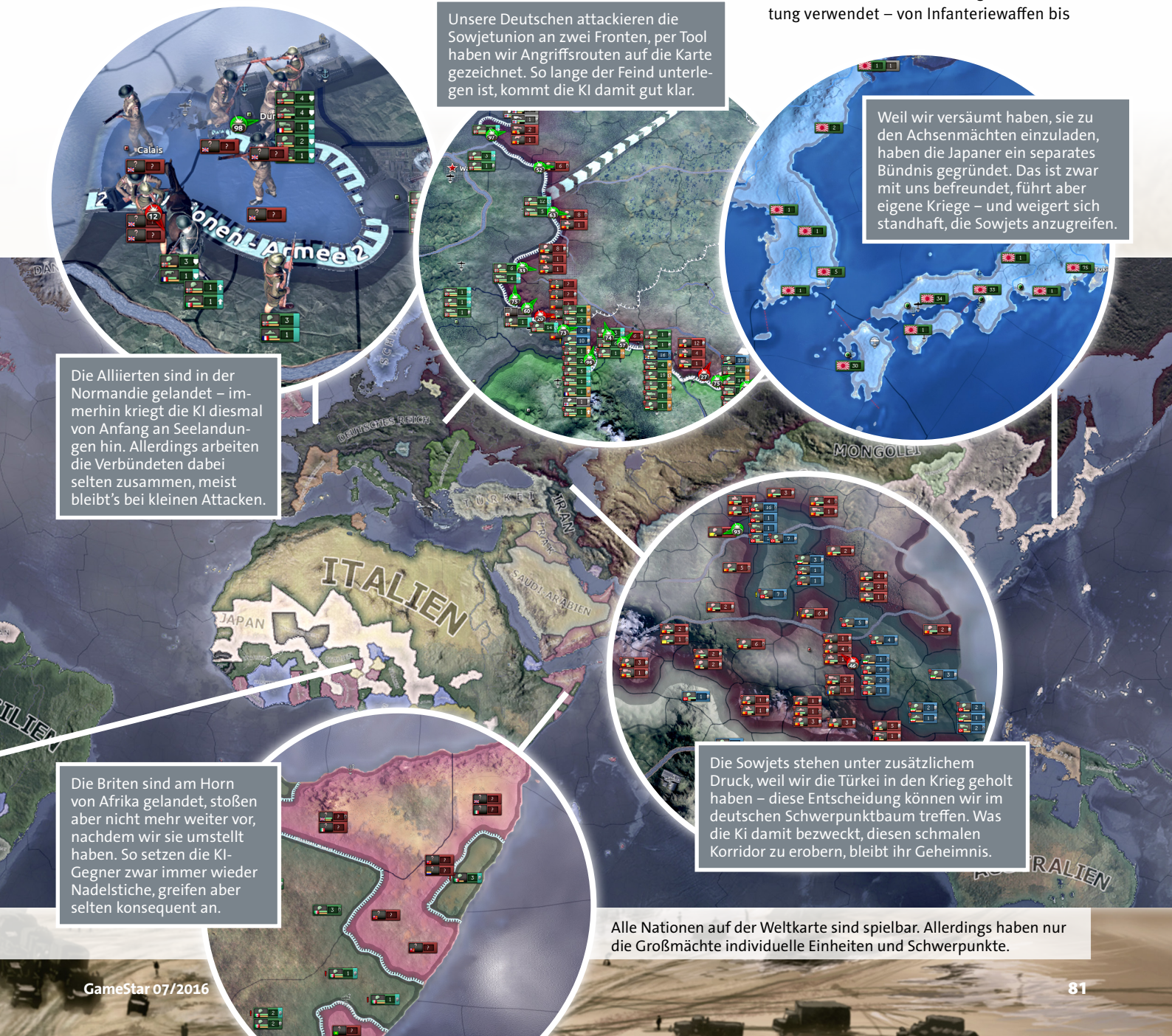


Im Schwerpunktbaum wählen wir unsere Strategie, die auch unhistorisch sein kann. Die Sowjetunion könnte sich etwa mit Japan aussöhnen, Polen Schutz anbieten oder England bekriegen.

für alle Bereiche des Spiels Boni anbieten, etwa für die Forschung. Außerdem können wir damit bestehende Gesetze ändern. Man entscheidet etwa, wie umfangreich die Bevölkerung zum Wehrdienst eingezogen wird. Blöd nur: Je mehr Bürger zu den Waffen greifen, desto langsamer arbeiten die Fabriken.

Die totale Kriegswirtschaft

Apropos: Das Produktionssystem hat Paradox komplett überarbeitet, beispielsweise gibt es nun zivile und militärische Fabriken. Zivilfabriken errichten unter anderem Flughäfen, Bunker, weitere Fabriken sowie Infrastruktur. Militärfabriken werden dagegen ausschließlich zur Herstellung von Ausrüstung verwendet – von Infanteriewaffen bis



zum neuen Panzermodell müssen wir alles einzeln in Auftrag geben. Je mehr Fabriken wir dafür abstellen und je mehr Produktionserfahrung diese sammeln, umso schneller wird das entsprechende Material hergestellt. Natürlich kostet das Ressourcen, die wir selbst ernten oder einkaufen – allerdings nicht mit Geld, sondern im Tausch gegen die Produktionsleistung einiger Zivilfabriken. Unsere eigenen Rohstoffe dürfen wir nicht mehr gezielt verkaufen, stattdessen exportiert unser Land generell einen bestimmten Prozentanteil von allen Ressourcen, auch von denen, die wir dringend brauchen. Da sollte Paradox noch mal ran!

Wenn die Ausrüstungsproduktion läuft, erteilen wir im Menü »Rekrutieren und Einsetzen« Aufträge für die Ausbildung neuer Divisionen. Kampfverbände lassen sich nun sogar schon im unfertigen Zustand aufs Feld werfen, falls wir sie wirklich dringend brauchen. Einmal verstanden funktioniert dieses ganze System generell gut und nachvollziehbar, wenngleich es noch Macken hat. Erforschen wir etwa einen neuen Panzer, müssen wir manuell den bestehenden Produktionsauftrag für diesen Vehikeltyp anpassen. Schön wäre, wenn uns das Spiel fragen wür-



Reiner Hauser
@HauserRj_



Mit Hearts of Iron 4 könnte man es sich als Tester sehr einfach machen. Es ist nicht besonders hübsch, wahnsinnig komplex und für Einsteiger ein Graus. So wie ungefähr jeder Globalstrategietitel von Paradox. Wenn man es aber ernsthaft und mit viel Genreerfahrung angeht, muss das Urteil ein wenig differenzierter ausfallen. Das diesmal sogar passabel übersetzte Hearts of Iron 4 entfaltet in seinen besten Momenten einen unglaublichen Sog. Da setzt man sich vor Abenddämmerung an den PC und kaum guckt man mal vom Bildschirm auf, ist es draußen wieder hell. Dazu kommen wieder viele Zahlenwerte und Möglichkeiten, an denen Enthusiasten ihre helle Freude haben werden.

Doch Hearts of Iron 4 steht für mich zwischen den Fronten. Auf der einen Seite sind die Genreanfänger, denen das Spiel zu kompliziert sein wird, und auf der anderen versammeln sich Serienveteranen, denen es nicht komplex genug sein kann. Es wäre zwar falsch, Hearts of Iron 4 als »einfach« zu bezeichnen, wer aber in einem Europa Universalis 4 schon mal daran denkt, die ganze Welt zu erobern, der könnte nach dem ersten Spieldurchgang hier tatsächlich entsetzt sein. Denn dafür arbeitet die KI nicht gut genug zusammen, und die bewährte Formel »größer gleich stärker« greift noch mehr als in den Paradox-Schwesterprodukten. Doch das ist Meckern auf hohem Niveau. Mit Hearts of Iron 4 kann man wieder Dutzende, wenn nicht Hunderte Stunden Spaß haben.



Die (nächtliche) Invasion Englands unterstützen wir mit Flotten und Fliegerstaffeln.

de, ob wir umstellen möchte. Wohlgermerkt: Nur fragen, nicht automatisch umstellen! Denn es kann sinnvoll sein, mit den alten Panzermodellen weiterzukämpfen, die billiger und schneller hergestellt sind. Apropos Forschung: Im Gegensatz zu Hearts of Iron 3, in dem wir theoretisch beliebig viele Projekte gleichzeitig anstoßen konnten, sind jetzt nur noch maximal fünf erlaubt. Eigene Technologieebenen für Infanterie, Panzer & Co. gibt's immer noch, sie wurden aber entschlackt: Statt etwa getrennt Panzermotoren, -waffen und -karosserien zu erforschen, wählen wir einfach direkt ein neues Modell.

Dechiffrierungsprobleme

Intuitiv ist Hearts of Iron 4 dennoch kein bisschen. Denn es gibt uns zu wenige Informationen zur genauen Spielmechanik und den Einheiten. So ist etwa der Luftkampf ein schwarzes Feedback-Loch: Behalten wir nicht ständig die genauen Zahlen unserer Geschwader im Auge, bekommen wir nicht im Ansatz mit, wie es gerade um unsere Luftwaffe steht. Übrigens erwähnt das Spiel nirgendwo, dass wir Geschwader für Flugzeugträger separat erforschen müssen. Dafür gibt's nur ein unscheinbares Icon im Forschungsmenü. Auch bei den Bodenkämpfen ist oft unklar, warum genau sie gut oder schlecht verlaufen, weil das Spiel nicht erklärt, wie die vielen Boni und Mali

zusammenwirken. Umso ärgerlicher wird das, weil sich produzierte Fahr- und Flugzeugmodelle mit gesammelter Kampferfahrung zusätzlich modifizieren lassen, beispielsweise verbessern wir ihre Bewaffnung oder Zuverlässigkeit. Aber was tun, wenn man gar nicht weiß, ob man das wirklich braucht? Auch an vielen anderen Stellen ist das Interface unübersichtlich, spezielle Flugzeugtypen für Trägerschiffe erforschen wir etwa über ein unscheinbares Icon im Wissenschaftsmenü.

An die Front!

Gut funktioniert immerhin das Planungstool, mit dem wir Bodentruppen bestimmten Frontabschnitten zuweisen, indem wir sie auf die Karte »malen«. Das Hauptquartiersystem aus Hearts of Iron 3 hat dabei ausgedient, wie in Hearts of Iron 2 weisen wir Verbänden direkt einen Oberkommandierenden zu. Dem geben wir dann ebenfalls per Kartenpinsel eine Angriffslinie, bis zu der er vorrücken soll. Die KI sorgt dann dafür, dass unsere Front geschlossen bleibt und attackiert selbständig, sobald wir den Startbefehl geben. Gleichzeitig können wir jede Einheit auch manuell steuern und Fehler unserer Computergenerale korrigieren. Beispielsweise, weil sie Feinde im Hinterland oft nur einkreisen, aber nicht attackieren, weil die eigentliche Front schon weiter



Im Forschungsmenü schalten wir neue Flugzeugmodelle frei, hier die französischen.



Michael Graf
@Greu_Lich



Halb sechs Uhr morgens. Eigentlich wollte ich um zwei Uhr mit Hearts of Iron 4 aufhören. Als ich den Rechner ausschaltete, zwitscherten draußen schon wieder die Vögel. Wie hätte ich auch aufhören sollen? Der Friedensvertrag mit der Sowjetunion war zum Greifen nah und der neue Düsenbomber fast einsatzbereit, die Amerikaner landeten in Belgien und die Briten am Horn von Afrika, und meine Flugzeugträgerflotte versammelte sich gerade am Grund des Ärmelkanals. So ein Weltkrieg artet in Stress aus. Und genau das macht ihn so packend.

Meine Lieblingsneuerung ist das Produktionssystem: Bataillone modernisieren sich nicht mehr wie von Zauberhand, ich muss die schicken, neuen Panzer erst bauen. Was mir indes fehlt, ist die Möglichkeit, besetzte Regionen zu befreien. In Hearts of Iron 2 war's stets spaßig, im nördlichen Großbritannien einzufallen und gleich mal Schottland als Marionettenstaat zu »gründen«. Rohstoffe würde ich gerne wie in Hearts of Iron 3 gezielt verkaufen. Und es nervt, dass andere Staaten ohne meine Zustimmung meinem Bündnis beitreten können! Also nein, Hearts of Iron 4 ist nicht perfekt und so selbsterklärend wie der Schaltplan einer Boeing 747. Dennoch spiele ich es unheimlich gerne, weil es einen Detailgrad bietet, den ich sonst nirgendwo bekomme – und damit ein Fundament, auf dem Paradox in den kommenden Jahren aufbauen kann.

weg ist. Flugzeuge und Schiffe stationieren wir hingegen in (Flug-)Häfen und weisen sie (in umständlichen Menüs) Lufträumen und Seezonen zu. Luftstaffeln geben wir dann passende Missionen: Industrie zerstören, Bodentruppen unterstützen, Feindflieger abfangen. Flotten lassen wir Versorgungsschiffe versenken oder Feindpötte jagen.

Der automatische Krieg

Die KI-Gegner machen im Grunde eine passable Figur und sind klüger als in der Ursprungsfassung von Hearts of Iron 3. Beispielsweise schaffen sie's diesmal von Anfang an, Seeinvasionen zu starten, was im Vorgänger das erst nach einigen Patches richtig funktionierte. Fehlerfrei ist die KI allerdings immer noch nicht, sie offenbart teils Aussetzer. Großbritannien etwa lässt sich gemächlich seine komplette Flotte von unseren Bombern zerlegen, Frankreich zieht wegen eines kleinen Aufstands alle Truppen von der befestigten Maginot-Linie ab. Zusätzlich bekommt die eigene Einheiten-KI regelmäßig mit zerstückelten Frontabschnitten Probleme und rückt nicht mehr richtig vor. Da muss man dann selbst Hand anlegen und die Truppen mühsam durch die kleinteiligen Provinzen beordern.



Im Kampf sammeln wir Armeetradition, mit der wir die Zusammensetzung von Divisionen ändern. Dabei können wir auch Infanterie und Fahrzeuge mischen. Neue Ausrüstung will allerdings erst mal produziert werden, Fahrzeugmodelle lassen sich dabei gezielt modifizieren.

Eher befremdlich ist, dass uns KI-Verbündete gerne einen Großteil ihrer Armee überlassen – als »Expeditionstruppen«, die wir selbst befehligen. So schenkte Italien unseren Deutschen im Test fast all seine Truppen in Afrika. Okay, wenn wir die selbst kommandieren, können wir zumindest sichergehen, dass die KI keinen Unfug baut. Blöd nur, dass sich die Italiener zu diesem Zeitpunkt mit den (kommunistischen) Spaniern im Krieg befanden, unsere Deutschen aber nicht. Was wiederum dazu führte, dass spanische Truppen die italienischen Ländereien besetzen, wir uns mit den Expeditionstruppen aber nicht wehren konnten, weil die nun als Deutsche zählten – was für ein Wirrwarr! Natürlich hätten wir Spanien ebenfalls den Krieg erklären können, aber es war mit den Sowjets verbündet, und die wollten wir nicht verärgern. Noch nicht. Außerdem laden unsere eigenen Kameraden gerne mal andere Nationen in unser Bündnis ein, selbst ohne unsere Zustimmung als Anführer. Das führt schnell zu Chaos, etwa wenn Italien Bulgarien zu den Achsenmächten einlädt, woraufhin dort sofort das alliierte Griechenland einfällt und unsere Südflanke bedroht.

Es lebe der Blob

Umgekehrt könnten auch unsere Gegner besser zusammenarbeiten. In lichten Momenten starten sie zwar gemeinsame Seeinvasionen und setzen immer wieder Nadelstiche, meist können wir aber gemächlich einen Feind nach dem anderen von der Karte tilgen. Wenn wir mit Glück und Umsicht einen Mehrfrontenkrieg vermeiden können, spielt sich Hearts of Iron 4 – zumindest für einen erfahrenen Paradox-Jünger – mit einer Großmacht wie Deutschland tatsächlich zu einfach. Feinheiten wie Divisionsbau, Ausrüstung und Geländemali spielen dann kaum noch eine Rolle, man fährt einfach wie eine Planierdrape über die Kontinente, weil Kontrollmechanismen eines Europa Universalis 4 fast völlig fehlen. In besetzten Provinzen gibt es nicht mal mehr Aufstände, nur unsere Fabriken werden sabotiert. Klar, die Reparatur zieht wertvolle Produktionsleistung



von anderen Projekten ab. Uns wäre aber lieber gewesen, wenn Rebellenheere entstünden. Das heißt indes nicht, dass die Situation immer übersichtlich bleibt. Wenn etwa die Sowjetunion oder die USA zum ungünstigen Zeitpunkt in den Krieg eingreifen, kann es schnell bergab gehen, vor allem, wenn die eigene Mannstärke langsam, aber sicher dahinschwindet. Wenn wir verzweifelt versuchen, das Unmögliche möglich zu machen und um jede Provinz erbittert kämpfen – dann ist Hearts of Iron 4 ganz groß. ★

HEARTS OF IRON 4

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Quad Q9400 / Athlon II X4 650
Gforce GTX470 / ATI Radeon HD 5850
4 GB RAM, 2 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 750 / Phenom II X4 955
Gforce GTX470 / ATI Radeon HD 5850
4 GB RAM, 2 GB Festplatte

PRÄSENTATION

Weltkarte ist hübscher als in den Vorgängern ☒ passender, orchestraler Soundtrack ☒ Soldatenmodelle alle identisch ☒ immer gleiche Truppen-Sounds ☒ schmucklose Menüs

SPIELDESIGN

gut durchdachtes Produktionssystem ☒ Versorgungssystem wirklich wichtig ☒ Staaten können ihre Ideologie wechseln ☒ Steuerung sehr oft fummelig ☒ KI immer wieder mit Aussetzern

BALANCE

taktische Manöver wie Einkreisen sehr wirkungsvoll ☒ Herausforderung je nach Größe des Landes adäquat ☒ alle Waffengattungen sinnvoll ☒ nutzloses Tutorial ☒ vieles schwer nachvollziehbar

ATMOSPHÄRE / STORY

historische Ereignisse in Spielverlauf integriert ☒ historische akkurate Truppentypen ☒ Gefühl von Mehrfrontenkriegen gut eingefangen ☒ nüchterne, enorm textlastige Präsentation

UMFANG

alle Nation der Welt spielbar ☒ individuelle Truppen und Schwerpunkte für die Großmächte ☒ zahlreiche Technologien und Truppenvarianten ☒ nur noch zwei Einstiegsjahre

FAZIT

Hearts of Iron 4 ist hochkomplex, detailverliebt und ein Graus für Einsteiger. Veteranen könnte es dagegen zu einfach werden.

81



Symbolzensur in Deutschland

ZENSUR – MUSS DAS SEIN?

Die deutsche Version von Hearts of Iron 4 wurden zensiert, die internationale Fassung lässt sich hierzulande nicht via Steam aktivieren. Wir fragen einen Anwalt, ob das notwendig ist. Von Michael Graf

Paradox hat Hearts of Iron 4 mit einem Geolock versehen: Die internationalen Steam-Fassungen lassen sich in Deutschland nicht aktivieren. Wer den Weltkriegs-Strategietitel spielen möchte, muss die Sperre umgehen (was zum Steam-Bann führen kann) oder die eingedeutschte Fassung kaufen, in der Portraits und Audiosamples bekannter Nationalsozialisten entfernt wurden. Die sollte es ohnehin nur als DLC geben, den deutsche Käufer nicht herunterladen können. Zum Release war der DLC dann allerdings doch für alle verfügbar – laut Paradox ein Unfall. Oft fragen uns Leser, was hinter dieser Zensur steckt, und ob Geoblocking nicht gegen das EU-Gebot des freien Warenverkehrs verstößt. Wir reichen diese Fragen daher an den Rechtsanwalt Sebastian Schwidessen weiter, der mit uns er über das Verbot nationalsozialistischer Symbole gesprochen hat –

und darüber, wie die Chancen stehen, dass dieses Symbolverbot irgendwann fällt.

Sind Portraits Symbole?

Die Verbreitung verfassungsfeindlicher Symbole ist gemäß §86a des Strafgesetzbuches verboten, was sich nicht nur auf bekannte NS-Kennzeichen wie Hakenkreuze, den »Hitlergruß« und SS-Totenköpfe (die Paradox auch entfernt hat) erstreckt. »Von der Rechtsprechung wurden weitere Symbole als verfassungswidrige Kennzeichen eingestuft«, erklärt Sebastian Schwidessen, »dazu gehören Portraits von Adolf Hitler.« Es gebe jedoch kein generelles Verbot, den Diktator in Spielen darzustellen, im frei erhältlichen DLC Hunt the Grey Wolf zu Sniper Elite 3 taucht er sogar als Endgegner auf. Entscheidend sei vielmehr, ob die Darstellung Symbolcharakter habe. Vermutlich deshalb hat

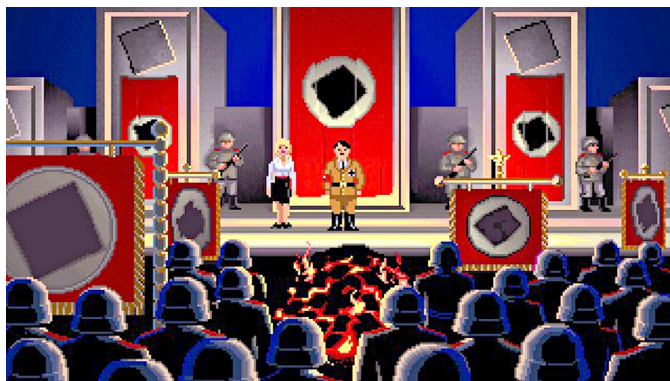
Paradox die im Heldenstil gemalten Portraits von Hitler, Joseph Goebbels und Rudolf Heß geschwärzt – auch wenn sie nicht direkt verboten sind. »Es kommt auf den Einzelfall an. Beispielsweise wurde auch schon gerichtlich entschieden, dass ein Portrait von Rudolf Heß nicht strafbar ist«, ergänzt Schwidessen. Digitalisierte Ansprachen wiederum wurden entfernt, weil sie als strafbare Volksverhetzung eingestuft werden könnten. Wohl gemerkt: könnten, nicht müssen. »Verständlicherweise haben Unternehmen aber kein Interesse daran, das maximal Mögliche auszuloten, bis der Versuch letztlich schiefgeht.« Dass Paradox die digitale Version von Hearts of Iron 3 nicht zensiert hatte, dürfte laut Schwidessen daran liegen, dass man dazugelernt hat: »Die Gesetzeslage hat sich nicht geändert. Internationale Firmen sind aber nicht immer sofort damit vertraut.«



Bei Wolfenstein entfiel sogar das Wort »Nazi«.



Portraits von Hitler und anderen Nazigrößen wurden im deutschen Hearts of Iron 4 geschwärzt.



In Indiana Jones 3 wurden die Hakenkreuze einfach übermalt.



Im DLC Hunt the Grey Wolf zu Sniper Elite 3 soll man Hitler erschießen.

Strafrechtlich relevant

Diesmal ist Paradox also vorsichtig, und zwar aus gutem Grund. Denn anders als bei Sleeping Dogs ginge es bei Hearts of Iron 4 nicht um eine Indizierung, die lediglich Werbung und den Verkauf an Minderjährige untersagt. Zur Erinnerung: Auch die indizierte internationale Version von Sleeping Dogs ist mit einem Geolock versehen, was der Publisher Square Enix damit begründet, dass Steam keine Alterskontrollen durchführt. Also müsse man sicherstellen, dass das Spiel nicht in die Hände von Minderjährigen gelange. Nun klingen »Alterskontrollen« zwar simpel, bei rund 8,6 Millionen deutschen Steam-Konten wäre das jedoch ein bürokratischer Aufwand, den Valve offensichtlich scheut. Es läuft ja auch ohne.

Und selbst das würde bei Hearts of Iron 4 nichts nützen. Verfassungsfeindliche Symbole fallen schließlich nicht unter das Jugendschutz-, sondern unter das Strafrecht. Und auch ausländische Unternehmen müssen sich an die deutschen Gesetze halten, wenn sie ihre Produkte hierzulande verkaufen wollen. Bleibt die Gretchenfrage: Warum sind Hakenkreuze & Co. in Filmen erlaubt, in Spielen aber nicht? Nun, §86a StGB gestattet verfassungsfeindliche Symbole in Kunst, Forschung und Lehre. Oft wird daraus geschlossen, dass deutsche Gerichte festgelegt hätten, Spiele seien keine Kunst. Laut Sebastian Schwidessen ist das nicht richtig: »Zwar hat die Rechtsprechung schon früh entschieden, dass Filme als Kunst gelten, diese Entscheidung fiel aber in einem anderen Zusammenhang und hatte mit verfassungsfeindlichen Kennzeichen nichts zu tun. Zu Computerspielen existiert keine Entscheidung, in der ein Gericht zum Ergebnis gekommen ist, sie seien keine Kunst.« Im Gegenteil sei der Kunstcharakter von Spielen schon gerichtlich anerkannt worden, etwa vom Verwaltungsgericht Köln bei der Anfechtung der Indizierung von Medal of Honor.

Spiele sind Kunst (vielleicht)

Der Irrglaube, dass Spiele rechtlich gesehen keine Kunst seien, beruht auf einer 18 Jahre alten Entscheidung: Im Jahr 1998 urteilte das Oberlandesgericht Frankfurt, dass Wolfenstein 3D den Tatbestand von §86a StGB erfüllt. »Heutzutage wird das Urteil in seiner Pauschalität von Juristen fast einhellig abge-

lehnt und gilt als veraltet«, erklärt Sebastian Schwidessen. Mit dem Kunstbegriff setzten sich die Richter damals nicht mal auseinander. Es stimme allerdings auch nicht, dass sie Spiele pauschal als Kinderspielzeug abgestempelt hätten: »Das Gericht vertrat die Auffassung, dass Computerspiele für Kinder und Jugendliche besonders attraktiv sind und die Verwendung von NS-Kennzeichen in Spielen zu einem Gewöhnungseffekt führen könnte. Zur Begründung zitierte das Gericht eine Entscheidung des BGH, der die Verwendung von Hakenkreuzen auf Modellflugzeugen untersagt hatte. Das Zitat bezog sich allerdings nur auf den Gewöhnungseffekt im Allgemeinen und bedeutete nicht, dass Videospiele per se als Kinderspielzeug gelten.« Das höchste Berliner Zivilgericht entschied jüngst sogar bei der Frage, ob sich die Werbung für ein Online-Fantasyspiel automatisch an Kinder richtet, dass dem nicht so sei – weil Spiele häufiger von Erwachsenen gespielt würden.

Gemeinsam für den Kunstbegriff

Damit sich am Verbot verfassungsfeindlicher Symbole etwas ändern könnte, bedürfte es laut Sebastian Schwidessen einer Entscheidung, die den Kunstcharakter von Spielen im Rahmen von §86a ausdrücklich bestätigt. Die Sorge der Publisher vor drohenden Imageschäden, wenn diese ihr »Recht auf Hakenkreuze« einklagen, teilt Schwidessen dabei nicht: »Letztendlich ginge es in erster Linie gar nicht um verfassungswidrige Kennzeichen, sondern um die Frage der Kunstqualität und Sozialadäquanz von Spielen und damit um ein anderes und viel wichtigeres Thema.« Im Gegenteil könne der Ruf der Firma sogar davon profitieren: »Viele Spieler und damit potenzielle Kunden sind gut informiert und begrüßen es, wenn sich Unternehmen dafür einsetzen, die unbearbeitete Version eines Spiels auf den Markt zu bringen.« Auch finanziell sei ein solches Verfahren keine unüberwindbare Hürde: »Selbst ein durch alle Instanzen gehendes Verfahren dürfte im Vergleich zu den Kosten, die der Industrie in den letzten Jahren aufgrund der Problematik entstanden sind, verhältnismäßig gering sein. Man denke nur an die Kosten für die häufig aufwändige Anpassung der deutschen Version. Viele Kunden reagieren auf Geolocks und

angepasste Versionen zudem mit Unmut. Vom Rückruf ganzer Auflagen, weil bei der Anpassung ein paar Symbole übersehen wurden, ganz zu schweigen.« Vom Wegfall dieser Kostenfaktoren würde im Endeffekt die gesamte deutsche Spielebranche profitieren, deshalb solle sich die Branche auch gesammelt dafür einsetzen: »Ein gemeinsames Vorgehen würde sich anbieten, um die Ressourcen zu bündeln.«

Geolock vs. EU

Bis dahin müssen sich die Publisher aber schützen, etwa per Geolock. Laut Sebastian Schwidessen verstößt dies auch nicht gegen EU-Recht: »Zwar untersucht die EU-Kommission Geoblocking im Rahmen ihrer Strategie für den digitalen Binnenmarkt mit dem Ziel, den ungerechtfertigten Einsatz in der EU zu unterbinden, dabei geht es jedoch vornehmlich um E-Commerce und urheberrechtliche Fragestellungen.« Also beispielsweise, wenn ein Onlinehändler ein Geolock einsetzt, um ein Produkt in Spanien teurer anbieten zu können als in Polen. Das bezieht sich jedoch nur auf physische Waren, etwa Blu-rays, CDs und DVDs: »Download-Anbieter von digitalen Inhalten wie Spielen oder Filmen sind zunächst nicht betroffen.« Außerdem sieht die Gesetzesinitiative ausdrücklich vor, dass Geolocks erlaubt bleiben, wenn nationale Gesetze den Einsatz gebieten – und zu den anerkannten nationalen Gesetzen zählt laut Schwidessen auch das deutsche Jugendschutzrecht. Das heißt: Auch indizierte Spiele dürfen in Deutschland per Geolock gesperrt werden, falls ein Store keine Alterskontrolle durchführt. Und selbst dann wären strafrechtlich relevante Inhalte wie verfassungsfeindliche Symbole immer noch tabu. Zumindest, bis die Spieleindustrie den überfälligen Schritt geht und sich dafür einsetzt, dass Spiele gerichtlich als Kunst anerkannt werden. ★



Sebastian Schwidessen, LL.M. ist Rechtsanwalt im Bereich IT- und Medienrecht bei der internationalen Wirtschaftskanzlei Baker & McKenzie. Er berät nationale und internationale Mandanten aus der Entertainment- und IT-Branche.

Stellaris

WAHRHAFT PARADOX

GameStar
für Umfang

Genre: **Strategiespiel** Publisher: **Paradox Interactive** Entwickler: **Paradox Development Studios** Termin: **9.5.2016**
 Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)**



Vor dem Bodenangriff müssen wir Planeten erst sturmreif bomben. Die Invasion läuft dann im schmucklosen Textfenster (links).

Schließlich gibt's zahllose Portraits, Flaggen sowie Vor- und Nachteile wie »abstoßend« (erschwert die Diplomatie) oder »anpassungsfähig« (Kolonisten sind glücklicher). Danach wähle ich einen Heimatweltyp à la »arktisch« sowie eine Reisemethode: komplett freie, aber lahme Warpflüge? Schnelle Hyperraumsprünge, aber nur entlang fester Routen? Oder den rasanten Wurmloch-Teleport, der jedoch den Bau von Portalstationen voraussetzt? Eine Sonderrolle spielen die Ethiken, die Wesenszüge meines Volkes. Will ich militaristische oder pazifistische Untertanen, spirituelle oder materialistische, fremdenfeindliche oder -liebende? All das bringt Vorteile, wobei mir der Materialismus (mehr Forschungspunkte) etwas zu stark vorkommt. Außerdem bestimmen meine Ethiken, welche Regierungsformen ich wählen kann, sowie das Verhalten der KI-Völker. Die Kombination aus militaristisch und spiritualistisch kann beispielsweise zu aggressiven Religionsfanatikern führen. Was wieder-

Warum uns Stellaris im Test immer wieder ärgert – und wir das 4X-Strategiespiel dennoch nächtelang spielen.

Von Michael Graf

Das Beste an Stellaris sind die Bugs. Also nicht die Programmfehler, die es auch gibt, sondern »meine« Bugs. So heißt nämlich mein Käfervolk, das von seiner Heimatwelt »Bluescreen« im »Betatest«-System aufbricht, um sein »Pre-Release Empire« auf die Galaxis auszuweiten. Klingt albern? Stimmt. Doch das 4X-Strategiespiel lebt nun mal davon, dass man sich mit dem eigenen Volk identifiziert wie mit dem Helden eines Rollenspiels. Dass man Planeten und Sonnensysteme passende Namen gibt, egal, ob man eine alberne Käfertruppe spielt, eine kriegerische Katzenrasse oder ein Volk von Schwabbelpilzen. Stellaris lebt von den »Kopfgeschichten«, von

Fantasie. Wer bei einer Bodeninvasion nur kleine Icons blinken sieht – bitte, kann ich nachvollziehen. Aber ich sehe da Schlachten zwischen meinen selbst gezüchteten Xenomorph-Aliens und erfindlichen Kampfrobotern! Wer das nicht kann oder möchte, fällt schon mal ein Stück weit aus der Zielgruppe. Und dann wäre da ja noch das verschachtelte Interface. Der häufige Leerlauf. Und vor allem die Unberechenbarkeit – zugleich eine der Stärken von Stellaris, keine Partie verläuft wie die letzte. Andererseits stoßen Spieler, die Pech haben, oft an Frustrationen. Es ist speziell, dieses Stellaris. Und ich kann gar nicht mehr damit aufhören.

Gottesfürchtige Pinguine

Am Beginn von Stellaris steht der Bau des eigenen Volkes, und ja, das ist Ehrensache.

Die Performance-Probleme

In großen Galaxien (mit bis zu 1.000 Sonnensystemen) und späten Spielphasen, wenn riesige Imperien und Flotten aufeinanderstoßen, kommt die Stellaris-Engine massiv ins Schwitzen, ständige Ruckler und teils sekundenlange Hänger sind die Folge. Und zwar selbst auf den schnellsten Rechnern. Kurz nach dem Release ist immerhin der Hotfix 1.0.1 erschienen, der die Probleme lindert. Ganz verschwunden sind sie aber noch nicht, deshalb ziehen wir einen Punkt von der Gesamtwertung ab.

Von unseren Wissenschaftlern beobachtete Eingeborene haben eine Art XCOM-Truppe gegründet.

Collonia's Homestead: Anti-Alien-Eingreiftruppe



Offensichtlich als Reaktion auf unsere Operationen auf ihrer primitiven Heimatwelt haben viele der Sejhail-Nationalstaaten auf Collonia's Homestead ihre Streitereien vorübergehend beiseite gelegt, um eine supranationale Militärorganisation zu bilden.

Den lokalen Medien zufolge wurde diese Eingreiftruppe mit der Verteidigung ihres Planets vor 'feindlichen Aktivitäten einer unbekannten Alien-Macht gegen die gesamte Sejhail-Spezies' betraut.

Beunruhigend.



Von der anderen Seite der Galaxis breitet sich ein Alien-Schwarm aus – eine der Endgame-Katastrophen.





Bei den Raumschlachten zieht Stellaris alle Effektregister, hier kommen allerdings selbst schnelle Rechner ins Stottern.

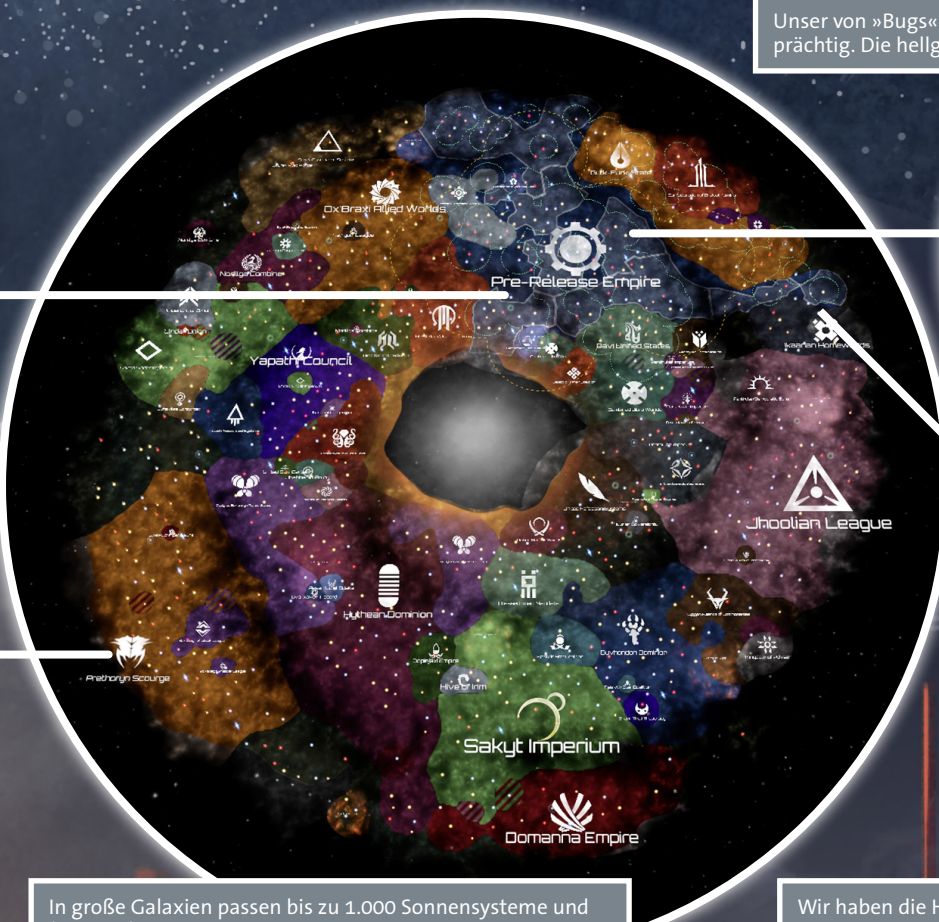
Das unberechenbare Gleiche

Okay, setzen wir die Rollenspielbrille mal ab und betrachten die nackte Mechanik. Das Spiel verläuft in pausierbarer Echtzeit und beginnt stets gleich: Ich schicke Forschungsschiffe aus, scanne Planeten nach Ressourcen und Anomalien (lösen nett erzählte Mi-

ni-Quests aus, die sich allerdings rasch wiederholen), errichte Kolonien auf bewohnbaren Welten und Minen sowie Forschungsstationen auf unbewohnbaren; ich erweitere mein Territorium und treffe früher oder später auf Nachbarn. Diese Erkundungsphase ist einerseits enorm spannend: Wie mit Kinder-Augen entdecke ich die galaktischen Geheimnisse. Andererseits kann es früh zu Hürden kommen. Auf Kolonialwelten beispielsweise sind häufig Geländefelder blo-

ckiert, durch Gletscher, Vulkane, & Co. Um die zu säubern, also ihre Rohstoffe zugänglich zu machen, muss ich erst die zugehörige Technologie erforschen. Und wenn ich Pech habe, bekomme ich die erst viel später. Denn das nächste Forschungsziel in jeder Kategorie (Physik, Soziales, Ingenieurwesen) wähle ich stets aus einer Handvoll Alternativen, die ausgewürfelt werden. Gut, sie hängen auch von den zuvor erforschten Fortschritten und den Fähigkeiten des zuge-

Unser von »Bugs« bewohntes »Pre-Release Empire« entwickelt sich prächtig. Die hellgrauen Flächen sind von der KI verwaltete Sektoren.



In große Galaxien passen bis zu 1.000 Sonnensysteme und (anfangs) 39 KI-Völker, hinzu kommen gefallene Imperien und Eingeborene. Genug Raum zum Erobern also.



Wir haben die Heimatwelt eines gefallenen Imperiums erobert – ein harter Kampf, für eine große Endgame-Flotte aber kein echtes Hindernis.



Der Völker-Editor ist wichtig, hier legen wir die Fähigkeiten und Ethiken unseres Volkes fest.

teilten Forschers ab. Denn wie Gouverneure, Admirale und Bodentruppen-Generäle sind die Weißkittel rekrutierbare Charakterköpfe mit individuellen Fähigkeiten. Wer Pech hat, bekommt dennoch lange nicht, was er gerade dringend braucht. Das kann nerven. Es kann aber auch eine Herausforderung sein. Und es trägt eben dazu bei, dass die Partien sehr unterschiedlich verlaufen, selbst mit demselben Volk und trotz des an sich gleichförmigen Spielablaufs.

Krieg und Frieden

Was mich vor allem vor den Monitor fesselt ist das Midgame. Nach der Erkundungsphase zum Beginn wird die Politik wichtiger, nach innen wie nach außen. Völker, die sich

bedroht fühlen, bilden Allianzen, was mich dazu zwingt, mir durch gute Beziehungen meinerseits Verbündete »heranzuzüchten«. Der Handel beschränkt sich dabei auf diplomatische Tauschgeschäfte, ein Handelssystem à la Europa Universalis 4 fehlt noch. Damit sie einer gemeinsamen Kriegserklärung zustimmen, muss ich meinen Kumpen dann Pfründe zuschustern, vor dem ersten Schuss wollen die Eroberungsziele festgezurret werden. Anschließend sammle ich durch siegreiche Gefechte und besetzte Planeten Kriegspunkte, um meine Forderungen durchzusetzen. Lästige Abstimmungen kann ich durch Gründung einer Föderation vermeiden, deren aktueller Präsident (am besten ich!) den Kurs bestimmt. Blöd nur: Der Vorsitz rotiert alle paar Jahre.

Auch das Kampfsystem gewinnt dann an Tiefe. Waffentypen sind unterschiedlich effektiv gegen Rümpfe und Schilde, ich kann meine Schiffe via Editor so ausrüsten, dass sie die gegnerischen kontern. Unbedingt nötig ist das jedoch nicht. Denn während die KI bei der Bündnissuche konsequent vorgeht, agiert sie im Krieg oft wirr. Da stoßen Kernwelten durch, um Raumstationen zu sprengen, ziehen sich dann aber wieder zurück, obwohl sie weiterplündern könnten. Außerdem schaffen es die Widersacher

Der Multiplayer-Modus

Stellaris bietet einen Multiplayer-Modus für bis zu 32 Spieler – theoretisch sogar für mehr, hier raten die Entwickler allerdings ab. Teilnehmer können auch einfach mitten in der Partie einsteigen und ein bisher von der KI geführtes Imperium übernehmen. Testen konnten wir den Multiplayer-Modus bisher nur im kleinen Rahmen, unsere Testpartie mit zwei Spielern lief stabil. Übrigens konnten wir auch problemlos ein Singleplayer-Savegame laden und darin zu zweit weiterspielen – coole Sache.

selten, Planeten zu erobern. Selbst jene, die ich ihnen gerade weggenommen und schutzlos zurückgelassen habe. Weil ich später häufig gegen Allianzen antrete, arten Kriege dennoch in Stress aus. Denn ich kämpfe meist an mehreren Fronten gleichzeitig, und hin und wieder gelingt es den Feinden eben doch, mich schmerzhaft zu treffen. Es muss übrigens nicht immer gewaltsames Erobern sein: Ich kann besiegte Konkurrenzreiche auch unversehrt lassen und als Vasallen unterwerfen. Das ermöglicht später ein friedliches Annektieren, das aber (je nach Größe) ewig dauern kann.

Wir sind das Volk!

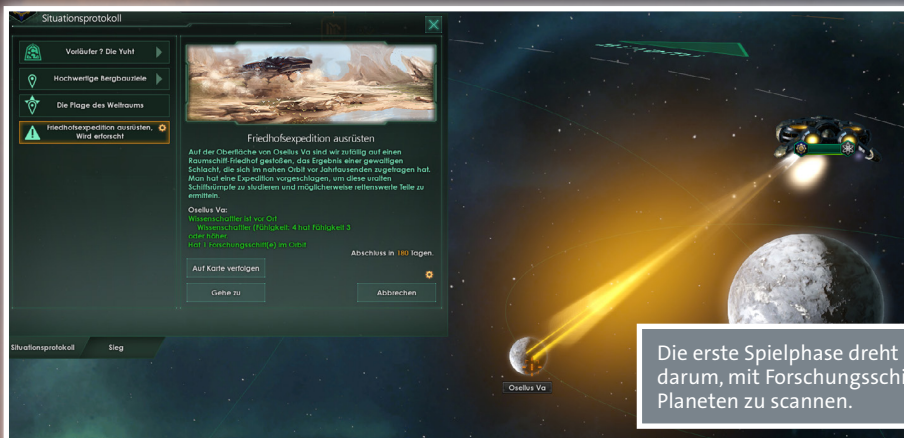
Auch wenn Stellaris einiges fehlt, was ich aus anderen Weltraumspielen kenne (Spione und Superwaffen wie Todessterne sollen in DLCs folgen) – das Bevölkerungssystem sucht seinesgleichen. Jede Bürgereinheit wird individuell simuliert und hat bestimmte Vorlieben, die ihre Zufriedenheit und damit die Produktion der zugewiesenen Gelandefelder beeinflussen. Natürlich hat auch jede Rasse eigene Eigenschaften. Manche Aliens erobere ich nur, weil sie andere Planetentypen besiedeln können. Was noch nicht richtig funktioniert, ist die Ethik-Wanderung: Bürger ferner Randwelten sollten eigentlich andere Werte entwickeln als unsere Kernplaneten, tendieren momentan aber eher zur langweiligen Neutralität. Unzufriedene Bewohner fordern dafür gerne mal Unabhängigkeit und sammeln mit der Zeit immer mehr Unterstützer. Die kann ich besänftigen, indem ich beispielsweise ihre #Lügenpresse unterdrücke. Doch das kos-



Reiner Hauser
@HauserRj_



Stellaris ist längst nicht perfekt. Nach einer wunderbaren Entdeckungsphase flaut das Spiel ab und wird streckenweise mühsam. Als langjähriger Paradox-Anhänger merke ich, wie die klugen Ansätze mit ihren kleinen Zahnradchen noch nicht so perfekt ineinandergreifen, wie ich das von Paradox gewohnt bin. Doch der Vergleich mit einem Europa Universalis 4 oder Crusader Kings 2 ist ohnehin unfair. Schließlich sind die über die Jahre gewachsen, waren zum Release ebenfalls alles andere als perfekt und hatten direkte Vorgänger, an denen sie sich orientieren konnten. Für mich ist das 4X-Strategiespiel trotz seiner Schwächen einer der Titel des Jahres. Denn es geht neue Wege und ist allein deswegen jeden Cent wert. Wenn ein Spiel Mut beweist und mir eine frische Spielerfahrung liefert, dann verzeihe ich ihm gerne jene Fehler, die die Konkurrenz gar nicht erst macht, weil sie sich auf Bewährtem ausruht.



Die erste Spielphase dreht sich darum, mit Forschungsschiffen Planeten zu scannen.



Michael Graf
@Gru_Lich



Stellaris bannt mich bis spät in die Nacht vor den Rechner. Ich will stets wissen, welche Ereignisse mich als nächstes erwarten, ob sich das Zeitfenster für den Krieg ergibt, ob die Rebellen aus Sektor XY die Füße stillhalten. Und allem Leerlauf zum Trotz erlebe ich selbst nach über 40 Stunden noch Neues – etwa das XCOM-Ereignis auf einem Primitivplaneten. Klar, das sind nur Textfenster. In meiner Fantasie werden aber sie zu coolen Geschichten voller Motive, die ich aus anderen Science-Fiction-Universen kenne. Und davon will ich dann so lange anderen Leuten erzählen, bis die davonlaufen oder selbst mit Stellaris anfangen.

Dass Stellaris keineswegs ausgereift ist, dass es Bugs (nein, nicht mein Volk) gibt, ein unkomfortables Interface und drückende Wartephase – all das darf man nicht vergessen. Ich persönlich hatte im Test dennoch einen Heidenspaß. Und freue mich darauf, wie Paradox Stellaris in den nächsten Monaten und Jahren ausbauen wird (Todessterne! Spionage!). Bei Europa Universalis 4 hat das ja auch prima geklappt.

tet Einflusspunkte, die ich sammle, indem ich Nachbarn zu Rivalen erkläre, was wiederum die Außenpolitik erschwert – herrje! Alternativ warte ich, bis die Revoluzzer zu den Waffen greifen und schlage ihren Aufstand gewaltsam nieder. Mitten im Krieg kann das aber ... ungelegen kommen.

Die Galaxis, das sind die anderen

In den Weiten des Alls gibt's zudem nicht nur »normale« Konkurrenten, die wie ich klein anfangen, auch gefallene Imperien – uralte Völker, die wertvolle Welten bewohnen, aber nicht mehr expandieren. Ihren Zorn sollte ich dennoch nicht auf mich ziehen, sie führen mächtige Flotten ins Feld.

Weil unsere KI-Nachbarn Allianzen bilden, kämpfen wir in späteren Kriegen meist an mehreren Fronten gleichzeitig.

Ungefährlicher, aber nicht weniger Spaßig sind Eingeborene, die ich auf manchen Planeten aufstöbern und manipulieren kann. Beispielsweise lasse ich sie beobachten, um Forschungspunkte zu sammeln. Oder ich infiltriere sie, um sie zu annectieren. Oder ich »erleuchte« die Primitivlinge, um sie in die galaktische Gemeinschaft einzugliedern. Natürlich als mein Vasallenvolk. Dabei gibt's eigene Mini-Ereignisse: Wenn ich den Ureinwohnern zu aggressiv auf den Pelz rücke, um mehr Forschung abzustauben, kann es passieren, dass sie eine Art XCOM-Abwehrtruppe gründen. Andererseits entdecke ich vielleicht einen genialen Wissenschaftler, den ich entführen kann.

Warten, ärgern, warten

All das klingt erst mal bunt, ereignisreich und cool. Aber eines sei nochmals klar gesagt: Außer den effektvollen Raumschlachten inszeniert Stellaris fast nicht. Es sperrt seine Ereignisse in trockene Textfenster, die in der deutschen Version – wie das ganze Spiel – miserabel übersetzt sind. Und dann dieses Interface! Obwohl Tutorials die wichtigsten Funktionen erklären, dauert es ewig, bis ich mich im Wust aus Menüs und Karteireitern zurechtfinde. Außerdem fehlen viele Komfortfunktionen, allen voran Karten-Anzeigemodi für Allianzen. Wer mit wem verbündet oder verfeindet ist, muss ich umständlich im Diplomatiemenü nachschlagen – da bietet selbst Europa Universalis 4 mehr Übersicht. Und Bugs gibt's ebenfalls (auch abseits meiner Schützlinge). Beispielsweise werden manche Quests unlösbar, nachdem ich mit anderen Völkern Sternkarten getauscht haben. Dann wieder platziert Stellaris Missionsziele in gefallenen Imperien, wo ich nicht rankomme.

Und ja, Stellaris hat Leerlauf. Ich verbringe sehr viel Zeit damit, einfach zu warten. Bis ich genügend Rohstoffe gesammelt habe, bis ein Waffenstillstand ausgelaufen, ein Vasall integriert oder ein Planet sturmreif bombardiert ist. In späteren Spielphasen kann Stellaris zäh werden. Immerhin bleibt mir viel Mikromanagement erspart, weil ich die meisten Kolonien zwangsläufig der KI überlassen muss. Selbst kontrollie-

ren darf ich nämlich nur eine Handvoll Welten, standardmäßig fünf, für alle weiteren gibt's Rohstoffabzüge. Also lege ich Sektoren fest, die von Computergouverneuren verwaltet werden und sich aufs Sammeln der befohlenen Ressourcen konzentrieren. Seit dem Patch 1.1 funktioniert das gut, weil Paradox die Sektor-KI repariert hat. Die war vorher zwar auch keine Katastrophe, errichtete aber nicht immer die idealen Gebäude.

Doch das Imperium läuft dank der KI-Unterstützung eben einfach vor sich hin. Zumindest, bis die große Katastrophe kommt: In der Spätphase einer Partie erwartet mich ein Aufstand der Roboter, eine Invasion dimensionsreisender Aliens oder – falls niemand die KI- oder Warpsprung-Technologien erforscht hat, die diese Krisen auslösen – der Einfall eines Schwarms aus einer anderen Galaxis. Letzterer sucht auch meine Partie heim, freundlicherweise vom anderen Ende der Galaxis aus, sodass ich Zeit habe, mich vorzubereiten. Vor allem habe ich damit im Endgame nochmals ein Ziel, auf das ich hinarbeiten kann: Den Schleimbeutel in den Allerwertesten zu treten. Und wieder eine Kopfgeschichte mehr. ★

STELLARIS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Quad 9400 / Athlon II X4 640
Geforce GTX 460 / Radeon HD 5770
4 GB RAM, 4 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i3-2100 / Phenom II X4 850
Geforce GTX 560 / Radeon HD 6850
8 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION

☑ detaillierte Schiffe ☑ hervorragende Musik ☑ effektvolle Schlachten
☐ triste Galaxiekarte ☐ dumpe Kampfsounds

SPIELEDISIGN

☑ komplexes Bevölkerungssystem ☑ spannende Innen- und Außenpolitik ☑ vielschichtiges Kampfsystem ☑ drei sehr unterschiedliche Spielphasen
☐ KI im Krieg meist wirr

BALANCE

☑ viele unterschiedliche Spielweisen möglich ☑ grundsätzlich alle Waffen und Bauwerke nützlich ☑ Tutorial-Tipps ☑ arg verschachteltes Interface
☐ Zufallselemente können frustrieren

ATMOSPHERE / STORY

☑ riesiger Fundus an Science-Fiction-Motiven ☑ Zufallsereignisse lockern Kampagne auf ☑ Mini-Quests und galaktische Krisen
☐ dröge Inszenierung ☐ schlechte deutsche Übersetzung

UMFANG

☑ gigantische Galaxien ☑ bis zu 40 KI-Gegner pro Galaxis ☑ gefallene Imperien und primitive Völker ☑ Multiplayer für bis zu 32 Spieler
☑ zahlreiche Technologien, Waffen und Optionen

ABWERTUNG

Vor allem in großen Galaxien kommt es im späteren Spielverlauf zu Lags und Hängern, die der Hotfix 1.0.1 aber schon deutlich gelindert hat – zumindest im Vergleich zur ersten Testversion.

FAZIT

Stellaris ist keineswegs ausgereift und teils zäh, steckt aber voller cooler Science-Fiction-Geschichten – wenn man sich darauf einlässt.



Doom

HÖLLISCHER SPASS



Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **id Software, Certain Affinity** Termin: **13.5.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **13 Stunden** Preis: **55 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video



Die drei haben uns in einem recht engen Areal gestellt. Wir sollten vielleicht mal eine stärkere Waffe wählen.

Doom verbeugt sich augenzwinkernd vor der eigenen Vergangenheit. Aber wie spielt sich der Spagat zwischen den 90ern und 2016?

Von Petra Schmitz und Johannes Rohe

Einige Zeit vor dem Release von Doom: Wir fragen beim Publisher Bethesda nach, wann wir mit Testmustern rechnen können. Die deutsche Niederlassung antwortet, dass es vorab nichts geben wird. Bethesdas offizielles Statement lautet später: »Doom ist ein großes Spiel, das aus einer Einzelspielerkampagne, einem Online-Multiplayer-Modus und SnapMap besteht. Alle drei Elemente sind wichtige Bestandteile des vollständigen Doom-Erlebnisses, die dafür vorgesehen sind, als Teil des kompletten Pakets erlebt zu werden. Da sowohl SnapMap als

auch der Multiplayer-Modus eine Serververbindung benötigen, die erst zum Launch zur Verfügung steht, werden die Testmuster erst am Launch-Tag eintreffen.«

Wir seufzen. Es gibt zwei Möglichkeiten: Entweder die meinen das tatsächlich ernst, oder das Spiel ist so schlecht, dass der Publisher in der kritischen Verkaufsphase kurz nach Veröffentlichung keinen Test online sehen will. Während wir Doom installieren, sind wir also gleichermaßen neugierig wie skeptisch, denn logisch lässt sich nicht erklären, warum man die Singleplayer-Kampagne nicht vorab testen können sollte.

Als wir Doom schließlich spielen, lachen wir über unsere (und Bethesdas vermeintliche) Bedenken. Okay, der Multiplayer haut uns nicht aus den Schuhen (dazu mehr im Kasten zwei Seiten weiter), aber der Singleplayer-Part ist eine einzige Freude. Die Shooter-Spezialisten von id Software ha-

ben mehr als saubere Arbeit abgeliefert. Sie haben die alten Doods aus den 90ern erfolgreich ins Jahr 2016 übertragen.

Humor auf dem Mars

Nur wenige Minuten ins Spiel hinein müssen wir bereits kichern. Als sich einer der Marsforscher bei uns über ein Display vorstellen will, reißt unser Marine das Kommunikationspanel aus der Verankerung und schmeißt es in die Ecke. Auf eine ausladende Laberei hat wohl selbst der Doom-Held keine Lust, immerhin wissen wir seit gefühlten Äonen, worauf es hinauslaufen wird. Denn ja, die grobe Handlung deckt sich bis auf einen Punkt mit der, die wir schon aus allen Vorgängern kennen: Forscher auf dem Mars fummeln mit der Höllenspfote rum und lassen Dämonen los. Wir sollen es wieder richten.

In den folgenden Stunden gibt's zwar immer mal wieder kleine Handlungshäppchen



Heiko Klinge
@HeikosKlinge



Der Klinge spielt einen Shooter? Ja, und er hat sogar richtig viel Spaß dabei! Doom bringt nämlich etwas zurück, das ich persönlich bei allen anderen Genrevertretern in den letzten Jahren vermisst habe – selbst bei den ähnlich oldschooligen Wolfenstein. Nämlich die Abstraktion. Doom will weder eine glaubwürdige Welt inszenieren, noch die Dramatik eines Militäreinsatzes vermitteln, geschweige denn eine tiefgründige Geschichte erzählen.

Es will einfach nur ein möglichst kurzweiliges und actionreiches Spiel sein und ordnet diesem Ziel kompromisslos alles unter. Und genau deshalb habe ich so viel Spaß damit. Wenn ich mitten in eine Horde Dämonen hüpfte und die Kettensäge schwingte, dann fesselt mich die pure Spielmechanik. Zugegeben: Nach 30 bis 60 Minuten wird es mir dann doch ein wenig repetitiv, aber Doom ist für mich ohnehin kein Spiel für durchzockte Nächte, sondern eins fürs kurzweilige Abreagieren. Genau so etwas habe ich mal wieder gebraucht!

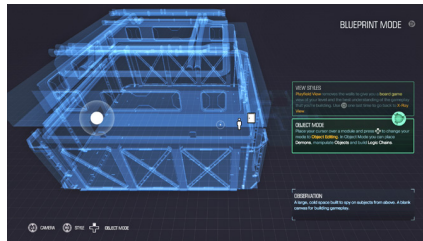
und auch mal den einen oder anderen einordnenden Monolog (unser Marine bleibt stumm) von Dr. Samuel Hayden, dessen Gegenspielerin Dr. Olivia Pierce oder der KI Vega. Wer aber nicht zuhört und stattdessen den Kaffee auffüllt oder aufs Klo geht, versäumt auch nicht sonderlich viel.

Freudig Wiedersehen

In den ersten Sekunden des Spiels müssen auch schon die ersten Monster dran glauben, Doom macht nicht lange mit Intro-Kram rum. Aber immerhin nimmt es sich die Zeit, fast schon ikonische Inhalte entsprechend zu ze-

Der SnapMap-Editor

- Starker und (zumindest oberflächlich) leicht und eingängig zu bedienender Editor. Mit wenigen Klicks ist eine einfache Map erstellt.
- Tolle spielerische Einführung: mehrere Tutorials und SnapMap-Puzzles, die wir nur lösen können, wenn wir die Editorfunktionen verinnerlicht haben.
- Ermöglicht komplexe Einzelspieler-, Koop- und Multiplayer-Level. Für den Multiplayer sind auch andere Spielmodi möglich, z. B. Capture the Flag.
- Beliebte und besonders gute Levels werden ausgewählt und prominent vorgestellt. Mit wenigen Klicks können wir Maps laden und spielen.



lebrieren. Ein besonderer Moment: Wie unser Held seine typische Rüstung überstreift. Ähnlich verfährt das Spiel, wenn wir neue und zugleich altbekannte Waffen finden. Die Nostalgie und die teilweise auch ironische Verbeugung vor den alten Spielen machen einen Großteil der Faszination des neuen Doom aus. Das bedeutet allerdings im Umkehrschluss nicht, dass man mit dem Spiel keinen Spaß haben kann, wenn man die Originale nicht kennt. Wer sich nicht über das erneute Treffen des Doom-Marines mit seiner Kettensäge freut, der freut sich eben nur darüber, was er mit dem zweckentfremdeten Handwerkszeug anstellen kann. Alte Witzfrage am Rande: Wofür genau benötigt man auf dem Mars eigentlich eine Kettensäge?

Mars macht mobil

Wie gesagt, Doom macht nicht lange mit Exposition rum. Bald schon zersprätzen wir in schicker id-Tech-6-Grafik und zu treibender Metal-Musik die ersten Zombies und Imps, später werden die Gegner immer größer, gefährlicher und zahlreicher – analog zu un-

seren immer besser werdenden Waffen. Das Spiel bedient sich bei zahlreichen Auseinandersetzungen des nicht sonderlich einfallsreichen, aber extrem spannungsfördernden Arenprinzips: Wir betreten ein Areal, alle Ausgänge riegeln ab und werden erst wieder geöffnet, wenn wir den letzten Hellknight oder Mancubus erledigt haben. Anders als beispielsweise im extrem abstrakten Serious Sam wird das immerhin durch die nette Damenstimme der Forschungsstation legitimiert, indem sie unsere Arbeit lapidar goutiert: »Dämonenpräsenz eliminiert, Abriegelung aufgehoben.«

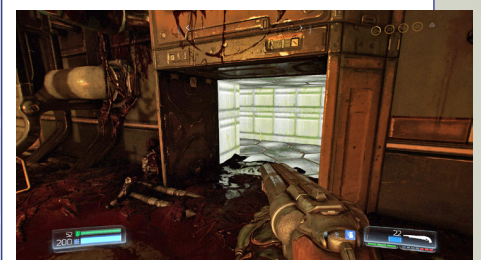
Die Arenen, aber vor allem auch die schiere Menge und Agilität vieler Gegnertypen zwingen uns zu ständiger Bewegung. Wer in den letzten Jahren nur Stellungskämpfe in Deckungs-Shootern ausgefochten hat, der wird sich vielleicht zu Beginn etwas schwer dabei tun, wie ein irres Kaninchen durch die Gegend zu springen, um Angriffen auszuweichen oder um mit der Shotgun in Wirkungsnahe zu kommen.

Die alten Doom-Maps

Im neuen Doom stecken 13 Karten aus den alten Teilen. Um sie zu finden, muss man zunächst einen unscheinbaren Hebel in den Levels ausmachen. Sobald daran gezogen wird, öffnet sich der Zugang zu den Klassik-Maps. In der Kampagne selbst bekommen wir nur einen kleinen Vorgeschmack auf die jeweilige Map, die kompletten alten Areale lassen sich nach Freischaltung über das Hauptmenü ansteuern.



Wenn wir die Monster schon angeschossen haben, verändert sich ihr Aussehen entsprechend. Dieser Hellknight ist bereits ein bisschen matschig.



Wer aber einmal wie ein Flummi durch Revenants, Imps und Zombies gehüpft und am Schluss als Sieger aus dem Kampf hervorgegangen ist, der weiß, was den großen Reiz des Spiels ausmacht: das Tempo und die Bewegung. Wo wir in Doom 3 jeden Schritt in die Dunkelheit geplant haben, geht's im neuen wieder wie bei den ersten beiden Serienteilen um die Beherrschung des Chaos. Das ist zu Beginn schon intensiv, sobald wir aber unsere Raketenschuhe eingesackt haben und sich später auch noch Sprungpads und Miniportale addieren, wird es zu einer irre übertriebenen Splatter-Achterbahnfahrt.

Kein Selbstzweck

Dass Doom kein Kindergeburtstag ist, steckt schon im Namen. Ohne ordentliche Gore-Effekte wäre das Spiel nicht komplett. Die sogenannten Glory Kills setzen dem bisher aus der Serie bekannten Splatter aber die Blutwurstkrone auf. Sobald wir einen Gegner unter eine bestimmte Gesundheitsschwelle geschossen haben, wird er in ein blaues beziehungsweise goldenes Leuchten gehüllt. Dies signalisiert uns, dass wir ihn mit bloßen Händen zerlegen können. Ein Nahkampfangriff reicht dann, um eine Kill-Animation auszulösen, die je nach unserer Position zum Gegner variiert. Das sieht



Die gute alte Kettensäge! Mit ihr können wir (fast) jeden Gegner zerlegen. Kleine Monster verbrauchen wenig Benzin, große benötigen mehr Brennstoff.

spektakulär aus und ist obendrein oft ein Lebensretter: Monster, die wir mit einem Glory Kill erledigen, spucken mehr Gesundheitspunkte und Munition aus – im Vergleich zu denen, die wir einfach nur umschroten. Die Entscheidung »gleich töten oder lieber den Glory Kill wagen« wird zu unserem ständigen Begleiter. Wer will, kann übrigens die optischen Hilfestellungen (das

Leuchten) für die Glory Kills deaktivieren und sich voll auf seine Intuition verlassen.

Für Sammler

Die zu Beginn optisch leicht aufdringlichen und zum Teil an sinnbefreit erscheinenden Positionen schwebenden neongrünen Rüstungen oder in Ecken stehenden Gesundheits- und Munitionspakete lassen sich hin-

Der Multiplayer-Modus

In sechs Spielmodi geht es in Doom zur Sache. Team-Deathmatch, Seelenerte, Freeze Tag, Clan Tag, Vorherrschaft und Kriegspfad haben eine auffällige Gemeinsamkeit: Wir treten stets in zwei Teams gegeneinander an. Ausgerechnet auf das klassische Deathmatch verzichtet id – schade! Ansonsten kommen die Spielvarianten ohne große Überraschungen daher.

Ich packe meinen Koffer

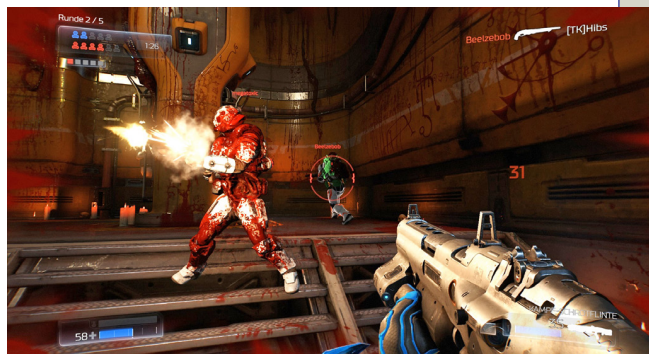
Um die Gegner zu zerlegen, stehen uns zehn Knarren- sowie diverse Granatentypen und Superwaffen zur Verfügung, die wir größtenteils schon aus dem Singleplayer kennen. Die größte Änderung gegenüber 1993 besteht darin, wie wir an unsere Wummen kommen. Statt sie auf der Karte einzusammeln, stecken wir unserem Doom-Marine die Waffen schon vor der Partie in die Hand. In einem Loadout-Menü wählen wir – ähnlich wie in Call of Duty – zwei Hauptwaffen und eine Granate.

Zu Beginn unserer Multiplayer-Karriere sind die Waffenauswahl und die Anzahl der Loadout-Slots noch begrenzt, schon nach wenigen Partien haben wir aber alle Inhalte freigeschaltet. Danach werden wir nur noch durch neue Rüstungsteile oder Farbmuster für unseren Marine belohnt, kosmetischer Schnickschnack also. Im Match wählen wir vor jedem Neueinstieg eins der

maximal acht vorbereiteten Ausrüstungspakete. Die Loadouts haben massiven Einfluss auf das Spielgefühl. Im Unterschied zu vielen anderen Arena-Shootern wie Quake Live haben wir immer unsere Lieblingswaffe zur Hand und können gezielt auf Spielsituationen und Map reagieren. Wir haben allerdings das Gefühl, dass gute Scharfschützen einen handfesten Vorteil genießen. Sie haben ihre mächtigen Distanzwaffen (Vortex Rifle, Static Cannon, Burst Rifle) immer dabei und tragen außerdem eine zweite Knarre für kurze Distanzen bei sich. Abseits der starken Sniper Rifles ist die Waffenbalance ordentlich. Einzig das schwächliche Sturmgewehr hat derzeit keine echte Existenzberechtigung.

Da wachsen uns Hörner

Obwohl wir keine Waffen sammeln müssen, ist es wichtig, das Layout der neun gut designeten Maps zu verinnerlichen und die Spawn-Locations der mächtigen Pick-ups auswendig zu lernen. Neben Lebensenergie- und Rüstungs-Boosts gibt es Spezialwaffen (BFG9000, Kettensäge oder Gauss Gewehr) mit sehr begrenzter Munition.



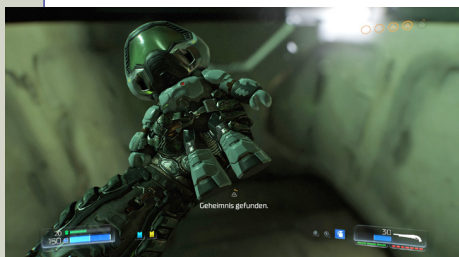
Nach Treffern tragen die Spielermodelle blutige Wunden davon.

Spielentscheidend ist aber vor allem das Dämonen-Pick-up, das uns für begrenzte Zeit in eines von vier mächtigen Monstern verwandelt. Alle vier sind extrem mächtig und lassen Kills auf unser Konto regnen. Aber die Monster sind nicht unverwundbar – jedes hat Schwachstellen (beim Revenant zum Beispiel das Jetpack).

Im Grunde genommen haben wir kaum etwas am Multiplayer-Modus von Doom auszusetzen. Maps und Spielmechaniken sind handwerklich gut gemacht. Andererseits fehlt es den Mehrspielerpartien aber an echten Highlights und auf Dauer auch an Abwechslung – auch weil es keinerlei spaßige Mutatoren (Stichwort: Instagib) gibt. Ein echter Kaufgrund ist der Multiplayermodus von Doom also nicht, eine nette Ergänzung der hervorragenden Einzelspielerkampagne aber allemal.

Das Leveldesign

Im Laufe der Singleplayer-Kampagne sind wir sowohl auf dem Mars als auch in der Hölle unterwegs. Das Coole an den Maps: Wer will, rennt einfach vom Anfang zum Ende. Wer sich allerdings Zeit fürs Erkunden nimmt, wird viele nützliche Extras finden.



gegen nicht deaktivieren. Doom sieht nur auf den ersten Blick wie ein Spiel aus, das sich in seinem Handlungskontext ernst nimmt. Die Entwickler hätten die Rüstungsteile natürlich auch in Metallgrau halten und in Schränken oder an Leichen deponieren können, um die Optik homogener zu gestalten,



Petra Schmitz
@Flausensieb

Es ist immer ein gutes Zeichen, wenn sich im Büro einige Zeit lang nur über ein einziges Spiel unterhalten wird. »Hast du dieses Easter Egg schon gefunden?« oder »Nach wie vielen Versuchen hast du den letzten Bosskampf gepackt?« oder »Das Beste am Spiel ist ja ...«. Ich weiß ziemlich genau, was für mich das Beste an Doom ist. Seine Kompromisslosigkeit. Wenn ich mich nicht sehenden Auges in die Kämpfe stürze, verliere ich. Und wenn ich mich in die Kämpfe stürze, erlebe ich einen Shooter-Flow, der aktuell seinesgleichen sucht. Ich kann verstehen, wenn einige Menschen Doom als langweilig und repetitiv empfinden, der alte Shooter-Komplettlösungswitz »Töte alle Gegner und renne bis zum Ende des Levels« lässt sich hier nämlich problemlos anwenden. Für mich stellt das Spiel aber eine wundervolle Mischung aus Kurzweil (Schießereien) und Erkundung (Sammelkram) dar. Dass sich Doom selbst dabei oft so gar nicht ernst nimmt, ist für mich die Kirsche auf der Sahne.



Herausforderungen wie Multikills mit nur einem Schuss aus der doppelläufigen Schrotflinte schalten besondere Waffenskills frei.

ten, aber der Darstellungsspagat ist volle Absicht: Zum einen ist es eine grafische Verbeugung vor früher, zum anderen würde eine realitätsnähere Darstellung und Unterbringung von Helferlein wie Rüstungs- oder Gesundheitspaketen dem Spielfluss entgegenwirken. Doom setzt entgegen seiner Optik auf die Tugenden der alten Spiele.

Diese simple Wahrheit findet sich überall im Spiel wieder, unter anderem auch im verflixt komplexen Leveldesign und dem damit verbundenen Such-und-finde-Kram. Und damit meinen wir nicht nur die Schlüsselkarten, ohne die es die meiste Zeit nicht weitergeht. Wir können kleine Püppchen entdecken, wir finden Zugänge zu alten Klassik-Maps aus dem ersten und zweiten Doom, wir finden Mega-Health-Bobbels, die unsere Gesundheit und unsere Rüstung aufs Maximum anheben, wir finden sogenannte Argent-Zellen, die unsere Standardwerte dauerhaft verbessern, spezielle Drohnen ermöglichen uns, Waffenmodifikationen freizuschalten. Runenprüfungen (kleine Extralevels mit teils knackigen Aufgaben) statten uns mit Perks aus, die etwa dazu führen, dass mit Glory Kills erledigte Gegner auch Rüstung fallen lassen.

Ein wahrer Albtraum

Die richtige Herausforderung wartet übrigens hinter dem ersten Durchgang. Sobald wir Doom einmal beendet haben, werden die beiden Schwierigkeitsgrade Albtraum und Ultra-Albtraum freigeschaltet. Albtraum ist einfach nur verflixt schwierig, weil schon wenige Treffer zu unserem Ableben führen. In Ultra-Albtraum werden die gleichen Schadensmengen ausgeteilt – wer stirbt, fängt allerdings wieder ganz von vorne an. Und speichern lässt sich nicht. Wer Doom auf Ultra-Albtraum erleben will, muss sich also auf eine lange Sitzung vorbereiten. Und spätestens wenn man die Albtraum-Schwierigkeitsgrade angehen will, sollte man sich gut mit Upgrades und Perks wappnen. Einfach

durchlaufen und alles am Wegesrand ignorieren, ist keine wirkliche eine Option – auch wenn ganz harte Speedrunner uns in ein paar Wochen wahrscheinlich Lügen strafen werden. Weil die meisten Spieler aber keine harten Speedrunner sind, empfehlen wir, die Levels genau zu erkunden. Schon allein deswegen, weil man sich auf keinen Fall den in einer Ecke liegenden toten Dhovakiin entgehen lassen sollte. ★

DOOM

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5-2400 / AMD FX-8320
Geforce GTX 670 / Radeon HD 7970
8 GB RAM, 55 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7-3770 / AMD FX-8350
Geforce GTX 970 / Radeon R9 290
8 GB RAM, 55 GB Festplatte

PRÄSENTATION

butterweiche Animationen + gelungene Waffeneffekte
fetziger Soundtrack + gute Sprecher sowie Waffen- und Monstersounds + teils matschige Texturen

SPIELEDISIGN

einwandfreies Waffenhandling + schnelles und forderndes Gunplay + viele Upgrade- und Anpassungsmöglichkeiten + herrlich vertracktes Leveldesign + fast nur bekannte Gegnertypen

BALANCE

fünf Schwierigkeitsgrade + stetig steigender Anspruch
unkomplizierter Spieleinstieg + gelungene (schriftliche) Tutorials + Glory Kills als Medipacks

ATMOSPHÄRE / STORY

unkomplizierte Daueraction + Spiel nimmt sich oft nicht ernst
lustige Details und Zitate + angenehm düster + Handlung für Storyfetischisten extrem dünn

UMFANG

teils riesige Levels + viele versteckte Sammelgegenstände
netter Multiplayer-Modus + eingängiger SnapMap-Editor
alte Doom-Maps

FAZIT

Doom ist eine gelungene Hommage an alte Zeiten in modernem Gewand. Für Fans von schnellen Shootern gibt's derzeit nichts Besseres.

86

Die Geschichte der Fußballspiele

HAND UND FUSS

Der beste Fußball wird mit der Hand gespielt – am Gamepad natürlich! Rechtzeitig zur Europameisterschaft stürmen wir durch die bewegte Geschichte des virtuellen Rasenschachs. Von Benedikt Plass-Fleßenkämper und Michael Graf

Der Ball ist eckig und das Spiel dauert fünf Minuten. Zumindest in der Frühzeit der Fußballsimulationen, die gar nicht so lange zurückliegt. Als 1960 die erste Fußball-Europameisterschaft – damals noch »Europapokal der Nationen« genannt – ausgetragen wird, sind Simulationen wie FIFA oder Pro Evolution Soccer nämlich noch unvorstellbar. Zwar hat der Physiker William Higinbotham schon 1958 mit Tennis for Two das erste Videospiel überhaupt und zugleich das Sportspiel-Genre erschaffen. Doch erst 1972 tritt eine Sportumsetzung mit Schwarzweiß-Grafik zum Spielhallen-Siegeszug an und rückt das Medium ins popkulturelle Bewusstsein: Pong. Das Atari-Frühwerk ist eher Tennis als Fußballspiel, aber dennoch der erste Schritt in Richtung Bildschirmkick. Zwei Spieler duellieren sich, indem sie »Schläger« (sprich: Striche) lenken und versuchen, einen hin- und herprallenden »Ball« (sprich:

Punkt) am Rivalen vorbei zu schlagen. Schnell fluten Hersteller den Markt mit Pong-Klonen für den Heimgebrauch, die teils einen Auswahlknopf »Fußball« integriert haben. Einziger Unterschied zum Original: Es gibt vier statt zwei Schläger, jede Seite hat neben dem »Torwart« zusätzlich einen »Mittelfeldspieler«. In japanischen Spielhallen steht sogar schon 1973 das vom späteren Space-Invaders-Erfinder Tomohiro Nishikado entwickelte Soccer – ein Münzschlucker, der das Vierer-Pong-Prinzip auf einen grünen Pixelrasen verpflanzt. Der Anpfiff für ein neues Genre.

Mit Pongs Erben auf Torjagd

Es dauert allerdings sechs weitere Jahre, bis 1979 das erste »echte« Fußballspiel erscheint: NASL Soccer für Mattels Intellivision-Konsole. Wo heute für FIFA & Co. Stars wie Lionel Messi per Motion-Capturing aufgenommen und ihre Bewegungen auf mal

mehr, mal weniger originalgetreue Polygonpuppen übertragen werden, ist damals ein ruckelnder Pixelhaufen das Maß der Dinge. Statt elf Balltretern pro Team laufen sogar nur sieben (mehr packt die Hardware nicht) auf dem hässlichen Grün auf, dazu piept kruder Sound aus den Boxen. Nach einem Torerfolg erschallt penetrantes Rauschen, das ein tosendes Publikum simulieren soll. Aber hey, es ist Fußball! Nun kann man selber kicken, ohne Grasflecken im Trikot, ohne Regen und Knochenbrüche! Für die Rasenschachfreunde der Videospiel-Steinzeit ist NASL Soccer ein Fest. Dass der Controller der Intellivision wie eine Mischung aus Garagentoröffner und vorsintflutlichem Handy geformt ist, und sich NASL Soccer entsprechend ungelenk spielt – egal! Blöd nur, dass man einen Mitspieler zur Hand, pardon, zum Fuße haben muss; NASL Soccer funktioniert nur zu zweit, KI-Gegner gibt es noch nicht.



Quelle: Konsolenkost.net

Verschiedene Hersteller veröffentlichten Pong-Heimsysteme mit entsprechendem »Fußball«-Auswahlknopf (oben). An den echten Ballsport erinnerte Soccer Pong (unten) allerdings nur mit viel Fantasie.

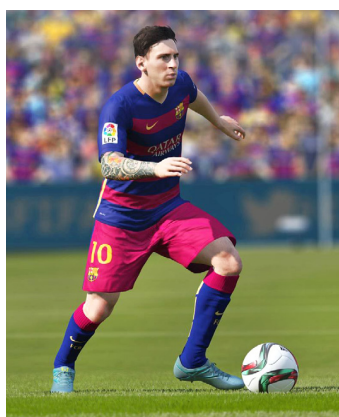




Im EM-Modus von Pro Evolution Soccer 2016 sind von 24 Teams nur 15 lizenziert. Dafür liefert Konami den Modus gratis nach – EA hat einst EA- und WM-Spiele zum Vollpreis veröffentlicht.



Für moderne Fußball-Simulationen werden die Bewegungen echter Ballkünstler per Motion Capture ins Spiel übertragen, hier Barcelonas Lionel Messi bei den Aufnahmen für FIFA 16.

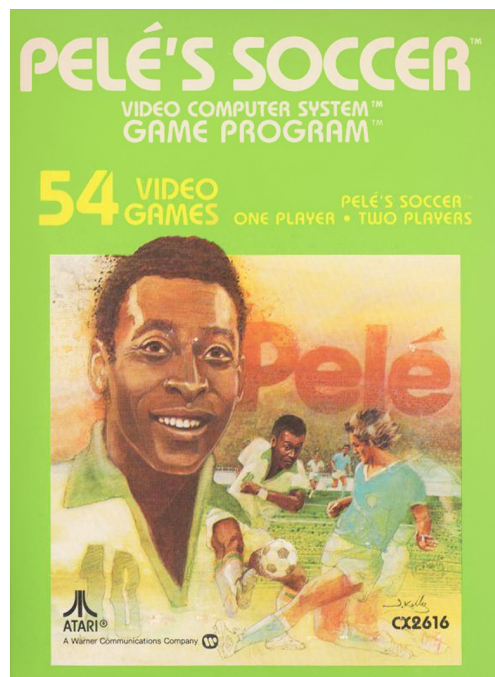


Nachdem der simulierte Fußball erst einmal losgerollt ist, veröffentlichen in der Folgezeit viele Hersteller Heimkonsolentitel rund um die populäre Sportart – allerdings mit mageren Resultaten. Von komplexen Mechaniken oder Realismus kann beim Hybridprogramm Hockey!/Soccer! für die Exotenkonsole Magnavox Odyssey 2 (1979) oder den Atari-Spielen Pelé's Soccer (1980) und RealSports Soccer (1982) noch keine Rede sein. Diese Fußballspiel-Pioniere eint ihr Pixel-Look und eher schwerfälliger Spielablauf. Sie heute zu betrachten, ist ein bisschen so, wie einem

Kreisligakick beizuwohnen: Die Spieler sehen seltsam aus und rennen blindwütig an – aber auch das hat seinen Charme.

Die 80er-Jahre: Es wird realistischer

Erst das von Andrew Spencer für den C64 entwickelte International Soccer (1983) verhilft dem virtuellen Fußball zum Aufstieg in die nächsthöhere Liga. Ob im Match gegen den Computer – neun Schwierigkeitsstufen stehen zur Wahl – oder einem Duell gegen einen Mitspieler. Erstmals umweht ein Fußballspiel ein Hauch von Realismus. Zwar



Schon 1980 zierten Stars die Verpackungen von Fußballspielen: In Pelé's Soccer für den Atari VCS 2600 drehte sich alles um die brasilianische Stürmerlegende.

basiert der C64-Kick auf stark vereinfachten Regeln und verzichtet etwa auf Abseits, Fouls, Verlängerung oder Elfmeterschießen, außerdem gibt's nur sechs Feldspieler plus Torwart. Daraus destilliert International Soccer jedoch viel Raffinesse, etwa dank der für damalige Verhältnisse spielstarken Computergegner: Die kicken Flachpässe sowie Flanken und versuchen, Verteidigern auszuweichen. Trotz der an sich flotten Joystick-Action kommt so eine Prise Rasenschach ins Spiel, Laufwege und Passlücken wollen vorausgeahnt werden. In seinem Test fürs Magazin Happy Computer jubelt Kollege Heinrich Lenhardt damals: »Dank vieler Feinheiten ist kein Match wie das andere. Das Entwickeln von Strategien und Tricks ist neben Schnelligkeit der Schlüssel zum Sieg.« Da man nie das gesamte Spielfeld, sondern nur den Abschnitt sieht, in dem sich der Ball gerade



Soccer (1973)

Taitos Pong-Klong vom Space Invaders-Schöpfer Tomohiro Nishikado zählt zu den ganz frühen Arcade-Fußballspielen. Mehr ist damals technisch einfach noch nicht drin.

NASL Soccer (1979)

Klobige Pixel-Strichmännchen und Pieps-Sound: Das für die Mattel-Konsole Intellivision veröffentlichte Fußballspiel ist einer der ersten Bildschirmkicks fürs Wohnzimmer.



International Soccer (1983)

Andrew Spencers C64-Hit vereinfacht das Regelwerk, ist dafür aber erstklassig spielbar und bietet schon satte neun Schwierigkeitsgrade. Ein wichtiger Schritt fürs Genre.

Tehkan World Cup (1985)

Der Arcade-Hit lockt Spielhallenbesucher Mitte der 80er mit intuitiver Zwei-Knopf-Steuerung und übersichtlicher Vogelperspektive. Offizielle Lizenzen sucht man aber vergeblich.



befindet, erinnere das Geschehen »an eine Sportschau-Übertragung«. Angesichts der eckigen Optik fällt es heute schwer, diese Begeisterung nachzuvollziehen. Trotzdem: Für 1983 ist International Soccer eine reife Leistung, die an den Brotkasten fesselt.

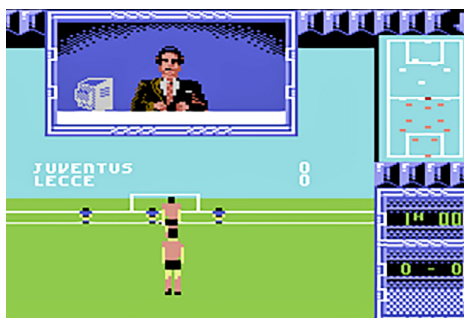
Nach dieser Initialzündung folgen Mitte der 80er weitere gelungene Experimente: In der Spielhalle stimmt Tehkan World Cup (1985) auch ohne offizielle Teamlizenzen spaßig auf die WM 1986 in Mexiko ein, und Konami veröffentlicht in Japan sein erstes Fußballspiel. Konami's Soccer (1985) für den MSX-Computer hat mit der späteren Simulationsreihe Pro Evolution Soccer noch wenig gemeinsam, aber immerhin weist das Pixelmonster schon eine rudimentäre Ballphysik auf. Beispielsweise lässt der Torwart das Leder abprallen, und Hoppelpässe kann man per Grätsche abfangen. Spectrum-Besitzer wiederum dürfen ein Jahr früher die La-Ola-Welle kreisen lassen: Das später für C64, Amstrad CPC und BBC Micro umgesetzte Match Day avanciert zum besten Spectrum-Kick, weil es sich viel von International Soccer abschaut, schicke Sprite-Balltreter einwechselt und Duelle gegen einen Mitspieler oder Computergegner offeriert. Der entscheidende Unterschied zum Vorbild: Diesmal sind Feinheiten wie Eckbälle und Einwürfe, Pfostenschüsse und Verlängerung mit drin. Das sieht schon fast wie Fußball aus!

Anstoß zur virtuellen WM

Ein erster Lizenz-»Meilenstein« ist schließlich World Cup Carnival, das parallel zur WM 1986 erscheint. Während die Spectrum-Fassung nach heutigen Maßstäben unerträglich Pixelbrei liefert, machen die Versionen für Amstrad CPC, C64 und C16 optisch durchaus einiges her. Insbesondere die C64-Variante glänzt mit ausmodellierten Fußballspielern – die allerdings allesamt identisch aussehen, die für diese Zeit typischen knappen Hörschen tragen und als »Gesicht« lediglich über zwei Pixelaugen verfügen. Was wir heute unter einer vollständigen Lizenzierung verstehen, sucht man in World Cup Carnival



Virtueller Fußball-Spaß anno 1984: Match Day für den Sinclair ZX Spectrum.



Exot von 1991: I Play 3D Soccer für Amiga, Atari ST und C64 war eines der ersten 3D-Fußballspiele. Man steuerte einen einzelnen Kicker aus der Verfolgerperspektive, aber bei mickriger Sichtweite.

freilich vergeblich: Die schlechteste Version auf dem Spectrum hat zwar alle WM-Nationen an Bord, davon sind aber nur acht spielbar, der Rest muss als Gegner herhalten. In den anderen Fassungen nehmen gar nur zehn Mannschaften an der WM teil. Spielernamen, Nationalhymnen, Bandenwerbung oder Zuschauergesänge? Fehlanzeige. Warum es dennoch als offizielles WM-Produkt beworben wird? Der Box liegen ein Poster, ein Turnierspielplan und ein Logo-Aufnäher bei. Für Fußball-Fanatiker geht ohnehin ein Traum in Erfüllung: Selbst um Ruhm und Ehre zu kämpfen und am Ende wie Argentinien's Maradona den berühmten FIFA-Pokal in die Höhe zu recken, das ist 1986 schon eine tolle Sache. Und wenn es dann auf dem Bildschirm nicht so aussieht wie in der Wirk-



Lizenzschrott: Italy 1990, U.S. Golds Spiel zur Fußball-WM 1990, enttäuschte seinerzeit Besitzer von Heimcomputern wie Amiga, C64 oder Atari ST.



Gescheitertes Experiment: Nach zwei Spielen beendigte EA den auf Action getrimmten FIFA-Ableger Bundesliga Stars.

lichkeit, dann übernimmt eben – wie bei so vielen 80er-Jahre-Videospielen – die eigene Fantasie, was die Entwickler mangels Rechenleistung noch nicht leisten können.

Fußball statt Krieg!

Nach dem passablen Gary Lineker's Superstar Soccer von 1987 (Amstrad CPC, C64, ZX Spectrum), in dem man sich als Trainer und Spieler in Personalunion versuchen darf, erscheinen 1988 gleich zwei famose C64-Fußballspiele. Zum einen Emlyn Hughes International Soccer von Audiogenic Software, das wiederum einen britischen Spieler auf die Verpackung druckt. Es erinnert nicht von ungefähr an den Klassiker International Soccer, wird ebenfalls aus der Seitenansicht gespielt und beinhaltet so ziemlich alle da-



World Cup Carnival (1986)

Das erste offizielle WM-Spiel – auch wenn viele Nationalteams fehlen. Auf dem C64 durchaus passable Fußball-Unterhaltung, die sich spielerisch stark an International Soccer orientiert.

Emlyn Hughes International Soccer (1988)

Der Fußballtitel hat schon alle wichtigen Regeln an Bord und gefällt auf C64, Amiga und Atari ST dank guter Technik und starkem Gameplay.



Microprose Soccer (1988)

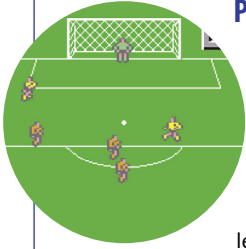
Das erste Fußballspiel vom Simulationsspezialisten Microprose bietet auf dem C64 toll spielbare Partien aus der Vogelperspektive – und rasanten Hallenfußball.

Kick Off (1989)

An dem vom Briten Dino Dini entwickelten, superschnellen Action-Fußball aus der Vogelperspektive kommt kein Amiga- und ST-Besitzer vorbei.



Fußball verrückt: 5 Kuriose Bildschirmskicks



Peter Shilton's Handball Maradona (1986)

Diego Maradona holt 1986 mit Argentinien den WM-Titel. Denkwürdig jedoch: Seine »Hand Gottes« im Viertelfinale gegen England – Maradona stups den Ball mit den Fingerspitzen über Keeper Peter Shilton. Der wiederum ist Titelheld eines skurrilen Fußballspiels für C64, Amstrad CPC sowie ZX Spectrum, das auf den legendären Handtref-fer anspielt. Im Spiel kontrolliert man einzig den Keeper und muss die – per Fuß vorgetragenen – Angriffe des Computers abwehren.

Nintendo World Cup (1990)

Technos Japan, die Erfinder der Prügelspiel-Serie Double Dragon, liefern eine spaßige Leder-Keilerei für NES und Game Boy. Auf dem etwas klein geratenen Spielfeld kämpfen je sechs nacktenlose Kleiderschränke um den WM-Pott. Das Besondere: In der Regel entscheiden die eingebauten »Supershots« über Sieg und Niederlage, die entweder in Form von bestimmten Schrittfolgen oder via ideal getimtem Fallrückzieher ausgeführt werden können und je nach Nation unterschiedliche Effekte auslösen. Auf dem NES kicken per Four-Score-Adapter sogar bis zu vier Spieler.



Libero Grande (1997)

Namcos innovativer Versuch, einen anderen Weg einzuschlagen, indem man das ständige Wechseln zwischen den zehn Feldspielern beendet und die Steuerung auf einen Kicker reduziert. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, sich gut zu positionieren, ohne dabei alle Kraftreserven aufzubrauchen. Nach der Arcade-Version erscheint ein Jahr später eine um einen Karrieremodus ergänzte PlayStation-Portierung. Namcos Ansatz ist originell und spaßig, obwohl Spielbarkeit und Intelligenz der Mitspieler teils zu wünschen übriglassen. Heute bieten FIFA und PES ähnliche Spielvarianten.



SEGA Soccer Slam (2002)

Die verrückte Konsolen-Bolzerei ist nach der Dreamcast-Pleite einer der ersten Sega-Titel, der nicht auf einer hauseigenen Konsole erscheint. Hier treten keine Nationen an, doch Klischees werden reihenweise bedient. So laufen im »Team Subzero« unter anderem ein britischer Hooligan, eine deutsche Raverin und ein russischer Soldat gemeinsam auf. Jede Mannschaft und jeder Akteur zeigt während der blitzschnellen Partien Stärken und Schwächen. Nach einer Reihe von gelungenen Aktionen können fast unhaltbare Superschüsse ausgeführt werden.



Rocket League (2015)

Das Sportspiel ist der größte Sommerhit der letzten Jahre. Die futuristisch-spaßige Fußball-Variante lässt sich am besten als Hybrid aus dem Fun-Racer Trackmania und EAs Spaß-Kick FIFA Street beschreiben: Hier geht man mit Autos auf Torjagd! Aufmachung, Steuerung und Ballphysik sind tadellos, und das hohe Tempo lässt dem Spieler kaum Zeit zum Verschnaufen. Vor allem im Multiplayermodus ist Rocket League reinster Suchtstoff, man kann kaum noch aufhören. Klasse auch: Entwickler Psyonix veröffentlicht regelmäßig DLCs mit Autos sowie Modi wie Eishockey und Basketball.



mals relevanten Regeln. Und während viele Seitensicht-Simulationen die Anzahl der Feldkicker aus Übersichtsgründen auf fünf oder sechs reduzieren, kicken bei Emlyn Hughes komplette Elferteams, schön aufgeteilt in Abwehr, Mittelfeld und Sturm. Auch sonst spielt es sich für die damalige Zeit bemerkenswert realistisch. So bleiben Spieler auf Joystickbefehl nicht mehr abrupt stehen, sondern müssen erst mal bremsen. Außerdem kann man stets in bis zu fünf (!) Rich-

tungen passen, dazu gibt's Tricks wie Seitwärts-Dribblings oder Schulterstöße. Da auch Technik und Optionsvielfalt (einstellbare Trikotfarben!) sowie Spielbarkeit stimmen, ist der Titel bei Genrefans begehrt.

Nun ist es eine Binsenweisheit, dass Fußball im Nachkriegseuropa gerne als Ersatz für bewaffnete Konflikte betrachtet wird – wobei manch Kicker wohl lieber gegen einen Leopard-2-Panzer antreten würde als gegen einen Treterkönig wie Pepe. Der Leopard 2

hört wenigstens auf, wenn man am Boden liegt. Jedenfalls beherzigt 1992 auch Microprose das Motto »Fußball statt Krieg«, der eigentlich für Kriegssimulationen bekannte Publisher veröffentlicht das von Sensible Software (Wizball) entwickelte Microprose Soccer. Und der C64-Titel schlägt ein wie ein Cristiano-Ronaldo-Freistoß, dem Spielmagazin Power Play zufolge ist er »ein Muss für jeden C64-Besitzer, der ein gutes Fußballspiel schätzt«. Das liegt einerseits an der



Kick Off 2 (1990)

Der Nachfolger ist noch besser – unter anderem dank neuer Steuerungskniffe und zahlreicher Optionen. Nach Dinis Weggang geht die Serie allerdings den Bach runter.

Konami Hyper Soccer (1992)

Das nur in Europa veröffentlichte NES-Spiel ist kein Meisterstück, ebnet aber den Weg für die späteren PES-Erfolge. Ungewöhnlich: Es gibt keinerlei Bildschirmanzeigen.



Super Soccer (1992)

Der Europa-Launch-Titel fürs SNES verzaubert mit flüssiger 3D-Grafik, superber Spielbarkeit und der richtigen Mischung aus Realismus und Action. Vor allem im Koop ein Riesenspaß.

Sensible Soccer (1992)

Nach Kick Off der nächste Hit mit Vogelkamera und Ein-Button-Steuerung: Spielbarkeit und Präsentation sind noch besser als beim Konkurrenten.





Fun-Fußball: EAs im Jahr 2005 eingeführt FIFA-Street-Serie brachte es bisher auf vier Teile.

genialen Spielbarkeit, die eine präzise Kontrolle der aus der Vogelperspektive (!) dargestellten Kicker erlaubt und in spektakulären Toren und Bananenflanken im Sekundentakt resultiert. Zum anderen an den zahlreichen Spielvarianten und Mannschaften: Ob Liga-Modus, Weltmeisterschaft oder sogar Hallenfußball, ob Duelle bei Sonnenschein, Regen oder Gewitter, hier kommen Solisten wie Mehrspieler-Liebhaber voll auf ihre Kosten.

Kick Off für die goer

Den liefert 1989 auf den 16-Bitern dafür ein anderes Fußballspiel: Kick Off setzt wie Microprose Soccer auf Draufsicht, unterscheidet sich spielerisch aber stark vom Konkurrenten. Das Spieltempo ist irre hoch; alles ist auf torreiche Partien ausgelegt. Zudem setzt das Spiel Realismus-Maßstäbe: Gelbe und rote Karten, Verletzungen und Taktiken gehören nach Kick Off zum guten Ton im Genre, außerdem schwankt erstmals die Form der Spieler und damit ihre Leistung. Die größte Besonderheit: Der Ball »klebt« nicht starr am Fuß der Spieler, sondern muss geschickt über den Rasen gedribbelt werden. Nimmt man die Pille mit gedrücktem Feuerknopf an, kann man sie direkt weiterpassen. Das kommt bei Amiga- und ST-Besitzern hervorragend an, was Publisher Anco zur Zusatz-Disk Extra Time veranlasst. Die

bringt neben neuen Taktiken und Spielertalenten auch Schiris mit unterschiedlichem Verhalten und Platzarten wie Kunstrasen. Über den C64-Port decken wir indes lieber das Trikot des Schweigens, sie ist ein größeres Desaster als das Champions-League-Finale 1999 aus Sicht des FC Bayern.

1990 schiebt Anco ein ausgezeichnetes Spinoff zu Kick Off nach, welches das Arcade-Gebolze in eine Trainer-Simulation mit ausgereiftem Management-Part verwandelt: Player Manager ist dank vier Ligen, zahlreicher Spielerstatistiken und Taktikoptionen für viele Stunden Unterhaltung gut. Wahlweise fiebert man passiv mit oder greift selbst zum Joystick, um sein Team tatkräftig zu unterstützen. Ebenfalls noch 1990 kommt Kick Off 2 auf den Markt – für Fans die bis heute beste Version der Reihe. Zumindest in den Fassungen für Amiga und Atari ST, die den übrigen Umsetzungen technisch wie spielerisch weit überlegen sind. Entwickler Dino Dini übernimmt das Erfolgsrezept des Erstlings, peppt das Ganze aber mit zahlreichen Neuerungen und Detailverbesserungen auf. So hat die Steuerung nun einige neue Finessen in petto – allen voran der »After Touch«: Nach dem Schuss kann man dem Ball einen Drall nach rechts oder links geben, um Bananenflanken zu schlagen oder spektakuläre Freistoßstore zu schießen. Ferner darf man

zahlreiche Parameter bestimmen, die eine Partie stark beeinflussen – darunter den Schwierigkeitsgrad innerhalb einer Liga-saison, Rasenbeschaffenheit, Windstärke, Spieltempo oder Schiedsrichter-Launen. Wer will, steuert nun wie in Player Manager – dessen Daten übernommen werden können – nur noch einen einzigen Spieler und speichert seine schönsten Tore per Action-Replay-Funktion auf Diskette.

Von Kick Off 2 bekommt Anco offenbar nicht genug: Das Unternehmen wirft nacheinander vier Erweiterungsdisketten mit sinnvollen bis überflüssigen Ergänzungen auf den Markt. Außerdem freuen sich Konsolenbesitzer mit Super Kick Off über ihre eigene Kick-Off-2-Variante, und sogar der Game Boy wird bedacht. Das Mastermind Dino Dini verlässt Anco nach Kick Off 2 jedoch Richtung Virgin Games und erschafft dort weitere Fußballlegenden: Goal! (1993) – beziehungsweise Dino Dini's Soccer für das Mega Drive (1994) – ist für viele das wahre Kick Off 3 und findet erneut viele Fans. Die Lizenz verbleibt bei Anco und wird mit dem miesen Kick Off 3 (1994) dem großen Namen nicht gerecht. Die Marke wird bis 2002 in zahlreichen weiteren Spielen ausgeschlachtet, kann aber zu keiner Zeit an alte Serienerfolge anknüpfen.

Sehr vernünftiger Fußball

Dino Dini verdingt sich in den Folgejahren unter anderem als Projektchef beim von Z-Axis entwickelten Three Lions, dem offiziellen Spiel der englischen Nationalelf, zieht sich 2005 jedoch aus der Spieleindustrie zurück. Dieses Jahr feiert der britische Entwickler mit Kick Off Revival für PS4 und PS Vita sein Comeback, damals löst er vor allem eines aus: eine wahre Fußballspieleflut. Zwar müssen Bildschirmssportler auch herbe Enttäuschungen wie den WM-Lizenzflop Italy 1990 von U.S. Gold hinnehmen, bekommen dafür aber großartige Titel wie Super Soccer für das Super Nintendo spendiert (1992). Ebenfalls 1992 meldet sich Sensible Software mit einem neuen Fußballspiel zurück: Sensible Soccer wird für jedes System umge-

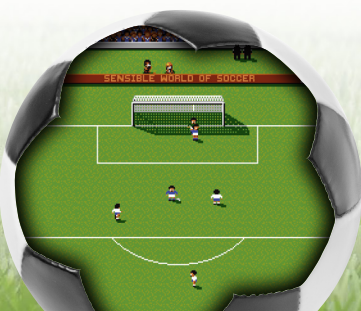


FIFA International Soccer (1993)

EAs Einstieg ins Business entpuppt sich als Präsentationswunder: Die Iso-Perspektive erinnert an eine TV-Übertragung, der hohe Detailgrad sorgt für dichte Atmosphäre.

International Superstar Soccer (1994)

Der Auftakt der ISS-Reihe auf dem Super Nintendo ist vor allem spielerisch ein Genuss, beeindruckt aber auch mit neuartigen Details wie Rückennummern auf den Trikots.



Sensible World of Soccer (1994)

Der Nachfolger perfektioniert das beliebte Wusel-Gameplay und ergänzt es um einen mit Daten und Statistiken vollgepackten Manager-Part. Wird bis heute auf Turnieren gespielt.

FIFA 96 (1995)

FIFA ist ja nicht gerade für seine Revolutionen bekannt, FIFA 96 bedeutet für die Serie aber wirklich einen Quantensprung: Erstmal gibt es 3D-Grafik und einen Audiokommentar.





Sony startete mit This Is Football einen PlayStation-exklusiven Versuch, FIFA zu attackieren – doch das misslang, die Serie endete 2006.

setzt, das nicht bei drei auf den Bäumen ist, auf Amiga und Atari ST folgen PC und 16-Bit-Konsolen, auch der Gameboy und der obskure Atari Jaguar sind im Aufgebot. Und warum? Nun, weil man Sensible Soccer getrost als das Real Madrid gegen FC Barca der Spielegeschichte betrachten kann: als den Fußballklassiker schlechthin. Zum Beispiel dank seiner irrsinnig rasanten Matches, die dem »Vogel« im Ausdruck Vogelperspektive erstmals echte Ehre machen. Denn die Top-Down-Kamera zoomt so weit raus, dass die Kicker wie Vokuhila-Ameisen aussehen, was die Torejagd unvergleichlich übersichtlich macht. Dass zugleich die Animationen besser aussehen als im offensichtlichen Vorbild Kick Off, ist meisterlich. Die Steuerung beschränkt sich zwar – joystickbedingt – auf nur einen Button, das macht aber mix, weil man damit viel anfangen kann. Besonders viel Spaß machen Dribblings, weil die Ballkünstler bei allzu scharfen Drehungen oder zu langem Gradeausrennen schon mal die Kugel verlieren. Der Nachfolger Sensible World Of Soccer (1994) kommt sogar mit ausgereiftem Managermodus sowie Vereinskadern samt Buchstabendrehern daher.

Es werde FIFA

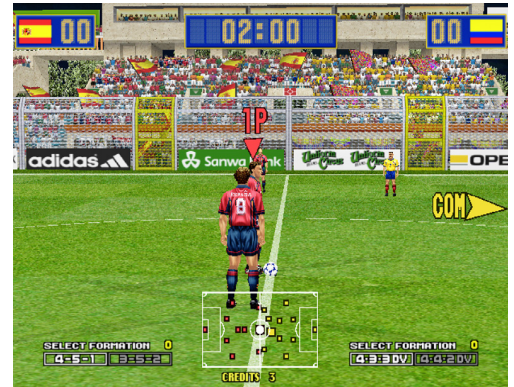
Wie aus dem Nichts betritt 1993 ein neuer Player den Rasen: FIFA International Soccer.

Damals ahnt niemand, dass die von Electronic Arts vertriebene Simulation den Anpfiff für eine der erfolgreichsten Spieleserien aller Zeiten darstellt, die bis heute über 20 Teile hervorgebracht hat. Vor allem ahnt EA das selber nicht: Laut einem Bericht des Branchemagazins MCV UK ist man seinerzeit herzlich wenig vom Erfolg der neuen Marke überzeugt, schließlich handelt es sich beim Fußball um eine Sportart, die im EA-Heimatland USA kaum jemanden interessiert. »EA interessierte sich einen Scheiß für FIFA«, wird Neil Thewarapperuma, seinerzeit Marketingchef bei EA, zitiert. Das bestätigt auch David Gardner, der damalige Sales- und Marketingleiter von EAs Europaabteilung: »Als ich EA vorschlug, eine Fußball-Simulation zu entwickeln, hieß es nur: Wir haben bereits eine Footballspiel-Reihe, die Madden Spiele.« Denn Gardner hatte – ganz der Brite – eine »football simulation« angeregt, dabei sagt der Amerikaner doch »soccer«. Irgendwie verständigt man sich aber doch, und die Marktforschung fördert zutage, dass sich mehr Spieler für Fußball interessieren als gedacht. Zumal 1994 die Fußball-Weltmeisterschaft in den USA stattfindet, die perfekte Steilvorlage.

Also willigt die Chefetage zögerlich ein. Nur zu teuer soll's erst mal nicht werden. Also werkeln zum Start gerade mal zehn Vollzeit-Mitarbeiter am Ur-FIFA, das zeitexklusiv für Segas Mega Drive erscheint, später aber auch für die meisten anderen gängigen Plattformen. Das Fußballspiel besticht besonders durch seine fantastische Präsentation: Während bei der Konkurrenz meist nur kleine Sprites über den Platz wuseln, ist man hier dicht dran am Geschehen und verfolgt die Spielzüge aus einer Iso-Ansicht. Insbesondere die brillanten Animationen sorgen für offene Spielermünder, da haben sich die Entwickler einiges bei EAs Vorzeige-Sportserie Madden abgeschaut, die seit 1988 stetig weiterentwickelt wird. Die 3DO-Version von FIFA verfügt sogar über 3D-Grafik in SVGA-Auflösung. Für die Jüngeren unter uns: Das sind 800x600 Bildpunkte, also ungefähr die Hälfte eines modernen Smartphone-



Manchester United von 1990 und dessen Nachfolger boten einen gelungenen Mix aus Simulation und offiziell lizenziertem Clubmanager.



Segas Virtua-Striker-Serie (im Bild Teil 2 von 1997) bot leicht verdauliche Fußball-Kost.

Displays. Spielerisch bietet das FIFA-Debüt flott-unterhaltsamen, aber nicht unbedingt anspruchsvollen Fußball. Aber das kann ja noch werden. Kann es doch, oder?

Es wird immer mehr FIFA

Tatsächlich wird FIFA mit jedem neuen Teil, den EA in der Regel für alle gerade aktuellen Plattformen anbietet, kontinuierlich besser und stürmt in puncto Verkaufszahlen sämtliche 100er-Jahre-Gegnern davon – von Striker über die Actua Soccer und Adidas Power Soccer bis hin zu den Manchester-United-Titeln von Krisalis. Denn der Entwickler EA Sports legt nicht nur viel Wert auf Authentizität und Atmosphäre – ab 1995 werden



International Superstar Soccer 98 (1998)

Das Nintendo-64-Fußballspiel ist eine optimierte Fassung des 1996 erschienenen ISS 64 und besticht mit herausragender Spielbarkeit und -tiefe. Womöglich der beste Serienteil.

Pro Evolution Soccer (2001)

Das Debüt von PES für PS2 und PlayStation besitzt schon alle Gameplay-Stärken, die die Marke berühmt machen. Nach dem ersten PES wollte so schnell keiner mehr FIFA spielen.



Pro Evolution Soccer 6 (2006)

Für uns – zumindest auf PS2 und PC – der bisherige Höhepunkt der Reihe: Selten war Videospiel-Fußball so realistisch, anspruchsvoll, emotional und packend!

FIFA 16 (2015)

Späte Gleichberechtigung: Wir mussten bis 2015 warten, bis Frauenmannschaften endlich ihren Weg in ein Fußballspiel fanden. Aber auch sonst kickt FIFA 16 auf Spitzenniveau.



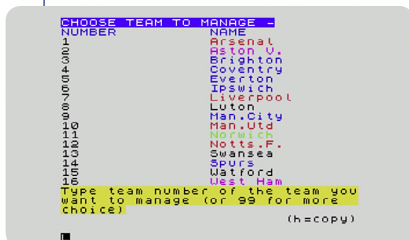
stets die aktuellsten Spieler- und Mannschaftslizenzen eingebaut –, auch spielerisch und technisch macht die Serie stetig Fortschritte. Bei FIFA Soccer 96, dem letzten FIFA mit einem »Soccer« im Namen, schwenkt man etwa komplett auf 3D-Grafik um und integriert umschaltbare Kameraperspektiven sowie Live-Kommentare. Während es schon in der 16-Bit-Ära vereinzelt Sprachsamples à la »Goal« gab, werden vollvertonte Partien

spätestens im anbrechenden CD-Zeitalter zur Entwicklerpflicht. Schließlich muss man den vielen Speicherplatz auf den Silberlingen ja irgendwie nutzen – in FIFA 96 etwa darf Wolf-Dieter Poschmann erstmals seine Phrasen dreschen. FIFA 97 führt dann Motion Capturing und Hallenfußball ein, und 1998 erscheinen sogar gleich zwei FIFAs, in denen der Onlinemodus Einzug hält. FIFA 98: Die WM-Qualifikation und Frankreich 98: Die

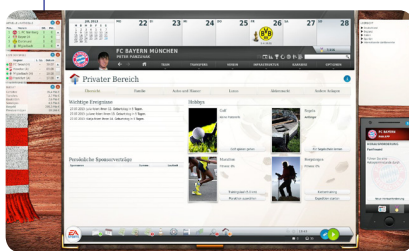
Fußball-WM teilen das Turnier in Qualifikations- und Finalrunde auf, was eine üblere Geldschneiderei darstellt als die Logenmieten des FC Bayern, aber es verkauft sich. Die Bayern kriegen ihre Logen ja auch los.

Während FIFA 99 Fans und Kritiker noch überzeugen kann, lässt die Reihe nach der Jahrtausendwende nach und wird manchem Spieler zu seicht und »arcadig«. Obendrein macht EA durch mäßige Lizenzableger wie

Sonderfall Manager



Das 1982 veröffentlichte Football Manager wurde im Alleingang von Kevin Toms entwickelt. Die mehrteilige Serie verkaufte bis 1992 über eine Million Exemplare.



Mit Fußball Manager 14 Legacy Edition fand die Simulation von Bright Future ihr unrühmliches Ende. Das lieblose Datenbank-Update erzürnte die Community.



Der PES Club Manager von Konami ist ein typischer Vertreter der mobilen Fußball Manager: hübsch anzusehen, aber auch etwas zu simpel für echte Hobby-Manager.



Der Football Manager 2016 ist aktuell der einzige große Manager auf dem Markt. Die Spielerinfos sind derart detailliert, dass sogar echte Trainer sie zum Scouting einsetzen.

Manche Fußballfans wollen nicht nur selbst das Runde ins virtuelle Eckige treten, sondern auch die Geschicke ihres Lieblingsvereins lenken, Talente anheuern und die Taktik fürs nächste Derby festlegen. Doch die Glanzzeiten der Fußballmanager sind längst vorüber. Das Genre geht in den frühen 80ern aus den Wirtschaftssimulationen hervor und hat seinen Ursprung in England. 1982 veröffentlicht Kevin Toms den aus heutiger Sicht simpel anmutenden Football Manager für nahezu alle damals verfügbaren Plattformen – darunter auch C64 und Amiga. Toms Simulationsreihe wird immerhin bis 1992 fortgesetzt. Mit der heute noch aktuellen Serie von Sports Interactive hat dieser Football Manager allerdings nichts zu tun, die Spiele tragen lediglich denselben Namen. Die 80er bringen zudem weitere Titel wie The Boss (1987) oder den ersten Teil des Bundesliga Manager (1989) Software hervor. Letzterer begründet in Deutschland einen wahren Manager-Boom, der mit Bundesliga Manager Professional (1991) und Bundesliga Manager Hatrick (1994) seinen Höhepunkt feiert. Besonders Hatrick baut die Möglichkeiten im Finanzsektor mit Aktien- und Immobilienhandel deutlich aus, erstmals kann man zudem als Nationaltrainer anheuern. Schnell gesellen sich Konkurrenten hinzu: Das 1993 von Ascon (später Ascaron) veröffentlichte Anstoss rollt das Ball-Business mit einem Augenzwinkern und aufwändig vorberechneten Torszenen auf. Ihm folgen 1994 die Anstoss World Cup Edition und 1997 Anstoss 2. 1999 erscheint schließlich das innovative, aber leider wenig erfolgreiche Kurt: Der Fußball-Manager von Heart-Line – hübsch präsentiert und trotzdem ungemein komplex und humorvoll.

Zur Jahrtausendwende verlieren die alten Zugpferde an Kraft, und ein neuer Mitbewerber erobert die Tabellenspitze: Mit dickem FIFA-Lizenzpaket und ansprechenden, wenn auch oft wenig aussagekräftigen 3D-Spielszenen drängt Electronic Arts' Fußball Manager ab 2001 seine Gegner vom Platz. Entwickelt wird die Serie vom Anstoss-Veteran Gerald Köhler; zeitgleich besiegelt anno 2001 der Bundesliga Manager X das unrühmliche Ende der langjährigen Konkurrenzserie. Auch Anstoss wird nach der erfolglosen 2007er-Version eingestellt, 2009 meldet Ascaron Insolvenz an. Doch auch EAs Sturmrunn hält nicht ewig: Nach 13 jährlichen Updates schaufelt man sich mit der skandalösen Fußball Manager 14 Legacy-Edition – einem für 40 Euro verkauften Daten-Update – sein eigenes Grab. Danach stellt EA die Reihe ein, wohl auch, weil sie sich vorrangig in Deutschland verkauft. Der wichtige britische Managermarkt hat seine eigene Lieblingsserie: Segas enorm erfolgreichen Football Manager. Der ist zwar nüchterner präsentiert als die deutschen Konkurrenz, aber wesentlich detaillierter und realistischer, vor allem die Spielerwerte sind hervorragend recherchiert. Und: Die Serie läuft bis heute!

Ansonsten hat sich das altherwürdige Managergenre in Richtung Smartphones, Tablets, Free2Play und in den Browser verabschiedet. Titel wie Goal One, Top Eleven 2016 oder der PES Club Manager sind zwar launig, aber eben auch speziell für den mobilen Einsatz entwickelt. Managerbörsen wie Comunio eignen sich gar für die muntere Tipprunde im Freundeskreis. Die Komplexität früherer Zeiten erreichen diese Ableger aber meist nicht mehr.



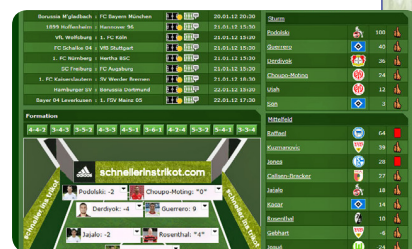
Ascons Anstoss besaß keine FIFA-Lizenz, dafür aber einen Editor. Das Programm erkannte editierte Originalnamen und blendete dazu passende Texte in die Torszenen ein.



Inzwischen finden Managerelemente auch in FIFA 16 oder PES 2016 Platz. Im FIFA Ultimate Team etwa stellt man sich mit Spielkarten die eigene Wunschmannschaft zusammen.



Top Eleven 2016 wirbt mit Star-Trainer José Mourinho und erweiterte den Mobile-Manager um zusätzliche Trainingsfunktionen. Großer Vorteil: die Original-Lizenzen.



Comunio ist ein kostenloser Browser-Live-Manager, dessen Spieler für die Leistungen ihrer Kicker Punkte erhalten. Der Reiz liegt vor allem in der Interaktion der Teilnehmer.

UEFA Euro 2000 negativ auf sich aufmerksam und wagt in Deutschland ein glückloses Experiment. Die Serienableger Bundesliga Stars 2000 und Bundesliga Stars 2001 finden mit ihrem auf Actionansatz und unverständlicherweise schwächerer Grafik nur wenige Fans. Besser kommt 2005 das gelungene Straßenfußball-Spinoff FIFA Street an, dem bis 2012 drei Nachfolger folgen. Der Vollständigkeit halber erwähnen wir die ausschließlich für den PC erschienenen MMO-Ableger FIFA Online beziehungsweise FIFA World. Die zielen auf den asiatischen Markt ab, in Europa ist ihnen jedoch kein Erfolg vergönnt. Was nicht heißt, dass EA den Einbau von Mikrotransaktionen aufgibt. Im Gegenteil.

Konkurrenz aus Fernost

In den frühen 2000er-Jahren stagniert FIFA spielerisch, verkauft sich aber weiter – klar, es gibt nichts Anderes, und immerhin wird das Lizenzpaket von Jahr zu Jahr dicker. Doch was wäre der FC Bayern ohne Borussia Dortmund, was der FC Liverpool ohne den FC Everton, was Inter Mailand ohne den AC Mailand – kurz, was wäre der Fußball ohne Konkurrenz? EA findet seinen neuen Erzrivalen in Konami. Kenner haben sicher schon bemerkt, dass wir die beiden großen Fußballmarken des japanischen Publishers bis hierhin unterschlagen haben: die hierzulande als International Superstar Soccer (ISS) und Pro Evolution Soccer (PES) bekannten Serien, die eng miteinander verknüpft sind.

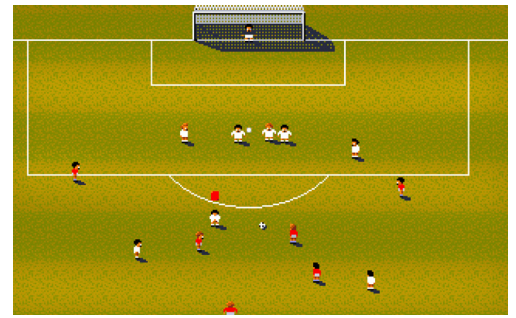
Das erste ISS für das Super Nintendo erscheint in Japan bereits Ende 1994, fußt auf dem NES-Titel Konami Hyper Soccer von 1991 – und avanciert sofort zum harten Gegner für FIFA International Soccer. So steuert sich ISS zwar schwammiger als das erste FIFA, bietet dafür aber liebevolle Details wie Rückennummern, auch die Animationen sind deutlich realitätsnäher. Aufgrund des lautstarken EA-Marketings bleibt ISS unter westlichen Spielern zwar eher ein Geheimtipp; diejenigen, die es kennen, werden aber schnell zu beinhalten Verehrern. Bis zum letzten Teil – dem 2003 erschienene ISS 3 – genießt die Reihe einen exzellenten Ruf. Nicht nur, weil man als echter Fußballfan so wieso immer ein Herz für Underdogs hat, sondern auch, weil sich ISS immer weiter stei-

gert. Vor allem das grandiose ISS Deluxe von 1995 für Super Nintendo (später auch Mega Drive und PlayStation) sowie ISS 64 (Nintendo 64, 1997) machen die von Konami Osaka entwickelten Spiele in den späten 90ern zur einzigen ernsthaften FIFA-Alternative.

Der Underdog beißt zu

Ab 1996 produziert Konami zudem noch eine zweite Fußballserie exklusiv für die erste PlayStation. Deren erster Teil heißt im Westen Goal Storm, in Japan hingegen »World Soccer Winning Eleven«. Warum man sich damit selbst Konkurrenz macht? Um alle Plattformen abzudecken, ISS konzentriert sich zu diesem Zeitpunkt auf die Nintendo- und Sega-Konsolen. Die jährlichen Goal Storm-Nachfolger werden dann allerdings in ISS Pro umbenannt – der etablierte Name lässt sich besser vermarkten. 1999 veröffentlicht Konami dann den vierten Serienteil ISS Pro Evolution – und legt damit rein namentlich den Grundstein für seine PES-Reihe. Wie der Name andeutet, kommt im Spiel eine aufgebohrte Version der ISS-Engine zum Einsatz, die vor allem großen Wert auf feinere Animationen legt. Ab 2001 lässt man im Westen schließlich den Namenszusatz ISS fallen und benennt die Serie in Pro Evolution Soccer um, ab 2005 schließen sich die Entwicklerteams von ISS und PES zusammen und arbeiten fortan gemeinsam an der PES-Reihe, die ISS nun vollständig ablöst. Zu diesem Zeitpunkt führt PES auch schon längst kein PlayStation-Exklusivdasein mehr, seit PES 3 (2003) wird auch auf dem PC, seit PES 4 (2004) auf der Xbox gekickt.

Und wie! Zwar fehlt PES das dicke Lizenzpaket von FIFA, viele Kicker und Vereine tragen Fantasienamen (Hat da jemand »Pomatski« gesagt?). In Bezug auf die spielerischen und taktischen Möglichkeiten sind die ersten PES-Spiele der EA-Konkurrenz jedoch flutlichtmasthoch überlegen. Beispielsweise lassen sich Position und Verhalten jedes einzelnen Kickers detailliert einstellen, die vielfältige Gamepad-Steuerung ermöglicht coole Trickschüsse und Finten, und vor allem fallen dank der ausgefeilten Ballphysik viel mehr kuriose Tore als im doch sehr geradlinigen FIFA, in dem man meist nach demselben Muster punktet. Und dazu noch



Die verpixelten Fruchtfliegenkicker von Sensible Soccer bestreiten rasante Matches, außerdem lassen sich alle Team editieren (unten).



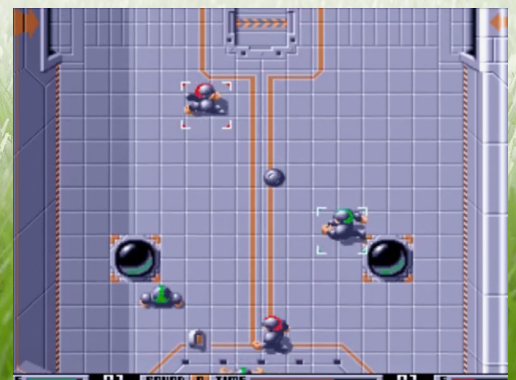
diese geschmeidigen Animationen! »Pro Evolution Soccer ist kein Spiel, sondern richtiger, echter Fußball«, schreibt unser Tester Michael Graf seinerzeit über PES 3. Ihren Höhepunkt erreicht die PES-Serie im Jahr 2006 mit PES 6 für PS2 und Xbox 360 – nach Meinung vieler Fans das realistischste, kompletteste und beste PES aller Zeiten. Nur bei den Lizenzen schwächelt Konami, denn die sichert sich Jahr für Jahr stets EA. Dafür sind die PES-Spiele ein Paradebeispiel für Authentizität und Anspruch.

Die Gretchenfrage: FIFA oder PES?

Und was macht Electronic Arts? Genau das Richtige: Die FIFA-Entwickler ruhen sich nach dem Stillstand der frühen 2000er nicht mehr auf ihren Lorbeeren aus, sondern ... na gut, sie ruhen sich manchmal immer noch aus und begnügen sich mit Detailfortschritten, aber eben weniger als zuvor. Denn der zunehmende Konkurrenzdruck aus Japan zwingt EA seinerseits zu Realismus-Fortschritten. Spätestens ab FIFA 10 bewegt man sich spürbar vom althergebrachten Arcade-Ablauf weg. Wobei man da differenzieren muss: Weil EA jahrelang davon ausgeht, dass PC-Spieler



FIFA 16 bietet Damentteams, was die gestiegene Beliebtheit des Frauenfußballs widerspiegelt.



Die Speedball-Spiele der Bitmap Brothers haben mit klassischem Fußball wenig zu tun, spaßig waren die Ball-Balgereien dennoch.



In Pro Evolution Soccer (links PES 2014) gehören Ballphysik-Eskapaden seit jeher zum guten Ton, doch auch FIFA (rechts FIFA 14) hat hier zugelegt.

grundsätzlich auf besseren Taschenrechnern kicken, driften die PC- und die Konsolenversionen von FIFA immer weiter auseinander. Während FIFA 10 auf der PlayStation 3 und der Xbox 360 tatsächlich spürbare Fortschritte bringt – etwa dank der deutlich flüssigeren Bedienung – dribbelt dasselbe Spiel auf dem PC gleich zwei Schritte zurück und sieht sogar hässlicher aus als FIFA 09. Offiziell will EA die niedrigen Hardware-Anforderungen der Computerfassung bewahren, die modernere Konsolenoptik, heißt es, überfordere ältere Rechner. Letztlich handelt sich der Hersteller aber nur massiven Ärger mit seiner PC-Community ein.

Die Situation hat sich erst in den letzten Jahren wieder gebessert, nun verwendet EA weitgehend dieselbe Technik auf PC und Konsole – wobei es nach wie vor Unterschiede im Detail gibt, aber wir wollen mal nicht so sein. Schließlich schafft es Konami ebenfalls nicht immer, auf allen Plattformen dasselbe PES anzubieten, die Charaktermodelle und Texturen der 2016er-Version sind unter Windows detailärmer als etwa auf der PlayStation 4. Das ändert nichts daran, dass sich EA und Konami den Fußballspielemarkt heute untereinander aufteilen – und sich einander angenähert haben. Wo PES-Fans den EA-Werken noch bis vor wenigen Jahren nachsagten, Grafikblender zu sein und es mit dem Realismus allzu ernst zu nehmen (Stichwort: merkwürdige Ballflugbahnen) und FIFA-Verfechter stets das Lizenzpaket und die bessere Stadionstimmung verteidigten, verschwimmen die Grenzen allmählich.

Klar, grundsätzlich stimmt bis heute beides: FIFA hat die stimmungsvollere Präsentation und mehr Lizenzen, darunter die zugkräftigen Bundesligarechte, PES liegt weiter

beim Realismus in Führung. Aber die Unterschiede sind längst nicht mehr so gravierend wie in den mittleren 2000ern. Zwar spielt sich FIFA immer noch dezent »arcadiger«, dennoch hat Electronic Arts die Spielmechanik von Grund auf überarbeitet und sich in vielerlei Hinsicht an PES orientiert, was den Spielablauf geschmeidiger und vielfältiger macht – KI und Ballphysik haben aufgeholt. Konami wiederum hat sein Lizenzdefizit aufgepoliert und unter anderem die Rechte an der Champions League und der Europa League eingekauft – aber nur bei den Wettbewerben, nicht den teilnehmenden Teams. Dafür bauen fleißige Modder jährlich zahlreiche Originalspieler und -vereine ein, FIFA lässt sich nicht mal modden. Und ja, PES bietet nach wie vor unnachahmlich dynamische Partien. Unterm Strich ist es heute dennoch vor allem Glaubensfrage, welcher Serie man die Treue hält. Und alle neutralen Fußballfans können zwischen zwei nahezu gleichwertigen Simulationen wählen. Da sage noch einer, Konkurrenz belebe das Geschäft nicht.

Der heilige Gral

Abgesehen von spielerischen Detailfortschritten bekriegen sich Konami und Electronic Arts heute vor allem im Internet: Wer kann seine Community besser an sich binden? Wobei man von einem Krieg kaum sprechen kann, denn EA hat bereits den heiligen Gral der Lizenzvermarktung entdeckt: Ultimate Team. Dieser Mix aus Managermodus und Sammelkartenspiel erscheint erstmals als Bezahladdon für FIFA 09, seit FIFA 12 ist er fest ins Spiel integriert. Im Grunde geht's darum, mit Echtgeld oder erspielter Ingame-Währung Fußballer-Kartenpäckchen zu kaufen, aus denen man dann die eigene Lieb-

lings-Elf zusammenstellt. Klar, ältere Spieler kennen den Reiz des Sammelns noch von den Aufkleberheftchen längst vergangener Bundesligasaisons und Weltmeisterschaften, EA hievt das uralte Prinzip aber in eine neue Dimension: Mit dem Verkauf von Kartenpaketen für FIFA (und Madden NFL) hat man alleine im Jahr 2015 absurde 650 Millionen US-Dollar umgesetzt. Diese eindeutige Free2Play-Anleihe ist unter den Spielern hochgradig umstritten, Kritiker werfen EA vor, die Käufer eines Vollpreisspiels damit weiter zu schröpfen. Der Modus sei immer noch freiwillig, entgegnen die Ultimate-Team-Fans, niemand sei zum Kartenkauf gezwungen. So oder so: Erfolg hat EA damit allemal.

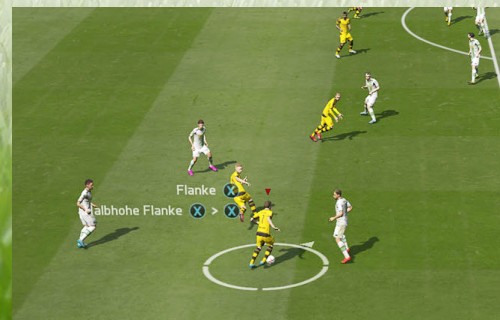
Die Evolution des Genres

Zwischen der kargen Strichmännchen-Optik von NASL Soccer und dem auf Hochglanz gebürsteten FIFA 16 liegen 40 Jahre. Zum Vergleich: Damals, 1976, existierte die Tschechoslowakei noch. Und besiegte im EM-Finale eine deutsche Mannschaft, bei der noch Sepp Maier im Tor und Uli Hoeneß im Sturm stand. Also ja, in dieser Zeit hat sich verdammt viel getan, Uli Hoeneß hat zwischenzeitlich auf Staatskosten logiert, und der simulierte Fußball ist ganze Lichtjahre vorangekommen. Statt »Fußball«-Paddel rauf und runter zu bewegen, stolpern wir heutzutage mit lebensnah animierten Ballkünstlern beim übereilten Direktschuss übers Leder oder fälschen es beim Klären so unglücklich ab, dass es von der Schulter des Keepers ins eigene Tor prallt. Dazu Drop-Kicks, Bogenlampen, Flutterbälle, Bananenflanken, Schwalben (okay, nur in PES), Übersteiger und angetäuschte Dribblings: Der moderne Bildschirmfußball bildet die schönste Nebensa-

Mythos Momentum



Seit einigen Jahren kursiert in der FIFA-Community eine Verschwörungstheorie: Spieler beschwerten sich über das sogenannte »Momentum. Damit ist gemeint, dass man in manchen Partien unvermeidlich unter die Räder gerät, weil das Spiel die Niederlage quasi vorprogrammiert. Das eigene Team bringt dann überhaupt nichts mehr zustande, teils sogar in mehreren Matches in Folge. EA schwört allerdings, dass es diese Schicksalsfunktion nicht gibt. Niederlagenserien sind sogar psychologisch erklärbar, weil jede Schlappe den Spieler am Gamepad nervöser macht. Andererseits gibt es sogar E-Sportler, die fest ans Momentum glauben – und die kennen FIFA besser als alle anderen. Was nun wahr ist? Das weiß niemand ...



Moderne Fußballspiele wie FIFA 16 werden immer realistischer – fast jede Aktion des echten Sports ist mittlerweile ausführbar.

che der Welt heutzutage in all ihren Facetten nach. Manchmal sogar in Facetten, die der Entwickler eigentlich gar nicht nachbilden möchte (siehe Kasten links unten).

Auch die individuellen Eigenschaften der Spieler kommen immer mehr zum Tragen; ein Starstürmer wie Aubameyang dribbelt in FIFA 16 um einiges eleganter und trifft das Tor wesentlich sicherer als ein Kicker aus der Zweiten Liga. Passend zum gewachsenen Individualitätsanspruch integriert EA in FIFA 2008 erstmal den bis heute sehr beliebten »Be A Pro«-Modus, in dem nicht das Team im Fokus steht, sondern die Karriere eines Einzelspielers, der sich durch sammelbare Punkte sukzessive verbessern lässt. Konami kontert in PES mit dem gleichwertigen »Become A Legend«. Neben der zunehmenden Bedeutung von Starspielern (Fragen Sie mal in Barcelona nach einem gewissen Messi ...) gibt es noch eine moderne Tendenz: Der Damenfußball tritt immer mehr aus dem Schatten des Herrensports heraus und wird beliebter. Nicht umsonst hat EA in FIFA 16 erstmals Frauenmannschaften eingebaut, laut dem Producer Nick Channon, weil sich Proportio-

nen und Bewegungsabläufe erstmals glaubhaft abbilden ließen. Vielleicht aber auch, um die Verkaufszahlen in Nordamerika zu pushen, wo der Frauenfußball beliebter ist als in Europa. Denn dort galt Fußball lange Zeit als reiner Mädchensport, Männer sollten gefälligst Football spielen. Doch auch das wandelt sich, Fußball wird jenseits des Atlantiks immer beliebter.

Blick in den Kristallball

Die Verkaufszahlen von Fußballspielen dürften also eher noch steigen, die Zukunft des Genres scheint gesichert. Aber wie geht's weiter? Nun, die großen Gameplay- und Technik-Revolutionen dürften in kommenden FIFA- und PES-Iterationen ausbleiben, stattdessen erwarten uns weiterhin Detailfortschritte und eine aufpolierte Optik – hofentlich auch, was Zuschauer und Stadien betrifft, da herrscht nämlich in beiden großen Serien Nachholbedarf. Detailfortschritte, bessere Grafik – schon klar, diese Prognose ist ungefähr so gewagt wie vorauszusagen, dass der FC Bayern im kommenden Jahr deutscher Meister wird. Aber hey, damit

verdienen TV-Experten jede Menge Geld! Apropos: Revolutionär wäre ein Ingame-Kommentar, der nicht ständig wiederholt – oder zumindest nicht mehr so gestelzt klingt wie in aktuellen Genrevetretern. Das werden wir so schnell aber wohl nicht erleben, dafür soll Pro Evolution Soccer 2017 immerhin mit einer lernenden KI auftrumpfen soll, und FIFA 17 wird erstmals einen filmhaft inszenierten Storymodus bieten, ähnlich der »Livin' Da Dream«-Karriere aus dem Basketballspiel NBA 2K16. Wir sind auch gespannt, wie sich Virtual Reality und Fußball kombinieren lassen – wird sich der Fußcontroller am Massenmarkt durchsetzen? Und manchmal ist die Zukunft eben auch ein Blick in die Vergangenheit: Mit Retro-Projekten wie Kick Off Revival oder Sociable Soccer, der trotz einer gescheiterten Kickstarter-Kampagne laut Entwickler Jon Hare weiterhin geplanten Neuauflage von Sensible Soccer, stehen Fußballspiele an, die die Pixel-Hits von früher hoffentlich würdevoll ins Jetzt holen. Sicher ist: Der Ball rollt nicht nur bei der Fußball-EM in Frankreich, sondern auch virtuell in jedem Fall noch lange weiter. ★

Interview mit Dino Dini: »Der Geist der alten Fußballspiele«

Dino Dini hat in den 80er- und 90er-Jahren mit Kick Off Spielegeschichte geschrieben. Auch der Ableger Player Manager und weitere Titel wie Dino Dini's Goal! genießen bis heute Kultstatus bei den Fans des 1965 in Großbritannien geborenen Gamedesigners. Der Sohn italienischer Einwanderer arbeitete die letzten neun Jahren im niederländischen Breda an der University of Applied Sciences und unterrichtete dort Spieleprogrammierung. Nun legt er ein Sabbatjahr ein, um mit dem im Juni exklusiv für PS4 und PS Vita erscheinenden Kick Off Revival sein Comeback zu feiern. Wir haben uns mit Dini über die Frühzeit des simulierten Fußballs, das schwierige Leben als Indie-Entwickler und natürlich den neuen Kick-Off-Teil unterhalten.



GameStar: Wie bist du eigentlich in die Spielebranche eingestiegen?

Dino Dini: Ich habe mich schon als Kind für Technik interessiert, fand elektronische Geräte spannender als Sandkasten oder Spielplatz. Im Alter von 13 Jahren brachte ich mir auf dem Acorn System 1 das Programmieren bei, mit 14 wechselte ich auf den Acorn Atom. Mit 15, so um 1980 rum, veröffentlichte ich dann mein erstes Spiel bei einem kleinen Publisher namens Time-data (es hieß 3D Maze, Anm. d. Red.). Nach meiner Schulzeit habe ich dann erst mal einen Job in einem Computerladen angenommen und Rechner repariert. Als ich durch Zufall Anil Gupta vom Entwickler Anco kennenlernte, bekam ich dann die Chance, hauptberuflich Spiele zu entwickeln.

Als 1989 das erste Kick Off für Amiga und Atari ST erschienen ist, warst du also 24? Hast du das Spiel ganz allein entwickelt? Ja, und als es rauskam, war das verrückt. Ich hätte nie mit diesem Erfolg gerechnet!

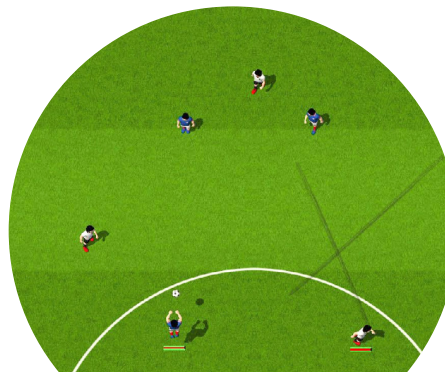
Worin besteht die größte Herausforderung bei der Entwicklung eines Fußballspiels? Realismus, Technik, Gameplay – was ist für dich am wichtigsten?

Ich möchte, dass alle Elemente ineinandergreifen. Es muss sich so anfühlen, als wür-

de alles ganz natürlich zusammengehören: realistische Spielzüge, flüssiger Ablauf, gute Spielbarkeit. Das macht die Aufgabe sehr reizvoll, aber eben auch äußerst anspruchsvoll. Oberflächlich betrachtet könnte man denken: »Ach, so ein Fußball-Game ist doch eine simple Angelegenheit.« Aber das stimmt eben nicht.

Spielst du eigentlich privat Titel wie FIFA und Pro Evolution Soccer?

Ich schaue mir die aktuellen Versionen natürlich an. Aber das nimmt wenig Einfluss auf die Arbeit an meinen eigenen Projekten.



»Tore schießt du in Kick Off Revival nur mit jeder Menge Skill«, sagt Dino Dini über die in der klassischen Draufsicht-Perspektive spielbaren Fußball-Hommage.

Ich habe den Eindruck, dass moderne Fußballsimulationen den Fokus vor allem darauflegen, dem Spieler zu vermitteln, er verfüge über jede Menge Skill. In Wirklichkeit sind solche Spiele aber relativ simpel zu beherrschen. Ich verfolge einen anderen Ansatz – in meinen Games schießt du nur Tore, wenn du wirklich gut spielst. Davon abgesehen suche ich nicht den Wettbewerb mit FIFA und PES. Meine Spiele sollen den Spirit der frühen Arcade-Games wiederbeleben, denn diese haben unsere wunderbare Gamesindustrie begründet. Die Industrie hat sich aus meiner Sicht jedoch von den Werten und Wurzeln entfernt, die dazu beigetragen haben, dass sie überhaupt so groß und ein wichtiger Teil unserer modernen Popkultur werden konnte. Wenn es nur noch ums Business und viel Geld geht, wird die Branche eines Tages kreativ austrocknen.

Welche drei Titel aus der Geschichten der digitalen Fußballspiele haben dich am meisten beeinflusst?

Das waren nicht unbedingt Fußball-Games, sondern vor allem Spiele wie Star Raiders, Space Invaders oder Defender. Sie alle eint eine Sache: Je mehr du übst, desto besser wirst du. Dieser Ansatz von Coin-op- und Arcade-Spielen gefällt mir, und er hat meine Arbeit bis heute geprägt.



Legendär schlecht: Limbo of the Lost



SPIELBARER COPYSHOP

ZEUGNIS



»Limbo of the Lost ein schreckliches, schreckliches (schreckliches) Point&Click-Abenteuerspiel und nur deshalb bemerkenswert, weil die Entwickler Modelle, Hintergrundgrafiken und Zwischensequenzen aus anderen Spielen und Filmen gestohlen haben. Dieses Spiel hat keinerlei Struktur, keinen Handlungsdruck, keine Existenzberechtigung und es gibt keinen triftigen Grund, warum man es ertragen sollte.«

GameRevolution.com, 1 von 5 Punkten


»Eines der schlechtesten Adventures, die ich je gespielt habe.«

PC: Format 9/2008, 23 von 100 Punkten

»Angesichts der Aufmerksamkeit, die Limbo of the Lost in den letzten Wochen erregt hat, könnte aus ihm ein Kult-Klassiker werden. Das soll aber nicht heißen, dass das Spiel so schlecht ist, dass es schon wieder gut ist – es ist so schlecht, dass es ein Affront ist.«

Boomer.net, 0 von 5 Punkten

Der Autor



Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Für diesen Artikel spielte er erstmals Limbo of the Lost – eine verstörende Erfahrung, die keine Änderung bei seiner Lieblingsadventures-Rangliste bewirkt (Maniac Mansion, Monkey Island, Day of the Tentacle).

Ein wirres Adventure mit bescheuerten Puzzles veröffentlichen, das kann ja jeder. Aber dabei auch geklaute Grafiken zu verarbeiten, das erfordert schon enorme Mengen an Wahnwitz. Von Heinrich Lenhardt

Die Reise der Mary Celeste endet im Dezember 1872 in der Nähe der Azoren, als der herrenlos treibende Zweimaster im Atlantik entdeckt wird. Er ist seetauglich, seine Ladung an Bord, doch es fehlen ein Rettungsboot sowie Crew und Passagiere, deren Schicksal ungeklärt bleibt. Was mit Kapitän Benjamin

Spooner Briggs passiert sein könnte, darüber rätselt ein Adventure. Doch auch dessen Odyssee steht unter keinem guten Stern.

Drei Kumpels in der englischen Grafschaft Kent wollen schon zum Beginn der 90er-Jahre Limbo of the Lost auf dem Atari ST entwickeln, bevor sie auf Amiga umsteigen. Dabei wandelt sich das Genre des Freizeitprojekts vom Text- zum Grafikadventure. Winz-Publisher Rasputin ist an dem Spiel interessiert, das im Frühjahr 1995 auf der ECTS-Messe in London gezeigt wird. Fertig wird die Amiga-Version nie, doch Limbo of the Lost kommt ebenso wenig zur Ruhe wie die Seele von Captain Briggs: Nach zehn Jahren wagt das Entwicklertrio einen neuen Anlauf, diesmal

auf dem PC, mit überarbeiteter Steuerung und neuen Grafiken. Oder besser gesagt »leicht gebrauchten Grafiken«, denn man bedient sich unverfroren bei anderen Spielen und Filmen, kopiert Bildelemente und sogar ganze Räume unverändert.

Kommt uns irgendwie bekannt vor...

Es dauert ein Weilchen, bis jemand dem spielbaren Copyshop auf die Schliche kommt. Das liegt vor allem daran, dass Limbo of the Lost 2007 zunächst nur in Europa erscheint, was kaum einer mitkriegt. Die Fachpresse ignoriert das laienhafte Spiel, das fast ausschließlich im Versandhandel zu haben ist. Das ändert sich im Folgejahr, als Publisher Tri Synergy für eine Veröffentlichung in Nordamerika sorgt. Im Juni 2008 macht dann ein Autor der Webseite GamePlasma auf verblüffende Ähnlichkeiten zwischen einigen Szenen in Limbo of the Lost



Die mittlerweile eingestellte Spiele-Webseite GamePlasma machte zuerst auf verblüffende Grafikähnlichkeiten aufmerksam. Links eine Szene von Limbo of the Lost, rechts das Original aus Bethesdas Oblivion.

Genre: Adventure
Publisher: G2 Games
Entwickler: Majestic Studios
Veröffentlichung: 9/2007

Legendär, weil: ...eine Vielzahl von Hintergrundbildern und Grafikelementen aus kommerziellen Computerspielen geklaut wurde.

Schlecht, weil: ...hanebüchene Handlung, irritierende Charaktere, peinsame Puzzles und leicht übersehbare Objekte dem Adventure-Spielprinzip jegliche Freude entziehen.

Fazit: Schlecht geklaut und noch schlechter designt: Wie ein derart rührend laienhaftes Schrott-Adventure jemals internationale Publisher finden konnten, ist ein größeres Rätsel als jedes Limbo-Puzzle.

und dem Elder-Scrolls-Rollenspiel Oblivion aufmerksam. Der Screenshot-Vergleich lässt wenig Zweifel, einige Schauplätze wurden nahezu unverändert übernommen. Und nun geht gefühlt das halbe Internet auf digitale Spurensuche und durchkämmt Limbo of the Lost nach weiteren Ähnlichkeiten. Die sind so zahlreich, dass sie ein ganzes Wiki füllen.

Keiner will's gewesen sein

Limbo of the Lost erweist sich als die reinste Assets-Schatzkammer: Hintergründe stammen nicht nur aus Oblivion, sondern auch aus Spielen wie Thief: Deadly Shadows, Enclave, Unreal Tournament, Return to Castle Wolfenstein. Zwischensequenzen basieren offensichtlich auf anderen Filmszenen, selbst Details wie Zeichensatz oder Tagebuch hat man sich von anderen Quellen geborgt. Einen Alptraum vor Gericht befürchtend lässt Tri Synergy das Limbo-Spiel wie eine heiße Kartoffel fallen und zieht in einer Pressemitteilung die »Wir wussten von nichts«-Karte: »Tri Synergy ist von den jüngsten Screenshot-Vergleichen genauso geschockt wie jeder andere auch«. Am 30. Juli verlassen zwei der drei Mitglieder von Entwickler Majestic das Studio und beteuern ihrerseits ihre Unschuld: »Weder Mr. Croucher noch Mr. Francis hatten Mitspracherecht oder Kontrolle

über Grafiken, Rendering, Programmierung oder Screen-Design«, beteuert eine gemeinsame Erklärung. Der Schwarze Peter bleibt beim dritten Mann hängen, Steve Bovis. Da die geschädigten Parteien wegen Eingeständnis und Verkaufsstopp des Publishers auf eine Klage verzichten, muss er sich selber nicht äußern – gut für ihn, denn die Beweislast wäre erdrückend gewesen. Und die Qualität des Endprodukts, das bei dieser Grafik-Selbstbedienung entstanden ist, hätte kaum als mildernder Umstand gezählt.

Nuschel-murmeln, bla-bla-bla

Das eigentliche Adventure erreicht nicht ansatzweise die Dramatik seiner Entwicklungsgeschichte. Captain Briggs erwacht in einer Gefängniszelle, die freundlicherweise durch eine an der Decke entlanglaufende Gruselgestalt geöffnet wird. Was das soll, wird erst nach dem Prolog ansatzweise erklärt, zur Vertiefung der Story können sich Hartgesottene das Filmchen der Bonus-DVD ansehen. Es läuft etwa darauf hinaus, dass Briggs verhindern muss, dass die Menschheit ihres freien Willens beraubt wird. Hierzu kombiniert er in sechs Kapiteln allerlei Gegenstände und redet mit ebenso schrägen wie nervtötenden Charakteren. Dass wir uns in einer Art Vorhof der Hölle befinden, macht schon die Übergangsverwirrung in den zahlreichen Korridoren deutlich: Verlässt der Held etwa einen Bildschirm nach links, taucht er im nächsten von unten wieder auf. Noch nerviger sind die nicht abbrechbaren Dialoge, manch verlorene Seele erweist sich als quälend geschwätzig. Die dilettantischen Sprecherstimmen neigen zum Genusschmel, ohne Untertitel würde man wenig verstehen.

Wo ist das Objekt versteckt?

Die Bedienung an sich wirkt nicht weiter tragisch: Per Rechtsklick zaubern wir ein Menü in Gestalt eines Ouija-Bretts herbei, um Objekte zu untersuchen, aufzusammeln oder zu benutzen. Viele Gegenstände sind unauffällig in schlecht ausgeleuchteten Räumen verborgen, allzu leicht landet man wegen ein paar übersehener Pixel in der Sackgasse. Oder wegen der Unsäglichkeit der Puzzles: Schon das Auftaktkapitel hat abstruse Meis-



Nicht schön, aber wenigstens nicht abgekupfert: die unveröffentlichte Amiga-Version.

terleistungen der Güteklasse »Benutze schleimigen Wurm mit Abwasser, um Tequila herzustellen« auf Lager. Die Story macht weder Sinn noch Freude, und ihr Ende bestätigt den Verdacht, dass uns die Entwickler nur auf den Arm nehmen wollen: Am Klavier wird eine Tingeltangel-Melodie geklimpert, und die nicht mehr ganz nüchternen Protagonisten singen ein furchtbar un lustiges Liedchen über Limbo-König Briggs.

Hol's der Klabautermann

Ähnlich wie das Geisterschiff Mary Celeste einst durch den Atlantik trieb, dümpelt das verwunschene Spiel heute noch durch Weltmeere des World Wide Web. Offiziell wird Limbo of the Lost seit 2008 nicht mehr verkauft, aber man findet es bei Auktionen und Händlern. Aus der eingestampften Beleidigung des guten Geschmacks ist bislang keine Rarität geworden, mehr als 10 Euro muss man selten für ein Exemplar hinlegen. Freiwillig würde sich das wohl niemand antun, denn das Adventure entbehrt jeglichen Spielwitzes. Doch die Suche nach geklauten Grafikelementen wird zur kuriosen »Spiel im Spiel«-Detektivarbeit: Wer findet alle Räume mit dem kopierten Diablo-Schild? Woher kennen wir diesen Korridor? Wer rät den Film, aus dem diese Zwischensequenz geklaut ist? Zukünftige Generationen werden Limbo of the Lost womöglich als avantgardistische Collage verehren. Ohne den Assets-Klau wäre es nur mies, doch nun ist es – Skandal sei Dank – legendär schlecht. ★



Kreatives Recycling: Über dem Ouija-Brett mit den Befehlsicons entdecken wir ein Totenkopfschild aus Diablo 2 als Wandgemälde.



Die Dialogen ziehen alle Nervregister: peinliches Geschwätz, nicht abbrechbare Nuschel-Sprachausgabe und irritierendes Rumgezoomte.

Warcraft: The Beginning

DER TEUERSTE FANFILM ALLER ZEITEN

Die Kinokritik zu *Warcraft: The Beginning* fällt Michael Graf schwer. Er hat nämlich das Gefühl, zwei unterschiedliche Filme gesehen zu haben.



Der Autor

Als Azeroth-Veteran jagte Michael schon 1994 im allerersten Warcraft Orcs und Menschen aufeinander, bis heute geistert er gelegentlich durch World of Warcraft – sei's nur, um im Orc-Startgebiet ein paar Stunden Wartezeit und wilde Eber totzuschlagen.

Ich soll eine Kritik über den Warcraft-Kinofilm schreiben, aber irgendwie ... kann ich das nicht. Ich kann nicht eindeutig sagen, ob mir dieser Film gefallen hat. Oh, ich kann sagen, dass ich gerne eine Fortsetzung sehen würde. Aber mir will nicht in den Kopf, warum. Denn eigentlich habe ich sogar zwei Warcraft-Filme in einem gesehen. Der eine ist der wohl teuerste Fanfilm aller Zeiten, ein mit geradezu verschwenderischer Detailliebe produziertes, bildgewaltiges Epos, dem ich als Warcraft-Fan in jeder Sekunde anmerke, dass es seinen Machern eine Herzensangelegenheit war, Azeroth auf die Leinwand zu hieven. Es war auch eine schwere Geburt, die über zehnjährige Produktionszeit inklusive Drehbuch-Neustart und Regisseurswechsel macht *The Beginning* fast zum Duke Nukem Forever der Filmbranche. Man muss froh sein, dass es überhaupt noch fertig geworden ist.

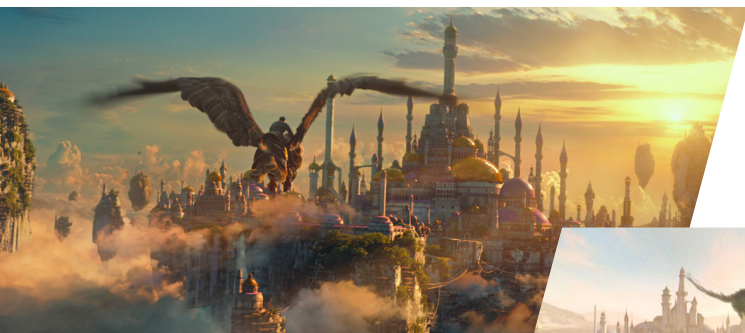
Der zweite Film, das zweite Gesicht von *Warcraft: The Beginning*, ist ein klassischer Fantasy-Film. Und ... nun, kürzlich sagte eine Freundin, die keine Ahnung von Warcraft hat, zu mir: »Ach, das ist doch bestimmt nur so ein Herr der Ringe für Arme.« Ich hätte sie am liebsten an Ort und Stelle in ein Schaf verwandelt! Das ist keine x-beliebige Fantasy, das ist Warcraft! Das vielleicht ein ganz kleines bisschen von Warhammer abgekupferte und

dennoch tollste Fantasy-Universum der verdammten Spielegeschichte, in dem ich mehr unvergessliche Stunden verbracht habe als Tolkien in Neuseeland. Der war da nämlich nie! Jetzt habe ich *Warcraft: The Beginning* gesehen. »Und«, fragt die Freundin, »ist das wirklich kein Herr der Ringe für Arme?« Ich ... es ... ich möchte diese Frage an dieser Stelle nicht beantworten.

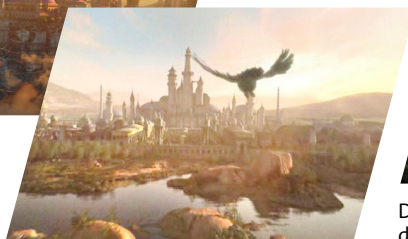
Es ist Warcraft!

Warcraft: The Beginning ist immer dann ein guter, ein ganz bezaubernder Film, wenn es einfach Warcraft ist. Wenn ich als Azeroth-Verehrer der ersten Stunde Dinge auf der Leinwand entdecke, die ich aus den Spielen kenne. Und davon gibt's so viele, dass ich im Kinodunkel immer wieder in mein bestes Fangrinsen ver falle. Vom gurgelnden Murloc im Flüsschen bis zum Anklang des Sturmwind-Musikthemas beim ersten Ausblick auf die Metropole. Vom stilecht-überzogenen Design der Waffen und Rüstungen bis zur schwebenden Magierstadt Dalaran – die im ersten Orc-Krieg noch gar nicht schweben dürfte, aber egal, schaut cool aus. Sogar der Greif landet exakt an derselben Stelle im Wall von Sturmwind wie in *World of Warcraft*.

Ja, mit seinen grandiosen Panoramen, Kostümen und Kulissen fängt *Warcraft: The Beginning* den Look der Spiele und der legendären Blizzard-Rendersequenzen hervorragend ein. Und auch die von menschlichen Schauspielern verkörperten und



Warcraft: The Beginning fängt den Look der Blizzard-Rendersequenzen perfekt ein, hier der Anflug auf die Magierstadt Dalaran. Das kleine Bild zeigt eine ähnliche Szene aus *Warcraft* 3.



Zaubern sieht im Film super aus, hier greift Khadgar zum Teleport.



Die computergenerierten Orcs zählen zu den glaubwürdigsten Charakteren. Klingt komisch, ist aber so.



dann digital vergrößerten sowie ... orcifizierten Orcs sehen klasse aus, von den Lederschürzen bis zu den abgeschabten Eckzähnen. Nur Kämpfe zwischen Menschen und Orcs wirken teils seltsam träge. Da stehen die Soldaten König Wrynn einfach da, stochern wie Anfänger mit der Klinge herum oder lassen sich plattklopfen. Man merkt, dass die Choreographie nicht immer hinhaut, vielleicht, weil die Digital-Orcs so viel größer sind als Menschen. Gefechte Orc gegen Orc wuchten dafür wunderbar. Besonders gelungen ist zudem das Zaubern: Coole Gesten, flammende Augen – Magie kommt herrlich mächtig rüber.

Vereinfacht? Egal!

Die Story von Warcraft: The Beginning folgt grob dem ersten Warcraft-Strategiespiel, die Orcs strömen durchs Dunkle Portal ins Menschenreich Azeroth. Wenn ich »grob« sage, dann meine ich allerdings auch grob: Wer sich mit den Warcraft-Hintergründen auskennt, merkt schnell, dass sich der Regisseur und Drehbuch-Mitautor Duncan Jones vieles zurechtgezurr hat. Es ist nicht immer ganz korrekt, welcher Charakter nun genau wann welchen anderen trifft, oder wer wen aus welchem Grund umbringt. Und die Dämonen der Brennenden Legion, die eigentlich schon im ersten Warcraft heimlich die Strippen zogen, treten gleich gar nicht auf, sie werden reduziert auf das »Fel« – eine körperlose, neongrüne Magiesuppe, die die Orcs verdirbt.

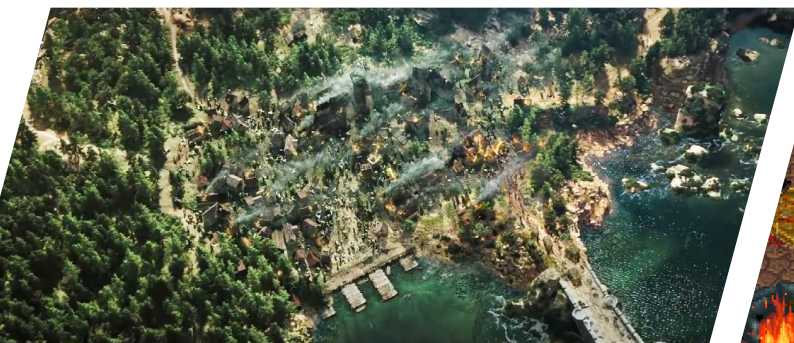
Letzter sind dafür – anders, als im ursprünglichen, von Blizzard abgelehnten Drehbuch vorgesehen – keine tumben Killermaschinen, sondern Charaktere mit eigenen Gedanken und Hoffnungen. Nicht den komplexesten, aber immerhin. Wer World of Warcraft auf Hordeseite gespielt hat, mag sich in den klobigen, aber ehrenhaften Hammerschwinger und Wolfsreitern durchaus wiederfinden. Zumal The Beginning zwar nicht die ausgefeilteste Fantasy-Geschichte aller Zeiten erzählt, wohl aber eine gefällige. Mich stört auch nicht, dass die Story und die Charakter-Biographien vereinfacht werden. Denn erstens ist die War-

craft-Lore inzwischen absurd komplex – wenn ein Film dieses Kuddelmuddel komplett abbilden wollte, müsste man jedem Kinobesucher ein Lexikon in die Hand drücken. Zweitens kann ich das im Film gezeigte Azeroth als »Cinematic Universe« akzeptieren. Es wurde an Hollywood-Bedürfnisse angepasst, aber nicht ganz auf links gedreht. The Beginning ist immer noch unverkennbar Warcraft. Peter Jackson hat beim Herrn der Ringe ja auch einiges umgeschneidert. Klar, es mag Warcraft-Experten geben, denen die Abweichungen aufstoßen. Für »normale« Warcraft-Fans ist der Film aber genießbar, die Handlung stimmig.

Und für Warcraft-Neulinge oder gar solche, die das Universum gar nicht kennen? Da wird's knifflig, denn The Beginning erklärt trotz seiner Vereinfachungen zu wenig. Warum gibt es grüne und braune Orcs? Was ist Eisenschmiede, das am Anfang auftaucht? Warum hocken in der Orc-Welt Draenor blaue Wesen in Käfigen? Wer sind die Typen, die König Wrynn zum Bündnis überreden will? Wer das Universum nicht kennt, versteht oft nur Bahnhof. Natürlich kann man Warcraft als »normalen« Fantasy-Film begreifen. Aber dann verliert der Streifen viel von seinem Reiz.

Lasst den Mund zu!

Weniger reizvoll wird der Warcraft-Film auch immer dann, wenn jemand den Mund aufmacht. Klingt gemein, ist aber so Die Dialoge sind überwiegend platter als ein Menschensoldat nach der



Ein Kameraflug übers umkämpfte Azeroth lässt WoW-Fanherzen höher schlagen. Hier der Blick aufs von Orcs überrannte Seenhain.



Einige Szenen mussten in der Kinofassung entfallen, etwa diese Orcs im Schnee. Duncan Jones hat bereits zugegeben, dass es einen Director's Cut geben wird – der 40 Minuten länger ist.

Die Filmhandlung folgt grob dem ersten Warcraft-Strategiespiels.

fachgerechten Kriegshammermassage. In der ersten Filmhälfte fällt das weniger auf, weil noch der Oho-Effekt der tollen Kulissen überwiegt, aber spätestens im letzten Drittel wächst der Drang zum Augenrollen. Etwa, wenn Anduin Lothar (Travis Fimmel) nach einem heftigen Kampf lapidar anmerkt, er müsse »jetzt gehen«. Kennt noch jemand den »Ich muss weg!«-Mann aus TV Total? Der diabolische Orc-Schamane Gul'dan hingegen verwendet den enorm un-orcschamanischen Ausdruck »Wie bereits gesagt« oder grummelt: »Dann können wir die ganze Horde durchholen.« Fun Fact: Als »durchholen« bezeichnen Seefahrer das Anziehen schlaffer Taue. Und wie schlaffe Taue hätten auch die Warcraft-Gespräche noch Spannung vertragen können.

Auch dramaturgisch wäre mehr dringewesen, in der ersten Hälfte zieht sich der Film, weil sehr viel gereist wird. Okay, das gleichen die schicken Landschaftsaufnahmen aus (Greifenflug!). Unberührt lässt mich dafür eine über mehrere Minuten ausgerollte Sterbeszenen etwa in der Filmmitte. Denn der dahinscheidende Charakter interessiert mich zu diesem Zeitpunkt überhaupt nicht; noch dazu ist sein Ableben belanglos für die Handlung. Oje, und dann kurz danach diese aufgesetzte Liebeszene, die eines Til-Schweiger-Tatorts würdig wäre! Oder jenes uralte Artefakt, das etwas tut, was es seit Menschengedenken nicht mehr getan hat, und der zuständige Charakter quittiert die Frage, was das denn nun bedeute, trocken mit: »Ich weiß nicht. Das hat es noch nie getan.« An dieser Stelle bitte ein »Nein! Doch! Ooooh!« à la Louis de Funès vorstellen.

Clever auch, als ein Charakter angesichts einer herannahenden Schlacht seinen Helm abnimmt. Ja, abnimmt, nicht aufsetzt. Sieht wohl besser aus. Gut, ich akzeptiere das – vermutlich hat er die Kopfbedeckung im Optionsmenü abgeschaltet, der Rüstungswert bleibt. Richtig lachen muss ich kurz vor Schluss, als zwei Charaktere mitten im Gefecht ein Herzschmerzgespräch führen, während um sie herum die Schlachttteilnehmer brav Abstand halten und sich in Zeitlupe gegenseitig die Schädel spalten. In! Zeitlupe! Wie in Twilight! Wenigstens Twilight für Männer, mit Schädelspalten, dennoch: Muss es derart kitschig sein? Da muss man ja schon froh sein, dass niemand singt.

Ein Fimmel für Orcs

Last but not least: die Schauspieler. Und ich sag's mal so: Mit einem Oscar wird's eng. Der Fähigste ist der »Vikings«-Star Travis Fimmel, der als Anduin Lothar eine brauchbare Figur und einen noch brauchbareren Schwertschwinger abgibt. Wobei er in »Vikings« noch eindringlicher verzweifelt, metzelt und liebt (in dieser Reihenfolge), aber da kleben ihm ja auch meistens ein paar Eimer Kunstblut im Gesicht, was die Sache einfacher macht. Der Rest der Riege bleibt blass, etwa Ben Foster, der als Obermagier Medivh ein neues Mimikspektrum für sich entdeckt, von »besorgt dreiblicken« bis »beunruhigt starren«. Oder Ben Schnetzer

Zwerge und Elfen treten in The Beginning nur am Rande auf – wir sehen uns dann in der Fortsetzung.



Der Orc-Schamane Gul'dan öffnet das Dunkle Portal, drückt sich aber manchmal etwas ... ungewöhnlich aus. Zumindest in der deutschen Filmfassung.



Beim ersten Ausblick auf Sturmwind erklingt das aus World of Warcraft bekannte Musikthema.

als Magierlehrling Khadgar, der für Comic Relief sorgen soll, aber der Rolle nicht gewachsen scheint. Klar, alles keine Totalausfälle, ich habe schon Schlimmeres gesehen (etwa den Far-Cry-Film). Nach Fimmel am glaubwürdigsten finde ich dennoch – die Orcs! Also Durotan (Toby Kebbell), Schicksalshammer (Rob Kazinsky), Gul'dan (Daniel Wu). Denn erstens macht's nix, wenn die grober spielen, so sind Orcs eben, das könnte sogar Ralf Möller rüberbringen. Obwohl ... nein. Zweitens passen die monströsen Mischlings aus Ochse und Türsteher perfekt in die Szene ein. Niemand im Film ist mehr Warcraft als die Orcs.

Fanfest vs. Fantasy

Wie hat mir Warcraft: The Beginning also gefallen? Gut, schätze ich. Als Warcraft-Fan bin ich nicht etwa verärgert, was Universal und Blizzard aus dem Universum gemacht haben, sondern begeistert, ein Azeroth auf der Leinwand zu erleben, das »echt« aussieht. So, wie ich es kenne. Wie es sein muss. Klar, die Story, die schauspielerische Leistung, die Dialoge – das könnte alles besser sein. Aber es trägt eben zum eingangs geschilderten Eindruck bei: The Beginning wirkt wie der teuerste Fanfilm aller Zeiten. Unbeholfen in Erzählung und Dramaturgie, wie Fanfilme eben oft sind, aber seinem Universum so treu, wie es geht. Und in diesem Fall gepolstert mit einem enormen Budget.

Als Herr-der-Ringe-Konkurrent, als klassischer Fantasy-Film setzt The Beginning, freundlich gesagt, keine Maßstäbe. Es ist wuchtig, bildgewaltig – aber platt. Und wissen Sie was? Ich würde trotzdem gerne eine Fortsetzung sehen, um noch mehr auf der Leinwand zu erleben, was ich aus Warcraft kenne. Zwerge und Elfen etwa absolvieren in The Beginning allenfalls Randauftritte, und hey, da gäb's ja auch noch diese Brennende Legion! Und all die Charaktere, die noch kommen könnten! Jaine, Grom, Sylvanas, Kael'Thas! Einen Fingerzeig darauf gibt schon das Blizzard-Logo am Filmbeginn. Es besteht aus Eis. Und in diesem Eis ist eine Figur eingeschlossen. Kollege Redinger auf dem Nebensitz und ich flüsterten gleichzeitig: »Arthas!« Im Film kommt der nicht vor. Aber ich möchte ihn sehen. Jetzt. Wer das nachvollziehen kann: Bitte Warcraft: The Beginning anschauen! Wer es nicht nachvollziehen kann: Es gibt bessere Filme. ★



Warum gibt es eigentlich grüne und braune Orcs? Und warum sind selbst die vom »Fel« verdorbenen Grünhäute an einen Ehrenkodex gebunden? Der Film erklärt das nur ansatzweise.

ÜBER 10 JAHRE ERFAHRUNG & 800.000 ZUFRIEDENE KUNDEN



VERSANDKOSTENFREI
AB 500 € BESTELLWERT



PC'S AB 99 €



GEWINNE MIT ONE.DE

Gewinnspiel unter: www.one.de/ghostbusters



GHOSTBUSTERS
Ab Sommer 2016 im Kino

TM & © 2016 Columbia TriStar Marketing Group, Inc. All Rights Reserved.



1. Platz:
Eine Reise
zum Drehort
New York City
für zwei Personen

2. - 20. Platz:
20 Fanpakete zum Film
inklusive je 2 Kinokarten

GB LIGHTNING DETONATOR

5 programmierbare Makro-Tasten
keine zusätzliche Software notwendig
Beleuchtete Tasten in 3 Farben
Robuste mit Laser-gravierten Tasten
Einstellbare Helligkeitsstufen und Effekte
kein Ghosting-Effekt

Versandkostenfrei

24.99€



DEUTSCHES
TASTATUR
LAYOUT

JETZT KONFIGURIEREN UND BESTELLEN!

www.one.de



one.de IT-Handels GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens GmbH,
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 €



AMD A-Serie A10-7850K
Prozessor mit 4 x 3.70 Ghz

8 GB DDR3 Speicher

AMD Radeon R7 Grafik

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

Art-Nr. 22832

339.^{99*} €

oder Finanzkauf²⁾ z.B. 15,75 €/mtl. Laufzeit: 24 Monate



DVD±Brenner, USB 3.0, Gigabit LAN,
5.1 Audio, 300W / Force X5

GH^oSTBUSTERS
Ab Sommer 2016 im Kino

TM & © 2016 Columbia TriStar Marketing Group, Inc. All Rights Reserved.

Wir verbauen ausschließlich hochwertige Markenkomponenten!



AMD FX-Series FX-4300 Prozessor
mit 4 x 3.80 GHz

8 GB DDR3 Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 750 Ti

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

469.^{99*} €

oder Finanzkauf²⁾ z.B. 17,85 €/mtl. Laufzeit: 30 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, USB 3.0,
Gigabit LAN, 7.1 Audio, 500W / Cooler Master
K280

Art-Nr. 22869



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.

529.^{99*} €

oder Finanzkauf²⁾ z.B. 17,19 €/mtl. Laufzeit: 36 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, USB 3.0,
Gigabit LAN, 7.1 Audio, 500W / Antec GX200

Art-Nr. 21910



Intel® Core™ i5-6500 Prozessor
mit 4 x 3.20 GHz

8 GB DDR4 Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 750 Ti

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

629.^{99*} €

oder Finanzkauf²⁾ z.B. 16,09 €/mtl. Laufzeit: 48 Monate

DVD±Brenner, MSI B150M Pro-VD, USB 3.1,
Gigabit LAN, 7.1 Audio, 550W Corsair VS550 /
Antec GX505 Window Blue Edition

Art-Nr. 22867



AMD FX-Series FX-8320e Prozessor
mit 8 x 3.20 GHz

8 GB DDR3 Speicher

4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 960

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

679.^{99*} €

oder Finanzkauf²⁾ z.B. 17,37 €/mtl. Laufzeit: 48 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A-DS3P, USB 3.0,
Gigabit LAN, 550W Corsair VS550 / Sharkoon
DG7000, inkl. gratis Pro Evolution Soccer 2016

Art-Nr. 22694

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 €

one.de IT-Handels GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens

0180 6 957777

(20 Cent/Anruf Festnetz der T-COM; max. 60 Cent/Anruf aus dem Mobilfunknetz)

Montag bis Freitag von 8-20 Uhr und Samstag von 10-18 Uhr



**Intel® Core™ i5-6600K Prozessor
mit 4 x 3.50 Ghz**

8 GB DDR4 Speicher

4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 960

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

Art-Nr. 22633

799.⁹⁹*

oder Finanzkauf: z.B. 17,15 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate



DVD±Brenner, MSI B150M Pro-VD, USB 3.1, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 500W / Corsair Carbide Series SPEC-01, inkl. gratis Pro Evolution Soccer 2016

weitere Gaming Systeme finden Sie auf one.de/gaming



**Intel® Core™ i5-6600K Prozessor
mit 4 x 3.50 Ghz**

8 GB DDR4 Speicher

4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 970

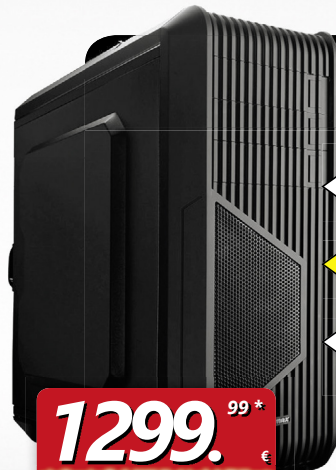
120 GB SATA III SSD
1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

999.⁹⁹*

oder Finanzkauf: 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 / Thermaltake Versa N24

Art-Nr. 22638



**Intel® Core™ i7-6700K Prozessor
mit 4 x 4.00 GHz**

8 GB DDR4 Speicher

8192 MB NVIDIA® GeForce® GTX 1070

120 GB SATA III SSD
1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1299.⁹⁹*

oder Finanzkauf: z.B. 24,34 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, MSI Z170A PC Mate, USB 3.1, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 650W Corsair VS650 / Raidmax Viper GX

Art-Nr. 22637



**Intel® Core™ i7-6700K Prozessor
mit 4 x 4.00 GHz**

16 GB DDR4 Speicher

8192 MB NVIDIA® GeForce® GTX 1080

250 GB SATA III Samsung 750 EVO SSD
1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1699.⁹⁹*

oder Finanzkauf: z.B. 31,82 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, MSI Z170A PC Mate, USB 3.1, Gigabit LAN, 550W Corsair VS550 / be quiet! Silent Base 600

Art-Nr. 23285



**Intel® Core™ i7-6700K Prozessor
mit 4 x 4.00 GHz**

16 GB DDR4 Speicher

8192 MB NVIDIA® GeForce® GTX 1080 Founders Edition

500 GB SATA III Samsung 850 EVO SSD
2000 GB SATA III Festplatte

1999.⁹⁹*

oder Finanzkauf: z.B. 37,44 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte Z170X Gaming 3, USB 3.1, Alpenföhn Brocken, 700W beQuiet! PURE POWER L8 / Enermax Thormax Giant

Art-Nr. 23550

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.
* Abbildung enthält Sonderausstattung. Der Käufer erhält ein 14tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB.

Konfigurieren und bestellen Sie Ihr persönliches Wunschesystem in unserem Onlineshop unter:

www.one.de

Details zu den Angeboten
finden Sie im Internet.
Einfach den QR-Code scannen.
Oder www.one.de/gamestar





ONE Gaming Notebook K73-6F1

Intel® **Skylake** i3/i5/i7 Prozessoren
der 6. Generation

Bis 16 GB DDR4 Speicher
Bis 1500 GB (1x SATA, 1x M.2) Festplatte

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 950M

Art-Nr. 23552

ab 749.^{99*} €
oder Finanzkauf: 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 3.1, Nummernblock, Webcam, 9-in-1 Cardreader, SoundBlaster Cinema 2

Windows 10
GRATIS!
GÜLTIG FÜR ALLE
„ONE GAMING
NOTEBOOKS“

BIS ZUM 31. JULI

GUTSCHEINCODE:
WIN4FREE*

*Den Gutscheincode einfach am Ende Ihrer nächsten
Bestellung eingeben. Keine Barauszahlung oder
nachträgliche Anrechnung. Nur online einlösbar.

weitere ONE Gaming Notebooks: www.one.de/gnb



39,62cm/ 15,6" ONE Gaming Notebook K56-602

- > Intel® **Skylake** i7-6700HQ Prozessor
der 6. Generation
- > 39,62cm/15,6" Non-Glare Full HD IPS
- > Bis 16 GB DDR4 Speicher
- > Bis 1500 GB (1x SATA, 1x M.2) Festplatte
- > 4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 965M
- > optional mit NVIDIA G-Sync
- > WLAN ac, Bluetooth 4.0, HDMI,
USB 3.1, Nummernblock, mini Displayport,
Full HD Webcam, 6-in-1 Cardreader,
SoundBlaster Cinema 2

ab 999.^{99*} €
oder Finanzkauf: z.B. 18,72 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 23527



43,94cm/ 17,3" ONE Gaming Notebook K73-602

- > Intel® **Skylake** i7-6700HQ Prozessor
der 6. Generation
- > 43,94cm/17,3" Non-Glare Full HD IPS
- > Bis 16 GB DDR4 Speicher
- > Bis 1500 GB (1x SATA, 1x M.2) Festplatte
- > 4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 965M
- > optional mit NVIDIA G-Sync
- > WLAN ac, Bluetooth 4.0, HDMI, USB 3.1,
Nummernblock, Fingerprint,
mini Displayport, Full HD Webcam, 6-in-1
Cardreader, SoundBlaster Cinema 2

ab 1049.^{99*} €
oder Finanzkauf: z.B. 19,65 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 23526



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 (2x SATA, 2x M.2) Festplatte
- > 6144 GB NVIDIA® GeForce® GTX 970M
oder: 8192 MB NVIDIA® GeForce® GTX 980M
- > WLAN ac, Bluetooth 4.0 + LE, HDMI,
USB 3.0, Nummernblock, 6-in-1 Cardreader,
miniDP 1.2, SoundBlaster X-Fi® MB5

ab 1299.^{99*} €
oder Finanzkauf: 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 MB NVIDIA® GeForce® GTX 970M
oder 8192 MB NVIDIA® GeForce® GTX 980M
- > optional mit NVIDIA G-Sync
- > WLAN ac, Bluetooth,
USB 3.1, Nummernblock, DisplayPort,
SoundBlaster X-Fi® MB5, HDMI,
6-in-1 Cardreader

ab 1499.^{99*} €
oder Finanzkauf: z.B. 28,08 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 23339

2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 8,36 % p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH, 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 €

one.de IT-Handels 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



GEFORCE GTX 1080

GAMING PERFECTED



ONE CORE i7-6850K



Mit dem rasend schnellen i7 6-Kern Prozessor (Broadwell-E Generation) von Intel und der nagelneuen 8 GB GeForce 1080 von NVIDIA kennt dein Gaming Erlebnis keine Limits mehr.



Prozessor
Intel® Core™ i7-6850K
mit 6 x 3.60 GHz

Mainboard
MSI X99A SLI PLUS

Blu-ray Brenner, USB 3.1, Gigabit LAN,
7.1 Audio, 750 Watt Corsair CX750 - 80+
/ Corsair Graphite 780T

Grafikkarte
8192 MB NVIDIA® GeForce®
GTX 1080 Founders Edition

Festplatte 1
500 GB SATA III Samsung 850 EVO SSD

Arbeitsspeicher
16 GB DDR4 Speicher

Festplatte 2
2000 GB SATA III, 7200 U/Min.

2599.⁹⁹ * €
oder Finanzkauf²⁾ z.B. 48,68€/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art.-Nr. 23176

Konfigurieren und bestellen Sie Ihr persönliches Wunschesystem in unserem Onlineshop unter:

www.one.de

Details zu den Angeboten
finden Sie im Internet.
Einfach den QR-Code scannen.
Oder www.one.de/gamestar





GeForce GTX 1080 und GTX 1070

KÖNIGS- KLASSE

Laut Nvidia stellen die Pascal-Karten den bislang größten Performance-Sprung einer neuen Grafikkartengeneration dar. Im Test müssen die GTX 1080 und GTX 1070 beweisen, ob sie tatsächlich die neue Oberklasse sind.

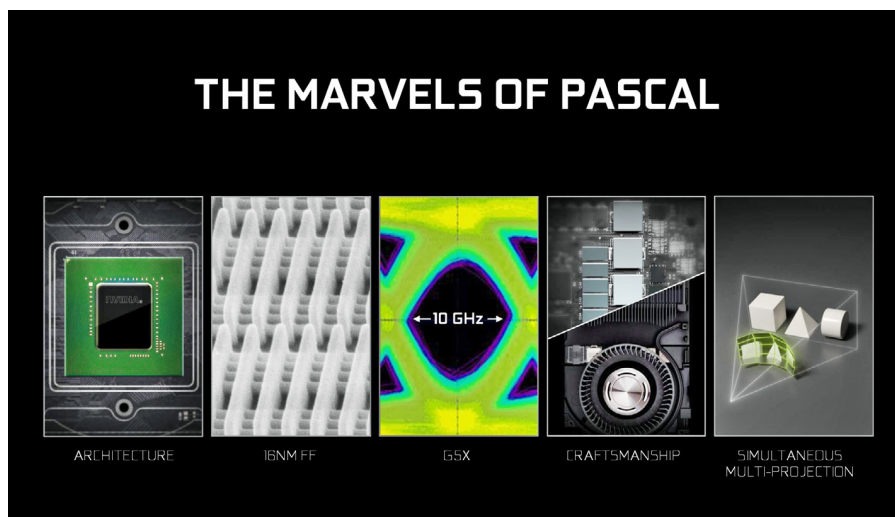
Von Jan Purrucker

»Here it is – the new King!«, mit diesen blumigen Worten präsentierte Nvidia CEO Jen-Hsun Huang auf dem diesjährigen Nvidia Editor's Day die neue und stolze 789 Euro teure GeForce GTX 1080. Im gleichen Atemzug wurde zudem mit der GTX 1070 der Nachfolger der beliebten GTX 970 angekündigt. Als erste GeForce-Modelle auf Basis der Pascal-Mikroarchitektur und dem 16-nm-FinFet-Fertigungsverfahren sollen sie die bislang schnellsten Grafikkarten für Spieler sein und gleichzeitig extrem energieeffizient arbeiten. Nvidia spricht dabei von je bis zu 70 Prozent

mehr Leistung als die GTX 980 und GTX 970. Mit Pascal wechselt das Unternehmen vom vier Jahre (GTX 680/HD 7970) alten 28-Nanometer-Verfahren auf die Chipfertigung mit nur noch 16 nm Strukturbreite. Die Chips werden dabei von TSMC im FinFet-Verfahren produziert und vereinen im Vergleich deutlich mehr Transistoren auf kleinerer Fläche. So besitzt die GP104-GPU der GTX 1080 und GTX 1070 stolze 7,2 Milliarden Transistoren bei nur 314 mm² Die-Fläche. Bei der GeForce GTX 980 sind es noch 5,2 Milliarden auf 398 mm². Neben der größeren Chipaus-

beute (Yield) pro Wafer und dem entsprechend höheren Gewinn für den Hersteller ermöglichen die kleineren Strukturen auch weniger Stromverbrauch respektive mehr Performance pro Watt und damit eine bessere Energieeffizienz.

Beim Speicher setzt die GTX 1070 weiterhin auf GDDR5-Speicher. Der wurde im Vergleich zur GTX 970 (4,0 GByte/7,0 GHz) aber auf 8,0 GByte aufgestockt und taktet effektiv mit 8,0 GHz schneller. Mit dem weiterhin 256 Bit breiten Speicherinterface erreicht die GTX 1070 somit 256 GByte/s Bandbreite und liegt etwas vor der GTX 970 (224 GByte/s). Bei der GTX 1080 kommt der neue GDDR5X-Videospeicher zum Einsatz. Dabei handelt es sich um eine Weiterentwicklung des GDDR5-VRAM. GDDR5X bietet höhere Taktraten und somit auch mehr Bandbreite bei gleichbleibend breitem Interface zur GPU. Durch den Takt von effektiv 10 Gbit/s und das 256-bit-Interface kommt der 8,0 GByte große Videospeicher der GeForce GTX 1080 auf 320 GByte/s Bandbreite und liegt damit deutlich über den 224 GByte/s der GeForce GTX 980. Allerdings schafft die GTX 1080 damit weniger als die 336 GByte/s der GeForce GTX 980 Ti (mit weniger Takt, aber 384- statt 256-Bit-Interface). Um die von Nvidia angegebenen 25 Prozent Performancevorsprung der GTX 1080 zur GTX 980 Ti zu erreichen, muss die Bandbreite der neuen GeForce also noch an anderer Stelle vergrößert werden. Das geschieht unter anderem durch die ver-

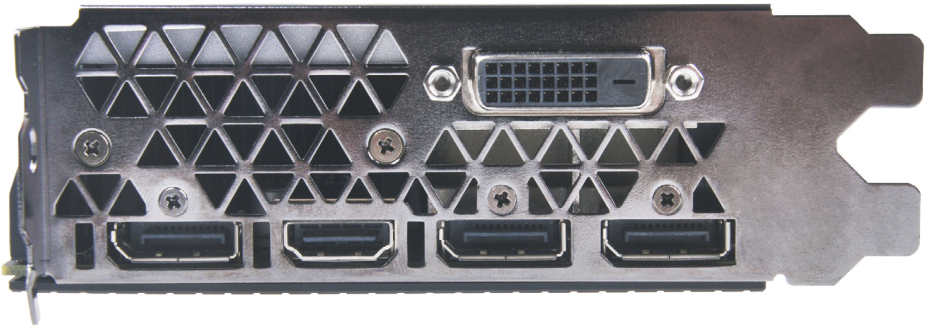


Neben der Pascal-Architektur und der auf 16 Nanometer geschrumpften Strukturbreite soll die GTX 1080 auch vom neuen und schnelleren GDDR5X-Videospeicher profitieren.

besserte Speicherkomprimierung. So wurde die 2:1 Delta Color Compression im Vergleich zur Maxwell-Architektur optimiert und um 4:1 und 8:1 Modi erweitert. Vereinfacht ausgedrückt wird dabei jeder Frame noch vor dem Speichern in den Videospeicher überprüft. Der Algorithmus sucht nach ähnlichen Farben im Bild und komprimiert diese. Dadurch schrumpfen das Datenvolumen und die benötigte Bandbreite.

Pascal im Detail

Beim Blick auf das Blockdiagramm der GP104-GPU wird klar, dass sich die Chipstruktur von Pascal nicht grundlegend von Maxwell (GTX 900) unterscheidet, sondern eher eine optimierte Variante der Architektur darstellt. Die für die Grafikberechnung zuständigen Shadereinheiten schließen sich weiterhin in »Streaming Multiprozessoren« (SM) zusammen.



Am Anschlusslayout hat sich im Vergleich zur GTX 980 nichts geändert. Allerdings unterstützt die GTX 1080 jetzt Displayport 1.4 und HDMI 2.0b.

Bei der GTX 1080 teilen sich 20 und bei der GTX 1070 noch 15 dieser SMs auf weiterhin vier »Graphics Processing Cluster« (GPC) auf. Jeder SM umfasst wie bei Maxwell 128 Shadereinheiten, wodurch die GTX 1080 insgesamt auf 2.560 Shader kommt (20x128) und die GTX 1070 auf 1.920. Eine grundle-

gend überarbeitete Mikroarchitektur erwarten wir erst mit der »Volta«-Architektur, die Nvidia für 2018 angekündigt hat.

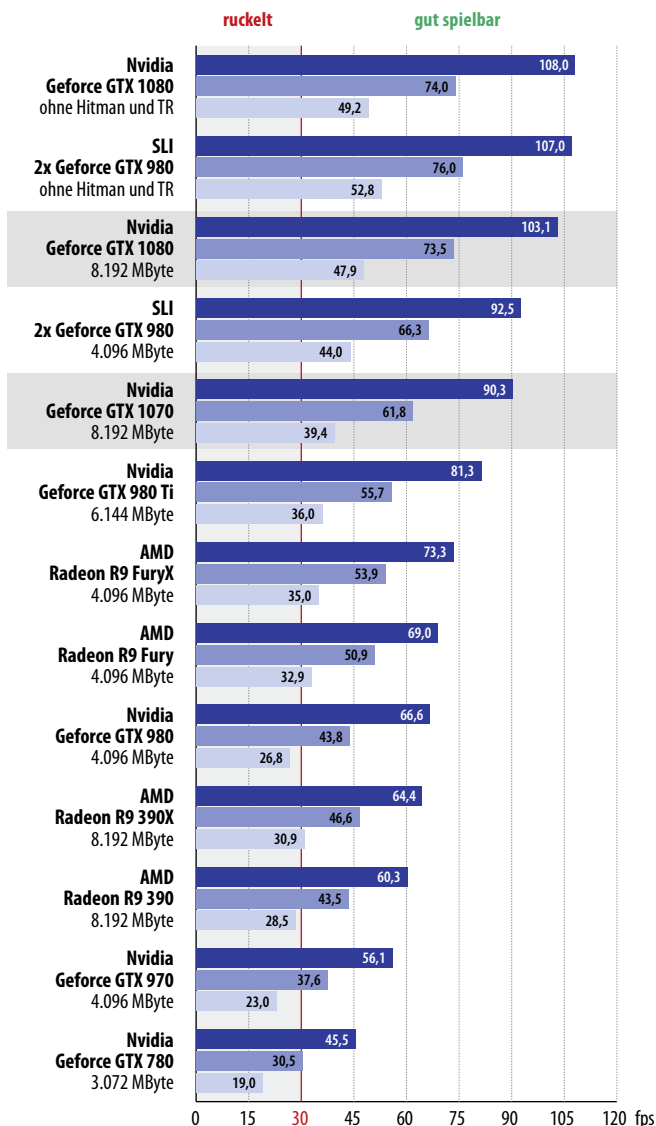
Bei Pascal teilen sich je zwei Streaming Multiprozessoren eine »PolyMorph Engine«, die sich um Geometrieaufgaben wie Tessellation und die Viewport-Transformation, also

Spiele-Benchmarks

Performance Rating 4x AA / 16x AF

Durchschnitt aus Battlefield 4, Crysis 3, Far Cry Primal, Hitman, Metro: Last Light, Rise of the Tomb Raider und The Witcher 3: Wild Hunt

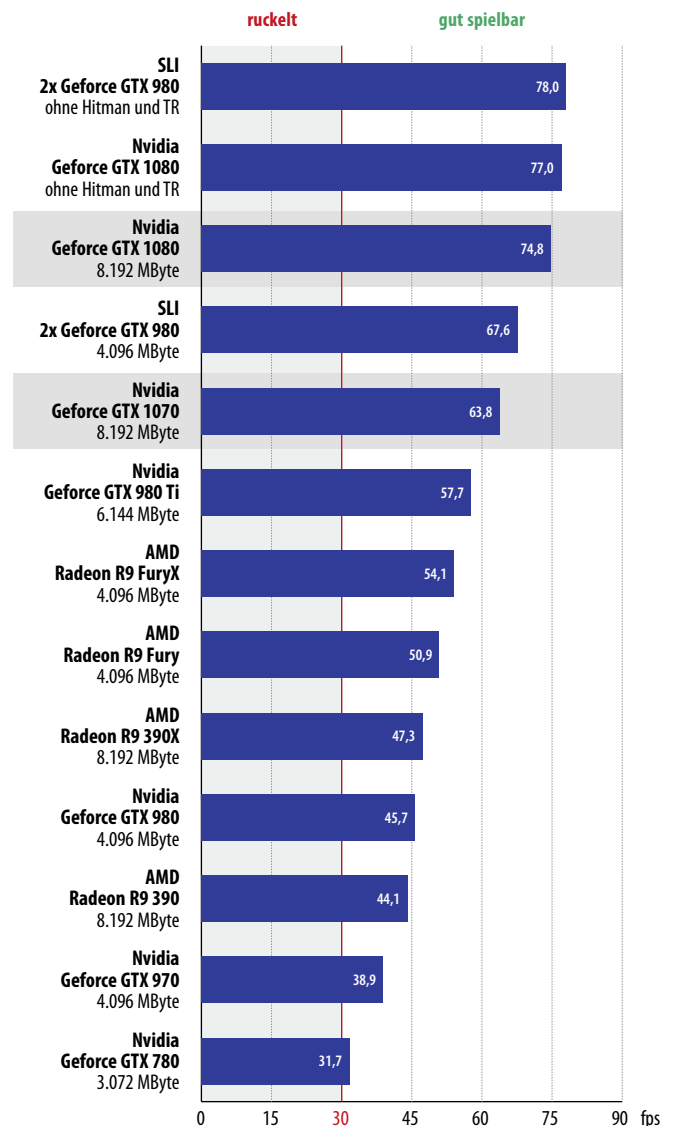
■ 1920x1080 ■ 2560x1440 ■ 3840x2160



Performance Rating insgesamt

Durchschnitt aus Battlefield 4, Crysis 3, Far Cry Primal, Hitman, Metro: Last Light, Rise of the Tomb Raider und The Witcher 3: Wild Hunt

■ Durchschnittswert aller Messungen



Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Samsung EVO-SSD, Windows 10 64 Bit

MAXWELL COMPRESSION



Der für die Delta-Color-Compression zuständige Algorithmus scannt das Bild auf ähnliche Farben und komprimiert diese. Bei Maxwell ist die Ausbeute bereits sehr hoch.

PASCAL COMPRESSION



Mit Pascal werden die Farbinformationen noch umfangreicher erkannt und komprimiert. Dadurch sinkt das Datenvolumen weiter und es wird noch weniger Speicherbandbreite benötigt.

die Ausrichtung und Anpassung an die Perspektive, kümmert. Diese PolyMorph Engines wurden jetzt um »Simultaneous Multi-Projection Engines« (SMP) ergänzt. Die SMPs ermöglichen es Pascal-Karten, bis zu 16 Viewports darzustellen. Dadurch lässt sich etwa die Darstellung auf mehreren Monitoren verbessern. Teilen sich zum Beispiel drei Monitore einen Viewport, ist die Perspektive durch die Breite auf dem linken und rechten Bildschirm verzerrt. Mit mehreren Viewports kann jedem Display sozusagen eine eigene, virtuelle »Kamera« zugeteilt werden, was die Perspektive korrigiert. Auch für Virtual Reality lässt sich SMP nutzen, um etwa die Verzerrung durch die Linsen in den Headsets zu korrigieren. Statt die verfälschte Darstellung aufwändig durch Berechnungen anzupassen, wird das Bild nicht nur über einen, sondern über vier Viewports angezeigt.

Auch die Performance in VR soll durch die Simultaneous Multi-Projection Engines steigen. So erlauben sie es der Grafikeinheit, zwei Stereobilder in einem Berechnungsschritt darzustellen. Diese Funktion nennt Nvidia »Single Pass Stereo«.

Neue SLI-Features

Anders als AMD setzt Nvidia weiterhin auf eine separate Steckbrückenverbindung, um das gleichzeitige Nutzen von bis zu vier Grafikkarten zu ermöglichen. Über diese SLI-Brücke tauschen die einzelnen GPUs Daten aus. Klassischerweise besitzt eine Grafikkarte zwei SLI-Anschlüsse, allerdings wurde der zweite Port bislang nur für das Koppeln von drei oder vier Karten benötigt. Für die Pascal-Grafikkarten bringt Nvidia neue SLI-Brücken, die auch im Betrieb mit nur zwei Grafikkarten beide Anschlüsse belegen und somit eine höhere Bandbreite zwischen den GPUs ermöglichen. Dadurch lassen sich allerdings nur noch maximal zwei GeForce per SLI verbinden. Zwar können wir auch weiterhin die alten Einzelbrücken verwenden und so bis zu vier Karten koppeln. Offiziell empfiehlt und unterstützt Nvidia allerdings ab Pascal nur zweifach SLI. Wer ein System mit Triple- oder Quad-SLI-Konfiguration aufsetzen möchte, muss die entsprechende Funktion erst im Treiber freischaltet. Allerdings werden mehr als zwei Pascal-Grafikkarten auch dann nur von einigen Benchmark-Pro-

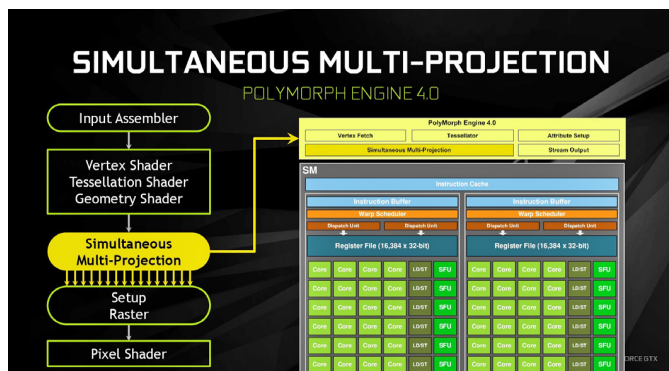
grammen wie 3DMark unterstützt. Angesichts des geringen Performancegewinns durch mehr als zwei Grafikkarten ist Nvidias Fokus auf 2x SLI zwar verständlich, Enthusiasten dürften sich dennoch ärgern. Hier könnte in Zukunft vielleicht das Explicit Multi-GPU-Feature von DirectX12 helfen. Damit lassen sich theoretisch beliebig viele Grafikkarten unabhängig von Hersteller und Generation kombinieren.

Ansel, VR-Features und Fast Sync

Neben dem Ansel-Tool, das in unterstützten Spielen besonders leicht Screenshots anfertigt und VR-Features wie VR-Audio zur Berechnung von Schallwellen mittels einer eigenen Akustik Engine, stellte Nvidia auch Fast Sync vor. Diese Technologie richtet sich an Titel wie Counter-Strike: GO oder League of Legends, deren Framerate die Hz-Zahl des Monitors weit übersteigt. Spielen wir etwa mit über 300 fps, gibt es zwar kaum Verzögerungen, allerdings kommt es auch auf einem 144-Hz-Display zu Darstellungsfehlern (Tearing). Eine Möglichkeit dem zu begegnen ist es, V-Sync zu aktivieren und die fps



Im Vergleich zu dem Referenzdesign der Vorgängerkarten hat sich bei der GTX 1080 optisch nur wenig getan – Founders Edition hin oder her.



Im Gegensatz zu Maxwell verfügt die Pascal-Architektur über »Simultaneous Multi-Projection Engines«. Die ermöglichen die Darstellung des berechneten Bilds auf mehreren Viewports (beziehungsweise die Betrachtung in verschiedenen Perspektiven).

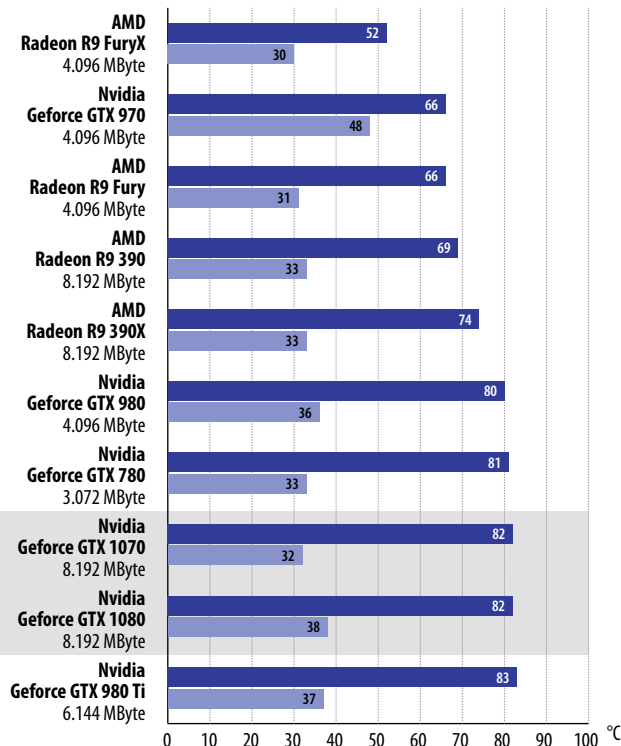
somit auf die Hz-Zahl des Monitors zu begrenzen. Dann werden allerdings die bereits von der Grafikkarte darüberhinaus berechneten Bilder »zurückgehalten« (Backpressure) und es kommt zu Verzögerungen (High Latency). Fast Sync soll diese Verzögerungen verringern (Low Latency) und gleichzeitig Tearing verhindern. Dafür wird die Render-Pipeline vom Backend (Displaydarstellung) entkoppelt und bereits berechnete Bilder im frame buffer der GPU zwischengespeichert. Die einzelnen Bilder werden dann erst dargestellt, wenn der Monitor wieder bereit ist.

DirectX 12 und Asynchronous Compute

Was der Pascal-Architektur weiterhin fehlt, sind die von AMD bekannten »Asynchronous Shader« (beziehungsweise ein Pendant zu AMDs »Asynchronous Compute Engines«). Allerdings beherrschen auch die GTX 1080 und GTX 1070 Asynchronous Compute, also die Fähigkeit verschiedene Aufgaben innerhalb der Render-Pipeline

Benchmarks

Temperatur ■ Last (alle Spiele) ■ Leerlauf



Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Samsung EVO-SSD, Windows 10 64 Bit

LCPOWER™

www.lc-power.com

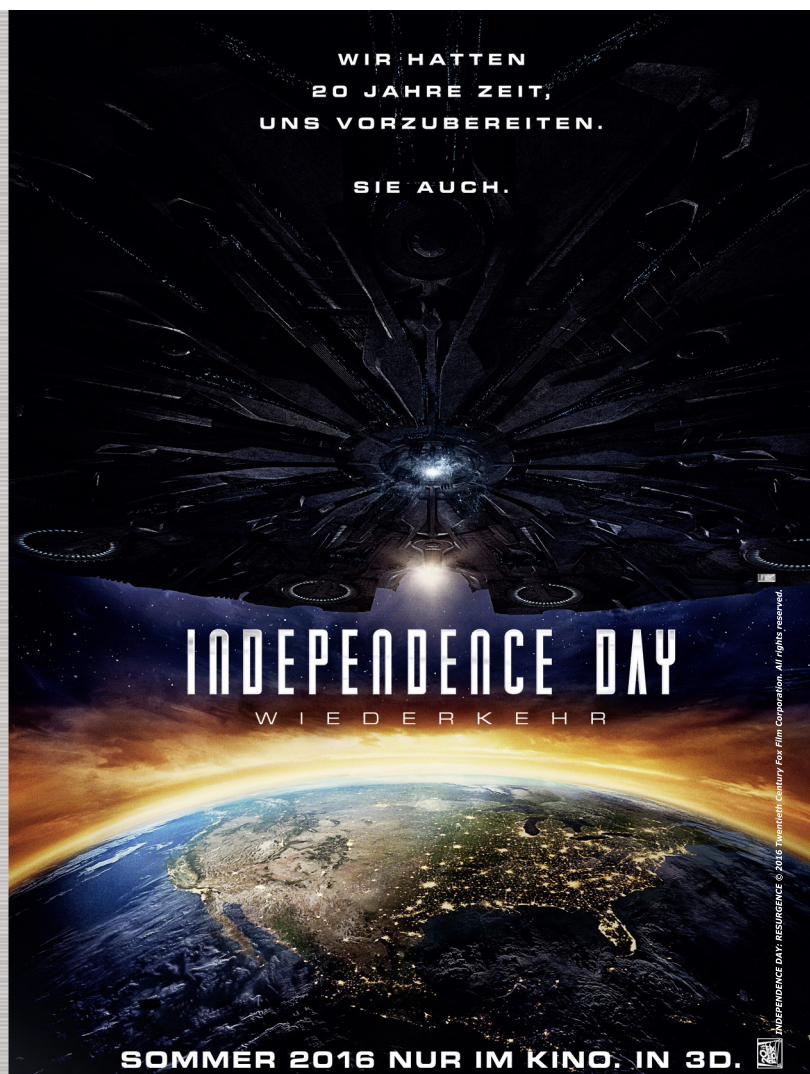


PLATINUM SERIES

Massive 1200 W-Power gegen die Wiederkehr!

Vollmodulares Kabelmanagement - 10x PCI-E 6+2

Großes Gewinnspiel
auf www.lc-power.com

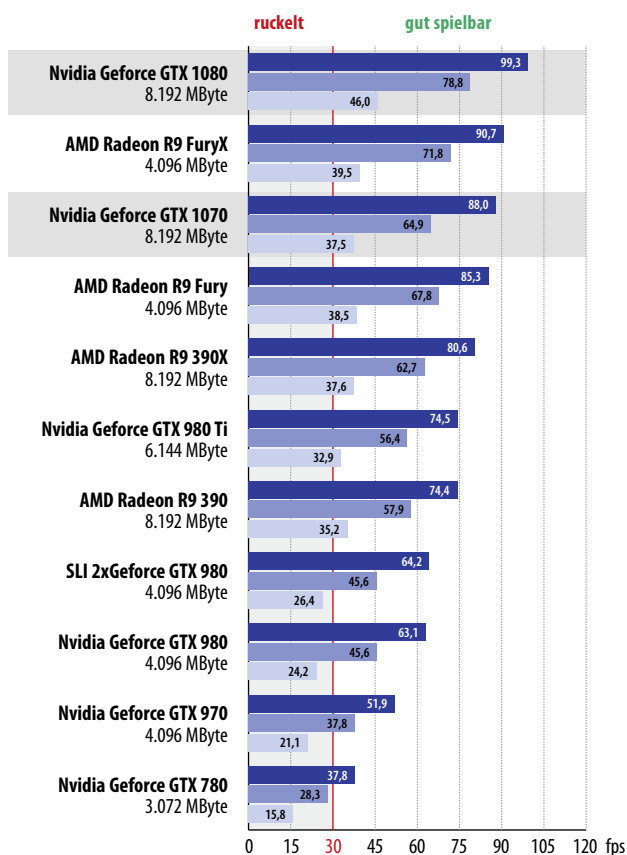


SOMMER 2016 NUR IM KINO. IN 3D.

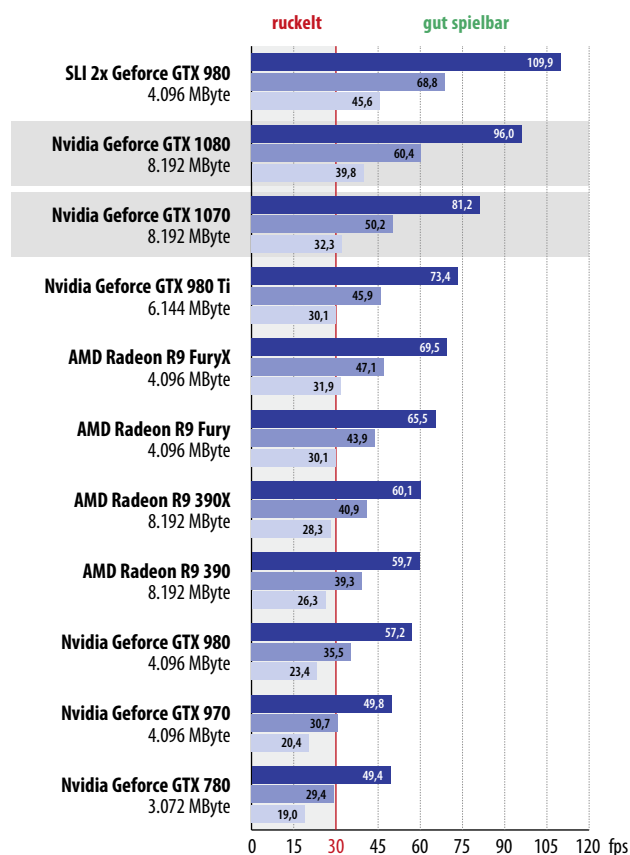
Spiele-Benchmarks

Aus Platzgründen bilden wir hier nur vier der sieben Benchmark-Titel ab. Die übrigen Tabellen finden Sie online. <http://bit.ly/1ZjgeRW>**Hitman** maximale Details, DX12

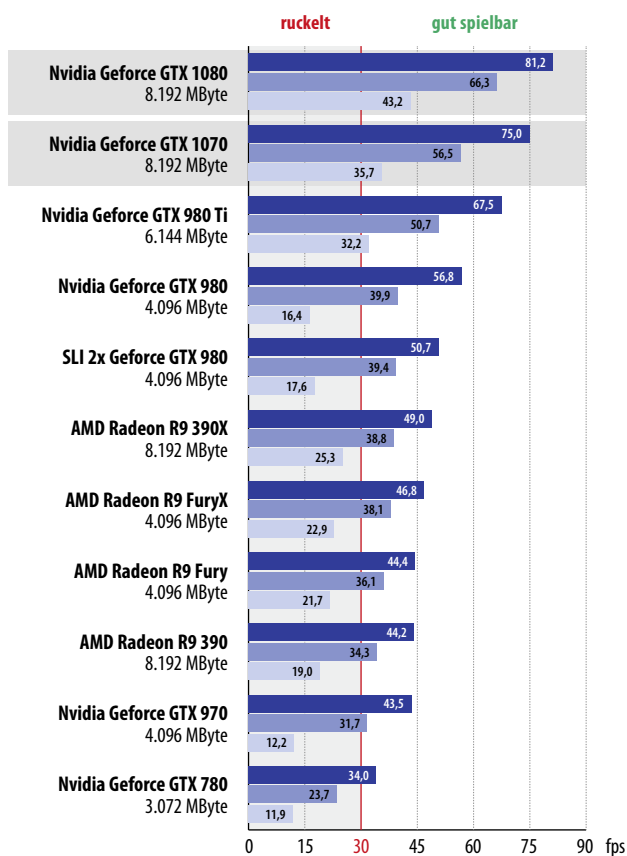
■ 1920x1080, SMAA ■ 2560x1440, SMAA ■ 3840x2160, SMAA

**Crysis 3** maximale Details, MSAA

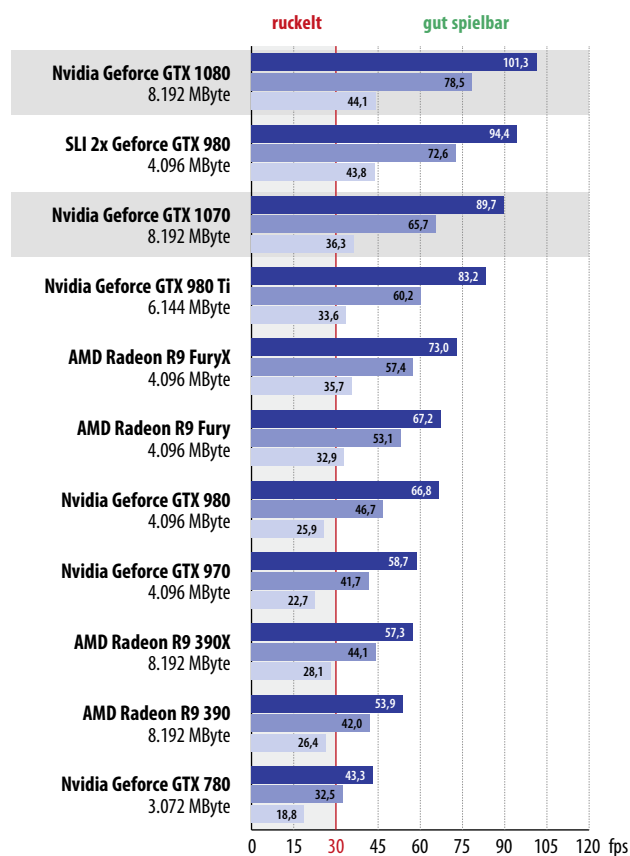
■ 1920x1080, 4x AA / 16 AF ■ 2560x1440, 4x AA / 16 AF ■ 3840x2160, 0x AA / 16 AF

**Rise of the Tomb Raider** sehr hohe Details

■ 1920x1080, SMAA ■ 2560x1440, SMAA ■ 3840x2160

**The Witcher 3: Wild Hunt** maximale Details, SSAA, HW off

■ 1920x1080 ■ 2560x1440 ■ 3840x2160

**Testsystem:** Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Samsung EVO-SSD, Windows 10 64 Bit

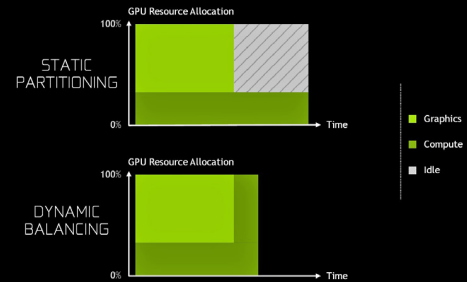
PASCAL GPU

- ♦ 7,2 Billion Transistors
- ♦ 161 GHz GPU clock, 1,73 GHz boost, >2GHz OC
- ♦ 20 SMs, 128 cores each
- ♦ 2560 CUDA cores
- ♦ 20 Geometry units
- ♦ 160 Texture units
- ♦ 64 ROP units
- ♦ 256-bit GDDR5X @ 10 Gbps



Insgesamt verfügt die GTX 1080 über 2.560 Shader-, 160 Textur- und 64 ROP-Einheiten. Die GP104-Grafikeinheit ist nur 314 mm² groß und umfasst 7,2 Milliarden Transistoren.

PASCAL DYNAMIC LOAD BALANCING



Mit Pascal hat Nvidia laut eigenen Aussagen die Fähigkeit der GPU zur parallelen und asynchronen Berechnung optimiert und damit die Performance unter DX12 verbessert.

gleichzeitig und unabhängig voneinander durchzuführen. Dieses Feature ist erst durch Grafikschnittstellen wie DirectX 12 und Vulkan (OpenGL-Nachfolger) möglich geworden und wichtig, um die GPU voll auszulasten, etwa indem sich die Grafikkarte neben der Darstellung der Bilder auch um die Physikberechnung oder das Nachbearbeiten der Frames (Postprocessing) kümmert.

Ohne Asynchronous Compute müssen diese Vorgänge nacheinander abgearbeitet werden und dauern insgesamt entsprechend länger. Mit Maxwell hat Nvidia daher »static partitioning« eingeführt. Das bedeutet, dass die GPU Asynchronous Compute beherrscht und sowohl Grafik- als auch Compute-Aufgaben parallel bearbeiten kann. Dadurch lässt sich die Effizienz der GPU zwar bereits deutlich steigern, allerdings gibt es verschrenktes Potenzial, wenn etwa die Compute-Aufgabe länger dauert als die Grafikberechnung. Dann bleiben die für die Grafik eingeteilten Shadereinheiten solange ungenutzt, bis die Compute-Shader ihre Berechnungen beendet haben. Für diesen Fall bringt Pascal »dynamic load balancing«. Das bedeutet, dass die »frei« gewordenen Grafik-Shader nach der Berechnung für die Compute-Aufgabe genutzt werden. Durch die bessere Auslastung der GPU verkürzt sich die benötigte Zeit, um die komplette Szene zu rendern, und die Performance steigt. Entsprechend sollten die GeForce GTX 1080 und GTX 1070 in DX12-Spielen besser abschneiden als Maxwell-Modelle.

Leistungssprung

Um das zu überprüfen, haben wir unseren Benchmark-Parcours mit Hitman um einen DX12-Titel erweitert. Während hier eine sonst deutlich schnellere GTX 980 Ti mit einer Radeon R9 290X nur auf Augenhöhe liegt, schlägt die GTX 1080 jetzt sogar die Radeon R9 Fury X.

Allerdings beläuft sich der Vorsprung der GTX 1080 hier lediglich auf etwa zehn Prozent, während sie das AMD-Flaggschiff in den übrigen DX11-Titeln teilweise mit 30 Prozent Abstand hinter sich lässt. Daran gemessen, kommen die Radeon-Modelle weiterhin besser mit DirectX 12 zurecht als die GeForce-Konkurrenz – auch im Vergleich zu

Pascal. Die GTX 1070 sichert sich in sechs von sieben Titeln den zweiten Platz, hinter der GTX 1080. Dabei beträgt der Vorsprung zur GTX 970 imposante 50 bis 70 Prozent, in allen drei Auflösungen. Von der aktuell noch über 100 Euro teureren GeForce GTX 980 Ti kann sich die GTX 1070 rund zehn Prozent absetzen und lässt auch die Radeon R9 FuryX mit teilweise über 20 Prozent Abstand hinter sich – zumindest in Full HD und WQHD. In der UHD-Auflösung (3840x2160) performt AMDs Highend-Karte vergleichsweise stärker und liegt etwa in Crysis 3 mit der GTX 1070 gleichauf.

Da Nvidia für die GeForce GTX 1080 angekündigt hat, dass sie schneller sei als ein SLI-Verbund aus zwei GTX 980, haben wir die Karte neben aktuellen Single-Grafikkarten auch gegen eine solche Konfiguration antreten lassen. Mit Ausnahme von Hitman und Rise of the Tomb Raider, in denen das SLI-Profil nicht funktioniert, schafft es die GTX 1080 tatsächlich mit zwei GTX 980 im SLI-Verbund mitzuhalten oder diese gar zu schlagen. Das bisherige Nvidia-Top-Modell in Form der GTX 980 Ti platziert sich insgesamt rund 23 Prozent hinter der GTX 1080 und der direkte Vorgänger GTX 980 liegt über 60 Prozentpunkte zurück. Selbst in 4K schafft es die GeForce GTX 1080 in allen Titeln, durchschnittlich 40 fps oder mehr dar-

zustellen. Die GeForce GTX 1070 (63,8 fps) platziert sich unterm Strich relativ mittig zwischen der GTX 1080 (74,8 fps) und der GTX 980 Ti (57,7 fps). Mit rund elf Prozent mehr Performance als das Referenzdesign liegt sie auf dem Niveau einer stark übertakteten und über 600 Euro teuren Herstellervariante der GTX 980 Ti. Beim Vergleich mit der GTX 970 gewinnt die GTX 1070 klar und arbeitet rund 64 Prozent schneller. Wie bei der GTX 1080 fällt der Leistungssprung zur direkten Vorgängerkarte also gewaltig aus.

Teure Founders-Edition

Neben der Leistung können sich die Pascal-Karten auch in Bezug auf die Energieeffizienz deutlich von Maxwell absetzen. Mit 277 Watt Verbrauch (für das gesamte Testsystem) liegt die GTX 1080 trotz deutlich höherer Performance noch minimal unter der GTX 980. Auch die GTX 1070 profitiert von den Pascal-Optimierungen sowie dem Wechsel vom 28-nm- auf den 16-nm-Fertigungsprozess. Trotz höherer 3D-Leistung verbraucht das GTX-1070-Testsystem mit 245 Watt deutlich weniger Strom als bei der GTX 980 Ti (350 Watt). Auch im Vergleich zur bereits relativ sparsamen GTX 970 (303 Watt) konnte sich Nvidia somit verbessern. Beim Design und der Kühlung gibt es hingegen wenig Neues. Direkt zum Start gibt es



Bei der Vorstellung der GeForce GTX 1080 zeigte Nvidia das neue Doom auf einem GTX-1080-Rechner. In Full HD und maximalen Details zeigte der fps-Zähler 200 Bilder pro Sekunde.



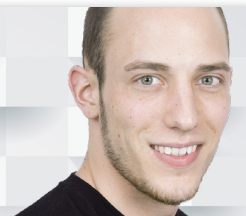
Die Witcher-Saga findet mit dem Addon Blood and Wine ihren Abschluss. Dafür haben die Entwickler Geralt in eine besonders hübsche und aufwändig zu berechnende Welt geschickt. Dennoch haben die Pascal-Karten keinerlei Problem, hier für flüssige Frameraten zu sorgen.

beide Pascal-Karten als teurere Founders Edition. Wie bei den Referenzkarten der GTX 980 und GTX 980 Ti kommt dabei ein knapp 27 cm langes Aluminium-Gehäuse sowie ein Radiallüfter zum Einsatz. Der bläst die warme Luft rückseitig aus dem Gehäuse, und die Kühllamellen unter der Plexiglasabdeckung nehmen die Abwärme der GPU auf. Um die Stabilität zu verbessern, finden sich mattschwarze Backplates auf der Rückseite der Karten. Beim Einsatz in einem SLI-Verbund können wir einen Großteil der Plat-

ten entfernen und somit etwas mehr Raum für den Luftfluss zwischen den Karten schaffen. Für die GTX 1070 hat Nvidia die 4-Phasen-Stromversorgung der bisherigen Maxwell-Referenzkarten überarbeitet und bei der GTX 1080 durch ein 5-Phasen dual-FET-Design ersetzt. Dadurch verbessert sich laut Nvidia die Energieeffizienz und die Konstanz der Stromversorgung. Das soll besonders Übertaktern zugutekommen und verhindert das bei der GTX 970 und GTX 980 oft bemängelte Spulenfiepen. Im Leerlauf



Jan Purucker
@TheStoke

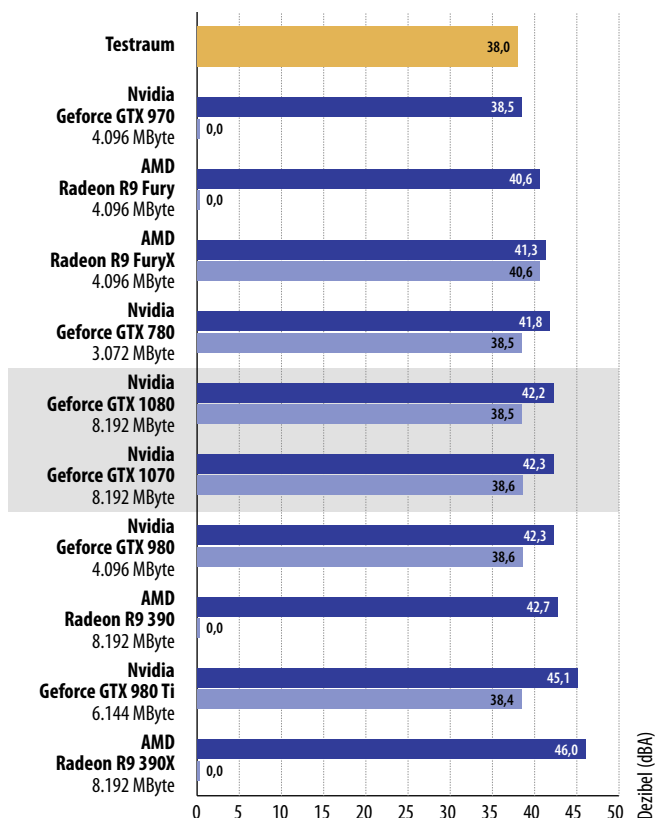


Wer mit dem Gedanken spielt, sich eine GTX 1080 oder GTX 1070 zu kaufen, kann zugreifen. Jedoch sollten Sie noch warten, bis die angepassten Designs der Hersteller auf den Markt kommen und dann entscheiden, welche Version für Sie die beste ist. Auch im Hinblick auf die kommenden Polaris-Grafikkarten von AMD ist beim Grafikkartenkauf noch Geduld angesagt. Schließlich setzen auch die neuen Radeons auf kleinere Strukturbreite samt neuer Architektur und sorgen eventuell für spürbar fallende Preise.

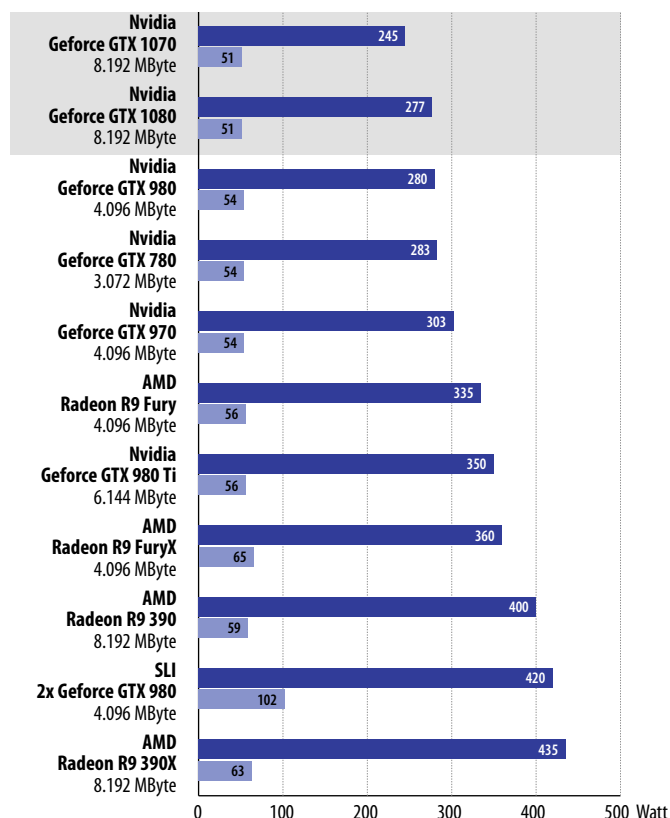
bleibt der Kühler der GTX 1080 Founders Edition mit 38,5 dBA sehr leise und ist bei geschlossenem Gehäuse praktisch nicht zu hören. Auch der Verbrauch für das gesamte System (ohne Monitor) liegt hier mit 51 Watt sehr niedrig. Unter Last pendelt sich die Lüfterlautstärke der GTX 1080 bei 42,2 Dezibel ein. Bei der GTX 1070 sind es 42,3 dBA und beide Karten rauschen damit zwar hörbar, aber nicht störend laut. Bei den Temperaturen gibt es dem typischen Referenzdesign entsprechend keine Überraschungen.

Benchmarks

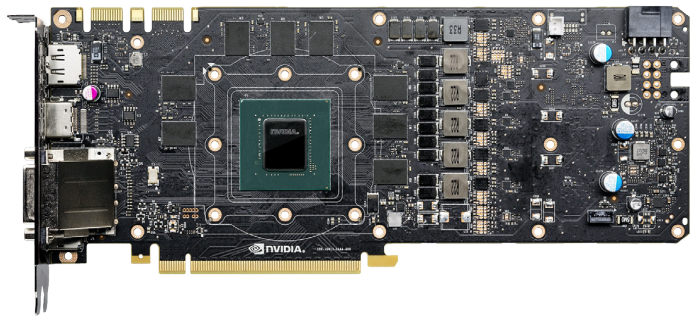
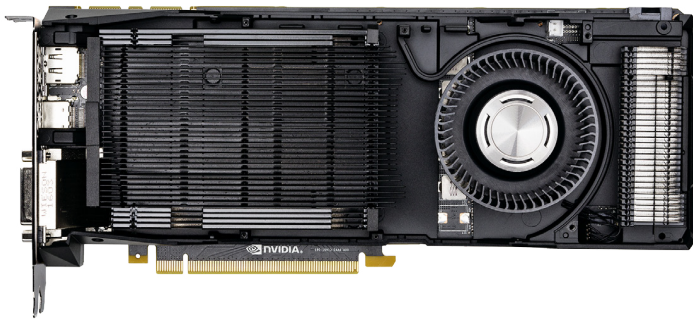
Lautstärke Angaben in Dezibel (dBA) ■ Last (alle Spiele) ■ Leerlauf



Stromverbrauch Gesamtes Testsystem ■ Last (Battlefield 4) ■ Leerlauf



Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Samsung EVO-SSD, Windows 10 64 Bit



Bei der Founders-Edition kommt wie bei Referenzkarten üblich, ein Radiallüfter zum Einsatz. Der bläst die Luft nach hinten aus dem Gehäuse, statt sie wie Axial-Modelle darin zu verteilen.

Nvidia gibt die TDP MIT 150 Watt für die GTX 1070 und 180 Watt für die GTX 1080 an. Als Stromversorgung dient ein 8-Pin-Stecker. Durch die sparsame 16-nm-Strukturbreite liegt die Energieeffizienz sehr hoch.

Das Limit für den Grafikchip liegt hier bei 82 Grad und ohne die Lüftergeschwindigkeit manuell anzupassen, werden diese unter Last auch erreicht.

Königsklasse

Ein neuer König wurde versprochen, und ein neuer König wurde geliefert. Nvidias GeForce GTX 1080 stellt im Test wenig überraschend die bislang schnellste Grafikkarte dar. Angesichts des extrem hohen (Start-) Preises von 789 Euro braucht die GeForce GTX 1080 allerdings auch extrem schlagkräftige Argumente. Die besitzt die GTX 1080 in Form von jeder Menge Spieleperformance, hoher Energieeffizienz und einem ganzen Füllhorn an neuen und überarbeiteten Features. Gleiches gilt für die GeForce GTX 1070, die sich knapp zehn Prozent hinter der GTX 1080 einordnet, aber immer noch gewaltige 3D-Leistung und hervorragende Energieeffizienz bietet. Die Pascal-Mikroarchitektur wartet zwar nicht mit grundlegenden Neuerungen auf, stellt aber eine an den richtigen Stellen optimierte Version der Maxwell-Vorgänger (GTX-900-Serie) dar. In Kombination mit dem 16-Nanometer-Fertigungsprozess schlagen die GTX 1080 und GTX 1070 ihre Vorgänger GTX 980 und GTX 970 um über 60 Prozent und das bei praktisch identischem Stromverbrauch. Auch AMDs Top-Modell Radeon R9 Fury X wird übertrumpft, und das bisherige Flaggschiff GTX 980 Ti arbeitet ebenfalls langsamer. Diesen Vorsprung erarbeiten sich die Pascal-Karten nicht zuletzt durch die verbesserte DX12-Performance – auch wenn die Radeons hier im Verhältnis immer noch besser abschneiden. Pascal stellt somit einen der bislang größten Performance-Sprünge beim Wechsel einer Grafikkartengeneration dar. Dabei verschenken die GTX 1080 und GTX 1070 allerdings etwas Potenzial. Unter Last kommen unsere Samples stellenweise den 1.900 respektive 1.800 MHz nahe, können diesen Takt jedoch nicht halten, da die Karten ins Powerlimit laufen. Hier dürften erst Herstellermodelle mit angepasstem BIOS und potenterer Stromversorgung Abhilfe schaffen. Bis dahin gibt es beide Karten in Nvidias Founders-Edition. Die kostet mit Preisen von 789 Euro für die GTX 1080 und 499 Euro für die GTX 1070 nochmal mehr als die Herstellerkarten und wird von Nvidia unter anderem im eigenen Onlinestore ver-

kauft. Zwar hinterlässt der Referenzkühler im Test einen guten Eindruck, rechtfertigt in unseren Augen jedoch nicht den Preisaufschlag. Allerdings dürfte sich Nvidia durch den eigenen Vertrieb und den Premiumpreis für die Founders-Edition einen größeren Teil des Verkaufserlöses sichern können. Durch den früheren Start und AMDs Aussage, sich mit den in Kürze kommenden Polaris-Karten nicht auf den Highend-Bereich, sondern auf das umsatzstarke, mitt-

lere Preissegment zu konzentrieren, kann Nvidia die Preise entsprechend frei festsetzen. Unterm Strich hat Nvidia mit der GeForce GTX 1080 und GTX 1070 extrem starke, aber auch teure neue Top-Modelle auf den Markt gebracht, die Lust auf mehr machen – allerdings erst, wenn mehr unterschiedliche Modelle (Kühler, Takt, Preis) auf dem Markt sind. Im Sommer wird sich ebenfalls zeigen, ob Nvidia auch im mittleren Preissegment mit Pascal punkten kann. ★

Testergebnisse

Produkt	GeForce GTX 1080	GeForce GTX 1070
Hersteller / Preis	Nvidia / 789 Euro	Nvidia / 499 Euro
Technische Angaben		
Grafikchip	GP104	GP104
GPU- / Shader- / Speicher-Takt	1.607 / 10,0 GHz	1.506 / 8,0 GHz
Videospeicher	8,0 GByte GDDR5X	8,0 GByte GDDR5
Speicheranbindung	256 Bit	256 Bit
Stromanschlüsse	1x 8-Pol	1x 8-Pol
Bewertung		
Spielerleistung (60%)	60/60	60/60
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> 4x AA in 2560x1440 jederzeit ruckelfrei auch für extreme AA-Modi wie SSAA ausreichend Leistung selbst für 4K-Auflösung ausreichend Leistung deutlich schneller als Vorgänger 	<ul style="list-style-type: none"> 4x AA in 2560x1440 jederzeit ruckelfrei auch für extreme AA-Modi wie SSAA ausreichend Leistung selbst für 4K-Auflösung ausreichend Leistung deutlich schneller als Vorgänger
Bildqualität (10%)	10/10	10/10
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> beste Kantenglättung Supersampling auch in DirectX 10 und 11 bis zu 32-fache Kantenglättung sehr guter anisotroper Texturfilter 	<ul style="list-style-type: none"> beste Kantenglättung Supersampling auch in DirectX 10 und 11 bis zu 32-fache Kantenglättung sehr guter anisotroper Texturfilter
Energieeffizienz (10%)	10/10	10/10
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> sehr gute Energieeffizienz niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf und in Spielen 	<ul style="list-style-type: none"> sehr gute Energieeffizienz niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf und in Spielen
Kühlsystem (10%)	7/10	7/10
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> fast unhörbar im Leerlauf relativ leise unter Last für Referenzkarten typisch hohe Temperaturen 	<ul style="list-style-type: none"> fast unhörbar im Leerlauf relativ leise unter Last für Referenzkarten typisch hohe Temperaturen
Ausstattung (10%)	7/10	7/10
Pro & Kontra	<ul style="list-style-type: none"> 3D Vision G-Sync DSR PhysX SLI 1x DVI 3x Displayport 1x HDMI 2.0b Backplate keine weitere Ausstattung, da Referenzkarte 	<ul style="list-style-type: none"> 3D Vision G-Sync DSR PhysX SLI 1x DVI 3x Displayport 1x HDMI 2.0b Backplate keine weitere Ausstattung, da Referenzkarte
Fazit	<p>Mit der GeForce GTX 1080 erhält die GTX 980 einen mehr als würdigen Nachfolger und wird bei der Spiele-Performance um stolze 64 Prozent geschlagen. Der Referenzkühler der Founders Edition arbeitet dabei zwar auch unter Last relativ leise, rechtfertigt aber nicht den vermutlich deutlich höheren Preis im Vergleich zu den kommenden Herstellermodellen.</p>	
Preis / Leistung	Mangelhaft	Ausreichend



GTX 1070 / 1080 Overclocking

ÜBERTAKTEN AUF 2,0 GHZ LEICHT GEMACHT?

Wir überprüfen, wie gut sich Nvidias GTX 1070 und GTX 1080 übertakten lassen und zeigen mit 4K-Benchmarks, welcher Leistungszuwachs dadurch möglich ist. Von Nils Raettig und Jan Purrucker

Die GeForce GTX 1070 und die GTX 1080 von Nvidia sind momentan die mit Abstand schnellsten Grafikkarten mit nur einem Grafikchip. Im Vergleich zu ihren Maxwell-Vorgängern liefern die Karten auf Basis der Pascal-Architektur deutlich mehr Performance pro Watt. Das liegt zum einen an der von 28 auf 16 Nanometer geschrumpften Strukturbreite, zum anderen an den stark angehobenen Taktfrequenzen. Unsere Exemplare der GTX 1070 und 1080 in der Founders Edition (beziehungsweise im Referenzdesign von Nvidia) erreichen in Spielen jeweils teils Werte von mehr als 1.700 MHz, während die GTX 980 Ti noch im Bereich von 1.100 bis 1.200 MHz liegt.

Bei der offiziellen Präsentation der GTX 1080 auf dem Nvidia Editors Day lief die Karte in einer Demo sogar mit satten 2.114 MHz. Da wollen wir doch versuchen, unsere GTX 1080 und GTX 1070 per Übertaktung ebenfalls die Grenze von 2,0 GHz knacken zu lassen.

GPU Boost 3.0

Die Herangehensweise hat Nvidia dabei mit dem neuen GPU Boost 3.0 gegenüber den Vorgängergenerationen etwas verändert.

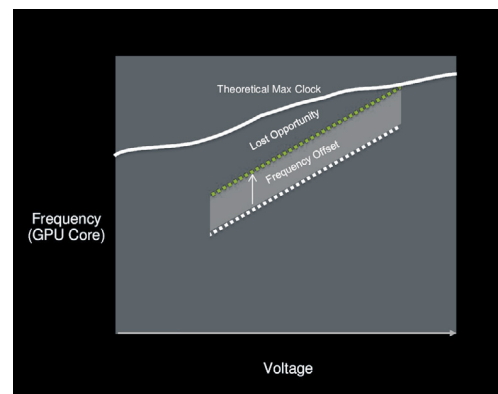
Bislang war es beim Übertakten von Nvidia-Grafikkarten nur möglich, einen fixen Offset-Wert für den GPU-Takt anzugeben, der für alle Spannungswerte gleichermaßen galt. Mit dem GPU Boost in der neuen Version 3.0 der Pascal-Karten können wir stattdessen auf Wunsch für viele verschiedene Spannungspunkte unterschiedlich hohe Steigerungen der GPU-Taktrate festlegen.

Das Potenzial der Grafikkarte soll sich dadurch besser ausschöpfen lassen, allerdings sind dafür auch entsprechend angepasste Programme nötig. Wir greifen auf PrecisionX von EVGA zurück.

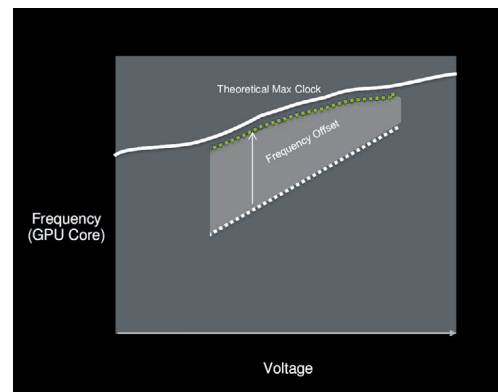
Das Tool bietet generell drei Möglichkeiten zur Übertaktung an. In der Basisvariante wird wie gehabt eine für alle Spannungen gültige Erhöhung der Taktrate festgelegt. Im linearen Modus geben wir jeweils für niedrige und hohe Spannungen einen Wert an. Daraus erstellt das Programm automatisch eine entsprechende Kurve für alle Spannungswerte. Der manuelle Modus lässt uns schließlich völlig freie Hand für jeden einzelnen Spannungspunkt.

Im PrecisionX-Tool ist außerdem ein sogenannter OC Scanner integriert, der uns das

Finden des für eine gewisse Spannung möglichen Maximaltakts abnehmen soll. Dazu wird automatisch die Stabilität von verschiedenen Taktraten und Spannungen unter hoher GPU-Last getestet. Dieser Modus funktioniert in unserer Beta-Version aber noch nicht fehlerfrei und führt stattdessen zu Abstürzen ohne Endergebnis, das Problem ist EVGA allerdings bereits bekannt und eine Lösung in Arbeit. Wer übertakten möchte und auf den OC-Scanner verzichten kann, greift solange zur Beta-4.3-Version des Afterburner-Programms von MSI.



Bei der bisherigen Übertaktung via GPU Boost 2.0 wurde ein fixer Wert für alle Spannungen festgelegt, was laut Nvidia Potenzial verschenkt.



Der neue GPU-Boost 3.0 erlaubt es dagegen, die Taktrate je nach Spannung unterschiedlich stark zu erhöhen, um das Übertaktungspotenzial der GPU optimal zu nutzen.



Für die Übertaktung der neuen GeForce GTX 1080 von Nvidia nutzen wir das PrecisionX-Tool vom Grafikkartenhersteller EVGA. MSI bietet mit Afterburner ein vergleichbares Programm an.



Hier spielen wir Witcher 3 flüssig in 4K auf einer GTX 1080 mit stolzen 2,0 GHz GPU-Takt. Die werden allerdings nur kurzzeitig gehalten, außerdem dreht sich der Lüfter mit knapp 2.700 Umdrehungen.



Senken wir den Takt auf Standardwerte, reduzieren sich auch die fps spürbar, die Geräuschkulisse ist aber gleichzeitig mit nur 2.220 Lüfterumdrehungen pro Minute etwas angenehmer.

Spannung & Co.

Prinzipiell reicht zum Übertakten mit PrecisionX bereits das Hauptfenster aus, da sich hier alle wichtigen Einstellungen finden: Speicher- und GPU-Takt, Lüfterregelung, Power und Temp Target sowie die Spannungsregelung.

Welche Taktrate in Spielen tatsächlich erreicht wird, hängt maßgeblich von den drei zuletzt genannten Faktoren ab. Kommt es unter Last zum Überschreiten eines gewissen Stromverbrauchs («Power Target») oder einer gewissen Temperatur («Temp Target»), dann wird der GPU-Takt reduziert, um die Grafikkarte nicht negativ zu beeinträchtigen. Treten bei sehr hohen Taktraten Grafikfehler oder Abstürze auf, sorgt eine Erhöhung der Spannung oftmals wieder für einen stabilen Betrieb, gleichzeitig kann eine zu stark erhöhte Spannung der Grafikkarte aber auch schaden.

Das Zusammenspiel dieser Faktoren hat zur Folge, dass die Suche nach dem maximal möglichen Takt viel Fingerspitzengefühl, etwas Risikobereitschaft und vor allem Geduld erfordert.

PrecisionX setzt dabei in Sachen Übertaktung klare Grenzen: Das Power Target lässt sich bei der GTX 1080 maximal um 20 Prozent auf 216 Watt erhöhen (statt 180 Watt) und bei der GTX 1070 um 12 Prozent (168 statt 150 Watt). Das Temperaturlimit können wir auf 92 Grad (statt 83 Grad) anheben.

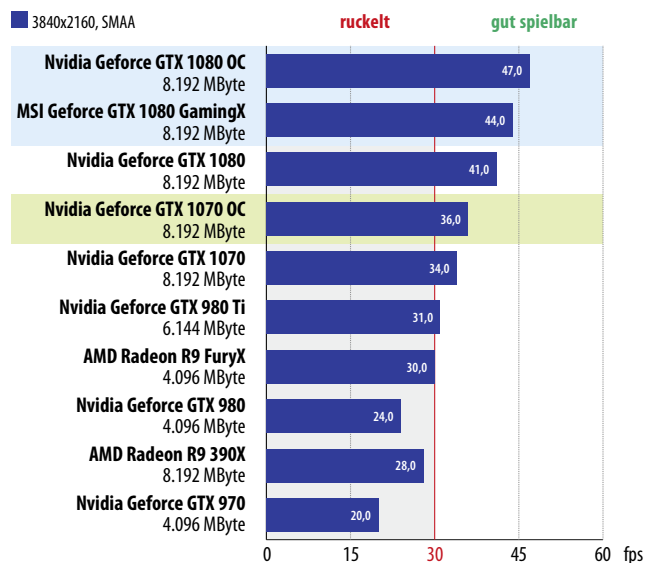
Die Erhöhung der Spannung ist gleichzeitig etwas unglücklich gelöst: Sie erfolgt über einen Regler in Prozentwerten, allerdings beziehen sich die Prozentangaben nicht auf die tatsächlich anliegende oder die maximal vorgesehene Spannung, sondern auf die Ausnutzung des vorgegebenen Spielraums zur Erhöhung der Spannung – hier wären klare Angaben von konkreten Millivolt-Werten aus unserer Sicht deutlich sinnvoller.

Übertaktungserfahrungen

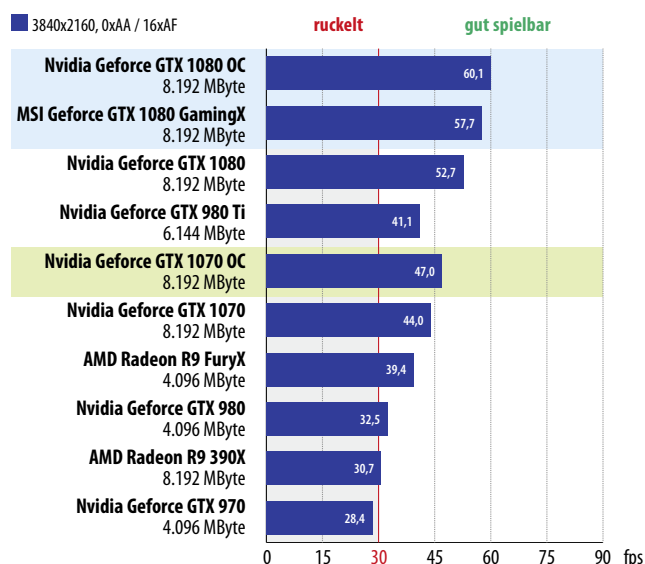
Bevor wir zu unseren Ergebnissen kommen noch ein Wort zum Verhalten des Boost-Takts ohne Overclocking: Zu Beginn einer Spielersession überschreitet die GTX 1080 häufig den offiziellen Boost-Takt von 1.733 MHz und rechnet mit über 1.800 MHz. Durch das Ansteigen der Temperatur beim Spielen und der limitierten Strom-

Spiele-Benchmarks

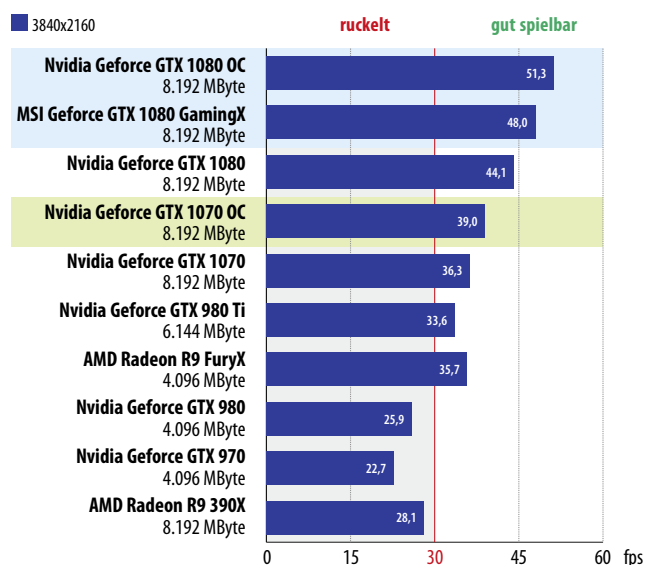
Far Cry Primal maximale Details



Metro: Last Light maximale Details, Tessellation Very High



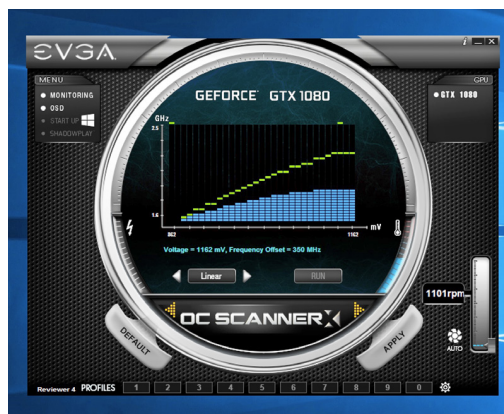
The Witcher 3: Wild Hunt maximale Details, SSAO, HW off



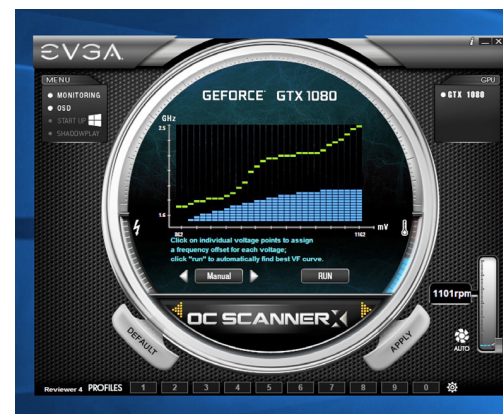
Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Samsung EVO-SSD, Windows 10 64 Bit



Der Basic Mode bietet die klassische Form der Übertaktung über einen fixen Offset-Wert für alle Spannungspunkte.



Im Linear Mode bestimmen wir je einen Wert für niedrige und einen für hohe Spannungen, den Rest macht das PrecisionX-Tool selbst.



Im Manual Mode können wir für jeden Spannungspunkt einen eigenen Übertaktungswert eintragen.

aufnahme sinkt der Takt nach einer gewissen Zeit aber um circa 100 MHz. Ähnliches gilt für die GTX 1070, die anfangs statt mit 1.683 MHz mit 1.759 MHz taktet, diesen Wert aber ebenfalls nicht konstant halten kann und immer wieder unter die 1.700 MHz rutscht.

In Metro: Last Light messen wir etwa nach einer halben Stunde mit sehr hoher GPU-Last Werte zwischen 1.650 und 1.700 MHz für die GTX 1080 und 1.620 bis 1.680 MHz für die GTX 1070. Wobei nicht zu vergessen ist, dass wir ein offenes Testsystem ohne Gehäuse verwenden, das für niedrigere Temperaturen im Vergleich zu einem geschlossenen System sorgt.

Um den maximal möglichen Takt zu ermitteln, haben wir Schritt für Schritt den GPU-Takt erhöht und gegebenenfalls das Power und Temp Target sowie die Spannung angepasst, falls es unter hoher Last zu Abstürzen oder Grafikfehlern gekommen ist. Eine Takterhöhung von 250 MHz war dabei zu viel für unsere Karten: Selbst mit maximalem Power und Temp Target und dem Spannungsregler auf 100 Prozent stürzt der Benchmark von Metro: Last Light nach kurzer Zeit ab.

Ein Taktpuls von 240 MHz ist bei der GTX 1080 dagegen auch mit niedriger Spannungserhöhung (plus 15 Prozent) möglich. Die Taktfrequenz der GTX 1070 können wir stabil um 195 MHz erhöhen. Allerdings jeweils nur bei der maximalen Steigerung des Power-Targets um 12 (GTX 1070) respektive 20 Prozent (GTX 1080), bei niedrigerem Limit kommt es wieder schnell zu Abstürzen. Mit dieser Takterhöhung erreichen wir in Spielen mit beiden Karten tatsächlich über 2.000 MHz.

Interessanterweise lassen sich bei der GTX 1080 zusätzliche 230 MHz auch ohne jede Erhöhung des Power-Targets oder der Spannung stabil nutzen, wobei dieser Wert beim Spielen selbst dann aber nicht wirklich gehalten wird und stattdessen eher ein Plus von 170 MHz anliegt (Chiptakt etwa 1.850 MHz).

Unserer Erfahrung nach werden die Founders Editions der neuen Pascal-Karten in Sachen Maximaltakt also vor allem durch das Power Target limitiert, Herstellerkarten mit besseren Kühllösungen und aufgebohrten Stromversorgungen wie die MSI GeForce GTX 1080 Gaming X 8G (siehe Benchmarks) ha-

ben hingegen keine Probleme ihren maximalen Boost-Takt konstant zu halten. Im Fall der MSI GTX 1080 Gaming X liegt der bei 1.936 MHz unter Last.

Performance-Plus

Für die Benchmarks haben wir den GPU-Takt der GTX 1080 um 240 MHz erhöht und den Speichertakt um 500 MHz. Die GPU der GTX 1070 taktet 195 MHz schneller und der GDDR5-Speicher rechnet effektiv mit 8.100 statt 8.008 MHz. Im Schnitt legt die GTX 1080 um etwa 15 Prozent zu und die GTX 1070 um rund sieben Prozent. Gerade bei den eher niedrigen fps-Bereichen unserer 4K-Benchmarks macht das durchaus einen spürbaren Unterschied. Auch wenn man den Lüfter nicht manuell auf 100 Prozent (4.000 RPM) stellt, dreht er sich mit den automatischen Einstellungen teilweise mit 2.700 Umdrehungen pro Minute (ohne Übertaktung: bis zu 2.200 Umdrehungen pro Minute) und wird dadurch noch einmal hörbar lauter.

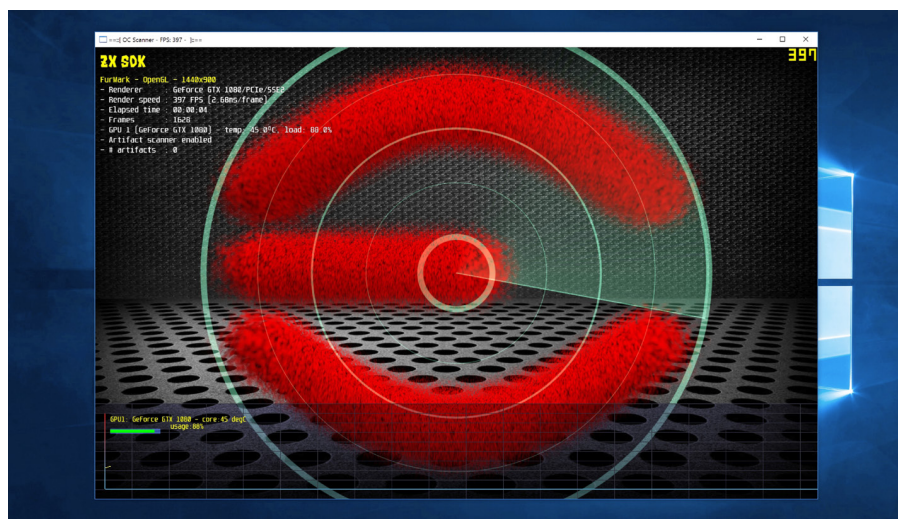
Wer seine GTX 1080 oder GTX 1070 übertakten will, der greift auch aus diesem Grund besser zu angepassten Herstellerdesigns mit besserem Kühler anstatt zu Nvidias Founders Edition der GTX 1080. Karten wie die MSI GeForce GTX 1080 GamingX 8G mit zwei Lüftern bleiben im Vergleich auch unter Last deutlich

leiser und halten die Temperatur des Grafikchips gleichzeitig niedrig.

Übertakten per Knopfdruck

Unterm Strich ist es beeindruckend, eine Grafikkarte im Referenzdesign stabil mit einer Taktrate von 2,0 GHz laufen zu sehen. Allerdings besteht die Gefahr, den Grafikchip zu beschädigen, wenn man die Karte dauerhaft mit stark erhöhtem Power Target betreibt. Außerdem wird auch der Geräuschpegel des Lüfters der Founders Editions bei derart gesteigerten Taktraten unangenehm hoch. Fest steht jedoch, dass Nvidias Pascal-Karten bei den Taktraten viel Steigerungspotenzial besitzen. Hersteller wie MSI nutzen das für ihre werksseitig übertakteten OC-Modelle und kitzeln damit nochmal einige Prozent mehr Performance aus den Grafikchips.

Wer selbst Hand an die Taktschraube legen will, dürfte an GPU Boost 3.0 und der Idee des OC Scanners Gefallen finden. Wobei die optimale Übertaktung per Knopfdruck fast schon zu schön klingt, um wirklich wahr zu werden. Unseren Erfahrungen nach sollte ein Leistungsplus von um die zehn Prozent aber bei vielen Karten machbar sein, und das kann gerade beim Spielen von anspruchsvollen Titeln in 4K einen nennenswerten Unterschied ausmachen. ★



In der Beta-Version von PrecisionX ist auch ein Scanner enthalten, der automatisch optimale Taktwerte für alle Spannungspunkte bestimmen soll, noch funktioniert er aber nicht richtig.

GAMING PERFECTED

NVIDIAS GEFORCE GTX 1080 und 1070 setzen neue Performance-Maßstäbe. Für kompromisslose High-End-Leistung haben wir GameStar-PC Xtreme, Ultra und TITAN damit massiv aufgerüstet!



GameStar PC XTREME

- ▶ Intel Core i7 6700K mit 4x 4.0 GHz
- ▶ NVIDIA GEFORCE GTX 1080 8 GB **NEU**
- ▶ 16 GB DDR4-RAM
- ▶ 500 GB SSD
- ▶ 2.000 GB HDD
- ▶ DVD-Brenner

nur **1899,-**



GameStar PC PRO

- ▶ Core i5 6600 mit 4x 3,3 GHz
- ▶ NVIDIA GEFORCE GTX 960 4 GB
- ▶ 8 GB DDR4-RAM
- ▶ 120 GB Samsung-SSD
- ▶ 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur **999,-**



GameStar PC XL

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

nur **1299,-**



GameStar PC ULTRA

- ▶ Intel Core i7 6700K mit 4x 4,0 GHz
- ▶ GEFORCE GTX 1070 8 GB **NEU**
- ▶ 16 GB DDR4-RAM
- ▶ 250 GB Samsung-SSD
- ▶ 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur **1499,-**



GameStar PC TITAN

- ▶ Core i7 6850K mit 6x 3,6 GHz **NEU**
- ▶ 2x GEFORCE GTX 1070 8 GB **NEU**
- ▶ 32 GB DDR4-RAM **NEU**
- ▶ 1.000 GB Samsung-SSD
- ▶ 2.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur **2999,-**

*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 10.06.2016. Änderungen vorbehalten.

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

www.gamestarpc.de

EINKAUFSFÜHRER

Die Geforce GTX 1070 und GTX 1080 sind erschienen, allerdings bis zum Redaktionsschluss nur als teure Founders Edition von Nvidia. Erste Herstellermodelle sollten mehr Auswahl zum besseren Preis bringen. Dann bekommen GTX 1070 und 1080 auch einen Platz im Einkaufsführer.

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 Fury 8,0 GByte Kit	40 €
Grafikkarte (2,0 GByte VRAM)	UPDATE
EVGA Geforce GTX 950 SC	150 €
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 505 €

Schnelle SSD	+45 €
OCZ Trion 100 120 GByte	45 €
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	
Intel Core i5 4460 Boxed	170 €
Prozessorkühler	
EKL Alpenföhn Brocken Eco	35 €
Mainboard Sockel 1150	
Asus H97 Plus	100 €
Arbeitsspeicher (DDR3-1600)	
Kingston HyperX Fury 8,0 GByte Kit	40 €
Grafikkarte (4,0 GByte VRAM)	UPDATE
Sapphire Radeon R9 380X Nitro	210 €
Festplatte	
Western Digital WD Blue 1,0 TByte	50 €
SSD	
OCZ Trion 100 120 GByte	45 €
Gehäuse	
Fractal Design Core 2500	55 €
Netzteil	
S. Flower Golden Green HX 450 Watt	70 €

GESAMTPREIS 775 €

Schnellerer Prozessor	+75 €
Intel Core i5 4690K	245 €
Größere SSD	+15 €
Crucial BX 200 240 GByte	65 €

Fazit Schneller Spielerechner mit über-
ragendem Preis-Leistungs-Verhältnis,
mit dem Sie bestens gewappnet sind für
aktuelle und zukünftige Spiele.

Preis/Leistung Sehr gut



1.000-Euro-PC

Preise

Prozessor Sockel 1151	
Intel Core i5 6500	200 €
Prozessorkühler	
Thermalright Macho 120 Rev. A	40 €
Mainboard Sockel 1151	
Gigabyte GA-Z170-HD3P	110 €
Arbeitsspeicher (DDR4-2666)	UPDATE
Kingston HyperX Fury 8,0 GByte Kit	70 €
Grafikkarte (4,0 GByte VRAM)	UPDATE
Gainward GTX 970 Phantom	310 €
Festplatte	
Western Digital WD Blue 1,0 TByte	50 €
SSD	UPDATE
Samsung SSD 850 Evo 250 GByte	90 €
Gehäuse	
Corsair Carbide Series 300R	80 €
Netzteil	
be Quiet! Straight P. 10 CM 500 Watt	95 €

GESAMTPREIS 1.045 €

Größere SSD	+30 €
Sandisk Ultra II 480 GByte	120 €
Schnellere Grafikkarte	+60 €
MSI R9 390X Gaming 8G	370 €

Fazit Sehr schneller Rechner mit sehr
gutem Preis-Leistungs-Verhältnis. Mehr
Geld müssen auch anspruchsvolle Spieler
nicht investieren.

Preis/Leistung Sehr gut

Grafikkarten-Prozessor-Index

Grafikkarten	Einstieger				Mittelklasse				High-End			
Radeon HD 5/6	HD 5770	HD 6850	HD 5850	HD 6870	HD 5870	HD 6950	HD 6970		HD 6990			
Geforce 400/500	GTX 450	GTX 550 Ti	GTX 460	GTX 560	GTX 560 Ti	GTX 570	GTX 580		GTX 590			
Radeon HD 7000	HD 7730	HD 7750	HD 7770	HD 7790	HD 7850	HD 7870	HD 7950	HD 7950 Boost	HD 7970	HD 7970 GHz		HD 7990
Geforce 600/700		GTX 650	GTX 650 Ti	GTX 750 Ti	GTX 650 Ti Boost	GTX 660	GTX 660 Ti	GTX 760	GTX 680	GTX 770	GTX 780	GTX 780 Ti
Radeon R7/R9 2XX			R7 260X	R7 265	R7 270	R7 270X	R7 280	R9 280X	R9 290	R9 290X		R9 295 X2
R7/R9 3XX/Fury			R7 360	R7 370			R9 380	R9 380X	R9 390	R9 390X	R9 Nano	R9 Fury
Geforce 900							GTX 950	GTX 960	GTX 970		GTX 980	GTX 980 Ti

Prozessoren	Einstieger				Mittelklasse				High-End			
Athlon II/Phenom II	X2 555	X3 720	X4 925	X4 965	X4 980	X6 1100T						
FX			4100	4170	6100	6300	8120	8350				
Core 2	E6600	E8500	Q6600	Q9400	Q9650							
Core i		i3 540	i5 650		i5 760	i7 920	i5 3450	i5 2500	i5 3570K	i7 2600K	i7 3770K	i7 3960X
Core i »Haswell«							i5 4430	i5 4570	i5 4670K	i7 4770	i7 4770K	i7 4960X
Core i »Haswell-R.«							i5 4460	i5 4590	i5 4690K	i7 4790		i7 4790K
Core i »Skylake«							i5 6400	i5 6500		i5 6600K	i7 6700K	

Leistungsindex

Der Grafikkarten-Prozessor-Index ordnet Grafikchips und CPUs nach ihrer Spieleleistung. Ab der Mittelklasse können Sie moderne Titel meist problemlos spielen. Maximale Grafikdetails sind bei grafisch anspruchsvollen Titeln in der Regel erst ab der gehobenen Mittelklasse oder dem High-End-Segment möglich.

GRAFIKKARTEN

BIS 250 EURO

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Sapphire Radeon R9 380X Nitro** UPDATE
► 210 € ► 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** UPDATE
► 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** UPDATE
► 155 € ► online ► bit.ly/1Sf0mON
schnell, leise / Radeon R7 370 / 4,0 GByte

GRAFIKKARTEN

AB 250 EURO

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Sapphire Radeon R9 Fury Nitro**
► 450 € ► online ► bit.ly/1RpeeGC
extrem schnell, sehr leise / Radeon R9 Fury / 4,0 GByte (HBM)

► **Palit GTX 980 Super JetStream**
► 480 € ► online ► bit.ly/1Qr86Ja
extrem schnell, stark übertaktet, sehr leise / GTX 980 / 4,0 GByte

► **MSI R9 390X Gaming 8G** UPDATE
► 370 € ► – ► bit.ly/1LA9p2N
extrem schnell, flüsterleise / Radeon R9 390X / 8,0 GByte

► **Asus Radeon R9 390 Strix** UPDATE
► 290 € ► – ► bit.ly/1Rp7f7t
sehr schnell, leise / Radeon R9 390 / 8,0 GByte

► **MSI GTX 970 Gaming 4G** UPDATE
► 320 € ► 11/14 ► bit.ly/1Gp75fU
sehr schnell, übertaktet, flüsterleise / GTX 970 / 4,0 GByte

PROZESSOREN

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Intel Core i7 6700K**
► 340 € ► online ► bit.ly/1Ncigzr
4 Kerne / 4,0 – 4,4 GHz / Hyperthreading / freier Multi / S1151

► **Intel Xeon E3 1231 v3**
► 250 € ► – ► 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, leise

► **Arctic Cooling Freezer 13**
► 25 € ► – ► bit.ly/13cs0vq
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 Spectrum** UPDATE
► 60 € ► online ► bit.ly/1BnWII
Optisch 12.000 dpi, Gewichte, Profile, nur rechte Hände

► **Razer Deathadder Chroma**
► 70 € ► online ► bit.ly/1wHEkfd
Optisch 10.000 dpi, RGB-Beleuchtung, nur rechte Hände

► **Steelseries Rival 300** NEU
► 55 € ► – ► bit.ly/1lIHysp
Optisch 6.500 dpi, gummierte Oberfläche, nur rechte Hände

► **Logitech G602 Wireless**
► 65 € ► – ► 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

► **Logitech G810**
► 160 € ► online ► bit.ly/1uvioDE
mechanisch (Romer-G), Multimedia-Tasten

► **Logitech G710+** UPDATE
► 100 € ► online ► bit.ly/1GtgwuU
mechanisch (MX braun gedämpft), Multimedia-Tasten

► **Cherry MX-Board 3.0**
► 65 € ► online ► bit.ly/1Bo2Hwl
mechanisch (MX nach Wahl), halbhocher Hub, MM-Tasten

► **Logitech G105**
► 50 € ► online ► bit.ly/1yZvfbJ
Rubberdome, Profile, Makros, keine Multimedia-Tasten

► **Sharkoon Skiller Pro**
► 30 € ► – ► bit.ly/12vWzdt
Rubberdome, Makros, Beleuchtung, Multimedia-Tasten

HEADSETS

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Creative Sound BlasterX HS**
► 100 € ► online ► bit.ly/12cDg3IH
Stereo, halboffene Bauweise, Smartphone-Option

► **Kingston HyperX Cloud II** UPDATE
► 80 € ► online ► bit.ly/12x3Q3T
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** UPDATE
► 310 € ► 01/15 ► bit.ly/1GhdxAH
24 Zoll / 1920x1080 / 60 Hz / IPS-Panel

► **AOC g2460Fq**
► 245 € ► – ► bit.ly/1NzFzmB
24 Zoll / 1920x1080 / 144 Hz / TN-Panel

► **Iiyama ProLite X2483HSU** UPDATE
► 155 € ► – ► bit.ly/1Oh9MZI
24 Zoll / 1920x1080 / 60 Hz / MVA-Panel

SSDS

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Samsung SSD 850 Pro** UPDATE
► 210 € ► 09/14 ► bit.ly/1vUWckM
SATA3 / 512 GByte / Wartungs-, Klon-Tool / 10 Jahre Garantie

► **SanDisk Ultra II**
► 120 € ► – ► bit.ly/1wjKrt8
SATA3 / 480 GByte / 3 Jahre Garantie

► **Samsung SSD 850 Evo** UPDATE
► 90 € ► online ► bit.ly/1GhnNQ2
SATA3 / 250 GByte / Wartungs-, Klon-Tool / 5 Jahre Garantie

► **Crucial BX200**
► 65 € ► – ► bit.ly/1LAj5gI
SATA3 / 240 GByte / 3 Jahre Garantie

► **OCZ Trion 100**
► 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/1wjNyLr
präzise, Force-Feedback-Trigger bislang funktionslos, Kabel

► **Microsoft Xbox 360 Wireless** UPDATE
► 35 € ► 04/07 ► bit.ly/15TMosF
präzise, Rumble klappt teils in älteren Spielen nicht, kabellos

SOUNDKARTEN

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Creative Soundblaster Z**
► 70 € ► online ► bit.ly/13on23b
sehr guter Klang, Surround-Simulation auf Headsets

► **Creative SB Recon 3D Bulk**
► 55 € ► online ► bit.ly/14rlmYK
guter Raumklang, weniger Zubehör als Retail-Version

LENKRÄDER

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Logitech G27 Racing Wheel ref.**
► 230 € ► – ► bit.ly/1yD6qlr
präzise, umfangreiche Ausstattung, stabil verarbeitet

► **Logitech Driving Force GT**
► 115 € ► 08/10 ► bit.ly/1AKQA2c
präzise, starkes Force Feedback

JOYSTICKS

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Saitek x52 Flight Control System**
► 125 € ► – ► bit.ly/1yD59kI
extrem präzise, vielseitig anpassbar, separate Schubkontrolle

► **Logitech Extreme 3D Pro**
► 45 € ► – ► bit.ly/1tFXyK0
sehr präzise und viele Funktionen, Schubkontrolle an der Basis

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
13,99€**

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

Canz einfach

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

Ja, ich bestelle das GameStar Miniabo für nur 13,99€

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 77 € pro Jahr. Nach dem ersten Jahr kann ich mein Abo jeweils zur übernächsten Ausgabe kündigen und erhalte zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Ausgaben zurück.

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

oder hier: www.gamestar.de/miniabo

GameStar erscheint im Verlag 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



Welches Problem haben Sie?

Andere Spieler gehen Ihnen auf den Sack, aber Sie wissen gar nicht genau, warum eigentlich? Dann basteln Sie sich hier Ihre maßgeschneiderte Beschwerde!



Ihr
GEBURTSTAG

- 01 Arrogante
- 02 Genderblinde
- 03 Verlogene
- 04 Sony-hörige
- 05 Unfähige
- 06 WoW-verblendete
- 07 Geldgierige
- 08 Mauslegasthenische
- 09 Bevormundende
- 10 Rücksichtslose
- 11 Kriminelle
- 12 Verwöhnte
- 13 Verschwörungsgläubige
- 14 Berufsempörte
- 15 Zwangsjugendliche
- 16 Geschmierte
- 17 Grenzdebile
- 18 Zensurwütige
- 19 Eindeutig gekaufte
- 20 Wallhackende
- 21 Ewiggestrige
- 22 Stänkernde
- 23 Untertakete
- 24 Sexistische
- 25 Verbotssgeile
- 26 Alleskaufende
- 27 Dauerhartzende
- 28 Klatschfreudige
- 29 Nutzlose
- 30 Fette
- 31 Bandbreitenlimitierte



Ihr
GEBURTSMONAT

- 01 Nazi-
- 02 Nackt-
- 03 Let's-Play-
- 04 Sarkeesian-
- 05 Pseudo-
- 06 Xbox-
- 07 Industrie-
- 08 Fanboy-
- 09 GamerGate-
- 10 Aimbot-
- 11 Pay2Win-
- 12 Call-of-Duty-



Der Anfangsbuchstabe Ihres
VORNAMENS

- | | |
|---|--|
| A | haben in der Midlane |
| B | haben als einzige im Team |
| C | haben auf Twitter |
| D | haben an Bombspot A |
| E | haben mitten im Raid |
| F | haben im Twitch-Chat |
| G | haben im Secret Shop |
| H | haben mit ihren Freunden |
| I | haben im Echtgeld-Store |
| J | haben in FIFA Ultimate Team |
| K | haben im Blog von Derek Smart |
| L | haben im Zuge der Monetarisierung |
| M | haben mit voller Absicht |
| N | haben auf de_dust |
| O | haben beim Crowdfunding von Star Citizen |
| P | haben als Mitglieder der PC-Herrenrasse |
| Q | haben in letzter Sekunde |
| R | haben in der GameStar |
| S | haben angesichts meiner Spielweise |
| T | haben im Spieleladen meines Vertrauens |
| U | haben während der Fußball-EM |
| V | haben in einem russischen Fanforum |
| W | haben im Steam-Store |
| X | haben als Squad Leader |
| Y | haben im Warcraft-Kinofilm |
| Z | haben im Landwirtschafts-Simulator |



Der Anfangsbuchstabe Ihres
NACHNAMENS

- | | |
|---|---|
| A | wüste Todesdrohungen ausgesprochen! |
| B | meine Todesdrohungen ignoriert! |
| C | einen Wipe verursacht! |
| D | ihren Ulti verschwendet! |
| E | den Überblick verloren! |
| F | meine Mutter beleidigt! |
| G | die AWP ohne Mun gekauft! |
| H | den Tank nicht geheilt! |
| I | mein Youtube-Video downgevote! |
| J | mein Lieblingsspiel indiziert! |
| K | im Voicechat gefurzt! |
| L | einen Exploit ausgenutzt! |
| M | ihren Grafikfetisch ausgelebt! |
| N | durch die Wand auf mich geschossen! |
| O | Mikrotransaktionen nachgereicht! |
| P | Electronic Arts gelobt! |
| Q | die Bombe nicht gelegt! |
| R | meinen Facebook-Kommentar gelöscht! |
| S | den DLC gekauft! |
| T | die Uplay-EULA akzeptiert! |
| U | eine sexistische Bemerkung gemacht! |
| V | für Loot gewürfelt, das sie nicht brauchen! |
| W | Matware eingeschmuggelt! |
| X | mein Geld aus dem Fenster geworfen! |
| Y | ein Auktionshaus integriert! |
| Z | mein Benutzerkonto gehackt! |

Die GameStar-Ausgabe 08/2016 erscheint am 20.7.2016.



1 Die wichtigsten Spiele der E3 PREVIEW

Was wurde angekündigt, was konnten wir spielen, was hat uns am besten gefallen auf der E3 2016?

2 Ghost Recon: Wildlands PREVIEW

Wir spielen den Open-World-Shooter. Spannende Fragen: Wie groß sind die Möglichkeiten und wie stellt sich die KI an?

3 Skyrim: Enderal SPECIAL

Wir stürzen uns ins Abenteuer des wegelosen Wanderers und prüfen, ob die Mod am Ende noch besser als Skyrim ist.

4 Der Grafikkartenkrieg HARDWARE

Wir testen die neuen Radeons und verraten, wie sich die Grafikkarten gegen die starke Nvidia-Konkurrenz schlagen.

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

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, Dmitry Halley, Reiner Hauser, Mirco Kämpfer, Stefan Köhler, Ann-Kathrin Kuhls, Michael Obermeier, Jan Purucker, Nils Raettig, Johannes Rohe, Stefan Seiler, Kai Schmidt, Sebastian Stange, Jürgen Stöfel, 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

Redaktionsassistentin Isa Stamp

Lektorat Anita Thiel

Freie Mitarbeiter Anita Blockinger, Heinrich Lenhardt, Benedikt Plass-Fleßenkämper, 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 Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.

Haftung Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.

ABO SERVICE

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 Abokündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abo 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: DEUTDE33HAN

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:





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 delicate Bezugsmaterial mit einem Diamantmuster bestickt, dessen filigrane Erhebungen Lufträume erzeugen und so zusätzlich zur optimalen Belüftung beitragen – auch im Hochsommer.

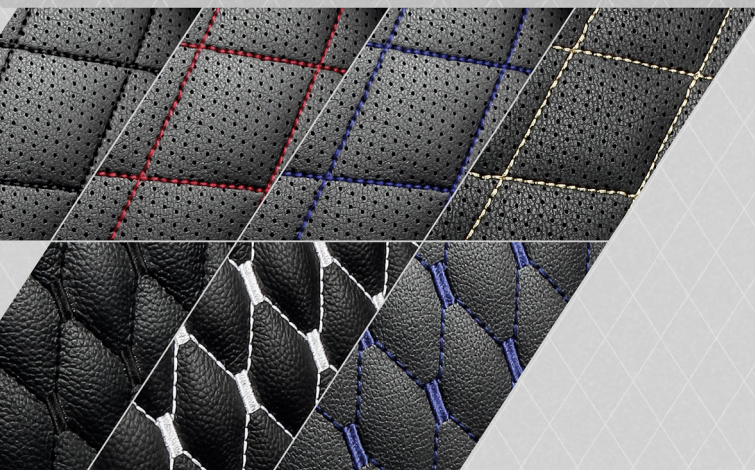
- 1,7 mm starkes Rindsleder, extrem präzise verarbeitet durch Hightech-Industriestickmaschinen
- Ergonomisch geformte Polsterung aus verformungsresistentem Kaltschaum, dessen hohe Dichte von 55% dafür sorgt, dass ein noblechair auch nach längerer Benutzung und bei höherem Körpergewicht formstabil bleibt 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

msi

GEFORCE GTX
VRREADY



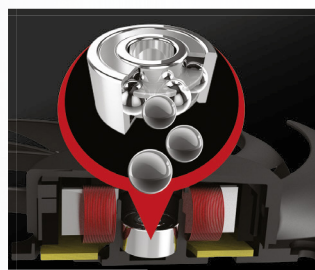
HART SPIELEN – COOL BLEIBEN

GeForce® GTX 10 Serie

TWIN FROZR VI



Twin Frozr VI



Doppelkugellager



Individuelle RGB LED



Gaming App

GAMING Z



GAMING X



NO. 1 IN GAMING

Erhältlich bei: Alternate · Amazon · Acom · Arlt · Atelco · Bora Computer · Caseking · Computeruniverse · Cyberport · hwh · Mindfactory und im Fachhandel.
© 2016 Micro-Star Int'l Co., Ltd.. Die verwendeten Marken und Handelsnamen beziehen sich auf die jeweiligen Eigentümer oder deren Produkte.

GAMING.MSI.COM