



Die ganze Welt der PC-Spiele

# GameStar

AUGUST 08/2016





sharkoon

# GK15

## GAMING KIT

KEYBOARD+MOUSE



# Ein eingespieltes Team!

Eingeschaltet bringt das Maus-Tastatur-Duo dank LED-Beleuchtung Farbe ins Spiel. Durch Gaming-Modus, austauschbarer WASD-Sektion und Multi-Key-Rollover punktet die Tastatur nicht nur bei Gamern. Die optische Maus mit ihren markant leuchtenden Streifen und dem symmetrischen Design eignet sich gleichermaßen für Links- und Rechtshänder und verfügt über bis zu 3.200 DPI.

Individuelle Anpassungen der Beleuchtung sowie der Farbeinstellung sind bei der GK15-Tastatur ein Kinderspiel. So kann die Hintergrundbeleuchtung in den Farben Grün, Rot oder Gelb mittels eines einfachen Tastendrucks eingestellt werden. Die GK15-Maus zeigt die gewählte DPI-Stufe in den Farben Grün, Blau, Gelb, Lila oder Rot an.



Tastatur: LED-Beleuchtung in Rot, Gelb und Grün



Maus: LED-Beleuchtung in Gelb, Rot, Grün, Blau und Lila

WEITERE INFOS:



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

[www.sharkoon.de](http://www.sharkoon.de)



# DVD Inhalt 08/2016

## PROGRAMME / DATEN / VIDEOS

### PREVIEWS

Dawn of War 3  
Battlefield 1

### TESTS

Inside  
The Technomancer  
The Solus Project

### SPECIALS

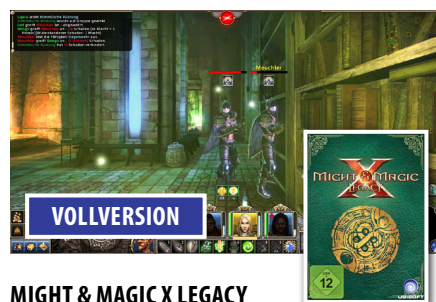
Rückblick 08/06  
Ludonarrative Dissonanz, Teil 3

Legendär schlecht: Outpost  
Battlefield 1: Wetter und Zerstörung  
Battlefield 1: Die Klassen  
Spotlight, Teil 6  
Spotlight, Teil 7

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

**Die Codes für die Vollversion finden Sie auf der DVD.**

## VOLLVERSION



### MIGHT & MAGIC X LEGACY

Might & Magic X Legacy bewahrt das erprobte Gameplay der Vorgänger, ergänzt es um einige Features und macht das Spielerlebnis runder. Das Spiel setzt auf klassische rundenbasierte Kämpfe aus der Ego-Perspektive, wenn wir eine Party von vier Abenteurern in und um die Stadt Karthal in düstere Dungeons und gegen fiese Monster führen.

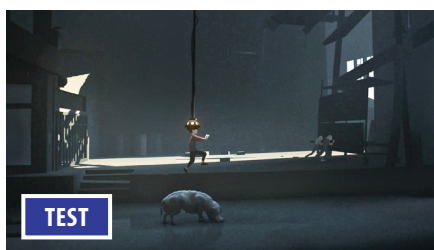
Eine **DVD-Hülle** zum Ausdrucken finden Sie auf [www.gamestar.de/dvdhuelle082016](http://www.gamestar.de/dvdhuelle082016).

## DVD-HIGHLIGHTS



### BATTLEFIELD 1

Wir haben den Shooter ausführlich angespielt: Erfahren Sie im Preview-Video, wie sich der Erste Weltkrieg anfühlt.



### INSIDE

Im Test-Video erklären wir, warum das neueste Projekt der Limbo-Macher etwas Besonderes ist.



### RÜCKBLICK 08/06

Wir erinnern uns an Rise and Fall, Titan Quest, Half-Life 2: Episode 1 und Flatout 2.

# DVD XL-Inhalt 08/2016

## PROGRAMME / DATEN / VIDEOS

### HD-PREVIEWS

Ghost Recon: Wildlands  
Dawn of War 3  
Battlefield 1  
Gwent: The Witcher Card Game  
Kingdom Come: Deliverance – Rüstung und Kampfsystem  
Kingdom Come: Deliverance – Kloster-Quest

### HD-TESTS

Inside  
The Technomancer  
The Solus Project  
Umbrella Corps

### HD-SPECIALS

Rückblick 08/06  
Ludonarrative Dissonanz, Teil 3  
Legendär schlecht: Outpost  
Klartext: Total War: Warhammer

Klartext: E3  
Battlefield 1: Wetter und Zerstörung  
Battlefield 1: Die Klassen  
Battlefield 1: Fünf Gameplay-Neuerungen  
E3: South Hall  
E3: Fazit  
Dein Lieblingsspiel: Combat Mission  
Spotlight, Teil 6  
Spotlight, Teil 7

### 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.



### GHOST RECON: WILDLANDS

Die Entwickler begleiten uns durch eine Mission: über eine Viertelstunde Gameplay-Material!



### KINGDOM COME: DELIVERANCE

Warhorse Studios stellt das Rüstungssystem vor und zeigt eine exemplarische Quest.



### DAWN OF WAR 3

Endlich dürfen wir uns wieder in die Massenschlachten des Warhammer-40.000-Universums stürzen.





# 2 Jahre GameStar Plus: Doom 3 als Gratis-Vollversion

Steigen Sie jetzt bei GameStar Plus ein und erhalten Sie gratis den Shooter-Blockbuster Doom 3 von unserem Partner Gamesrocket. Aber nur noch bis 31. Juli!



**JETZT GAMESTAR PLUS HOLEN**  
NUR 2,99€ PRO MONAT

## + Spiele, Trends und Analysen in GameStar TV

Zweimal pro Woche gibt's bei GameStar TV informative Previews, ausführliche Analysen, Entwickler-Interviews und beste Unterhaltung.



GameStar TV und Hintergrundreports exklusiv bei GameStar Plus

## + Fair Play ohne Banner-Werbung

Auf GameStar.de und GamePro.de surfen Sie mit GameStar Plus fair ohne Banner, Overlays, Pop-Ups oder jegliche Werbeunterbrechung bei Videos.

## + 10% Extra-Rabatt auf PC-Spiele

Sparen Sie beim Kauf von PC-Spielen bei unserem Premium-Partner Gamesrocket noch einmal 10 Prozent auf den ohnehin oft stark reduzierten Preis.

## + Sonderkonditionen für Heft-Abonnenten

Heft-Abonnenten sind bereits ab 1,99€ pro Monat dabei und erhalten für nur 0,99€ Aufpreis pro Monat Zugriff auf das Heft- und Videoarchiv.

Jetzt Plus-Mitglied werden  
und einfach mehr bekommen:

**[www.gamestar.de/plus](http://www.gamestar.de/plus)**





Markus Schwerdtel,  
Chefredaktion

# EDITORIAL

Hinaus in die Welt!

W

ie füllt ihr das Sommerloch«, fragt unser Leser Steffen Kandziora bei unserer monatlichen Teamfrage auf Seite 56. »Welches Sommerloch?«, frage ich zurück. Denn auch wenn in Sachen Veröffentlichungen gerade Dürre herrscht, kann man sich nicht über zu

wenig Spielbares beschweren. Man muss allerdings bereit sein, auch mal was Neues auszuprobieren. Denn die drei derzeit bei uns in der Redaktion am heißesten diskutierten Themen gibt es nicht auf Steam oder GoG.com, sondern ganz woanders.

## Skyrim und Revolverhelden

Da ist zum einen Enderal. Das Mega-Mod-Projekt ist nach vier-einhalb Jahren Entwicklungszeit endlich fertig, und das Warten hat sich gelohnt. Enderal ist sogar so gut, dass wir der Mod einen richtigen Test (Seite 60) widmen. Und der zeigt, dass Enderal durchaus in einer Liga mit Skyrim, Fallout 4 und The Witcher 3 spielt. So oder so: Wir ziehen unseren Hut vor den Machern. Kein Wunder, dass manche von ihnen mittlerweile schon professionell in der Spieleentwicklung arbeiten!

Und wo wir gerade bei Entwicklerstudios sind: Wir sind ja Rockstar Games immer noch etwas beleidigt, weil Red Dead Redemption nie für den PC erschienen ist. Das ist umso unverständlicher, weil das Spiel in der Version für die Xbox 360 mittlerweile auch auf der aktuellen Xbox One läuft. Und die ist eben mehr oder weniger ein Mittelklasse-PC. Es dürfte also zumindest keine großen technischen Hürden mehr dafür geben, das Wildwest-Abenteuer auf den Rechner zu holen. Momentan spaltet sich die Redaktion jedenfalls in zwei Lager: Die einen Kollegen haben (wie ich) eine Xbox One unter dem Fernseher und genießen die Ausritte in New Austin, die anderen schimpfen auf Rockstar Games.

## Spazierengehen lohnt sich

Über das dritte große Thema schließlich stolpert jeder, der diese Tage im Internet unterwegs ist. Pokémon Go liefert jeden Tag neue Newsmeldungen, sei es zu Nutzerrekorden, Gefahren im Straßenverkehr oder Kuriositäten wie organisierten Pokémon-Wanderungen. TV-Sender und Radiostationen überschwemmen uns mit Interviewanfragen zu dem Thema. Denn obwohl hier in der Redaktion lauter eingefleischte PC-Spieler arbeiten, hat doch fast jeder Kollege Nintendos Augmented-Reality-Droge auf dem Handy. Warum? Weil es Spaß macht! Vielleicht stimmt es ja wirklich, was uns einige Designer bei unserer Entwickler-Umfrage auf der E3 (Seite 102) erzählt haben: Der wahre Zukunftstrend ist nicht VR, sondern AR. Wenn man sich den Erfolg von Pokémon Go anschaut, könnten die Experten durchaus Recht haben. Wir sind jedenfalls gespannt, wie lange der Hype um Pokémon Go anhält. Denn spielerisch steckt – bei aller Begeisterung für das coole Konzept – nicht allzu viel dahinter.

Doch egal ob am PC mit Enderal, an der Konsole mit Red Dead Redemption oder am Handy mit Pokémon Go ...



Wir wünschen einen sonnigen Sommer mit viel Zeit zum Spielen!

Pokémon Go fängt sie alle: Early Adopter Markus erklärt Heiko auf dem Weg zur Kantine, wie die AR-App funktioniert.

## Die Rückkehr des Königs!

Na gut, als König hat uns Maurice Weber vor einiger Zeit nicht verlassen, sondern als Trainee, dessen Vertrag abgelaufen war.

Nach ein paar Monaten als freier Autor ist Maurice jetzt endlich erneut in der GameStar-Redaktion zugange. Zwar nicht als König, aber dafür als »richtiger« Redakteur. Wir freuen uns, dass der Strategie-Experte und Blizzard-Kenner wieder bei uns ist, als erste Großtat durfte Maurice gleich mal den aktuellen Wissensstand zu Diablo 4 (Seite 48) zusammentragen. Willkommen zurück!



*M. Schwerdtel*

## Black Edition: Civilization

Der Rundenstrategie-Hit Civilization wird 25 Jahre alt, und wir gratulieren mit einem dicken Sonderheft. Unsere Black Edition zu Civilization ist prall gefüllt mit Hintergrundinformationen und Reports zur Serie. Dazu gibt's jede Menge Guides zu Civilization 5 und einen großen Mod-Schwerpunkt, unter anderem mit der Mega-Erweiterung Vox Populi. Die Black Edition zu Civilization gibt's jetzt am Kiosk, in unseren Magazin-Apps oder direkt zum Bestellen unter: [www.gamestar.de/civ](http://www.gamestar.de/civ).





# INHALT

## For Honor

20

Ritter gegen Samurai gegen Wikinger – klingt schräg? Lesen Sie in unserer Titelstory, warum und wie gut das Konzept funktioniert.

## Enderal

60

Die aufwendige Total Conversion zum Rollenspiel Skyrim im Test.

## Project Scorpio vs. PlayStation Neo

110

Wir analysieren, was die kommenden 4K-Konsolen leisten werden.

### ■ Titelstory

- 20 For Honor
- 21 Der kreative Kopf
- 22 Die Helden der Kampagne
- 24 Koop? Koop!
- 26 Alle lieben Klinge(n)
- 29 Gedacht: Gebt mir Mittelalter!

### ■ Previews

- 36 Battlefield 1
- 40 Call of Duty: Infinite Warfare
- 43 Steep
- 44 Mafia 3
- 46 Forza Horizon 3
- 52 Tyranny

### ■ Aktuell

- 10 Watch Dogs 2
- 10 Overwatch
- 10 Kickstarter-Boom vorbei?
- 11 Bioshock: The Collection
- 11 Spielerstudie
- 11 Gamescom 2016
- 12 Monitore mit 240 Hertz
- 12 Windows 10
- 12 Umfrage
- 13 Nvidia GeForce GTX Titan P
- 16 Termin-Update
- 17 Gezählt: Steam-Sale
- 18 Gedacht: Der Preis der guten Idee

### ■ Rubriken

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





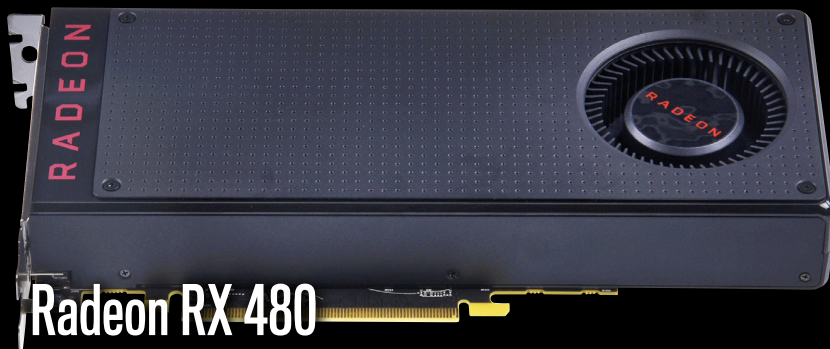
## Highlight 2016

**32** Auf diese Spiele dürfen Sie sich dieses Jahr noch freuen.



## Geschichte in Spielen, Teil 1

**90** Wie akkurat sind eigentlich Spiele mit historischem Hintergrund?



## Radeon RX 480

**114** Hohe Leistung zum niedrigen Preis? Ein verlockendes Versprechen. Doch was taugt Radeons Revoluzzer-Grafikkarte im Praxis-Test?



## Battlefield 1

**36** Ausführlich angespielt: So flott und frisch spielt sich der Erste Weltkrieg.

### Tests

- 58 Genre-Charts
- 59 So werten wir
- 60 Enderal
- 66 Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht
- 70 Inside
- 72 The Technomancer
- 74 Mighty No. 9

### Magazin

- 32 Diese Spiele-Highlights erscheinen noch 2016
- 48 Die Zukunft von Diablo
- 76 Depressionen und Spiele, Teil 1
- 84 Legendar schlecht: Outpost
- 86 Brexit aus Spielersicht: Wir lieben euch trotzdem
- 90 Geschichte in Spielen, Teil 1
- 98 Civilization: Das Erfolgsrezept
- 102 E3: Designer-Orakel 2018

### Hardware

- 110 Project Scorpio vs. PlayStation Neo
- 114 Radeon RX 480 im Test
- 120 Sennheiser Game One im Test

### Spiele in dieser Ausgabe

Battlefield 1 .....	Magazin .....	34
Battlefield 1 .....	Preview .....	36
Bioshock: The Collection .....	Gehört .....	11
Call of Duty: Infinite Warfare .....	Magazin .....	34
Call of Duty: Infinite Warfare .....	Preview .....	38
Chivalry: Medieval Warfare .....	Titelstory .....	27
Civilization 6 .....	Magazin .....	34
Dark Messiah of Might & Magic ..	Titelstory .....	26
Dead Rising 4 .....	Magazin .....	35
Deus Ex: Mankind Divided .....	Magazin .....	32
Devil May Cry 3 .....	Titelstory .....	28
Die by the Sword .....	Titelstory .....	26
Dishonored 2:		
Das Vermächtnis der Maske .....	Magazin .....	35
Enderal .....	Test .....	60
FIFA 17 .....	Magazin .....	33
For Honor .....	Titelstory .....	20
Forza Horizon 3 .....	Magazin .....	33
Forza Horizon 3 .....	Preview .....	44
Gears of War 4 .....	Magazin .....	34
Grow Up .....	Magazin .....	32
Gwent: The Witcher Card Game ..	Magazin .....	35
Inside .....	Test .....	70
Knights Games .....	Titelstory .....	28

- 122 Samsung CF591 im Test
- 126 Einkaufsführer

Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht .....	Test .....	66
Mafia 3 .....	Magazin .....	33
Mafia 3 .....	Preview .....	42
Mighty No. 9 .....	Test .....	74
Mount & Blade .....	Titelstory .....	28
Nidhogg .....	Titelstory .....	27
No Man's Sky .....	Magazin .....	32
Outpost .....	Magazin .....	84
Overwatch .....	Gehört .....	10
PES 2017 .....	Magazin .....	32
ReCore .....	Magazin .....	33
South Park:		
Die rektakuläre Zerreißprobe .....	Magazin .....	35
Star Wars: The Force Unleashed ..	Titelstory .....	27
Steep .....	Magazin .....	35
Steep .....	Preview .....	41
The Elder Scrolls 5: Skyrim – Special Edition .....	Magazin .....	34
The Technomancer .....	Test .....	72
Titanfall 2 .....	Magazin .....	34
Tyranny .....	Preview .....	52
Watch Dogs 2 .....	Magazin .....	35
Watch Dogs 2 .....	Gehört .....	10



EVGA

EVGA GeForce® GTX 1080 ACX 3.0

GAMING PERFECTED



Gaming Perfection mit  
PRECISION X OC

GEFORCE GTX  
VRREADY

Die EVGA GeForce GTX 1080 mit EVGA ACX 3.0 Kühlung ist da! Das neue Flaggschiff von NVIDIA basierend auf der Pascal™-Architektur, ist die fortschrittlichste Gaming-Grafikkarte der Welt und liefert bahnbrechende Leistung, innovative Technologien und realistische VR-Erlebnisse einer neuen Generation.

## EVGA GeForce GTX 1080 FTW Gaming

- ACX 3.0 Kühler für bessere Performance und mehr Übertaktungspotenzial.
- RGB gesteuert mit EVGA Precision X OC
- von Haus aus bereits übertaktet mit einem Boost Takt von 1.860 MHz
- verbessertes PCB mit 10+2 Phasen für die Spannungsversorgung (doppelte Anzahl ggü. Referenzdesign) und 2 x 8 Pin Anschlüsse
- 8 GB GDDR5X-RAM (10,0 GHz) • 2560 Shadereinheiten • DirectX 12 und OpenGL 4.5
- 3x DisplayPort, 1x HDMI, 1x DVI • PCIe 3.0 x16

JFXZ0C02



729,-

### EVGA GeForce GTX 1080 SC Gaming

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 1080
- 1708 MHz Chiptakt (Boost: 1847 MHz)
- 8 GB GDDR5X-RAM (10 GHz) • 2560 Shadereinheiten
- DirectX 12 und OpenGL 4.5
- 3x DisplayPort, 1x HDMI, 1x DVI • PCIe 3.0 x16

JFXZ0C01

519,-

### EVGA GeForce GTX 1070 SC Gaming ACX 3.0

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 1070
- 1594 MHz Chiptakt (Boost: 1784 MHz)
- 8 GB GDDR5-RAM (8 GHz) • 1920 Shadereinheiten
- DirectX 12 und OpenGL 4.5
- 3x DisplayPort, 1x HDMI, 1x DVI • PCIe 3.0 x16

JFXZ0C05

499,-

### EVGA GeForce GTX 1070 ACX 3.0

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 1070
- 1506 MHz Chiptakt (Boost: 1683 MHz)
- 8 GB GDDR5-RAM (8 GHz) • 1920 Shadereinheiten
- DirectX 12 und OpenGL 4.5
- 3x DisplayPort, 1x HDMI, 1x DVI • PCIe 3.0 x16

JFXZ0C04





**1.149,-****Intel® Core™ i7-6900K**

- Sockel-2011-3-Prozessor • Broadwell-E
- 8 Kerne • 3,20 GHz Basistakt
- 3,70 GHz max. Turbo
- 20 MB L3-Cache • HyperThreading

HM7133

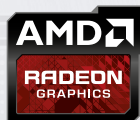
**NZXT.****119,90****NZXT Kraken X41**

- CPU-Kühler • für Sockel 2011-3, 1366, 1150, 1151, 1155, 1156, FM2, FM1, AM3+, AM3, AM2+, AM2
- NZXT CAM Software • LED-Beleuchtung
- 1x 140-mm-Lüfter mit PWM-Anschluss

HXL40002

**SAPPHIRE****Gaming-Grafikkarte neu definiert!**

Erleben Sie eine Grafikkarte, die benutzerfreundlicher als je zuvor ist. Entdecken Sie intensives Gaming der neuesten eSports- und AAA-Titel oder VR auf einem ganz neuen Level mit der revolutionären LiquidVR™-Technologie.

**269,-****Sapphire Radeon RX 480**

- Grafikkarte • AMD Radeon RX 480 • 1120 MHz Chiptakt (Boost: 1266 MHz)
- 8 GB GDDR5-RAM (8,0 GHz) • 2304 Shadereinheiten • DirectX 12, OpenGL 4.5
- 3x DisplayPort, 1x HDMI • PCIe 3.0 x16

JFXS0D00

**GIGABYTE™****304,-****GIGABYTE GA-X99-Ultra Gaming**

- ATX-Mainboard • Sockel 2011-3 • Intel® X99
- 1x Gigabit-LAN • USB 3.1 • 8x DDR4-RAM
- 10x SATA 6Gb/s, 1x M.2, 1x U.2, 1x SATAe
- 4x PCIe 3.0 x16, 1x PCIe 2.0 x1

GMEG41

**ASUS**  
IN SEARCH OF INCREDIBLE**217,90****ASUS MAXIMUS VIII HERO**

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

GKEA12

**msi****529,-****MSI GeForce GTX 1070 Gaming X 8G**

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce® GTX 1070
- 1.607 MHz Chiptakt (Boost: 1.797 MHz)
- 8 GB GDDR5-RAM (8,1 GHz)
- 1.920 Shadereinheiten • DirectX 12, OpenGL 4.5
- 3x DisplayPort, HDMI, DVI • PCIe 3.0 x16

JFXN0C06

**ASUS**  
IN SEARCH OF INCREDIBLE**779,-****ASUS GeForce GTX 1080 STRIX**

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 1080
- 1607 MHz Chiptakt (Boost: 1733 MHz)
- 8 GB GDDR5X-RAM (10,0 GHz)
- 2560 Shadereinheiten • DirectX 12, OpenGL 4.5
- 2x DisplayPort, 2x HDMI, 1x DVI • PCIe 3.0 x16

JFXV0C03

**ASUS**  
IN SEARCH OF INCREDIBLE**289,-****ASUS 8GB D5 RX480**

- Grafikkarte • AMD Radeon RX 480
- 1120 MHz Chiptakt (Boost: 1266 MHz)
- 8 GB GDDR5-RAM (8,0 GHz)
- DirectX 12, OpenGL 4.5
- 3x DisplayPort, 1x HDMI • PCIe 3.0 x16

JFXV0D01

**1.299,-****Hewlett-Packard OMEN**

- 15-ax007ng (W8Y64EAA) • 39,6 cm (15,6")
- FHD IPS UWVA-Display, entspiegelt (1920 x 1080)
- Intel® Core™ i7-6700HQ Prozessor (2,60 GHz)
- 16 GB DDR4-RAM • 128 GB M.2 SSD, 2 TB SATA
- NVIDIA GeForce GTX 965M 4 GB VRAM
- USB 3.0, BT 4.2 • Windows® 10 Home (OEM)

PL6HD8

**ASUS**  
IN SEARCH OF INCREDIBLE**499,-****ASUS PG248Q**

- LED-Monitor, TN-Panel • NVIDIA-Gsync, 144 Hz
- 61 cm (24") Bild diagonale • 1.920x1.080 Pixel
- 1 ms Reaktionszeit (GtG) • Kontrast: 1.000:1
- Energieeffizienzklasse: B • Pivot-Funktion
- höhenverstellbar, dreh-, schwenk- und neigbar
- Helligkeit: 350 cd/m² • HDMI, DisplayPort, USB

V5LO79

**HGST**  
a Western Digital brand**149,90****HGST Deskstar® NAS 4 TB**

- 3,5"-Festplatte • H3IKNAS40003272SE
- 4 TB Kapazität • 64 MB Cache
- 7.200 U/min • SATA 6Gb/s
- geeignet für 24-Stunden-Dauerbetrieb

AHB107

**ENERMAX**  
POWER. INNOVATION. DESIGN.**80 PLUS PLATINUM****159,90****Enermax EPM750AWT Platimax**

- Netzteil • 750 Watt Dauerleistung
- 21x Laufwerksanschlüsse
- 4x PCIe-Stromanschlüsse
- Kabel-Management
- 1x 139-mm-Lüfter • ATX12V 2.3

TN7X70

**GIGABYTE™****39,99****GIGABYTE XM300 Gaming**

- Optischer Sensor mit 6.400 dpi
- Anpassbare Beleuchtung mit 16,8 Mill. Farben
- Omron-Schalter/20 Millionen Klicks
- DPI-Direktschaltung • Xtreme-Makro-Engine
- Teflon-beschichtete Mausfüße

NMZGB9

# ALTERNATE

bequem online



## Watch Dogs 2

## Ohne Minispiele

Ubisoft sah sich in der Vergangenheit immer wieder Häme und Spott ausgesetzt. Der Grund: die in Spielen wie Assassin's Creed: Unity oder Far Cry 4 verwendete Ubisoft-Formel. Insbesondere das ständige Erklimmen irgendwelcher Türme, um Spielweltabschnitte aufzudecken, erntete Kritik. Dass in Watch Dogs 2 zumindest auf diesen Aspekt der Ubisoft-Formel verzichtet wird, haben die Entwickler bereits vor einigen Wochen verraten. Aber auch ein weiteres kritisiertes Element aus dem Vorgänger fällt weg: die von einigen Spielern als unpassend und überflüssig empfundenen Augmented-Reality-Minispiele. Game Director Danny Belanger verrät: »Die AR-Spiele aus Watch Dogs kehren nicht zurück. Wir bieten stattdessen mehr Stadterkundung an. Wenn man also durch die Stadt läuft, öffnet man Nethack. Und dann sieht man Missionen und Geheimnisse, durch die sich Nebenquests starten lassen – wenn man denn möchte.« Bei Watch Dogs gab es mit Cash Run und NVZN zwei dieser sogenannten AR-Games. Sie wurden direkt vom In-Game-Smartphone aus gestartet und integrierten abstrakte Computergegner in die Spiel-Wirklichkeit. Beide Spiele waren jedoch ohnehin nicht obligatorisch.



Minispiele wie »Madness« wird es in Watch Dogs 2 nicht geben.

## Overwatch

## Cheater verklagt



Nicht nur im neuen Ranked-Modus sind Cheater ein Problem.

Blizzard hat keine Lust mehr auf Cheater in Overwatch und geht rigoros gegen die Hersteller der kleinen Betrugsprogramme vor. Wie die englischsprachige Webseite PCGamer berichtet, hat das Unternehmen nun den Entwickler einiger weit verbreiteter Cheats vor einem Gericht in Kalifornien verklagt. Die sogenannten Buddy-Bots und der Overwatch-Cheat hätten und würden auch weiterhin irreparablen Schaden bei Blizzard verursachen, heißt es in der Klageschrift: »Blizzards Geschäft beruht darauf, dass seine Spiele Spaß machen und für Spieler aller Fähigkeitenstufen fair bleiben. Und Blizzard investiert enorme Geldbeträge, um sicherzustellen, dass das der Fall ist und bleibt.« Die Cheat-Programme würden die fairen Spieler hingegen frustrieren und abschrecken und den Umsatz mit dem Spiel zudem von Blizzard auf den Cheat-Entwickler übertragen. Beklagter ist in diesem Fall einmal mehr die deutsche Bossland GmbH. Mit der befindet sich Blizzard immer wieder im Clinch. Aktuell streiten sich die Parteien vor dem Bundesgerichtshof über die Nutzung sogenannter Bots in Diablo 3 und World of Warcraft. Eine Entscheidung wird für Oktober 2016 erwartet.

## Kickstarter

## Boom vorbei?

Kickstarter machte bislang viele Spielerträume wahr, Projekte wie Broken Age, Divinity: Original Sin oder Superhot wären ohne die Crowdfunding-Plattform niemals möglich gewesen. Doch mittlerweile lässt die Finanzierungsbereitschaft für Computerspiele auf Kickstarter massiv nach. Im ersten Halbjahr 2016 wurde laut dem Analyse-Team der britischen Firma ICO Partners bislang gerade mal halb so viel Geld in Games investiert wie in der entsprechenden Zeitspanne des Jahres 2015. Der Grund? ICO-Partners Mitarbeiter Thomas Bidaux glaubt, dass es unter anderem an der geringen Anzahl



Brettspiele – wie hier zu Dark Souls – sind derzeit der neueste Schrei auf Kickstarter.

von hochkarätigen Kickstarter-Games-Projekten im Jahre 2016 liegt. Denn 2015 waren solche Giganten wie Shenmue 3 (über 6,3 Millionen US-Dollar), Divinity: Original Sin 2 (mehr als zwei Millionen US-Dollar) oder Battletech (1,85 Millionen US-Dollar) am Start, die dieses Jahr ausblieben.

Offenbar sind die Entwickler mittlerweile auch vorsichtiger damit, ihre Projekte an den Finanzierungswillen der Spieler zu binden. Schließlich hat das Crowdsourcing auch Nachteile (Belohnungen, Zeitdruck), und etliche Projekte wurden einfach sang- und klanglos eingestellt. Ein weiteres Problem ist die Sichtbarkeit der Spieleprojekte auf Kickstarter, die dort inzwischen mit vielen sehr unterschiedlichen Vorhaben (Kunst, Musik, Bücher, Events, Brettspiele) um Spenden konkurrieren. Aus diesem Grund gibt es mittlerweile weitere Crowdfunding-Seiten wie Fig, das ausschließlich Games präsentiert, weshalb viele Entwickler lieber dort ihre Projekte vorstellen. Auf Fig hat Tim Schafer 3,3 Millionen US-Dollar für sein Projekt Psychonauts 2 zusammenbekommen.



## Alles drin und schöner

Vor neun Jahren haben Irrational Games und 2K Games mit Bioshock eine neue Spielereihe begründet, die zwischenzeitlich durch Bioshock 2 und Bioshock Infinite erweitert wurde. Nachdem es in den vergangenen Monaten immer wieder entsprechende Gerüchte gab, wurde Bioshock: The Collection nun auch endlich offiziell bestätigt. Die Spielesammlung umfasst die drei oben genannten Hauptspiele sowie sämtliche Einzelspieler-DLCs und die neue Videoreihe »Director's Commentary: Imagining Bioshock« mit Einblicken des Serien-Schöpfers Ken Levine. Bioshock und Bioshock 2 werden für die Collection für den PC, die Xbox One und die PlayStation 4 überarbeitet und sollen dem-



Überfällig: In der Bioshock-Collection gibt es alle bisherigen Serienteile in einem Paket, teilweise sogar aufgehübscht.

entsprechend auf allen drei Plattformen besser aussehen als die Originale. Bioshock Infinite wird lediglich für die Konsolen überarbeitet. Das Spiel entspreche in der PC-Fassung bereits den Current-Gen-Konsolenstandards und laufe auf hohen Grafikeinstellungen flüssig, heißt es zur Begründung. Das seinerzeit zensierte erste Bioshock soll in der ungeschnittenen Fassung enthalten sein und längere Zwischensequenzen und mehr Todesanimationen bieten. Den Mehrspielermodus aus Bioshock 2 suchen Spieler in der Sammlung jedoch vergeblich. Bioshock: The Collection ist ein Gemeinschaftsprojekt von 2K und Blind Squirrel Games. Es erscheint in Deutschland am 16. September 2016 für den PC (nur digital), die Xbox

One und die PlayStation 4. Lobenswert: Wer bereits Bioshock, Bioshock 2 und/oder Minerva's Den auf Steam besitzt, darf kostenlos auf die jeweilige Remastered-Version aktualisieren.

### Spieler-Studie

## Männer = Frauen

Geben sich Spielerinnen in Multiplayer-Matches und Online-Rollenspielen als Frauen zu erkennen, werden sie oft mit sexistischen Kommentaren konfrontiert. Der Mythos, dass weibliche Spieler



9.000 Spieler von Everquest 2 haben an der Studie teilgenommen.

schlechter spielen als ihre männlichen Kollegen hat sich trotz unzähliger Debatten und Diskussionen bis heute hartnäckig als Vorurteil erhalten. Eine neue Studie der University of California in Davis entkräftet diesen Mythos nun wissenschaftlich. Die Assistenzprofessorin Culhua »Cindy« Shen, die an der Universität Kommunikationswissenschaften lehrt, hat in Zusammenarbeit mit anderen Universitäten Daten von Tausenden Spielenden der zwei MMOs Everquest 2 (9.000 Accounts) und Romance 3 (2.000 Accounts) analysiert und auf geschlechtsspezifische Unterschiede beim Levelaufstieg hin geprüft. Nach der Auswertung der Daten sind die Forscher zu dem Ergebnis gekommen, dass Frauen genauso schnell oder langsam aufleveln wie ihre männlichen Mitspieler.

Die Studie, die im Journal of Computer-Mediated Communication erstmals veröffentlicht wurde, ist die erste ihrer Art. Bis dahin waren nur einige Forschungen und Daten veröffentlicht worden, die das Geschick von Männern und Frauen in Arcade- und Reaktionsspielen untersuchten. Laut Shen waren diese Studien »ungenau« und nicht sehr aussagekräftig, weil die unterschiedlichen Erfahrungswerte und Präferenzen der Geschlechter außer Acht gelassen wurden. Außerdem sei ihre Studie die erste, bei der auch Daten unterschiedlicher Kulturen miteinander verglichen werden. Shen betont, dass derzeit nur ca. 20 Prozent der Online-Rollenspieler weiblich sind. Sie befürchtet deshalb, dass das Vorurteil angeblich schlechter spielender Frauen schnell zu einer selbsterfüllenden Prophezeiung werden könnte.

### Gamescom 2016

## GameStar in Köln

Die Tickets für Donnerstag, Freitag und Samstag sind schon lange weg, die für Sonntag bereits knapp. Klarer Fall: Die Gamescom 2016 (17.8. bis 21.8.2016) wird erneut eine ebenso tolle wie volle Veranstaltung. Wer keine Karten mehr bekommen hat und nicht nach Köln fahren kann oder will, muss trotzdem nicht auf Messeflair und Infoflut verzichten. Auf GameStar.de gibt's nämlich während der Messe das volle Programm. Wir bauen unser Videostudio direkt in Halle 5 des Kölner Ausstellungszentrums auf. Während es auf der großen Bühne Programm für die Messebesucher gibt, produzieren wir im Studio für die Daheimgebliebenen. Wir zerren Entwickler vor die Kamera, führen Interviews und erzählen von unseren Anspielterminen hinter verschlossenen Türen. All das schicken wir per Livestream via GameStar.de in die Welt hinaus, natürlich produzieren wir aber auch einzelne Videos. Unser Gamescom-Programm startet schon am Mittwoch, dem Fachbesuchertag, sodass Sie sogar früher an neue Infos kommen als die Messebe-



Volle Gänge wie hier 2015 dürfte es auch auf der Gamescom 2016 geben. Zum Glück bekommen bei uns auch Daheimbleiber alles mit.

sucher vor Ort, die erst am Donnerstag in die Hallen dürfen. Weitere Informationen und einen Sendepfad liefern wir in den Tagen kurz vor der Messe auf GameStar.de.



## Monitore mit 240 Hertz

Der Panel-Hersteller AU Optronics arbeitet laut [tftcentral.co.uk](http://tftcentral.co.uk) bereits an Modellen mit extrem schnellen 240 Hertz Bildwiederholrate. Aktuell erreichen die flottesten Monitore wie der ROG Swift PG248Q von Asus maximal Werte von 180 Hertz, bei den allermeisten schnellen Spiele-TFTs liegt die Obergrenze dagegen bei 144 Hertz. Wie unser Test des PG248Q von Asus auf GameStar.de (<http://bit.ly/29vYvYM>) zeigt, kommt der DisplayPort 1.2 bei derart hohen Frequenzen aber bereits an seine Grenzen, was sich im Falle des Asus-Monitors in einem »Waterfall«-Effekt beziehungsweise in Form von etwas schlechteren Kontrasten äußert.

Für Besserung soll der neue DisplayPort 1.3 mit deutlich höherer Bandbreite sorgen, der bei den kommenden AUO-Panels verwendet wird. Panels mit Full-HD-Auflösung (1920x1080) und 240 Hertz sollen noch in diesem Jahr verfügbar sein, für das Jahr 2017 sind dann auch Geräte mit WQHD-Auflösung (2560x1440) und 240 Hertz geplant. Bei der noch einmal deutlich höheren 4K-Auflösung (3840x2160) werden es vorerst »nur« 144 Hertz (ebenfalls für 2017 geplant), bislang gibt es solche TFTs allerdings nur mit spürbar langsameren 60 Hertz.



Der Asus ROG Swift PG248Q erreicht sehr schnelle 180 Hertz Bildwiederholrate, die ersten Panels mit 240 Hertz sollen aber noch in diesem Jahr erscheinen.

## Windows 10

### Upgrade-Zeitraum endet

Am 29. Juli endet der Zeitraum für die Nutzung des kostenlosen Upgrades von Windows 7 oder Windows 8 zu Windows 10. Eine Zeitlang gab es Gerüchte, dass Microsoft den Upgrade-Zeitraum verlängert,



Mit dem Angebot, kostenlos von Windows 7 oder 8 zu Windows 10 zu wechseln, konnte Microsoft viele Spieler vom neuen Betriebssystem überzeugen, die Frist endet allerdings am 29. Juli 2016.

das gilt mittlerweile aber als sehr unwahrscheinlich. Um möglichst viele Nutzer von einem Wechsel zu überzeugen, hat Microsoft Anfang Juli auf manchen Rechnern sogar noch eine bildschirmfüllende Meldung eingeblendet, die vor dem Ablauf der kostenlosen Upgrade-Frist warnt und den Wechsel zu Windows 10 empfiehlt. Spätestens ab dem 30. Juli 2016 sollten solche aufdringlichen Hinweise aber Geschichte sein.

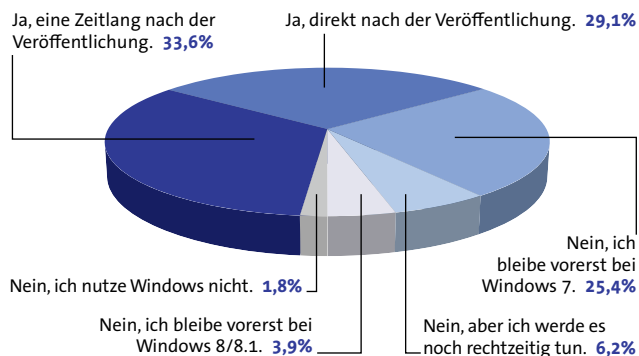
Unter Spielern ist Windows 10 bereits seit einiger Zeit weiter verbreitet als Windows 7, wenn man die Hardware-Umfrage von Steam als Grundlage nimmt. Im Juni ist der Marktanteil von Windows 10 dort im Vergleich zum Mai um 3,41 Prozent gestiegen. Die 64-Bit-Version des Betriebssystems ist nun bei 42,94 Prozent aller Steam-Nutzer im Einsatz, während die (heute nicht mehr empfehlenswerte) 32-Bit-Variante nur auf 1,52 Prozent kommt. Insgesamt hat Windows 10 also einen Anteil von 44,46 Prozent. Windows 7 erreicht bei Steam nur noch 36,97 Prozent und verliert damit rund zwei Prozent im Vergleich zum Mai 2016.

Unserer eigenen Umfrage zufolge (siehe unten) haben die meisten GameStar-Leser das kostenlose Upgrade bereits in Anspruch genommen, durch das kommende Ende der Upgrade-Frist werden im Juli voraussichtlich noch einmal viele bislang Unentschlossene zu Windows 10 wechseln. Das große »Anniversary Update« für das Betriebssystem soll indes am 2. August veröffentlicht werden. Für Spieler bringt es unter anderem die Möglichkeit, bestimmte Titel nur einmal zu kaufen und sie per Xbox Play Anywhere sowohl auf dem PC als auch auf der Xbox One zu nutzen.

## Umfrage

### Haben Sie das kostenlose Upgrade zu Windows 10 genutzt?

Fast zwei Drittel der Umfrageteilnehmer haben Microsofts Angebot für den kostenlosen Wechsel zu Windows 10 bereits in Anspruch genommen, etwa die Hälfte der Wechsler sogar direkt nach der Veröffentlichung im Juli 2015. Die Umfrage wurde in der ersten Juli-Woche durchgeführt, 6,2 Prozent der Teilnehmer hatten zu diesem Zeitpunkt vor, noch bis zum Fristablauf am 29. Juli kostenlos auf Windows 10 umzusteigen. Immerhin ein Viertel möchte vorerst bei Windows 7 bleiben, Windows 8 und Windows 8.1 halten dagegen nur 3,9 Prozent die Treue. Noch kleiner ist die Anzahl derjenigen, die auch langfristig einen Bogen um Windows 10 machen wollen (1,8 Prozent).



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 4.265 Teilnehmer



# Gerüchte zur neuen Titan-Grafikkarte

Die Webseite VRWorld und der Journalist Theo Valich berichten über eine neue Grafikkarte von Nvidia mit Pascal-Grafikchip. Man habe bereits die Platine einer Grafikkarte in den Händen gehalten, die mit dem GP102-Grafikchip ausgestattet war und als Geforce GTX Titan in den Handel kommen soll. Diese sogenannte Geforce GTX Titan P ist demnach 30 Zentimeter lang und mit zwei 8-Pin-Stromanschlüssen ausgestattet. Nvidia arbeitet laut der Meldung auch an den Tesla- und Quadro-Versionen für den professionellen Bereich, die die gleiche Platine nutzen und vermutlich vor der neuen Titan-Grafikkarte veröffentlicht werden. Die Leistung der Geforce GTX Titan P soll 50 Prozent über der einer Geforce GTX 1080 liegen und dafür sorgen, dass selbst ein Intel Core i7 6950X mit seinen zehn Kernen mit je 3,0 GHz zu einem Flaschenhals werden kann. Ein Intel Core i7 6700K mit nur vier Kernen, aber 4,0 GHz, sei in manchen Fällen sogar besser geeignet. Gemeint sind vermutlich Spiele, da diese in der Regel nicht mehr als vier Kerne nutzen.

Bei Nvidia habe man intern sogar scherzhaft den Slogan »Kauft keinen 6950X – kauft



Laut Gerüchten wird die neue GTX Titan P über 50 Prozent schneller sein als eine GTX 1080, der Preis dürfte bei über 1.000 Euro liegen.

einen 6700K und eine Titan« entworfen, was ein Hinweis darauf sein könnte, dass die Geforce GTX Titan P und ein Core i7 6700K (340 Euro) zusammen günstiger wären als der rund 1.700 Euro teure Zehnkern von Intel. Es könnte zwei Versionen der Titan geben, eine mit 12 GByte und eine mit 16 GByte HBM2-Videospeicher. Eventuell handelt es

sich bei der kleineren Version auch um eine mögliche Geforce GTX 1080 Ti, die ebenfalls schon in Gerüchten aufgetaucht ist. VRWorld behauptet zudem, dass die neue Geforce GTX Titan P schon auf der Gamescom in Köln vorgestellt werden könnte, wenn keine Probleme mehr auftreten. Die Gamescom startet am 17. August 2016.

**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

€ 1.599,-  
oder ab 58,90 €/mtl.<sup>1)</sup>

**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

€ 1.999,-  
oder ab 64,90 €/mtl.<sup>1)</sup>

**PC-Welt Test-Sieger**  
März 2015

**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
- 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

€ 1.349,-  
oder ab 45,90 €/mtl.<sup>1)</sup>



# FEEDBACK



brief@gamestar.de



@GameStar\_de



GameStar.de



facebook.com/GameStar.de



## Titelstory: Civilization 6

WWW

Firaxis führt erst jetzt ein Behavior-Tree-System für die KI ein? Interessant. Immerhin hat Ed Beach erkannt, dass die Karte der Star ist! Die Idee mit dem Pergament-Look finde ich gut, Maßstabstreue würde ich auch sehr begrüßen. Ich wünsche mir dazu kleinere Geländefelder mit Höhenunterschieden wie in Endless Legend. Dann würde man richtige Expeditionen starten können, Bottlenecks verteidigen und eine richtige Welt erkunden. Und bitte lasst die Welt ein Torus sein!

Es gibt aber auch wieder Mechaniken, deren Sinn ich bezweifle: Stadtspezialisierungen wie »mein Rüstungszentrum«, »meine Glaubenshochburg« machen mein Reich verwundbar, und der Verlust einer solchen Stadt bringt den Verlust einer Partie, die Ausweitung der Verteidigung auf viele Stadtfelder als Fläche erfordert mehr Einheiten zur Verteidigung. Ob das funktionieren wird?

vicbrother

WWW

Das klingt alles ziemlich gut. Ich freue mich auf jeden Fall drauf und denke, das mit den Distrikten kann eine der besten Neuerungen werden. Keine Aussagen gab es bisher zum Thema Ideologien und Weltkongress. Ich hoffe, das kommt – früher oder später – auch mit dazu, weil ich die Zusammenarbeit mit anderen Völkern mag. Alle Zivilisationen zügig besiegen und alleine auf der Welt wandeln? Nichts für mich.

Fensterbank

WWW

Ich gehe zwar fest davon aus, dass Civ 6 nach Release erstmal wieder ein paar Patches braucht, um rund zu laufen, aber Civ 5 hat über die Jahre ja auch etliche Balance-Patches benötigt. Trotzdem 300 Stunden versenkt und eine Menge Spaß gehabt. Ich bin zuversichtlich, und die Grafik stört mich zum Glück überhaupt nicht.

Cas27

## Fehler im Artikel



Ich lese die GameStar seit einigen Jahren, doch in letzter Zeit fallen mir immer häufiger Fehler auf. In der Titelstory zu Civilization 6 fand sich neben einigen Schreibfehlern auch ein halber Absatz, der einfach doppelt war (der Abschnitt über »Delegationen« auf Seite 35).

Andre R.

Vielen Dank für die Kritik (auch vieler weiterer aufmerksamer Leser), denn ohne die können wir – das ist eine Binsenweisheit – nicht besser werden. Tatsächlich ärgern wir uns über jeden Fehler im Heft mindestens genauso wie die Leser. Schließlich durchläuft jeder Text mehrere Gegenles-Phasen, sowohl im Rohtext als dann auch später in der gelayouteten Fassung. Fehler wie der im Civilization-6-Artikel kommen meist zustande, wenn man in letzter Sekunde noch etwas im eigentlich fertigen Artikel ändert. Zum Beispiel, weil man ein Bild austauschen möchte, weil man einen noch schönen Screenshot hingelegt hat. Oder wenn plötzlich – wie im Fall von Civ 6 – neue Infor-

mationen auftauchen, die man noch irgendwo in den Text einbauen will. Dann kopiert man Textteile hin und her und voilà, schon ist ein Satz doppelt. Das soll natürlich keine Entschuldigung sein, sondern lediglich erklären, wie solche Fehler zustande kommen. Wir geloben Besserung!

## Special: Hakenkreuze und Geolocks

WWW

Mittlerweile sollte doch wohl jeder kapiert haben, dass das Dargestellte die Vergangenheit abbildet und das sogar meist nicht realitätsnah. In Filmen wird nichts herausgeschnitten, wenn mal ein Hakenkreuz oder Hitlergruß zu sehen ist. Nein, das ist ja Kunst, das darf so sein. Da sieht doch jeder, dass es nicht echt ist. Weil Spiele ja auch so echt sind und die Realität abbilden? Als mündiger Erwachsener sollte man doch selbst entscheiden können, was man sich in Spielen und Filmen anschaut, solange keiner dadurch zu Schaden kommt. Bei den meisten Spielen steht doch auch gerne mal ein Text vom Hauptmenü, der so ähnlich lautet, wie: »Dies ist nur ein Spiel und bildet



Civilization 6: »Ich gehe zwar fest davon aus, dass Civ 6 nach Release erstmal ein paar Patches braucht, um rund zu laufen, aber Civ 5 hat über die Jahre ja auch etliche Balance Patches benötigt.«



weder die Realität noch die Meinung der Entwickler ab. Alles ist Fiktion und meist auch nur grob an echte Ereignisse angelehnt.« Dass damit dann wohl keine Volksverhetzung beabsichtigt ist, sollte auch Jugend- und Staatsschutz klar sein. **Raiden2k5**

**www** Generell finde ich, dass erwachsene Spieler nicht bevormundet werden dürfen, denn hier hört Jugendschutz auf und Zensur beginnt! Nehmen wir mal das Spiel *Sleeping Dogs – Definitive Edition*. Das Spiel ist in Deutschland indiziert (Liste A), und man kann es offiziell nicht kaufen. Nun kann ich mir das Spiel im Internet oder direkt im Ausland aber problemlos zulegen. Wohlgermerkt: Ich spreche hier von der Retail-Fassung auf Disc, die ich dann auch in meinen Händen halte. Will ich es jetzt auf meinem PC installieren, macht mir Steam mit seinem Geolock einen Strich durch die Rechnung. Was soll das? Niemand schreibt dem Publisher oder Steam hier einen Geolock vor! Selbst bei Liste-B-Indizierung wäre der Besitz oder Kauf nicht verboten/strafbar. Bevor es Steam gab, hätte ich keine Probleme gehabt, das Spiel zu spielen, und die Publisher wurden damals auch nicht strafrechtlich belangt. Man darf nicht vergessen, dass Steam eigentlich nur ein DRM-Mechanismus ist, der hier in meinen Augen missbraucht wird. Gegen einen Geolock wird man zwar rechtlich nichts machen können, aber er ist weder gesetzlich vorgeschrieben, noch dient er zur rechtlichen Absicherung. Die PS4-Fassung von *Sleeping Dogs* kann ich schließlich auch ohne Probleme in Deutschland zocken. **PogoPogo**

## Kinokritik: Warcraft

**www** Hab den Film gerade gesehen und wurde nicht enttäuscht. Mit meinem minimalen Warcraft-3-Wissen und noch minimalerem WoW-Wissen (dafür habe ich einige Romane gelesen und kenne einige Chars aus Hearthstone). Die Orks und die Magie sind genau so, wie sie sein sollten. Die Welt ist glaubwürdig. Man kann sich diesen Film ansehen, ohne wegschauen zu müssen. Ich komme zwar aus dem Everquest-Spielelager, aber so unterschiedlich sind diese beiden Universen von der Optik nicht, daher hat mir die Umsetzung gefallen. Das Einzige, was ich bemängeln, ist das 3D. Nicht dass es schlechter ist als in anderen Filmen, nein es ist genauso schlecht. Bei schnellen Szenen wirkt alles unscharf. Wieso nutzt denn keiner das 3D vom Hobbist? **hyperM**

**www** Ich mochte den Film sehr, bin aber auch ein Warcraft-Fan. Meiner Meinung nach hat der Film aber ein grundsätzliches Problem: Warcraft (die Spieleserie) hat zu viel Story! In zwei Stun-



Warcraft: The Beginning: »In zwei Stunden musste der Regisseur unendlich viel erklären, damit der Zuschauer versteht, was passiert. Und dennoch fehlt eigentlich viel zu viel.«

den musste der Regisseur unendlich viel erklären, damit der Zuschauer versteht, was passiert. Und dennoch fehlt eigentlich viel zu viel. Denn Warcraft ist nicht einfach »Alien-Orcs kommen und wollen die Menschen ausrotten«, sondern da steckt unglaublich viel Story dahinter. Wenn man das alles erzählen wollen würde, hätte man quasi sagen müssen »Wir machen mindestens zehn Warcraft-Filme«, um dann ganz von vorne bei den Eredar und der Brennenden Legion anzufangen, danach den Krieg zwischen Draenai und Orcs auf Draenor abzuhandeln und erst danach käme Warcraft: The Beginning. Die Story ist so umfangreich, es ist schon verdammt schwer, ihr gerecht zu werden. Warcraft hätte meiner Meinung nach eigentlich ein 4-Stunden-Film sein müssen, aber wer tut sich so was schon an? **Stahlreck**

## Kolumne: Comicgrafik in Spielen

**www** Ein guter Comic-Look kann auch akzentuieren und stilisieren, bekommt ein eigenes, unverwechselbares Gesicht und erzeugt damit unter Umständen mehr Immersion als eine hyperrealistische Grafik, die all das prinzipiell nicht kann und es eben mit Hyperrealismus kompensieren muss. Beide Stile haben ihre Existenzberechtigung und eignen sich für verschiedene Zwecke unterschiedlich gut. Ein Comic-Look würde zum Skyrim-Mod *Enderal* nicht passen, ein Hyperrealismus-Look nicht zum *Rundentaktik-Thief-Mission-Impossible Game Invisible Inc.* *Borderlands* hätte in hyperreal längst nicht so viel trashigen Charme, wie in seinem Quasi-Real-Comiclook. Auch andere Stile, wie etwa Film Noir nutzen Comicelemente der Überzeichnung und Akzentuierung. Dennoch ist es bezeichnend für die Branche, dass es diesen Beißreflex beim Comic-Look automatisch gibt. Er zeigt, wie oft dieser Stil für Schmuddeleware missbraucht wurde. Damit hat er ein Image, das an ihm

klebt wie Hundekot am Schuh. Mit ähnlich begeisternder Wirkung. **Yeager**

**www** Danke für die Kolumne, jedoch finde ich *Diablo 3* eher ein schlechtes Beispiel da es mehr nach einem Gemälde aussieht als nach einem Comic! Bei einem *Overwatch*, das nun mal eine komplett neue Marke ist, kann man keinem alten Fan auf die Füße treten, aber bei *Civ 6* ist es ein gravierender Fauxpas, wie ich finde. Und zwar ganz einfach, weil sich über die Jahrzehnte eine immer realistischere Grafik etablierte und nun ein eskalierter Schnitt folgte. Für mich sieht es einfach so aus, als habe man die Grafik von *Civilization Online* und das technische Grundgerüst von *Civ 5* genommen, um ein *Civ 6* hinzuschludern! Dem großen Vorteil von langsamer alternder Comicgrafik bin ich grundsätzlich nicht abgeneigt, finde es bei *Civ* jedoch einfach deplatziert. **yello\_lotus**

## Special: Die Geschichte der Fußballspiele

**www** Wenn Weihnachten das Familientreffen bei meinen Eltern ansteht, wird bis heute das SNES aus dem Keller hervorgekramt und ein paar Runden *Super Soccer* gegen meinen Bruder gezockt – und es macht nach wie vor megaviel Spaß. **TheFrog4u**

**www** Bis auf das Intellivision-Ding kenne ich sie alle. Vor allem Kick-Off und Goal haben wir damals totgespielt. Bei Goal konnte man 20 Minuten Halbzeitlänge einstellen und eine Liga mit 2 Mannschaften und 10 Spielen starten. So eine Liga mit knapp 7 Stunden schweißnassen Händen haben wir gern mal durchgezogen. Amiga-Zeiten! Jetzt gerade fühl ich mich allerdings ein bisschen alt ... **Tetra**



# TERMIN-UPDATE

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Termin
UPDATE	Agents of Mayhem	Open-World-Action	Volition	08/16	2017
	Albion Online	Online-Rollenspiel	Sandbox Interactive	03/16	2016*
	Aquanox: Deep Descent	Action-Simulation	Digital Arrow	09/14, 11/14	2017
UPDATE	ARK: Survival Evolved	Action	Wildcard	07/15, 09/15	Dezember 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, 07/16	21. Oktober 2016
	Blitzkrieg 3	Echtzeitstrategie	Nival Interactive	–	6. Mai 2016
UPDATE	Call of Duty: Infinite Warfare	Ego-Shooter	Infinity Ward	–	4. November 2016
	Camelot Unchained	Online-Rollenspiel	City State Entertainment	03/16	2016*
	Champions of Anteria	Strategie	Bluebyte	–	14. August 2016
	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*
	Dawn of War 3	Echtzeitstrategie	Relic Entertainment	07/16	2016
NEU	Dead Rising 4	Action	Capcom Vancouver	–	6. Dezember 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
	Dishonored 2	Action-Adventure	Arkane Studios	06/16	11. November 2016
	Dreadnought	Action	Yager Development	08/14	2016
	Elex	Rollenspiel	Piranha Bytes	08/15, 07/16	2017
	Everspace	Weltraum-Action	Rockfish Games	–	4. Quartal 2016
	Factorio	Aufbau-Strategie	Wube Software	–	2016*
	FIFA 17	Sportspiel	EA Sports	07/16	29. September 2016
	Final Fantasy 7 Remake	Rollenspiel	Square Enix	–	2017
UPDATE	For Honor	Action	Ubisoft	08/16	14. Februar 2017
	Fortnite	Action	Epic Games	–	2016
NEU	Forza Horizon 3	Rennspiel	Playground	08/16	27. September 2016
NEU	Gears of War 4	Action	The Coalition	–	11. Oktober 2016
	Get Even	Ego-Shooter	The Farm 51	–	2016
UPDATE	Ghost Recon: Wildlands	Taktik-Shooter	Ubisoft Paris	08/15, 07/16	7. März 2017
	H1Z1: Just Survive	Action	Sony Online Entertainment	03/15	3. Quartal 2016*
UPDATE	Halo Wars 2	Echtzeitstrategie	Creative Assembly	08/16	21. Februar 2017
UPDATE	Kingdom Come: Deliverance	Action-Rollenspiel	Warhorse Studios	03/14, 12/14, 04/16	2017
	Lawbreakers	Multiplayer-Shooter	Bosskey Productions	–	2016
	Lego Worlds	Action-Adventure	Traveller's Tales	–	2016*
UPDATE	Mafia 3	Open-World-Action	Hangar 13	09/15, 08/16	7. Oktober 2016
UPDATE	Mass Effect: Andromeda	Action-Rollenspiel	Bioware	09/14	März 2017
	Master of Orion	Rundenstrategie	NGD Studios	08/15	2016
	Naval Action	Online-Rollenspiel	Game-Labs LLC	03/16	2016*
	No Man's Sky	Weltraumsimulation	Hello Games	01/14, 04/16	10. August 2016
	Outlast 2	Horrorspiel	Red Barrels	–	4. Quartal 2016
	Overkill's The Walking Dead	Ego-Shooter	Overkill Software	–	3. Quartal 2017
	Paragon	Multiplayer-Shooter	Epic Games	–	2016*
	Planet Coaster	Wirtschaftssimulation	Frontier	–	2016
UPDATE	Pro Evolution Soccer 2017	Sportspiel	Konami	07/16	15. September 2016
	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	Portalium	05/13	2016
	Silence: The Whispered World 2	Adventure	Daedalic Entertainment	–	2016
UPDATE	Sniper Elite 4	Koop-Shooter	Rebellion	–	14. Februar 2017
UPDATE	Sniper: Ghost Warrior 3	Ego-Shooter	City Interactive	–	27. Januar 2017
UPDATE	South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe	Rollenspiel	Ubisoft San Francisco	–	6. Dezember 2016
	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
NEU	Steep	Sportspiel	Ubisoft Annecy	08/16	Dezember 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
	Thimbleweed Park	Adventure	Ron Gilbert & Gary Winnick	–	1. Quartal 2017
	Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	inXile Entertainment	07/13, 05/14, 03/16	2016
UPDATE	Tyranny	Rollenspiel	Obsidian Entertainment	05/16, 08/16	2016
	Underworld Ascendant	Action-Rollenspiel	OtherSide Entertainment	–	2016
	Unreal Tournament	Multiplayer-Shooter	Epic Games	–	2016
UPDATE	Vampyr	Rollenspiel	Dontnod	–	2017
	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. \* Spiele, deren Termin mit einem \* versehen ist, befinden sich in einer (offenen) Alpha oder Beta-Phase und können schon gespielt werden.  
 UPDATE Aktualisierte Daten; blaue Schrift zeigt, was sich geändert hat. In der Regel erhalten diese Spiele keinen konkreten Veröffentlichungstermin.

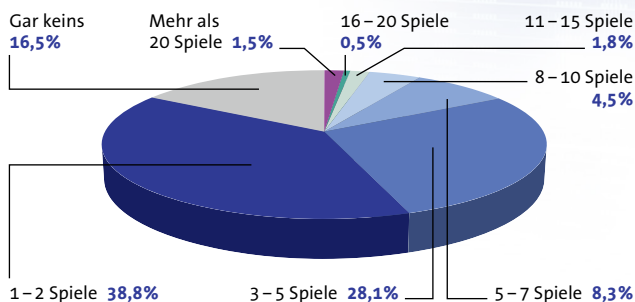


# BILLIG-KAUFRAUSCH?!



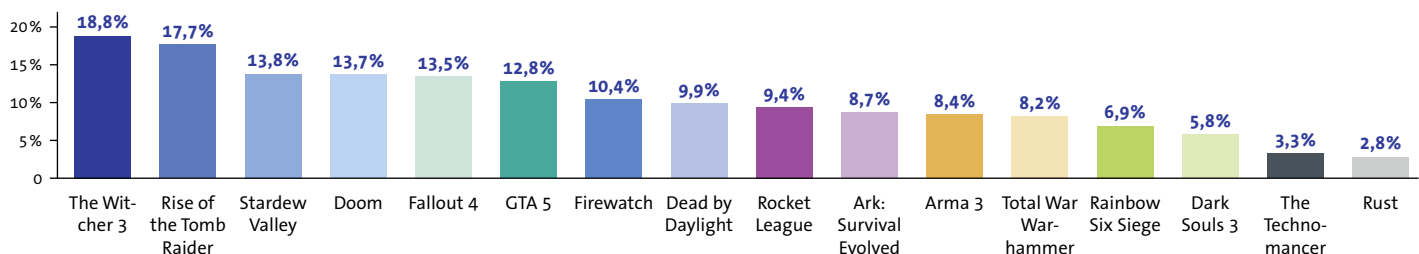
Der Sommer-Steam-Sale ist vorbei, und wir alle haben mal wieder viel zu viel eingekauft. Oder doch nicht? Wir haben über 10.000 Spieler nach ihrem Schnäppchenverhalten befragt.

Wie viele Spiele kaufen Sie während des Sommer-Sales bei Steam?



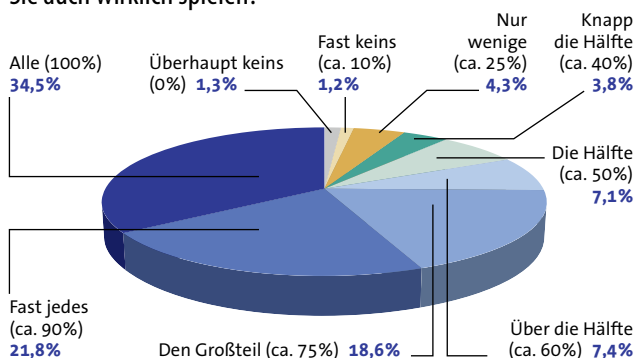
Kein Kaufrausch: Über 75 Prozent der Teilnehmer kaufen trotz der teils dramatischen Preissenkungen nur zwischen null und fünf Spiele. Nur 2 Prozent langten richtig zu.

Welche reduzierten Spiele aus der Steam-Topsellerliste haben Sie im Sale gekauft? Mehrfachnennungen waren möglich.



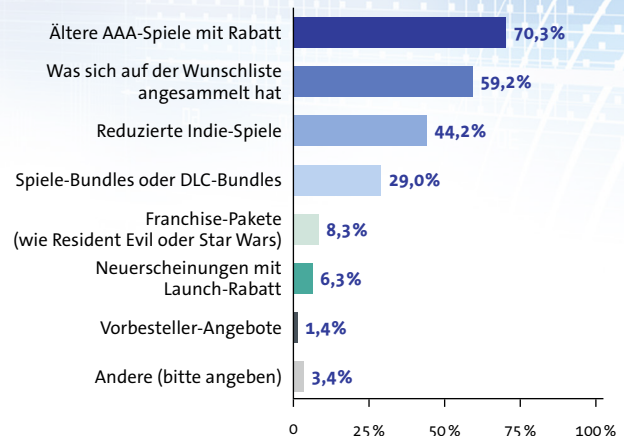
Wenig überraschend führt The Witcher 3 das Feld an, gefolgt von Rise of the Tomb Raider. Passend zu den Antworten auf Frage 2 finden sich jedoch auch Indie-Hits wie Stardew Valley oder Firewatch auf der Liste der gekauften Spiele.

Wie viele der im Sale erworbenen Titel werden Sie auch wirklich spielen?



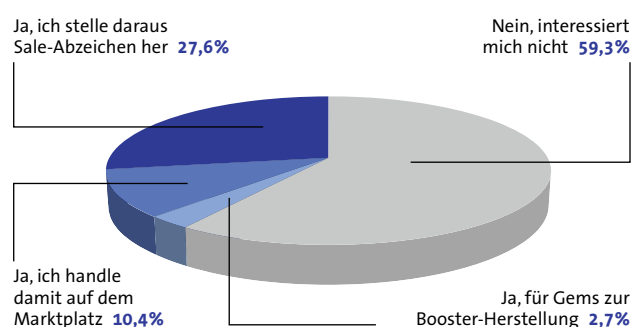
Wenn das mal nicht zu optimistisch ist: Über 70 Prozent der Teilnehmer glauben, dass sie einen Großteil oder sogar 100 Prozent der günstig gekauften Titel auch wirklich spielen werden.

Welche Spiele kaufen Sie während des Steam-Sales bevorzugt?



70 Prozent der Teilnehmer warten bei AAA-Spielen, bis sie im Steam Sale günstiger sind. Immerhin 44 Prozent nutzen die Nachlässe, um Indie-Titeln eine Chance zu geben – obwohl deren Entwickler sicher den vollen Kaufpreis gebrauchen könnten.

Sammeln Sie die saisonalen Sale-Karten auf Steam?



Fast 60 Prozent interessieren sich nicht für die Sale-Sammelkarten, der Rest bastelt sich daraus Sale-Abzeichen (27 Prozent) oder nutzt die Teile zum Handeln und »Craften«.



# DER PREIS DER GUTEN IDEE

Microsoft will den Großteil seiner Spiele parallel für die Xbox One und den PC veröffentlichen.

Im Kleingedruckten heißt das aber auch höhere Preise für PC-Spieler.

Microsoft ist deshalb in der Bringschuld, findet GameStar-Chefredakteur Heiko Klinge.



## Der Autor

GameStar-Chefredakteur Heiko Klinge gehört wahrscheinlich zu den fünf Menschen auf diesem Planeten, die von der »TV, TV, TV«-Enthüllung der Xbox One voll abgeholt wurden. Daheim läuft sein Satelliten-Receiver tatsächlich durch die Konsole, und er genießt es nach wie vor, fließend zwischen Wolfsburg-Spiel, Forza-Rennen und Skype-Chat wechseln zu können. Trotzdem würde er gern Forza Horizon 3 auch am PC spielen können, zum Beispiel, wenn die Ehefrau mal den Wohnzimmer-Fernseher in Beschlag nehmen möchte.

Es liegt in der Natur einer E3-Pressekonferenz, dass man in erster Linie sich selbst und seine Produkte feiert. Und dank der pompösen und minutiös geplanten Inszenierung fällt es mir trotz 15 Jahren Spiele-Journalismus wirklich schwer, mich nicht von der Begeisterung anstecken zu lassen.

Das ist für mich auch völlig in Ordnung so. Ich persönlich finde es wichtig, dass sich Spiele-Journalisten trotz ihres Informationsauftrags den Enthusiasmus für das schönste Hobby der Welt bewahren und nicht zu »Alles doof«-Zynikern werden. Dass man im Gegenteil ja auch nicht »Alles toll« jubeln muss, versteht sich von selbst.

Genauso wichtig ist es nämlich, die Dinge zu hinterfragen, die im ersten Moment fantastisch klingen. Wie Microsofts Play-Anywhere-Initiative, die im Rahmen der E3 vorgestellt wurde. Gears of War 4 und Forza Horizon 3 erscheinen auch für den PC statt nur exklusiv für die Xbox? Großartig! Die Multiplayermodi funktionieren plattformübergreifend? Finde ich klasse! Käufer der One-Version bekommen das PC-Spiel kostenlos dazu und umgekehrt? Toller Service. Aber Moment mal, was genau heißt das eigentlich?

## Blick ins Kleingedruckte

Das Angebot gilt nur für die Download-Variante des Spiels, und es wird genau einen Freischalt-Code geben, der sowohl die PC- als auch die One-Version freischaltet. Für alle Anywhere-Titel bedeutet das logischerweise einen identischen Preis bei Windows- und Konsolenversion. Wer also Forza Horizon 3 oder Gears of War 4 auf dem PC spielen möchte, wird dafür rund 70 Euro auf den Tisch legen müssen. Preisreduzierungen gibt's nicht beim nächsten Steam Sale, sondern erst, wenn auch die One-Version günstiger wird. Und Konsolenpreise sind für gewöhnlich stabiler als PC-Preise.

Natürlich erwarte ich nicht, dass Microsoft das mit einem großen Achtung-Schild auf der Pressekonferenz verkündet. Aber ich erwarte, dass sie Play Anywhere in Zukunft nicht nur als Goodie für One-Besitzer anpreisen, sondern ebenfalls uns PC-Spieler abholen und mit guten Argumenten von dieser Initiative überzeugen.

Der Preis kann es schon mal nicht sein, also muss etwas Anderes her. Zum Beispiel ein komfortabler Onlineshop, eine reibungslos funktionierende Multiplayer-Infrastruktur, vor allem aber eine durch und durch sorgfältige Portierung auf dem PC, welche die Leistungsfähigkeit moderner Rechner wirklich voll ausschöpft. Bei Quantum Break, dem Pilotprojekt, gab's da ja noch Luft nach oben. Freundlich gesagt.

Ich persönlich habe kein fundamentales Problem damit, wenn PC-Spiele genauso viel kosten wie ihre Konsolen-Pendants. Aber nur dann, wenn sie auch das Gleiche leisten, also eine optimal auf die Plattform angepasste Spielerfahrung. Und das heißt für mich, dass ich von Gears of War 4 und Forza Horizon 3 eine gescheite Maus- beziehungsweise Lenkradunterstützung erwarte und natürlich mehr Grafikoptionen sowie eine bessere Optik als auf der technisch unterlegenen One – was sich mit der frisch angekündigten Xbox-One-Generation »Scorpio« aber bessern dürfte.

Wenn man sich die Probleme bei Quantum Break ins Gedächtnis ruft, dann ist hier bei aller Euphorie durchaus noch ein wenig Skepsis angebracht. Xbox Play Anywhere ist in der Theorie wirklich eine tolle Idee, wird sich mit seinen vergleichsweise hohen Spielepreisen in der Praxis aber nur dann bei den PC-Usern durchsetzen, wenn Microsoft Xbox One und Windows 10 wirklich als gleichberechtigte Plattformen versteht. Falls das passiert, darf gern gejubelt werden. Aber eben erst dann. ★



Gears of War 4 können Käufer der Download-Version sowohl auf der Xbox One als auch auf dem PC spielen.



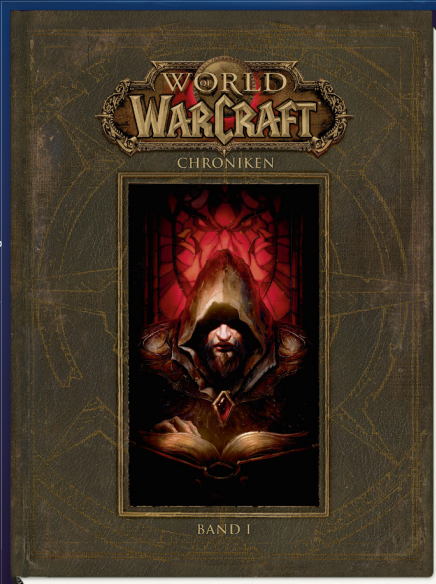
Auch Halo Wars 2 gehört zum Play-Anywhere-Programm.



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

## WER IST DER ULTIMATIVE FILMKENNER?



**JÜRGEN SPEH:**  
**ULTIMATIVE FILMRÄTSEL – EIN GEEKI-BUCH**  
64 Seiten, Hardcover  
ISBN 978-3-8332-3273-2



ERHÄLTlich IM BUCH- UND COMIC-FACHHANDEL

**WEITERE LUSTIGE FILM-CARTOONS UND PARODIEN**  
UNTER **WWW.PANINIBOOKS.DE**

**panini BOOKS**



For Honor

# DAS NAHKAMPF-CALL-OF-DUTY

Genre: **Action** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal** Termin: **14.2.2017**

**Atombomben, explodierende Flugzeugträger und einstürzende Hochhäuser? Nicht ganz. Trotzdem brennt For Honor in der Storykampagne ein Actionspektakel sondergleichen ab und kombiniert die tolle Inszenierung mit einem anspruchsvollen Kampfsystem.** Von Johannes Rohe

Treffen sich ein Wikinger, ein Ritter und ein Samurai ... nein, so beginnt kein Schenkelklopfer, dessen Niveau tiefer liegt als die Titanic (ja, genau so ein Schenkelklopfer), sondern For Honor. Die Schwertkampf-Schnitzerei von Ubisoft Montreal pfeift auf Realismus, verfrachtet Rotbärte mit riesigen Äxten, wandelnde Blechdosen und japanische Schwertschwinger in eine fiktive Parallelwelt und lässt sie dort wie philippinische Kampfhähne aufeinander los. Wenn man sich auf diesen historischen Blödsinn einlässt, macht For Honor schon

jetzt jede Menge Spaß – und zwar nicht nur im Mehrspielermodus, sondern auch in der Kampagne, die wir nun zum ersten Mal ausprobieren konnten.

## Mehr als Multiplayer

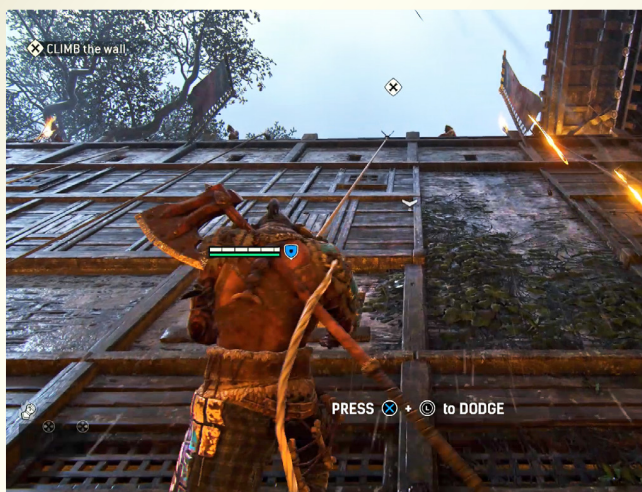
Als For Honor auf der E3 2015 überraschend enthüllt wurde, machte es den Eindruck eines reinen Multiplayer-Spektakels. Die Entwickler sprachen zwar schon damals davon, dass auch Einzelspieler auf ihre Kosten kommen würden, doch kaum jemand erwartete mehr als ein paar aufgehübschte Bot-Matches auf den normalen Multiplayer-Maps. Dabei war For Honor von Beginn an als »Full Scale Title« geplant, verrät uns der Chefentwickler Jason VandenBerghe im exklusiven Interview, also als komplettes Spiel mit Mehrspielermodus und Einzelspielerkampagne. Der Fokus der Entwicklung habe zu Beginn vor allem auf dem Multiplayermodus gelegen, weil Ubisoft Montreal wusste, dass die völlig neuartige Kampfmechanik zuerst auf den Kampf Spieler gegen Spieler optimiert werden musste, bevor man sie auf die Kampagne übertrug. »Hätten wir zuerst

den Singleplayerteil entwickelt und dann den Multiplayerpart, hätte es wohl nie funktioniert«, meint VandenBerghe.

Die erste Präsentation einer Einzelspielermission im Rahmen der Ubisoft Pressekonferenz auf der E3 2016 wischte mit den Erwartungen der Journalisten und Spieler den Boden auf. Was wir dort zu sehen bekamen, war kein lustlos hingeklatschter Behelf für Spieler, denen gerade das Internet abge-



Wenn wir als Wikinger einen Block durchbrechen, schultern wir unseren Gegner und rammen ihn gegen die nächste Wand. Praktisch, wenn die aus Stacheln besteht.



Stoisch erklimmen wir die Mauer, während Felsbrocken und Pfeile unsere Kameraden zerfetzen.





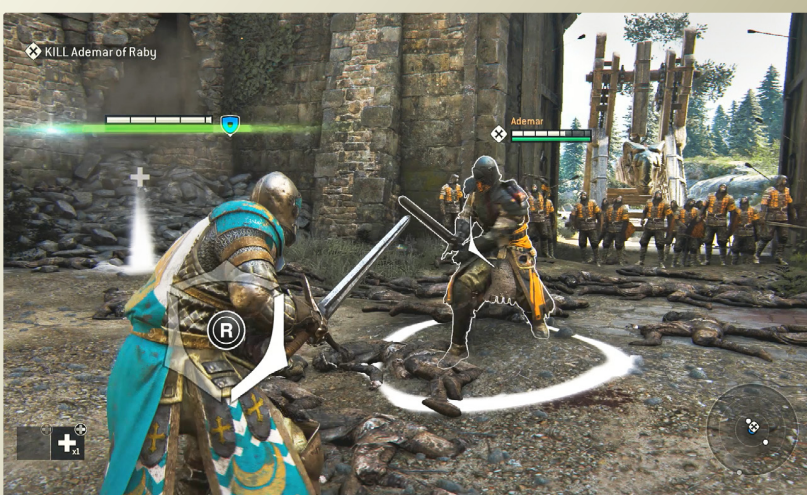
dreht wurde, sondern ein durchchoreografiertes Schlachtenspektakel. Der Angriff der Wikinger auf eine japanische Küstenfestung macht in Sachen Inszenierung selbst Ryse: Son of Rome Konkurrenz und hat gegenüber Cryteks spielerisch recht anspruchsvollem Römergemetzel einen handfesten Vorteil: Die Kampfmechanik von For Honor macht jedes Duell zu einer spannenden Herausforderung.

#### Wenn der Lehnsherr Mist baut ...

Die erste Mission der Kampagne spielt aber nicht in Nippon, sondern in Ashfeld, dem Reich der Ritter. Erst später werden wir auch auf Seiten der Wikinger und schließlich als Samurai in den Kampf ziehen. In Ashfeld widersetzt sich ein widerspenstiger Adliger der Herrschaft der Iron Legion, die weite Teile des Landes beherrscht. Schön blöd, dass unsere Spielfigur, die nur Warden

(Wächter) genannt wird, dem »Verräter« die Treue geschworen hat. Deshalb stehen wir auf der falschen Seite der Mauer, als die Armee der Legion anrückt, um den Abtrünnigen zur Rechenschaft zu ziehen und seine Burg in eine Ruine zu verwandeln.

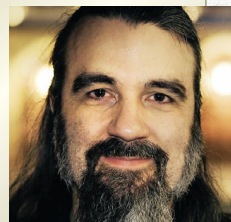
In einer Ingame-Zwischensequenz sehen wir zu, wie der Sturm auf die Festung beginnt: Eine Ramme rumpelt auf das Burgtor zu, Bogenschützen tauschen Pfeilsalven



Einblendungen helfen, die Angriffsrichtung der Gegner zu bestimmen. Wir tippen aber darauf, dass Realismusfreunde das HUD auch ausblenden können.

#### Der kreative Kopf

Creative Director Jason VandenBerghe ist der Ideengeber hinter For Honor. Der exzentrische Amerikaner hat in der gleichen Position bereits an Red Steel 2 für die Nintendo Wii gearbeitet, kennt sich mit der Umsetzung von Schwertkämpfen in Videospielen also bestens aus. Nebenbei beschäftigt sich der Designer intensiv damit, was Spieler dazu bringt, ein Spiel zu spielen. Die Folien seiner letzten Präsentation auf der Game Developers Conference 2016 findet man auf seiner Homepage [www.darklorde.com](http://www.darklorde.com). Reinschauen lohnt sich.







Einfache Soldaten haben gegen die Helden keine Chance. Normale Fußtruppen erledigen wir quasi im Vorbeigehen.

aus, Verteidiger stoßen Sturmleitern von den Mauern, und mit lautem Krachen schlagen die Geschosse der Katapulte und Ballisten in die Festung ein. Diese Atmosphäre packt uns sofort, und wir fühlen uns schon wie ein Teil der Schlacht, als wir uns schließlich selbst ins Getümmel stürzen.

Mit Tutorial-Einblendungen erklärt uns das Spiel die Kampfmechanik. Normale Feinde stellen für uns kein Problem dar und fallen gleich zu Dutzenden dem Zweihandschwert des Warden zum Opfer. In For Honor steuern wir schließlich nicht irgendeinen dahergelaufenen Haudrauf, sondern absolute Elite-Krie-

ger. Während wir leichte und schwere Schläge auf die Feinde niederprasseln lassen, haben wir also Zeit, die genialen Kampfanimationen zu bestaunen. Der Warden schlägt nicht nur mit der Schneide seines Schwerts zu, er nutzt auch den Knauf und die Parierstange als Waffe oder wirbelt den schweren Zweihänder gleich ganz herum, packt ihn mit seinen gepanzerten Handschuhen an der Klinge und drischt so auf die Gegner ein.

Wie man sich vorstellen kann, geht es dabei nicht gerade zimperlich zu. Feinde werden aufgespießt, Rüstungen durchbohrt und Blut spritzt durch die Gegend. Abgetrennte Köpfe

oder andere Körperteile sehen wir aber nur nach speziellen Exekutionsmanövern, die wir am Ende eines gewonnenen Duells auslösen können. »Gewalt und Brutalität sind für uns nicht der Sinn des Spiels, sondern eine notwendige Konsequenz. Wir wollen nur so viel Gewalt darstellen, wie wir müssen, um eine glaubwürdige Spielerfahrung zu schaffen«, erklärt uns Jason VandenBerghe.

**Hoch, hoch, runter, runter, links, rechts, links, rechts, B, A**

Berauscht von unserem blutigen Handwerk wollen wir uns gerade eine Glatze rasieren,

## Die Helden der Kampagne



Mit dem schlicht »Warden« genannten Blechmann bestreiten wir den ersten Teil der Storykampagne. Der junge Ritter schließt sich bald der Iron Legion an.



Die Wikinger stehen vor den Trümmern ihrer Existenz. Der »Raider« will die Clans vereinen und die Nordmänner wieder zu Ruhm und Reichtum führen.



Bevor der »Kensei« in Ungnade fiel, war er ein Offizier der kaiserlichen Armee. Jetzt strebt er danach, seine Ehre wiederherzustellen und seine Position zurückzuerlangen.





Hat da etwa jemand D-Day gesagt? Das Abwehrfeuer der feindlichen Katapulte reißt tiefe Krater in den Sand.



»The Myre«, das Land der Samurai, ist eine von drei Regionen der Welt von For Honor. Die Ritter leben in Ashfeld, die Wikinger in Valkenheim.

den Bart wachsen lassen und Visitenkarten mit dem Namen Kratos, Position: Kriegsgott bestellen, als uns der erste Elite-Gegner ganz schnell wieder auf den Boden der Tatsachen holt. Der Mistkerl blockt unsere Angriffe scheinbar nach Belieben und verbeult uns im Gegenzug mit kräftigen Hieben die blankpolierte Rüstung. Unverschämtheit! Um diesen Typen einen Kopf kürzer zu machen, müssen wir ihn per Knopfdruck anvisieren und damit das eigentliche Kampfsystem von For Honor aktivieren, das die Entwickler in aller Bescheidenheit The Art of Battle nennen.

Die grundlegende Mechanik des Systems ist so simpel wie gewieft. Ein Krieger hält seine Waffe stets in einer von drei Positionen, die wir mit der Maus oder dem rechten Analogstick unseres Gamepads wählen: links, rechts oder oben. Aus dieser Richtung kann er Angriffe ausführen und blockt vollautomatisch Schläge des Gegners. Im Grunde geht es also nur darum, den Feind durch schnelle Änderungen der Waffenhaltung zu überrum-

peln und seinen Block zu umgehen, während man selbst rechtzeitig und richtig auf die Hiebe des Anderen reagiert. Eine Anzeige hilft, die korrekte Position zu erkennen. So weit, so einfach.

Bliebe es dabei, wären die Duelle aber ziemlich statisch und eintönig. Deshalb peppt For Honor das System durch zahlreiche Feinheiten auf. Was machen wir etwa, wenn sich ein Feind auf die Defensive verlässt und ständig nur blockt? Wir durchbrechen seine Verteidigung per Knopfdruck mit einer besonderen Attacke, packen ihn und schleudern ihn gegen die nächste Wand. Wer nur unkontrolliert angreift, verliert dagegen ständig an Ausdauer, ist ziemlich bald außer Puste und schaut bei einem Hieb des Gegners ziemlich dumm aus der Rüstung. Außerdem lassen sich Angriffe parieren und kontern, oder wir weichen ihnen mit einem schnellen Schritt einfach aus. So wird aus der intuitiven Grundmechanik ein anspruchsvolles Kampfsystem mit vielen Tricks und Kniffen.

Besonders beeindruckt hat uns auch, wie For Honor die Umgebung in die Kämpfe einbezieht. Wer versucht, mit seiner klobigen Streitaxt in einem engen Korridor weit auszuholen, wird schnell feststellen, dass so eine Waffe eher für die offene Feldschlacht entwickelt wurde. Einen Waffenwechsel gibt es nicht. Im Multiplayermodus, wo jede Fraktion über mehrere Kämpfertypen mit entsprechend unterschiedlicher Bewaffnung verfügt, dürften verschiedene Umgebungen dementsprechend auch andere Klassen bevorteilen und taktische Winkelzüge ermöglichen. Ubisoft will bislang aber noch keine Details zu den diversen Kämpfen preisgeben. Nur so viel: Echte Fernkämpfer wird es definitiv nicht geben. In den von uns gespielten Missionen der Kampagne verzichtet For Honor übrigens vollends auf die sogenannten Feats, also Spezialfähigkeiten, die die Kämpfe im Multiplayermodus noch abwechslungsreicher und unberechenbarer machen.



Am Strand vor der Samuraifestung kämpfen Angreifer und Verteidiger zwischen brennenden Schiffswracks und Abwehrlagen.





Vor blutiger Gewalt schreckt For Honor nicht zurück. Doch egal, wie sehr wir mit der Streitaxt hinlangen, alle Körperteile bleiben an ihrem Platz.

Eine Kritik, die Spieler der Multiplayer-Alpha am Kampfsystem hatten, hat Ubisoft Montreal inzwischen angepackt. Kämpfe gegen mehrere Gegner sind nun nicht immer hoffnungslos. Werden wir getroffen oder blocken wir Schläge, füllt sich unser Revenge-Meter. Ist diese Leiste voll, verfällt unsere Spielfigur in einen Berserkermodus. Dann teilt sie mehr Schaden aus und wird durch Treffer nicht mehr in ihren Angriffen unterbrochen. Eine Art letztes Aufbäumen, bevor wir in die Knie gezwungen werden. Jason VandenBerghe stellt aber auch klar, dass man Kämpfe gegen mehrere Feinde gar nicht fair gestalten will: »Wenn du bei Call of Duty um eine Ecke rennst und dort stehen drei Gegner, stirbst du auch mit ziemlicher Sicherheit. Es dauert nur nicht so lange wie bei For Honor und fühlt sich deshalb vielleicht nicht so frustrierend an.« Dennoch arbeitet man weiter fleißig daran, den Kampf gegen zwei oder mehr Gegner interessanter und spaßiger zu machen.

#### Apolly...wer?

Am Ende der ersten Mission steht uns noch einmal ein besonders starker Recke gegenüber, der uns unser gesamtes Können abverlangt. Doch weil das Kampfsystem so eingängig ist, tänzeln wir jetzt bereits so gekonnt um ihn herum, parieren seine An-

griffe, wechseln blitzschnell unsere Waffenhaltung und stoßen unsere Klinge an der Deckung vorbei tief in seine Rüstung, als hätten wir For Honor schon stundenlang gespielt. Nachdem wir ihn in die Knie gezwungen haben, schließt die Mission mit einer weiteren Zwischensequenz, die die Story vorantreibt: Obwohl der Warden seinen Herrn erfolgreich verteidigt hat, schließt der Wächter sich der Iron Legion an. Jetzt kann sein Abenteuer wirklich beginnen.

Wie es weitergeht, erfahren wir nicht. Stattdessen lädt das Spiel eine Mission aus etwa der Mitte der Kampagne: Diesmal schlüpfen wir in die Haut eines Wikingers und können die Schlacht gegen die Samurai selbst spielen, die wir bereits aus der Präsentation kennen. Erneut leitet eine intensive Video-

sequenz das Spektakel ein, bevor wir selbst die Kontrolle übernehmen. Warum Ritter, Nordmänner und Samurai sich überhaupt die Köpfe einschlagen, wissen wir bislang nur in groben Zügen: Eine gewaltige Katastrophe hat alle drei Völker an den Rand ihrer Existenz gebracht und einen blutigen Kampf ums Überleben ausgelöst. Angeheizt durch Apollyon, die böse Anführerin der Blackstone Legions, droht der seit 1.000 Jahren schwelende Konflikt zu einem offenen Krieg zu werden. Okay, den Literaturnobelpreis wird For Honor für diese hanebüchene Story wohl nicht bekommen, dafür erzählen die Missionen eigene nette Geschichten. In diesem Fall die des ersten Wikingerangriffs auf das Land der Samurai. Also schultern wir die Streitaxt und auf geht's!

#### Koop? Koop!

In den Kampagnenmissionen von For Honor ist man fast nie allein unterwegs. Was läge da näher, als einen Koopmodus einzubauen? Genau das tut Ubisoft Montreal: Sämtliche Missionen lassen sich auch zu zweit angehen. Auf der PS4 und der Xbox One wird es sogar möglich sein, im Splitscreen zu schnetzeln. PC-Spieler müssen auf diese Möglichkeit leider verzichten.







In der Mission »Lords and Cowards« rückt die Iron Legion an, um unseren verräterischen Herrn zur Rechenschaft zu ziehen ...



... und wir dürfen die Suppe auslöffeln. Im finalen Duell entscheidet sich unser Schicksal.

### Wickie gegen Kung Fu Panda

Wir merken schnell: Das Leben als muskelbepackter, langbärtiger Axtschwinger unterscheidet sich kaum vom Dasein als ehrenvoller Rittersmann. Wieder schnetzeln wir uns mühelos durch Scharen einfacher Gegner. Wieder liefern wir uns Duelle mit besonders hartnäckigen Elitegegnern. Die drei Fraktionen unterscheiden sich spielerisch weniger stark, als man eigentlich annehmen könnte. Abwechslung soll vor allem durch die schon angesprochenen Soldatenklassen ins Spiel kommen. Ein Beispiel dafür erleben wir, als sich uns ein besonders rundlicher Samurai in den Weg stellt. Während wir noch »Kung Fu Panda« denken, brät er uns schon mit seinem Kanabo (eine ziemlich fiese Stachelkeule) eins über. Der Typ ist zwar lahm, aber wo er hindrischt, wächst kein Gras mehr. Lebensenergie regeneriert sich in For Honor übrigens nicht automatisch. Stattdessen sammeln wir leuchtende Items ein, die auf dem Schlachtfeld herumschweben – autsch, das kostet Atmosphäre – oder lösen eine der schon erwähnten Exekutionen aus, sofern wir es schaffen, unseren Widersacher zuvor mit einer schweren Attacke niederzustrecken.

Nachdem wir gemeinsam mit unseren Wikingerkollegen den Strand gesichert haben, erklimmen wir per Wurfanker die Fes-

tungsmauer. Dabei sollten wir tunlichst darauf achten, den Steinen auszuweichen, die verzweifelte Verteidiger auf uns herabregnen lassen. Anschließend kämpfen wir uns über die Befestigungsanlagen, bis wir es schließlich schaffen, das Tor für unsere Mitstreiter zu öffnen. Im einem letzten Kampf schicken wir noch den General der Festung zu seinen Vorfahren, und dann ist es geschafft. Die Wikinger haben den ersten Widerstand der Samurai gebrochen. Der Raubzug kann beginnen.

Bis wir die blutige Geschichte fortsetzen können, wird es allerdings noch ein wenig dauern. Pünktlich zum romantischen Valentinstag am 14. Februar 2017 soll For Honor in den Handel kommen. Dann werden wir sehen, ob auch die übrigen Missionen der Kampagne so brachial inszeniert sind wie die der Demoversion. Multiplayer-Freunde dürfen mit etwas Glück aber schon früher zum Schwert greifen. Vor dem Launch will Ubisoft Montreal wie schon bei Tom Clancy's The Division noch mehrere Alpha- und Beta-tests veranstalten. Einer davon soll »schon bald« starten. Den genauen Termin mochten die Kanadier zwar noch nicht verraten, wir tippen aber drauf, dass interessierte Schwertschwinger rund um die Gamescom 2016 (17. bis 21. August) einfach mal die Augen offenhalten sollten. ★



Johannes Rohe  
@DasRehRohe



Ich plaudere mal etwas aus dem Nähkästchen – wir sind hier ja schließlich unter uns. Als ich Anfang des Jahres auf einem Preview-Event zu The Division war, habe ich mich mit einem der deutschen PR-Jungs von Ubisoft über For Honor unterhalten und gemault, wozu dieses Spiel denn bitte einen Singleplayermodus brauche. Aufgeheuschte Bot-Matches einzubauen, nur um auf der PR-Checkliste auch Einzelspielerinhalte abhaken zu können, solle man sich lieber sparen und das Spiel dafür etwas früher auf den Markt bringen.

Tja, Ubisoft hat mich eines Besseren belehrt. Die Missionen, die ich spielen konnte, waren alles andere als halbherzig zusammengeklöppelt. Sie waren abwechslungsreich, toll inszeniert und haben mich wirklich gefesselt. Das Kernstück von For Honor bleibt in meinen Augen zwar der Mehrspielermodus, aber als nette Abwechslung von den Kämpfen gegen andere Spieler könnte die Kampagne allemal taugen.



## Schwertschwing-Special

# ALLE LIEBEN KLINGE(N)

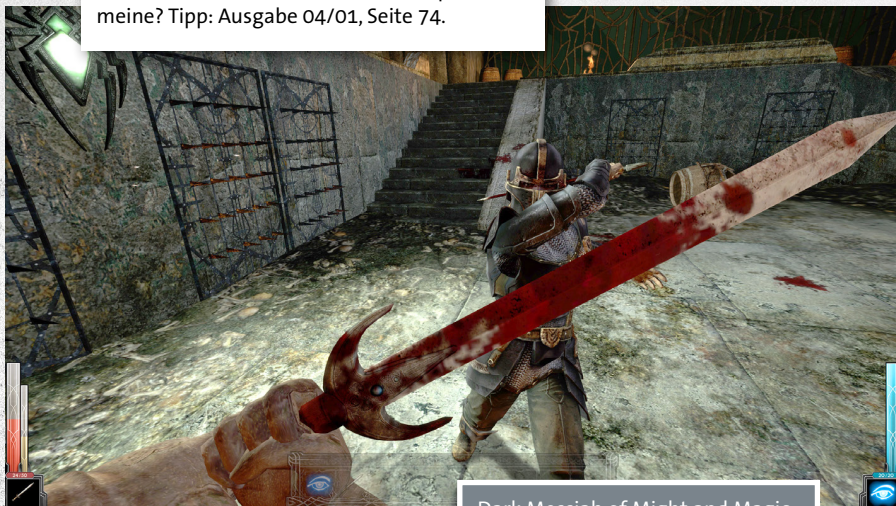
For Honor ist beileibe nicht das erste Spiel, das versucht, Zweikämpfe mit blankem Stahl realistisch auf den Bildschirm zu bringen. Wir haben die Schwertmeister der Redaktion nach ihren Lieblings-Messerwetzereien gefragt.



## Petra ist der Messias

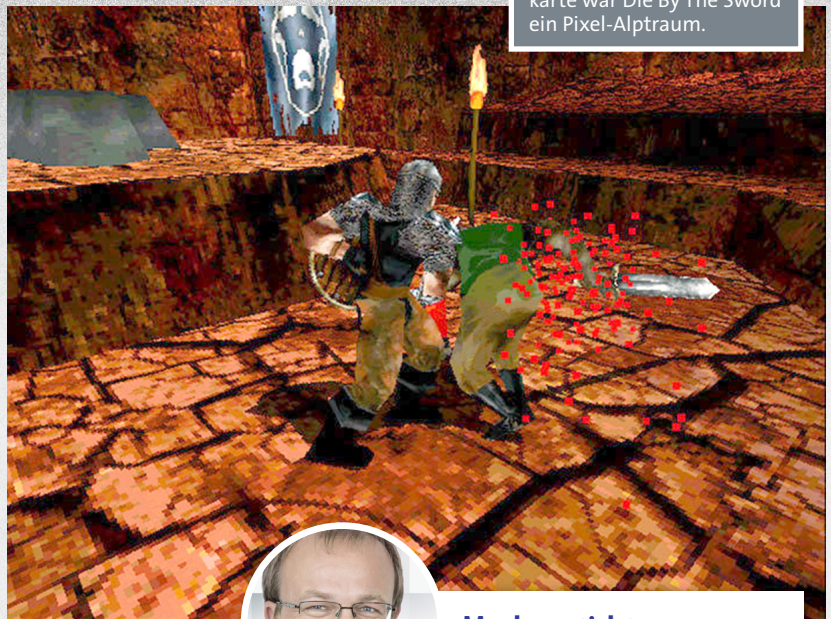
**Petra Schmitz** | @flausensieb

Natürlich kann man in Dark Messiah of Might and Magic die Schwertter auch ignorieren und etwa rumzaubern, aber bei nahezu all meinen Durchläufen bisher (und das waren einige) bin ich über kurz oder lang wieder bei den großen Klingen gelandet. Weil die sich einfach richtig anfühlen. DMM schaffte es als eines der wenigen Action-Rollenspiele in der Ego-Perspektive, mir das Gewicht und die Wucht eines gigantischen Bidenhänders glaubhaft zu übermitteln. Was nicht zuletzt daran liegt, dass das Spiel den ganzen Körper meines Charakters simuliert und nicht nur seine Patschehändchen. In Kombination mit den hübschen Physikspielereien (schwertschwingende Orks in Dornenfallen zu treten, macht auch zehn Jahre nach der Erstveröffentlichung noch großen Spaß), wird aus Dark Messiah ein regelrechtes Kampfballett. Ja, die Arkane Studios hatten es schon immer drauf, nicht erst seit Dishonored. Übrigens: Wenn's nicht nach wie vor indiziert wäre, hätte ich ja dieses Spiel aus Spanien von 2001 genommen. Sie wissen nicht, welches Spiel ich meine? Tipp: Ausgabe 04/01, Seite 74.



Dark Messiah of Might and Magic spielt sich dank des Kampfsystems auch 2016 noch enorm frisch.

Ohne 3D-Beschleunigerkarte war Die By The Sword ein Pixel-Alptraum.



## Markus stirbt durchs Schwert

**Markus Schwerdtel** | @kargbier

In grauer PC-Spiele-Vorzeit, als 3D-Beschleunigerkarten das kostspielige Hobby gutbetuchter Hardware-Protzer waren, da las ich in der PC Player eine Vorschau zu Die By The Sword. Der Artikel versprach dunkle Dungeons, grauenvolle Monster und metzgereitaugliche Splatter-Effekte. Und vor allem: eine ultra-realistische Bedienung. Mithilfe der sogenannten VSIM-Steuerung sollte man quasi per Mausbewegung die Schwertspitze lenken können und dadurch volle Fuchtelfreiheit erlangen. Als das Spiel dann im Februar 1998 erschien, waren meine Maus und ich am Start. Blöd nur, dass die Klinge auf meiner alten Möhre vor lauter Ruckeln kaum zu koordinieren war, von sinnvollen Schwertstreichen ganz zu schweigen. Ein Glück, dass ich etwas später im Jahr endlich genug Geld (599 D-Mark!) für eine Voodoo2-Karte von 3dfx zusammen hatte, mit der sollte Die By The Sword doch endlich flüssig laufen! Tat es auch, die Steuerung hat aber trotzdem nur mehr schlecht als recht funktioniert. Gestört hat mich das nicht, ich habe Die By The Sword – passenderweise mit unzähligen Bildschirmtoden – trotzdem durchgespielt. Seitdem habe ich aber irgendwie genug von alternativen Schwertschwing-Bedienungs-Methoden.





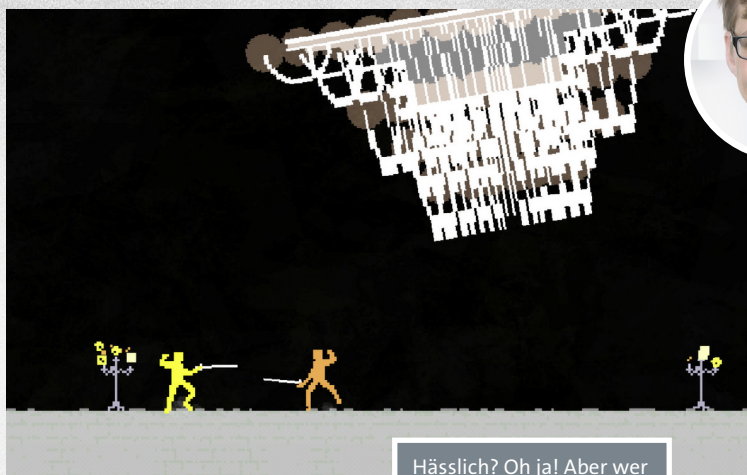
## Micha auf der dunklen Seite

**Michael Graf** | @Greu\_Lich

Moment, hier hat niemand gesagt, dass die Schwerter aus Metall sein müssen, oder? Ich bevorzuge nämlich solche aus – Licht! Am liebsten in The Force Unleashed. Mit Maus und Tastatur beschleunigt das Star-Wars-Actionspiel zwar die Handgelenkermüdung, per Gamepad flutscht es aber wunderbar flüssig und gibt mir zugleich das Gefühl, verdammt mächtig zu sein. Mit der Leuchtklinge wirble ich durch Sturmtruppen wie der Mähdrescher durchs Gerstenfeld. Ich blase Soldaten wie Strohpüppchen durch die Luft, ich reiße sogar einen Sternzerstörer vom Himmel – einfach, weil ich's kann! Ja, das ist völlig überdreht, na und? Vergesst dieses Mauerblümchen Kyle Katarn, so sieht wahre Macht aus! Natürlich die der dunklen Seite, wie es sich gehört. Da stört's mich auch nicht, dass der Name meines Helden wie der Bösewicht einer Animeserie klingt (Starkiller), Hauptsache, er ist düster und innerlich zerrissen – quasi wie Anakin in der Prequel-Trilogie, nur eben in cool. Oh, wie ich mich über ein neues Force Unleashed freuen würde. The Force Unleashed 2 hat es ja bekanntlich nie gegeben. Nein, nein, hat es nicht.



Luke Skywalker heimleuchten? Aber gerne doch!



Hässlich? Oh ja! Aber wer Nidhogg spielt, kommt so schnell nicht davon los.



## Johannes filetiert Freunde

**Johannes Rohe** | @DasRehRohe

Kein Spiel fängt den Charme alter Mantel-und-Degen-Filme so gut ein, wie Nidhogg. Ich kreuze die Klinge mit meinem Gegner, während über uns ein riesiger Kronleuchter baumelt. Wir duellieren uns in einem dichten Kornfeld. Ich durchbohre ihn, während ich auf pinken Wolken tänzle, und anschließend frisst mich ein riesiger Wurm ... okay, ganz so klassisch wie ein Mantel-und-Degen-Film ist Nidhogg nicht, außerdem schwankt es grafisch zwischen abstoßend skurril und ziemlich hässlich. Aber wenn ich gekonnt das Florett schwinde, unter einem Hieb des Gegners durchrolle und ihn meine Klinge spüren lasse, fühle ich mich wie Errol Flynn, Zorro oder Uschan DeLucca höchstpersönlich. Besonders, wenn der soeben Durchlöcherter ein guter Freund von mir ist – Nidhogg ist der Inbegriff von Couch-Multiplayer. Ich kann zwar auch gegen KI-Gegner antreten, aber das macht etwa so viel Spaß, wie Parkuhren beim Ablaufen zuzuschauen. Wenn man es aber schafft, ein paar Freunde in den eigenen vier Wänden zu versammeln und ein Fechtturnier startet, steht spannenden Duellen mit Finten, spektakulären Angriffen und Paraden in letzter Sekunde nichts im Wege.

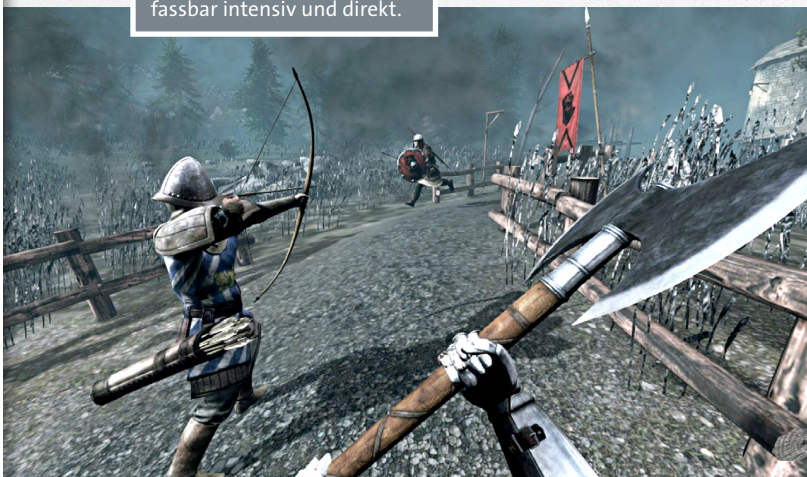


## Dimi als Multiplayer-König

**Dimitry Halley** | @dimi\_halley

Ich weiß noch, wie es war, ein König zu sein. In Chivalry: Medieval Warfare, dem wohl besten Mittelalter-Multiplayer-Geschnetzel aus der Ego-Sicht. Die Third-Person-Alternativen War of the Roses, War of the Vikings und Mount & Warband konnten mich zwar auch für Dutzende Stunden unterhalten, aber Chivalry erlaubt mir durch seine Perspektive, mich wirklich wie ein Ritter zu fühlen. Oder ein König. Mit einem grandiosen Waffengefühl, das ich vorher nur in Dark Messiah erlebt habe, schickt dieses Mehrspieler-Juwel zwei Ritterteams in blutige Fehden gegeneinander. In brutalen Schlachten erobern wir Dörfer, brennen Schiffe nieder und töten dabei unerbittlich unsere Widersacher. In einem grandiosen Match hatte uns das gegnerische Team bis in unsere Burg zurückgedrängt und ich wurde als stärkster Spieler zum Thronhalter erkoren – mit Krone, Schwert und edlem Mantel hingen Sieg oder Niederlage allein an meinem Überleben. So lauten die Regeln. Die elenden Mason-Hunde wussten das natürlich und scharten sich zusammen, um mir im Thronsaal die Kerzen auszublasen. Aber sie hatten nicht mit meinen treuen Gefährten gerechnet. Tapfer sammelten sich die Ritter an meiner Seite, blockten Pfeile ab, schützten mich mit ihren Schilden, spickten die Feinde mit Pfeilen und harten Lanzenhieben. Loyalität, Brüderlichkeit und Ehre – fast wie bei uns in der Redaktion.

Ob als Schütze oder Axtträger – Chivalry spielt sich unfassbar intensiv und direkt.







## Heikos antike Mittelalter-Olympiade

Heiko Klinge | @HeikosKlinge

Wer wie ich computerspielmäßig vom C64 sozialisiert wurde, sammelte in den 80ern seine ersten Multiplayererfahrungen fast schon zwangsläufig mit Minispielsammlungen, die auf »Games« endeten. Egal ob Summer Games, Winter Games, California Games, World Games oder ... nunja ... Sex Games – das Grundprinzip blieb stets gleich. In den meisten Disziplinen ging es lediglich darum, mehr oder weniger schnell beziehungsweise rhythmisch den Joystick zu rütteln und gegebenenfalls noch im richtigen Moment den Feuerknopf zu drücken.

Aber ein »Games« war anders, nämlich Knight Games. Hier wurde 1986 nicht gerannt, gesprungen und geschüttelt, sondern sich gegenseitig nach feinsten Ritterturnier-Tradition die Rüstung zerdellt – und das mit so unterschiedlichen Waffen wie Schwert, Hellebarde, Axt, Stab und sogar Morgenstern. Für noch mehr Abwechslung sorgten Zielübungen mit Bogen und Armbrust. Das alles in sensationeller Grafik für die Zeit, jede Disziplin hatte ihr eigenes Bewegungsset und fand in einer anderen mittelalterlichen Location statt, etwa auf der Burgmauer oder im Robin-Hood-Style auf einem Baumstamm über einem Fluss. Für meine Kumpels und mich war das tatsächlich ein Gamer-Erweckungserlebnis. Statt mit Stöcken durch den Wald zu toben und unserer Fantasie den Rest zu überlassen, ermöglichte uns Knight Games ein »realistischeres« Rittererlebnis, als wir es uns jemals vorstellen konnten. Unsere Eltern waren allerdings nur so mittel begeistert.



Aus heutiger Sicht kaum zu glauben, aber die Grafik von Knight Games war 1986 ein absoluter Augenöffner.



Sogar die Wucht des Pferdes spielt in Mount & Blade eine Rolle im Kampf.

Dante gegen Vergil: Ein Fest für Schwertkünstler.



## Maurice entdeckt die Freuden von Konsolenspielen

Maurice Weber | @Froody42

Bei aller Liebe für den PC: Wer gänzlich ohne Konsolen aufwächst, der verpasst in seinen formativen Jahren so manches großartige Spielerlebnis. Umso begeisterter war ich, als es seinerzeit mit Devil May Cry 3 die wohl coolste aller Kampfspiele endlich auf den PC schaffte. Klar, ein perfekter Port sieht anders aus – aber verdammt, war mir das damals egal! Dante weiß einfach, wie stilvoller Schwertkampf auszusehen hat, selbst wenn er auf jeden Realismus pfeift. Er metzelt sich mit einem Pizzastück im Mund durch Dämonenhorden, zerteilt Raketen mit der Klinge und drischt zur Abwechslung auch mal mit einer höllischen Sensen-Gitarre drein. Herrlich! Und trotzdem nur was für echte Schwertkünstler: Wer im Duell mit Katana-Virtuose Vergil bestehen will, muss echt alles geben. Noch heute gehören diese Begegnungen zu meinen liebsten und nervenaufreibendsten Bosskämpfen. Das Spiel schenkt mir nichts, belohnt mich im Gegenzug aber auch dafür, so elegant wie möglich zu kämpfen: Kein dumpfes Buttonmashing, eine Kombo nach der anderen, und bloß nicht getroffen werden! Seitdem bin ich, wenn auch arg spät konvertiert, brennender Fan der Serie. Schade nur, dass sie die Größe von Teil 3 danach nie mehr erreicht hat.



## Jochen schnappt sich Pferd und Klinge

Jochen Redinger | @GuetigerGott

Kingdom Come, For Honor, Chivalry – bevor diese Spiele irgendwann mit ihrer präzisen Kampfsteuerung begeistern konnten, hatte mich Mount & Blade längst unumkehrbar in seinen Bann geschlagen. Die Kombination aus Schlagrichtung, Waffenart und Momentum finde ich in keinem anderen Spiel annähernd so gut umgesetzt wie im zugegebenermaßen grafisch pragmatischen Sandbox-Mittelalter der türkischen Entwickler von TaleWorlds. Natürlich nur, wenn alle Stützräder im Menü ausgeschaltet sind und keine Automatismen meinen Kampfstil verwässern! Dann ist es im Duell sogar möglich, eine Klinge mit einem gezielten Gegenschlag aus der entgegengesetzten Richtung zu parieren! Solche taktischen Überlegungen sind gegen die KI nicht unbedingt nötig, im Kampf gegen menschliche Ritter aber absolut überlebensnotwendig. Auch wenn ich da von den echten Profs immer wieder aufs härteste gezüchtigt werde, macht es Spaß, aus ihren Bewegungsabläufen zu lernen – wer nur mit einer Hose und einem Schwert einen kompletten Belagerungstrupp für mehrere Minuten in Schach hält, hat meinen Respekt verdient! Also nicht von der altbackenen Grafik abschrecken lassen, denn Mount & Blade ist der Großmeister aller Schwertkampf-Spiele!



# GEBT MIR MITTELALTER!

Eines der spannendsten Spieleszenarien liegt seit Jahren brach – eine Schande, findet Maurice Weber.



### Der Autor

Maurice Weber musste sich vom Ex-Kollegen A. Peschke »Feudalherrentonfall« vorwerfen lassen. Völlig zurecht, nur was daran falsch sein sollte, erschloss sich ihm nicht. Schon in seiner Kindheit sah er sich zum Mittelalterfürsten geboren, der nur in der falschen Zeit aufgewacht ist.

Spätestens mit Age of Empires 2 stand für mich als junger Bursche fest, dass das Mittelalter eines der schönsten aller Spieleszenarien ist. Welch besseren Beweis könnte es geben, als dass es uns eines der besten Strategiespiele aller Zeiten beschert hat? Heute scheint das aber weitgehend in Vergessenheit geraten zu sein. Nicht nur, dass Age of Empires einen unrühmlichen Onlinetod starb und nur noch mit HD-Auflagen statt glorreichen neuen Serienteilen fortgeführt wird – nein, das Mittelalter selbst scheint bei Spieledesignern in Ungnade gefallen zu sein. Welch Schande.

### Der Untergang des Rittertums

In keinem Genre lässt sich diese Entwicklung klarer beobachten als bei den Strategiespielen. Früher konnte ich hier meinem Mittelalter-Faible nach Lust und Laune frönen: glorreiche Schlachten in Age of Empires 2 oder Medieval: Total War schlagen, florierende Städte in Die Siedler oder Anno 1503 zimmern oder im famosen Stronghold Burgenbau und -abriss verbinden. Dazu kamen haufenweise Fantasy-Strategiespiele wie Myth: The Fallen Lords, die kein reines Mittelaltererlebnis boten, aber immerhin ebenfalls kühne Recken mit gezogenen Schwertern aufeinanderhetzten. Tolle Zeiten, das! Und heute? Heute hat sich Strategie fast komplett auf Science Fiction verlegt. Was, wie Starcraft 2 beweist, keineswegs schlecht sein muss, aber doch deprimierend oft für Szenarien ohne jedes Flair und ohne Seele sorgt. So etwa bei Grey Goo, Etherium, Act of Aggression und jüngst Ashes of the Singularity. Selbst Anno reist heutzutage am liebsten in die Zukunft und macht mir damit längst nicht mehr so viel Spaß wie früher, so gut die Spiele technisch gesehen auch sein mögen.

### Zurück ins Mittelalter!

Aber warum vermisste ich das Mittelalterszenario eigentlich so sehr? Weil es wie kaum eine andere Geschichtsperiode die Vorstellungskraft beflügelt: Ich denke sofort an stolze Ritter

in glänzender Rüstung, an beschauliche Dörfer und prächtige Schlösser – das ist toll, das will ich selbst spielen! Nicht umsonst nimmt sich fast alle Fantasy das Mittelalter als Ausgangspunkt und nicht die Antike oder Renaissance. Gerade das macht aber auch die andere Seite des Mittelalters so spannend. Die jenseits der romantischen Verklärung, der schonungslos Blick auf eine eigentlich richtig gnadenlose Zeit. Eine Zeit, in der ein Bauernleben weniger wert war als ein gutes Schwert und edle Fürsten ihre Töchter verschacherten wie Vieh. Wie faszinierend – und wie erfolgreich! – es sein kann, unserer Idealvorstellung des Mittelalters diese gnadenlose Realität gegenüberzustellen, zeigt nicht zuletzt Game of Thrones. Das mag vielleicht Fantasy sein, aber der erste Drache schlüpft erst in der zehnten Folge. Bis dahin hat uns die Serie schon längst in ihren Bann geschlagen. Mit höfischen Intrigen, mit Figuren, die sich in einer schlichtweg unfairen Welt behaupten müssen. Das macht ihre eigentliche Faszination aus, und das ist pures, finsterstes Mittelalter. Kaum eine Serie ist derzeit so sehr in aller Munde, warum gibt es also nicht auch mehr Spiele vom gleichen Schlage?

### Fantasy vs. History

Nun steht es um düstere Fantasy wie eben Game of Thrones freilich um einiges besser als ums pure Mittelalter. Fantasy-Strategie mag lange Zeit ähnlich tot gewesen sein, wie ihr historischer Bruder, sah aber zuletzt mit Total War: Warhammer einen Lichtblick (und spielt, oh Wunder, ebenfalls in einer dunklen und grausamen Welt). In anderen Genres hat uns die Fantasy nie verlassen, Perlen wie The Witcher 3 schicken uns in großartige Szenarien mit klarem Mittelalter-Einschlag. Überhaupt tendierten Spiele abseits des Strategiegenres immer schon stärker zur Fantasy statt historischen Szenarien, gerade bei Rollenspielen. Daniel Vávra, der Chefentwickler von Kingdom Come:

Deliverance, erzählte auf der Reboot-Entwicklertagung in kroatischen Split sogar, dass Testspieler im historischen Mittelalter die Magie und die Drachen vermissten – weil die in Spielen eben zum Mittelalter dazugehören, so selten kommt es ohne Fantasybegleitung daher! Ich finde: Schluss damit! So sehr ich Fantasy mag, das Mittelalter hat auch ohne sie unglaublich viel zu bieten. Was jüngst wieder For Honor eindrucksvoll unter Beweis gestellt hat: Ubisofts »Burgen-Battlefield« gehörte zu den meistgeclickten E3-Themen auf GameStar.de. Nicht zu vergessen Mount & Blade 2: Bannerlord, das mit seinem Belagerungs-Gameplay auch nicht gerade uninteressant aussieht. Das Mittelalter weiß immer noch zu begeistern – es wird Zeit, dass sich wieder mehr Entwickler daran erinnern! ★



Für Honor lässt Ritter gegen Samurai und Wikinger antreten – nicht historisch korrekt, aber cool!



Die Belagerungen von Mount & Blade 2: Bannerlord sehen auch ohne Magie und Drachen gut aus.



# HIGH-END MIT GEFORCE GTX 1070

Mit NVIDIAs neuer GEFORCE GTX 1070, Intel Core i7 6700K und 16 GB DDR4-RAM ist der One GameStar-PC Ultra jetzt noch besser. Und trotz viel mehr Leistung sogar 100 Euro günstiger!

## GameStar PC ULTRA

- ▶ Intel Core i7 6700K mit 4x 4 GHz
- ▶ GEFORCE GTX 1070 8 GB **NEU**
- ▶ 16 GB DDR4-RAM
- ▶ 250 GB SSD
- ▶ 1.000 GB HDD
- ▶ DVD-Brenner

nur **1499,-** ~~1599,-~~

**Gutschein** <sup>+</sup> <sup>\*\*</sup>

**GAMES  
ROCKET**

**10 Euro**

ab 35€ Mindestumsatz

**Gutschein** <sup>+</sup> <sup>\*\*</sup>

**GAMES  
ROCKET**

**10 Euro**

**GameStar PC**

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

nur **899,-**

**Gutschein** <sup>+</sup> <sup>\*\*</sup>

**GAMES  
ROCKET**

**10 Euro**

**GameStar PC PRO**

- ▶ Core i5 6500 mit 4x 3,2 GHz
- ▶ AMD Radeon RX 480 4 GB **NEU**
- ▶ 8 GB DDR4-RAM
- ▶ 120 GB SSD
- ▶ 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur **999,-**

**Gutschein** <sup>+</sup> <sup>\*\*</sup>

**GAMES  
ROCKET**

**10 Euro**

**GameStar PC XL**

- ▶ Intel Core i7 6700 mit 4x 3,4 GHz
- ▶ GEFORCE GTX 1060 6 GB **NEU**
- ▶ 16 GB DDR4-RAM **NEU**
- ▶ 250 GB SSD
- ▶ 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur **1299,-**

**Gutschein** <sup>+</sup> <sup>\*\*</sup>

**GAMES  
ROCKET**

**10 Euro**

**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 SSD
- ▶ 2.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur **2999,-**

\*Gutschein für Download-Vollversion. \*\*Rabattgutschein bei Gamesrocket. Jeweils Online-Benutzerkonto erforderlich.

**Alle GameStar-PCs und -Notebooks jetzt versandkostenfrei bestellen unter:**



# GAMING PERFECTED MIT GTX 1080

Kompromisslose Spieleleistung: NVIDIAs GEFORCE GTX 1080 setzt neue Performance-Maßstäbe und macht den One GameStar-PC Xtreme rund 30 Prozent schneller als bisher.



**GameStar PC XTREME**

- ▶ Intel Core i7 6700K mit 4x 4 GHz
- ▶ GEFORCE GTX 1080 8 GB **NEU**
- ▶ 16 GB DDR4-RAM
- ▶ 500 GB SSD
- ▶ 2.000 GB HDD
- ▶ DVD-Brenner

**nur 1899,- 1999,-**

**Gutschein + \*\***

**GAMES RCKET**

**10 Euro**  
ab 35€ Mindestumsatz

**be quiet!**

**NVIDIA GEFORCE GTX**

**intel CORE i7 inside**

Home  
Windows 10  
Microsoft



**GameStar NOTEBOOK 15**

- ▶ Intel Core i7 6700HQ mit 4x 2,6 GHz
- ▶ GEFORCE GTX 965M 4 GB **NEU**
- ▶ 8 GB RAM & 128 GB SSD
- ▶ 500 GB HDD
- ▶ 15,6 Zoll Full HD-Display

**nur 1199,-**

**GameStar NOTEBOOK 17**

- ▶ Intel Core i7 6700HQ mit 4x 2,6 GHz
- ▶ GEFORCE GTX 965M 4 GB **NEU**
- ▶ 8 GB RAM & 250 GB SSD
- ▶ 1.000 GB HDD & DVD-Brenner
- ▶ 17,3 Zoll Full HD-Display

**nur 1299,-**

**GameStar NOTEBOOK PRO 17**

- ▶ Core i5 6400 mit 4x 2,7 GHz
- ▶ NVIDIA GEFORCE GTX 970M 6 GB
- ▶ 8 GB RAM & 250 GB SSD
- ▶ 500 GB HDD
- ▶ 17,3 Zoll Full HD-Display

**nur 1699,-**

**GameStar NOTEBOOK ULTRA 17**

- ▶ Intel Core i7 6700 mit 4x 3,4 GHz
- ▶ NVIDIA GEFORCE GTX 980M 8 GB
- ▶ 16 GB RAM & 250 GB SSD **NEU**
- ▶ 1.000 GB HDD
- ▶ 17,3 Zoll Full HD-Display

**nur 2199,-**

Alle Preise in Euro inkl. gesetzlicher MwSt. Angebote nur solange Vorrat reicht. Angaben Stand 08.07.2016. Änderungen vorbehalten.



Diese Spiele-Highlights erscheinen noch 2016

# DAS SPIELEJAHR 2016 BLEIBT HEISS!

Über die Hälfte des Jahres ist bereits rum, aber trotzdem stehen noch eine Menge vielversprechender Spielerveröffentlichungen an. Hier sind 20 Titel, auf die Sie sich 2016 noch freuen dürfen. Von Kai Schmidt

9.

AUGUST

No Man's Sky



No Man's Sky ist ein Weltraumerkundungsspiel mit nahtlosem Übergang vom All zu den Planetenoberflächen. Die zufällig erstellten Welten und deren Flora und Fauna lassen sich zu Fuß erforschen. Wer einen neuen Planeten entdeckt, darf ihm sogar einen Namen geben. Das sehen dann auch alle anderen Weltraumreisenden, wenn sie diesen Planeten passieren, denn alle Spieler teilen sich ein Universum. Doch ob man bei den Erkundungen der riesigen Spielwelt wirklich oft auf andere menschliche Spieler trifft, ist fraglich. Dafür gibt es aber KI-gesteuerte Fraktionen, die sich untereinander sogar mal bekämpfen. Allerdings kann man auch mit den Aliens handeln, nachdem man deren Sprache erlernt hat. Dann darf man etwa Ressourcen tauschen, kaufen oder verkaufen. Sogar neue Schiffe haben einige der fremden Lebensformen im Angebot.

**Einschätzung:** No Man's Sky hat das Zeug zum Hit, allerdings muss sich im Test erst noch zeigen, wie viel Abwechslung wirklich in der prozeduralen Weltenerkundung steckt.

Deus Ex: Mankind Divided ist der vierte Teil der Action-Rollenspielserie. Die Handlung spielt im Jahr 2029, also 24 Monate nach den Ereignissen des Vorgängers Deus Ex: Human Revolution. Erneut geht es um Adam Jensen, der mittlerweile für eine von Interpol finanzierte Task Force arbeitet, die Terroristen jagt. Bei seinem Job kommt er einer globalen Verschwörung auf die Spur und muss sich zudem mit dem Hass der Öffentlichkeit gegen Menschen mit Augmentierungen herumschlagen: Kybernetisch aufgebaute Menschen werden wie Aussätzige behandelt, die vom Rest der Gesellschaft abgespalten werden sollen. Auf der E3 wurde der Breach Modus ausführlich vorgestellt. Das ist eine vom Hauptspiel abgeschottete Sammlung von VR-Missionen, in denen der Spieler seine Cyberfähigkeiten einsetzen muss, um Rätsel zu lösen und elektronische Schlösser zu knacken.

**Einschätzung:** Mankind Divided sollte den Vorgänger dank erweiterter Fähigkeiten und mehr Abwechslung bei den möglichen Spielweisen deutlich übertreffen.



23.

AUGUST

Deus Ex: Mankind Divided

AUGUST

Grow Up



Grow Up ist die Fortsetzung des Kletter- und Hüpfspiels Grow Home. Der Spieler schlüpft erneut in die Rolle des liebenswerten Roboters BUD (Botanical Utility Droid), der mal wieder eine Bruchlandung auf einem fremden Planeten hingelegt hat. Sein Raumschiff liegt in Stücke zerbrochen über die ganze Welt verteilt. Um die Mühle wieder flott zu kriegen, muss BUD die Einzelteile einsammeln und sich dazu die Fauna des Planeten mit ihren 24 Pflanzenarten clever zunutze machen. Praktischerweise funktionieren die Gewächse wie Trampoline, schwebende Plattformen oder ähnliches Jump&Run-Inventar. Da es diesmal möglich ist, jeden Pflanzentyp zu klonen, ist Klettern nicht mehr wie im ersten Teil die einzige Option für BUD. Stattdessen kann er sich mit Hilfe der speziellen Pflanzeigenschaften durch die Luft katapultieren, ein Stück schweben oder weitere Strecken hüpfen.

**Einschätzung:** Die Fortsetzung ist eine konsequente Weiterentwicklung des gelungenen Spielprinzips und dürfte für ausgehungerte Hüpfspieler Pflichtprogramm werden.

Bei Pro Evolution Soccer 2017 geht Konami keine Experimente ein und setzt weiterhin auf die ursprünglich für die Metal-Gear-Solid-Reihe entwickelte Fox-Engine. Zu den Verbesserungen gegenüber den Vorgängern zählen bessere Torhüter, schnellere Taktikänderungen fürs Team, Eckstoß-Optionen, mehr Anweisungen und natürlichere Bewegungen dank komplett neuer Animationen. Neben der besseren Grafik fokussiert sich Konami vor allem auf eine bessere KI, die zum ersten Mal in der Serie adaptiv dazulernen soll, um sich an verschiedene Spielstile anpassen zu können. Jedoch bleibt Pro Evolution Soccer für echte Fußballfans wohl weiterhin zweite Wahl, da es auch dieses Jahr keine Änderung an der Lizenzfront gibt: Wer mit den lizenzierten Kickerhelden der Bundesliga antreten will, muss zu FIFA greifen.

**Einschätzung:** PES ist auch in der neuesten Version das zwar weitgehend lizenzlose, dafür aber angenehmere spielbare Bildschirmfußball für Genießer.

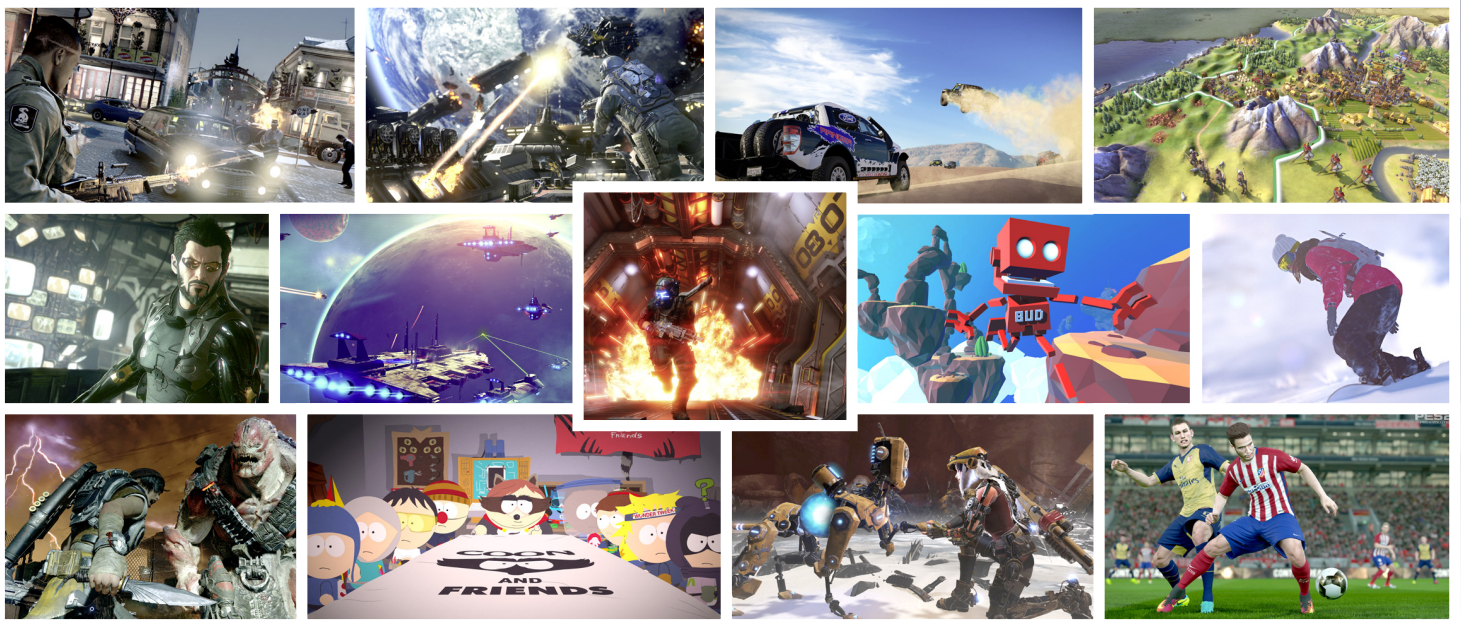


15.

SEPTEMBER

Pro Evolution Soccer 2017





**16.**  
SEPTEMBER  
**ReCore**



Keiji Inafunes Entwicklerschmiede Concept und das von einigen Ex-Retro-Studios-Mitarbeitern gegründete Studio Armature arbeiten mit ReCore an einem interessanten Spielkonzept. In dem Spiel geht es um Joule Adams und ihre treuen Robo-Begleiter: Sie ist einer der letzten Menschen auf einem Planeten, der von bösen Robotern kontrolliert wird. Und statt sich der mechanischen Übermacht einfach mit Schusswaffen-Dauerfeuer erwehren zu können, muss sie für jeden Gegnertyp die richtige Patronenfarbe auswählen. Der Clou von ReCore sind aber die besonderen Fähigkeiten der Roboter, wodurch sich nicht nur vielfältige Möglichkeiten zur Feindbeseitigung, sondern auch zur Lösung von Rätseln ergeben. Und von denen wimmelt es in der Welt von ReCore. Das Spiel gehört zu Microsofts Play-Anywhere-Programm, wer die Xbox-One-Version kauft, bekommt die PC-Fassung dazu.

**Einschätzung:** Noch wissen wir nicht so genau, was wir von ReCore halten sollen, doch Potenzial hat das Action-Adventure vom Mega-Man-Erfinder auf jeden Fall.

Das Open-World-Rennspiel Forza Horizon 3 spielt in Australien und wird der dortigen Geografie entsprechend viele extreme Terrains bieten. Der Fuhrpark wurde um neue Fahrzeugklassen wie etwa Jeeps erweitert und umfasst über 350 Fahrzeuge. Viele Abkürzungen, Wettereffekte und ein Tag-/Nachtzyklus sollen für Abwechslung während der Fahrten sorgen. Besonders spektakulär: der mit 8K-Kameras aufgenommene australische Himmel. Außerdem gibt es noch mehr Challenges, darunter Wettrennen gegen Boote und Zeppeline sowie einen umfangreichen Editor für Fahrer, Autos und eigene Inhalte. Die Kampagne lässt sich diesmal auch im Koop mit bis zu vier Mitspielern spielen. Und natürlich sind die Drivatar-KI-Gegner wieder dabei. Cool: Forza Horizon 3 wird am PC Crossplay mit Xbox-Fahrern ermöglichen.

**Einschätzung:** Wer Luxusautos liebt, kommt um Forza nicht herum. Horizon 3 ist aber nicht wie die Hauptserie nur für Profis gedacht, sondern spricht mit der Open World auch Gelegenheitsraser an.



**27.**  
SEPTEMBER  
**Forza Horizon 3**

**29.**  
SEPTEMBER  
**Fifa 17**



EA Sports veröffentlicht mit FIFA 17 das unvermeidliche Update der langlebigen Fußballspielreihe. Erstmals in der Seriengeschichte gibt es einen Storymodus, in dem man den jungen Alex Hunter auf seiner Premier-League-Karriere begleitet. Dabei gibt es unter anderem Zwischensequenzen zu bewundern, und der Spieler wird bei Interviews vor diverse Antwortmöglichkeiten gestellt, die sich auf den weiteren Verlauf auswirken sollen. Aber auch auf dem Platz hat sich viel verändert. FIFA 17 basiert auf der Frostbite-Engine, was man beispielsweise bei den Animationen und den nun realistischer wirkenden Spielerge Gesichtern deutlich merkt. Spielerisch wurden etwa die KI und diverse Spielsituationen angepasst, zum Beispiel das Abschiemen des Balls. So soll das Spiel auch für FIFA-Profis etwas fordernder werden.

**Einschätzung:** Wer die wichtigen Lizenzen will, kommt an FIFA nicht vorbei. Doch auch abseits davon tut sich dank Karrieremodus und überarbeiteter KI einiges.

Mafia 3 vom 2K-Entwicklerstudio Hangar 13 beginnt in der von New Orleans inspirierten Stadt New Bordeaux des Jahres 1968. In den USA herrscht noch die Rassentrennung zwischen Schwarzen und Weißen, in Südostasien tobt der Vietnamkrieg. Der Hauptcharakter von Mafia 3 heißt Lincoln Clay und ist Mitglied der afroamerikanischen Mafia, die zu Beginn des Spiels von den italienischen Kollegen fast vernichtet wird. Klar: Das bedeutet gnadenlose Rache! In der offenen Spielwelt kann Lincoln Verbrechernetzwerke erobern und einem seiner drei Mitstreiter (darunter der gealterte Vito Scaletta aus Mafia 2) übergeben, um daraufhin spezialisierte Truppen herbeirufen zu können. Es gibt wieder ein Deckungssystem für Schießereien, Lincoln darf aber auch schleichen, was alternative Vorgehensweisen eröffnet.

**Einschätzung:** Auf der E3 hat uns Mafia 3 positiv überrascht. Statt austauschbarem Open-World-Drama scheint tatsächlich ein der Serie würdiger Nachfolger zu entstehen.



**7.**  
OKTOBER  
**Mafia 3**



# 11. OKTOBER Gears of War 4

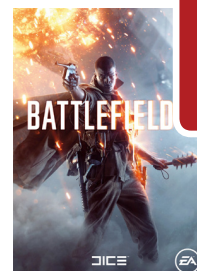


Gears of War 4 ist die Fortsetzung der Deckungs-Shooter-Serie, die ihre Ursprünge auf der Xbox 360 hat. Entwickelt wird das Spiel allerdings nicht mehr von Epic, sondern vom Microsoft-Studio The Coalition, das auch schon die Gears of War Ultimate Edition umgesetzt hat. Gears 4 ist nicht mehr wie ursprünglich angekündigt Xbox-One-exklusiv, sondern läuft auch auf Windows 10. Dank Crossplay kann man sämtliche Koopmodi auch über die Plattformen hinweg spielen. Die Story spielt 25 Jahre nach dem dritten Teil und dreht sich um drei Hauptfiguren: JD Fenix, Del und Kait Diaz. Als Gegner taucht eine neue Rasse von blutrünstigen Biestern auf, der sogenannte Schwarm. Im Spiel wird es Sturm- und Wettereffekte geben, die den Spieler einschränken und im Horde-Modus auch Verteidigungsanlagen beschädigen können.

**Einschätzung:** Die Fortsetzung dürfte genügend spielerische Neuerungen enthalten, um Serienfans nicht zu langweilen und Neueinsteiger zum Bleiben zu überreden.

Battlefield 1 hat dem Titel entsprechend »die Mutter« aller modernen Schlachtfelder zum Thema, den Ersten Weltkrieg. Schauplätze sind nicht nur die Gräben der Westfront, sondern auch die italienischen Alpen, die Meere und die Wüste Nordafrikas. Unterstützt wird das dreckige Kriegsszenario durch dynamische Wettereffekte. Mit Assault, Medic, Support und Scout gehen vier Klassen an den Start. Die Spieler organisieren sich in Squads, 64 Spieler sind die Server-Obergrenze. Dazu kommen Besonderheiten des Ersten Weltkriegs: Reiter können Kavallerie-Angriffe starten, Panzer werden erst mit mehreren Spielern an den Waffen wirklich nützlich. Aus Battlefield 1942 kehren die Großkampfschiffe zurück, die wir selbst steuern dürfen. Und natürlich kommt erneut die Frostbite-Engine zum Einsatz, die Levels dürfen also wie gewohnt zerstört werden.

**Einschätzung:** Battlefield 1 hat uns beim ersten Anspielen und vor allem in der laufenden Alpha in seine Welt hineingesaugt. Das dürfte ein großer Multiplayerspaß mit unverbrauchtem Setting werden.



# 21. OKTOBER Battlefield 1

# 21. OKTOBER Civiliza- tion 6



Civilization 6 ist wie erwartet ein globales Runden-Strategiespiel, weniger erwartet haben die meisten Fans aber wohl die Comicgrafik. Ungeachtet dessen ist es wieder unsere Aufgabe, ein Volk von der Steinzeit bis in die Gegenwart und darüber hinaus zu führen – und dabei die Welt zu erobern. Städte können sich diesmal über mehrere der serientypischen Hexfelder ausbreiten, Einheiten beschleunigen durch Forschung und Erkundung aktiv die Entwicklung der Gesellschaft. Mit steigendem Zivilisations-Fortschritt entwickeln sich auch die Mittel der Diplomatie weiter, es muss also nicht immer brutale Gewalt sein. Neuerungen gibt es aber trotzdem auch bei den Militäreinheiten: So können jetzt mehrere Typen auf einem Feld kombiniert werden, um Boni freizuschalten.

**Einschätzung:** Trotz kunterbunter Comicgrafik hat es Civ 6 faust dick hinter den Ohren und dürfte Rundenstrategen viele schlaflose Nächte bescheren.

Manchmal kommen sie wieder: Der fünfte Teil der Rollenspielserie The Elder Scrolls spielt rund 200 Jahre nach den Ereignissen aus Oblivion. Der Held von Skyrim, ein Dovakhiin, also ein Drachenjäger aus dem Geschlecht der Drachengeborenen, soll in der nördlich gelegenen Region gegen Alduin, den Weltenfresser und dessen Drachen kämpfen. Währenddessen steht das Königreich Skyrim kurz vor einem Bürgerkrieg. So weit, so bekannt. Bethesda veröffentlicht das Rollenspiel nun aber erneut als Special Edition – und zwar mit überarbeiteter Grafik, neuen Effekten wie volumetrischen Strahlenbüscheln, dynamischer Tiefenschärfe, Screen Space Reflections und einigem mehr. Dazu packt Bethesda sämtliche erschienenen DLCs mit ins Paket. Wer das Spiel als Legendary Edition bereits in seiner Steam-Bibliothek hat, darf sich die Special Edition fairerweise kostenlos herunterladen.

**Einschätzung:** Für PC-Spieler dank entsprechender Mods weniger sinnvoll als für Konsolenspieler – aber wenn's schon mal kostenlos ist, warum denn nicht?



# 28. OKTOBER The Elder Scrolls 5: Skyrim Special Edition

# 28. OKTOBER Titanfall 2

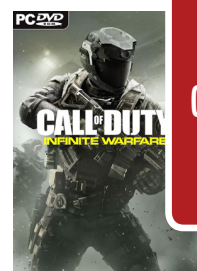


Titanfall 2 wartet mit sechs neuen Titan-Klassen auf, die auf den drei Versionen des Vorgängers basieren. Jeder Roboter hat eigene Fähigkeiten, Stärken und Schwächen. Auch das Gameplay der Piloten wird erweitert: So gibt es mehr Anpassungsoptionen und Gadgets sowie ein tieferes Fortschrittssystem als im ersten Teil. Zu den neuen Ausrüstungsoptionen zählt etwa eine Gravitations-Granate, die feindliche Piloten festhält. Überraschung: Diesmal gibt es auch eine Singleplayerkampagne, die komplett offline spielbar ist. Darin geht es um einen Grenzsoldaten, der Titan-Pilot werden will. Im Verlauf der Kampagne verbündet er sich mit einem Titan der Vanguard-Klasse, um eine halsbrecherische Mission zu Ende zu bringen. Was dem ersten Teil fehlte, war Abwechslung, die nun durch die neuen Fähigkeiten und Klassen hoffentlich ins Spiel kommt.

**Einschätzung:** Der Erstling hatte ein spannendes Konzept, konnte sich aber gegen den Shooter-Wettbewerb nicht so recht durchsetzen. Titanfall 2 macht das hoffentlich besser.

Wir dachten eigentlich, es wären schon mehr: Call of Duty: Infinite Warfare ist der 13. Teil der Shooter-Serie und wird von Infinity Ward (Modern Warfare) entwickelt. Die Story spielt in einer Zukunft, in der die Menschen das komplette Sonnensystem kolonialisiert haben. Der schwelende Konflikt mit den Kolonien und ihren Truppen bricht in Infinite Warfare zum offenen Krieg gegen die Erdtruppen aus. In der Kampagne kämpfen wir auf der Erde, auf Raumstationen, auf anderen Planeten oder Monden und sogar im Cockpit von Raumjägern. Sie ist diesmal nicht im Koop spielbar, und wir steuern nur einen Charakter, den Space Navy Seal Nick Reyes. Der Koopmodus schickt uns hingegen erneut in den Kampf gegen Zombies, und auch der Multiplayer bleibt größtenteils wie gewohnt – eine Umgewöhnung ist für Serienveteranen also nicht nötig.

**Einschätzung:** Vorverurteilen ist unfair. Entsprechend geben wir auch dem neuesten CoD eine faire Chance – nicht zuletzt wegen des äußerst interessanten Settings.



# 4. NOVEMBER Call of Duty: Infinite Warfare



11.

NOVEMBER

## Dishonored 2: Das Vermächtnis der Maske



Das Schleich-Actionspiel spielt zwar 15 Jahre nach dem ersten Teil der Reihe, bleibt dem viktorianischen Steam-Punk-Szenario aber treu und verschiebt die Spielwelt aber in die südliche Region des Imperiums, in tropische Kolonien. Der Spieler übernimmt entweder wieder die Rolle des Assassinen Corvo Attano oder aber die der weiblichen Heldin Emily Kaldwin. Beide Charaktere unterscheiden sich in ihren Fähigkeiten und setzen entsprechend andere Spielweisen voraus: Während Corvo etwa auf Teleportation schwört, macht sich Emily einen Greifhaken zu eigen. Ein wildes Durchwechseln der Figuren vor jedem Spielabschnitt oder vor bestimmten Missionen wird es aber nicht geben. Wer einen anderen Blickwinkel möchte, muss die Geschichte von vorne beginnen.

**Einschätzung:** Die unterschiedlichen Spielfiguren versprechen mehr Langzeitmotivation als der Vorgänger. Und vielleicht wird's ja sogar auch etwas fordernder.

In Watch Dogs 2 schlägt es uns nicht nur nach San Francisco, das Spiel führt auch einen neuen Helden ein: Marcus Holloway, einen jungen, superschlauen Programmierer und Hacker, der zudem erstaunliche Parkour-Skills hat und mit Waffen umzugehen weiß. Er tritt der Hacker-Community Dedsec bei, die ihn mit Schießseisen und Informationen versorgt. Dem Spieler stehen außerdem zwei Hauptgadgets zur Verfügung: eine Flugdrohne, mit der sich ein prima Überblick schaffen lässt, sowie ein Bodenroboter, der wie ein ferngesteuertes Auto funktioniert. Im Vergleich zum ersten Teil wurden zudem die Hacking-Möglichkeiten deutlich erweitert. Wir können nun alle Personen und Fahrzeuge in der von Anfang an frei begehbaren Spielwelt hacken und haben darüber hinaus Zugriff auf mehrere Superfähigkeiten, darunter das neue Mass-Hacking-Feature.

**Einschätzung:** Schön, dass Ubisoft auf Kritik reagiert. Watch Dogs 2 scheint viele Fehler des Vorgängers zu vermeiden. Allerdings ist die Thematik nach wie vor Geschmackssache.



15.

NOVEMBER

## Watch Dogs 2

## 6. DEZEMBER Dead Rising 4



In Dead Rising 4 kehrt Frank West zurück, seines Zeichens Fotoreporter und Held des ersten Serienteils. Er kommt 16 Jahre nach den Geschehnissen in der zombieverseuchten Mall zurück in die Stadt Willamette in Colorado – diesmal zur Weihnachtszeit, in der sich traditionell noch mehr potenzielle Zombies in den Einkaufszentren tummeln. Erneut gilt es, sich mit allerlei verrückten (dank Crafting-Feature auch selbst herstellbarer) Waffen durch Horden von Untoten zu schlitzen. Dabei soll es dank neuem Schadensmodell noch übertriebener und splattriger zur Sache gehen. Eine offizielle Veröffentlichung in Deutschland darf also angesichts der Beschlagnahmen der »konservativeren« Vorgänger bezweifelt werden. Neben neuen Zombie-Arten gibt es auch Exo-Suits, die Frank fast schon zum zombievernichtenden Superhelden machen.

**Einschätzung:** Wie seine Vorgänger dürfte Dead Rising 4 ein albern-brutales Splatter-Happening mit absurd-komischen Ideen werden – falls der Jugendschutz es nicht sofort einkassiert.

Schade: Der Nachfolger des Rollenspiels South Park: Der Stab der Wahrheit kommt nicht mehr von Obsidian Entertainment, sondern stammt von Ubisoft San Francisco. Dem Spielprinzip bleibt man dennoch treu: Erneut gibt es rundenbasierte Kämpfe und den typischen derben Humor der Fernsehserie. Als Held fungiert wieder ein neues Kind, dessen Rolle der Spieler übernimmt (beziehungswise im ersten Teil bereits übernahm). Alternativ zum Lausbuben darf der Spieler nun allerdings auch in die Rolle eines Mädchens schlüpfen, das mit der Bande herumhängt und Teil der Superheldenstory wird, die sich die South-Park-Schlawiner ausdenken. Dass es dabei nicht halb so gesittet zugeht wie in einem der im Spiel aufs Korn genommenen Marvel-Kinofilme, dürfte klar sein – Cartman und Co. haben eine andere Vorstellung von Superhelden als die großen Comicverlage.

**Einschätzung:** Geschmacklos, albern, grenzwertig – wir sind angesichts erster Szenen guter Dinge, dass das Spiel für Fans der Vorlage und des Vorgängers ein echter Knaller wird.



6.

DEZEMBER

## South Park: Die spektakuläre Zerreißprobe

## DEZEMBER Steep



Steep ist eine Freestyle-Alpinsportsimulation, in der wir alleine oder mit Freunden auf Skiern, mit dem Snowboard, am Paragleiter oder im Wingsuit die Gipfel und Pisten der Alpen bezwingen. Dabei geht es vor allem darum, die Strecken zwischen Gipfel und Tal möglichst schnell und eindrucksvoll zu bewältigen. Die Pisten sind zudem übersät mit Herausforderungen, die wir auf der Karte anwählen oder quasi »im Vorbeifliegen« aktivieren können. Dazu zählen Zeitrennen, Trick-Events für Skifahrer oder Snowboarder und herausfordernde Flugrouten für Wingsuit-Piloten. Haben wir einen besonders coolen Freestyle-Run hingelegt, können wir uns ein Replay davon ansehen oder die Strecke als Herausforderung an Freunde schicken. Die sind nämlich schnell gefunden: Im Multiplayermodus tauchen Spieler, die sich in der gleichen Bergregion aufhalten, automatisch in unserem Spiel auf.

**Einschätzung:** Hier stecken viele gute Ideen drin, doch wir haben das ungute Gefühl, dass Ubisofts virtuelle Abfahrt schnell langweilig werden könnte.

Wer kennt das nicht? Da spielt man nämlich The Witcher 3, nur um im Nachhinein festzustellen, dass man Geralts Abenteuer kein Stück vorangebracht hat, weil man sich an den Gwent-Tischen verloren hat. Das muss bald nicht mehr sein: Gwent: The Witcher Card Game ist ein eigenständiger Kartenspiel-Ableger der Witcher-Serie und erinnert stark an Blizzards Hearthstone. Spieler können in dem Free2Play-Spiel von CD Projekt Red entweder wie im zugrundeliegenden Rollenspiel mit ihren Decks in Multiplayerduellen antreten oder aber eine Singleplayerkampagne bestreiten, von der die Entwickler behaupten, dass es sich um eine echte AAA-Erfahrung handeln soll. Was auch immer das bedeuten mag. Gwent unterstützt zudem Crossplay zwischen PC, PS4 und Xbox One – an Mitspielern sollte es also nicht mangeln.

**Einschätzung:** Die Kartenlegerei ist mehr als nur ein weiteres Free2Play-Spielchen, sondern kann es in Sachen Spieldesign und Tiefe durchaus mit Hearthstone aufnehmen.



4.

QUARTAL 2016

## Gwent: The Witcher Card Game



## Battlefield 1

## LET'S ZEPPELIN

Genre: Multiplayer-Shooter Publisher: Electronic Arts Entwickler: Dice Termin: 21.10.2016

Auf DVD: Video-Special

## Wir toben uns im Alphatest aus und sind begeistert. Denn Teamwork scheint in Battlefield endlich wieder wichtiger zu werden!

Von Sascha Penzhorn und Michael Graf

Im schweren Panzer donnert unser Squad übers Schlachtfeld. Dass unsere Eisenkutsche unrealistisch flott unterwegs ist, stört uns nicht. Wir haben zu viel Spaß dabei, aus allen Rohren zu feuern, Häuser zum Einsturz zu bringen und alles um uns herum plattzuwalzen. Zumindest, bis uns Sturmsoldaten ins Jenseits sprengen. Wo eben noch maleische Dorfidylle herrschte, finden wir kurze Zeit später brennende Wracks, Explosionskrater, Ruinen – die Zerstörungseffekte sind gewaltig und verwandeln die Umgebung nicht nur optisch. Der Feind verschanzt sich schließlich nur so lange in einem Haus, bis ihm selbiges um die Ohren fliegt. Doch nicht nur die bröselige Landschaft beeinflusst das Spiel: Präzisionsgewehre funktionieren super bei strahlendem Sonnenschein, beim plötzlich hereinbrechenden, sintflutartigen Regen verschlechtern sich die Sichtverhältnisse aber dramatisch. Gelegentlich ist »Die Narbe von St. Quentin«, die einzige Karte des Alphatests, auch in dichten Nebel gehüllt – das Wetter wechselt nun dynamisch.

### Masken auf

Neben dem Wetter und Zerstörungen sorgt auch Giftgas dafür, dass Spieler oft und schnell ihre Vorgehensweise ändern müssen. Die grünlichen Nebelschwaden verteilt man beispielsweise in Form von Granaten oder wirft sie aus dem Flugzeug ab. Ohne Gasmaske ist der Aufenthalt in der Giftwolke nicht empfehlenswert. Zwar kann jede Klasse den lebenswichtigen Atemschutz auf Tastendruck anlegen, nur schränkt dieser auch das Sichtfeld ein und verhindert außerdem das Zielen über Kimme und Korn oder ein Zielfernrohr. Freilich auch für Spieler des eigenen Teams – also Vorsicht! Wer nicht aus der Hüfte feuern will, schleicht mit dem Spaten oder dem Beil umher oder speißt Gegner per Bajonett auf. Noch unübersichtlicher wird's, wenn Nebel heraufzieht – dann sehen wir keine 50 Meter weit und müssen uns noch vorsichtiger vorantasten. Dadurch wird auch das Spotting wichtiger: Die Mitspieler müssen Feinde mit der »Q«-Taste markieren, um ihren Teamkameraden zu helfen. Das Wetter stärkt also indirekt das Teamwork.

### Große und kleine Eroberungen

Im Modus »Eroberung« kämpfen 64 Spieler um die Einnahme und Verteidigung mehrerer Kontrollpunkte auf dem Schlachtfeld. Wer nicht zu Fuß antreten will, steigt in unterschiedlich große und schwere Panzerfahr-

zeuge oder hebt mit dem Flieger ab. Und sich mit anderen Doppeldeckern Luftgefechte zu liefern, während ein Kollege das Heck-MG bedient, macht nicht nur richtig Laune, sondern sieht auch echt beeindruckend aus! Wir können übrigens beim (Re)Spawn wählen, ob wir statt an einem Flaggenpunkt direkt in einem Panzer oder Flieger starten wollen. Während Bodenvehikel auch normal auf der Karte herumstehen, gibt es zumindest auf der Alphatest-Karte keine Flugplätze, Jäger und Bomber erscheinen direkt in der Luft. Zusteigen können wir hier ausschließlich über die Spawn-Karte. Apropos: Fast alle Fahr- und Flugzeuge sind auf Teamwork ausgelegt. Panzer etwa haben neben dem Fahr-

## Die Hardware-Anforderungen



Wir haben Battlefield 1 noch keinem detaillierten Technikcheck unterzogen, schließlich ist die Alpha-Version noch nicht fertig – auch wenn sie so wirkt. Dice hat die Engine nämlich schon ähnlich gut optimiert wie bei Star Wars: Battlefront, auf einem i7-4790K mit 16 GB RAM und GeForce GTX 970 lief Battlefield 1 bei 1920x1080 sowie »Ultra«-Einstellungen mit konstanten 60 fps. Zudem findet sich im Grafikmenü bereits eine DirectX-12-Option; wer Windows 10 und eine entsprechende Grafikkarte besitzt, könnte also sogar in wesentlich höheren Auflösungen flüssig spielen. Von einigen unscharfen Texturen und Clipping-Fehlern abgesehen sieht die Alpha überdies hervorragend aus; Abstürze oder Ruckler haben wir keine erlebt, auch Bugs waren selten. Dice ist technisch gesehen auf einem guten Weg.



Schwere Panzer bieten neben dem Fahrer bis zu fünf MG-Kanonen Platz (kleines Bild). Ein vollbesetzter Stahlkoloss ist daher enorm gefährlich – aber keineswegs unverwundbar.





Nebel ändert nicht nur die Sichtweite, sondern auch das Spielgefühl.



Im Regen verteidigen wir einen Kontrollpunkt mit einem stationären MG.

ersitz je nach Gewichtsklasse noch bis zu fünf schwenkbare Maschinengewehre, die bemannt werden können – und sollten. Denn der Panzerpilot darf zwar ebenfalls schießen, mangels drehbarem Geschützturm aber nur nach vorne. Flanken und Heck der Stahlwanne müssen die MG-Mitfahrer decken. Was wichtig ist, denn verschanzte Sturmsoldaten mit Raketengewehren knacken einen

unachtsamen Stahlkoloss wie eine Walnuss. Problematisch wird's, wenn der Panzerfahrer nicht teamdienlich denkt, sondern so parkt, dass die MG-Beisitzer nichts sehen. Innerhalb eines Fahrzeugs lässt sich der Sitzplatz über die F-Tasten wie gehabt jederzeit wechseln. Was in Panzern übergangslos geschieht, sieht in Bombern übrigens spektakulär aus: Beim Umstieg vom Heck- zum

Frontgeschütz handelt sich unser Charakter waghalsig am Piloten vorbei.

### Angriff der Riesen

Sobald ein Team in klaren Rückstand gerät, bekommt es im Eroberungsmodus Unterstützung von einem Zeppelin, dem »Behemoth«. Spieler können direkt auf dem Giganten spawnen und Feinde mit den Bordgeschüt-

## Die Solokampagne

Viel ist noch nicht bekannt über die Solokampagne von Battlefield 1, Dice verspricht jedoch, dass die Schlauchlevels der Vorgänger passé sind und die Missionen mehr Bewegungsfreiheit und Abwechslung bieten sollen. Bei einer Analyse der Spieldateien haben Alphatester herausgefunden, dass es sechs Storykapitel geben könnte, die sich nochmals in 20 Episoden unterteilen. Unsere Karte zeigt die möglichen Schauplätze.

Im Westen liefern sich die Deutschen, Franzosen und Briten einen erbitterten Stellungskrieg, mit minimalen Geländegewinnen, aber enormen Verlusten. Die Solokampagne könnte zeigen, wie die Soldaten unter Artilleriebeschuss im Schützengraben kauern – das wäre spielerisch simpel, könnte atmosphärisch aber herausragend sein und die Schrecken des Krieges illustrieren. Außerdem kommen hier erstmals (britische) Panzer und (deutsches) Giftgas zum Einsatz.

Auf deutschem Boden toben im Ersten Weltkrieg kaum bedeutsame Schlachten, zumindest nicht an der Westfront. Wir hoffen aber, dass Dice den Krieg in der Kampagne von allen Seiten zeigt und wir auch in die Uniform eines deutschen Soldaten schlüpfen.

An der Ostfront entwickeln sich dynamischere Gefechte als im Westen, weil Kavallerie eine größere Rolle spielt. Russland ist als Battlefield-1-Fraktion allerdings noch nicht bestätigt und wird auch im Multiplayer keine Rolle spielen. Es ist daher unwahrscheinlich, dass uns die Kampagne nach Osten führt.

Anfang 1915 versuchen osmanische Truppen, den Suez-Kanal zu erobern. Doch die britischen Verteidiger sind bestens vorbereitet und wehren sie ab – bei nur 32 eigenen Verlusten. Da wohl auch eine Multiplayerkarte am Suez-Kanal angesiedelt ist, besteht die Chance, dass Battlefield 1 uns hierhin führt.

Die Schlacht von Gallipoli gilt als eine der brutalsten des Krieges – und eines der Storykapitel soll uns dorthin führen. Mit der Invasion dieser türkischen Halbinsel wollen Briten, Franzosen, Australier und Neuseeländer zwischen 1915 und 1916 die Eroberung der osmanischen Hauptstadt Konstantinopel vorbereiten. Doch die türkischen Verteidiger schlagen sie zurück.

Italien ist eigentlich mit Deutschland und Österreich-Ungarn verbündet, erklärt sich aber zunächst neutral und tritt 1915 an britischer und französischer Seite in den Krieg ein. In den Alpen schlagen Italiener und Österreicher heftige Gebirgsschlachten, die Battlefield 1 wohl auch behandelt – die Alpen waren ja bereits auf Bildern zu sehen.







Weil unser Team zurückliegt, unterstützt uns der Zeppelin. Wir können direkt auf der Luftzigarre spawnen und eines der Geschütze bemannen **1** – oder den Behemoth sogar selbst lenken **2**! Unverwundbar ist der Riese aber nicht: Wenn er abgeschossen wird, stürzt er brennend zu Boden **3**.

zen aufs Korn nehmen, um die Partie vielleicht noch herumzureißen. Gegnerische Spieler in Flugzeugen und an Flakgeschützen lassen dann meist nicht lange auf sich warten – immerhin ist auch so ein Zeppelin zerstörbar und ein ziemlich großes Ziel. Je

## Die Klassen



**Sturmsoldat**

Zieht mit Maschinenpistolen bevorzugt in Kämpfe auf kurze Distanz. Außerdem knackt der Sturmsoldat gegnerische Fahrzeuge mit Raketen.

Diese müssen aber erst aufgefplant und stationär abgefeuert werden.



**Versorgungssoldat**

Der Versorger nutzt MGs und hält Gegner mit Sperrfeuer in Schach. Zudem spendiert er seinen Kameraden Munition und sichert Stellungen mit

Sprengfallen, die ihm hervorragende Dienste gegen heranpirschende Feinde leisten.



**Sanitäter**

Kann Leben nicht nur retten, sondern dank halbautomatischer Gewehre auch beenden. Mit Verbandszeug heilt der Sani Kollegen und spritzt Gefallene zurück ins Leben. Auch bei Fahrzeugen wirken seine heilenden Hände Wunder.



**Späher**

Schaltet Feinde mit Präzisionsgewehren aus der Distanz aus und kann mit panzerbrechender Munition auch Vehikel schwer beschädigen. Seine Signale

pistole markiert mehrere Gegner auf einmal und macht sie so für das Team sichtbar.

nach Karte sollen in der Vollversion auch ein mächtiges Kriegsschiff oder ein Panzerzug das Team unterstützen, das punktemäßig zurückliegt. Wichtig dabei: Die Superhelfer sind eben keine computergesteuerten Rettungsmaschinen, sondern können nur dann etwas ausrichten, wenn mehrere Spieler sie bemannen. Ein Spieler muss sie sogar steuern. Den Zeppelin etwa lenken wir gezielt zu umkämpften Kontrollpunkten, damit unsere Passagiere sie zunächst mit den Bordgeschützen beharken und dann per Fallschirm abspringen können, um die Flagge zu erobern. Auch hier ist das Spotting essenziell: Weil etwa die Zeppelin-Kanoniere vom Himmel herab fast nichts erkennen, sind sie darauf angewiesen, dass die Mitstreiter Feindsoldaten und Fahrzeuge markieren. Ohne Teamwork kann auch ein Behemoth wenig ausrichten.

Ohne Zeppelin – und sonstige Kriegsmaschinerie – müssen wir im Modus »Vorherrschaft« auskommen. Der funktioniert fast wie Eroberung, nur auf einem kleineren Abschnitt der Karte sowie ohne Fahr- und Flugzeuge. Im Häuserkampf geht's also für 24 Spieler eine Ecke persönlicher zur Sache. Weitere Modi wie die Operationen, in denen das Angreiferteam über mehrere Schlachten hinweg versucht, Boden von den Verteidigern zu erobern, sind noch nicht spielbar.

### Ohne Skill kein Kill

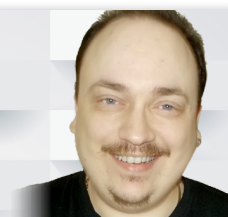
Die spielbaren Klassen von Battlefield 1 sind offensichtlich so ausbalanciert, dass es alle im Kampf miteinander aufnehmen können. Trotzdem muss man sich die Abschüsse verdienen. Die Maschinenpistole des Sturmsoldaten oder das MG des Versorgungssoldaten haben reichlich Rückstoß: Wer einfach nur draufbratz, trifft auch auf kurze Distanz selten ins Schwarze. Und neben Disziplin am Abzugsfinger ist eben auch Teamplay enorm wichtig – unserem Eindruck nach mehr als in Battlefield 4. Befehlen Squad-Anführer etwa, Stellungen zu verteidigen oder einen wichtigen Punkt anzugreifen, und das Team spielt brav mit, gibt es Punkteboni für alle.

Wer seinen Job gut macht, wird entsprechend belohnt, und es kommt nicht allein auf Kills an. Sammelt man fleißig Punkte,

gibt's natürlich auch Rangaufstiege und die sogenannten »Warbonds«. Damit kauft man neue Waffen und Ausrüstung – zumindest, wenn man die entsprechende Klasse weit genug für den gewünschten Schießprügel aufgelevelt hat. Einfach nur Warbonds zu sammeln, reicht also nicht; wer alles für eine Klasse freischalten möchte, muss sie zuvor erst mal intensiv spielen. Auch unterschiedliche Konfigurationen und Anpassungen für Waffen sind freischaltbar. Optische Anpassungen für die Uniformen wird es keine geben. Die Spieler sollen auf den ersten Blick erkennen, zu welcher Fraktion ein Soldat gehört. In der Alpha spielen wir noch mit den Armeen Deutschlands und Großbritanniens, für die fertige Version sind derzeit sechs Nationen angedacht – Frankreich wird aber erst als DLC nachgereicht. Zum Start werden im Multiplayer neben Deutschen und Briten auch Österreich-Ungarn, Italiener, Ottomanen und Amerikaner spielbar sein. ★



**Sascha Penzhorn**  
@GameStar\_de



Wenn ich mit dem Behemoth-MG einen feindlichen Bomber zersähe, dessen explodierendes Wrack mir Sekundenbruchteile später um die Ohren fliegt, sorgt das für einen herrlichen Adrenalinschub. Ich könnte den ganzen Tag mit dem Panzer durch die Gegend brettern, während Kollegen mit den fünf Bordgeschützen die Landschaft in Schutt und Asche sprengen. Was juckt mich da, ob der Panzer unhistorisch schnell ist oder ob haufenweise Spieler mit automatischen Waffen rumlaufen? Battlefield 1 ist ein Actionspiel und kein Geschichtsunterricht! Ich kann nicht erwarten, endlich weitere Karten und Einheiten zu sehen: Gebt mir Schlachtschiffe! Gebt mir Pferde! Aber bitte, Dice – übertreibt es nicht mit dem Premium-Krempel. Wieso werden die Franzosen in einem Spiel, das im ersten Weltkrieg angesiedelt ist, erst als DLC nachgeliefert?



# DER ROHE BARON

In Battlefield 1 sind Piloten noch wagemutige Helden. Deshalb sind die Luftkämpfe in Battlefield 1 für Johannes Rohe die besten der Seriengeschichte.



### Der Autor

Johannes spielt Battlefield schon seit 1942 und vermisst die legendären Wingwalks. Die bringt Battlefield 1 zwar auch nicht zurück (außer auf Zeppelinen, aber das zählt nicht), dafür neue Mechaniken wie ein verfeinertes Schadensmodell, die dem Luftkampf eine neue Qualität verleihen.

Didididididididid – Bumm! Mit diesem Geräusch enden die meisten Luftkämpfe in Battlefield 2, 3, 4 und Hardline. Ziel-suchende Raketen machen den Ausflug im Kampffjet oder Helikopter zumindest für ungeübte Piloten zum Glücksspiel. Wird man einmal anvisiert, ohne Gegenmaßnahmen bereit zu haben, kann man eigentlich gleich den Schleudersitz ziehen. Da lobe ich mir das Ratatata in Battlefield 1! Denn Piloten im Ersten Weltkrieg konnten von automatisch aufschaltenden Zielsystemen noch nicht mal träumen. In einer Zeit, in der Flugzeuge noch aus Sperrholz und Leinen zusammengezimmert wurden, Maschinengewehre auch mal die eigenen Rotorblätter absägen konnten und die Fliegerasse ihre Bomben noch mit der Hand aus dem Cockpit schmissen, war der Luftkampf noch echte Handarbeit. Es gewann der Pilot, der seine Maschine am besten kannte, den Gegner geschickt ausmanövrierte und sich durch waghalsige Kunststücke in Schussposition brachte.

Battlefield 1 fängt den Geist dieser Duelle am Himmel hervor-ragend ein – naja, zumindest für einen Multiplayer-Shooter. Battlefield will schließlich zugänglich bleiben und nicht zur Hardcore-Simulation à la Digital Combat Simulator mutieren. Meiner Meinung nach sind die Luftkämpfe in der Closed Alpha von Battlefield 1 sogar die besten der Seriengeschichte.

### Wer den Schaden hat

Unsinn, denken jetzt sicher einige Serienveteranen. In Battlefield 1942 gab's doch ebenfalls keine zielsuchenden Waffen,

und dort konnte man sogar auf den Flügeln der Flugzeuge mit-fliegen. Nimm das, Battlefield 1! Sicher, die Dogfights im ers-ten Battlefield waren ebenfalls grandios. Battlefield 1 hat aber noch einige Asse im Ärmel, die sein 14 Jahre alter Ur-, Ur-, Ur-, Ur-, Ur-, Urgroßvater einfach noch nicht leisten konnte. Vor al-lem das neue Schadensmodell finde ich klasse. Zum ersten Mal in der Seriengeschichte wirken sich die Schäden an mei-nem Flieger auf das Flugverhalten aus. Durchlöchert ein Verfol-ger meiner rechte Tragfläche, kippt meine Fokker Dr.1 (der Jäg-ger, den auch der Rote Baron flog) sofort gefährlich zur Seite und lässt sich nur durch viel Mausakrobatik in der Luft halten.

Wer sich von so einem Schock erholt hat, könnte gleich den nächsten erleben. Die ständig wechselnden Wetterverhältnisse auf der Karte »Die Narbe von St. Quentin« stellen mich immer wieder vor Herausforderungen. Bei strahlendem Sonnenschein kann ich aus der Pilotenkanzel meines Bombers problemlos feindliche Fahrzeuge und andere potenzielle Ziele erspähen. Wenn aber dichter Nebel aufzieht, erkennt man kaum noch die Hand vor Augen, geschweige denn einen Panzer am Boden. In der dichten Suppe pirschen sich Jagdflieger außerdem fast un-bemerkt an. Selbst Regenschauer schränken die Sicht erheblich ein. So bin ich auf die Zielmarkierungen der Kollegen am Boden angewiesen, um überhaupt noch von Nutzen zu sein.

### Gemeinsam gehen wir hoch!

Teamplay ist dann auch der letzte Punkt, der die Luftkämpfe in Battlefield 1 für mich zu einem besonderen Highlight macht. In den Vorgängern duellierten sich meistens nur einzelne Spieler in der Luft (auch hier ist Battlefield 1942 die positive Ausnahme). In Battlefield 1 braucht es dagegen schon mindestens drei Spie-ler, wenn ein Gotha Bomber effektiv arbeiten soll. Ohne Schüt-zen an den zwei Bord-MGs holt ein Jäger die trägen Riesen pro-blemlos vom Himmel. Noch effektiver und spaßiger wird's, wenn wir Geleitschutz von einem Kameraden im Jagdflieger bekom-men. Teamplay, Schadensmodell, unterschiedliche Witterungen und das Fehlen zielsuchender Waffen machen die Dogfights in Battlefield 1 für mich also zu den besten der Seriengeschichte. ★



Angeblich kehrt in Battlefield 1 auch der Modus »Luftüberlegenheit« zurück, in dem sich zwei Fliegerteams bekämpfen.



Im Dreiecker setzen wir zum Sturzflug-Angriff aufs Dörfchen an. Lan-den dürfen wir aber nicht, die Flieger spawnen direkt in der Luft.



## Call of Duty: Infinite Warfare

## KRAWALL IM ALL

Genre: **Shooter** Publisher: **Activision** Entwickler: **Infinity Ward** Termin: **4.11.2016**

**Wir erlebten zwei Missionen im neuen Zukunfts-Call-of-Duty und finden: Das Gezeigte kann sich wirklich sehen lassen.** Von Sebastian Stange

Beim Verfassen dieser Zeilen sind es 3.024.378 nach unten gestreckte Daumen, die der Enthüllungstrailer von Call of Duty: Infinite Warfare angesammelt hat. Nur ein Video – Justin Bieber's »Baby« – stößt auf mehr Abneigung der Youtube-Nutzer. Zugegeben, selten war ein Call-of-Duty-Trailer so nichtssagend, so geschmacksneutral. Und selbst Activision dürfte klar sein, dass die Spielergemeinde nach einem Jahrzehnt jährlicher Serienableger langsam etwas kriegsmüde wird. Das neue Call of Duty ist nach wie vor ein übertrieben bombastisch inszenierter, dauerballender Hollywood-Shooter mit Fokus auf eine griffige, direkte Steuerung und temporeiche, explosive Action. Doch was wir davon sehen konnten, hat die miese Stimmung nicht verdient. Infinite Warfare wirkt, als ob es endlich wieder mal eine Menge Spaß machen könnte.

Im Rahmen der E3 wurde uns ausschließlich die Solokampagne des Spiels vorgeführt. Traditionell wird es wieder einen umfangreichen Mehrspielermodus sowie einen Zombie-Modus mit Fokus auf Koop-Gameplay geben, doch dazu wollen die Entwickler erst im Rahmen des Fanfests Call of Duty XP eingehen, das Anfang Sep-



Das geschäftige Treiben in der Ladebucht hat was von James Camerons »Aliens«.





Call of Duty wird zum Krieg der Sterne: Infinite Warfare entführt uns ins Weltall.



Da bekommt der Begriff »Bots« eine völlig neue Bedeutung: Uns zur Seite stehen menschenähnliche Kampfroboter.

tember in Los Angeles abgehalten wird. Was folgt, sind also die Eindrücke aus zwei Solokampagnen, die uns wohlgerneht nur vorgespielt wurden. Wir können nicht darüber urteilen, wie sich Infinite Warfare anfühlt – sicherlich vertraut – aber sehr wohl können wir beispielsweise Technik und Inszenierung einschätzen. Und da macht die Reihe endlich einen gehörigen Satz nach vorn.

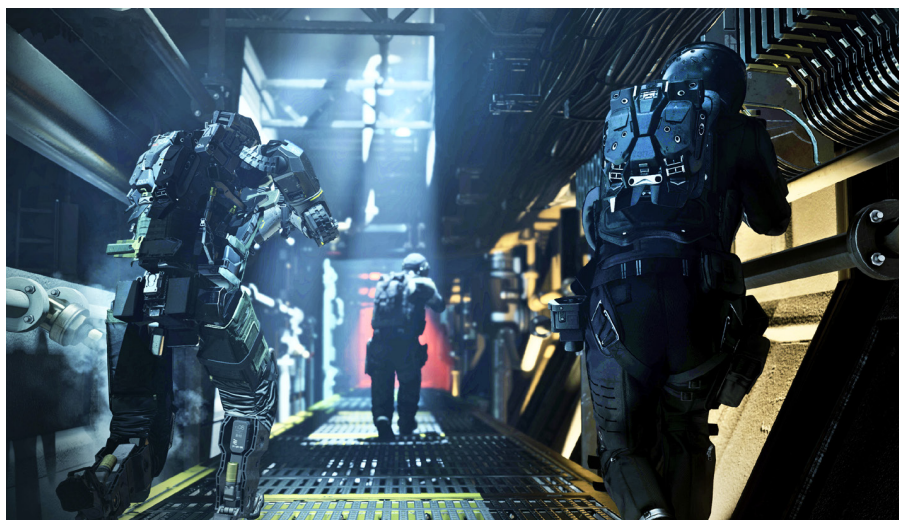
#### Endlich optisch zeitgemäß!

Die neue, laut der Entwickler grundlegend neu entworfene Grafikengine, lässt ausgerechnet in Genf die Muskeln spielen, wo die Schweiz in Krisenzeiten doch immer neutral war. In der Zukunft von Infinite Warfare jedoch, wo längst die Nachbarplaneten der leergeschürften und überbevölkerten Erde um ihre Ressourcen erleichtert werden, wird die Stadt zum Schauplatz eines Angriffs der Settlement Defense Front. Das ist eine faschistische Gruppierung, die versucht, die Rohstoffquellen des Sonnensystems zu kontrollieren. In typischer CoD-Manier sind das die Bösen. Und der Held des Spiels, Captain Reyes, ist einer von den Guten. Drum ballert er ohne zu zögern los, als in Genf die Hölle

losbricht. Und das tut sie mit tollen Farben und Effekten. Im Rauch der Trümmer erleben wir klassische Straßenkampfsszenen, die in eine tolle, volumetrische Beleuchtung getaucht sind. Die Aschewolken werden von Ampeln blutrot gefärbt, die Lichteffekte sind dynamisch, der Detailgrad der Umgebung

ordentlich. Oberflächen, unsere Waffe und Gegner wirken dank eines physikbasierten Rendersystems glaubwürdig. Die Shooter-Reihe sieht damit endlich wieder zeitgemäß aus, zumal das uns Gezeigte mit 60 Bildern pro Sekunde lief. Unserer Meinung nach liegt die Optik ungefähr auf dem Niveau des jüngst erschienenen Doom, dessen Engine vergleichbare Stärken aufweist.

Doch schöner Schein hin oder her, am Ende muss das Spiel unterhalten. Und hier scheint Infinite Warfare nichts zu riskieren. Die Spielfigur ballert die gegnerischen Truppen, die sich vor allem aus diversen humanoiden Robotern zusammensetzen, mit einem klassischen Arsenal aus Gewehren, Schrotflinten und Gadgets zu Klump. Das Aufklappschild mit Markierungsfunktion für Gegner ist bereits aus dem E3-Trailer bekannt. Wir bekamen noch eine aberwitzige, zielsuchende Schrotflinte zu sehen, deren



Zusammen mit unseren Kameraden entern wir gegnerische Schiffe.





**Sebastian Stange**  
@GameStar\_de



Der E3-Termin bei Call of Duty: Infinite Warfare war eine meiner positiven E3-Überraschungen. Nach dem Reveal-Trailer, der belangloser kaum hätte wirken können, lag mein Interesse am neuen Infinity-Ward-Shooter bei nahezu null. Dann eine derart stimmige, abwechslungsreiche und hübsche Demo vorgespielt zu bekommen, war eine echte Wohltat. Es machte Spaß zuzusehen, und nun ist der Titel wieder auf meinem Radar für den Spieleherbst und ich würde gern selbst mal spielen, um herauszufinden, ob das mit der Raumschiffsteuerung wirklich so griffig und flexibel wie versprochen funktioniert. Auf jeden Fall scheint dem Team der neue Drei-Jahres-Rhythmus bei der Entwicklung sehr gut getan zu haben. Bei seinem allerersten, weltweit verachteten Auftritt mag Infinite Warfare belanglos gewirkt haben, doch mit diesem Eindruck haben die Entwickler meiner Meinung nach inzwischen aufgeräumt. Wer Call of Duty nicht mag, der darf gern weiter seine roten Daumen verteilen. Doch wer innerhalb der Reihe seine Favoriten und ein Interesse daran hat, mal wieder einen guten Serienvorläufer zu spielen, der sollte Infinite Warfare nicht so schnell den Laufpass geben. Aber wie gesagt: Noch ist mir Infinity Ward den Anspiel-Beweis schuldig. Drum verbleibe ich mit einem: »Könnte richtig gut werden!«

einzelne Pellets sich gezielt auf einen Gegner verteilen, wenn wir ihn lang genug anvisieren. Dazu gibt es noch einen kleinen, autonomen Spinnenroboter, der auf Widersacher krabbelt und explodiert. Und in einer Szene hackt Reyes einen der Roboter, die gerade mit einem Truppentransporter herangeflogen werden, und aktiviert dessen Selbsterstörung. Es ist die übliche Call-of-Duty-Formel aus flotten Gefechten, dem raschen Umnieten unterlegener Fußtruppen



In der Zukunft von Infinite Warfare ist Raumfahrt längst zu etwas Alltäglichem geworden.

und dem regelmäßigen, cool inszenierten Skriptmoment. Nach wie vor ist das Zielen über Kimme und Korn Kernstück des Gunplays, und trotz des Zukunftsszenarios wirkt das Gezeigte sehr vertraut und spaßig obendrein. Weils es ungemein fetzig aussieht, weil es nicht monoton oder übermäßig einfallslos wirkt und weil das martialisches Zukunftsszenario trotz seiner nicht zu leugnenden Nähe zu Call of Duty: Black Ops 3 durchaus seine eigenen Reize hat.

#### Ab ins All

Am Ende des Gefechts in Genf fliehen die gegnerischen Raumschiffe. Reyes schwingt sich in einen Jackal-Kampfjet, und ohne La-dezeit – oder mit einer sehr geschickt verschleierten – startet er durch und rast gen Himmel, um am Ende in einem Weltall-Dogfight die Feind-Raumschiffe vom Firmament zu fegen. Dieser flotte Übergang von Häuserkampf zu »X-Wing light« ist eine willkommene Überraschung und soll im Verlauf der Solokampagne immer wieder eingestreut werden und auch den klassischen Luftkampf sowie Geballer in der Schwere losigkeit beinhalten.

Wie die Raumschiffgefechte verlaufen, zeigt das im Rahmen der Sony-Pressekonferenz veröffentlichte Material prima: schnell,

direkt und offensichtlich nicht allzu anspruchsvoll. Die Entwickler verriet uns, dass sich die Raumschiffsteuerung stark an der Shooter-Tastenbelegung orientiert. Der Boost wird wie der Sprint aktiviert. Ein Lock-On-Modus, der das seitliche Strafen des Jets erlaubt, wird mit der Kimme- und Korn-Taste aktiviert, und die Feuertaste ist da, wo man sie vermutet. Dennoch sollen die Dogfights nicht wie eigentlich zu erwarten wäre auf Schienen oder in Korridoren verlaufen. Wir genießen angeblich die volle Freiheit, uns in alle möglichen Richtungen zu bewegen. Eine »realistische« Raumkampf-Simulation à la Elite: Dangerous erwarten wir allerdings nicht.

Im Verlauf der Story können wir immer wieder mal optionale Missionen erledigen, die wir an Bord der Retribution auswählen, unserer mobilen Operationsbasis im Weltall. Diese Aufträge machen das Gros der Alleinsätze aus. Drum kann, wer keine Lust auf derlei Sachen hat, diesen Teil des Spiels getrost ignorieren und erhält im Gegenzug ein kürzeres, klassischeres Call of Duty. Wer sich die Mühe macht, wird mit verbesserten Waffen und anderen Boni belohnt. Außerdem erlebt er reizvolle Übergänge zwischen Dogfights im Jet-Cockpit, den Kampf im Raumanzug und Gefechten an Bord gegnerischer Raumschiffe. Und auch da scheint die berühmt-berüchtigte Call-of-Duty-Formel prima zu funktionieren. Wenn sich Reyes beispielsweise mit einem Greifhaken zu frei im All treibenden Trümmern zieht oder mit Spezialgranaten lokal die Gravitation aushebelt, wirkt das schön wild. Wir sind uns jedoch sicher, dass sich das sehr vertraut steuern wird und keinen Spieler dazu zwingen wird, sich sonderlich umstellen zu müssen. Ein Call of Duty ist halt einfach zugänglich. Doch Infinite Warfare vorzuwerfen, ein Call of Duty zu sein, ist einfach nicht konstruktiv. Wir wissen mittlerweile alle, welche Sorte Spiel uns Jahr für Jahr im November erwartet. Und dieses Jahr scheint das ein wirklich ordentlicher Vertreter der bekannten (und verhassten) Formel zu sein. Wer weiß, vielleicht fühlt er sich ja sogar ein wenig unverbraucht und neu an! ★



Auch am Steuer eines Raumjägers dürfen wir Platz nehmen, um für das Gute zu kämpfen.



Steep

# EXTREMSPORT GANZ OBEN

Genre: **Sport** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Annecy** Termin: **Dezember 2016**

**Steep soll das Erlebnis Wintersport auf den Bildschirm bringen. Auf der E3 2016 haben wir ausprobiert, wie viel Spaß die virtuelle Abfahrt macht.** Von Johannes Rohe

Ubisoft hat mit Steep das Überraschungsmoment auf seiner Seite. Der Publisher zauberte das Funsportspiel am Ende der hauseigenen E3-Pressekonferenz völlig unerwartet aus dem Hut. Nach dem Anspielen einer frühen Gameplay-Demo auf der E3 2016 machen wir uns allerdings Sorgen, dass das vom ehemaligen Splinter-Cell-Studio Ubisoft Annecy entwickelte Spiel genauso schnell wieder von der Bildfläche verschwinden könnte.

## Herausforderungen finden

Steep ist ein Winter- und Funsportspiel im Stil von EAs Snowboard-Reihe SSX. Alles dreht sich um das möglichst schnelle und spektakuläre Bewältigen des Weges zwischen Berggipfel und Tal: Auf Skiern, mit dem Snowboard, dem Gleitschirm oder dem Wingsuit stürzen wir uns von den höchsten Gipfeln der Alpen. Die Spielwelt ist eine Nachbildung der Gebirgskette, die wir völlig frei erkunden können. Entweder fahren oder fliegen wir an einen Ort unserer Wahl, um die wilde Abfahrt zu beginnen – oder wir beamen uns auf der Übersichtskarte einfach

direkt dorthin. Die Pisten sind übersät mit Herausforderungen, die wir auf der Karte auswählen oder quasi im Vorbeifliegen aktivieren. Zu den Challenges zählen Zeitrennen, Trick-Events für Skifahrer oder Snowboarder und herausfordernde Flugrouten für Wingsuit-Piloten. Diese Events beschränken sich aber auf reine Highscore-Jagden und sind nicht besonders spektakulär inszeniert. Wenn wir beim ziellosen Cruisen eine besonders coole oder anspruchsvolle Route entdeckt haben, können wir das Spiel jederzeit pausieren und den soeben zurückgelegten Weg in eine eigene Challenge verwandeln, die wir anschließend anderen Spielern aus unserer Freundesliste zuschicken.

## Gipfel im gelblichen Nebel

Steep setzt auf einen übergangslosen Multiplayermodus. Spieler, die sich in der gleichen Bergregion aufhalten, tauchen automatisch in unserem Spiel auf. Wie beim echten Skifahren soll das gemeinsame Bewältigen der Pisten ein besonderes Erlebnis bieten. Der Funke will bei uns aber einfach nicht überspringen. Steep bietet weder das überdrehte Spektakel eines SSX, noch ist es eine echte Simulation. Außerdem vermissen wir eine ordentliche Portion Spiel im Spiel. Wir glauben nicht, dass die einfachen Zeitrennen oder Trick-Challenges uns lange motivieren werden. Die reine Erkundung der Spielwelt ist ebenfalls kein echter Anreiz. Dafür ist die Welt – zumindest in der von

uns gespielten Version – zu detailarm. Nicht einmal das Bergpanorama kann uns beeindrucken, denn es verschwindet in einer gelblichen Nebelsuppe. Allzu viel wird sich wohl auch nicht mehr ändern, denn Steep soll bereits im Dezember 2016 erscheinen. ★



**Johannes Rohe**  
@DasRehRohe



Ich bin selber leidenschaftlicher Skifahrer und glaube zu verstehen, welches Gefühl Ubisoft Annecy mit Steep vermitteln will: Bei der Abfahrt geht es nicht darum, der Beste und Schnellste zu sein. Stattdessen sucht man sich die schönste oder anspruchsvollste Route über die Piste, genießt den grandiosen Ausblick in den Bergen und hat einfach eine gute Zeit mit seinen Freunden.

Leider kommt Steep nicht ansatzweise an das echte Erlebnis heran. Klar ist es ganz nett, sich mal in der großen Open World umzusehen, durch den Tiefschnee unberührter Pisten zu bügeln, im Freestyle Park auf Highscore-Jagd zu gehen oder mit dem Gleitschirm abzuheben. Dauerhaft an den Bildschirm fesselt mich das allerdings auf Anhieb nicht. Da gehe ich hundertmal lieber in der Realität Skifahren.



Gleitschirm, Snowboard, Skier oder lieber Wingsuit? Wie wir vom Gipfel kommen, ist egal – Hauptsache spektakulär.



Das sorgt für einen Adrenalinrausch: Im Wingsuit gleiten wir nur wenige Zentimeter über dem verschneiten Boden bergab.



## Mafia 3

# EINE SPIELWELT WILL GESCHICHTE SCHREIBEN

Genre: **Action** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Hangar 13** Termin: **7.10.2016**

## Mafia 3 will trotz vollgepackter Open World ebenso gute Geschichten wie die Vorgänger erzählen.

Von Heiko Klinge

Mafia 3 sieht für manchen Serienfan zu sehr nach generischem Open-World-Aufgaben-Abklappern aus und zu wenig nach meisterhaft erzähltem Gangster-Epos. Das ist etwas unfair, denn eigentlich will Entwickler Hangar 13 nur den größten Schwachpunkt der Vorgänger beheben. Nämlich, dass die Open World dort im Grunde nicht viel mehr als eine Kulisse war, wenn auch eine zugegebenerweise sehr atmosphärische.

Mafia 3 will deshalb den Beweis antreten, dass auch mit Aufgaben vollgepackte offene Spielwelten spannende Geschichten erzählen können. In der 30-minütigen Gameplay-Demo geht es dann auch zunächst darum,

wie dieser Spagat gelingen soll, nur um uns im Anschluss noch eine aufwändig inszenierte Storymission nach feinstem Mafia-1-Bauart um die Ohren zu hauen.

### Eine Open World, viele Geschichten

Das stark an New Orleans erinnernde New Bordeaux besteht aus zehn Distrikten, die sich Held Lincoln Clay auf seinem Rachefeldzug gegen Mafiaboss Sal Marcano unter den Nagel reißen will. Jeder dieser Stadtteile soll seinen eigenen Stil und seine eigenen Geschichten haben. Im sumpfigen Vorort Bayou dominieren Bretterbuden und der illegale Waffenhandel, das Reichenviertel Frisco Fields ist vom Rassenhass verdorben, und in den Slums von Delray Hollow zerstört Heroin jeden Tag Dutzende Existenzen. In jedem der Distrikte führt außerdem einer von Sal Marcanos Unterbossen das Kommando, was Lincoln mit allen Regeln der Gangsterkunst

beenden möchte. Nach allen Regeln der Kunst heißt vor allem möglichst viel Schaden anrichten. Und zwar in vorgegebener Millioenhöhe, damit die Unterbosse das Problem Lincoln – wie es so schön heißt – persönlich aus der Welt schaffen wollen. Diesen Schaden verursachen wir mit der Zerstörung von Mafiaeigentum, aber auch mit dem Verhindern von Deals, dem »Befragen« von Zeugen oder aufwändigen Sabotageaktionen.

Bei unserem Kreuzzug sind wir nicht allein, sondern heuern im Verlauf der Story drei Kumpanen an: den irischen Gangster Burke, die Haitianerin Cassandra sowie Vito Scarletta, den sichtbar gealterten Helden aus Mafia 2. Spannend: Nach jeder Distriktübernahme müssen wir im sogenannten Sit-down entscheiden, welchem unserer Leute wir den Stadtteil übergeben. Jeder bringt andere Vor- und Nachteile mit sich, die unsere Spielweise nachhaltig beeinflussen sollen.



Wir machen ordentlich Krawall, um die Mafiabosse aus ihrem Versteck und auf unsere Spur zu locken.





Mafia 3 setzt in den Schießereien auf bekannte Deckungs-Shooter-Mechaniken.



Die Spielwelt von Mafia 3 transportiert die Südstaatenatmosphäre hervorragend.



In Sitdowns teilen wir unsere eroberten Gebiete unter den Erfolgsleuten auf.



Im Gegensatz zu den Vorgängern ist die offene Spielwelt diesmal nicht bloß Fassade.

Durch unsere Entscheidungen können wir unsere Mitstreiter aber auch verärgern und sie bis zum Verrat treiben, was sich sogar in speziellen Storymissionen äußern soll.

#### Story-Showdown auf dem Schaufelraddampfer

Was passiert, wenn wir einen von Sal Marcannos Handlangern in die Enge getrieben haben, erleben wir an Bord eines Schaufelraddampfers. Dort veranstaltet Onkel Lou eine Benefizparty mit seinen Politikerfreunden, um Kohle aufzutreiben und den Kopf nochmal aus der Schlinge zu ziehen.

Nicht mit Lincoln. Der deponiert kurzerhand eine Bombe bei einem Kran, sodass er mit Getöse auf den Dampfer stürzt. Aber schnell schwimmen, denn in den Flüssen rund um New Bordeaux wimmelt es von Krokodilen. Wer das sinkende Schiff unverdaut erreicht, bekommt zur Belohnung ebenso

spektakuläre wie brachiale Deckungsschusswechsel mit Onkel Lous Schergen, bei denen die halbe Bordeinrichtung zu Bruch geht. Feinde stürzen über die Reling in Richtung Krokodilmäuler, immer wieder verlieren Lincoln und Gegner das Gleichgewicht, wenn das Schiff weiter in Schieflage gerät. Die Feind-KI macht dabei einen cleveren Eindruck, nimmt Lincoln gezielt in die Zange und zwingt ihn mit Molotov-Cocktails aus der Deckung. Das alles sieht richtig klasse aus, gerät aber auch immer wieder leicht ins Stocken. Etwas Optimierungsarbeit hat Hangar 13 also noch vor sich.

Es kommt, wie es dramaturgisch kommen muss: Gerade als Lincoln sein Ziel erreicht, zerreißt es den Dampfer in einer gewaltigen Explosion, Lou und Lincoln finden sich kurze Zeit später halbtot am Ufer wieder. Und Mafia 3 ändert urplötzlich das Tempo: Als wir

Lou humpelnd verfolgen, wird aus dem Deckungs-Shooter für kurze Zeit ein Schleichspiel. Denn im Gegensatz zu uns hat Lou seine Waffe retten können. Also gilt es, ihn im sumpfigen Brachland geschickt zu umgehen, um ihn hinterrücks zu ermorden. Das alles zu den Klängen von Creedence Clearwater Revival. Ja, das mit der Atmosphäre hat auch das dritte Mafia noch drauf. ★



In einem Schleichabschnitt müssen wir Onkel Lou im Bayou verfolgen und überwältigen.



**Heiko Klinge**  
@HeikosKlinge

Wow, bei der Storymission hat es Mafia 3 definitiv krachen lassen. Gut, die Idee, an Bord eines untergehenden Schiffes zu kämpfen, ist nicht unbedingt neu – aber ein Schaufelraddampfer gepaart mit cooler Sixties-Musik macht atmosphärisch dennoch einiges her. Auch die gezeigten Zwischensequenzen mit vielen interessanten Charakteren lassen hoffen, dass Mafia 3 trotz des ungewöhnlichen Helden seinen Serienwurzeln treu bleibt.

Auch die Prämisse, bei der Open World auf Sammel-Krimskrams zu verzichten und sie stattdessen mit Storyelementen zu füllen, klingt zumindest auf dem Papier sehr interessant. Freilich bleibt abzuwarten, wie stark die einfachen Distriktaufträge gegenüber den aufwändig inszenierten Hauptmissionen abfallen. Das Gezeigte hat aber definitiv Lust auf mehr gemacht. Und das ist angesichts meiner anfänglichen Skepsis durchaus ein gutes Zeichen.





Im Dschungel ist der (PS-)Teufel los: Das kondensierte Australien des Spiels bietet höchst abwechslungsreiche Landschaftstypen.



Forza Horizon 3 legt dank des Australien-Settings größeren Wert auf Offroad-Strecken als der Vorgänger.

## Forza Horizon 3

# IM LAMBORGHINI DURCH DOWN UNDER

Genre: **Rennspiel** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Playground** Termin: **27.9.2016**

**Forza Horizon 3 entführt Sie nach Australien, wo Sie eine vielfältige offene Welt erobern dürfen. Und unbedingt auch ausgiebig in den wunderschönen Himmel gucken sollten.** Von Stephan Freundorfer

»Das ist der echte australische Himmel, den ihr da seht«, stellt Ralph Fulton, Creative Director beim englischen Forza-Horizon-Studio Playground Games, stolz fest, als er uns auf Microsofts E3-Stand Teil 3 der Rennspielreihe präsentiert. Mit einer 12K-Kamera haben seine Leute den dortigen Himmel aufgenommen und sich eine gewaltige digitale Wolken-Bibliothek geschaffen, die den Blick genussvoll nach oben schweifen lässt. Ganz

schön viel Aufwand für ein paar schnöde Wolken, wo doch der Blick des Spielers meist auf den Straßenasphalt geheftet sein sollte. Wir gucken bei Forza Horizon 3 aber auch gerne geradeaus, nach links und rechts, denn der jüngste Teil von Microsofts Open-World-Rennspielreihe hat landschaftlich mit seiner ganz eigenen Interpretation von Australien einiges zu bieten.

### Kondensiertes Australien

Drei Dinge machen laut Fulton Forza Horizon 3 aus beziehungsweise heben es von den Vorgängern ab: das wunderschöne Setting Australiens, die Mitbestimmungsmöglichkeiten des Spielers und die soziale Komponente. Im Gegensatz zu Forza Horizon 2 prahlt der Nachfolger auf jeden Fall schon mal mit schierer Größe. Die offene Welt von Forza Horizon 3 ist zweimal so groß wie die

des flächenmäßig ebenfalls schon imposanten Vorgängers, und auch die Zahl der unterschiedlichen Landschaftstypen soll sich für die Fortsetzung verdoppelt haben. Möglich wird das durch die Wahl des abwechslungsreichen Schauplatzes Australien. Die Entwickler picken sich die landschaftlichen Sahnestücke des echten fünften Kontinents heraus und rücken zusammen, was in der Realität eigentlich nicht so dicht auf dicht zu finden ist. Quirlige Städte und breite Küstenstreifen, dichter Regenwald und üppige Weinregionen, das dürre Outback und felsige Canyons wachsen zu einem riesigen Fantasie-Australien zusammen. Nur Schnee werden Wintersportfans wohl trotz künstlerischer Weltenschafferei vergeblich suchen, denn den gibt's ja schließlich auch im wahren Australien nicht. Im Vergleich zu Forza Horizon 2



Mit Vollgas durch die australische Kleinstadt – logisch, dass da auch mal die Fetzen fliegen.







Der mit 12K-Kameras eingefangene Himmel macht besonders bei Sonnenuntergang ordentlich was her.

hat sich zudem die Zahl der Fahrzeuge erhöht, mit 350 Autos gibt es 150 Rennflundern mehr als noch im Vorgänger. Unter ihnen sollen sich allerlei edle PS-Träume befinden wie zum Beispiel der Lamborghini Centenario, den Microsoft als Stand-Attraktion sogar mit auf die Messe gebracht hat.

### Unmögliche Prüfungen ausgeschlossen

»Dem Spieler die Kontrolle geben« ist der zweite wichtige Punkt, durch den sich Forza Horizon 3 von Vorgängern und Konkurrenz abheben soll. Das namensgebende Horizon-Auto- und Musikfestival wird nun vom Spieler selbst geleitet. Das bedeutet, ihr trifft allerlei Entscheidungen zu Ausgestaltung und Ablauf des Festivals. Insgesamt bietet die Open-World-Raserei größere und kleinere Aufgaben, die euch über hundert Stunden beschäftigen sollen. Und es gibt nicht nur vorgefertigte Events, denn die Wettbewerbe lassen sich dank des sogenannten Blueprint-Modus auch beliebig abwandeln bzw. von Grund auf neu planen. Wie schwer diese Herausforderungen werden, liegt in den Händen und an den Fähigkeiten des Erstellers. Er muss die Prüfung nämlich erst einmal selbst bestehen, bevor er sie mit seinen Freunden teilen darf. Die Leute auf eurer Freundesliste können die Challenge anschließend weiter teilen, wodurch ein gelungener User-generierter Wettbewerb sich mitunter rasant verbreiten kann.

Auch für die Ohren wird was geboten: Es wird in Forza Horizon 3 mehr Radiostationen mit vielfältigerer Musik für jeden Geschmack geben (darunter auch Heavy Rock oder Punk), und wenn Ihnen das nicht reicht, streamen Sie einfach Ihre eigene Musik aus der Cloud (soll heißen von Microsofts One Drive) ins Spiel. Und dann ist da noch die soziale Komponente. Die sieht Fulton zum Beispiel durch den neuen Vierspieler-Kampagnen-Koop gestärkt, in den ihr jederzeit wechseln könnt, wenn Sie zum Beispiel sehen, dass Ihre Freunde online sind. Das ist nicht nur ein schönes Gemeinschaftserlebnis, sondern alles, was Sie sich in der Gruppe erkämpfen, bleibt auch in der Solokarriere erhalten. Das Auktionshaus, dank dessen man Autos innerhalb der Community an- und verkaufen kann, wird ebenso seine Rückkehr feiern wie die Möglichkeit, besonders kreativen Autobastlern über die Shop-Seite zu folgen. Wir sind gespannt, ob sich auch Endzeitkarren wie aus den »Mad Max«-Filmen erstellen lassen – zum Setting passen würde es, und die Offroad-Buggys bieten sich geradezu für solche Modifikationen an!

Forza Horizon 3 ist zudem einer der auf der E3-Pressekonferenz vorgestellten Xbox-Play-Anywhere-Titel. Das bedeutet, dass Sie die jeweils andere Version gratis dazu bekommen, wenn Sie das Spiel digital auf PC oder Xbox One kaufen. Online gespeicherte Cloud-Speicherstände sind zwischen den

Versionen kompatibel. Außerdem ist mit Forza Horizon 3 Crossplay möglich, also plattformübergreifendes Spielen zwischen PC- und Xbox-Zockern. ★



**Stephan Freundorfer**  
@LordKritisch



Da mir im realen Leben jede Begeisterung für teure Sportwagen abgeht, schert mich der Lamborghini Centenario wenig, der den Messestand von Microsoft zierte und sich auf Cover und im Fahrzeugaufgebot von Forza Horizon 3 wiederfindet. Womit der jüngste Teil von Playgrounds Arcade-Raserei mein Herz auf der E3 jedoch im Sturm eroberte, ist die Größe, Vielfalt und Inszenierung des Schauplatzes: Die Wälder und Strände Australiens, die man in der kurzen Demo erleben durfte, sind so stimmungsvoll in der Gestaltung wie abwechslungsreich in der Streckenführung. Ich freue mich jetzt schon, die vielen vollkommen unterschiedlichen Ecken von Down Under zu erkunden und erobern – und das mit einem Fuhrpark, bei dem neben dem PS-Geprotze zum Glück auch (nicht zuletzt dank des stärkeren Offroad-Fokus) die Vielfalt an Fahrzeugen im Vordergrund steht.



Wie gewohnt kümmern sich die Entwickler nicht nur um ein hübsches Äußeres, sondern setzen auch das Innenleben der Karren realistisch in Szene.



Ob man den Lamborghini im Sand fahren sollte, bezweifeln wir. Aber schön sieht das Ingame-Modell vor diesem Hintergrund auf jeden Fall aus.



Blizzards Pläne

# DIE ZUKUNFT VON DIABLO

Kommt noch eine Erweiterung für Diablo 3? Oder arbeitet Blizzard gar schon an Diablo 4? Nach dem Rücktritt von Game Designer Josh Mosqueira analysieren wir alle Fakten und Gerüchte zur Zukunft des weltweit erfolgreichsten Action-Rollenspiels. Von Maurice Weber

Lange Zeit waren wir uns recht sicher, dass noch eine Erweiterung für Diablo 3 kommen würde. Schließlich hatte Reaper of Souls das Spiel erst vollends auf Kurs gebracht, mit dem Addon flogen Probleme wie das leidige Auktionshaus raus. Die Fans quitierten das mit 2,7 Millionen verkauften Exemplaren allein in der ersten Woche.

Bereits im August 2015 waren Diablo 3 und Reaper of Souls zusammen mehr als 30 Millionen Mal über die Ladentheke gegangen. Die Sache war also eindeutig: Aus die-

sem Spiel lässt sich noch einiges herausholen! Und es gäbe noch mehr als genügend Inhalte, mit denen man den Spielern ein zweites Addon schmackhaft machen könnte. Einen umfangreichen PvP-Modus zum Beispiel oder endlich den verflixten und schmerzlich vermissten Nekromanten!

## Große Erweiterungspläne

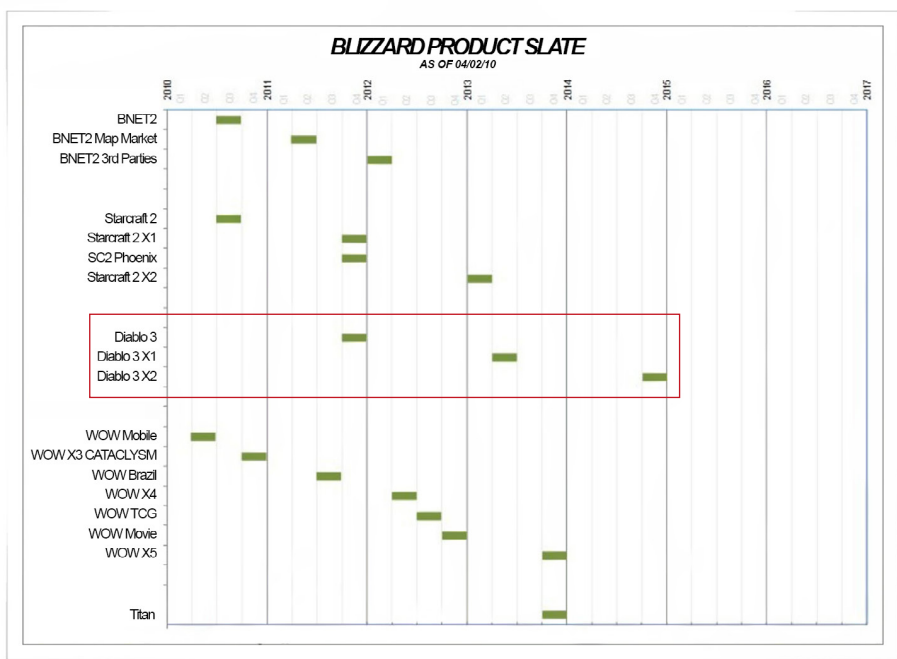
Ein schon 2010 geleakter Produktplan deutet tatsächlich auf zwei geplante Erweiterungen hin. Ob dieser wirklich authentisch ist,

ist bis heute nicht bestätigt. Auffällig aber: Er erhält bereits ein Warcraft-Sammelkartenspiel, das Mitte 2013 erscheinen sollte – und im August 2013 ging Hearthstone: Heroes of Warcraft in die geschlossene Beta. Veröffentlicht wurde es zwar erst 2014, aber so eine Verschiebung seit den ursprünglichen Plänen von 2010 scheint für Blizzard sogar noch vergleichsweise harmlos.

Vor 2013 konnte aber niemand außerhalb der Firma von Hearthstone wissen, erst dann wurde es offiziell angekündigt. Wenn der Plan also kein authentischer Leak ist, dann hat der Ersteller zumindest Blizzards Kartenspielpläne schon drei Jahre im Voraus verblüffend genau erraten. Was Diablo 3 angeht, so erklärte Jay Wilson bereits 2008 in einem Interview mit dem Musiksender MTV, dass man über Erweiterungen – also mehrere! – für das Spiel nachdenke. Auf der Blizzcon 2013 reagierte Josh Mosqueira auf die Frage nach einem zweiten Addon mit einem verhaltenen »Vielleicht«.

## Gesucht: Ein neuer Diablo-Dompteur

Aber all dem zum Trotz fehlt von der zweiten Diablo-Erweiterung, die laut dem geleakten Plan eineinhalb Jahre nach Reaper of Souls hätte erscheinen sollen, weiterhin jede Spur. Stattdessen folgte einfach Patch auf Season auf Patch. Um Diablo 3 wurde es eher stiller als lauter, auf den Blizzcons 2014 und 2015 spielte es von allen Blizzard-Titeln klar die kleinste Rolle nach World of Warcraft, Hearthstone, Overwatch & Co. Gut, Reaper of Souls wurde seinerzeit auch auf der Gamescom angekündigt, die Ankündi-



Ein geleakter Produktplan listete 2010 noch zwei geplante Erweiterungen für Diablo 3 auf.





Sollte Reaper of Souls tatsächlich der Abschluss von Diablo 3 gewesen sein?

gung eines weiteren Addons könnte also direkt bevorstehen. Was aber dagegen spricht: Diablos Game Director Josh Mosqueira verließ Blizzard erst kürzlich in noch unbekannte Richtung, und das Team sucht aktuell nach einem neuen Leiter für ein angekündigtes Projekt. Er soll, so die Jobbeschreibung, Diablo in die Zukunft führen.

Zwei führende Designer, Don Vu und John Yang, wechselten dafür von Diablo ins Warcraft-Team und Lead World Designer Leonard Byoarsky sowie Chefautor Brian Kindregan nahmen ihren Hut. Zwar betont Blizzard, dass solche Personalwechsel völlig normal sind – aber dass Schlüsselmitarbeiter wie der Game Director und der Weltendesigner wegfallen oder neu besetzt werden, deutet zumindest darauf hin, dass das Diablo-Team gerade nicht mitten in der Entwicklung eines neuen Addons steckt. Und dass zwei Jahre nach Reaper of Souls noch ein neuer Game Director an Bord geholt wird, um jetzt erst mit einer zweiten Erweiterung loszulegen, wirkt ebenfalls unwahrscheinlich – wenn auch nicht unmöglich.

#### Die Indizien für ein Diablo 4

Bereits 2015 wurde außerdem ein neuer Art Director gesucht, ebenfalls für ein angekündigtes Diablo-Projekt, beworben als – Zitat – »Blizzards nächster Spielehit«. Im März 2016 kamen Ausschreibungen für einen Senior Concept Artist, einen Senior Character Artist und einen Lighting Artist dazu. Gerade Stellen wie den Art Director und Konzeptzeichner müsste man früh in der Entwicklung eines Spiels besetzen, um den Grafikstil festzuzurren. Und woran sie arbeiten, scheint so geheim zu sein, dass laut der Website BlizzPro.com die Diablo-Abteilung bei Blizzard seit 2015 abgesperrt und für Studiobesucher nicht zugänglich ist.

Die Jobausschreibungen liefern weitere Hinweise, dass es sich bei dem angekündigten Diablo-Projekt um ein völlig neues

Spiel handelt. Der Character Artist soll sich etwa mit Physically Based Rendering auskennen, einer modernen Technologie für fotorealistische Ingame-Objekte. Sie erlaubt

es Entwicklern, mit weniger Aufwand Texturen unter verschiedenen Lichtverhältnissen glaubwürdig darzustellen. Diese Technik kommt unter anderem in Grafikkrachern wie

#### REQUIREMENTS

- ▶ A minimum of 4 years' game development experience, specifically creating real time character models in ZBrush and Photoshop (or equivalent 3D and 2D programs)
- ▶ Exceptional understanding of human / creature anatomy, color theory, values, form, shape language
- ▶ Strong knowledge of medieval weapon and armor design
- ▶ **Demonstrated proficiency with current surfacing techniques and PBR workflows**
- ▶ Self-motivated, humble, excellent communications skills, and a legendary team-player attitude

#### PLUSES

- ▶ AAA PC or console experience as a 3D character artist
- ▶ Solid foundation in the traditional arts, including but not limited to figure drawing, illustration

Der Senior Character Artist für das nächste Diablo muss Physically Based Rendering beherrschen.



Blizzard sucht aktuell einen Game Director, um Diablo in die Zukunft zu führen.





**Maurice Weber**  
@Froody42



Du weißt, dass du Luxusprobleme hast, wenn du dich über kostenlose Inhalte beschwerst. Und keine Frage, dass Diablo 3 selbst Jahre nach Release noch regelmäßig Patches mit neuen Gebieten, Items und Features kriegt, ist außergewöhnlich. Mit jedem Patch stürze ich mich sofort wieder ins Spiel, um mich durch das jüngste Update und alles, was es so zu bieten hat, zu metzeln. Aber der Sammeltrieb flaut meist ähnlich schnell wieder ab, wie er gekommen ist. Um länger frisch zu bleiben, bräuchte Diablo 3 größere und tiefergreifende spielmechanische Veränderungen. Kurzum: ein neues Addon! Klar, dass Version 2.4.0 gleich drei neue Gebiete brachte, war für Patch-Maßstäbe beachtlich. Aber ehrlich, wie stark bereichern sie das Spiel? Nach ein paar Spielstunden hat man alles gesehen. Danach werden sie nichts weiter als ein winziger weiterer Baustein für die zufälligen Nephalem-Portale und eine Handvoll neuer Schauplätze unter Dutzenden für die Kopfgelder. Ein letztlich kaum merkliches Stück Extra-Abwechslung, ein Sandkorn in der Wüste.

Die Season-Tretmühle wiederum funktioniert in Diablo 3 längst nicht so gut wie in Diablo 2 oder Path of Exile, dem derzeit stärksten Konkurrenten. Daran ist in erster Linie die Charakterentwicklung schuld. Wenn jeder Held auf Stufe 70 mangels verpflichtender Talentwahl grundsätzlich gleich ist, fehlt ein ganz wichtiger Anreiz, sich immer wieder neue Recken zu basteln und neue Fähigkeiten auszuprobieren. Nun habe ich grundsätzlich gar nichts gegen dieses System, ich kann ja frei mit meinen bereits hochgelevelten Charakteren experimentieren. Aber für die Seasons bleiben dann nur noch die recht mageren Belohnungen und der Wettstreit auf den Ranglisten, der aber ohnehin nur für die besten Spieler relevant ist. Im Gegensatz zu Path of Exile bietet Diablo 3 auch nicht mit jeder Season neue einzigartige Mechaniken oder neue Monster, die dem neuerlichen Durchlauf zusätzliche Würze verleihen.

Man vergleiche all das mal mit der gewaltigen Umwälzung, die Reaper of Souls seinerzeit lostrat! Eine neue Klasse, die Spieler zu Tausenden ans Charakter-Zeichenbrett trieb. Ein fünfter Akt, der mit seinen stärker zufallsgenerierten Gebieten die langfristige Abwechslung drastisch nach oben schraubte. Und natürlich viele der Spielmechaniken, die das Spiel überhaupt erst zu der motivierenden Beutejagd machten, die es heute ist, darunter der komplette Abenteuermodus mit Kopfgeldern und Nephalem-Dungeons und die Mystikerin, bei der ich Item-Eigenschaften neu auswürfeln kann. Mal wieder eine groß angelegte Erweiterung stünde Diablo 3 allemal deutlich besser zu Gesicht, als mit Patches stetig kleinere Einzelmechaniken anzudocken.



PBR kommt unter anderem in Star Wars Battlefront zum Einsatz, aber nicht in Diablo 3.

Star Citizen oder Star Wars: Battlefront zum Einsatz – aber nicht in Diablo 3. Dessen Engine ist viel zu alt dafür, und so einen großen technischen Sprung würde man von einem einfachen Addon nicht erwarten.

### Keine Einnahmen, keine Zukunft

Dazu kommt, dass Diablo 3 seit der Abschaltung des Auktionshauses eins der ganz wenigen Blizzard-Spiele ohne konstanten Einnahmestrom ist. Vom Addon-Modell ist das Studio bei all seinen neueren Titeln wie Hearthstone, Heroes of the Storm und Overwatch zugunsten von Ingame-Käufen abgerückt. Mit Legacy of the Void erschien kürzlich die letzte große Starcraft-Erweiterung, dafür wurden für die Zukunft kleinere DLCs wie Novas Geheimmissionen angekündigt. Nur World of Warcraft wird weiterhin klassisch erweitert, aber hier war das noch nie die einzige Geldquelle, Stichwort Abogebühren. Es ist also möglich, dass es gar nicht mehr in Blizzards Politik passt, Diablo 3 alle paar Jahre mit Erweiterungen zu versorgen. Im asiatischen Raum gab's sogar schon Mikrottransaktionen für kosmetische Items.

### Aufklärung noch 2016?

Während die Versionen 2.3 und 2.4 nochmal richtig große Inhaltspatches mit neuen

Gebieten und wichtigen Zusatzfunktionen wie Kanais Würfel waren, fielen 2.4.1 und die kommende Version 2.4.2 deutlich kleiner aus. Möglich, dass 2.4 noch Features enthielt, die ursprünglich für ein Addon geplant waren, das nun doch nicht mehr kommt. Und nachdem die letzten Addon-Inhalte per Patch an den Mann gebracht wurden, sind jetzt nur noch kleinere Updates angedacht, um das Spiel am Laufen zu halten. Dies ist freilich Spekulation – aber in Anbetracht aller Indizien glauben wir nicht, dass derzeit an einem Addon für Diablo 3 gearbeitet wird. Ein völlig neues Spiel, potenziell also Diablo 4, wirkt da deutlich wahrscheinlicher. Auch wenn sich derzeit noch nicht absehen lässt, wie das aussehen könnte. Mehr wie Diablo 2? Mehr in Richtung Online-Rollenspiel? Oder was ganz anderes? Free2Play?

Ein letztes Gerücht soll hier nicht unerwähnt bleiben, obwohl es nicht bestätigt ist: Angeblich erklärte ein Diablo-Communitymanager auf der Blizzcon 2015, dass es vielleicht auf der Hausmesse der Entwickler zwar wenig Neues gab – aber Diablo-Fans auf der Blizzcon 2016 Anfang November »durchdrehen« werden. Hoffentlich stimmt's! Und hoffentlich vor Freude und nicht aus Enttäuschung. ★



Kostüme hin oder her – was Neuigkeiten angeht, waren die letzten Blizzcons enttäuschend.



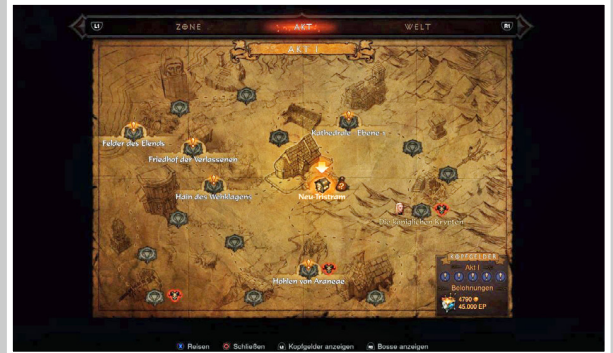
# UNSER PERFEKTES DIABLO 4

Zurück zu alten Tugenden? Auf in eine ruhmreiche MMO-Zukunft? Mehr Story? Mehr Drama? Das wünschen sich die GameStar-Redakteure für Diablo 4.

## Phil will eine offene Welt

Philipp Elsner (@GameStar\_de)

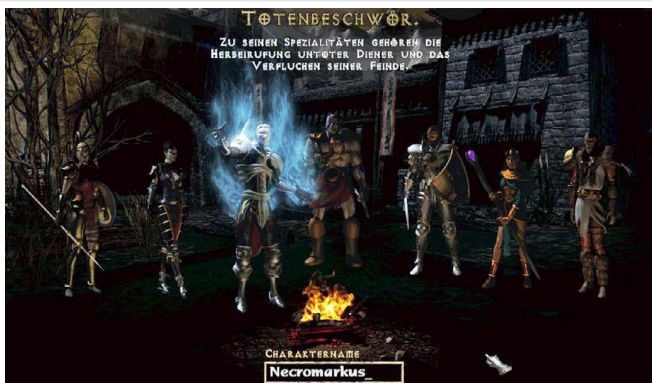
Da Blizzard ja ursprünglich bereits für Diablo 3 eine Open World mit riesigen Helden-Partys geplant hatte, wünsche ich mir genau das für den Nachfolger! Wäre es nicht fantastisch, in Diablo 4 eine riesige und komplett frei begehbare Karte mit unterschiedlichen Klimazonen zu erkunden? Und das auch mal gemeinsam mit 20 anderen Spielern? Gemeinsam könnte man geheime Dungeons entdecken, besonders hartnäckige Bosse erledigen und sich danach in einem Dorf in der Nähe erholen. Vielleicht könnte man dort aber nicht nur Rast machen, sondern sein Lager aufschlagen, ausbauen, Handel treiben, dann sein eigenes Haus und schließlich eine eigene Festung errichten? Ich weiß nicht, ob das noch Diablo wäre – aber ich würde es gerne spielen.



## Markus will Tote beschwören

Markus Schwerdtel (@kargbier)

Ja, ich weiß, Diablo 3 ist nah an der Perfektion. Trotzdem wünsche ich mir für einen vierten Teil quasi eine Rückkehr zu Diablo 2. Nicht, weil das der beste Teil war, dazu gab es vor allem am Anfang noch zu viele Nickeligkeiten. Zum Beispiel die augenfeindliche Auflösung von 640 mal 480 Pixeln. Dafür hatte Diablo 2 den allerbesten Helden: den Totenbeschwörer! Genau den brauche ich auch in Diablo 4. Blizzard muss da gar nicht groß an den Fertigkeiten basteln. So lange ich meine Skelettmagier, Golems und Knochenzauber habe, bin ich glücklich. Und natürlich die Leichenexplosion. Es geht einfach nichts über das befriedigende Gefühl, wenn eine Feindhorde von den zerberstenden Kadavern ihrer Ex-Kameraden ins Jenseits gefetzt wird.



## Maurice will's klassisch

Maurice Weber (@Froody42)



Ich kann die Befürchtung nicht loswerden, dass Blizzard mit dem nächsten Diablo mehr in Richtung MMO gehen wird – vielleicht, weil man das als stärker im Trend wahrnimmt oder weil sich Onlinetitel besser mit den Free2Play-Modellen und Mikrotransaktionen vertragen, die bei Blizzard immer mehr an Bedeutung gewinnen.

Tatsächlich müsste ein Diablo 4 für mich keine große Revolution sein, sondern vor allem die klassischen Stärken der Serie fortführen: haufenweise coole Items, die meine Sammelsucht befeuern, und eine herrlich finstere Welt nach dem Vorbild von Diablo 2 oder Westmark aus Diablo 3, dann kann so viel schon mal nicht schiefgehen. Ach, und das Allerwichtigste habe ich fast vergessen: siehe Markus.

## Dimi will's düster

Dimitry Halley (@dimi\_halley)

Für Diablo 4 kann ich mir sogar zwei verschiedene Marschrouten vorstellen. Nummer eins: ein Remake des ersten Diablo, in dem ich die emotionale Tragweite dieser düsteren Geschichte wirklich spüren kann. Schließlich wurde die Story später durch sogenannte »Retcons« komplexer gemacht, als sie 1996 war. Ein Fürstensonnen steigt in die tiefsten Tiefen einer uralten Gruft, zerstört den untoten Körper seines eigenen Vaters und wird am Ende von der finsternen Macht Diablos korrumpiert. All die Leute, die ihm bei seiner Quest geholfen haben, sind verdammt – allen voran der arme Schmied Griswold. Mein eigener Held wird zur schlimmsten Plage der Welt. Dark-Fantasy-Dramatik nach meinem Geschmack! Nummer zwei wäre das, was Phil Elsner vorschlägt.





Tyranny

# WAHL DER QUAL

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

**Tyranny soll der böse Bruder von Pillars of Eternity werden. Wir haben Obsidians Rollenspiel ausprobiert und herausgefunden, warum sich auch gutherzige Paladine drauf freuen dürfen.** Von Heiko Klinge

Tyranny ist kein Rollenspiel, das seinen Zauber auf den ersten Blick entfaltet. Wer nicht genau hinschaut, der mag das neue Projekt von Obsidian lediglich für einen seichteren, kleineren Ableger des famosen Pillars of Eternity halten. Es sieht fast genauso aus, wirkt mit seinen flott inszenierten Kämpfen aber deutlich simpler und soll laut den Entwicklern schneller durchgespielt sein.

Also nur ein kleines Zwischenprojekt, bis Pillars of Eternity 2 erscheint? Weit gefehlt, wie uns Projektleiter Brian Heins im Vorgespräch beim Anspieltermin erläutert: »Das kam wohl bei vielen falsch rüber. Tyranny wird ein richtig großes Rollenspiel und genau das liefern, was man von einem Obsidian-Titel erwartet. Unser Baby ist schon seit zweieinhalb Jahren in Entwicklung, aktuell sitzen über 40 Kollegen dran.« Höchste Zeit also, uns einen eigenen Eindruck davon zu machen, was genau das Besondere an Tyranny ist. Also erobern wir eine Burg. Oder verteidigen sie. Oder verraten unseren Auftraggeber.

## Kürzer, aber mehr Wiederspielwert

Ja, Tyranny wird kürzer werden als Pillars of Eternity. Brian Heins veranschlagt rund 25

Stunden, wenn wir strikt der Hauptstory folgen. Aber mindestens 50 Stunden, falls wir alles erkunden und sämtliche Nebenbeschäftigungen mitnehmen wollen. Diese Schätzungen gelten jedoch wohlgerne nur für ein einmaliges Abenteuer. Tyranny will neue Rollenspiel-Maßstäbe in Sachen Entscheidungsfreiheit und Wiederspielwert setzen. So soll es zwar »nur« rund 90 unterschiedliche Areale geben (Pillars of Eternity hatte circa 150), davon werden wir aber lediglich maximal 70 in einem Spieldurchgang zu sehen bekommen – je nachdem, wie wir uns im Verlauf der Geschichte entscheiden.

Die Ausgangssituation bleibt freilich stets gleich: Die böse Imperatorin Kyros hat die Fantasy-Lande der »Tiers« (zu Deutsch: die Ebenen) mit einem grausamen Krieg überzogen und gewonnen. Wir spielen eine Mischung aus Gesetzeshüter und Richter, der nach Kyros' Willen im nahezu komplett zerstörten Reich für Recht und Ordnung sorgen soll. Die Interpretation dieser Aufgabe bleibt komplett uns überlassen und wird den Verlauf des Abenteuers maßgeblich verändern.

## Eine Frage von Angst und Respekt

Diese Einflussnahme auf Welt und Story beginnt bereits bei der Charaktererstellung. Hier bestimmen wir nämlich nicht nur das Aussehen unseres Helden, sondern auch dessen Vorgeschichte und Rolle im vergangenen Krieg. Wie verlief eine Schlacht? Was ist wo passiert? Abhängig von unseren Antworten sollen sich Questketten, Charakterbeziehungen und Schauplätze ändern. Tyrannys Fokus auf Entscheidungen geht so weit, dass diese sogar die Fähigkeiten unserer vierköpfigen Heldengruppe definieren. So schalten wir Skills unter anderem dadurch frei, dass wir uns bei einer Fraktion einen bestimmten Ruf erarbeiten, der in Favor (Gunst) und Wrath (Zorn) gemessen wird. Das Verhältnis zu unseren Mit-Abenteurern misst Tyranny mit Respekt und Angst. Wenn wir gewisse Angst- oder Respektwerte erreichen, schaltet das Kombo-Skills mit dem jeweiligen Kollegen frei. So wirft unser Haudrauf einen Gegner zu Boden, damit Kollege Speerkämpfer ihn aufpießen kann.

Tyranny verabschiedet sich damit komplett von der klassischen Charakterplanung eines Pillars of Eternity – statt mit jedem Levelaufstieg die gewünschten Werte zu erhöhen, bestimmen unsere Handlungen auch die Entwicklung unseres Helden. Konsequenterweise verbessern sich deshalb auch alle klassischen Fähigkeiten wie in Skyrim durch Gebrauch und lassen sich beliebig kombinieren. Wer bevorzugt schwere Rüstungen trägt und mit Feuerzaubern um sich wirft, steigert automatisch die entsprechenden Werte.

## Burgeroberung im Auftrag des Bösen

Erster Demo-Anlauf, die Helden befinden sich auf Stufe 5, haben also schon einige Abenteuer hinter sich: Unser Magier erreicht den äußeren Belagerungsring und wird dort von »Fifth Eye« begrüßt, dem Anführer einer



Eine Bürgersturmung, zig Entscheidungen: Ob nun aber der Scarlet Chorus das Burgtor per Blutmagie zerstört (links) oder die Disfavored eine Mauer mit Erdmagie zum Einsturz bringen (rechts), macht spielerisch keinen großen Unterschied.





Ein Beispielgefecht: Ausgewählt ist unser Druid Lantry **1**. Über seinem Kopf sehen wir nicht nur den Gesundheitszustand, sondern auch, wie lange er noch für seinen aktuellen Zauber braucht. Der Kreis **2** zeigt wiederum die Reichweite des nächsten Skills an. Zwei unserer Nahkämpfer nehmen einen Gegner in die Zange **3**, weiße Linien markieren das anvisierte Ziel. Im Charakterfenster **4** behalten wir nicht nur den Überblick über sämtliche Skills samt Cooldowns, sondern bekommen auch Charakterwerte und aktive (De-)Buffs angezeigt. Mittels der Leiste links **5** wechseln wir den Helden.

Söldnerarmee namens Scarlet Chorus, die für Kyros eine Zitadelle erobern soll, in der sich die »Oathbreaker« genannten Rebellen verschanzt haben. Der Plan: Direkt durchs Haupttor brechen. Das Problem: Rebellenmagier, die das Tor mit einem Versiegelungszauber schützen. Also sollen wir die Mauern auf der Westseite der Burg erklimmen, hinterrücks die Magier erschlagen und so den Weg für die Hauptarmee freimachen.

Direkt vor der Mauer entbrennt das erste Gefecht gegen die Verteidiger. Die pausierbaren Echtzeitkämpfe funktionieren grundsätzlich genau wie in Pillars of Eternity, sehen aber zum einen dank schickerer Animationen und Zaubereffekte viel hübscher aus und spielen sich zum anderen spürbar flüssiger. So gibt's kein »Friendly Fire« bei Flächenzaubern mehr, Helden wechseln bei waffenbasierten Skills automatisch die Ausrüstung, und das Schlachtgeschehen ist dank zahlreicher Bildschirmanzeigen deutlich besser lesbar – egal ob aktive Buffs, Reichweiten oder Fähigkeiten-Coldowns. Am besten gefällt uns aber das im Spiel integrierte Wiki: Wer bei Scarlet Chorus, Oathbreaker, Kyros und Co. nur noch Bahnhof versteht, der klickt in Dialogen und Menüs auf den unverständlichen Begriff und landet im Lexikoneintrag.

### Zwei Armeen, zig Möglichkeiten

Derart gut informiert ist der Kampf ein Kinderspiel. Wir klettern über die Mauer und lehren die Rebellenmagier, dass man uns besser

nicht aufhalten sollte. Unsere Verbündeten brechen durchs Tor, sind aber nicht die einzigen Invasoren. Wir werden von der rivalisierenden Söldnertruppe der »Disfavored« überrascht, die ebenfalls die Burg stürmen. Den folgenden Dialog-Disput zwischen den Söldneranführern könnten wir entschärfen. Aber wir halten lieber die Klappe, lassen die Situation eskalieren und nutzen das folgende Gemetzel, um unbemerkt in den Bergfried zu gelangen. Dort stellen wir endlich die Rebellenanführerin Tarkis Arri. Der folgende Endkampf ist deutlich härter als die vorheri-

gen Scharmützel, bereits auf dem zweiten von vier Schwierigkeitsgraden müssen wir ständig pausieren, unsere Kämpfer umpositionieren und geschickt deren Fähigkeiten kombinieren, um den erstaunlich clever agierenden Gegnern Herr zu werden. Obwohl wir nur vier Helden managen müssen, wirken die Gefechte in unserer Demo entgegen unseres ersten Eindrucks sogar noch einen Tick taktischer als in Pillars of Eternity, weil wir vor allem gegen menschliche Feinde kämpfen, die ebenfalls fleißig Buffs und Fähigkeiten einsetzen.



Tyranny sieht in Bewegung schick aus. Vor allem die Zaubereffekte machen richtig was her.



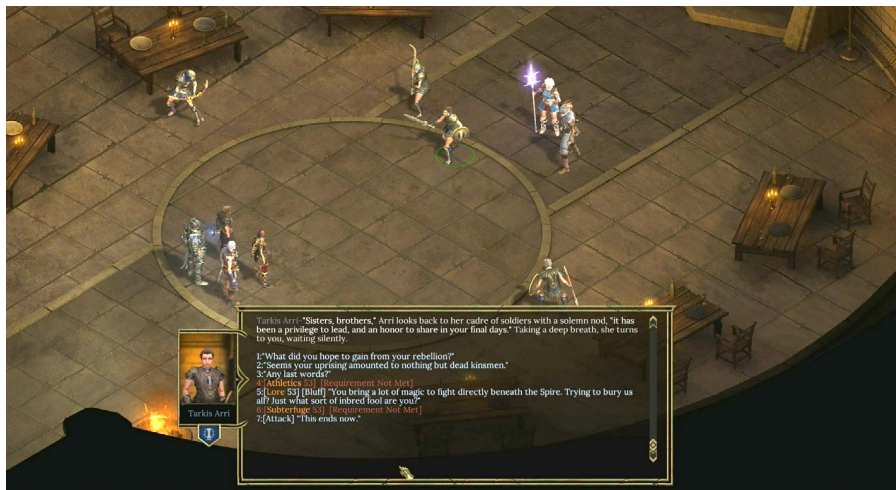
### Verrat ist auch eine Lösung

Als unsere Verbündeten vom Scarlet Chorus eintreffen, liegen alle Rebellen bereits im Staub. Wir können jetzt entweder das Lob von Anführer Fifth Eye annehmen und ihm die Festung übergeben, ihn beleidigen oder die Festung für uns beanspruchen. Die Folgen unserer Entscheidung lässt Tyranny bewusst im Unklaren. Wir entscheiden uns für die Beleidigung ... und werden einfach ebenso gut gelaunt wie ausführlich zurückbeleidigt – Tyranny ist in bester Obsidian-Tradition ein sehr textlastiges Rollenspiel. Als Ergebnis der gelösten Quest erhöht sich sowohl unsere Gunst beim Scarlet Chorus (Job erfüllt) als auch bei den Disfavored (nicht in Kampf eingemischt), wohingegen die Rebellen von unseren Taten weniger begeistert sind. Als wir uns gerade entspannt zurücklehnen wollen, fängt unser Hauptheld plötzlich an zu schweben und zu leuchten – genau der richtige Cliffhanger, um den ersten Demo-Anlauf angemessen zu beenden.

### Andere Fraktion, ähnlicher Questverlauf

Beim zweiten Versuch spielen wir einen Bogenschützen, dieses Mal allerdings auf Seiten der Disfavored. Statt im Westen befinden wir uns jetzt auf der Ostseite der Burg. Statt das Tor zu durchbrechen, lautet der Plan nun, eine Mauer einstürzen zu lassen. Ja, dabei erkunden wir andere Bereiche der Burg und bekommen es auch mit anderen Gegnerkonstellationen zu tun. Am Vorgehen ändert sich bei Eroberung Nummer 2 aber enttäuschend wenig: Feinde vor der Mauer plätten, Mauer erklimmen, Magier im Innenhof besiegen, Konflikt mit den Söldnerrivalen lösen, Bergfried stürmen, Rebellenanführer besiegen. Selbst viele Dialogoptionen bleiben identisch.

Spannend wird's erst, als wir im abschließenden Gespräch die Zitadelle für uns beanspruchen. Denn damit machen wir die Disfavored unwiderruflich zu unseren Feinden. Die Folgen bekommen wir jedoch nicht mehr zu sehen, auch der zweite Demo-Durchgang endet im leuchtenden Schwebestand.



Wir bekommen neue Gesprächsoptionen, falls unser Held bestimmte Charakterwerte hat.

### Doch nicht so böse wie gedacht?

Demo-Durchgang Nummer 3 deutet zumindest an, dass wir durchaus mehr erwarten dürfen, als uns einer von zwei Söldnerarmeen mit identischem Ziel anzuschließen. Denn dieses Mal beginnen wir die Quest mit einem Nahkämpfer im Innenhof der Burg. Und zwar als Partner der Rebellen! In Tyranny starten wir also zwar auf Seiten des Bösen, können unsere Herrin aber auch verraten und zu einem der »Guten« werden. Wobei »gut« auch hier eine Frage der Perspektive ist. Der Dialog mit Rebellenanführerin Tarkis Arri deutet nämlich an, dass wir versucht haben, einen Krieg innerhalb der Reihen der Eroberer anzuzetteln.

Und ja, es ist tatsächlich spannend, sich plötzlich auf Seiten derjenigen zu befinden, die wir in den zwei vorherigen Demo-Durchläufen noch besiegen wollten. Den Verlauf der Belagerung können wir dennoch nicht grundlegend ändern. Sowohl Mauer als auch Burgtor gehen trotz unserer aufopferungsvollen Verteidigung zu Bruch, auch die Erstürmung des Bergfrieds durch den Scarlet Chorus können wir nicht verhindern. Aber immerhin retten wir die Rebellenanführerin und töten stattdessen den Söldner Fifth Eye.

Außerdem spannend: Anschließend können wir immer noch unsere Allianz mit dem Widerstand brechen – Fraktionszugehörigkeiten sind also nicht unumstößlich. So oder so endet alles ein drittes Mal mit Schweben und Leuchten unseres Hauptcharakters, bestimmte Story-Schlüsselmomente sind also fest vorgegeben. Obsidian verspricht aber, dass es viele unterschiedliche Enden geben wird. Auf jeden Fall will man auch hier vieles anders machen als in Pillars of Eternity. ★



Heiko Klinge  
@HeikosKlinge



Es ist mir ein wenig peinlich, aber ich kann in Rollenspielen einfach nicht böse sein. Zig Schandtaten habe ich ausprobiert, mich dann aber anschließend geschämt, einen Spielstand geladen und mich wieder als gutherziger Paladin profiliert. Deshalb gehörte ich zu denjenigen, die von Tyrannys »Sei der Böse!«-Idee anfänglich nur wenig begeistert waren. Umso schöner nun die Überraschung, dass ich das Böse auch verraten kann. Das ungewöhnliche Szenario von Tyranny hat in der Demo definitiv Lust auf mehr gemacht, zumal die Dialoge ebenso gut geschrieben waren wie im diesbezüglich meisterhaften Pillars of Eternity. Etwas enttäuscht hat mich dagegen, wie wenig sich die zahlreichen Entscheidungsmöglichkeiten während der Burgeroberung letzten Endes auf deren Ablauf ausgewirkt haben. Das kann allerdings auch daran liegen, dass es lediglich eine unglücklich gewählte, da sehr kampflastige Demo-Quest war. Jede Menge Spaß hatte ich dennoch, vor allem, weil sich die Gefechte überraschenderweise nicht nur flüssiger und nachvollziehbarer, sondern auch taktischer spielen als in Pillars of Eternity. Wenn Story und Entscheidungsfreiheit ihr Potenzial in anderen Quests noch besser entfalten können als in der Demo, dann könnte Obsidian mit Tyranny tatsächlich eine weitere Rollenspiel-Großtat auf der Pfanne haben.



Wenn uns die Kameraden genug fürchten oder respektieren, schalten wir mächtige Kombos frei.



# ERSCHAFFE DEINE EIGENE LEGENDE



# F1 2016

Formula 1®



**JETZT VORBESTELLEN**

**UND LIMITED EDITION SICHERN**

[WWW.FORMULA1-GAME.COM](http://WWW.FORMULA1-GAME.COM)

[f](#) [t](#) [v](#) [y](#) /FORMULA1GAME

XBOX ONE

PS4

PC DVD  
ROM

STEAM



F1 2016 Game - an official product of the FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP. © 2016 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters", "F1", "F1 2016" and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. The F1 FORMULA ONE logo, F1 logo, FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP logo, FORMULA 1, FORMULA ONE, F1 FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP GRAND PRIX and related marks are trademarks of Formula One Licensing BV, a Formula One group company. Licensed by Formula One World Championship Limited. All rights reserved.

All other copyrights or trade marks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed and published by Codemasters. Distributed 2016 by Koch Media GmbH, Gowerweg 11, 6969 Heltz, Austria. "PS4" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "F1" is a trademark of the same company.





# DAS TEAM

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



*Heiko*

**Heiko Klinge,**  
Chefredakteur

@HeikosKlinge

**ZULETZT GESEHEN** Großartige Bands wie Boysetsfire, Lagwagon, Frank Turner und Useless ID. Sommerzeit ist Konzertzeit.

**ZULETZT GEHÖRT** case/lang/veirs. Wenn drei große Folk-Sängerinnen sich zusammentun, kann dabei nur ein Meisterwerk rauskommen.

**ZULETZT GEDACHT** Es braucht keinen Feature-Overkill. In Inside kann ich nur laufen, springen und greifen. Trotzdem oder gerade deswegen ist es für mich das bislang intensivste Spielerlebnis des Jahres.

**WIE FÜLLT IHR DAS SOMMERLOCH?  
URLAUB? ALTE SPIELE?**

Welches Sommerloch? Allein Inside, The Banner Saga 2, Enderal und The Witcher 3: Blood and Wine halten mich schon jetzt vom See fern.

**Michael Graf,**  
Chefredaktion

@Greu\_Lich

**ZULETZT GELESEN** Umzugskartons

**ZULETZT GEHÖRT** »Keine Chance, das Sofa passt da nicht durch.«

**ZULETZT GEDACHT** Das Sofa passt da locker durch, man muss es nur ... oh, verdammt.

**WIE FÜLLT IHR DAS SOMMERLOCH?  
URLAUB? ALTE SPIELE?**

Ach, mit so einem Umzug kriegt man die Zeit schon ganz gut rum. Außerdem liegen daheim stapelweise Spiele herum, die ich längst mal ausprobieren wollte. Zum Beispiel Doom. Oder die Fallout-4-DLCs. Oder der ganze alte Kram, der mal wieder gespielt werden möchte, etwa Star Control 2. Und wenn's wirklich schön ist, gehe ich vielleicht auch mal raus. Vielleicht.

*Micha*



*M. Schwerdtel*

**Markus Schwerdtel,**  
Chefredaktion

@kargbier

**ZULETZT GESEHEN** Game of Thrones, ich warte ja immer, bis eine Staffel komplett ist.

**ZULETZT GEHÖRT** Lischkapelle: 08621 – sommerlich leichter Pop mit Gebläse, sehr schön.

**ZULETZT GEDACHT** Wie wirkt sich der Brexit wohl auf die Whisky-Preise aus?

**WIE FÜLLT IHR DAS SOMMERLOCH?  
URLAUB? ALTE SPIELE?**

Dank Enderal muss man eigentlich gar keine alten Spiele hervor kramen. Ich mache es aber trotzdem und habe noch mal mit Banner Saga angefangen. Parallel auf PlayStation 4 (gab's günstig im PSN-Sale) und iPad. Letzteres ist nämlich ideal für den Baggersee. Weil auch wenn es niemand glaubt: Am liebsten bin ich im Sommer tatsächlich draußen an der Sonne.

**Florian Klein,**  
Ressortleiter Hardware

@Opi\_Flo

**ZULETZT GELESEN** Stephen R. Donaldson – The Gap Cycle. Intelligente Science Fiction, und nichts für schwache Mägen.

**ZULETZT GEHÖRT** Die Antwoord – besonders die Videos (Youtube) lohnen sich, aber ebenfalls nichts für Zartbesaitete.

**ZULETZT GEDACHT** Hoffentlich funktioniert mein Sat-Empfang noch für die EM – seit letztem Jahr nicht mehr benutzt.

**WIE FÜLLT IHR DAS SOMMERLOCH?  
URLAUB? ALTE SPIELE?**

Erstmal baue ich eine analoge Schaukel für klein und groß (also mich) im Garten, das dauert bei mir. Und wenn es dann dunkel wird, spiele ich noch ein paar Runden World of Warships, bis ich umkippe.

*Flo*







Jan

**Jan Purucker,**  
Redakteur

@TheSt0ke

**ZULETZT GESEHEN** Central Intelligence –  
Erinnert etwas an »ie etwas anderen Cops und  
ist mindestens genauso witzig.

**ZULETZT GEHÖRT** 50 Cent – Get rich or die  
tryin: Immer noch eines der besten Hip-Hop-  
Alben. Schade das Curtis schon lange nichts  
Vergleichbares gebracht hat.

**ZULETZT GEDACHT** In vier Wochen fünf  
Kilo abgenommen. Das Diät-Experiment hat  
geklappt. Jetzt fress ich mich wieder hoch.

**WIE FÜLLT IHR DAS SOMMERLOCH?**  
**URLAUB? ALTE SPIELE?**

Urlaub heb ich mir für den Winter auf. Für den  
Sommer hab ich nach über 10 Jahren mein  
Skateboard wieder rausgeholt. Schmerzhaft  
Angelegenheit, aber macht einfach Laune.

**Johannes Rohe,**  
Redakteur

@DasRehRohe

**ZULETZT GESEHEN** Der Marsianer. Hätte  
nie gedacht, dass der Film an das tolle Buch  
herankommt. So kann man sich irren.

**ZULETZT GESPIELT** Die Battlefield-1-Alpha.  
Und damit musste ich aufhören, um diese  
Teamseite auszufüllen. Uaaaaahhh.

**ZULETZT GEDACHT** Wenn diese GameStar er-  
scheint, sind wir vielleicht schon Europameis-  
ter – sofern wir heute Abend die Franzosen aus  
dem Turnier schmeißen.

**WIE FÜLLT IHR DAS SOMMERLOCH?**  
**URLAUB? ALTE SPIELE?**

Schützenfest! Einmal den Körper durchspülen  
und das Gehirn formatieren. Danach bin ich  
bereit für die Quakecon, die Gamescom und  
alles, was noch so kommt.

Johannes



Petra

**Petra Schmitz,**  
Leitende Redakteurin

@Flausensieb

**ZULETZT GESEHEN** Game of Thrones,  
Staffel 6. So mittel. Insbesondere die letzte  
Folge war mir minimal zu pathetisch.

**ZULETZT GELESEN** Spektrum von Sergej  
Lukianenko. Wirrer, aber recht unterhalt-  
samer Unsinn.

**ZULETZT GEDACHT** Drei Wochen Urlaub sind  
drei Wochen Urlaub zu wenig.

**WIE FÜLLT IHR DAS SOMMERLOCH?**  
**URLAUB? ALTE SPIELE?**

Urlaub und neue Spiele. Wobei Spiele dann  
doch arg vollmundig ist. Mir reicht eins. Denn  
allein mit Enderal bin ich ja locker bis in den  
Herbst beschäftigt. Und den Rest der Zeit  
liege ich auf der Wiese und schau den Wolken  
beim Reisen zu.

**Reiner Hauser,**  
Trainee

@HauserRj\_

**ZULETZT GESEHEN** Die Fußball-EM natürlich.  
Und die Tour de France. Dumm nur, dass sich  
die so mit der Arbeitszeit überschneidet.

**ZULETZT GEHÖRT** Das nächste Hörbuch aus  
Terry Pratchetts Scheibenwelt: Klonk!

**ZULETZT GEDACHT** Warum hat die U-Bahn  
eigentlich am Morgen immer Verspätung,  
wenn ich knapp dran bin?!

**WIE FÜLLT IHR DAS SOMMERLOCH?**  
**URLAUB? ALTE SPIELE?**

Mit dem großen, gar nicht mehr so geheimen  
Geheimtipp Enderal. Die großartige Mega-Mod  
bietet genügend Stunden Spielspaß, um auch  
das tiefste Loch zu füllen.

Reiner



Stange

**Sebastian Stange,**  
Redakteur

@GameStar\_de

**ZULETZT GESEHEN** Die neue Staffel Top Gear.  
Naja, so richtig doll war das nicht, aber da ist  
Potenzial für eine bessere Zukunft.

**ZULETZT GEHÖRT** Nix wirklich Wichtiges,  
aber das neue Album von The Avalanches habe  
ich blind bestellt. Hoffentlich kein Fehlkauf!

**ZULETZT GEDACHT** Der viele Regen der  
letzten Monate ist voll gut. Da freuen sich  
Natur und Pflanzen.

**WIE FÜLLT IHR DAS SOMMERLOCH?**  
**URLAUB? ALTE SPIELE?**

Ich mach ein wenig Urlaub, hole ein paar alte  
Spiele und viele Serien nach und ich suche mir  
Projekte, um damit Wochenenden und Abende  
zu füllen. Kann eine Mega-Grillerei sein, eine  
PC-Bastelei oder eine Wanderung.

**Dimitry Halley,**  
Redakteur

@dimi\_halley

**ZULETZT GESEHEN** Wayward Pines. Abso-  
luter Überraschungshit bei Amazon Prime.  
Auf keinen Fall vorher drüber informieren!

**ZULETZT GEHÖRT** Den Soundtrack von  
Star Wars 7. Nicht so toll wie die alten, aber  
trotzdem gut zum Schreiben.

**ZULETZT GEDACHT** Ich darf Maurice auf  
keinen Fall zeigen, wie sehr ich mich über  
seine Rückkehr freue. Das wäre uncool.

**WIE FÜLLT IHR DAS SOMMERLOCH?**  
**URLAUB? ALTE SPIELE?**

Ich hab gerade erst die Forza-Rennspiele für  
mich entdeckt und hole die nach. Horizon 3  
erscheint schon im September, die Zeit wird  
also knapp. Sommerloch gibt es da nicht.  
Außerdem kaufe ich mir bald einen neuen PC!

Dimitry



Nils

**Nils Raettig,**  
Redakteur

@nraettig

**ZULETZT GESEHEN** Wie so viele andere wohl  
auch die letzte Folge der sechsten Staffel von  
Game of Thrones. Eine gute Staffel war's!

**ZULETZT GELESEN** Douglas Adams. Das  
letzte Mal ist ewig her, der Unterhaltungswert  
stimmt aber immer noch.

**ZULETZT GEDACHT** Defekte Steckdosen, ka-  
putte Kühlschränke und nicht zahlende  
Versicherungen - womit hab ich das verdient?!

**WIE FÜLLT IHR DAS SOMMERLOCH?**  
**URLAUB? ALTE SPIELE?**

Der Haupturlaub für dieses Jahr ist leider schon  
rum (Toskana. Habe eine Pizza Arrivederci  
gegessen). Dafür steht aber noch eine kleine  
Couch-Coop/Versus »LAN« mit meinen Brü-  
dern an - Mario Kart und Party gehen immer!

**Maurice Weber,**  
Redakteur

@Froody42

**ZULETZT GESEHEN** Prince of Fools von Mark  
Lawrence. Zynisch, clever und spannend.

**ZULETZT GEHÖRT** Liebenswürdige Willkom-  
men-zurück-Grüße der werten Kollegen!

**ZULETZT GEDACHT** Hatte ich nicht vor drei  
Monaten noch groß was von meiner letzten  
Teamseite gefaselt? Ach, was geht mich mein  
dummes Geschwätz von gestern an!

**WIE FÜLLT IHR DAS SOMMERLOCH?**  
**URLAUB? ALTE SPIELE?**

Sommerloch? Der Sommer ging mit Total War:  
Warhammer und Blood and Wine los! Beides  
Spiele, die lange vorhalten. Und notfalls gibt  
es immer noch irgendein großartiges Hundert-  
Stunden-Rollenspiel, für das man bislang  
einfach keine Zeit gefunden hat.

Maurice





# 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 OVERWATCH

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



## 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 ENDERAL

Enderal ist kein kommerzieller AAA-Titel. Es macht aber mindestens genauso viel Spaß. Lediglich die technische Basis ist nicht mehr zeitgemäß.



## 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 HEARTS OF IRON 4

Hearts of Iron 4 ist hochkomplex, detailverliebt und ein Graus für Einsteiger. Veteranen könnte es dagegen zu einfach werden.



## 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 ROCKET LEAGUE

Schnelle und spannende Matches, präzise Steuerung – Rocket League ist ein Mehrspielerbrett, das trotz der mauen Spielmodi lange motiviert.





# TEST

## SO WERTEN WIR



Genre: **Rollenspiel** Publisher: **SureAI** Entwickler: **SureAI** Termin: **3.7.2016**  
Sprache: **Deutsch** USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **40+ Stunden**  
Preis: **kostenlos** DRM: **ja (Steam, weil Skyrim notwendig ist)**

### 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.

## ENDERAL

### SYSTEMANFORDERUNGEN

1

#### MINIMUM

C2 Duo E7400 / Phenom X4 9650  
GeForce GTX 250 / Radeon HD 5750  
4 GB RAM, 13 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i7 920 / Phenom II X4 955  
GeForce GTX 560 Ti / Radeon HD 6870  
6 GB RAM, 13 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



2

- neue Modelle und Klimazonen
- professionelle Sprecher
- allgemein veraltete Technik
- super Soundtrack
- nirgends generische Welt

### SPIELDESIGN



- sinnvolle Kombomöglichkeiten im Kampf
- abwechslungsreiche Missionsziele
- Level-Scaling der Gegner
- lösare, aber zugleich fordernde Rätsel
- keine unzureichendes Schnellreisensystem

### BALANCE



- Gold immer wichtig
- sechs Schwierigkeitsgrade
- Spießfluss durch viele Ladepausen und überlange Dialoge gestört
- Nahrung und Getränke tatsächlich wichtig
- manche Talente sind zu stark

### ATMOSPHÄRE/STORY



- spannende Story
- alles und jeder mit einer Hintergrundgeschichte
- tiefe Charaktere
- Handlung regt zum Nachdenken an
- echte Staunmomente

### UMFANG



- riesige Spielwelt
- mindestens 30 Stunden Spielzeit
- kaum Lückenfüller-Quests
- kein Grinding nötig
- viele versteckte Details

### ABWERTUNG

3

Schwankende fps, Abstürze, Wegfindungsprobleme mancher NPCs und Bugs, die Laden des letzten Spielstands erfordern. All das macht Enderal nicht unspielbar, nervt aber dennoch.

### FAZIT

4

Enderal ist kein kommerzieller AAA-Titel. Es macht aber mindestens genauso viel Spaß. Nur die technische Basis ist nicht mehr zeitgemäß.





Enderal

# VOM HOBBY ZUM MEISTERWERK



Genre: Rollenspiel Publisher: SureAI Entwickler: SureAI Termin: 3.7.2016 Sprache: Deutsch  
 USK: nicht geprüft Spieldauer: 40+ Stunden Preis: kostenlos DRM: ja (Steam, weil Skyrim notwendig ist)

## Diese Total Conversion auf Basis von Skyrim kann locker mit AAA-Spielen mithalten.

Von Reiner Hauser

Enderal ist eigentlich weder Skyrim-Mod noch Total Conversion. Enderal ist ein eigenes Spiel. Technisch gesehen kann man dieser Aussage mit Fug und Recht widersprechen, denn die Mod basiert schließlich auf dem Grundgerüst von Skyrim. Doch dem Spielspaß ist das egal. Der kümmert sich nicht darum, wer die Engine entwickelt hat oder wie viele tausend Stunden Arbeit in die Entwicklung geflossen sind. Wenn nun aber ein kostenloses Mod-Projekt wie Enderal so viel Spaß macht wie sonst nur aufwändige Vollpreisspiele, dann soll es auch einen richtigen Test bekommen.



Enderal ist deutlich farbenfroher als Skyrim. Abseits der Wüsten, Schneelandschaften und unheimlichen Kristallwälder, blüht es prächtig auf Enderals Wiesen.

### Der rote Wahnsinn

Das größte Alleinstellungsmerkmal Enderals gegenüber Skyrim ist die Story. Wo die bei Bethesda's Klassiker mehr oder minder Beiwerk ist, spielt sie bei Enderal eine zentrale Rolle. Das zeigt sich dann auch gleich in den ersten zehn Spielminuten: Der Vorspann ist

verstörend und wirft jede Menge Fragen auf. Danach beginnen wir unser Abenteuer auf einem Handelsschiff als blinder Passagier, der aus seiner Heimat (abhängig von der Charakterwahl) nach Enderal flieht, einem vermeintlich sicheren und friedlichen Hafen.

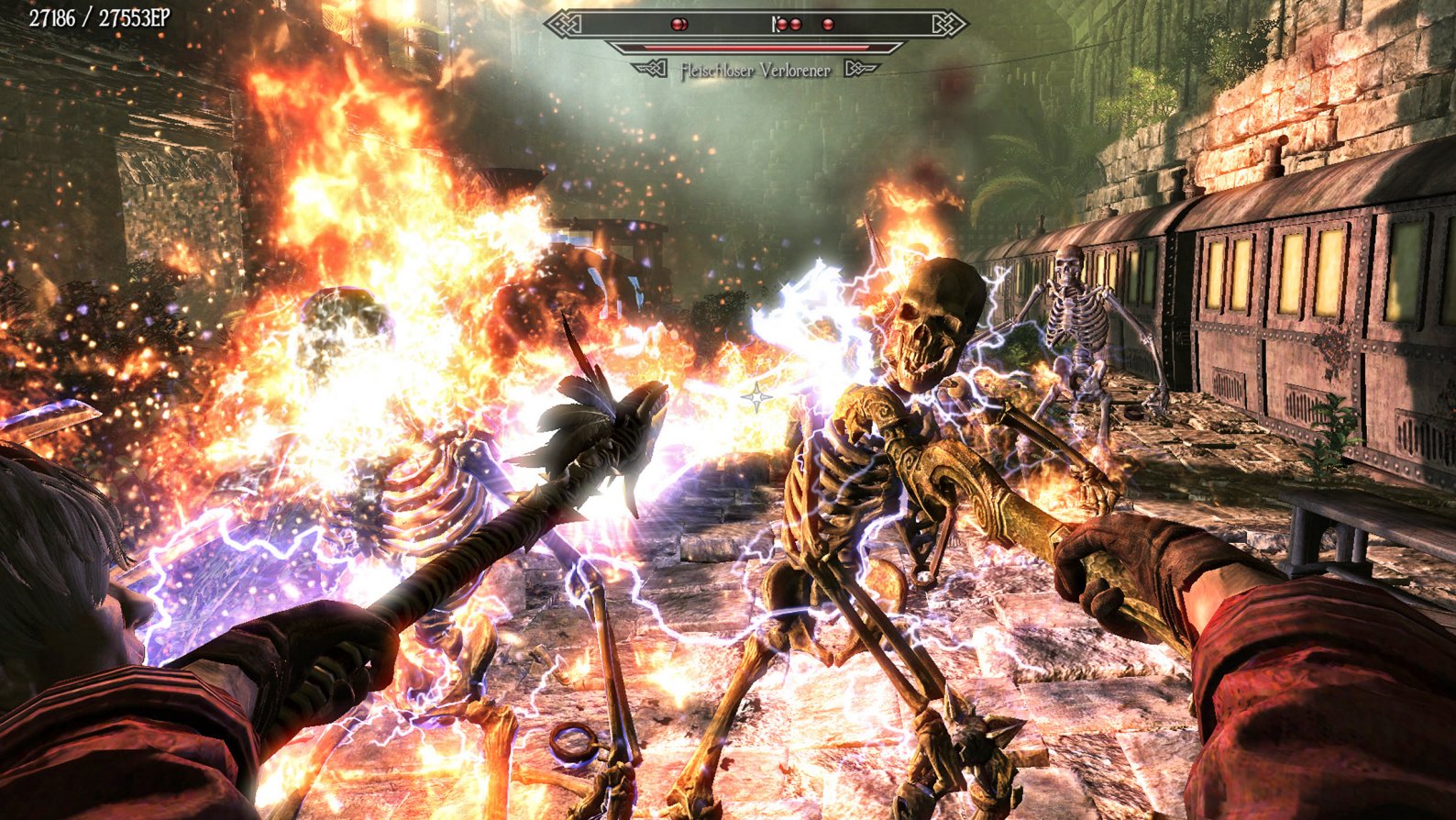
Ein mächtiger religiöser Orden herrscht über den kleinen Kontinent und sorgt für Ruhe und Ordnung in einer Welt, die langsam aus den Fugen gerät. Länder und Kontinente um Enderal herum versinken in Bürgerkriegen, die wiederum von einem beunruhigenden Gerücht befeuert werden: Die Götter sind tot. Und dabei bleibt es nicht. Eine seltsame Krankheit, der sogenannte »Rote Wahnsinn«, lässt völlig normale Menschen durchdrehen und Gräueltaten verüben. Leichen erheben sich als Wiedergänger und durchstreifen das Land. Wir geraten mitten in das aufziehende Chaos und erfahren nach und nach vom wahren Ausmaß der Bedrohung.

Wer allerdings auf Drachen reitend jungfräuliche Vampirdamen retten will, ist bei Enderal falsch. Das stellt nämlich keine epischen Heldentaten in den Mittelpunkt, sondern persönliche Schicksale und menschliche Abgründe. Es diskutiert Fragen zu Religion, Idealismus und Ethik. Hin und wieder kommen dadurch zwar arg lange und bemüht wirkende Dialoge heraus, alles in allem wird die tiefgründige Story aber klasse erzählt – weit über das Niveau einer Mod hinaus. Außerdem schafft Enderal mit sei-



Die Fähigkeit »Auge des Sturms« hält für einige Sekunden die Zeit um uns herum an. Während unsere Gegner dumm rumstehen, schicken wir einige Pfeile auf den Weg.





Obwohl wir in Enderal in lange Gespräche verwickelt werden und viele Quests komplett ohne Waffengewalt lösen, dürfen wir dann doch häufig genug zum Schwert greifen. Oder zu einem Feuer- und Blitzstab.

nen Dialogen, auffindbaren Büchern und Notizen das längst nicht selbstverständliche Kunststück, den für die Story richtigen Mix aus Hinweisen und Rätseln zu liefern. Wir stehen also nicht wie der Ochs vorm Berg und winken ab, weil wir nicht verstehen, was das Spiel von uns will. Gleichzeitig ist es aber auch nicht zu einfach, alle Hintergründe zu verstehen, wodurch die Geschichte stets spannend bleibt. Wir rätseln mit und wollen sehen, ob unsere Theorien zutreffen. Was hat es wohl mit diesem irren Serienmörder auf sich, der sich selbst als Rächer darstellt, dem es nur um Gerechtigkeit geht? Und warum deuten einige Hinweise auf einen unserer Gefährten hin, ist er am Ende gar selbst ein verrückter Killer?

#### Trivial und wundersam

Auch abseits der toll inszenierten Hauptstory erzählen die Nebenquests viele inter-

essante Geschichten. Da berichtet uns eine leicht exzentrische Marktverkäuferin, dass ein »Auradie« ihr Schönheitselixier geklaut habe. Das trägt die gute Frau so abgedreht vor, dass es uns schwerfällt, ihr zu glauben. Mal ganz abgesehen davon, dass sie ein solches Elixier selber bitter nötig hätte. Als uns die Frau für unsere Dienste auch noch einen Schädel mit angeblichen Wunderkräften als Belohnung anbietet, sind wir endgültig davon überzeugt, dass sie nicht mehr alle Tassen im Schrank hat.

Schließlich machen wir uns dann doch mit der Aussicht auf schnödes Gold als Bezahlung auf die Suche. Bald darauf erkennen wir allerdings unseren Fehler, diesen Auradie gibt es wirklich. Freilich befördern wir das menschenähnliche Monster sofort unter die Erde und sammeln den Trank ein. Zurück bei der verrückten Frau bietet die uns erneut ihren Wunderschädel an. Wir wollen dann doch

wissen, ob an ihrem Geschwafel etwas dran ist, und entscheiden uns für den Knochenkopf statt für Gold. Jetzt gilt es nur noch den See zu finden, an dem wir den Schädel bei Mondschein eine Stunde auf dem Kopf balancieren sollen. Was dann passiert, verraten wir hier natürlich nicht.

Abseits des Fantasy-Spektakels, innerhalb der Aufgaben, erlaubt uns Enderal auch, ganz andere Geschichten zu erleben. So können wir uns etwa mit einer Frau auf einen Brandy zusammensetzen, mit der wir zuvor bereits in einer erfolgreich absolvierten Quest Bekanntschaft gemacht hatten. Auf dieses mögliche Date weist uns kein Questmarker hin, wir müssen selbst draufkommen. Und was bringt der Plausch beim Drink? Nichts, es gibt weder Erfahrungspunkte noch Geld oder Sex. Wir können uns einfach nur nett mit der Dame unterhalten und erfahren so etwas mehr über ihre Geschichte. Eine wunderbare Idee.

## Alle Infos rund um Release, Download und Mod-Kompatibilität

### Was brauche ich, um Enderal spielen zu können?

Enderal setzt lediglich die Grundversion von The Elder Scrolls 5: Skyrim voraus. Man benötigt also keine weiteren Addons. Die Mod selbst ist kostenlos.

### Wie wird Enderal installiert?

Enderal wird nicht über den Steam Workshop erhältlich sein. Für Enderal gibt es einen eigenen Launcher, über den das Spiel auch aktualisiert wird. Den Launcher und die 8 GB große Installationsdatei finden Sie unter <http://dl.enderal.com>

### Was passiert mit meinen Savegames und den alten Dateien von Skyrim?

Enderal erstellt ein Backup von Skyrim mitsamt aller Mods, die Sie installiert haben. Sobald Sie Enderal über den Launcher wieder deinstallieren, können Sie Skyrim genauso weiterspielen, wie Sie es verlassen haben. Ihre Speicherstände werden natürlich ebenfalls gesichert. Da Sie wiederum bei der Deinstallation von Enderal auch ein Backup für

Enderal erstellen können, ist ein schneller Wechsel zwischen Skyrim und Enderal problemlos möglich.

### Sind andere Mods mit Enderal kompatibel sein?

Grundsätzlich sollte man von Mods absehen, die nicht speziell für Enderal angepasst wurden. Die Entwickler sind jedoch zuversichtlich, dass wie schon bei Nehrim viele Modder früher oder später für diese Anpassung sorgen oder eigene Enderal-spezifische Mods entwickeln werden.

### Was gilt es sonst noch zu beachten?

Enderal läuft zur Erhöhung der Stabilität und Performance in einem Vollbild-Fenstermodus statt mit nativem Vollbild. Der Nachteil: Nutzt man mehrere Monitore gleichzeitig, werden Systemressourcen zwischen den Anwendungen (bei 3D-Anwendungen und Flashvideos im Browser) auf den Monitoren aufgeteilt, was zu nervigen Micro-Rucklern führen kann.





### 1 Kristallwald

Der Kristallwald ist das ungewöhnlichste Gebiet in Enderal. Schneelandschaften in Verbindung mit rosa Kristallen und Blätterwerk sorgen für einen mystischen Touch.



### 2 Nordwindgebirge

Im Nordwindgebirge fühlen wir uns Skyrim ganz nah. Hier hält sich Schnee und Frost das ganze Jahr über, und finstere Festungen thronen hoch über den Tälern.



### 3 Goldenforst

Das Gebiet rund um Quellwacht erinnert uns sofort an Lórien aus Der Herr der Ringe. Allerdings geht es hier lange nicht so friedliche zu wie in Galadriels Reich.



### 4 Nebelhaim

Nebelhaim ist trostlos und trägt seinen Namen völlig zu Recht. Bei all dem Nebel und dem schlechten Wetter, fragt man sich, wer hier freiwillig wohnt – oder gewohnt hat.



### 5 Dünenhaim

Im Gebiet um Dünenhaim finden wir uns mitten in einer unwirtlichen Wüste wieder. Das Leben spielt sich hier entweder unter der Erde oder in Oasen ab.



### 6 Sonnenküste

An der Sonnenküste betreten wir erstmals die ausgedehnte, offene Spielwelt. In einer farbenfrohen und idyllischen Umgebung kommt hier klassisches Fantasy-Flair auf.



### 7 Flüsterwald

Natürlich gibt es auch in Enderal viele Gruf-ten, Minen, Höhlennetzwerke und versunkene Ruinen. Die wollen selbstverständlich erkundet und geplündert werden.



### 8 Ark

Die Hauptstadt Ark ist Dreh- und Angelpunkt. Hierhin kehren wir regelmäßig zurück und finden im Adels-, Fremden-, Süd-, Kasernen- oder Marktviertel viele Quests.

## Schön zu hören

Die glaubwürdigen Gespräche wären kaum mit laienhaft vertonten Dialogen zu erreichen. Daher haben die Entwickler 80 zum Großteil professionelle Sprecher überredet, dem Spiel ihre Stimme zu leihen. Überredet, weil die Macher bei einem Gratisprojekt keine Gagen zahlen können. Abgesehen von wenigen Nebenrollen erreicht Enderal eine hervorragende Dialog- und Sprachqualität.

Gleiches gilt für den Soundtrack. Die Musik begeistert uns auf ganzer Linie, besonders das wiederkehrende, sehr emotionale Klavierthema bleibt haften. Wann immer es erklingt, dürfen wir ganz besondere Momente in der Story erwarten.

## Die Welt liegt uns zu Füßen

Eine packende Story braucht jedoch eine glaubwürdige Welt, um zu funktionieren. Und auch diese Herausforderung haben die Enderal-Macher gemeistert. Als wir mit unserem Test begannen und nach kurzweiliger

Anfangsphase in die offene Welt entlassen wurden, war es um den schönen Test-Zeit-plan geschehen. Wie soll man denn auch bei der Hauptstory vorankommen, wenn man bei einem kurzen Trip zum dramatisch schönen Wasserfall von Banditen angegriffen wird? Die muss man doch als braver Held zwangsweise zur Strecke bringen und ihr Lager suchen, oder? Und wenn man dann von diesem Lager aus ein Schiffswrack in der Ferne sieht, bleibt einem eigentlich keine andere Wahl, als auch diesem einen Besuch abzustatten. Letztlich mussten wir uns dem Test-Abgabedatum zuliebe zusammenreißen, sonst stünden wir wohl immer noch irgendwo an der Sonnenküste herum und wüssten nichts von einer Bedrohung.

Trotzdem konnten wir auf unseren Streifzügen durch die Wildnis die völlig unterschiedlich anmutenden Klimazonen sehen, die vielen Umgebungsdetails wertschätzen und die ästhetisch ansprechenden Landschaften begutachten. Besonders ist uns

dabei die Geräuschkulisse in Erinnerung geblieben. Als wir durch einen mitteleuropäischen Wald spazieren, erklingt das Klopfen eines Spechts, Bienen summen und Frösche quaken, während der Wildbach neben uns idyllisch dahinrauscht.

Komfortable Schnellreisemöglichkeiten gibt es indes nicht. Eine Art Kutschensystem (nur mit Flugvögeln statt fahrbaren Untersätzen) erlaubt uns zwar den schnellen Sprung zwischen mehreren auf der Welt verteilten Stationen, sich beliebig aus der Pampa in die nächste Stadt zu teleportieren, ist aber nur mit seltenen Schriftrollen möglich.

## Man darf noch selber denken

Die Spielwelt soll laut den Entwicklern nur etwa ein Viertel kleiner sein als die von Skyrim. Trotz der Größe gibt es immer was zu tun. Überall in Enderal finden sich Bücher und auskunftsfreudige NPCs, die zu allem und jedem etwas zu erzählen haben und der Welt auf diese Weise Leben einhauchen.





Unsere Spielfigur vor der Hauptstadt Ark, dem unumstrittenen Zentrum des kleinen Kontinents Enderal.

Das Missionsdesign reißt zwar keine Bäume aus, findet aber immer einen Dreh, der Abwechslung in das Rollenspiel-Einerlei bringt. Da stehen zum Beispiel zwei Brüder wenige Meter auseinander, die nicht mehr miteinander reden wollen, sodass wir so lange »Du kannst ihm sagen, dass...«-Botschaften hin und her tragen, bis sich die beiden gegenseitig die Rübe einschlagen.

Einige der immer wiederkehrenden NPCs haben gar ganze Queststränge, in denen wir nichts anderes tun, als uns zu unterhalten. Im Vergleich zu einem Witcher 3 fehlen zwar außergewöhnliche Questmechaniken, dafür tischt uns Enderal nie reine Lückenfüller auf.

In der Hauptsfory kämpfen wir uns durch Dungeons, schleichen durch das Haus eines Kaufmanns, müssen Gegnerwellen aufhalten oder öffnen Geheimgänge, indem wir Umgebungsrätsel lösen. Hin und wieder for-

dert Enderal nämlich unsere Gehirnwindungen, ganz nach dem Motto: Man darf noch selber denken.

Während wir durch das Missionsdesign ungewöhnlich viele Aufgaben ohne Waffengewalt lösen, bleiben die Kämpfe dennoch ein Hauptbestandteil des Spiels. Sie laufen im Grunde wie in Skyrim ab, worüber sich nicht unbedingt jeder freuen wird. Denn dieses Kampfsystem hat einige Mängel; ganz besonders im Nahkampf, der oft in blindes Herumgeklücke ausartet. Enderal erbt hier unfreiwillig Schwächen von Skyrim. Doch so sehr uns Enderal in den Kämpfen auch an Skyrim erinnert, hat das Mammutprojekt bei der Charakterentwicklung dennoch einen eigenen Spin. 22 komplett neu geskriptete und animierte Fähigkeiten ersetzen die alten Machtschreie und bieten Spielraum für mächtige Kombos. Investieren wir beispiels-

weise in die Talentbäume (davon gibt es neun) des Vagabund und des Gauners, können wir Gegnern mit einer Reihe von



**Heiko Klinge**  
@HeikosKlinge



Enderal ist große Rollenspielkunst auf Weltklasse-Niveau. Vom dramatischen, temporeichen und vor allem spielerisch spannenden Auftakt dürfen sich selbst Meister ihres Fachs wie Bethesda und CD Projekt gern diverse Scheiben abschneiden. Und auch anschließend kredenzt Enderal ein vom Intro bis zum Finale großartiges Abenteuer, das kaum Wünsche offenlässt.

Die Geschichte bleibt durchweg spannend, Charakter- und Kampfsystem motivieren ungemein, kaum eine Quest wirkt generisch, und die Welt ist nicht nur groß, sondern bis in die letzte Dungeon-Ecke liebevoll ausdesignet. Man merkt diesem Mammutwerk einfach an, dass hier viele talentierte Entwickler über viele Jahre hinweg hektoliterweise Herzblut eingesteckt haben.

Warum ich bislang nicht erwähne, dass es sich bei Enderal um eine Mod handelt? Weil's schlichtweg keine Rolle spielt, von der naturgemäß etwas holprigen Installation und kleineren technischen Unzulänglichkeiten einmal abgesehen. Wer auf ebenso gut erzählte wie spielerisch interessante Fantasy-Abenteuer steht, sollte sich – falls noch nicht geschehen – umgehend Skyrim kaufen. Aber nicht, um die letzte Elder-Scrolls-Episode zu spielen. Sondern um Enderal zu erleben!



Die Welt von Enderal hat viele Facetten. So gibt es mit der Unterstadt auch ein Armenviertel in der Hauptstadt Ark, das sichtbar heruntergekommen ist und einige zwielichtige Gestalten beherbergt.





In Enderal treffen wir auf viele interessante Persönlichkeiten. Obermagier Funkenschlag und im Hintergrund Söldner Jesper gehören definitiv dazu.

Fähigkeiten ordentlich einheizen. Mit besagter Kombination locken wir zuerst unsere Feinde mit der explosiven Sternlingsattrappe aus dem Vagabund-Talentbaum an, die bei Detonation alle Umstehenden vergiftet, wodurch diese kurzzeitig mehr Schaden erleiden. Dann halten wir für einige Sekunden die Zeit an, beschwören fünf mächtige Feuerpeile und schicken mehrere davon auf den Weg, bevor sich unsere Gegner überhaupt wieder rühren können. Wenn die Zeit dann wieder läuft, entfachen wir so ein Inferno. Etwas negativ fiel uns hier bislang nur die Balance ins Auge. So wirkt insbesondere der beschwörbare Feuerpeil des Gauners zu Spielbeginn deutlich zu stark. Das hat aber immerhin den Vorteil, dass wir schon in einige Gebiete vorstoßen können, die eigentlich erst für höherstufige Charaktere vorgesehen sind. Unsere Gegner leveln nämlich nicht mehr wie in Skyrim mit! Ein Umstand, der das Erkunden deutlich spannen-

der macht. So sind wir etwa nach unserer Tour zu erwähntem Schiffswrack noch um den nächsten Felsvorsprung herumgelaufen – und haben prompt von einigen viel zu starken Zombiewesen auf die Rübe bekommen.

#### Charakter ohne Freifahrtschein

Im Gegensatz zum Kampfsystem haben die Entwickler bei der Charakterentwicklung deutlich stärker eingegriffen. Verbesserten wir unsere Fähigkeiten in Skyrim noch durch ein »Learning by doing«-System, bekommen wir in Enderal wieder ganz klassisch Erfahrung für Questabschlüsse, Entdeckungen und erschlagene Feinde. Bei jedem Stufenaufstieg erhalten wir Lern-, Handwerks- sowie Erinnerungspunkte.

Diese Erinnerungspunkte verteilen wir wie ganz normale Skill-Punkte auf neun Talentbäume, die in drei Kategorien einzuordnen sind: Krieger, Magier und Schurke beziehungsweise Bogenschütze. Dort schalten

wir zumeist passive Boni frei, von denen viele bereits aus Skyrim bekannt sind. Besseres Schlossknacken, spezielle Rüstungsboni, geringerer Manaverbrauch beim Zaubern usw. Außerdem hält jeder Talentbaum mindestens zwei der besagten 22 neuen Fähigkeiten bereit. Wer zwei Bäume kombiniert, erhält weitere einzigartige passive Buffs auf seine Fähigkeiten. Etwa einen Mehrfachschuss als schurkischer Bogenschütze.

Mit den Erinnerungspunkten müssen wir jedoch haushalten. In Enderal gibt es kein richtiges Maximallevel, die nötige Erfahrung für einen Levelaufstieg steigt jedoch irgendwann so hoch, dass wir allerhöchstens drei der neun Talentbäume voll bekommen. Zu einem Meisterschwertschwinger mit arkanen Superkräften und einzigartiger Schlossknack-Expertise können wir uns also nicht aufschwingen. Und Vorsicht: Es gibt keine Möglichkeit, die Talentauswahl zurückzusetzen! Mit den Lern- und Handwerkspunkten steigern wir unabhängig von den Talentbäumen die klassischen Skyrim-Charakterwerte: leichte, mittlere und schwere Rüstung, Schmiedekunst, Alchemie, Einhandkampf, Schleichen und so weiter. Allerdings investieren wir diese Punkte nicht direkt in unseren Charakter, sondern müssen erst entsprechende Lehrbücher lesen, um die Punkte auch tatsächlich auf unsere Charakterwerte zu übertragen. Diese Bücher können wir in der Spielwelt finden, müssen sie aber in der Regel bei Händlern für teures Geld kaufen. Das gewährleistet so ganz nebenbei, dass Gold langfristig wertvoll bleibt. Wie schon bei den teuren Lehrbüchern und den seltenen Erinnerungspunkten folgt Enderal einem grundlegenden Prinzip: Der Spieler muss überlegen, was er tut, jede Entscheidung hat Konsequenzen. Daher gibt es in

### Unterschied: Mod vs. Total Conversion

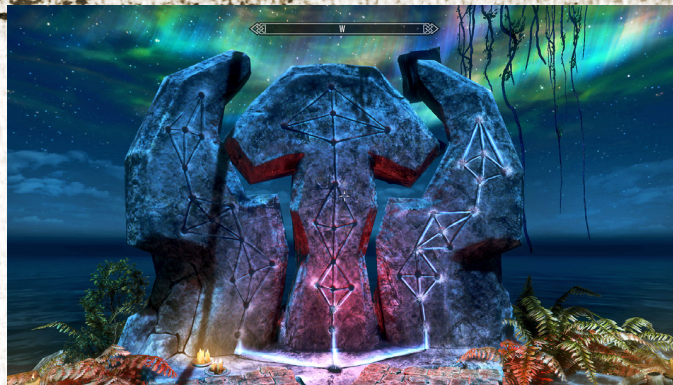
Eine Mod ist eine zumeist kostenlose Erweiterung bereits bestehender Videospiele, die von Hobby- oder seltener auch von professionellen Spieleentwicklern erstellt wird. Eine Total Conversion (zu Deutsch »vollständige Umwandlung«) beschreibt den besonderen Fall, wenn die Mod so umfangreich ist, dass auf Basis der bestehenden Engine das ursprüngliche Spiel komplett verändert wird. Dabei werden neue Modelle, Texturen und Animationen erstellt. Außerdem geht eine Total Conversion wie im Falle von Enderal häufig mit einem neuen Setting und einer eigenen Story einher. Zu den bekanntesten Total Conversions zählen Counter-Strike zu Half-Life, Day Z zu Arma 2 oder auch Nehrim zu The Elder Scrolls 4: Oblivion – ebenfalls von SureAI, den Entwicklern von Enderal.







Die Technik hinter Enderal mag veraltet sein, wir hatten trotzdem viel Spaß beim Erkunden der schönen Spielwelt.



Dieser Runenstein repräsentiert den Talentbaum des Kriegers, an dem wir unsere Erinnerungspunkte investieren.

Enderal auch keinen Auto-Heal, sodass wir vor unseren Abenteuern stets für genügend Vorräte sorgen müssen. Unsere Lebenspunkte können wir abseits geruhiger Nächte nämlich nur durch Nahrung oder Heiltränke regenerieren. Heilzauber oder -tränke steigern jedoch unser »Arkanistenfieber«. Je höher

das steigt, umso mehr Mali erhalten wir – ähnlich wie die Vergiftung durch zu viele Tränke in The Witcher 3. Allein durch das immens teure Gegenmittel Ambrosia lässt sich das Fieber im Zaum halten. Der magischen Heilung ist also die ganz normale Nahrung vorzuziehen, die allerdings nur außerhalb des Kampfes ihre Wirkung entfaltet.

Wer über Gold redet, darf selbstverständlich das Crafting nicht vergessen. Die Handwerks-Alternative zur teuren Shopping-Tour erlaubt uns fast eins zu eins wie in Skyrim, unsere Ausrüstung, Tränke und Waffen selbst herzustellen. Abgesehen von den nun notwendigen Bauplänen ändert sich beim Basteln aber so gut wie nichts. Die Items sind andere, das Prinzip bleibt aber gleich.

#### Laufen, laden, laufen, laden

Ähnlich bekannt ist die Technik. Enderal basiert unübersehbar auf der Creation Engine aus Skyrim. Matschige Texturen, steife Animationen, Detailsichtweite und viele Lade-pausen zeigen gerade im Vergleich mit aktuellen Blockbustern wie The Witcher 3, was sich in den letzten fünf Jahren technisch getan hat. Bei Enderal macht sich dann auch noch bemerkbar, dass viele unterschiedlich geschulte Hände über mehrere Jahre an dem Projekt gewerkelt haben. Die Bildwiederholrate schwankt gerne mal zwischen 30 und 90 fps, wenn man nur an Ort und Stelle die Blickrichtung ändert. Dazu kommen einige Abstürze. Diese beschränken sich zumindest in unserem Test ausschließlich auf Ladesituationen. Wenn man also ein Haus betritt, durch ein Stadttor schreitet oder eine anderweitige Ladepause abzusehen ist, sollte man zuvor kurz mittels »F5« schnellspeichern. Und damit sind wir auch bei unserem größten Kritikpunkt an Enderal angelangt: Natürlich kann ein solches Mod-Projekt nichts für den technischen Unterbau. Was aber tatsächlich zu kritisieren ist, sind die vielen unnötigen Ladepausen, die wir gerade in der Hauptstadt Ark ertragen müssen. Unglaublich gelöst: Der Anlaufpunkt aller wichtigen Storyquests ist je nach Laufweg durch mindestens fünf Ladebildschirme von der Außenwelt oder der nächsten Schnellreisestation abgetrennt.

Allgemein ist Enderal aber in einem technisch ordentlichen Zustand. Wegfindungs-

probleme und einige Bugs (die sich hin und wieder beim Questfortschritt und in Lade-pausen einschleichen) sorgen zwar immer mal wieder dafür, dass das Spiel in seiner Handlung einfriert, jedoch hilft es in der Regel, einfach schnell den letzten Spielstand zu laden. Dann entwickelt sich wieder alles wie gehabt. Wir können Ihnen also nur ans Herz legen, häufig zu speichern. Dann steht einem atemberaubenden Abenteuer auf Enderal nichts mehr im Weg. ★

## ENDERAL

### SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
C2 Duo E7400 / Phenom X4 9650	Core i7 920 / Phenom II X4 955
Geforce GTX 250 / Radeon HD 5750	Geforce GTX 560 Ti / Radeon HD 6870
4 GB RAM, 13 GB Festplatte	6 GB RAM, 13 GB Festplatte

### PRÄSENTATION

- neue Modelle und Klimazonen
- professionelle Sprecher
- allgemein veraltete Technik
- super Soundtrack
- nirgends generische Welt

### SPIELDESIGN

- sinnvolle Kombomöglichkeiten im Kampf
- abwechslungsreiche Missionsziele
- Level-Scaling der Gegner
- lösare, aber zugleich fordernde Rätsel
- keine unzureichendes Schnellreisensystem

### BALANCE

- Gold immer wichtig
- Spießfluss durch viele Ladepausen und überlange Dialoge gestört
- sechs Schwierigkeitsgrade
- manche Talente sind zu stark
- Nahrung und Tränke tatsächlich wichtig

### ATMOSPHÄRE/STORY

- spannende Story
- alles und jeder mit einer Hintergrundgeschichte
- tiefe Charaktere
- Handlung regt zum Nachdenken an
- echte Staunmomente

### UMFANG

- riesige Spielwelt
- kaum Lückenfüller-Quests
- viele versteckte Details
- mindestens 30 Stunden Spielzeit
- kein Grinding nötig

### ABWERTUNG

Schwankende fps, Abstürze, Wegfindungsprobleme mancher NPCs und Bugs, die Laden des letzten Spielstands erfordern. All das macht Enderal nicht unspielbar, nervt aber dennoch.

### FAZIT

Enderal ist kein kommerzieller AAA-Titel. Es macht aber mindestens genauso viel Spaß. Nur die technische Basis ist nicht mehr zeitgemäß.

89

-2

87



Reiner Hauser  
@HauserRj\_

Ich habe mir beim Test öfter mal die Frage gestellt, was wohl das größte Kompliment ist, das man einer Mod machen kann. Und ich glaube, die Antwort muss lauten: Die Mod fühlt sich nicht wie eine an. Sie ist ein eigenständiges Spiel. Genau dieses Kompliment möchte ich Enderal aussprechen. Ja, es gibt technische Probleme. Ja, es ist nicht alles perfekt. Dennoch hatte ich in meinen 40 Stunden, die ich allein in der finalen Version zugebracht habe, sogar mehr Spaß als damals mit Skyrim. Mir ist bewusst, dass das eine steile These ist, doch Enderal nimmt sich genau der Schwächen von Bethesda's Rollenspiel an, die mich immer schon gestört haben. Die Mega-Mod streicht das Level-Scaling, setzt auf eine interessante und umfangreiche Story und fühlt sich in keinem Moment generisch an. Zudem kann ich damit leben, dass die Technik nicht mit einem Witcher 3 mithalten kann. Mir gehen Ästhetik, Spielmechanik und Geschichte über Texturen, Beleuchtung und Animationen – in einem vertretbaren Rahmen natürlich.

Doch wer sich in die Welt von Enderal aufmachen will, muss damit rechnen, dass die vielen langen Dialoge und Ladepausen ordentlich Tempo aus dem Spiel nehmen. Wer lieber pausenlos Köpfe einschlägt statt tief sinnigen Gesprächen zu lauschen, wird mit der Hauptstory von Enderal nicht glücklich werden. Aber, und das darf man nicht vergessen, dieses Mod-Projekt ist kostenlos – allerdings hoffe ich, dass die Entwickler die ein oder andere Spende für ihre Mühe erhalten! Da das aber keine Pflicht ist, spricht nichts dagegen, Enderal eine Chance zu geben. Es gibt so wenig zu verlieren und so viel Spaß zu gewinnen!



## Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht

FÜLLER ODER  
FILMSTAR?

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Warner Bros.** Entwickler: **Traveller's Tales** Termin: **28.6.2016**  
 Sprache: **Englisch, Deutsch** USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)**

**Im Test zum neuesten Lego Star Wars klären wir die Frage: Kann man aus 2 ½ Stunden Film eine 10-stündige Kampagne machen, die auch was reißt?** Von Dmitry Halley

Es war einmal vor langer Zeit, da wussten wir tatsächlich noch nicht, was ein Lego-Spiel von Traveller's Tales für uns bereithält. Lustigerweise war's ja sogar das erste Lego Star Wars, das damals jeden überraschen konnte. Weit über ein Dutzend Spiele später wissen die Meisten beim Erscheinen von Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht wahrscheinlich ziemlich genau, was sie kriegen – ein launiges Action-Adventure mit Rätseln, Kämpfen und witzigen Zwischensequenzen, koop-tauglich, dazu Soundtrack, Stimmen und Schauplätze der Lizenzvorlage. Oh, und das Sammeln und Freischalten von Lego-Collectibles steht natürlich auch ganz oben auf der Gamedesign-Agenda.

Und Check, Check, Check – ja, alles drin im neuen Lego-Spiel. Die eigentlich spannende Frage ist also: Schafft Traveller's Tales es, aus ihren Routinezutaten erneut einen Mix zu rühren, der viel Spaß macht? Schließlich

steht diesmal »nur« ein einziger »Star Wars«-Film als Vorlage zur Verfügung. Läuft der Entwickler Gefahr, in die Schublade der Lizenzgurken zu rutschen? Finden wir's raus.

**Die Highlights zuerst**

Eins werfen wir mal direkt in den Raum: Für ein Lego-Spiel sieht Das Erwachen der Macht fantastisch aus. Klar, der Lego-Look setzt dem Grafik-Gerüst an bestimmten Stellen Grenzen, allerdings haben die Entwickler an allen anderen Ecken und Enden geschraubt. Die Schauplätze sind detailreich und stimmungsvoll in Szene gesetzt, besonders die Explosions- und Lichteffekte können sich sehen lassen. Wenn Lichtschwert trifft, dann knallt und blitzt es genau in der richtigen Intensität – und die Klangkulisse trägt ihren Teil bei.

In puncto Soundtrack leidet das Spiel allerdings ein wenig darunter, dass die Filmvorlage hier nicht mit den älteren Trilogien mithalten kann. Trotzdem sind die Musikstücke so eingespielt, dass sie maximal zur Atmosphäre beitragen. Und statt in den Zwischensequenzen nur die Phrasen des Films einzubauen, wurden extra Sound-Schnipsel mit den Originalsprechern für Lego-exklusive Abschnitte eingesprochen. Sehr cool! Den



Mit dem Greifhaken kann Finn Kisten herausziehen und danach verschieben.





In diversen Raumschiffpassagen fliegen wir TIE-Fighter, X-Wing und Co. frei im All herum.

Unterschied merkt man vor allem im Vergleich zu Vorgängern wie Lego Der Hobbit.

Wer also als Star-Wars-Fan die Stimmung des Films erwartet, kriegt in puncto Sound und Optik genau das. Aber auch Rhythmus, Leveldesign und Kampfgefühl schaffen es erstaunlich gut, das Actiongefühl von Star Wars 7 ähnlich flott umzusetzen. Das war gerade bei Lego Marvel's Avengers noch mit das größte Problem. Klar, auch Lego Star Wars 7 hat so einige »Filler«-Passagen. So müssen wir in der Intro-Dorf-Szene von Jakku erstmal Waffenvorräte zusammenkramen, bevor die eigentliche Story (das erste Gefecht mit der Ersten Ordnung) so richtig losgeht.

#### Die Filler-Frage

Allerdings stehen wir hier trotzdem von Anfang an unter Beschuss, müssen kämpfen und uns wehren. Es gibt andere Stellen, die spürbar langsamer ausfallen – mal muss man Wookiee-Cookies finden, Schiffsteile zu-

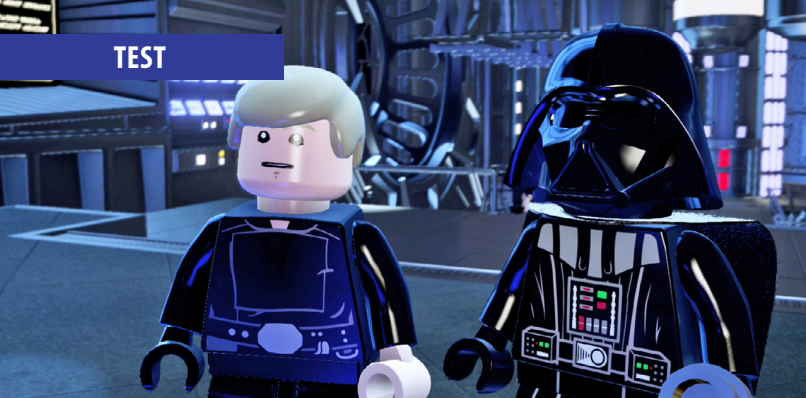
sammentragen oder storytechnisch belanglose Rätselketten durchexerzieren. Gäh. Allerdings: Lego Star Wars 7 nimmt immer rechtzeitig Fahrt auf, bevor das zu ermüdend wird. Die Entwickler haben sich Mühe gegeben, aus den Settings des Films spannende Levels zu machen. Und das gelingt.

Das Spiel steigt als Vorgeschichte mit der Schlacht von Endor aus Episode 6 ein – nach knapp 30 Minuten Intro-Mission haben wir im Dschungel gegen Sturmtruppen gekämpft, einen AT-ST zerlegt, die neue Shoot-Out-Mechanik ausprobiert, sind im Millennium Falcon geflogen, haben an der Seite von Darth Vader gegen den Imperator gekämpft und den Reaktor des Zweiten Todessterns in die Luft gejagt. Puh. Da kann man jetzt sagen: Ja, gab's schon in anderen Spielen. Das ändert aber nichts daran, dass Tempo und Dynamik der aktuellen Lego-Version wirklich

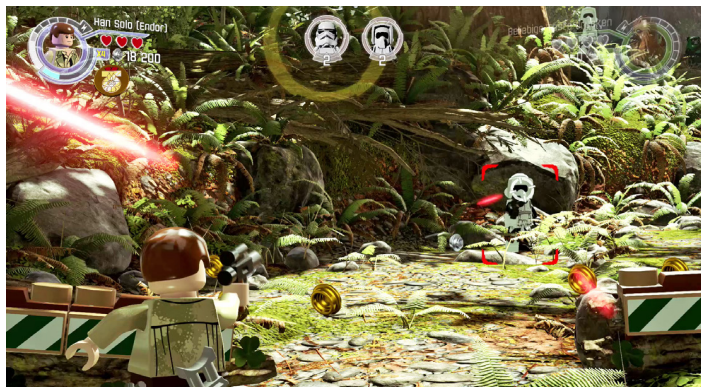


Die Multi-Sets sind neu. Den glühenden Legohaufen können wir auch woanders platzieren.





Nette Zeitreise: Zu Beginn spielen wir das Finale von Episode 6 nach.



Wer Headshots austeilt, ohne abgeschossen zu werden, erntet fette Boni.

einen guten Takt finden. Es macht Spaß, die neuen Charaktere auszuprobieren und ihre Spezialfähigkeiten kennenzulernen – BB-8 ist einfach drollig, auch in der Lego-Variante.

Hinzu kommt, dass die Nebenaufgaben in den sogenannten Hub-Welten Story-Inhalte freischalten und damit mehr motivieren als in früheren Spielen. Das macht Laune, aller-

dings hat Lego Marvel's Avengers unterm Strich mehr geboten. Echte spielerische Neuerungen sucht man ebenfalls mit der Lupe: Wenn wir in eine besonders dicke Ballerei geraten, wechselt das Spiel jetzt regelmäßig in einen Shoot-Out-Modus, in dem wir Deckung suchen und wie in einer Light-Variante von Gears of War Gegner abknallen. Wer das besonders gut macht, kriegt eine fette Legosteine-Belohnung.

#### Mehr Bauvielfalt, weniger Kontrolle

Ebenfalls neu sind Multi-Basteleien. Wenn wir serientypisch auf einen Legohaufen stoßen, können wir den zu einer Struktur (Treppe, Geschützturm, Basketballkorb) zusammensetzen – anders als früher haben wir jetzt häufig die Wahl, was genau wir bauen wollen. So entstehen Rätselketten, in denen wir beispielsweise mit demselben Legohaufen an drei verschiedenen Stationen einen Wasserkreislauf in Gang setzen müssen, indem wir drei verschiedene Konstruktionen errichten. Was genau wir bauen, gibt uns das Spiel allerdings immer noch vor – also eher ein Feature aus der Kategorie »Nette Neuerung«. Zumal die Steuerung des Bauvorgangs diesmal merkwürdig fummelig ist. Zwar müssen wir nach wie vor nur ein Knöpfchen drücken, allerdings erkennt das Spiel öfter mal den Input nicht.

Ist aber kein Weltuntergang – generell geht die Bedienung nämlich voll in Ordnung. Und das dürfte gar nicht so selbstverständlich sein, denn im permanenten Wechsel von Kampf-, Flug-, Bau- und Ballerpassagen müssen wir uns und die Steuerung fortwährend anpassen. Lego Star Wars 7 bemüht sich merklich, das recht knappe Vorlagenmaterial auf eine unterhaltsame Kampagne auszudehnen. Das klappt auch ziemlich gut, allerdings merkt man dem Setting einfach



Lego interpretiert Szenen spielerisch neu: Hier muss Rey Sandboard fahren, um BB-8 zu retten.



Die Shoot-Out-Passagen spielen sich wie Gears of War für Kinder. Hier ziehen wir an der Vorrichtung, während auf uns geschossen wird.

seine Grenzen an. Und ganz ohne Herz für die behäbigeren Sammel- und Knobel-Aspekte der Lego-Serie sollte man sowieso nicht an den Start gehen. ★

## LEGO STAR WARS DAS ERWACHEN DER MACHT

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core 2 Quad Q6600 / Phenom 9850 Quad  
Geforce GT 430 / Radeon HD 6850  
2 GB RAM, 14 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i5-750 / Phenom II X4 970  
Geforce GTX 480 / Radeon HD 5850  
4 GB RAM, 14 GB Festplatte

### PRÄSENTATION

- coole Explosions- und Lichteffekte
- knackige Texturen
- coole Synchronisation
- Soundtrack eher mau
- detaillierte Level

### SPIELDESIGN

- Action, Rätsel und Geschicklichkeit in gutem Wechsel
- flottes Spieltempo
- zige Charaktere mit eigenen Fähigkeiten
- neue Shoot-Out-Passagen
- einige Passagen langatmig

### BALANCE

- flott inszeniertes Endor-Tutorial
- ausgewogene Charaktere
- nette Geschicklichkeits-Minispiele
- unter dem Strich sehr leicht
- Kämpfe werden öfter mal unübersichtlich

### ATMOSPHÄRE / STORY

- alle wichtigen Szenen des Films umgesetzt
- aufwändig vertonte, atmosphärische Gespräche
- gewohnt lockerer Humor
- fängt die Atmosphäre des Films toll ein
- Füller-Passagen eher belanglos

### UMFANG

- große Level
- Unmengen freischaltbarer Goodies
- komplett im Koop spielbar
- Dutzende spielbare Figuren
- einige Passagen strecken die Spielzeit künstlich

### FAZIT

Eine tolle Umsetzung von Star Wars 7, die die Vorlage gut einfängt, aber an keiner Stelle mehr bietet, als man von den Lego-Spielen gewohnt ist.

80



Dimitry Halley  
@dimi\_halley

Ich hungere nach mehr Star Wars. So eine Spiele-Durststrecke wie gerade habe ich als eingeschworener Jedi-Fan gefühlt noch nie mitgemacht – Battlefront hin oder her. Deshalb kommt mir Lego Star Wars 7 wie gelegen: Es findet im spielerisch unverbrauchten Universum der neuen Filme statt, bringt mir die Charaktere aus Das Erwachen der Macht näher und lässt mich viele Schlüsselszenen zum ersten Mal nacherleben. Gut so, schließlich will ich ein Gefühl dafür kriegen, wie es ist, die neuen Sturmtruppen abzuschießen.

Und dieses Nacherleben klappt auch super, allerdings bremst sich Lego Star Wars 7 spürbar dadurch aus, dass es eben nur 2 1/2 Stunden Film als Vorlage hat. Besonders in den geruhsamen Passagen, die bestimmte Szenen strecken, dürfte ungeduldige Leute ein bisschen Puste kosten. Mich allerdings nicht. Als Lego- und Star-Wars-Fan kriege ich hier genau, was ich mich mir wünsche (und für solche Leute ist es auch in erster Linie gemacht) – zumal das Spiel ein viel besseres Tempo an den Tag legt als der Quasi-Vorgänger Lego Marvel's Avengers.



# CIVILIZATION

## DAS ULTIMATIVE KOMPENDIUM

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



**AUCH FÜR  
TABLET UND  
SMARTPHONE**

[www.gamestar.de/epaper](http://www.gamestar.de/epaper)



### EINSTEIGER- & PROFI-GUIDES

Ausführliche Guides für Sieg-strategien, 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 bestellen**

**1** Formular ausfüllen

**2** Foto machen

**3** Foto an [shop@gamestar.de](mailto:shop@gamestar.de)

**Ja, ich bestelle das GameStar-Sonderheft »Civilization« für nur 8,99€ zzgl. Versand\***

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

\*Versandkosten für Deutschland: 2,50 Euro / Außerhalb Deutschlands: 3,50 Euro, alle Preise inkl. Mehrwertsteuer

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



Eins der leichteren Rätsel vom Beginn des Spiels: Wir schubsen den Safe vom Brett, damit er ein Loch in den Boden schlägt.



Inside

# DYSTOPIE MIT FARBKLECKSEN

Genre: **Jump&Run** Publisher: **Playdead** Entwickler: **Playdead** Termin: **7.7.2016** Sprache: **Englisch**  
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **4 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

## Inside von Entwickler Playdead baut auf das Konzept seines Quasi-Vorgängers Limbo, fühlt sich im Test aber trotzdem anders an.

Von Tobias Veltin

Ein Junge, ein düsterer Wald und ganz viel Ungewissheit. So beginnt Playdeads zweites Spiel Inside und startet damit exakt so wie Limbo, das gefeierte Erstlingswerk des dänischen Studios aus dem Jahr 2010. Und wie Limbo hat uns der Sidescroller nach gerade mal zwei Minuten schon gepackt. Wir werden im Wald von Männern mit Masken gejagt, kläffende Hunde wetzen uns hinterher, und wir kommen nur knapp mit dem Leben davon. Was ist hier los?

Etwas später stolpern wir in eine Stadt und dort in einer Lagerhalle über Körper, leblos, aber aufrechtstehend wie Zombies. Je weiter wir kommen, desto mehr erhärtet sich der Verdacht, dass hier etwas ganz gewaltig schief läuft. Menschenversuche, Wachen, die keine Zeugen wollen, langhaarige Wesen unter Wasser – immer wieder neue verstörende Szenen kommen ans Licht.

### Die WTF-Spirale

Die Neugier treibt uns weiter, durch eine ganze Stadt voller Labore, Hallen und unterirdischer Einrichtungen. Immer mit der Frage im Kopf: Was wartet im nächsten Abschnitt, werden wir all das aufklären? Das spielerisch fast schon spektakuläre Finale des Spiels gibt schon nach etwa vier Stunden eine Antwort, lässt aber trotzdem genügend Raum für weitere Spekulationen.

Inside erzählt seine Geschichte komplett ohne Zwischensequenzen, ohne Intro, ohne Bombast – angenehm unaufgeregt, aber trotzdem mit Wucht und Atmosphäre. Die kommen allein schon durch die Bedrohlichkeit der Spielwelt, denn hinter jeder Ecke lauert der Tod. Maskenmänner schießen auf uns, Roboter suchen uns mit gewaltigen Lichtstrahlern, wir werden gehetzt und müssen in Deckung bleiben. Das in Zusammenhang mit der ständigen Ungewissheit (Was zum Teufel geht hier eigentlich ab?) sorgt für eine enorm dichte Atmosphäre.

### Plitsch-Platsch-Aha!

Spielerisch funktioniert Inside nach dem ähnlich simplen Sidescroller-Prinzip wie Playdeads Erstling. Wir laufen von links nach rechts durch ein zusammenhängen-

des, großes Gebiet, es gibt einen Knopf fürs Springen, einen fürs Interagieren – das war's. Was sich simpel anhört, entwickelt sich im Laufe des Spiels zu einer kniffligen Angelegenheit, denn Inside setzt uns allerlei (Physik-)Rätsel vor die Nase. Klassische Schalter, Falltüren und Kistenverschiebereien stehen ebenso auf dem Programm wie Lichtkegeln ausweichen oder Plattformen bewegen. Aber auch Unkonventionelles muss erledigt werden, um weiterzukommen: Mal sollen wir mysteriöse Würfel aktivieren, die uns Sekunden später in die Luft katapultieren, an anderer Stelle sogar per Gedankenkontrolle leblose Körper kontrollieren. Für Abwechslung sorgt das nasse Element: Der Junge kann schwimmen und tauchen und düst später sogar in einer kleinen Tauchkugel durch überflutete Lagerhallen.



Um nicht aufzufallen, muss sich unser Held hier wie einer der versklavten Menschen verhalten.





**Tobias Veltin**  
@FrischerVeltin



Inside ist Limbo mit ein bisschen mehr Farbe. Diesen Kritikpunkt habe ich vor dem Test mehrfach gelesen. Jetzt, nach zweimaligem Durchspielen, muss ich sagen: Ein Stück weit stimmt das auch. Im Kern ist Inside ein verfeinertes Limbo mit ähnlichen Mechaniken und einem ausgewogenen Geschicklichkeits- und Rätselmix. Trotzdem ist es mehr als eine lieblose Neuinterpretation, weil es eine ganz andere Atmosphäre erzeugt als Limbo. Ja, bedrohlich und düster sind beide, aber bei Inside wollte ich durchgehend wissen, was hinter all dem steckt, war neugierig, das große Ganze aufzudecken. Zudem wirkt der Schwierigkeitsgrad für mich ausgewogener, verzweifelt bin an keiner einzigen Stelle. Dazu kommt der tolle Grafikstil mit den enorm atmosphärischen Licht- und Schatteneffekten und dem befriedigenden Finale. Limbo hatte zwar den Vorteil des Neuartigen, für mich persönlich ist Inside aber trotzdem das insgesamt bessere Spiel, weil es sich trotz einiger nerviger Passagen und mancher sich wiederholender Rätsel runder anfühlt und mich bis zum Ende an den Bildschirm gefesselt hat. Der Wiederspielwert ist zwar minimal, aber für den einen packenden Durchlauf kann ich Inside trotzdem jedem empfehlen.

**Schade:** Einige Rätselarten wiederholen sich, der Schwierigkeitsgrad bewegt sich insgesamt auf machbarem Niveau, gefühlt aber etwas unter dem von Limbo.

#### Der Tod kommt krass

Zwischendurch streut Entwickler Playdead immer wieder Geschicklichkeitspassagen ein. Wir müssen an Seilen hochkraxeln, über Abgründe hüpfen oder uns rechtzeitig von einem Vorsprung ins Wasser stürzen. Wenn wir versagen, zeigt uns Inside die Konsequenzen ähnlich brutal und drastisch wie sein Vorgänger. Der Junge wird zerhackt,



Mit der gelben Kappe auf dem Kopf bringen wir die willenlosen Menschen dazu, uns zu folgen.

erschossen, erwürgt, ertränkt oder zerschmettert, von Stahlstangen durchbohrt oder von Hunden zerfleischt.

Und weil wir genau wissen, was uns blüht, fühlt sich Inside so intensiv an. Als wir uns beispielsweise durch eine Halle tasten, geht auf einmal quietschend eine riesige Ladetür auf und ein Gabelstapler rollt herein, gefolgt von einer Wache mit Taschenlampe. Ängstlich kauern wir hinter einer Kiste und hoffen, nicht entdeckt zu werden, keinen grausamen Tod zu sterben. Das ist natürlich alles bis ins kleinste Details geskriptet, aber dieses eine Mal funktioniert es eben. Und ja, es gibt nerviges »Trial and Error«, das hält sich aber durchgehend in frustfreien Grenzen, zumal die Checkpunkte im Spiel fair gesetzt sind und man sich sofort an einen Neversuch wagen kann.

#### Schön sterben

Außerdem gibt es viele tolle Details wie Luftblasen, die nach dem Eintauchen an die Wasseroberfläche steigen, oder Partikel, die im Scheinwerferlicht der Tauchkugel im Wasser tanzen. Auch die Physikengine ist klasse, Objekte wie Kisten verhalten sich nachvollziehbar, gerade gegen Ende entsteht dadurch noch einmal großer Spaß, warum genau würde an dieser Stelle zu viel verraten.

Nur so viel: Es geht ziemlich viel kaputt. Auf Musik verzichten die Entwickler größtenteils und setzen hauptsächlich auf Umgebungsgerausche wie das wütende Klaffen der Hunde. Das kommt der Atmosphäre zugute, auch wenn wir uns im Test manchmal etwas stimmungsvoll eingesetzte Musik gewünscht hätten.



Eine Lichtkegel-Passage, in der Entdeckung sofortige Gefangennahme und Spielende bedeutet.

#### Durchgespielt – und dann?

Wer sich auf Inside einlässt, bekommt etwa vier Stunden intensive Spielzeit ohne große Längen, jederzeit treibend, jederzeit motivierend. Man sollte sich aber bewusst sein, dass es mit dem Wiederspielwert thematisch bedingt nicht sehr weit her ist. Es gibt zwar einige versteckte Gegenstände, die vor allem für Achievement-Jäger interessant sind (fürs Durchspielen gibt es keine Gamerscore-Punkte), aber schon beim zweiten Durchlauf verliert das Abenteuer enorm an Reiz. Klar, schließlich kennt man das Geheimnis hinter der unheimlichen Stadt, die Lösung der Rätsel ist bekannt. Was aber auf jeden Fall bleibt, ist das Bewusstsein, ein tolles und ungewöhnliches Spiel beendet zu haben. Und der Wunsch, dass Playdead sich für ihren nächsten Streich nicht wieder sechs Jahre Zeit lassen. ★

## INSIDE

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core 2 Quad Q6600 / AMD FX 8120  
GeForce GT 630 / AMD HD6570  
4 GB RAM, 3 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Intel i7 920 / AMD Phenom II 945  
GeForce GTX 660 / Radeon R9-270  
8 GB RAM, 3 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



toller Grafikstil gute Licht- und Schatteneffekte atmosphärische Soundeffekte tolle Animationen nur sporadischer Musikeinsatz

### SPIELDESIGN



gelungener Mix aus Geschicklichkeit und Rätseln gute, abwechslungsreiche Aufgaben präzise Steuerung Abwechslung durch Wasser und Tauchkugel einige Rätsel wiederholen sich

### BALANCE



simple Steuerung garantiert leichten Einstieg gute Lernkurve mit Aha-Effekten bei Rätseln ausgewogener Schwierigkeitsgrad faire Checkpunkte »Trial and Error«-Passagen

### ATMOSPHÄRE / STORY



düster-bedrohliche Stimmung Spannung durch Überraschungen an jeder Ecke lauert der Tod Neugier treibt voran befriedigendes Ende

### UMFANG



vier Stunden Spielzeit ohne große Längen wenige Sammelobjekte kaum Wiederspielwert keine alternativen Lösungswege keine freischaltbaren Zusatzoptionen

### FAZIT

Enorm atmosphärischer Geschicklichkeits-Rätsel-Mix mit tollem Grafikstil, der bis zum Ende fesselt.



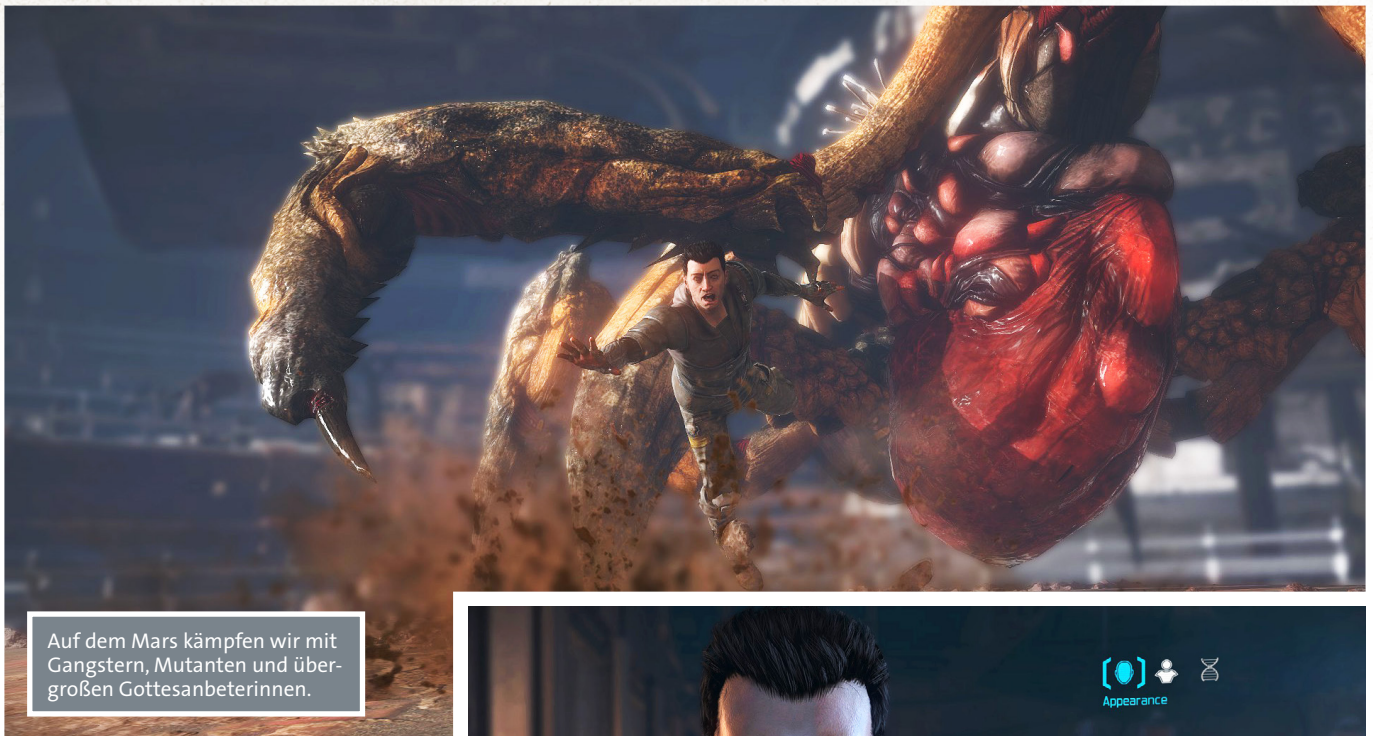


## The Technomancer

# EIN SPIEL WIE TIEFKÜHLPIZZA

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Focus** Entwickler: **Spiders** Termin: **28.6.2016** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**  
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **45 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video



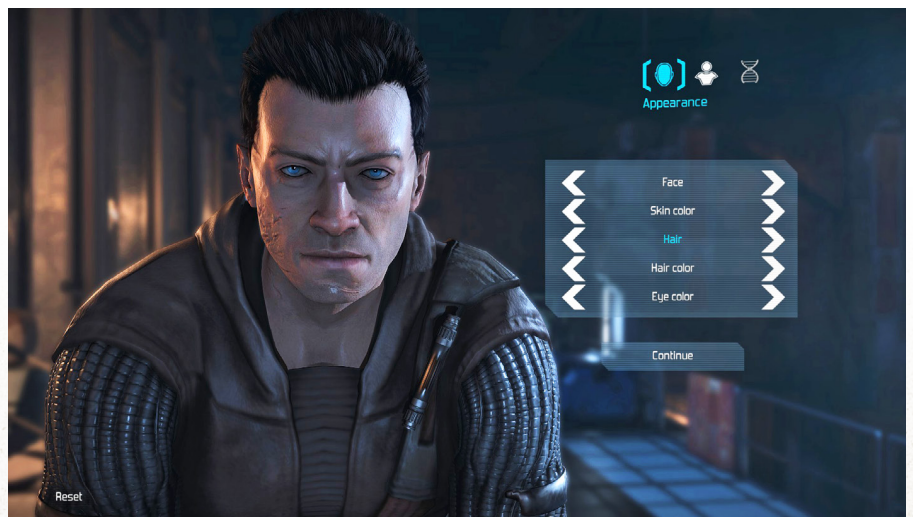
Auf dem Mars kämpfen wir mit Gangstern, Mutanten und über-großen Gottesanbeterinnen.

**Billig produziert und ohne frische Zutaten stillt das Action-Rollenspiel auf dem Mars den Spielehunger – wenn man nicht zu viel erwartet.** Von Sascha Penzhorn

»Schmeckt wie beim guten Italiener!« So heißt es in der Werbung für Tiefkühlpizza. Ist natürlich Quatsch, trotzdem haben wir manchmal Bock darauf. Mit The Technomancer ist es ähnlich: Der Trailer erinnert an Mad Max, und spielerisch wirkt das Werk wie das heimliche Kind von Fallout und Mass Effect. Wer jedoch seine Erwartungen entsprechend in die Höhe schraubt, hat schon verloren. Wenn man keinen AAA-Titel erwartet und mit einigen Ecken, Kanten und angestaubter Optik leben kann, macht das Ding aber durchaus Laune.

## Der Mars macht mobil

Auf dem Mars fliegen die Fetzen: Mächtige Konzerne führen Kriege um das knappe Wasser, während die Menschheit leidet. Wer nicht als Bettler oder Prostituierte enden will, hält sich als Händler oder Gangster über



Wir können das Aussehen von Hauptfigur Zachariah ein wenig anpassen.

Wasser. Am Ende der Nahrungskette verrichten Mutanten niedere Dienste und hausen in Käfigen wie Tiere. Wir schlüpfen in die Rolle von Technomancer Zachariah, der etwas Ordnung in dieses Chaos bringen will. Er hat nämlich Elektro-Superkräfte. Das Spiel bietet uns Freiraum: Machen wir eine der Leitfiguren der Rebellion einfach platt, verhaften wir sie oder lassen wir sie laufen? Unsere Handlungen bestimmen, welche Fraktionen und Gefährten wir uns zum Freund machen. Das ist aber in der Praxis etwas ungeschickt umgesetzt. So bestimmen wir bereits in den ersten Spielstunden über Leben und Tod

von Charakteren, über die wir so gut wie nichts wissen und zu denen wir noch keinerlei Beziehung aufgebaut haben. Das fühlt sich weniger nach Dilemma und mehr nach einem Schuss ins Blaue an.

## Viel zu tun, wenig Tiefgang

The Technomancer erschlägt uns geradezu mit Quests. Mal eskortieren wir wichtige Persönlichkeiten durch ein gefährliches Ghetto, dann verschrecken wir ein paar verkrüppelte Bettler im Auftrag der Händler, dann verhauen wir den Schurken, der die verkrüppelten Bettler überhaupt erst zu ebensolchen





Einige Charaktere sehen ungewollt unheimlich aus.



Hier müssen wir abhauen, bevor uns die Sonne verbrennt.

## Achtbeinige Action-Abenteuer

The Technomancer stammt vom französischen Entwickler Spiders, der auch Spiele wie Of Orcs and Men, Bound by Flame und Mars War Logs produziert hat. Tatsächlich nutzt The Technomancer dasselbe Setting wie Mars War Logs. Fans dieses Spiels dürften sich hier also gleich wie zu Hause fühlen. Spiders wurde von ehemaligen Entwicklern des Hack'n'Slay-Rollenspiels Silverfall gegründet.

gemacht hat. Wir prügeln uns kurz gesagt oft und viel. Erzählerisch reißt uns hier nichts mit; die Story nimmt erst Fahrt auf, als wir nach fünf Stunden Quests im »Startgebiet« endlich weitere Teile der Spielwelt erforschen dürfen. Doch auch dann geht es immer wieder zurück in die selben Gebiete, um noch mehr Bösewichte umzuhausen und Dienstbotengänge zu erledigen.

Abwechslung bieten gelegentliche Abstecher in Dungeons und Abenteuergebiete. Nehmen wir uns die Zeit, diese gründlich zu durchsuchen, gibt es jede Menge zusätzliche

Beute und Nebenmissionen. Zudem freunden wir uns auf unserem Abenteuer mit ein paar NPC-Gefährten an, von denen wir immer zwei mitnehmen dürfen. Mögen uns unsere Begleiter genug, gibt es persönliche Quests oder sogar die Möglichkeit zu einer Liebesbeziehung – Bioware lässt grüßen. Wirklich liebenswerte, fantastisch geschriebene Charaktere wie in Mass Effect sollte man allerdings nicht erwarten.

### Kloppen, Knacken, Quatschen

Je nachdem, wie wir Zachariah aufleveln und entwickeln, stehen uns mehrere Lösungswege für Quests zur Verfügung. Mit ausreichend Charisma kann der Technomancer oft Situationen entschärfen sowie Kämpfe vermeiden und gelangt an wichtige Informationen. Schulen wir unseren Helden in Diebeskunst, knacken wir Schlösser, belkauen NPCs und stellen Fallen. Natürlich dürfen wir unsere Widersacher auch einfach aus den Socken heben, beispielsweise durch unsere Technomancer-Blitzkräfte. Alternativ gibt's Haue mit dem schweren Kampfstab, mit Streitkolben und Schild oder mit Dolch und Pistole. Mehr Waffenkategorien stehen Zachariah nicht zur Auswahl. Unsere Waffenkombo und damit den Kampfstil wechseln wir jederzeit auf Knopfdruck. Kämpfe laufen in Echtzeit ab und haben es auf dem normalen und den beiden höheren Schwierigkeitsgraden echt in sich. Wir bekommen es immer wieder mit einer Übermacht von Gegnern zu tun, während unsere KI-Begleiter so dumm sind wie drei Meter Feldweg. Beispielsweise rennt unser Heiler-Gefährte für sein Leben gern mit gezogener Pistole in die Gegnerrmassen, geht auf Tuchfühlung und kurze Zeit später zu Boden. Immerhin stehen die Kameraden nach gewonnenen Kämpfen automatisch wieder auf. Theoretisch können wir das Geschehen auch pausieren und versuchen, den Kollegen Befehle zu erteilen, doch das ist kaum die Mühe wert und bringt selten den erhofften Effekt. Etwas leichter haben wir es in Auseinandersetzungen, wenn wir unsere Waffen und Rüstungen an einer Werkbank ein wenig aufmotzen. Dazu verwenden wir in Kisten und Mülltonnen herumliegenden Schrott, um beispielsweise die Widerstände einer Rüstung oder die kritische Trefferwertung einer Pistole zu steigern.

### Low Budget zum Premium-Preis

The Technomancer hat seine Macken. Von der angestaubten Grafik über einige arge Streckungen bis zur Story und den Charakteren, die nicht schlecht, aber auch nicht großartig sind. Die Kämpfe laufen nicht immer ganz rund und werden zu oft durch Bullet-Time-Effekte unterbrochen, unsere KI-Gefährten stellen sich im Kampf doof an, und keine der Figuren wächst uns ans Herz. Wer einfach nur ein unterhaltendes Action-Rollenspiel und keinen Blockbuster erwartet, kann allerdings durchaus einen Blick riskieren – zumindest dann, wenn man sich nicht am recht stolzen Preis von 45 Euro stört. Der ist fast unverschämt, denn Tiefkühlpizza kostet auch nicht so viel wie ein Steak! ★

## THE TECHNOMANCER

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i5-2500 / Phenom 2 X6 1090T  
Geforce GTX 560 / Radeon HD 6950  
4 GB RAM, 11 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i7-2600 / FX-8350  
Geforce GTX 950 / Radeon HD 7870 XT  
8 GB RAM, 11 GB Festplatte

### PRÄSENTATION

- coole Cyberpunk-Outfits
- gute englische Sprachausgabe
- schwache deutsche Texte
- altbackene Grafik
- schwache Animationen

### SPIELDESIGN

- mehrere Herangehensweisen für Quests
- 3 unterschiedliche Kampfstile
- simples, aber nützliches Crafting-System
- extrem viel Backtracking
- doofe KI-Gefährten

### BALANCE

- Schwierigkeitsgrad jederzeit änderbar
- alle Fähigkeiten sind sinnvoll
- Gefährten kann man selbst ausrüsten
- kein Einfluss auf Begleiter-Fähigkeiten
- ein paar frustrierende Bosskämpfe

### ATMOSPHÄRE/STORY

- interessantes Setting
- Überraschungen und Wendungen
- Story kommt nur langsam in Fahrt
- Charaktere und Fraktionen ohne Tiefe
- Potenzial der Spielwelt wird nicht ausgeschöpft

### UMFANG

- haufenweise Quests
- verzweigte Dungeons mit versteckter Beute
- gute und böse Spielweisen
- viele Aufträge und Nebenquests
- sehr wenige Waffengattungen für die Hauptfigur

### FAZIT

Low-Budget Action-Rollenspiel im Mars-Setting mit vielen guten Ansätzen, aber auch einigen Macken und Problemen.



Sascha Penzhorn  
@GameStar\_de

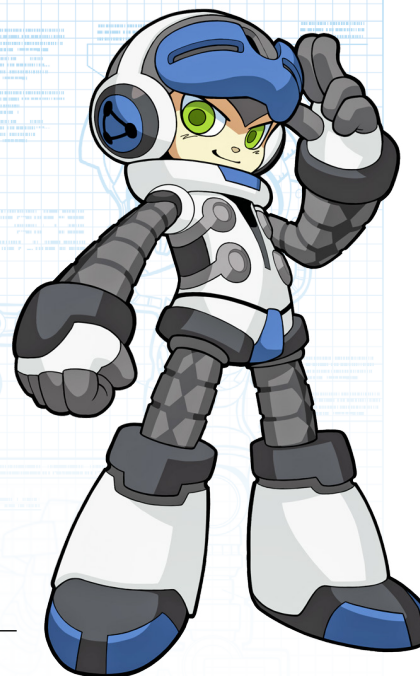
Mein größtes Problem mit The Technomancer ist, dass mich die Spielwelt keinen rechten Draht zu ihr aufbauen lässt. Als ich mich im Spiel von meinem Freund und Mentor verabschiede, lässt mich das ebenso kalt wie die Widerstandskämpferin, die um ihr Leben bittet. »Du hast ja gar keine Ahnung«, erzählt sie mir. Dann wäre das doch eine super Gelegenheit, mich über den Widerstand aufzuklären, damit ich sie nicht wegpuste. Macht sie aber nicht. Das stört mich weit mehr als altbackene Grafik oder hüftsteife Animationen.

Für den Rollenspielhunger zwischendrin taugt The Technomancer aber allemal. Dafür sorgen haufenweise Quests mit unterschiedlichen Lösungswegen, die abwechslungsreichen Kampfstile und eine passable, wenn auch etwas lahme Story.



# MEGA MAN IST ZURÜCK – IRGENDWIE

Genre: **Jump&Run** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Comcept** Termin: **24.6.2016** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel**  
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **8 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**



## Ein Kickstarter-Millionenerfolg ist endlich fertig. Mighty No. 9 soll das Flair der alten Mega-Man-Spiele zurückbringen. Gelingt das?

Von Dimitry Halley

Mighty No. 9 ist eines dieser Spiele, bei denen ich als Tester direkt zu Beginn des Review-Artikels einen wichtigen Disclaimer vorwegschicken muss, um dem geneigten Leser klarzumachen, woran er ist: Ich. Liebe. Mega Man! Und ich verwende das Wort »lieben« weniger inflationär als viele amerikanische Branchenkollegen, die quasi alles mit einem obligatorischen »Oh my god, I totally love it!« quittieren. Mega Man hat die-

sen ganz speziellen Platz in meinem Fan-Herzen, das nur Spiele kriegen können, mit denen man von klein auf groß geworden ist.

Mighty No. 9 ist als geistiger Nachfolger also wie für mich gemacht. Fans wie ich warten seit Jahren auf einen würdigen Erben von Mega Man, wir haben die Nase voll von aufgewärmten Anthologien alter Teile. Beim Testen merke ich, dass Mighty No. 9 sich tatsächlich wie eine Wiedergeburt des 80er-Klassikers anfühlt. Und das ist das größte Problem des Spiels.

### Was muss ein Mega-Man-Erbe leisten?

Halten wir fest, was ein gutes Mega-Man-Spiel ausmacht. Fans erwarten ein schnelles Jump&Run, bei dem das geschickte Überwinden von Abgründen, Fallen und Hinder-

nissen genauso wichtig ist wie das Abknallen von Robo-Gegnern. Das »Platforming« der Mega-Man-Serie konnte stets mit enormer Präzision trumpfen – auch wenn die Ableger in der Regel extrem schwierig zu meistern sind, liegt das selten an der Steuerung, sondern am eigenen Versagen.

Ebenfalls wichtig: Am Ende der kniffligen Stages muss ein Bossgegner warten, der mir alles abverlangt. Nach dem Sieg kriege ich dessen Spezialfähigkeit, die ich fortan nach Belieben einsetzen kann. Und nicht zu vergessen: Diese Spielmechanik sollte in ein liebevolles, charmantes Artdesign eingebettet sein, das mit ebenso stimmigen wie innovativen Figurendesigns begeistert. Vergleicht man diese Anforderungen mit Mighty No. 9, dann kann man einen Haufen



Die Bosse sind spielerisch und optisch die Highlights von Mighty No. 9 und erinnern an den Vorgänger im Geiste.





Wir haben relativ wenig Freiheit in der Missionswahl. Schade, das gehörte immer zu Mega Man.

Häkchen auf der Checkliste setzen. Im Spiel schlüpfte ich in die Rolle des kleinen Roboters Beck, der das neunte Modell einer Kollektion hochentwickelter Androiden ist, die der geniale Erfinder Dr. White entworfen hat. In der nahen Zukunft drehen diese Maschinen aber plötzlich durch und richten Chaos in meiner Stadt an. Beck bleibt als einziger Super-Robo verschont und macht sich auf, seine Brüder und Schwestern aufzuhalten.

#### Wo steckt Dr. Wily?

Mighty No. 9 hat mehr Zwischensequenzen, als dem Spiel guttun. Die Story entspricht eins zu eins der Manga-Vorlage des ursprünglichen Mega Man, wirkt deshalb in vielerlei Hinsicht wie eine mehr oder weniger plumpe Kopie und erzeugt an keiner Stelle Spannung. Die Charaktere bleiben blasser Abziehbilder ihrer Vorbilder und der Humor zündet an keiner Stelle. Klar, man sollte ein Jump&Run natürlich nicht an der Story aufhängen, aber Mighty No. 9 schneidet bei dem Aspekt eher unterdurchschnittlich ab.

Mighty No. 9 schafft es in seiner Aufmachung nicht, eine wirklich eigene Identität zu entwickeln. Im Spiel muss ich acht Stages



**Dmitry Halley**  
@dimi\_halley

Zum ersten Mal habe ich Mighty No. 9 auf der E3 2015 gespielt und war dort schon merkwürdig unbeeindruckt von Inafunes Kickstarter-Großprojekt. So bitter das klingt: Die Mega-Man-Lizenz ist mit ihren typischen Figuren bei mir ein essenzieller Bestandteil der Spielerfahrung – ohne das muss der Quasi-Nachfolger mir ordentlich was bieten, um mit dem Klassiker mithalten zu können. Und daran scheitert Mighty No. 9. Es ist im Schnitt ein halbwegs solider Mega-Man-Klon.

Wenn ich nach Feierabend Bock auf Mega Man habe, gibt es eigentlich nur einen einzigen Grund, Mighty No. 9 den Klassikern vorzuziehen: Ich kenne die Stages noch nicht auswendig. Und das ist ein Vorteil, der ziemlich schnell verschwinden wird.

bewältigen, über Abgründe hüpfen, Gegner abballern, Fähigkeiten von Boss-Gegnern klauen und – ganz wichtig – ihnen die Zündkerzen ausblasen. In der Summe spielt sich das alles wie ein klassisches Mega Man, mit Ausnahme der Dashes und Kombos. Und mit Ausnahme des klassischen Bösewichts Dr. Wily, den ich hier schmerzlich vermisste.

#### Wieviele X steckt in 9?

Fans kennen die Dashes bereits aus Mega Man X. Auf Knopfdruck sprintet Beck nach Bedarf beliebig oft, sodass man extrem schnell weite Strecken zurücklegen kann – in einigen Stages gerät man deshalb in einen tollen Flow. Das wird durch die Kombos noch getoppt: Wer Gegner schwächt, kann mit einem Dash durch sie hindurch brettern, ihre Energie absorbieren und dabei einen Zähler nach oben treiben. Das erhöht nicht nur den Score, sondern stärkt praktischerweise auch die eigene Waffe.

Die Stages liefern ebenfalls das, was man von Mega-Man-Arealen erwartet: schwebende Plattformen, Unterwasserpassagen, Elektrofallen. Ich klettere an einer Leiter hinauf, während von links und rechts auf mich geschossen wird, springe im richtigen Moment, um einen Gegner mit Schild ohne Deckung zu erwischen. Allerdings fallen die Hintergründe der Stages hinter denen der alten X-Serie zurück: Die meisten Level sind Straßenzüge oder Fabrikareale, denen es an Detail und Charakter fehlt.

#### Wie hältst du's mit den Bossen?

Die Bossgegner entsprechen den knallharten Erwartungen eines jeden Mega-Man-Fans. Der eine schleudert Feuer, der andere Eis und so weiter. Sobald man anfängt, den Bossen ihre Waffen zu stehlen und gegen andere einzusetzen, wird der Schwierigkeitsgrad leichter. Die Stages selbst sind eigentlich selten wirklich knifflig. Wer mehr Herausforderung sucht, kann im VR-Trainingsraum Challenges freischalten. Weil die teils clevere Geschicklichkeitspuzzles an den Start bringen, hatte ich damit oft mehr Spaß als mit einigen großen Stages.

Allerdings muss man sich dort mit einer groben Gitternetz-Optik zufriedengeben. Mighty No. 9 sieht im Schnitt solide aus, die bunten Effekte sind mit das optische High-



light des Spiels, allerdings haben wir in einigen Abschnitten Einbrüche der Framerate festgestellt – das fällt aber nur selten ins Gewicht und soll gepatcht werden.

Generell merkt man, dass Entwickler Comcept im Endspurt mit dem Polishing nicht ganz fertig wurde. Die Menüs wirken merkwürdig grob aufgelöst, es fehlt dem Spiel die gestalterische Finesse. Klar, man findet eigentlich keine großen Baustellen, aber Mighty No. 9 wirkt an vielen Stellen auch generisch, wie ein Klon eben ohne besonders starke Akzente. Nach den ersten beiden Stages weiß man ziemlich genau, wie der Rest des Spiels aussieht – und das motiviert nicht unbedingt. ★

## MIGHTY NO. 9

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i2 Quad Q950S / Phenom II X4 920  
Geforce GTX 550 Ti / Radeon HD 7770  
4 GB RAM, 2 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i5-2500 / Phenom II X6 1100T  
Geforce GTX 660 Ti / Radeon HD 7950  
8 GB RAM, 2 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- coole Explosions- und Lichteffekte
- detailliertes Level
- grobe Menüpräsentation
- viele »Klon«-Designs aus Mega Man

### SPIELEDISIGN



- flotte, auf Speedruns optimierte Bedienung
- stimmiger Mix aus Plattforming und Ballerei
- cooles Combo-System
- keine Komplexität im Fähigkeitsausbau
- wenig Abwechslung

### BALANCE



- gutes Tutorial-Level
- jeder Feind hat Stärken und Schwächen
- ausgewogene Challenges
- sehr gleichförmiger Spielverlauf
- Bosse oft deutlich schwieriger als die Stage selbst

### ATMOSPHÄRE / STORY



- Beck ist ganz cool
- belanglose, viel zu langatmige Story
- uncharismatische Stages
- »Robot Master« eher Standard

### UMFANG



- acht verschiedene Stages
- Challenge Modus
- kaum Wiederspielwert
- fast keine Extras

### FAZIT

Es sollte ein würdiger Erbe von Mega Man werden, stattdessen ist Mighty No. 9 »nur« ein solider Klon ohne eigene Highlights.

69



## Depressionen und Spiele, Teil 1

# DAS SPIEL MIT DER MELANCHOLIE

**Moderne Videospiele sind ein Wunderwerk. Sie erlauben es uns, besser als jede andere derzeit erhältliche Form der Fiktion, in fremde Rollen zu schlüpfen und uns mit den Protagonisten zu identifizieren. Depressionen wiederum sind eine Plage, und ein tatsächliches Verständnis dafür zu schaffen, ist sowohl für Betroffene als auch Außenstehende schwer. Das klingt ja nach einer perfekten Mischung.** Von Thomas Ortsik

Es ist irgendwann zwischen 10 und 12 Uhr, gefühlt eher 4 Uhr früh, und die Sonne lacht penetrant durchs Fenster, als würde sie zu mir sagen: »Aufstehen, Faulpelz!« »Schnauze!«, maule ich zurück und drehe mich wieder zur Seite, in der Hoffnung doch einfach diesen Tag, besser noch, das Jahr zu verschlafen. Aber es hilft nichts. Der Tag ruft, beziehungsweise der Chefredakteur, denn der Abgabetermin für meinen Artikel über Depressionen und Spiele rückt gefährlich nahe. Also rolle ich mich langsam aus dem Bett, ziehe meine Jogginghose an, dazu noch ein T-Shirt, das gerade herumliegt, und bewege mich im Zombieschritt Richtung Kaffeemaschine, vorbei an Bergen von Müll und Klamotten. Ausgerüstet mit dem vermeintlichen Energiespender geht es zum PC. E-Mails beantworten? Später. Nachrichten lesen? Kein Bock. Aschenbecher ausleeren? Eine geht noch rein. Vielleicht doch Socken anziehen? Nein, noch frieren meine Zehen nicht ab. Anfangen zu schreiben? Erst mal in Ruhe den Kaffee trinken. Repeat.

Nach dem dritten Kaffee steht fest: Das mit dem Schreiben ... das wird heute nichts. »Micha, bekomme ich noch 'ne Woche Zeit?«, würde ich gerne sagen. »Geht in Ordnung«, würde ich vermutlich hören, doch die Scham über mein Versagen lässt mich schweigen. Schlimmer noch, sie behält mich den restlichen Tag im Griff und nistet sich wie ein selbstreplizierender Virus in jedem folgenden Gedanken ein. Da hilft nur noch das Hirn ausschalten, Ablenkung, den Tag akzeptieren für das, was er ist, entspannen und morgen mit vollen Batterien durchstarten, in Kurzform: zocken. Ich starte also Civilization, drehe neben einer Zigarette etwas Musik auf und mache den ersten Zug, gefolgt von Zug zwei, gefolgt von Zug drei, gefolgt von dem finalen Zug zurück ins Bett.

Mein Name ist Thomas, ich bin 27 und leide an Depressionen. Also nicht immer, nur es kommt halt vor. Manchmal geht's mir auch richtig super, dann starte ich mal eben ein Blog im Versuch, nächsten Monat davon zu leben, bewerbe mich, trotz eines primär aus Lücken bestehenden Lebenslaufs, für Jobs jenseits meiner Qualifikationen, ja ziehe mir sogar Socken an. Umgangssprachlich bezeichnet man das entweder als blöd, naiv, oder – ein Quäntchen Reflexion vorausgesetzt – als manisch-depressiv. Im Fachjargon heißt es zum Beispiel Bipolare Störung Typ 1 oder, bei abgeschwächter Manie, der sogenannten Hypomanie, Bipolare Störung Typ 2. Ich habe zum Glück Letzteres. Etwas verrückt, aber frei von psychotischen Symptomen. Inspirative Leistungs-Dichotomie. Crazy Chic, sozusagen. Jedenfalls bin ich etwas therapieresistent, weil eigentlich rede ich meistens nicht so gerne darüber und wenn ich dann doch dazu bereit bin, also während einer hypomanen Phase, dann sehe ich kein Problem mit meiner Situation. »Olles leiwand«, wie der Wiener zu sagen pflegt.



Michael aus GTA 5 wäre ein gutes Beispiel für einen depressiven Charakter, würde nur sein Verhalten zum Krankheitsbild passen.

## Mitleid für die Porzellanpuppe

Im Laufe der Jahre erfährt man die unterschiedlichsten Reaktionen auf diese Krankheit, aber ein paar bleiben hängen: »Ach, das geht schon wieder vorbei«, ist so ein Klassiker. »Ich hab auch meine schlechten Tage!«, mehrfach gehört von meiner Mutter. »Du hast ja gar keinen Grund depressiv zu sein.« Danke, das hab ich voll vergessen in all den Sorgen. Für mich persönlich sind diese Kommentare aber nicht das größte Übel. Es heißt, als Mensch mit Depressionen müsse man keine ungewollte soziale Ausgrenzung mehr fürchten. Es heißt, die gesellschaftliche Akzeptanz für Depressionen steige. Ja, die Angebote an Beratung,





Kane (vorne) aus Kane & Lynch ist eindeutig psychisch krank, beim Koop-Bankraub nimmt er unschuldige Geiseln als Polizisten wahr.



Therapie und sonstigen Hilfeleistungen sind so zahlreich und qualitativ gut wie noch nie zuvor, doch gesellschaftliche Akzeptanz? Verwende ich in Gesprächen einmal das D-Wort im medizinischen Sinn und in Bezug auf meine Stimmungslage, entlädt sich mir gegenüber des Öfteren ein Gewitter aus Mitleid, Sorge und Hilfszwang bei gleichzeitiger Ratlosigkeit.

Vielleicht kommt es mir aber auch nur so vor? Eine Überreaktion auf unerwünschte Aufmerksamkeit? Trotzdem schürt meine Wahrnehmung dieser Situation Ängste in mir und lässt mich erneut verstummen. Wenn mein Gegenüber mich als emotionale Porzellanpuppe betrachtet, bekomme ich dann den Job, oder hilft alle Sympathie und Qualifikation nichts? Ist positive Kritik ehrlich, oder hat man nur Angst davor, mich unnötig zu verletzen? Findet mich mein Date tatsächlich interessant oder ... Ganz zu schweigen von Pandoras Depressions-Sex-Box. Schon Aristoteles schrieb »Nicht nach Lust, sondern nach Schmerzlosigkeit strebt der Kluge«, kein Wunder also, dass viele den Weg der Stille beschreiten. Bloß kein Kontakt, kein Risiko, lieber unsichtbar bleiben. Dabei wäre ein offener und reflektierter Umgang mit der Krankheit unglaublich wichtig. Nicht zuletzt für die eigene Akzeptanz ihrer Existenz, die ein wichtiger Schritt auf dem Weg zur Besserung ist, und mit der auch ich öfters kämpfe. Können Spiele dabei helfen?

#### Auf der Suche nach Akzeptanz

Das »Looking Glass Self«-Konzept des US-amerikanischen Soziologen Charles Cooley besagt, dass wir unsere Identität durch soziale Interaktionen bilden. Speziell durch die eigene Vorstellung, was unser Gegenüber von uns denkt. Akzeptiere ich nun meine Depression nicht als das, was sie ist, sondern betrachte die Symptome als unbegründete Charakterschwäche meinerseits, interpretiere ich in mein Gegenüber hinein, dass es mir insgeheim sämtliche Verfehlungen vorwerfe, die ich mir selbst sowohl bewusst als auch unbewusst vorwerfe. Dadurch bilde ich meine Identität auf Basis von Unzulänglichkeit, mein Selbstwertgefühl leidet, ich isoliere mich zusätzlich und die Abwärts-spirale, naja, die spiralt abwärts.

Doch funktioniert dieser identitätsbildende Mechanismus der Spiegelung auch, wenn ich in die Rolle eines Videospielcharakters schlüpfe? Aus dem Bauch heraus würde ich behaupten, die psychologische Distanz zwischen Real-Ego und Videospiel-Ego ist zu groß, als dass sie einander maßgeblich beeinflussen, aber was sagt die Wissenschaft dazu? So richtig fündig werde ich nicht, doch in der Fachzeitschrift »Psychology of Popular Media Culture« entdecke ich eine Studie mit dem klingenden Namen »From the Couch to the Sports Field: The Longitudinal Associations Between Sports Video Game Play, Self-Esteem, and Involvement in Sports«. Eines gleich vorweg: Wie üblich für Studien dieser Art findet man auch hier keine ultimativen Antworten. Jedoch wird auf Zusammenhänge zwischen dem Spielen von Sportspielen, dem daraus resultierenden gesteigerten Sport-Selbstvertrauen und einem darauf folgenden Ausüben des Sports abseits des Bildschirms hingewiesen. Frei umformuliert: Wer in jungen Jahren FIFA spielt, der ist vertrauter mit dem Fußball, fühlt sich darin sicherer und ist somit eher geneigt, auch in der Realität zu kicken.

Gut, ist jetzt keine weltbewegende Erkenntnis, jedoch könnten hier durchaus einige Mechanismen des »Looking Glass Self«-Konzepts am Werke sein, was mich wiederum auf eine Idee bringt. Wenn Sportspiele mein Sportler-Selbstvertrauen steigern, können Spiele mit depressiven Protagonisten mir mit dem Umgang und der Akzeptanz meiner eigenen Depressionen helfen? Um diese Frage zu beantworten, muss ich jedoch erst einmal einen depressiven Protagonisten finden. Leichter gesagt als getan. Aus mir absolut unerklärlichen Gründen scheinen unter Antriebsschwäche leidende Charaktere Mangelware im virtuellen Heldengeschäft zu sein.

#### Alles Psychopathen

Im Rahmen meiner Recherche stoße ich auf einen Forumsbeitrag, der nach Spielcharakteren mit psychischen Erkrankungen fragt. Am häufigsten genannt wird dabei eindeutig Lynch aus Kane & Lynch. Zugegeben, der würde auch mir sofort einfallen, immerhin begrenzt sich seine Charakterisierung im Spiel auf die Tatsache, dass er entweder Psychopharmaka schluckt oder alternativ alles im Umkreis von zwei Kilometern in Schweizer Käse verwandelt. Die Entwickler gaben sich bei der Visualisierung seines Geisteszustandes sogar richtig Mühe: Wer den ersten Teil im Koop als Lynch spielt, bekommt anfangs überhaupt nicht mit, dass er plötzlich auf unschuldige Zivilisten feuert, denn für Lynch erscheinen sie als Polizisten. Erst wenn diese plötzlich ihre Polizeikappen gegen Schweineköpfe austauschen, wird uns langsam bewusst, dass hier irgendetwas nicht stimmt. Eine herausragende Szene, aber definitiv kein Pionier für die Akzeptanz psychischer Erkrankungen.

Ist Gordon Freeman psychisch krank, weil er schweigt? Eher nicht.





Der Großteil der restlichen Erwähnungen ist kaum besser: Twisted Metal, die Bewohner von Bioshocks Rapture, F.E.A.R.s Bösewicht Paxton Fettel, Hitman ... Ein paar werden dann doch in einem positiven oder zumindest neutralen Kontext interessant, etwa Link und Gordon Freeman. Beide, weil sie nicht sprechen, was in Form des Mutismus ein mögliches Symptom von Depressionen wäre. Einziges Problem: Das Schweigegelübde basiert nicht auf einer dem Spieler bewussten Charaktertiefe, sondern dem absoluten Gegenteil. Und die Unterstellung, dass Gordon Freeman unter einer bipolaren Störung leidet, weil er »ein Wissenschaftler ist, der ohne zurückzuschrecken alles, was sich bewegt, mit einer Brechstange umbringt«, mag zwar nur ein Scherz sein, aber schon das Vorhandensein eines solchen Gedankengangs zeigt, dass hier eine problematische Wahrnehmung herrscht.

### Fear and Loathing in Los Santos

Und dann ist da noch GTA. Hier seien alle Charaktere psychisch krank, meint der Verfasser und hat damit wohl nicht gänzlich unrecht. GTA 5 ist gewissermaßen der Versuch einer Art fraktalen Karikatur\*. Grand Theft Mandelbrot. Egal wie tief wir ins Detail gehen, es formt sich ein, mit Variationen, wiederholendes Bild von Gewalt, Drogen, Sex, Materialismus, Idealismus, Moralismus und Amoralismus, stets ausgezeichnet durch alles umschließenden, absoluten Exzess. Ja, wir könnten unsere Zeit in Los Santos auch mit Tennis, Golf oder der zehnten Wiederholung von Republican Space Rangers verbringen, doch den Transfer unseres Bewusstseins in die Welt von GTA macht unser Über-Ich, Sigmund Freuds Version des Gewissens, nicht mit. Eine mental gesunde Existenz in dieser Welt scheint nicht nur für seine Einwohner unmöglich zu sein, sondern auch für uns.

Die fraktale Natur erschließt sich dabei wohl am besten aus Trevor. Trevor ist an sich ein Teil des Gesamtkunstwerks GTA 5, jedoch eigenständig betrachtet sowohl eine Anspielung auf den modernen Antihelden à la Breaking Bad oder Sons of Anarchy



Dr. Friedlander aus GTA 5 ist kein guter Psychiater. Aber eine gute Karikatur auf den amerikanischen Traum.

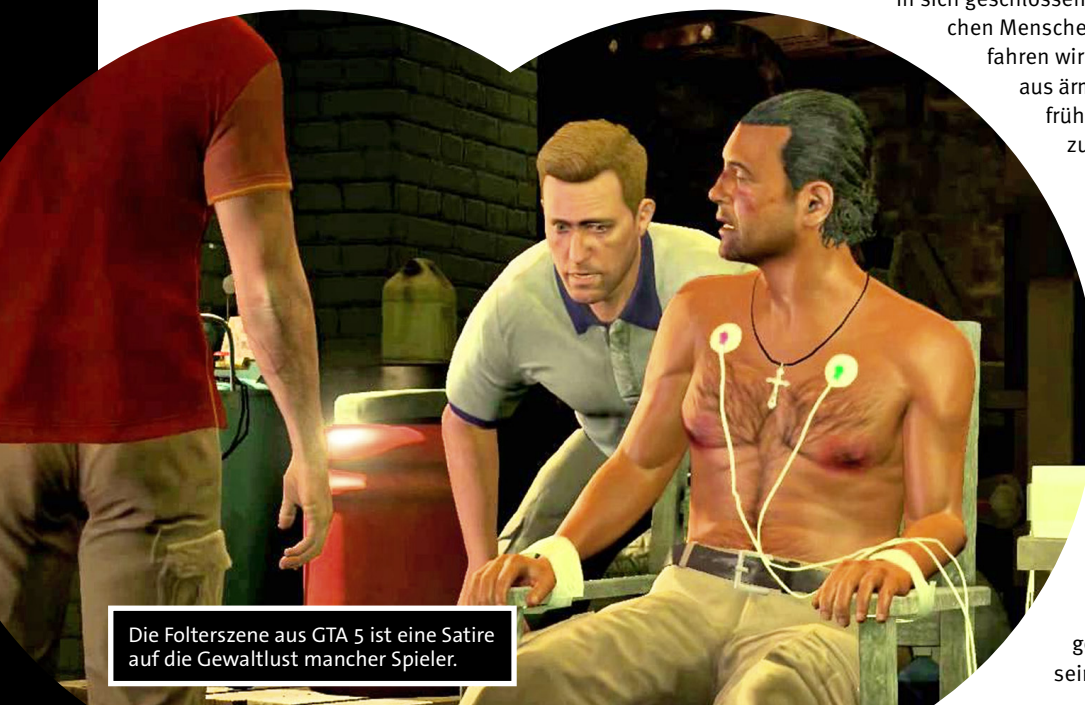
als auch Meta-Karikatur des Spielers innerhalb der Welt von GTA und GTA-ähnlichen Titeln. Ein massenmordender Psychopath ohne moralische Kontrollinstanz, der Freude aus dem Leid anderer gewinnt. Durch Trevors extreme Gewalteskapaden wird sogar der von (Videospiel-)Gewalt desensibilisierte Spieler schockiert. Wenn wir das erste Mal die Kontrolle über Trevor erhalten, haben wir bereits Dutzende, wenn nicht Hunderte Menschen ermordet, ohne uns darüber näher Gedanken zu machen, und trotzdem verstört der Spiegel, den er uns vorhält. Nirgends wird dies klarer als in der berühmten Folterszene. Sie bildet gleichzeitig eine weitere Tiefe des Fraktals. Eine Satire des Einsatzes von Folter im Kampf gegen Terror. Darauf folgt eine Fahrt, in der uns Trevor erklärt, dass die eben stattgefundenen Handlungen einzig zum Zwecke der Befriedigung von Gewaltfantasien des Folterers dienen, oberflächlich betrachtet im Kontext des Kampfes gegen Terror. Doch in Anbetracht der zuvor genannten Rolle Trevors als Karikatur des Spielers und besonders mit ihm/uns als Ausführer der Folter ist sein Monolog auch als Satire der Heldenfantasie in gewaltzentrischen Actionspielen zu verstehen.

### Michaels goldener Käfig

Diese satirische Natur von GTA greift aber auch unsere zerbrechliche Psyche auf. Sei's ein Nebencharakter wie Bruce Kibbutz aus GTA 4, der seinen Mangel an Selbstvertrauen durch den exzessiven Einsatz von Steroiden und der aufdringlichen Präsentation seines Wohlstands zu verschleiern versucht, einer der unzähligen »Fremden und Freaks« aus GTA 5. Oder sei's gar ein Hauptcharakter wie Michael De Santa. Zugegeben, Michaels Kurzbiographie schaut auf den ersten Blick nach einer typischen Midlife Crisis aus. Ein depressiver Zyniker, der eigentlich alles besitzt, was man sich wünschen kann, und trotzdem kein Glück in seinem Leben findet. Doch die Autoren von Rockstar zauberten daraus eine zwar weiterhin klischeehafte, aber in sich geschlossene Charakterstudie eines nicht alltäglichen Menschen, der unter Depressionen leidet. So erfahren wir im Laufe der Handlung, dass Michael aus ärmlichen Verhältnissen kommt und schon früh durch eine problematische Beziehung zu seinem Vater, einem gewalttätigen

Alkoholiker, der seine Familie verließ, traumatisiert wird. Eine potenzielle Karriere als Fußballspieler bleibt ihm wegen seines ausufernden Temperaments verwehrt, womöglich ein Symptom seiner schwierigen Kindheit. Was folgt, sind mehrere Aufenthalte im Gefängnis und der Weg in die professionelle Kriminalität, ein Betätigungsfeld, in dem er seine Persönlichkeit zur Gänze ausleben kann.

Beinahe zwei Jahrzehnte später steht der inzwischen verheiratete und zweifache Vater jedoch am Scheidepunkt. Nicht länger auf sich alleine gestellt muss er nun Verantwortung für seine Familie übernehmen, was neben ei-



Die Folterszene aus GTA 5 ist eine Satire auf die Gewaltlust mancher Spieler.



nem Rückzug aus dem »Traumberuf« auch die Aufgabe seines bisherigen sozialen Umfeldes, sogar den Verrat an seinen Kollegen und Freunde beinhaltet. Bereits die erste Begegnung mit dem heutigen Michael macht uns klar, dass dieser Wandel tiefe Spuren in seinem Leben hinterlassen hat. Trotz seines Wohlstands ist er ein gebrochener Mann, der sich ziel- und antriebslos am Pool betrinkt. Das Interesse an seiner Familie hat er schon lange verloren, und auch sein heuchlerischer Zynismus ist nur ein Fluchtmechanismus, um sich nicht mit dem Widerspruch auseinanderzusetzen, der sein neues Leben bestimmt. Gefangen in einem goldenen Käfig versucht er nicht auszubrechen, sondern sein Gefängnis bequemer zu gestalten. Doch gerade diese Bequemlichkeit führt zu einer Abwärtsspirale von Lustlosigkeit, von Verlust an Lebensfreude. Aller Materialismus dieser Welt kann seine Depressionen und sonstigen Persönlichkeitsstörungen nicht heilen, und selbst sein Hollywood-Psychotherapeut, Dr. Isiah Friedlander, scheint nicht auf seiner Seite zu sein.

### Der Psychiater, dein Feind?

Dr. Friedlander ist für mich ein durchaus problematischer Akteur, auch abseits der Videospielrealität. Geldgeil und desinteressiert an seinen Patienten vermittelt er wohl kaum das beste Bild einer Berufsgruppe, die erst langsam die Anerkennung erlangt, die sie braucht, um effektiv ihrer Arbeit nachgehen zu können. Oder will ich hier etwa nur meine persönliche Ablehnung der Psychotherapie rationalisieren? Die Schuld der Kunst zuweisen und mich aus der Verantwortung für mein eigenes Wohlergehen entlassen? Zeit, jemanden ins Boot zu holen, der sich auskennt. Dr. med. Daniel Illy arbeitet als Arzt und Psychotherapeut in Berlin, ist Autor eines psychiatrischen Ratgebers zum Thema Depressionen und seit seiner frühen Jugend begeisterter Videospieler. Sorgen über die Akzeptanz seines Berufsbildes durch die Darstellung von »Kollege« Friedlander macht er sich aber keine: »Ich habe mich eher darüber amüsiert, vor allem, weil Michael einfach ein verkorkstes Leben führt, daran kann auch der Psychotherapeut nichts ändern. Für mich war das eher eine astreine Gesellschaftskritik nach dem Motto: Wir leben (den American Dream), wie wir wollen, und der Psychotherapeut wird es dann schon richten.«

Auch wenn wir mit Michael endlich einen Videospiel-Hauptcharakter kennen, der unter Depressionen leidet, ein wirkliches Bewusstsein für die Krankheit stellt sich bei uns auch nach Dutzenden Stunden Spielzeit nicht ein. Zu sehr unterscheidet sich unser Vorgehen im Spiel vom dem eigentlichen Bild eines depressiven Menschen. Schlüpfen wir in die Haut von Michael, mag er anfangs vielleicht lustlos am Pool liegen, doch hält uns das Spiel nie davon ab, dass wir uns im nächsten Augenblick mit Freunden verabreden, joggen oder gar einen Supermarkt überfallen. Der Bruch zwischen Krank-



Grand Theft Auto als Fraktal: Je weiter man ins Detail geht, desto mehr Abgründe öffnen sich.

heits-Fiktion und -Realität ist gleichzeitig ein Bruch zwischen Spiel-Fiktion und -Mechanik. Dadurch, dass wir stets ohne Widerstand die absolute Kontrolle über Michael besitzen, wird seine psychische Verfassung für uns nicht greifbar gemacht. Sie schrumpft von einer anfänglich primären Charakterisierung zu einem nebensächlichen, biographischen Detail. Vielleicht weil ein eigenständiger, dem Spielerwunsch entgegen handelnder Charakter, die sogenannte »Player Agency«, die Illusion der Handlungsfreiheit bricht. Womöglich auch, weil Michael im Laufe der Handlung zurück in sein altes, aufregendes Leben findet und seine Depression besiegt, gleichwohl kurzfristig. Vermutlich aber, weil keiner der Designer jemals auf die Idee kam. Zu viele Szenen deuten auf eine anhaltende Depression hin, und weil es noch weitere spielbare Charaktere gibt, ginge das Spiel auch dann weiter, wenn Michael mal die Energie zum Weitermachen fehlen würde. Es reicht eben nicht, wenn der Protagonist depressiv ist, auch die Spielmechanik muss das unterstützen.

### Maximaler Schmerz und Honecker-Würmer

Ich fühle mich auf dem richtigen Weg bei der Suche nach Spielen, die mir im Umgang mit meinen Depressionen helfen können, und frage Daniel Illy, ob ihm denn weitere depressive Charaktere einfallen. Doch spontan sind es nur Max Payne und Limbo. Bei Max stellt sich das gleiche Problem wie bei Michael De Santa – und Limbo. Limbo ging mir schon damals, als ich es spielte, so sehr auf die Nerven, dass ich es nie beendet habe. Also vergesse ich es sofort wieder. Doch jetzt, als ich diese Zeilen schreibe, wird mir etwas bewusst: Limbo ist, zumindest in meiner Erinnerung, eine perfekte Analogie für Depressionen, und somit bleibt mir wohl nichts Anderes übrig, als mich erneut in die makabere Welt des Indie-Lieblings zu begeben.

Und nach nicht einmal einer Stunde Spielzeit besitze ich tatsächlich bereits zwei Notizseiten voller möglicher Metaphern. So könnte man das Spiel als Krankheitsverlauf eines depressiven Menschen verstehen. Ein, wie sich zum Ende herausstellt, traumatisches Ereignis wirft uns in eine farb- und freudlose Welt. Wir versinken tiefer und tiefer in Melancholie, signalisiert durch ein

Selten wurden tiefe Trauer und Einsamkeit so bildlich in einem Videospiel dargestellt wie in Limbo.



Leveldesign, das zum Beginn aus einem stetigen Abstieg besteht, wie eine Stimmungskurve wirkt. Der Weg führt uns durch eine dunkle Höhle, an deren Ende sowohl Licht als auch ein Boot auf uns warten. Spinnen wir die Depressions-Metapher weiter, steht das Boot womöglich für eine Psychotherapie. Wir setzen uns hinein, lassen uns eine Weile tragen, doch sobald die Fahrt endet, stehen wir erneut vor einer unüberwindlichen Wand. Erst, wenn wir über die Therapiestunde reflektieren – oder im Spiel das Boot aus dem Wasser und hin zur Wand ziehen –, erzielen wir einen Fortschritt. Das Ergebnis ist der erste Aufstieg im gesamten Spiel, wie passend. Trotzdem befinden wir uns nur am Anfang der Reise ... der Genesung. Den Seilen, an denen wir uns nach oben ziehen, trauen wir nicht – warum sollten wir auch? Ist nicht alles in dieser Welt darauf aus, uns umzubringen? Etwa die Riesenspinne, die als Symbol für Angstzustände funktioniert, eine mögliche Symptomatik von depressiven Erkrankungen. Arachnophobie, die Angst vor Spinnen, ist immerhin eine der bekanntesten Phobien. Oder die anderen Kinder, die manche Spieler an eine traumatische Schulzeit erinnern oder für den Wunsch nach Einsamkeit stehen könnten.

Und dann sind da noch diese parasitären Würmer. Infizieren sie uns, wissen wir, dass etwas nicht stimmt. Wir können nicht mehr stehen bleiben oder rückwärtsgehen. Abgesehen davon sind wir jedoch weiterhin Herr unserer selbst, können springen, klettern, sogar bestimmen, wie schnell wir gehen. Wie sagte schon Erich Honecker: »Vorwärts immer, rückwärts nimmer.« Der Honecker-Wurm infiziert uns mit Fluchtverhalten vom Feinsten, doch lernen wir relativ schnell, damit zu leben. Vielleicht sind wir ihm sogar dankbar, denn er erlaubt, eine Konfrontation einfach so zu umgehen: Läuft ja alles, sogar unser Charakter. Jedenfalls vergessen wir den Kopfwärmer beinahe, bis er sich plötzlich erneut bemerkbar



Der Depression Simulator hämmert seinen Spielern »gut gemeinte« Ratschläge ins Gesicht, bleibt aber sehr wirr.

macht und uns am Fortschritt hindert. Licht mag der Kleine nämlich so gar nicht, und uns wird bewusst, dass wir im Schatten gefangen sind. Wir flüchten vor dem Licht, vor Veränderung, vor einem neuen Lebensabschnitt – weil wir nicht anders können. Honecker-Würmer, die ultimative Verschmelzung aus Spielmechanik und implizierter Verhaltenskritik. Also impliziert durch mich. Explizit ist Limbo ein monochromer Puzzle-Plattformer. Implizit, hinter den Kulissen, geht es irgendwie um Tod und zwei Geschwister. Limbo ist vage darin, was es vermittelt, und sämtliche Mutmaßungen von meiner Seite sind mehr ein Ergebnis dessen, was ich darin suche, als Absicht des Entwicklers. Ich lerne also nichts über meine Krankheit, was ich nicht schon selbst in mir trage.

### Kein Massenmarkt

Indie-Spiele sind trotzdem eine gute Spur. Depression ist auch heute noch ein mediales Nischenthema, wenn nicht sogar Minenfeld, und die Mainstream-Spieleentwicklung ein zu großes finanzielles Risiko. Überhaupt sind Depressionen ein sehr persönliches Thema. Nicht jeder Betroffene hat denselben Zugang dazu, geschweige denn die gleiche Erfahrung damit. Größere Teams verwässern also vermutlich nur das Thema. Wenn ich fündig werde, dann in der Auteur-Indie-Szene\*. Mein nächster Stopp ist Itch.io, eine Plattform zur Distribution ohne Schranken. Qualitätsstandards fehlen hier genauso wie Marketingbudgets. Die angebotenen Spiele sind meist Einmann-Projekte ohne Feinschliff, wenn überhaupt zu Ende entwickelt. Ein wunderbarer Nährboden für Inspiration, in dem gelegentlich auch ein Diamant vergraben liegt. Der erste Fund dürfte vielen bereits bekannt sein: Depression Quest, weniger berühmt wegen seiner Thematik als wegen des Internet-Shitstorms um die Entwicklerin Zoe Quinn und die daraus resultierende GamerGate-Bewegung. Diskussionen über das Spiel drehen sich seither meist um die Person Quinn und sind somit unnütz, weshalb ich mich auch bis jetzt weigerte, darüber zu schreiben. Schon irgendwie Mist, denn eigentlich liefert es einen interessanten Ansatz, was die Verschmelzung aus Thematik und Mechanik angeht, und ist auf Grund seiner

You are probably too weak to make this gap anyways.

Im Spiel Depression werden wir von einem schwebenden Kreis verfolgt, der unsere Selbstzweifel darstellt.



## »Es gibt viele Missverständnisse« – Das sagt der Arzt

**Dr. Daniel Illy** arbeitet als Arzt und Psychotherapeut in Berlin und ist Autor zweier psychiatrischer Ratgeber zum Thema Depressionen und Angststörungen, die sich dank ihrer leichten Verständlichkeit und psychotherapeutischen Übungen gut für Betroffene und deren Angehörige eignen. Privat ist er leidenschaftlicher Spieler: Als Kind ging es los mit Holiday Island, später Commandos und Half-Life. Heute ist es etwas schwerer für ihn, die Zeit dafür zu finden, doch Ausflüge in die Welten von The Witcher oder XCOM lässt er sich trotzdem nicht nehmen.



### GameStar: Welchen Missverständnissen zum Thema Depression begegnest du besonders oft in deiner Arbeit oder privat?

**Dr. Daniel Illy:** Man würde nicht denken, dass es im Jahr 2016 noch derart viele Missverständnisse über Depressionen oder psychische Erkrankungen allgemein gibt. Wir haben erst seit einigen Jahren begonnen, gesellschaftlich über Depressionen zu sprechen, beispielsweise nach dem Tod von Robert Enke im Jahr 2009. Die Leute begannen damals, sich zu fragen: Was ist das für eine Krankheit, die einen Menschen dazu veranlasst, sich auf diese Art und Weise das Leben zu nehmen?

### Und was bringt ihn dazu?

Die Idee, dass die Depression eine Stoffwechselerkrankung ist, also aufgrund einer zu geringen Ausschüttung von Botenstoffen im Gehirn entsteht, hilft vielen Patienten, die Erkrankung zu akzeptieren. Allerdings bildet sie nur einen Teil der Ursachen ab und wird daher in diesen Fällen nicht ganz korrekt angewandt. Neben genetischen Faktoren sind das vor allem die Sozialisation und bisherige Erfahrungen im Leben. Jeder Patient hat sein eigenes »Päckchen« auslösender Faktoren, das man in der Psychotherapie individuell betrachten sollte. Es ist wichtig, darüber aufzuklären, dass die Erkrankung eben meist nicht von selbst weggeht, dass auf jeden Fall eine Psychotherapie und je nach Schwere der Symptomatik vielleicht auch Medikamente notwendig sind. Dass der »Burnout« ebenfalls keine sinnvolle Diagnose ist. Stress auf der Arbeit kann zu Depressionen führen, ist dann aber ein Auslösefaktor unter vielen.

### Möchtest Du mit deinen Ratgebern aufklären?

Ja. Es geht darum, ein Verständnis für die Erkrankung zu schaffen. Hier gibt es bei Depressionen noch viel zu tun. Man kann sich vorstellen, wie es bei anderen Erkrankungen aussieht, etwa der bipolaren Störung. Hier spielen Depressionen auch eine Rolle, aber der Laie kann sich unter einer Manie meist nichts vorstellen. Das Verständnis für körperliche Erkrankungen ist da meist eher vorhanden. Eine Herzinsuffizienz, die kann man gut erklären: Das Herz pumpt nicht mehr gut genug. Bei psychischen Erkrankung steht uns Psychiatern und Psychotherapeuten noch viel Arbeit bevor. Das zeigen Beispiele wie der tragische Absturz der Germanwings-Maschine, nach dem ich über zu viele Artikel gestolpert bin, die mit dem Thema Depressionen zu unreflektiert umgegangen sind.



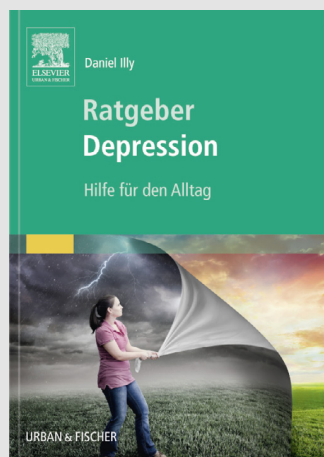
Onlinerollenspiele wie World of Warcraft werden oft mit Depressionen in Verbindung gebracht, weil sich Betroffene in ihre Welten flüchten.

### Depression durch Videospiele, ist da etwas dran für dich? Spätestens mit World of Warcraft wurde das ja zu einem Thema in der breiteren Öffentlichkeit.

Aufgrund der vielen Ursachen für eine Depression, viele davon aus der Alltagsgestaltung des Patienten, kann ein falscher Videospielkonsum eine bereits bestehende depressive Episode verschlimmern. Hier von einem Auslöser zu sprechen, klingt etwas hart und ist zu einfach gedacht. Jemand, der sein Leben nur in WoW und Co. verbringt, ist aus meiner Sicht aber gefährdeter eine Depression zu entwickeln, als jemand, der das nicht tut. Ich habe dazu keine wissenschaftlichen Daten, aber aus meiner Erfahrung heraus würde ich sagen, dass die Depression meist schon zuvor bestand. Man fühlt sich schlapp, hat keine Freude sich mit anderen zu umgeben, und setzt sich dann lieber an den PC. Dort kann man im Falle von WoW dann zwar auch soziale Interaktionen haben, allerdings ersetzen die nur zum Teil die reale Alltagsgestaltung. Der Verlust von Alltagsfähigkeiten wie kochen, zur Arbeit gehen, die Wohnung sauber halten, etc. ist ein wichtiger Faktor in der Entwicklung einer depressiven Episode. Mit den Patienten trainiert man diese Alltagsfähigkeiten, erstellt beispielsweise Wochenpläne, um eine Hilfestellung zu geben.

### Was würdest du Lesern raten, die vermuten, dass sie selbst unter Depressionen leiden?

Ich würde ihnen raten sich vertrauensvoll an ihren Hausarzt oder ihre Hausärztin zu wenden. Die kennen die jeweiligen Möglichkeiten der psychiatrischen Grundversorgung und können zu psychiatrischen Fachärzten überweisen. Auch die Kontaktaufnahme zu Psychotherapeuten kann der erste Schritt sein. Leider muss man teils mit Wartezeiten rechnen. In der Zwischenzeit können Ratgeberbücher hilfreich sein. Das Gespräch mit anderen Betroffenen oder Selbsthilfegruppen kann ebenfalls eine erste Anlaufstelle sein. Und in vielen Städten gibt es einen Krisendienst, der meist telefonisch und persönlich berät. Der Sozialpsychiatrische Dienst einer Stadt kann helfen. Wenn Gefahr im Verzug ist, etwa bei akuten Suizidgedanken oder einer schweren depressiven Symptomatik, sollte immer so schnell wie möglich (im Zweifel unter Zuhilfenahme des Rettungsdienstes) die nächstgelegene Klinik aufgesucht werden. Die psychiatrischen Kliniken in Deutschland haben eine flächendeckende Versorgung nach Postleitzahlen, man wird Ihnen in jedem Krankenhaus mit einer Notaufnahme die entsprechende Klinik nennen können.



Daniel Illy hat bereits zwei Ratgeber veröffentlicht, zwei weitere folgen im Oktober. Weitere Infos gibt's unter [www.daniel-illy.de](http://www.daniel-illy.de).



Natur als »Choose Your Own (Text-)Adventure« auch für Menschen geeignet, deren Spielerfahrungen sich auf das sonntägliche Kreuzworträtsel beschränken.

### Krank aus Überzeugung

Ein klares Ziel gibt Depression Quest nicht vor, jedoch ist das Überkommen der Krankheit ein natürlicher Reflex, wenn das Spiel sie schon im Titel trägt und unser psychischer Zustand als »Gesundheitsanzeige« herhält. »Du bist leicht deprimiert«, steht da zum Beispiel. Das ist wohl eine der größten Schwächen des Titels: Wenn man an einer Depression erkrankt, kommt nicht plötzlich jemand vorbei, der ständig erzählt, wie depressiv man ist, und einen daran erinnert, dass man weder einen Therapeuten trifft noch Medikamente nimmt. Bis man das erkennt, haben sich bereits schädliche Verhaltensmuster eingeschlichen, die schwer zu durchbrechen sind. Und selbst wenn man sich das Bewusstsein angeeignet hat, ist es nicht allgegenwärtig. Allgemein wird der Kampf mit dem inneren Schweinehund nur unzureichend simuliert. Die Option, doch einfach fröhlich zu sein, ist zwar durchgestrichen, doch die Überwindung, die es erfordert doch aus dem Haus zu gehen und Freunde zu treffen, wird bestenfalls schriftlich übermittelt. Beispielsweise bräuchte ein ausweichender Button, der erst nach mehreren Klicks tatsächlich funktioniert, die Anstrengung und Energielosigkeit deutlich besser rüber. Sogar eine auf den ersten Blick unpassende Hürde wie das Lösen von mathematischen Aufgaben als »Strafe« für die »richtige« Entscheidung würde Depression Quest in ein herausragendes Erlebnis verwandeln. Der Rest passt nämlich: Wer sich im Spiel dagegen entscheidet, seine Depression zu bekämpfen, der wird zunehmend mit der Abwärtsspirale aus Flucht und daraus folgender tieferer Depression konfrontiert. Der immer enger werdende Käfig nimmt uns immer mehr Entscheidungsfreiheit – doch leider nur, wenn wir uns aus Überzeugung für eine miserable Existenz entscheiden.



Actual Sunlight dreht sich um Selbstmord. Harter Tobak, aber ein Spiel, das eine schwere Depression tatsächlich erfahrbar macht.

Ähnlich sieht dies auch Dr. Illy: »Das Spiel zeigt (...) wie eine Depression aussehen kann, welchen Einfluss sie auf das Leben eines Betroffenen hat und wie derjenige sich fühlt. Auch die Idee, dass gewisse Auswahlmöglichkeiten nicht anwählbar sind (der depressive Patient schafft es einfach nicht, so zu handeln), finde ich sehr gelungen. Allerdings ist das Leben nun mal kein Multiple-Choice-Textadventure. »Du bist nur noch mittelgradig depressiv«, sagt mir das Spiel. Im nächsten Schritt entscheide ich mich dann doch, Medikamente zu nehmen, weil es mir das Spiel seit dem ersten Bildschirm vor Augen führt. Auf der nächsten Seite ist meine Spielfigur dann nur noch leicht depressiv. So einfach geht es leider nicht, ich kann verstehen, dass sich Betroffene zu Recht über die Darstellung der Erkrankung in diesem Spiel aufregen und sich in Foren negativ dazu äußern.« Aber als interaktiver Leitfaden für richtiges und falsches Verhalten während einer Depression? Dafür kann ich Depression Quest empfehlen. Und im Vergleich zu den nächsten Itch.io-Spielen ist es sowieso ein Meisterwerk.

### Der Glücks-Vorschlaghammer

Da wäre etwa der Depression Simulator. Ein abstrakter, audiovisueller Vorschlaghammer. Der Entwickler wird sich sicherlich etwas dabei gedacht haben – nur was genau, ist mir ein Rätsel. Oder Afternoon in Depression, eine Visual Novel, die nicht nur an der Abstinenz von Spielmechaniken scheitert. Überhaupt scheinen Visual Novels für Depressions-Fiktion beliebt zu sein. Vielleicht sollte ich den ganzen Artikel einfach als Visual Novel verpacken und auf die Heft-DVD packen? Wäre vielleicht spannender als die meisten Exemplare, die mir hier über den Weg laufen. Zum Beispiel Blue, ein weiterer Versuch mit der Depression-Quest-Formel. Nach maximal zwei Minuten belohnt es mich mit einem »Du bist glücklich!«-Bildschirm, ich musste dafür nicht mal der Geschichte folgen. Es reicht, die »Mach

Positives!«-Antworten zu wählen, und schon heißt es: Gratulation, gutes Ende freigeschaltet! Ironischerweise fühle ich mich danach ziemlich niedergeschlagen. Wenn der Mist doch nur so einfach wäre. Der Plattformen Happy Place ist da schon etwas interessanter, denn er praktiziert immerhin Botschaft durch Mechanik.

Durch aufmunternde Worte der NPCs können wir höher hüpfen und somit unserem Loch entfliehen. Das Konzept bricht jedoch aufgrund der zu leichten Hüpf-Passagen schnell zusammen. Scheitern ist so gut wie ausgeschlossen, aber gut, ist ja auch Happy Place und nicht Dark Souls. Ein zweiter Plattformen mit dem einfachen Namen Depression verfeinert das Konzept. Nicht nur sind die Sprünge wesentlich schwerer, auch ein sehr verbaler Begleiter, Symbol unseres mangelhaften Selbstvertrauens, verfolgt uns. Am Ende jedes Levels warten dann Medikamente, die ihn verschwinden lassen

### Depression Quest

an interactive (non)fiction about living with depression

by  
zoe quinn  
patrick lindsey  
isaac schankler

restart the game

You groggily grab your morning coffee and scoot your rapidly growing kitten off your office chair and despite her protests as usual, sit down at your desk to chat yourself a few days ago with the therapist's number on it. You've been somewhat putting off calling her purely out of nervousness, but you feel like you should the note out and stop stressing yourself out about it.

Your kitten curls up in your lap as you consider what to do.

1. Call the therapist's number. You're looking forward to the help you think they can offer.
2. Get it over with and call the therapist's office.
3. Throw the note out. Who are you kidding?

Depression Quest beschreibt die Gefühlswelt eines depressiven Menschen sehr gut, macht positive Entscheidungen aber zu einfach.

You are deeply depressed. Even activities you used to enjoy hold no interest for you, and you exist in a near-constant state of lethargy. You are currently seeing a therapist.

You are not currently taking medication for depression.



Viele Visual Novels setzen sich mit Depressionen auseinander, etwa Afternoon in Depression.

sollen, doch anders als in Pac-Man lässt die Wirkung auf sich warten. Realistisch, aber durch die mangelhafte Genauigkeit der Steuerung bricht die Immersion, und Bugs, die unseren Fortschritt vernichten, saugen an unserem Durchhaltevermögen. Werden die Pillen jemals wirken? Verschwindet der Begleiter? Hat der Ritt durch die existenzielle Hölle auch ein Ende, wenn ich nicht den virtuellen Selbstmord durch Alt+F4 wähle? Ich werde es wohl nie erfahren. Eigentlich eine gute Repräsentation, bei näherer Betrachtung – hätte sich der Entwickler doch nur nicht für die Fehler entschuldigt.

Einzig Spoon Theory fasziniert mich tatsächlich länger. Der Titel basiert mit etwas kreativer Freiheit auf der gleichnamigen Metapher von Christine Miserandino, die verwendet wird, um den gefühlten Aufwand alltäglicher Tätigkeiten zu veranschaulichen. So können wir etwa nicht einfach aus dem Bett aufstehen, sondern rollen uns nur langsam zur Dusche. Damit wir diese benutzen können, brauchen wir allerdings erst einen Löffel Energie. Laut Miserandino erreichen wir den durch Erholung, im Spiel jedoch durch das wiederholte Drücken der Leertaste. Quasi wie im NES Klassiker Track and Field, nur kämpfen wir statt um Goldmedaillen mit unserer Körperhygiene. Im Wettstreit mit der Banalität müssen wir dabei auch auf Löffelräuber aufpassen. Etwa Schmutzwäsche, die uns an anstehende Arbeit erinnert. Moment, hab ich tatsächlich Löffelräuber geschrieben? Egal. Spoon Theory ist, wie alle anderen bisher vorgestellten Itch.io-Spiele kostenlos und bringt einem die grundlegende Problematik der Antriebslosigkeit näher. Eine Antwort auf die Frage, ob ich daraus etwas mitnehmen kann, was mir tatsächlich hilft, fand ich jedoch noch nicht.

#### Die finale Antwort

Itch.io bietet auch Spiele gegen Geld, womit wir zum letzten Titel meiner Liste kommen: Actual Sunlight, für fünf Euro auch auf Steam und der PlayStation Vita erhältlich. Actual Sunlight ... echtes Sonnenlicht. Vitamin-D-Mangel, eine Folge von zu wenig direkter Sonnenbestrahlung, wird ja gerne die Schuld an Depressionen gegeben. Wissenschaftlich belegt ist die Wirksamkeit zwar bestenfalls für das als »Winterdepression« bezeichnete saisonale Tief, aber der Verkauf von Vitaminkapseln ist ein gutes Geschäft. Auch ich bekomme die Dinger regelmäßig geschenkt, was ja recht lieb ist und somit auch tatsächlich einen positiven Effekt auf meine Psyche hat, vielleicht. Actual Sunlight ist mir jedenfalls während der Recherche und auch davor öfter begegnet, aber sein Zugang zur Depression ließ mich bis jetzt

Under the bed between the socks, papers, card board boxes and cookie wrappers is my black cat, Rayshawn.

immer einen größeren Bogen um den Titel machen. Denn ich verspüre Angst vor Actual Sunlight. Zum einen, weil ich ein T-Shirt mit der Aufschrift »The Sun Is Trying To Kill Me« besitze und eine göttliche Ironie darin befürchte, aber ... ich lenke vom Thema ab. Actual Sunlight handelt von Selbstmord. Nicht in der »Hier sind 15 Minuten aus dem Leben eines Menschen, bevor er sich umbringt«-Variante. Es handelt sich mehr um ein Jahre umspannendes Portrait eines Menschen, das sämtliche Aspekte seines Lebens beleuchtet. Schlimmer noch: Alle Ausschnitte, die ich spiele, erinnern mich zu sehr an mich und mein reales Leben. Einzelne biographische Details bis hin zum Aussehen des Charakters. Nein, ich bin nicht suizidgefährdet, zumindest schon seit Jahren nicht mehr. Wie man sieht, kann ich sogar darüber reden. Aber darüber nachdenken? In die womöglich vertraute und dadurch unheimliche Haut eines Menschen schlüpfen, der ihn tatsächlich begeht? Nein, danke. Trotzdem sei es hier erwähnt. Menschen, deren Meinung ich vertraue, sind überzeugt, dass es sich bei Actual Sunlight um eines der besten Programme handelt, um das Gefühl einer tiefen Depression auf einem emotionalen Level zu erfahren.

Löffelräuber ... wirklich? Was besseres fällt mir nicht ein? Um was geht's hier in diesem Artikel überhaupt? Kein roter Faden weit und breit, ich weiß noch immer nicht, wie mir Videospiele mit meiner Depression helfen können und bin somit auch dem geneigten Leser keine große Hilfe. »Vermeintlicher Energiespender«, noch gezwungener geht's ja kaum. Warum teile ich hier überhaupt meine emotionale Schmutzwäsche mit der Öffentlichkeit? Spiele über Depressionen spielen, obwohl ich sowieso

schon welche besitze. Welche glorreiche Idee kommt mir als Nächstes? Menschen mit Flugangst den Anfang von Bioshock in Dauerschleife empfehlen? Nein, hier kann ich keinen Schlusspunkt setzen, und das nicht nur, weil meine Selbstzweifel gerade an die Oberfläche treten. Es muss noch mehr her. Obwohl Spiele über Depressionen der falsche Ansatz sind, das Medium ist zu mächtig, um die Suche bereits aufzugeben. ★

#### Es geht weiter!

Thomas wird weitersuchen, schließlich gibt es noch viele spannende Experimente da draußen – und sogar medizinische Spiele.

Im Platformer Happy Place verleihen uns aufmunternde Worte mehr Sprungkraft.



Legendär schlecht: Outpost

# SIERRAS UNVOLLLENDETE



## Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. 1994 spielte er lieber SimCity 2000 und steuerte im PC-Player-Test von Outpost folgende gute Ratschläge bei: »Vielleicht hätte man aus dem Ding einen Bildschirmschoner machen oder einfach die Veröffentlichung weiter verschieben sollen.«

## ZEUGNIS

5

»Eine ganz schöne Frechheit: Um Spiel und Anleitung komplett zu haben, muss ich auf das irgendwann erscheinende Upgrade warten und aus Amerika den Strategy Guide importieren.«  
PC Player 9/1994, 55 von 100 Punkten

»Wenn die Anleitung seitenweise Features abhandelt, die offenbar kurzfristig stormiert wurden, dann ist das ärgerlich. Besonders, da diese Amputation nicht spurlos am Programm vorübergegangen ist, man also z.B. allerlei erfinden kann, was sich später gar nicht einsetzen lässt.«  
PC Joker 9/1994, 62 von 100 Punkten

»Publisher ruinieren weiterhin gute Spiele, indem sie sie viel zu früh auf den Markt bringen. Die Umsetzung der tollen Ideen wurde verbockt. Voller Bugs, unvollständig und mit völlig unzureichender Dokumentation – Outpost ist Sierras Gegenstück zur Challenger-Katastrophe der NASA.«  
Computer Gaming World 10/1994, 1 von 5 Sternen

Auf DVD: Video-Special

**Obwohl in der Anleitung beschriebene Features noch fehlen, schießt Sierra sein Strategiespiel 1994 in die Handels-Umlaufbahn. Als sich Käufer beschwerten, versucht man es mit Aussitzen: Problem? Welches Problem?** Von Heinrich Lenhardt

Bruce Balfour sucht sein Heil in der Gegenoffensive. Sicher, beim von ihm designten Strategiespiel Outpost fehlt so manches Feature, das in der Anleitung verlockend be-

schrieben wird. Aber alles halb so wild: »Mal ehrlich, fehlen dir Handel und Diplomatie wirklich, oder vermisst du sie nur, weil sie im Handbuch erwähnt werden? Meiner Meinung nach vermissen die Spieler die nicht enthaltenen, sekundären Elemente nur, weil sie schon vorher davon wussten«, echauft er sich im Streitgespräch mit Jörg Langer in PC Player 9/1994. Nun hat Balfour in seiner Karriere schon so einiges gemacht, war KI-Experte bei der US-Raumfahrtbehörde NASA, Spieldesigner des Interplay-Adventures Neuromancer und Autor so manchen Romans. Aber bei aller Liebe zur Vielseitigkeit, dieser Ausflug in die Gefilde der Laienpsychologie

ist nicht gerade ein Höhepunkt seines Schaffens. Wer 130 D-Mark für Outpost hingelegt hat, weil ihm eine realistische, strategische Weltraumkolonie-Simulation mit allen möglichen Details versprochen wurde, findet solche »War ja eh nicht wichtig«-Beschwichtigungen wenig komisch. Und so lernte Publisher Sierra 1994 sehr schnell die Zumutbarkeitsgrenzen seiner Kunden kennen.

## Warum die Vorfreude groß war

Für ein eher langweiliges Rundenstrategiespiel wird Outpost im Vorfeld seiner Veröffentlichung aus zwei Gründen stark beachtet. Zum einen hat das ein halbes Jahr vorher erschienene SimCity 2000 viel Baubegeisterung ausgelöst, nach dem Erfolg von Will Wrights Stadtsimulator klingt die Idee eines Weltraumkolonie-Aufbauspiels verlockend. Zum anderen erhofft man sich von Outpost einen grafischen Leckerbissen, zur »hochauflösenden« isometrischen Spielgrafik mit astronomischen 800x600 Pixeln gesellen sich vorberechnete 3D-Animationen, die bei bestimmten Ereignissen gezeigt werden. Das riecht im Vorfeld verlockend nach Spitzentechnik und inhaltlichem Anspruch: Projektleiter Bruce Balfour hat mal bei der NASA gearbeitet, der wird ja wohl wissen, wie die Besiedelung fremder Planeten ablaufen hat. Dieser realistische »Hard-Science-Fiction«-Ansatz ist mal was anderes, Auszeichnungen als vielversprechendste Messeneinheit und Zeitschriften-Titelbilder lassen nicht lange auf sich warten. Outpost ist im Frühjahr 1994 einer der großen Hoffnungsträger im PC-Spielemarkt. Es gibt einen Veröffent-



Die meiste Zeit verbringen wir beim Kolonieaufbau mit Bulldozer-Mikromanagement und Röhrenverlegung, sowohl auf der Planetenoberfläche als auch im Untergrund.



**Genre:** Strategie**Publisher:** Sierra**Entwickler:** Sierra**Veröffentlichung:** 7 / 1994

**Legendär, weil:** ... Sierra ungerührt eine unvollendete Version veröffentlichte, bei der diverse im Handbuch beschriebene Funktionen fehlten – und erst nach einem Proteststurm kostenlose Updates ankündigte.

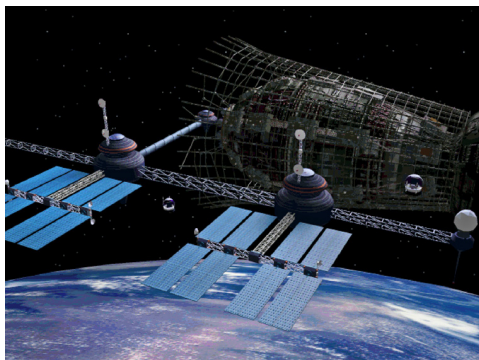
**Schlecht, weil:** ... die umständliche Weltraumkolonie-Verwaltung auch viele Patches später nicht vom öden Spielablauf kuriert war.

**Fazit:** Ein kleiner Schritt für einen Menschen, aber ein großer Sprung für Sierra ... in den Abgrund. Wenn Termine ohne Rücksicht auf den Produktzustand einzuhalten sind, kommt dabei sowas heraus.

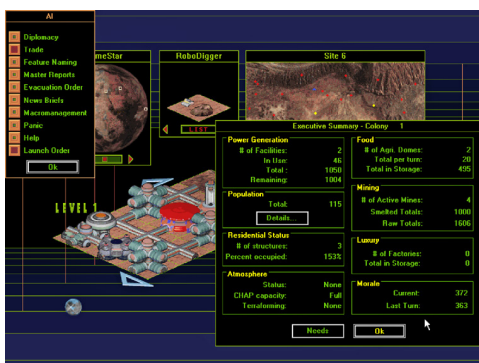
lichungstermin, es gibt lukrative Vorbestellungen – aber es gibt kein fertiges Spiel.

### Verschollen im Weltraum

In der ersten Verkaufsversion fehlen Outpost verschiedene Komponenten, die im Handbuch noch vollmundig beschrieben werden – vom über 300 Seiten starken Strategy Guide, den Sierra separat verkauft, mal ganz zu schweigen. Und das sind nicht gänzlich triviale Details. So sollte der Bau von Straßen- und Schienennetzen ebenso von Bedeutung sein, wie Handel und diplomatische Bezie-



Die mit 3D-Studio gerenderten Animationen bescherten Outpost viel Medienaufmerksamkeit, können aber nur kurzzeitig auf der Trostlosigkeit des Spielgeschehens ablenken.



Viele Fenster, wenig Durchblick: Detailinformationen wie Rohstoffverwendung oder Kolonisten-Todesursachen werden uns vorenthalten. Wenigstens hat die schläfrige Stimme der KI-Assistenz eine blutdrucksenkende Wirkung.

hungen zur Rebellenkolonie auf demselben Planeten. Ohne diese Funktionen wird der Gütertransport zu einer vollautomatischen, aber auch schwer nachvollziehbaren Angelegenheit. Als Käufer fühlt man sich getäuscht: Die US-Packung zeigt auf der Rückseite einen Screenshot mit Straßen, die sich gar nicht bauen lassen – sehr komisch. Und ohne richtige Rivalen gerät das Spiel rasch zum langwierigen Selbstzweck, wo lediglich umständliche Bedienung und Logik-Bugs für eine Herausforderung sorgen. Hat man die Abläufe kapiert, folgt Runde für Runde einschläfernde Routine. Einziges langfristiges Spielziel ist die Forschung, um irgendwann Terraforming zu meistern oder mit einem neuen Raumschiff der Mikromanagement-Ödnis zu entkommen. Denn auch die angekündigte Option, Routineaufgaben an die KI zu delegieren, erweist sich als ein weiteres gebrochenes Handbuchversprechen. Und wie gedenkt Sierra die Mängel zu beheben? Nur gegen Bezahlung.

### Erst nachzahlen, dann nachbessern

Als in den USA die ersten Käufer reklamieren, dass eine gewisse Diskrepanz zwischen Werbeversprechen und eigentlichem Spiel klafft, werden sie von Sierra auf eine Erweiterung vertröstet: In etwa drei Monaten soll mit dem sogenannten PlanetPack das erste »Erweiterungsmodul« erscheinen, das neben neuen Planeten und Szenarien auch einen Patch enthalten wird – und rund 30 Dollar kostet. Auch ohne Social Media lassen die Spieler des Jahres 1994 Sierra wissen, was sie davon halten. Der Publisher knickt rasch ein und beginnt mit einer langen Reihe kostenloser Updates. Als Outpost in Deutschland erscheint, wird enttäuschten Käufern der Umtausch gegen ein anderes Spiel der Sierra-Firmenfamilie angeboten. Wohl dem, der davon Gebrauch machte, denn auch in nachgebessertem Zustand macht die Weltraumkolonie-Baustelle wenig Spaß.

### Kolonie der Ungereimtheiten

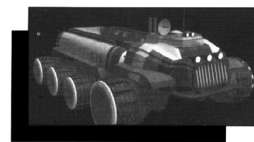
Outpost leidet nicht unter einer anfänglichen Unvollständigkeit, auch die anwesenden Komponenten sind nicht gerade eine Sternstunde des Spieldesigns. Sierra betont immer wieder, dass Outpost auf NASA-Forschung basiere und dementsprechend »realistisch« sei – was in diesem Fall als Synonym für »wirr und langweilig« zu verstehen ist. Schon beim Konfigurieren der Koloniemodule und der Landung auf dem fremden Planeten drohen frustrierende Sackgassen. Die dabei eingestreuten Renderfilmchen werden durch wiederholtes Betrachten auch nicht gerade spannender, zudem nerven Bugs und Windows-Fehlermeldungen. Zu den ersten Nachbesserungsaktivitäten von Version 1.1. gehört der Spielstand einer Musterkolonie samt Textdatei, die ausführlich erklärt, was man zu Beginn eigentlich machen muss. Läuft der Laden einigermaßen, besteht der Alltag primär aus Planier- und Buddelaktivitäten, dabei wachsen Zwei-

### Transportation

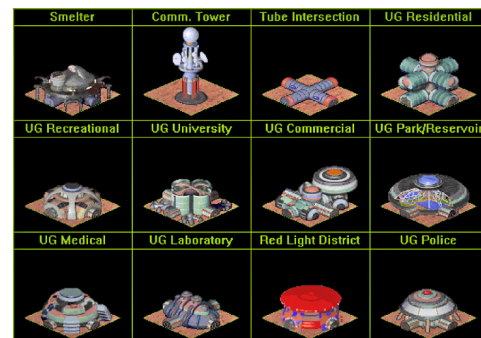
An effective transportation system on your new planet is critical to your survival. What good are ores if you can't get them to a construction site? How can an agricultural dome help you if you can't move the food to your colonists?

#### TRUCKS AND MINES

An active mine can store up to 500 units of ore. If the mine reaches this limit, however, the mine will shut down until the ore is removed. Trucks can carry 100 units of ore from a mine to a smelter, or from a smelter to a storage tank. Once the processed ore is placed in a storage facility, it is available for use by the colony.



Die Anleitung betont die Wichtigkeit von Transportwegen, die aber gar nicht verlegt werden können. Erst spätere Updates nähern die Versprechen der Dokumentation an die spielerische Realität an, Version 1.5 beschert 1995 Straßen und Bahnschienen.



»UG«-Gebäude lassen sich nur im Untergrund errichten. In einer »realistischen Simulation« darf auch ein Rotlichtbezirk nicht fehlen (gut für die Moral der Kolonisten).

fel am vielzitierten Realismus: »Schüler sterben lieber, als dass sie lebenserhaltende Systeme bedienen. Säuglinge pflanzen sich munter fort, und bei einer verbliebenen Bevölkerung von zwei Siedlern werde ich noch zum Zeitungsinterview geladen«, zählt der PC-Player-Test einige logische Fehler auf.

### Mach mich nicht fertig

Klar, in den 90er-Jahren gibt es größere Bedienungskatastrophen und Spaßwüsten als Outpost. Es ist auch beileibe nicht das einzige Spiel, das wegen Termindruck in einem unfertigen Zustand veröffentlicht wird. Aber im Handbuch beschriebene Funktionen komplett unter den Teppich zu kehren, das traut sich sonst kein renommierter Publisher. Der aus heutiger Sicht erstaunlichste Aspekt ist wohl das Krisenmanagement, erst auf Käuferdruck stellt Sierra Patches in Aussicht. Und Bruce Balfour behauptet im PC-Player-Interview Dinge, als würde er aus einem Paralleluniversum anrufen: »Der einzige Faktor in unserer Entscheidung, Outpost zu veröffentlichen, war folgender: Das Spiel war fertig«, verteidigte er die legendär schlechte Version 1.0. Eine Aussage, die nur unwesentlich weniger verwegen wirkt als die astronomische These »Der Mond ist aus Käse«. ★



## Brexit aus Spielersicht

# WARUM WIR EUCH TROTZDEM LIEBEN!

Großbritannien soll aus der Europäischen Union austreten, aber das ist kein Grund, das Land zu verteufeln. 13 (augenzwinkernde) Gründe, warum wir Spieler die Briten trotzdem lieben. Von Michael Graf

Die spinnen, die Briten. Nach dem Brexit, dem Volksentscheid zum Austritt aus der Europäischen Union, schallt dieses alte Asterix-Zitat durchs Internet wie die »Last Call«-Glocke durchs nächtliche Pub. Irgendwie stimmt's ja auch. Diese Briten, mit ihrem Linksverkehr, ihrer bunten Winkekönigin und ihrer ... ungewöhnlichen Beziehung zum Essen (Marmite?! Warmes Bier?!). Diese Briten, mit ihrem unumstößlichen Glauben an die eigene Sonderstellung, an »Rule, Britannia!«, an die Schatten verblasster Weltmacht. Diese Briten, mit ihrem Understatement, dieser überspitzten Bescheidenheit, die fast schon an Arroganz grenzt. Ach, diese Briten.

Aber all das, mal ehrlich, macht sie auch sympathisch. Diese Briten, wie sie liebenswert schrullig auf ihrer Regeninsel herumhocken. Diese Briten, wie sie sich selbst immer wieder selbstironisch durch den Kakao ziehen, sodass wir ihnen nie lange böse sein können. Diese Briten, mit ihrer nahezu absurden Höflichkeit und Hilfsbereitschaft, die uns Deutsche immer wieder erstaunt (Hat sich gerade jemand beim Busfahrer bedankt?). Diese Briten, mit ihren lustigen Pferderennhüten, ihren ebenso herzlichen wie unverständlichen Randbewohnern (Diese Waliser, Schotten und Iren!) und ja, auch mit ihrer bunten Winkekönigin.

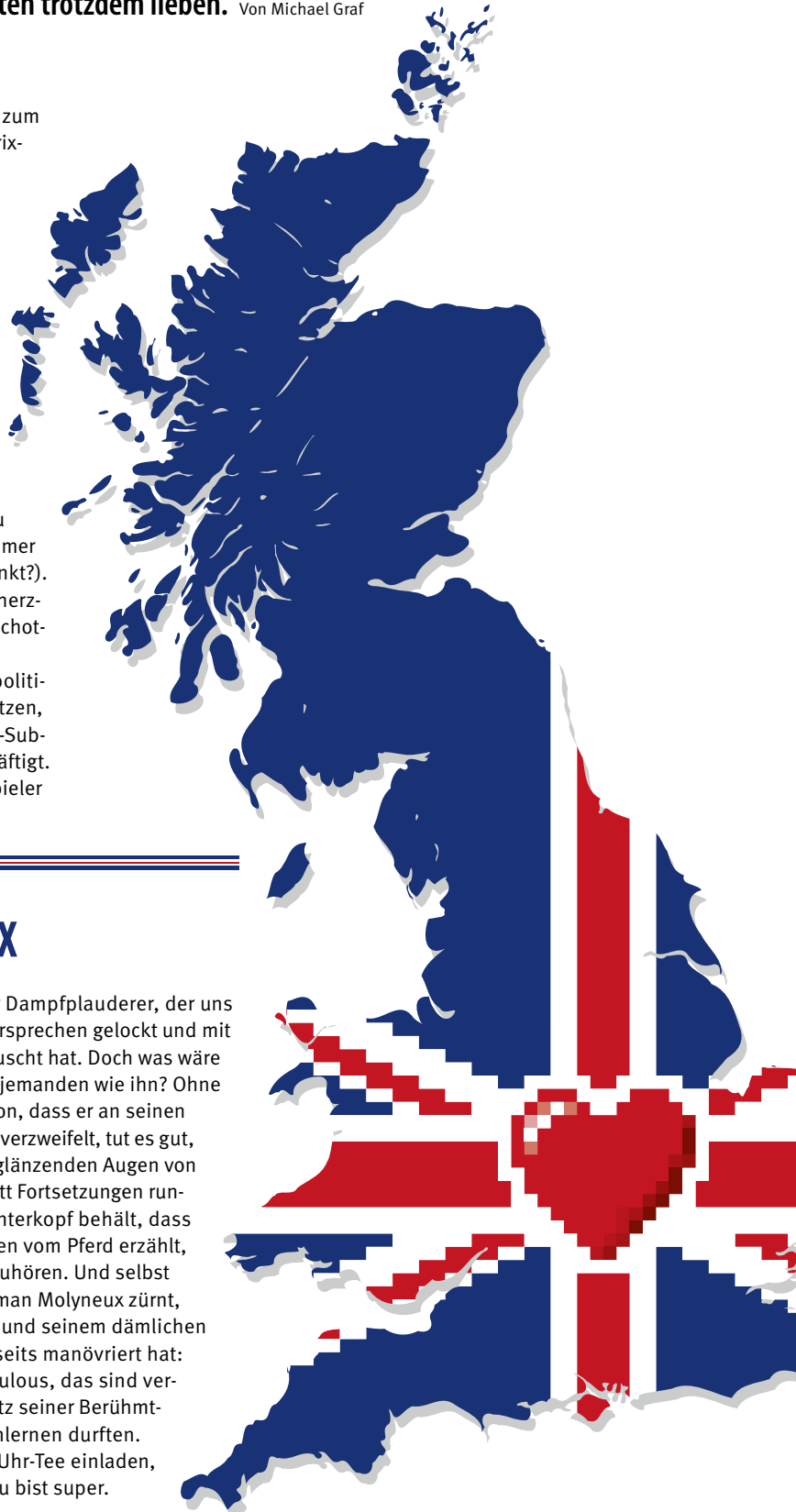
Und – natürlich – diese Briten mit ihren Spielen. Klar, die politischen Folgen des Brexit-Votums lassen sich noch nicht abschätzen, auch nicht für die britische Spieleindustrie, die bislang von EU-Subventionen profitiert hat und Menschen aus ganz Europa beschäftigt. An dieser Stelle wollen wir lieber daran erinnern, warum wir Spieler die Briten lieben. Zum Beispiel aus diesen 13 Gründen. ★

## Peter Molyneux

Ja, Peter Molyneux. Ja, der Dampfplauderer, der uns schon so oft mit großen Versprechen gelockt und mit kleinen Ergebnissen enttäuscht hat. Doch was wäre diese Spielebranche ohne jemanden wie ihn? Ohne Visionär? Unabhängig davon, dass er an seinen eigenen Visionen gerne mal verzweifelt, tut es gut, jemanden zu sehen, der mit glänzenden Augen von seinen Träumen schwärmt, statt Fortsetzungen runterzuklopfen. So lange man im Hinterkopf behält, dass Peter Molyneux möglicherweise einen vom Pferd erzählt, ist es unglaublich faszinierend, ihm zuzuhören. Und selbst wenn man das nicht möchte, selbst wenn man Molyneux zürnt, weil er sich mit seinen Versprechen für Godus und seinem dämlichen

»Curiosity«-Würfel endgültig ins Beliebtheitsabseits manövriert hat:

Hey, der Mann hat Magic Carpet gemacht, Syndicate und Populous, das sind verdammt noch mal Klassiker! Noch dazu ist Mister Molyneux trotz seiner Berühmtheit einer der höf- und herzlichsten Designer, die wir je kennenlernen durften. Very british, eben. Peter, wir würden dich jederzeit zum Fünf-Uhr-Tee einladen, auch wenn dir mehr heiße Luft entweicht als dem Teekessel. Du bist super.





## Tomb Raider



Natürlich Tomb Raider, was denn sonst? Tomb Raider ist die britischste Spielereihe überhaupt. Warum? Nun, wenn man die Seriengeschichte betrachtet, stellt man fest, dass die Urversion von Lara, mit Verlaub, eine gewisse britische Vorliebe für üppige Oberweiten widerspiegelt. Okay, mal ernsthaft: Was uns an Lara eigentlich beeindruckt, ist ihr Durchhaltevermögen. 20 Jahre und zwei Kinofilme wird Tomb Raider in diesem Jahr alt, dennoch lebt die Serie weiter – und ist sogar

wieder im Aufwind! Rise of the Tomb Raider war eines der besten Actionspiele des Jahres 2015. Noch dazu verdanken wir Core Design mit Lara eben nicht nur irgendeine Spielfigur, sondern eine Ikone dieser Branche, die sich in ihren 20 Lebensjahren von der übersexualisierten Polygonpuppe immer mehr zur starken Frauenfigur entwickelt hat. Zu einer der wenigen starken Frauenfiguren, die es in Spielen gibt, ludonarrative Dissonanzen (Warum erschießt eine gerade noch verängstigte Lara plötzlich reihenweise Gegner?) hin oder her. Außerdem ist sie unverkennbar Britin. Denn wie wir wissen, leben alle Briten in opulenten Herrenhäusern.

## Rare

Ja, sie sind vorbei, die wirklich ruhmreichen Tage von Rare. Aber die wirklich ruhmreichen Tage des britischen Empire sind auch vorbei, trotzdem gibt's noch eine Königin. Und so bleibt auch das nahe Leicester beheimatete Rare vielen Spielern als königlicher Entwickler in Erinnerung, vor allem Konsolenspielern. Von den Designern stammen unter anderem Klassiker wie Banjo-Kazooie, Killer Instinct, Conker's Bad Fur Day, Viva Piñata, zahlreiche Donkey-Kong-Spiele und ein indizierter N64-Shooter um den britischsten aller Anzugträger und Wodka-Martini-Schlürfer: James Bond. Apropos: Uns will bis heute nicht in den Kopf, warum es eigentlich nicht mehr

Bond-Spiele gab, die Schleich- und Schießerei in Verbindung mit Gadgets wäre doch ideal für ein Spiel. Dann noch eine Open World und ein Level-Up-System drangeschraubt, fertig wäre der Ubisoft-Welthit! Egal, zurück zu Rare. Seit die Briten 2002 ins Microsoft-Empire eingegliedert wurden, ist ihr Stern gesunken, und Projekte wie Kinect Sports halfen nicht gerade dabei, ihn wieder hochzukurbeln. Momentan haben sie aber mit Sea of Thieves ein Koop-Piratenspiel für PC und Xbox in der Mache, das hier in der Redaktion viele Kollegen begeistert.



## Rennspiele



Briten und Rennspiele, das war schon immer eine himmlische Kombination. Man nehme nur Geoff Crammond, der uns die wunderbare Grand-Prix-Serie bescherte, zugleich aber so bescheiden war, dass er selbst nur ungern an die Öffentlichkeit trat. Wahrhaft britisches Understatement! Denn er hätte jeden Grund gehabt, sich selbst auf die Schulter zu klopfen, schon im ersten Serienteil Formula One Grand Prix stimmte 1991 jedes Streckendetail, bis zu den (wenn auch leeren) Werbeanzeigen, die

Fahrsimulation war gleichzeitig beispiellos realistisch und zugänglich. Und dann wäre da ja auch noch Codemasters, das uns nicht nur als Publisher Spiele wie Operation Flashpoint beschert hat, sondern auch selbst legendäre Rennsimulationen wie Colin McRae Rally und DTM Race Driver entwickelte. Und natürlich Micro Machines! Auch wenn Codemasters seine Glanzzeiten hinter sich hat, sind seine Rennspiele bis heute spitze, jüngst etwa Dirt Rally. Und dann wären da ja auch die Burnout-Macher von Criterion! Und Reflections, die Entwickler der Driver-Serie, die heute als Ubisoft-Dependancen am Online-Rennspiel The Crew mitarbeiten dürfen.

## Rockstar

Moment Mal, Rockstar Games sitzt doch in New York und entwickelt Grand Theft Auto, eine der amerikanischen Spieleserien überhaupt. Nun, stimmt. Die Gründer von Rockstar waren 1996 jedoch allesamt Briten: die Brüder Dan und Sam Houser sowie Jamie King und Gary Foreman. Bis heute arbeitet die Studio-Keimzelle Rockstar North im schottischen Edinburgh federführend an GTA mit. Und das merkt man der Serie verdammt noch mal an! Denn wenn den Söhnen und Töchtern Großbritanniens eines angeboren ist, dann ein herrlicher Hang zu (Selbst)Ironie und Zynismus, der vielen Amerikanern abgeht. Doch GTA trifft geradezu vor

bissiger Gesellschaftskritik. Wir wollen an dieser Stelle nicht behaupten, dass Amerikaner das nicht könnten. Aber es hilft sicher, Brite zu sein, wenn man einem Land, das man eigentlich liebt (Warum sollte man sonst nach New York ziehen?) den Spiegel vorhalten möchte. Obwohl, vorhalten ist vielleicht das falsche Wort: Ins Gesicht hauen wäre passender, Subtilität ist den Briten ja nicht unbedingt in die Wiege gelegt (siehe Fußball). Und dieser Zynismus zieht sich eben durchs gesamte Rockstar-Werk, auch in Red Dead Redemption oder Bully.

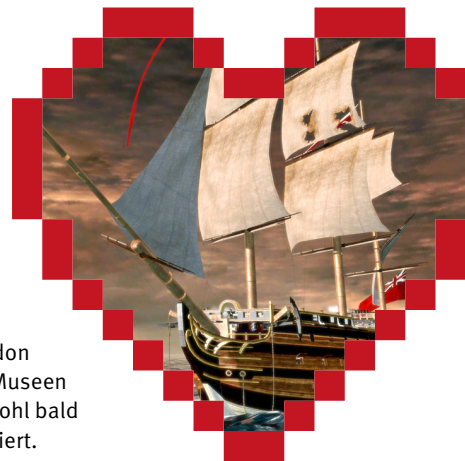




# Total War

Ja, okay, wir haben Tomb Raider als britischste Serie überhaupt bezeichnet, wegen Herrenhaus und Oberweiten und so. Bei Total War reicht es dann aber für den sicheren zweiten Platz. Und kein Teil der Strategieserie hat das so deutlich gezeigt wie Empire. Das behandelt nämlich just die Glanzzeit Großbritanniens, das 18. Jahrhundert und die Dominanz des britischen Empire, das sich seinerzeit über fast den ganzen Globus ausbreitete. Und wie sehr die Entwickler seinerzeit davon schwärmten, dass man Seeschlachten erstmals in Echtzeit austragen könnte! Na klar, das gefällt der Seemacht Großbritannien! Als wir damals für eine GameStar-Titel-

geschichte neben Seeschlachtbildern zusätzlich um solche von Landgefechten baten, runzelten die Designer hingegen kollektiv die Stirn: Wer kämpft denn bitteschön an Land? Die anderen Teile der Total-War-Serie spiegeln wiederum ein grundbritisches Interesse für Weltgeschichte wider, das vor allem Menschen kennen, die schon mal in London durch bis unter den Dachgiebel gefüllte Museen spaziert sind. Auch ohne Empire – und wohl bald ohne EU – sind die Briten global interessiert.



## Warhammer

Wenn wir wollten, könnten wir den Briten sogar für Warcraft danken. Jetzt wird's albern? Klar, Warcraft entstand in den USA, bei Blizzard, wissen wir. Das Vorbild für Warcraft kommt aber aus Großbritannien, nämlich das Warhammer-Universum, vertrieben vom britischen Tabletop-Verlag Games Workshop und entworfen von den britischen Designern Richard Halliwell und Rick Priestley. Die Faszination für Tabletop-Gefechte ist auf der Insel stark. Schon lange vor Warhammer entstanden dort die ersten Consims – Brettspiele, die Kriege und Schlachten

nachstellten. Die wurden schon im Ersten Weltkrieg als antideutsche Propaganda eingesetzt. In Warhammer kämpften Jahrzehnte später statt Deutschen und Briten dann eben Orks und Imperiale. Und das wiederum inspirierte Jahre später Blizzard zu ersten Entwürfen des Warcraft-Universums, mit seinen dicken Rüstungen und Riesenäxten. Und wenn wir den Warcraft-Bezug mal ausklammern, kann Warhammer auch auf eigenen Beinen stehen. Denn so viele Warhammer-Spiele wie derzeit entstanden noch nie, von Total War bis zum Rattenshooter Vermintide. Von Warhammer 40K (Dawn of War 3, Battlefleet Gothic & Co.) ganz zu schweigen.



## XCOM

Im Jahre 1066 n. Chr. gelang den Normannen die letzte erfolgreiche Seelandung auf den britischen Inseln, danach scheiterten daran unter anderem die Spanier, Napoleons Franzosen und das Dritte Reich. Man könnte also durchaus sagen, dass die Abwehr von Invasoren nicht erst seit Churchills »Blut, Schweiß und Tränen«-Rede ins britische Erbgut eingewoben ist. Und das bringt uns zu XCOM. Beziehungsweise, wie es damals noch hieß, UFO: Enemy Unknown. 1994 programmierten die britischen Brüder Nick und Julian Gollop dieses Strategiespiel, in dem man – nun ja – Invasoren abwehrt. Allerdings solche vom anderen Stern. Schon zuvor hatten die

Gollops mit Taktikspielen experimentiert, doch erst UFO verhilft ihnen zum Durchbruch. Nur wäre all das wenig bemerkenswert und UFO längst vergessen, würden wir der Strategieserie nicht eines maßgeblich verdanken: das Revival der Rundenstrategie. Denn die modernen XCOM-Neuaufgaben vom – amerikanischen – Entwickler Firaxis haben maßgeblich dazu beigetragen, zu demonstrieren, dass das totgeglaubte Rundengenre immer noch hip und modern sein kann.



## Rocksteady

Batman war doch schon immer irgendwie britisch: Ein geschwiegener Wohltäter mit fürsorglichem Butler, monströsem Herrenhaus und noch monströserem Tagesgeldkonto, bei Tag bescheiden und höflich, bei Nacht finster und gerecht – diesen Herrn könnten wir uns statt im düsteren Gotham City auch im, sagen wir, düsteren viktorianischen London vorstellen. Quasi Assassin's Creed: Syndicate in cool. Erst recht, weil bislang sämtliche Batman-Kinoregisseure die Innenansichten von Wayne Manor in britischen Anwesen gedreht haben. Nun stammt der Fle-

derausmann zwar natürlich aus den USA, in denen der Gedanke an Wildwest-Selbstjustiz traditionell verwurzelt ist als im braven Großbritannien – die besten Batman-Spiele jedoch, die stammen aus London. Nämlich von den Rocksteady Studios. Mit ihrer herausragenden Arkham-Serie demonstrieren die Briten, dass ein Batman-Spiel eben nicht nur Batman-Fans ansprechen muss, sondern dank toller Kampfmechanik und packender Story auch generell Maßstäbe setzen und Spieler begeistern kann. Nur sollten sie ihre Spiele in Zukunft gewissenhafter auf den PC umsetzen. Der hat ja im englischsprachigen Raum generell einen schweren Stand.





# Elite

Eine offene Spielwelt, pah, die hat heutzutage doch jeder! In den Achtzigern hatte sie aber nicht jeder, sondern vor allem einer: David Braben. 1984 veröffentlichte der britische Designer gemeinsam mit Ian Bell das erste Elite, gewissermaßen den Urvater der modernen Sandbox-Spiele. Acht riesige Galaxien durfte man darin auf eigene Faust erkunden, als Pirat, Söldner oder Händler. Klar, frei begehbare Spielwelten hatte es schon vorher gegeben, etwa 1981 in Richard Garriotts Ultima (Garriott ist ebenfalls in Großbritannien aufgewachsen, aber das nur nebenbei). Doch erst Elite definierte, wie weit Freiheit wirklich gehen kann, schließlich eröffnete es seinen

Spielern nicht nur Fantasyreiche, sondern ganze Milchstraßen. Dass Letztere hauptsächlich mit generischen Raumstationen gefüllt waren – egal, packend war's trotzdem. Story? Ach, brauchte kein Mensch, nach fünf geskripteten Missionen war Schluss. Die Elite-Fortsetzungen, an denen Braben ohne Ian Bell arbeitete, waren dann nicht mehr ganz so faszinierend, weil teils unspielbar verbuggt; und selbst das moderne Elite: Dangerous ist zwar schön, wirkt aber auch leer. Dennoch: Elite hat den Begriff »Sandbox« geprägt wie keine zweite Spielserie.



## Lemmings



Schafsähnliche Tiere sollen ja insbesondere im Norden der britischen Insel weit verbreitet und gerne mal lebensmüde sein. Nun sind Lemmings natürlich keine Schafe, sondern sowas wie Wühlmäuse, dennoch: Was wäre die Spielegeschichte ohne sie? Ohne diese blauen Männchen mit grünem Schopf, die selbstmörderisch dem Abgrund entgegen stapfen und mit festgelegten Rollen à la »Stopper« oder »Fallschirmspringer« auf den rechten Weg gebracht werden wollen? Ent-

wickelt wurde das erste Lemmings 1991 von DMA Design, dem heutigen Rockstar North. Den Vertrieb des Klassikers übernahm allerdings Psygnosis, der 2012 geschlossene Publisher aus Liverpool stand wie kaum ein anderer (außer vielleicht Eidos, siehe »Tomb Raider«) für Spiele made in Britain. Neben zahlreichen Lemmings-Ablegern vermarktete man legendäre Amiga-Titel wie Shadow of the Beast (1989) sowie den ebenfalls von DMA Design entwickelten Shooter Blood Money (1989). Psygnosis selbst schuf den rasanten PlayStation-Klassiker Wipeout (1995). In unser Herz geschlichen haben sie sich aber mit den guten, alten Lemmingsen.

## Sherlock Holmes

Wer wäre eigentlich der berühmteste Detektiv der Welt, wenn es Sherlock Holmes nicht gäbe? Ein dicker Franzose? Wir bitten Sie! Auch wenn Sherlock vor allem dank der BBC-Neuverfilmungen mit Benedict Cumberbatch und Martin Freeman ins moderne Kulturgedächtnis zurückgekehrt ist, dürfen auch Spieler froh sein, dass es den Meisterschnüffler gibt. Schließlich hat er uns herausragende Krimi-Adventures beschert, allen voran das unterschätzte Sherlock Holmes: Crimes and Punishments. Gut, über den Nachfolger The Devil's Daughter decken wir mal lieber die Detektivmütze des Schwei-

gens, aber auch zuvor gab's ja schon ordentliche Sherlock-Abenteuer. Dass die vornehmlich bei Frogwares entstanden, einem ukrainischen Studio, das von einem Franzosen gegründet wurde – Details. Und es passt ja auch, denn der britische Holmes-Erfinder Sir Arthur Conan Doyle ließ sich von französischen Romanfiguren zu »seinem« Sherlock inspirieren, etwa Edgar Allan Poes Auguste Dupin. Aber in wie vielen Spielen übernimmt der noch gleich die Hauptrolle? Eben.



## Worms



In seiner 26-jährigen Geschichte hat Team 17 vieles entwickelt. Etwa die eindeutig von den Alien-Kinofilmen inspirierte Shooterserie Alien Breed. Oder zuletzt Beyond Eyes, ein Adventure über eine erblindete Zehnjährige. Weltbekannt sind die Entwickler aus dem nordenglischen Wakefield (das mittelalterliche Reisende auch die »Fröhliche Stadt« nannten) aber in erster Linie dank Worms. Also nicht der Stadt in der Pfalz, sondern dem Duellspiel mit bewaffneten Regenwürmern, das es mittlerweile auf 23 Teile bringt und schon alleine vom Setting

her an Großbritannien erinnert. Schließlich sind alle Levels als Inseln angelegt; wer nicht aufpasst, fällt ins Wasser. Außerdem ist der Regenwurm sowas wie das inoffizielle Wappentier der Briten – auf einer niederschlagsfreudigen Insel nachvollziehbar. Beispielsweise fördert die Regenwurm-Gesellschaft von Großbritannien und Nordirland den Schutz des Kriechtier-Lebensraums, und alljährlich wetteifern die Teilnehmer der »World Worm Charming Championships« im Örtchen Willaston darum, wer durch Vibrationen die meisten Regenwürmer aus dem Erdreich locken kann. Wir bevorzugen den Regenwurm mit Bananenbombe und Feuerfaust. Mensch, was in Worms schon Freundschaften zerbrachen!



Geschichte in Spielen, Teil 1

# DAS SPIELBARE GESTERN

Virtuelle Geschichte liegt im Trend. Dank der verbesserten Technik schicken uns Spiele in eine immer glaubwürdigere Vergangenheit. Hinter der authentischen Fassade schneiden sich die Entwickler die historischen Gegebenheiten aber oft zurecht. Von Denis Gießler und Michael Graf

Fremde Epochen zu erleben, in Geschichte einzutauchen, das reizte Menschen schon immer. Bereits im späten Mittelalter ließen Ritterromane ihre Leser Ruhmestaten nachleben. Dass die oft erfunden waren und das eher unspektakuläre Ritterleben zum Heldendasein verklärten – halb so wild, wusste ja keiner. Seinen Boom erlebte das Vergangene dann im 19. Jahrhundert, es wurde Forschungsdisziplin und politisches Werkzeug. Das deutsche Kaiserreich etwa führte seine Wurzeln auf die Germanen zurück, die 9 n. Chr. in der Varusschlacht die

Römer besiegt hatten. Dass »die Germanen« gar kein einheitliches Volk waren, sondern mehrere separate Kulturen, die mit den heutigen Deutschen so viel zu tun hatten wie die Dinosaurier mit den heutigen Kanarienvögeln – halb so wild, wusste ja keiner. Zeitgleich entführten immer mehr Romane und Museen, Theaterstücke und Opern die Menschen ins Gestern. Anfang des 20. Jahrhunderts folgte der Historienfilm, doch erst das Computerspiel lässt uns nun Geschichte hautnah erleben – und sogar verändern! Dass Spiele historische Be-

gebenheiten teils verzerren – halb so wild, weiß ja ... Moment! Dank der besseren Technik wirken geschichtliche Inhalte zwar immer glaubwürdiger, das muss aber nicht heißen, dass sie auch der Wahrheit entsprechen. Wir prüfen nach, wie historisch korrekt Spiele überhaupt sein können.

## Geschichte verkauft sich

Ein Blick auf die Verkaufszahlen verrät: Historische Szenarien sind beliebt! Seit 2007 hat Ubisoft über 93 Millionen Exemplare seiner Assassin's-Creed-Reihe unter Spielervolk gebracht. Rome 2 verkaufte sich laut Steamspy 2,2 Millionen Mal, Civilization 5 sogar 8,7 Millionen Mal. Als wir fast 4.000 Leser befragten, welche Spieleserie ihnen bei historischen Szenarien zuerst einfällt, landete neben Total War, Assassin's Creed und Weltkriegs-Shootern à la Medal of Honor auch Age of Empires im Spitzenfeld. Kein Wunder, die Strategieserie fand über 15 Millionen Abnehmer. Als »historisches« Lieblingsgenre kristallisieren sich die Strategiespiele heraus (38 Prozent), gefolgt von Rollenspielen mit 25 Prozent und Adventures mit 12 Prozent. Am schwächsten schneiden die Shooter ab, nur sieben Prozent der Teilnehmer sehen Altes am liebsten aus der Ego-Perspektive.

Laut Angela Schwarz, Professorin für Neuere und Neueste Geschichte an der Uni Siegen, erschienen von 1981 bis April 2012 ins-

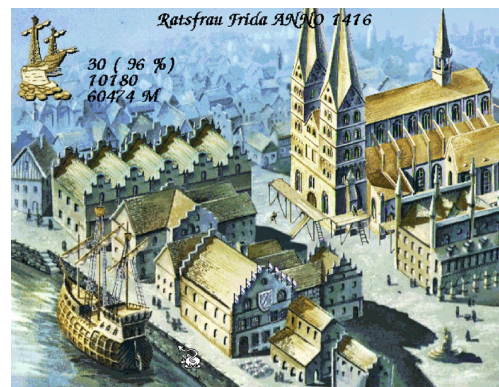


Das erste Assassin's Creed spielt im detailliert nachgebauten Jerusalem zur Zeit der Kreuzzüge.





Im deutschen Klassiker Kaiser ringen die Spieler um die Krone des Heiligen Römischen Reiches – vor allem wirtschaftlich. Kriege sind zwar möglich, aber nicht notwendig.



In Hanse (hier das Remake von 1994) managen wir eine Reederei – und die zugehörige Familie.

gesamt 2.009 PC-Spiele mit historischen Inhalten. Seit 2005 kommen gar jährlich mindestens 100 neue dazu. Über ein Viertel davon behandeln den Zweiten Weltkrieg, gefolgt vom 20. Jahrhundert mit 19,4 Prozent. Spiele in der Antike und im 19. Jahrhundert liegen bei je knapp zwölf Prozent, frühe Neuzeit und Mittelalter bei jeweils neun Prozent. Diese Verteilung sei kein Zufall, denn Spiele setzten ähnliche Schwerpunkte wie aktuelle Filme und Bücher, erklärt Schwarz: »Je bekannter und präsenter ein Thema in der Geschichtskultur ist, desto eher wird es aufgegriffen.« Es liegt auf der Hand, dass der Zweite Weltkrieg als schlimmste militärische Auseinandersetzung der Weltgeschichte besonders präsent ist. Aber auch typische Hollywood-Themen wie Piraten oder Western finden ihren Weg in die digitale Welt. Ein Drittel unserer Leser bevorzugt das Mittelalter als Epoche, dicht gefolgt von neuerer Geschichte (24 Prozent). Moderne Geschichte ab 1900 sowie das Altertum liegen mit 20 Prozent gleichauf. Grundsätzlich sind die Spieler also für alle Epochen offen.

Doch nicht jede Zeit eignet sich gleich gut für jede Art Spiel. »Der Erste Weltkrieg taucht wegen der geringeren Auswahl an Waffentypen seltener in Strategiespielen auf als der Zweite«, erklärt Schwarz. Eine wichtige Rolle spielen zudem der Platz des jeweiligen Themas im Geschichtsbewusstsein und der Erinnerungskultur. In Deutschland fühlen

wir uns mittelalterlichen Burgen und Fachwerkstädtchen näher als aztekischen Tempelanlagen oder dem amerikanischen Unabhängigkeitskrieg. Auch das alte Rom ist uns vertraut: Im Westen der Republik kann man kaum einen Spaten ins Erdreich stechen, ohne ein Römergrab zu öffnen. Das heißt aber nicht, dass sich Spiele automatisch verkaufen, nur weil darin Legionäre herumlaufen: Während Total War: Rome 2 ein Kassenschlager war, fand der Ableger Total War: Attila nur ein Drittel der Abnehmer, laut Steamspy rund 710.000. Gut, für ein Strategie-

spiel ist das respektabel, dennoch scheinen der Aufschwung und die Glanzzeit des Weltreiches mehr Spieler zu interessieren als sein Niedergang. Das liegt auch daran, dass Letzterer im Geschichtsunterricht und anderen Medien oft verknüpft oder gar nicht vorkommt. Oder können Sie spontan einige Filme über Hunnenkönig Attila aufzählen? Die gibt es, sie sind aber weniger populär als Sandalenklassiker wie »Gladiator« oder »Ben Hur«. Spiele spiegeln eben wie Filme und Bücher das Geschichtsbewusstsein unserer Gesellschaft wider.



Die Erinnerung an das alte Rom ist in Westeuropa noch sehr lebendig, wie hier in Rome 2.



## Kleine Spielegeschichte

### The Oregon Trail



From Independence it is 102 miles to the Kansas River Crossing.

Date: March 1, 1848  
Weather: cold  
Health: good  
Food: 2000 pounds  
Next landmark: 102 miles  
Miles traveled: 0 miles  
Press SPACE BAR to continue

### Shogun: Total War



Spiele mit geschichtlichen Inhalten sind so alt wie das Medium selbst. Einer der frühesten Vertreter ist The Oregon Trail von 1971, in dem man einen Planwagen-Treck über die Rocky Mountains führt und sich um die Siedler kümmert. Ab Mitte der 70er erscheinen die ersten Weltkriegstitel, etwa Tanktics (1979), eine Panzersimulation über Kämpfe an der Ostfront, oder Red Baron (1980), ein Flugsimulator im Ersten Weltkrieg. Wegen der limitierten Technik beschränken sich Historienspiele allerdings meist auf Rundenstrategie, die auf dem Markt ein Randdasein fristet – bis Sid Meier 1991 mit Civilization den Durchbruch am Massenmarkt schafft. Sein Co-Designer Bruce Shelley startet 1997 die Echtzeit-Reihe Age of Empires. Um die Jahrtausendwende folgt eine regelrechte Flut historischer Spiele, Shogun: Total War und Europa Universalis kommen beide 2000 auf den Markt. Dank des technischen Fortschritts wirken historische Szenarien immer realistischer und glaubwürdiger, vor allem Weltkriegs-Shooter wie Medal of Honor (1999), Battlefield 1942 (2002) und Call of Duty (2003) erleben eine Blütezeit und orientieren sich teils an Filmen: Medal of Honor kopiert den D-Day aus »Der Soldat James Ryan«, Call of Duty 2 (2003) stellt Szenen aus dem Scharfschützendrama »Enemy at the Gates« nach. Allerdings folgen bis Mitte der 2000er-Jahre so viele Titel im Zweiten Weltkrieg, dass der Markt übersättigt ist. Im Action-Adventure-Bereich ist Assassin's Creed seit 2007 die erfolgreichste Historienserie – oft auf Kosten der geschichtlichen Genauigkeit.

### Age of Empires



### Medal of Honor



### Virtueller Geschichtstourismus

Nun sind Filme und Bücher ja schön und gut, was fasziniert uns aber gerade an der Geschichte im Computerspiel? »Der Reiz, Teil von Geschichte zu sein, ist groß, und wird umso größer, wenn man sich ihr spielerisch nähern und sogar etwas lernen kann«, erklärt der Historiker und Publizist Martin Bayer. Denn im Gegensatz zu klassischen Medien binden uns Spiele aktiv ins Geschehen ein: »Wirkt die Spielwelt glaubwürdig genug, kann man sprichwörtlich in die Geschichte eintauchen.« Auch für Angela Schwarz ist das essenziell: »Geschichte im Computerspiel lädt zum Mitmachen ein. Viele Menschen zieht es an, sonst nur aus Büchern »bekannten« Figuren über die Schulter zu schauen oder gar an ihre Stelle zu treten und eigene Entscheidungen zu treffen.« Wichtig sei, dass man historische Abläufe verändern kann – etwa in Strategiespielen. Geschichte werde dadurch »lebendig«, auch für Menschen, die sich sonst wenig dafür interessieren. Bei Assassin's Creed spricht Schwarz gar von »virtuellem Geschichtstourismus«: Die Serie lädt mit ihren vergleichsweise originalgetreuen Städten zur Zeitreise ein: In Rom durchs Kolosseum

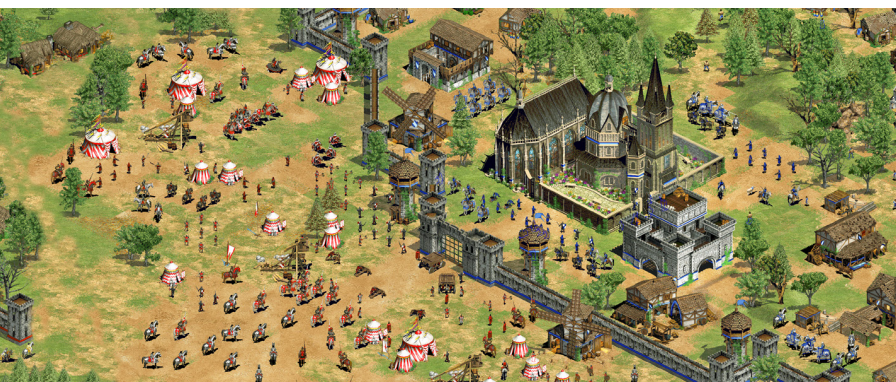
hüpfen, in Paris Notre Dame erklettern, in London an der Themse entlang kutschieren. Die Bewegungsfreiheit in den offenen Spielwelten erfordert freilich mehr Rekonstruktionsaufwand als etwa Cryteks Legionärs-Metzelspiel Ryse, das uns lediglich durch antike Levelschlüuche schleust. Kein Wunder, dass Ubisoft mit Historikern zusammenarbeitet, die darauf achten, dass Zahlen, Daten und Details stimmen. Auch wenn diese hinterher doch zurechtgebogen werden.

### Historiker zur Hilfe!

Jean-Vincent Roy, ein ausgebildeter Militärhistoriker, leitete bei Assassin's Creed: Syndicate die Recherche, die etwa drei Jahre gedauert hat: »Zu Beginn setzten wir uns Themenschwerpunkte, studierten Literatur und zeitgenössische Quellen: Zeitungen, Blaupausen, Fotos.« In Archiven wie dem National Railway Museum in York wühlte Roy nach eingescannten Karten des alten London. Immer wieder schwankte dabei die Qualität des Materials, was die Rekonstruktion der englischen Metropole erschwerte. Es sei vor allem schwierig gewesen, herauszufinden, wer damals in London gewohnt

habe: »Wir vermuteten, dass im Zentrum des britischen Weltreichs Menschen aus vielen Ländern lebten. Es gab dazu jedoch kein Quellenmaterial, und neuere Studien zeigen, dass wohl weniger ausländische Menschen auf den Straßen unterwegs waren als bisher angenommen.«

Ubisoft sei wichtig gewesen, das London des 19. Jahrhunderts authentisch nachzubilden, von Straßen und Gebäuden bis hin zu viktorianischen Türknäufen sowie Briefkästen. Dennoch simuliere Syndicate die Stadt nicht 1:1. Schließlich solle das Spiel in erster Linie Spaß machen – nicht umsonst bezeichnet der Vorspann die Inhalte als fiktiv. »Wir wollen dem Spieler einen Eindruck der damaligen Zeit geben und Interesse daran wecken. Zu viele historische Informationen können den Spielspaß aber drücken.« Zwar sei es Roy wichtig, die Vergangenheit möglichst authentisch zu präsentieren. »Aber manchmal haben Gameplay, Story und Missionsdesign Vorrang. Dann müssen wir die Realität etwas anpassen.« Als Beispiel nennt er den Seilwerfer, mit dem man zügig von A nach B kraxelt. Historisch akkurat sei das nicht, aber spaßig. Der Spagat zwischen historischer Korrekt-



Das Mittelalter kennen wir nicht nur aus der Schule, sondern auch von den vielen Burgruinen, die hierzulande herumstehen. Entsprechend beliebt sind mittelalterliche Strategiespiele wie Age of Empires 2 (links) – Steamspy zufolge stellen die Deutschen mit rund 10 Prozent die zweitgrößte Käufergruppe der HD-Neuaufgabe. Beim Burgenbau-Simulator Stronghold HD (rechts) stammen gar 15 Prozent der Steam-Besitzer aus Deutschland.





Wenn es um Geschichte in Spielen geht, kommt vielen Spielern als erstes Civilization in den Sinn (im Bild: Civilization 5).



Assassin's Creed: Unity stellt die Französische Revolution nach – zwar nicht hundertprozentig korrekt, aber klasse inszeniert.

heit und Spielspaß sei schwierig, sagt Roy – und mitunter verschwimmen die Grenzen zwischen Fiktion und Realität. Beispielsweise stehen in der eingebauten Datenbank die Biographien realer Persönlichkeiten wie Charles Darwin oder Karl Marx Seite an Seite mit erfundenen. Zudem schnitt sich Ubisoft die historischen Rahmenbedingungen zu recht. Straßenkämpfe etwa waren im London des mittleren 19. Jahrhunderts kein großes Thema, die Designer dachten wohl eher an die brutalen Banden des Films »Gangs of New York«. Als Epizentrum der industriellen Revolution ist das digitale London auch zu sauber, damals waren Ruß und bröckelnde Fassaden allgegenwärtig. Ubisoft entschied sich dagegen, weil man sonst laut Roy »die wohlhabenden Stadtteile mit den ärmeren verwechseln könnte«. Die Geschichte muss sich dem Gameplay beugen, nicht umgekehrt. Realistische Optik und detailliert nachgebaute Kulissen gaukeln eine Authentizität vor, die es gar nicht gibt. Zumindest nicht, wenn man hinter die Kulissen blickt. Das ist keineswegs verwerflich: Wie Ubisoft selbst sagt, geht es bei Assassin's Creed in erster Linie um Spaß und darum, Interesse am Thema zu wecken. Wer fundierte Informationen möchte, kommt ums Bücherlesen nicht herum.

#### Bitte keine Vorurteile

Während Assassin's Creed stets nur ein paar Jahre abdeckt, überspannen globale Strategie-

giespiele häufig Jahrhunderte oder gar Jahrtausende. Als einer der komplexesten Genrevertreter gilt Europa Universalis 4, in dem man von 1444 bis 1820 eine von 250 Nationen anführt. Wer mag, kann die Geschichte dabei nach Belieben verändern. Beispielsweise gründet man als Fürstentum Genua Kolonien in Nordamerika oder erobert Europa mit den Azteken. Natürlich stellt der nuchterne Strategiekoloss die Vergangenheit nicht so anschaulich dar wie Assassin's Creed, dafür viel genauer. »Besonders bei den Datenbanken haben wir viel Wert auf reale Fakten gelegt«, erklärt Henrik Lohmander. Der Rechercheleiter beim schwedischen Entwickler Paradox hat mit seinem Team tausende historische Ereignisse recherchiert und ins Spiel integriert. Dabei wollte man auch klassische Vorurteile vermeiden: »Wenn man nur die bekanntesten Merkmale einer Kultur ins Spiel einbaut, verklärt man die Menschen oft ins Gute oder Schlechte«, begründet er. Was das heißt, zeigt etwa das Addon The Cossacks. Darin kann man als Reitervolk spielen, seine »Horde« zum »Stamm« und schließlich zum modernen Nationalstaat weiterentwickeln. Während andere Strategiespiele asiatische Nomaden wie die Mongolen meist als erobungswütige Barbaren porträtieren, zeichnet sie The Cossacks als komplexe Gesellschaften mit eigenen Problemen. Entsprechend sorgfältig mussten Lohmander und sein Team nachforschen, wobei sie mitunter an ihre

Grenzen stießen. Beispielsweise konnten sie mangels schriftlicher Quellen nicht verorten, wo die eingeborenen Völker Südamerikas genau lebten. Auch viele Flaggen und Wappen seien nicht überliefert, wenn sie überhaupt existierten. Viele europäische Nationen gaben sich erst verhältnismäßig spät eigene Fahnen. Die Entwickler füllten die Lücken mit fiktiven Emblemen – immerhin sorgfältig, laut Lohmander sei man sich der Verantwortung bewusst.

#### Grenzen der Genauigkeit

Und selbst bei detaillierten Geschichtssimulationen komme der Punkt, an dem der Spielspaß vorgehen müsse. Das sagt Chris King, der bei Paradox außer an Europa Universalis 4 auch an Crusader Kings 2 und an Hearts of Iron 3 mitgewirkt hat, jüngst auf der Game Developers Conference. »Wenn wir den Zweiten Weltkrieg in Hearts of Iron exakt nachbilden würden, dann würde ihn Deutschland immer verlieren«, scherzt King. »Und das macht wenig Spaß, wenn man Deutschland spielt.« Friedlich soll es ebenfalls nicht bleiben, daher unterstützt Paradox den Kriegsausbruch mit historischen Ereignissen wie der deutschen Annexion Österreichs. Eine komplett dynamische Geschichtssimulation ist hier gar nicht gewünscht, weil sie langweilig wäre. »Deutschland muss gute Gründe haben, einen Krieg zu beginnen«, sagt King. »Und wenn sie es lassen, dann tut es

## Analoge Historiespiele

Schon vor den ersten historischen Computerspielen konnte man Geschichte spielerisch erleben. Und zwar in Form sogenannter Konfliktsimulationen (engl. »Consims«). Die komplexen Karten- und Brettspiele stellen reale oder fiktive Gefechte dar. Erste, einfache Consims erschienen im Ersten Weltkrieg als antideutsche Propaganda, etwa »War Tactics, or Can Great Britain be Invaded?«. Mit eigenem Regelwerk und kleinen Spielbuttons sollten Kämpfe nachgestellt werden, um taktische Fähigkeiten der Soldaten für den Ernstfall zu trainieren. 1954 brachte der Spieleautor Charles S. Roberts mit »Tactics« die erste kommerziell erfolgreiche Consim heraus, bis 1998 wurde sie weltweit vertrieben. Kämpfe wurden darin mit einem Würfel und einer Ereignistabelle ausgetragen. Auch heutige Tabletop-Spiele wie »Warhammer« basieren auf klassischen Consims. In Deutschland gestaltete sich die Situation mit Consims nach dem Zweiten Weltkrieg schwierig. Nach der Niederlage und mitten im Ost-West-Konflikt war es undenkbar, ein Kriegsspiel herauszubringen. Selbst das 1961 erschienene »Risiko« sollte 1982 indiziert werden. Um dem zu entgehen, änderte die Herstellerfirma Parker die Begriffe »vernichten« in »besiegen« und »Eroberer« in »Befreier« um. Im Laufe der 80er Jahre wurden klassische Consims dann allmählich vom Computerspiel abgelöst.



Consims werden bis heute auf Liebhabertreffen gespielt.

Bild: CSW Expo 2009 / Flickr





Europa Universalis simuliert das 15. bis 18. Jahrhundert sehr detailliert – doch selbst hier kann und möchte Paradox nicht alle historischen Begebenheiten abbilden.



Anno 1602 ist zwar nicht historisch korrekt, dafür aber lebendig: Man kann der eigenen Stadt beim Wachsen zuschauen.

eine andere Nation.« Moment, England oder Frankreich als Kriegstreiber? Viele Historiker würden dem vehement widersprechen, doch auch dafür hat King eine Lösung: »Man sucht sich die Historiker, die zum Spiel passen.« Natürlich gebe es unter Geschichtsforschern Meinungsverschiedenheiten, letztlich gehe es aber um das Ziel, das man mit dem Spiel erreichen wolle. Die komplette Spielmechanik von Hearts of Iron ist auf einen großen Krieg ausgerichtet, und den sollen die Spieler bekommen.

Europa Universalis 4 hingegen erlaubt auch lange Friedensperioden, hier gilt also das Gegenteil: Es soll möglichst wenige vorgefertigte Ereignisse geben, damit sich die Spieler frei entwickeln können. King nennt als Beispiel die spanische Eroberung Mexi-



Bei seiner Autohersteller-Simulation Oldtimer setzt Max Design auf historische Authentizität und bindet sogar alte Filmaufnahmen ein.



Kingdom Come: Deliverance soll das Mittelalter sehr realistisch simulieren, samt komplexem Schwertkampfsystem. Die Entwickler berichten allerdings, dass die Alphatester Zauber und Drachen vermissten: Bei mittelalterlichen Settings erwarten viele Spieler Fantasy-Elemente.

kos: »Die Sachlage scheint simpel: Die Spanier wollten Gold und Silber, und das gab es in Mexiko. Allerdings haben sie das Land nicht selbst erobert, sondern erobern lassen.« Der Konquistador Hernán Cortés wird entsandt, Mexiko zu besetzen und die Azteken zu besiegen, was er selbstständig erledigt. »Hätten wir die Eroberung Mexikos automatisieren sollen?«, fragt King. »Eigentlich soll man doch Dinge automatisieren, die keinen Spaß machen – und Erobern macht Spaß!« Außerdem habe man über ein historisches Ereignis nachgedacht, das Mexiko automatisch Spanien zuschlägt. »Aber wenn der spanische Spieler weiß, dass er Mexiko kampflos kriegt, dann strengt er sich nicht mehr an.« Letztlich ist die Kolonisierung Südamerikas also Handarbeit: Wer Spanien

spielt, muss selbst Truppen nach Übersee verschiffen, bevor ihm jemand zuvorkommt. »Wir helfen Spanien nicht. Nur weil etwas in der echten Welt passiert ist, muss es im Spiel nicht ebenfalls passieren«, sagt King.

Zudem sei Geschichte manchmal zu komplex, um all ihre Facetten im Spiel abzubilden. Als Beispiel nennt King die mittelalterlichen Kirchenspaltungen, die ebenfalls simpel wirken: »Aus einer Religion werden zwei, fertig.« Dahinter steckten aber oft komplexe politische Wechselwirkungen, etwa bei der Abspaltung der griechisch-orthodoxen von der katholischen Kirche: Im 11. Jahrhundert will Byzanz den Einfluss des Papstes zurückdrängen, indem es sein eigenes, orthodoxes Christentum begründet. Doch zugleich bittet der byzantinische Kaiser die Katholiken um Hilfe gegen die angreifenden Türken – und der Papst steht ihm bei! »Da konkurrieren zwei Machtzentren miteinander und unterstützen sich zugleich«, sagt Chris King kopfschüttelnd. »Die Dinge sind nie so einfach, wie sie scheinen.« Auch die Datierung sei knifflig: »Wer den exakten Zeitpunkt sucht, zu dem sich eine Religion aufgespalten hat, der versucht, ein bewegliches Ziel auf einem beweglichen Ziel zu treffen.« Zwar hätte man die Kirchenspaltungen in Crusader Kings 2 gerne simuliert, doch je länger man sich damit beschäftigt habe, desto problematischer sei geworden, sie in Spielmechanik zu übersetzen. Kings Lösung: »Ignoriert es!« Nur weil etwas wichtig für eine Epoche war, müsse man es nicht behandeln. Es lohne sich nicht, die ganze Spielmechanik zu verbiegen, um einem einzigen Sonderfall gerecht zu werden.



Battlefield 1 spielt im 1. Weltkrieg – ein von Spielen lange stiefmütterlich behandeltes Setting.



## Die beliebtesten Epochen

Professorin Angela Schwarz von der Universität Siegen hat die Szenarien aller 2.009 PC-Historiespiele analysiert, die zwischen 1981 und 2012 erschienen sind. Hier ihre Ergebnisse.

### ② 20. Jahrhundert (ohne Weltkriege)

Geschichte nach dem Zweiten Weltkrieg, etwa der Vietnamkrieg oder zeitgenössische Settings.

**Beispiel: GTA: Vice City (2002)**

### ③ 19. Jahrhundert

Als jüngere Vergangenheit in vielen Ländern sehr beliebt, etwa dank Western und Sherlock Holmes.

**Beispiel: Call of Juarez (2006)**

### ④ Antike

Die Antike dauert ungefähr vom 8. Jahrhundert v. Chr. bis zum 4. oder 5. Jahrhundert n. Chr.

**Beispiel: Caesar 3 (1998)**

### ⑤ Mittelalter

In Europa beliebt, in Übersee weniger. Das Mittelalter dauerte ca. vom 4. bis zum 15. Jahrhundert.

**Beispiel: Stronghold (2001)**

### ① Zweiter Weltkrieg

Als größter Konflikt der Menschheitsgeschichte ein sehr beliebtes Setting, vor allem in den USA.

**Beispiel: Call of Duty 2 (2005)**

### ⑨ Erster Weltkrieg

In vielen Ländern weniger bekannt als der Zweite Weltkrieg, nur in Westeuropa noch sehr präsent.

**Beispiel: Red Baron (1981)**

### ⑧ Epochenübergreifend

Mehrere Zeitalter erlebt man in Civilization und in Epochen-Strategiespielen wie Age of Empires.

**Beispiel: Empire Earth**

### ⑦ 21. Jahrhundert

Allerjüngste Geschichte kann man unter anderem in der GTA-Serie und in Militär-Shootern erleben.

**Beispiel: Medal of Honor (2010)**

### ⑥ Frühe Neuzeit

Bezeichnet die Periode zwischen dem 15. bis zum 18. Jahrhundert, also die Zeit des Kolonialismus.

**Beispiel: Empire: Total War (2009)**



Quelle: Angela Schwarz (Hg.): Wollten Sie auch immer schon mal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?

### Weniger Hollywood, mehr Realität

Obwohl Europa Universalis und andere Globalstrategiespiele bereits sehr komplex sind, verbessern manche Fans ihre Spiele mit Modifikationen weiter – etwa, indem sie neue Einheiten einbauen oder historische Fehler korrigieren. Andrew Holland war es bei seiner Mod Rome: Total Realism (RTR) für das über elf Jahre alte Rome: Total War wichtig, Geschichte nicht aus dem »Hollywood-Blickwinkel« zu betrachten und »mehr die Realität darzustellen«. Holland ist leitender Entwickler von RTR, an dem zwei Jahren gearbeitet wird. Am Hauptspiel stört ihn besonders der Fokus auf Rom: »Rom war damals zwar groß, aber trotzdem nur ein Staat von vielen. Es gab viele andere Königreiche und Kulturen. Wir wollen, dass jede spielbare Fraktion gleichberechtigt ist.« Beispielsweise bezeichne das Hauptspiel kleinere Bevölkerungsgruppen pauschal als »Barbaren«. Holland kritisiert das, da die Römer den Begriff abwertend einsetzten. RTR gibt vielen Kulturen ihre eigentlichen Namen zurück: Kelten, Iberer, Dazier. Das Originalspiel, sagt Holland, verstehe man als Betaversion, auf der man aufbaue. Letztlich siege aber auch dabei der Spaß über den Realismus: »Eine Balance zwischen Spielspaß und anspruchsvollem Gameplay ist wichtig, damit unsere Mod auch Spieler findet. Wofür sonst die ganze Arbeit?«

Manchmal setzt auch der Entwickler des Hauptspiels den Moddern inhaltliche Grenzen. Bei Hearts of Iron 3 mussten sich die Macher der Black ICE Mod (BIM) an Paradox' Community-Regeln halten. So bringt die Mod über 4.000 (!) neue historische Ereignisse, 400 Einheiten und 100 Technologien, dazu werden Fehler beseitigt und die Spielbalance

verfeinert. Alle Facetten des Krieges könne man aber nicht abbilden, sagt Ata Sergey Nowak, der Sprecher des BIM-Teams: »Paradox ist es wichtig, reale politische Bezüge aus dem Spiel herauszuhalten. Wir durften also keine Hakenkreuze, Kriegsgefangenen, Terroranschläge oder Holocaust-Bezüge einbauen – wobei wir auch gar nicht das Bedürfnis dazu hatten.« Die Community akzeptiert das, schließlich bekommt sie dank BIM dennoch ein Hearts of Iron 3, das wesentlich detaillierter und historisch genauer ist, als es selbst Paradox anbieten möchte.

### Typisch deutsche Spiele

Eine Sonderrolle auf dem deutschen (oder besser: deutschsprachigen) Markt spielen lange Zeit die historischen Handels- und Wirtschaftssimulationen – denn die sind bereits in den 80er-Jahren enorm populär. Bei-



spielsweise der Atari-Klassiker Kaiser, in dem 1984 bis zu neun Spieler um die Krone des Heiligen Römischen Reiches ringen, indem sie die Wirtschaft ankurbeln und Ernteerträge verkaufen. Kriege kann man zwar führen, nötig ist das aber nicht. Nicht minder beliebt, besonders auf dem C64, ist 1986 die Handelssimulation Hanse, in der man eine norddeutsche Reederei aufbaut. Zum Genre-Bannerträger avanciert Ascaron, das 1994 nicht nur ein Hanse-Remake entwickelt, sondern auch mit Patrizier (1992) und Port Royale (2002) weitere beliebte Serien etabliert. Deutsche Historienspiele, das heißt vor allem Warentransport und Preise feilschen.

Aber nicht immer, manchmal wird's doch kriegerisch. Etwa im rundenbasierte History Line: 1914-1918 von Blue Byte. Der Battle-Isle-Ableger von 1992 gilt als eines der besten Strategiespiele über den Ersten Weltkrieg.

Laut dem Mitentwickler Bernhard Ewers habe man das Setting gewählt, weil ein Spiel im Zweiten Weltkrieg für ein deutsches Studio damals »undenkbar« gewesen sei. Zumal auch die Jugendschützer empfindsamer reagierten. Noch 1994 indizieren sie etwa den Taktikklassiker Panzer General, weil man darin auch die Wehrmacht kommandieren kann und martialische Texte die Missionen einleiten – angeblich eine Verharmlosung des Angriffskrieges. Der Verkaufserfolg von History Line hält sich derweil in Grenzen, Blue Byte lässt die Idee fallen, eine ganze Serie historischer Strategiespiele daraus zu machen. Stolz ist Ewers darauf, dass er sogar Briefe von Lehrern bekommt, die History Line im Unterricht einsetzen. Denn zwischen den Missionen erzählen Zeitungsschnipsel von historischen Ereignissen – und wecken das Interesse der Schüler.

Auch das österreichische Team Max Design spezialisiert sich auf historische Szenarien und beginnt 1992 mit der Reedereisimulation 1869 – Hart am Wind seine Serie »Erlebte Geschichte«: historische Simulationen mit detaillierten Informationen über die jeweilige Epoche. 1994 folgt deren zweiter Teil, die Automobil-Simulation Oldtimer. Der Studio-Mitgründer Wilfried Reiter erinnert sich: »Uns war es wichtig, die jeweilige Epoche authentisch rüberzubringen. Für Oldtimer nutzten wir originales Film- und Tonmaterial aus den 1920ern sowie etliche Erklärungstexte.« Auch die Handbücher können sich sehen lassen: Bei 1869 kann sich der Spieler auf 103 Seiten über die Geschichte der Seefahrt und nautische Fachausdrücke informieren, Oldtimer liegt sogar ein 150-seitiges Hardcover-Büchlein über die Automobilindustrie bei. Fans und Kritikern gefällt das Spiel,

## Patrice Désilets im Interview: »Wir sind Affen«

**Patrice Désilets ist ein Geschichts-Nerd. Kein Wunder, dass sich sein bisher wichtigstes Spiel – Assassin's Creed – bei der Vergangenheit bediente. Danach arbeitete er für THQ am »neuen Assassin's Creed« Amsterdam 1666, nach der Pleite des Publishers und einem weiteren Intermezzo bei Ubisoft gehören ihm die Rechte daran inzwischen selbst – und er will es fertigstellen. Überdies feilt er mit seinem 17-köpfigen Team unter dem Namen Panache am Action-Adventure Ancestors, das in prähistorischer Zeit beginnen und sich in mehreren Episoden bis in die Gegenwart vorarbeiten soll.**

**GameStar: Offenbar ist dir Geschichte in deinen Spielen wichtig. Wie genau nimmst du es da mit dem Realismus?**

**Patrice Désilets:** Machen wir uns nichts vor: Alles, was wir heute zu Geschichte machen, beruht auf Interpretation. Wir arbeiten gerade an Ancestors, die erste Episode spielt fünf Millionen Jahre in der Vergangenheit. Aus dieser Zeit gibt es bestenfalls Knochen, sogar Paläontologen können da nur raten. Dazu kommt, dass wir in Spielen ohnehin nicht hundertprozentig genau sein können. Das Medium zwingt uns quasi dazu, den Realismus der Spielbarkeit unterzuordnen. Und manchmal glaube ich, dass wir auch ein wenig faul sind. Wir könnten realisti-

schere Spiele machen, aber es ist uns zu viel Aufwand. Ich behandle Geschichte also eher wie eine Fantasy-Welt. In den vielen tausend Jahren der menschlichen Evolution sind wir modernen Menschen quasi Mutanten. Noch für unsere Großeltern wäre unsere heutige, unfassbar schnelle Art zu leben – mit Smartphones, Flugreisen, dem Internet – unvorstellbar gewesen. Sobald man also etwas in die Vergangenheit zurückgeht, ist das für mich wie eine Fantasy-Universum, ein Pool von Personen und Begebenheiten, aus dem ich mich bedienen kann.

**Du benutzt Geschichte also eher als Bühnenbild?**



Genau, Bühnenbild trifft es gut. Und man findet mit etwas Graben eben unfassbar viele Geschichten, die man benutzen kann.

**Wenn der Fundus so groß ist, warum sehen wir dann immer die gleichen Mittelalter- und Weltkriegs-Szenarien?**

Ein paar Ausreißer gibt es ja zum Glück, etwa die Spiele, die sich der japanischen Geschichte bedienen. Aber es stimmt schon, das Mittelalter dominiert. Vielleicht, weil es sich im Lauf der Jahre mit unzähligen Büchern und Filmen in unseren Köpfen festgesetzt hat. Sogar »Der Herr der Ringe« spielt ja quasi im Mittelalter. Und nochmal: Wir sind als Entwickler vielleicht einfach etwas faul. Mittelalter-Szenarien funktionieren einfach. Zumindest so lange, bis wir und die Spieler die Nase voll haben, und das wird garantiert passieren, wir laufen gerade auf eine Mauer zu. Unsere Gehirne wollen schließlich mit immer neuen Dingen gefüttert werden. Aber kurzfristig sehe ich da erst mal keine Veränderung.

**Heißt das, wir müssen noch ein paar Jahre europäische Ritter aushalten?**

Hör mal, ich habe immerhin ein Spiel über die Kreuzzüge im Nahen Osten gemacht, das war was Neues! Und die Hauptfigur war kein Ritter, sondern eine Art Mönch, der die christlichen Invasoren loswerden will. Aus einem unbekannten Detail der Geschichte habe ich ein Spiel gemacht. Vielleicht ist die Grundlage sogar nur ein Mythos, der Kampf der Templer gegen die Assassinen.



Ursprünglich hat Désilets für THQ an Amsterdam 1666 gearbeitet, nun besitzt er selbst die Rechte am Spiel. Erste Spielszenen erinnern frappierend an Assassin's Creed.



die Zeitschrift Amiga Power nennt es »digitalen Geschichtsunterricht«, die Verkaufszahlen stimmen. Reiter erklärt sich den Erfolg damit, dass sich die geschichtlichen Elemente nicht aufgedrängt wirken: »Kommerzieller Erfolg und historischer Tiefgang schließen sich nicht automatisch aus, es kommt auf die handwerkliche Umsetzung an.«

#### Weniger Geschichte, mehr Flair

Wer an Max Design und historische Spiele denkt, dürfte aber vor allem ein Spiel vor Augen haben: Anno 1602, neben Die Siedler der deutschsprachige Aufbauhit schlechthin. Als sich die Österreicher gemeinsam mit Sunflowers diesem in mehrfacher Hinsicht historischen Projekt widmen, verzichten sie auf eine Marktanalyse, das 17. Jahrhundert interessiert sie einfach. Ein Glücksgriff, das erste Anno verkauft sich 1998 über zwei Millio-

nen Mal. Im Gegensatz zur Reihe »Erlebte Geschichte« dienen historische Inhalte diesmal aber lediglich als Rahmen, den die Entwickler mit eigenen Vorstellungen füllen: »Wir haben die historischen Inhalte bewusst reduziert, damit es möglichst vielen Leuten Spaß macht. Unsere Grafiker haben sich etwa bei der Darstellung von realen Gebäuden inspirieren lassen und dann frei weiterdesignt.« 40 Prozent des Spiels seien realistisch, 60 Prozent entsprängen der Fantasie. »Man darf nicht vergessen, dass wir Anno 1602 zu viert entwickelt haben. Da bleiben einfach nicht genug Kapazitäten, um historisches Material zu sammeln und ins Spiel einzubinden,« ergänzt Reiter. Wichtiger als historische Genauigkeit sei ein stimmiges Gesamtbild gewesen, um viele Spieler abzuholen: »Mit unserem Neuzeit-Szenario kann jeder etwas anfangen und auf bestehende

Geschichtsbilder zurückgreifen«, erklärt Reiter. Klar, Segelschiffe und Fachwerkhäuschen kennt jeder. Möglich macht das auch der technische Fortschritt: Klassische Handelssimulationen wie Hanse und Patrizier illustrierten ihre tabellenlastigen Menüs allenfalls mit netten Zeichnungen. Anno 1602 orientiert sich hingegen am Aufbauflair von Die Siedler und SimCity: Man kann zuschauen, wie Dörfer zu Metropolen heranwachsen. Lebendigere Präsentation auf Kosten des historischen Inhalts, das sollte für viele Titel ab den 2000er-Jahren gelten. ★

In der nächsten Ausgabe folgt der zweite Teil unseres Reports. Dann werden wir näher betrachten, was man denn nun aus Spielen über Geschichte lernen kann – und warum das Gelernte nicht immer gut ist.

Mythen sind ohnehin besser als die tatsächliche Geschichte. Niemanden interessiert doch wirklich, was genau denn nun am 29. April 1337 passiert ist. Ich respektiere natürlich, was zum Beispiel die Jungs von Kingdom Come: Deliverance versuchen. Dieser Realismusansatz ist neu, auch wenn sie jetzt vor ähnlichen Problemen stehen, wie wir damals beim ersten Assassin's Creed. Da haben uns die Tester auch immer gefragt, wo denn nun die Drachen seien. Aber selbst wenn es eher ein Science-Fiction-Spiel ist als ein Historiendrama, hat Assassin's Creed bewiesen, dass der realistische Ansatz funktionieren kann.

#### Wie unterscheidet sich die Arbeit an Ancestors von der an Assassin's Creed?

Ancestors ist kein wirklich »geschichtliches« Spiel, denn Geschichte beginnt ja streng genommen erst mit der schriftlichen Aufzeichnung. Trotzdem will ich möglichst wissenschaftlich arbeiten. Zugleich soll es Spaß machen, sich flüssig spielen. Ich sehe Ancestors als Hommage an unsere Vorfahren, ohne die es uns Mutanten am Ende des Zeitstrahls nicht gäbe. Diese Frauen und Männer haben gekämpft, um zu überleben. Wobei ich übrigens gar nicht glaube, dass die Geschichte immer nur aus Kriegen und Konflikten besteht. Wir Menschen haben uns nicht immer nur umgebracht, sonst wären wir schon lange ausgestorben. Wir sind Affen, aber soziale Affen. Klar ist man gegenüber einem fremden Stamm erst mal misstrauisch, aber sobald man sich verständigen kann, ist Zusammenarbeit der bessere Weg. Die Geschichte der Kriege ist noch extrem jung. Der Mensch in seiner heutigen Form ist circa 75.000 Jahre alt, seitdem gab es keine drastischen Veränderungen bei der Größe des Gehirns oder anderen Körpermerkmalen. Es gibt kaum Beweise für größere Stammeskriege vor der »Erfindung« der großen Religionen. Und die Geschichte wird ohnehin vom Sieger geschrieben, so-



Die erste Episode von Ancestors spielt in grauer Vorzeit und soll sich laut Désilets vor allem ums »Schleichen und Weglaufen« drehen – denn wilde Tiere lauern überall.

fern der schon eine Schrift beherrscht. Deshalb sagen wir ja, dass »alles mit den Ägyptern begann«, weil die ihre Hieroglyphen hatten. Dabei gab es schon vorher riesige Zivilisationen, die einfach verschwunden sind, und von denen wir nichts mehr wissen – weil sie nicht schreiben konnten.

#### In Ancestors geht es um nicht weniger als die Geschichte der Menschheit, wie geht man so ein Mammutprojekt an?

Mit kleinen Happen. Ich sehe die menschliche Geschichte sozusagen als riesiges Buffet vor mir, und ich muss alles aufessen. Also fange ich langsam an, Stück für Stück. Es fängt vor fünf Millionen Jahren an, als wir zum ersten Mal von den Bäumen runtergeklettert sind. Logischerweise ist das ein Riesenprojekt, ich sehe mich da noch in zehn Jahren dran sitzen. Noch weiß ich ja nicht mal, wie wir das Spiel vertreiben wollen. Wir machen erst mal das erste Kapitel fertig, und dann sehen wir, ob es groß und gut genug ist, um es einzeln zu verkaufen. Vielleicht müssen wir auch zehn Kapitel zusammenbauen, damit es sinnvoll ist, mal sehen.

#### Du hast jetzt die Rechte an 1666: Amsterdam wieder, was passiert nun mit dem Spiel?

Ich werde es machen! Allerdings müssen vorher noch ein paar Sachen geklärt werden. Vielleicht gründe ich eine eigene Firma, die das Projekt vorantreibt. Panache ist momentan ja mit Ancestors voll beschäftigt. Und wir müssen natürlich alle Assets neu machen. Der spielerische Kern ist aber da, auf dem kann ich aufbauen.

#### Warum überhaupt 1666?

Ah, weil 1666 das erste »Annus mirabilis« war, ein Wunderjahr. Schaut mal auf Wikipedia, was alles in diesem Jahr passiert ist: Isaac Newton entdeckte die Schwerkraft, London brannte und so weiter! Das ganze Jahr ist so spannend, ideal für ein Spiel.

#### Ancestors, 1666: Amsterdam – wann soll das denn alles fertig werden?

Zu Ancestors werden wir noch dieses Jahr mehr zeigen, vielleicht im Herbst. Und Amsterdam dauert jetzt einfach, da gibt es vor 2017 keine Neuigkeiten. ★





## Black Edition: Civilization

Dieser Artikel ist eine Leseprobe aus unserer GameStar Black Edition zu Civilization. Dieses Sonderheft widmet sich auf 148 Seiten der Erfolgs-Strategieserie von Sid Meier, mit vielen Guides, Mod-Tipps, Hintergrund-Reportagen, Interviews und nicht zuletzt einem riesigen XXL-Poster zur Civ-Geschichte. Die GameStar Black Edition zur Civilization-Reihe, jetzt vorbestellen unter: [www.gamestar.de/civ](http://www.gamestar.de/civ)

## Zutaten

- viel Lust am Entdecken
- jede Menge Meilensteinchen
- Nachvollziehbarkeit
- scharfe Kämpfe

## Serviovorschlag

- gut abschmecken!
- mindestens vier Jahre ziehen lassen!
- Achtung: Schmeckt immer anders!
- in Ruhe genießen!

# DAS ERFOLGSRE

FASZINATION CIVILIZATION



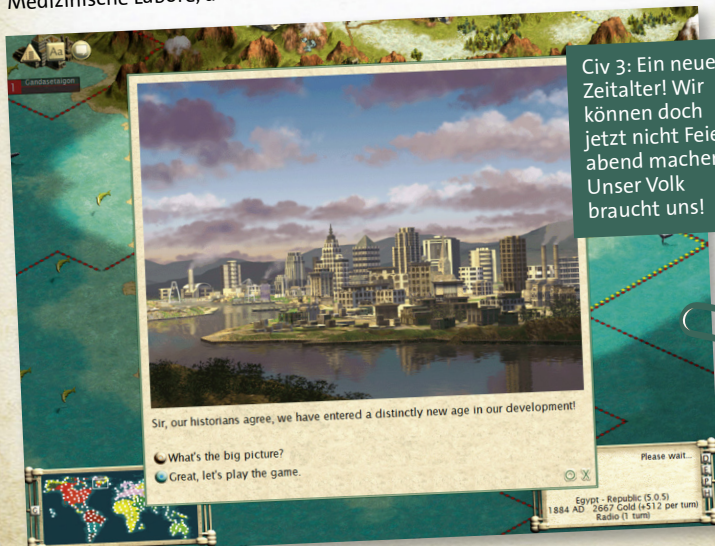
Wenn im Herbst Civilization 6 erscheint, ist der Vorgänger sechs Jahre alt. In der gleichen Zeit erschienen vier Need for Speeds und sechs Assassin's Creeds...

## KEINE TOTE NUDEL

Sechs Spiele in 25 Jahren – man kann nicht gerade behaupten, dass die Marke Civilization totgenudelt wird. Statt alle ein, zwei Jahre ein Update als Volltitel zu verkaufen, haben sich Microprose und später 2K Games bei der Schlagzahl zurückgehalten. Das Resultat: Wir bekommen jedes Mal ein wirklich neues Civ, auf das wir uns wie Bolle freuen, und das sich trotz der bewährten Kernelemente anders spielt. Dass es dann noch mehrere Patches und ein, zwei Erweiterungen dauert, bis wirklich fast alles rund läuft, ist der Komplexität des Spiels geschuldet.

## ÜBERALL MEILENSTEINCHEN

Otto Normalspiel lässt uns leveln, gibt uns eine neue Waffe, schaltet Skills frei oder verpasst uns ein Upgrade. Civ hingegen belohnt uns nicht mit individuellem Kleckerkram. Sondern mit ganzen Belohnungsketten. Zum Beispiel Technologien, die uns wiederum viele weitere Möglichkeiten geben: Wer die Luftfahrt erforscht, darf Dreidecker und Weltkriegsbomber bauen, Chateaus errichten und zwei Wunder hochziehen – die geheimnisvollen Osterinsel-Statuen und die protzig-pom-pöse Ferienanlage Prora, die heute noch auf der schönen Insel Rügen steht. Und am besten gleich weiterforschen, Fachrichtung Elektronik und Ballistik. Und so was passiert bei fast jedem Forschungsziel! Ungleich größer ist der Sucht- und Belohnungsfaktor, wenn wir echte Meilensteine erreichen, etwa ein neues Zeitalter. Darum ist unser gemurmelt »Eben noch ins Atomzeitalter kommen, dann gehe ich schlafen, ehrlich!« glatt gelogen. Denn mit dem Atomzeitalter können wir ja plötzlich Flughäfen und das Pentagon kriegen, Panzerabwehrkanonen und Medizinische Labore, das müssen wir doch schnell noch erledigen...





Nur noch eine Runde!

Gute Rundenstrategiespiele machen ja generell gern süchtig, aber Civilization schlägt dem Fass die Krone auf. Oder so ähnlich. Aber warum fasziniert uns Civ eigentlich seit 25 Jahren so dermaßen?

Von Martin Deppe

**S**pitzenreiter bei Steam, riesige Fangemeinde, keine Ausrutscher: Die Civ-Reihe spielt seit einem Vierteljahrhundert in der allerersten Liga mit. Und während andere Spiele vielleicht eine Handvoll Gründe für ihren Erfolg haben, sind es bei Civ locker ein Dutzend. Unsere 13 persönlichen Süchtigmacher haben wir hier in loser Reihenfolge zusammengetragen.

# ZEPT

## AUSPROBIEREN STATT PLANEN

Sid Meier und Bruce Shelley haben das Ur-Civ nicht auf dem Design-Dokument-Reißbrett entworfen. Sondern durch Spielen, Ausprobieren, Spielen, Ändern, Spielen. Was sich so simpel anhört, ist heutzutage selten geworden, vor allem bei großen Produktionen. Da ist schlicht keine Zeit fürs iterative Ausprobieren und Lernen aus Fehlern. Doch so ein umfangreiches Spiel wie Civilization, das sich nicht auf Schienen spielt, sondern ständig verzweigt und bei jeder Partie andere Konstellationen an Landkarte und Nationen auffährt, ist auf dem Papier kaum zu bändigen. Wenn es Civilization 1991 nicht gegeben hätte – heute würde sich garantiert niemand mehr daran wagen.

FLASH ATILTA SORRY FOR MISUNDERSTANDING.  
Berlin Today  
January 1, 2800 BC 10 cents

German wise men discover the secret of Writing!

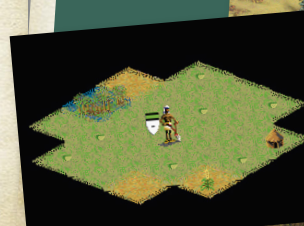


Vor allem Bruce Shelley hat das Ur-Civilization dauernd testgespielt, während Sid Meier im Programmcode abtauchte.

## VOM TRÜPPCHEN ZUM WELTREICH

Einen einzigen Siedlertrupp – mehr braucht es nicht, um ein Weltreich zu gründen. Civilization fängt unglaublich klein und überschaubar an, wird aber rasch mehrschichtiger. Die erste Stadt, der erste Nachbarkontakt, Stadt Nummer Zwei, die erste Straßenverbindung. Und schwupps, ein paar gefühlte Augenblicke später (die »in echt« Tage, Wochen, gar Monate sind) haben wir dutzende Städte, Feinde und Freunde, die Meere erobert und die Lufthoheit gewonnen. Doch wir merken dabei gar nicht, wie eine Partie immer komplexer wird. Denn wie wir gleich noch zeigen, ist die Spielmechanik nachvollziehbar, und es macht generell keinen Unterschied, ob wir nun zwei Städte perfekt bewirtschaften, zwei Dutzend oder mehr. Schön: Die Zivilopädie ist seit dem allerersten Serienteil vorbildlich dabei, sie listet nicht einfach nur Einheitenwerte und ein paar Zusammenhänge auf, sondern erklärt die Regeln transparent. So ganz nebenbei lernen wir noch viel über Geschichte, Wissenschaft und Politik. Und wie man nette Nachbarn bei Laune hält – oder garstige ärgert.

Jeder fängt mal klein an: Unser einsamer Siedler in Civ 2 – und eine blühende Metropole in Civ 3.



Ohne Navi ins Unbekannte: Vom Start weg macht uns Civ neugierig, wie's hinterm Horizont weitergeht. Hier in Civ 4.

## HINTERM HORIZONT GEHT'S WEITER

Was steckt in dem Nebel da? Ein Barbarenlager, ein Uranfeld oder gar eine andere Zivilisation? Von Anfang an weckt Civilization den Entdecker in uns. Das war 1991 so, und ist es bis heute. Unsere natürliche Neugier, unsere Sammelwut, unser Hang, »Erster!« zu rufen, wenn wir die Welt umsegelt oder ein Naturwunder entdeckt haben, kombiniert mit einer handfesten Belohnung – dieses permanente Mohrrübe-vor-Nase-System haben vor allem die späteren Civ-Teile kontinuierlich ausgebaut. Die versteckten Naturwunder und das »Auftauchen« Archäologischer Stätten, das Aufdecken strategischer Ressourcen auf der Karte, sobald wir die neuen Rohstoffe erforscht haben, all das macht uns auch bei einer weit fortgeschrittenen Partie und fast komplett aufgedeckter Karte noch zu begeisterten Trüffelschweinen.



## DIE KÄMPFE

Kämpfen macht, am Computer, einfach Spaß. Ob zu Anfangszeiten der Serie, als ein Streitwagen noch einen Panzer zerlegen konnte, oder in Civ 4 und 5 mit ihren beförderbaren Truppen – es ist ein Unterschied, ob wir Tank-Rush-mäßig Dutzende Einheiten verheizen wie in anderen (Echtzeit-)Spielen, oder ob wir uns um jede einzelne kümmern. Und darum bibbern wir bei jedem Angriff auf unsere Veteranen mit, ziehen angeschlagene Truppen zurück, heilen sie. Schließlich haben wir die Jungs nicht im Stakkato produziert, sondern über mehrere Runden, haben auf Gebäude verzichtet oder Gold gespart, um sie rekrutieren zu können. Und im Kampf zählt nicht der schnellere Klick, sondern die cleverere Taktik, die Kombination aus Nah- und Fernkämpfen, Fliegern und Schiffen, das Terrain, die Erfahrung. Wer braucht da schon Krawumm-Effekte?

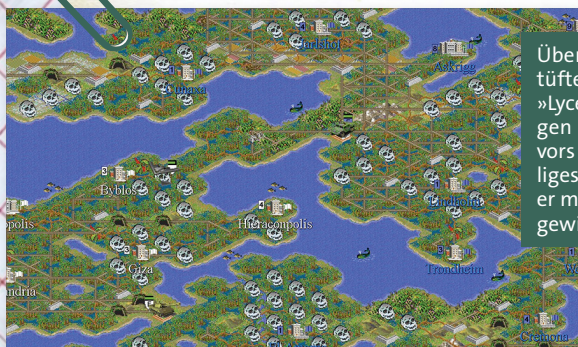
Nach dem Kampf stehen oft noch mehr Entscheidungen an. Denn eroberte Städte bringen ja nicht einfach nur mehr Einnahmen und Bevölkerung, sondern auch Unzufriedenheit und neue Ressourcen, Gegenangriffe und manchmal sogar Wunder. Unser Gegner will vielleicht plötzlich Frieden – oder ist noch wütender. Dann ist nach dem Kampf vor dem Kampf. Und schon grübeln wir wieder. Toll!

Panzer Marsch! Mit modernen Waffen werden die Kriege viel dynamischer als in der frühen Spielphase – hier in Civ 3.



## NUR. DIE. RUHE.

Wie Sie im vorherigen Artikel gelesen haben, sollte Civilization ja mal ein Echtzeit-Strategiespiel werden. Können Sie sich das vorstellen? Genau, wir uns auch nicht. Denn genau das ist eines der allerwichtigsten Erfolgsrezepte der Reihe: Sie hat die Ruhe weg. Selbst wenn eine übermächtige Armee auf unsere Hauptstadt zurollt, haben wir alle Zeit der Welt, unsere Gegenmaßnahmen zu planen. WIR bestimmen, wie schnell wir spielen, nicht die KI, die in einem Echtzeit-Titel allein schon deshalb unfair im Vorteil ist, weil sie an vielen Stellen gleichzeitig »klicken« kann. Böse formuliert könnte man ja sagen, dass die Civ-Spieler einfach zu alt sind, um bei Echtzeit-Schlachten noch mitzukommen. Stimmt aber nicht. Wir haben einfach keinen Bock auf Hektik, wir wollen unser Civ genießen. Oder, wie Kollege Michael Trier, früher Chefredakteur der GameStar, es so schön formuliert hat: »Civ ist Wellness für die Seele!«



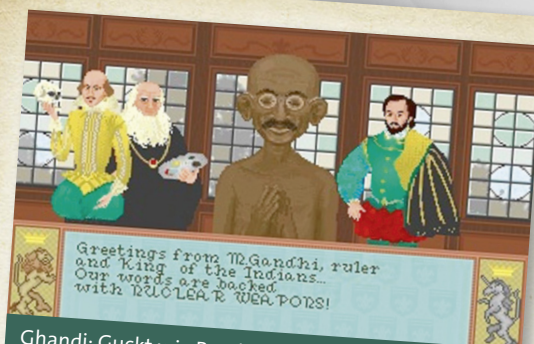
Über zehn echte Jahre tüftelte der Reddit-User »lycerius« an einer einzigen Partie Civ 2 – bis kurz vor Jahr 4000. Ein gruseliges Endzeitszenario, das er mit Tipps anderer User gewinnen konnte.

Civ 3: Straßen und Eisenbahnen machen unsere Truppen flotter? Logisch!

## NACHVOLLZIEHBAR

Civ ist superkomplex, steckt voller eng verzahnter Zusammenhänge und Taktiken, es gibt aberwitzig viele Einheiten. Aber: Fast alle Elemente sind mit gesundem Menschenverstand nachvollziehbar, ohne dass wir Kampfwerte auswendig lernen oder ein Diplom in Volkswirtschaftslehre brauchen (obwohl beides echt hilft). Nein, denn jeder Dödel kapiert, dass man seine Bevölkerung füttern und bei Laune halten sollte, dass es keine gute Idee ist, mit jedem (!) Nachbarn Krieg zu führen, dass Straßen und Eisenbahnstrecken Einheiten schneller voranbringen, dass eine Galeone gegen ein Schlachtschiff ziemlich schlechte Karten hat, dass ein Feindbomber nur müde über unsere stolze Stadtmauer lächelt, bevor er sie unter seinen Bombenteppich kehrt. Wer solche Zusammenhänge versteht und ausnutzt, kriegt auf den unteren Schwierigkeitsgeraden keine Probleme.

Doch wer Civ wirklich meistern will, auch auf dem höchsten Level oder gegen gewitzte Multiplayer-Kontrahenten, der kann sich in diesem Spiel eingraben. Allein schon die Spielweise der mittlerweile weit über 40 Nationen von Civ 5 sind ein Kapitel für sich, dazu gesellen sich Religionen und Politikformen, Kultur und Handel und und und. Das wunderbare Konzept »leicht erlernt, schwer zu meistern«, das Spiele wie Schach und Fußball schon so groß gemacht hat – es ist in Civilization perfekt umgesetzt.



Ghandi: Guckt wie Bambi, spielt wie Rambo. Seine hinterhältige Atompolitik machte ihn zum Lieblingsgegner der Civ-Spieler. Schuld daran ist ein Bug – den wir in unserem Historien-Artikel aufklären.

## EMOTION PUR

Mitfiebern, dramatische Wendungen, Atombomben-Gandhi – für ein Wellness-Spiel kann uns Civ auch ganz schön auf die Palme bringen. Ganz ohne emotionale Zwischensequenzen oder Videoschnipsel schafft die Serie eine starke Bindung. Und wodurch? Durch unsere Fantasie! Klar, wir WISSEN, dass auch Civ nur nach Formeln funktioniert, die im Hintergrund werkeln. Aber es FÜHLT sich eben nicht so an. Und schon ärgern wir uns über den Nachbarn, der sich »unser« Uranfeld schnappt, obwohl wir es doch schon vor 40 Jahren morgens um sechs mit einem Handtuch reserviert haben, sozusagen. Schimpfen auf den blöden Napoleon, der plötzlich Bismarck viel lieber hat als uns. Oder über irgendeinen Übersee-Herrscher, dessen Namen wir nicht mal richtig aussprechen können, der aber die Pyramiden früher fertig hat als wir – und zwar genau eine verdammte Runde!



## KEINE PARTIE IST WIE DIE ANDERE

Beim Schach gibt es 20 Möglichkeiten für den ersten Zug. Bei Civilization sind's schon mit einem einzigen Siedler mehr, je nach Gelände und ob wir unsere Startstadt sofort gründen oder erst weiterziehen, was wir zuerst bauen und erforschen. Und weil die anderen Nationen auch so viele Möglichkeiten haben, entwickelt sich schon diese allererste Runde jedes Mal anders. Darum haben wir auch nie zwei auch nur ansatzweise ähnliche Partien erlebt. Das verpasst Civilization so ziemlich den höchsten denkbaren Wiederspielwert der Spielegeschichte. Nicht umsonst packen auch gestandene GameStar-Redakteure das Spiel immer wieder aus – wenn es nicht sowieso schon in der Steam-Bibliothek lauert.



Jede Partie ist anders. Dafür sorgt schon die Landkarte, die unsere bekannte Welt auf den Kopf stellt – selbst mit echten Städtenamen.

## DETAILS, DETAILS!

Ein gutes Spiel lässt uns die Wahl, wie wir es spielen. In dieser Beziehung ist Civilization kein gutes Spiel. Sondern ein exzellentes. Denn es lässt uns nicht nur spielen, wie wir wollen, sondern auch so ins Detail gehen, wie wir möchten. Wir können ins Mikro-Management einsteigen und jede Runde jede Stadt optimieren. Wir können aber auch drauf pfeifen, auf einer niedrigen Schwierigkeitsstufe antreten und einfach mal drauflos herrschen. Um es mal mit einer einschlägigen Kontaktanzeigen-Floskel zu formulieren: »Alles kann, nichts muss!«



Wer will, regelt bis zum i-Tüpfelchen alles selber. Oder vertraut den Beratern – hier in Civilization 3.

## MOD-FREUNDLICH

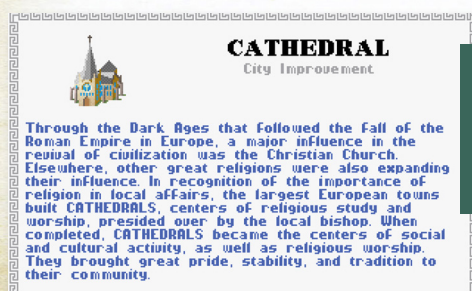
Trotz der vielen kostenpflichtigen Addons und DLCs – Civilization war und ist vorbildlich modfreundlich. Gute Mods halten ein Spiel über Jahre aktuell und spannend, geben ihm neue Impulse. Im Idealfall machen Mods sogar den Nachfolger besser, weil kluge Entwickler und Publisher sich sehr genau anschauen, was die Fans da so basteln, sie mit einbezieht statt nur auf den DLC-Umsatz zu schielen. Was so einleuchtend klingt, ist oft nur ein Lippenbekenntnis, bei Civ aber gelebte Philosophie. Denn die Ideen-Bandbreite aus der Community ist riesig, von der Extra-Landkarte bis zur Total Conversion alles dabei. Darum hatten wir beim Mod-Testen für dieses Sonderheft auch so viel Spaß, dass einige Artikel viel zu weit in die Nacht gerutscht sind.



Tausendfacher Nachschub: Mods für Civilization 5 gibt's wie Sand am Meer. Dadurch ist das Spiel so langlebig wie Skyrim, Fallout und Co.

## LEBENDIGE GESCHICHTE

Panzer im Mittelalter? Kreml in Washington? Überkorrekte Geschichtslehrer schlagen bei Civilization die Hände über dem Kopf zusammen. Denn Civ ist bei seiner historischen Genauigkeit mehr Hollywood als Geschichtsbuch. Zum Glück. Denn Civ schafft, was uns kein Jahreszahlen- und Könige-Pauken jemals vermittelt: Geschichte hautnah erfahren. Selber zu erleben, wie bahnbrechend Erfindungen wie Rad, Eisenbahn und Luftfahrt waren, wie einschneidend Industrie, Atomkraft und Computer die Welt verändert haben. Und wer's historisch genau mag, kann ja in die Zivilopädie schauen. Diese Leistung der geschichtsbegeisterten Civ-Pioniere Sid Meier und Bruce Shelley kann man gar nicht genug loben: Dass sie es geschafft haben, uns auch ohne Zeigefinger Spaß an Geschichte zu vermitteln!



Wer »Computerspiele machen doof« sagt, hat noch nie in einer Zivilopädie gestöbert.

\* hat uns ein Freund erzählt, ehrlich!





GameStar befragt Designer

# DESIGNER-ORAKEL 2018

Welche Trends bestimmen die Spielebranche in den kommenden Jahren? Von Michael Graf

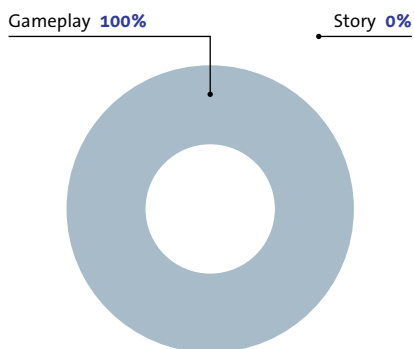
Manches sollte man einfach nicht wiederbeleben. Zum Beispiel den Leroy-Jenkins-Verschnitt, der soeben den kompletten Raid ins Verderben gerissen hat. Oder die Frisuren der Achtziger. Manch anderes sollte man indes nicht ruhen lassen. Zum Beispiel die alte Tradition der Designer-Umfrage. In alten Zeiten™ haben wir die E3 stets dazu genutzt, Fragebögen unters Entwicklervolk zu werfen, um die Trends der kommenden

Jahre zu erfragen. Dieser Brauch ruhte jahrelang, nun haben wir ihn wiederaufleben lassen. Was teils gar nicht so einfach war, weil übereifrige PR-Aufpasser (Wir nennen keine Namen, Activision Blizzard!) den an sich auskunftsfreudigen Designern die Fragebögen direkt wieder entrisen (»Das müssen wir erst mit der Zentrale besprechen!«). Letztlich haben dennoch viele Designer mitgemacht – etwa Tim Willits von id Soft-

ware und Pete Hines von Bethesda. Danke an alle Teilnehmer!

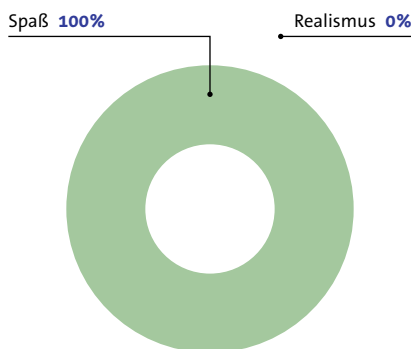
Am wenigsten ergiebig und deshalb hier auch nicht als Diagramm ausgewertet war die Frage, auf welches Spiel (außer ihrem eigenen) die Designer am meisten warten. Zwar setzte sich das neue, PS4-exklusive God of War hier mit drei Stimmen als Favorit durch, zwei davon stammten aber von Sony-Mitarbeitern. Sonst gab's viele Einzel-

## Ist euch eine packende Handlung oder unterhaltsames Gameplay wichtiger?



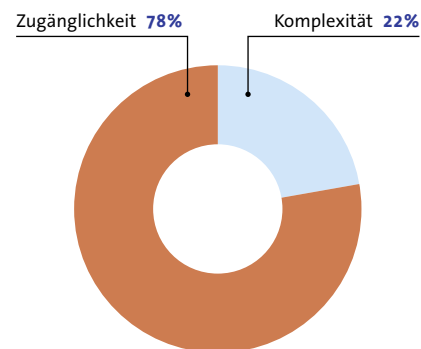
**Ergebnis:** Schon klar, beides wichtig. Aber wenn man sie auf einen der Begriffe festnagelt, geht den Designern Gameplay über Story. In erster Linie müssen also »Flow« und Mechanik stimmen, die Erzählung ist zweitrangig. Sébastien Mitton von Arkane stimmt ebenfalls für Gameplay, schreibt aber zusätzlich »Art!« daneben. Klar, als Art Director von Dishonored 2 muss er eine Lanze für die visuellen Künste brechen.

## Was muss im Zweifelsfall eher stimmen: der Spielspaß oder der Realismus?



**Ergebnis:** Zugegeben, das war leicht: Dass Realismus alleine kein gutes Spiel macht, liegt auf der Hand, selbst bei ultrarealistischen Renn- oder Flugsimulationen steht letztlich der Spaß im Vordergrund. Das heißt nicht, dass eine realistische Darstellung unwichtig ist – nicht umsonst investiert Ubisoft bei Watch Dogs 2 viel Zeit und Mühe in den Nachbau von San Francisco. Im Zweifelsfall geht aber der Spaß vor.

## Legt ihr mehr Wert auf Komplexität und Vielfalt oder auf Zugänglichkeit?

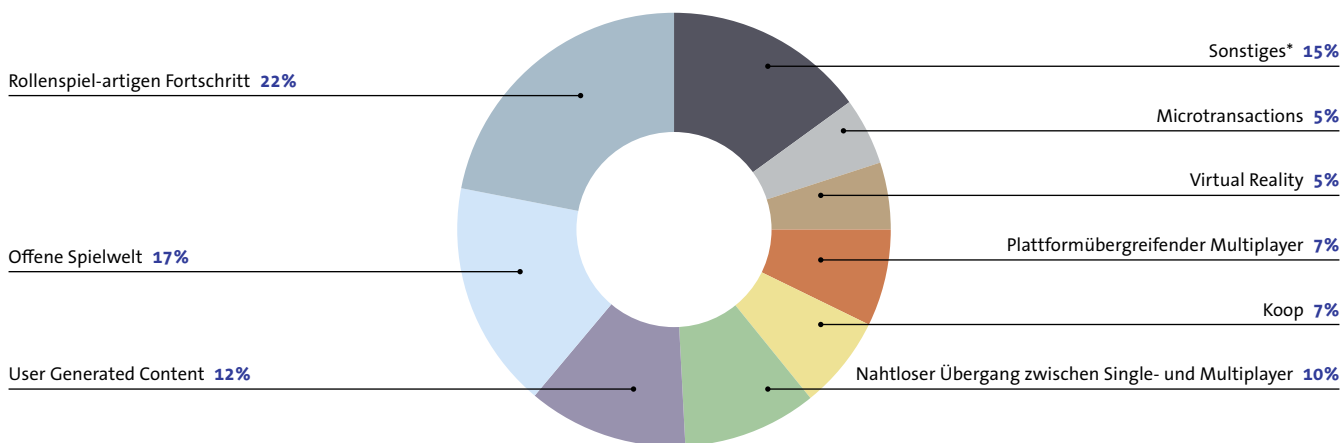


**Ergebnis:** Ein Spiel darf seine User nicht überwältigen oder gar abschrecken, Zugänglichkeit steht für die meisten Designer klar im Vordergrund. Das schließt Komplexität nicht aus, bedeutet aber, dass die Lernkurve möglichst flach ausfallen sollte, um viele Spieler »mitzunehmen« – zumindest, wenn man ein Spiel auf den Massenmarkt ausrichtet. In spezielleren Nischen ist Komplexität dennoch Trumpf.



## Was wird ein Spiel brauchen, um im Jahr 2018 Erfolg zu haben?

Hier durfte jeder Entwickler bis zu drei vorgegebene Trends ankreuzen oder eigene dazu schreiben. Diese Einzelnennungen haben wir unter dem Punkt »Sonstiges« zusammengefasst (siehe Fußnote).



**Ergebnis:** Wenn es nach den befragten Designern geht, gehört Fallout 4 die Zukunft. Schließlich verbindet Bethesda das Abenteuer bereits drei zentrale Trends der nächsten Jahre: Rollenspielsystem, offene Welt und User Generated Content in Form von Eigenbau-Siedlungen. Scherz beiseite: Dass sich Open-World-Spiele gut verkaufen, hat schon Skyrim bewiesen, und rollenspielhafter Fortschritt motiviert traditionell zum Weiterspielen. Nicht umsonst hat Dice sogar Mirror's Edge: Catalyst mit freischaltbaren Fähigkeiten angereichert. Dort wirkt das Sys-

tem allerdings aufgesetzt, also Vorsicht! Die Beliebtheit von User Generated Content ist natürlich Minecraft geschuldet, das gezeigt hat, wie wertvoll Kreativität sein kann. Ebenfalls wichtiger wird der nahtlose Übergang zwischen Single- und Multiplayer, wie beispielsweise in Dark Souls oder Watch Dogs. Oder ebenfalls in Minecraft.

\* Weitere gültige Einzelnennungen: (Fein)Schliff, eine bedeutsame Story, folgenschwere Entscheidungen, ein leidenschaftliches Entwicklerteam, soziale Sharing-Features, nichts davon – ein gutes Spiel ist immer erfolgreich

nennungen, von Battlefield 1 und Dishonored 2 über Zelda: Breath of the Wild und For Honor bis zu »irgendwas von [den Uncharted-Entwicklern] Naughty Dog«. Das spiegelt die E3 durchaus wider: Ein echtes Highlight gab's nicht, aber dennoch sehr viele spannende Spiele. Übrigens, Tim Wilts, Overwatch ist schon vor der E3 erschienen! Irgendein Scherzkeks (Wir nennen abermals keine Namen, Dominic Butler von

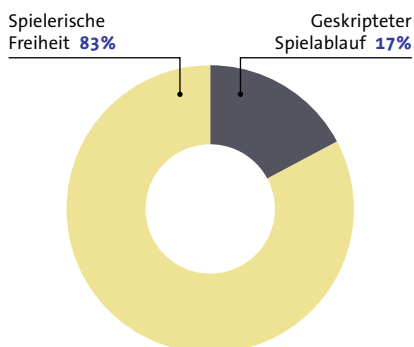
Ubisoft!) schrieb sogar »Red Dead Redemption 2« auf den Zettel. Oder weiß der Narrative Designer von Ghost Recon: Wildlands das schon mehr als wir?

### Verratet eure Geheimnisse!

Witzig waren die Antworten auf unsere Bitte, etwas zu verraten, was unsere Leser garantiert noch nicht wissen. Brian Heins von Obsidian (Pillars of Eternity) ließ uns wis-

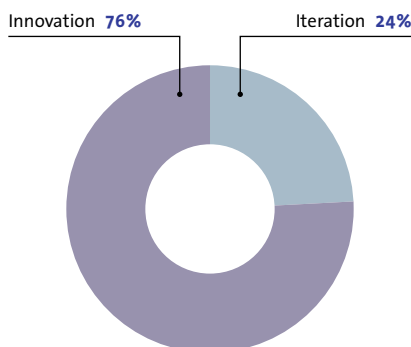
sen, dass sein Kollege Tim Cain schon über 1.400 unterschiedliche Sorten Schokolade verspeist hat. Patrick Fortier von Eidos Montréal (Deus Ex) zerstörte unsere Kindheit mit »Es gibt keinen Weihnachtsmann«, und Jon Shiring von Respawn (Titanfall) belehrte uns nachdrücklich: »Ein Hotdog ist kein Sandwich!« Bei Ubisoft wiederum scheint eine gute Arbeitsatmosphäre zu herrschen. Kimberly Weigend von Ubisoft

## Bevorzugt ihr einen geskripteten Spielablauf oder gebt ihr den Spielern lieber Freiheit?



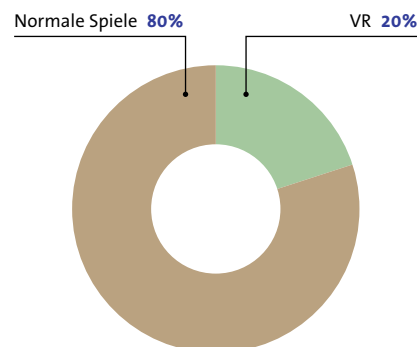
**Ergebnis:** Das Resultat passt zwar zur wachsenden Beliebtheit offener Spielwelten, hat uns aber doch überrascht. Denn geskriptete, lineare Spielerlebnisse wie in Call of Duty, Uncharted oder Doom wird es immer geben. Wobei sich spielerische Freiheit nicht nur auf den Bewegungsraum beziehen muss, beispielsweise kann auch ein linearer Shooter à la Wolfenstein: The New Order die Wahl zwischen Schießen und Schleichen bieten.

## Was ist für ein erfolgreiches Spiel wichtiger: Iteration oder Innovation?



**Ergebnis:** Während Innovation bedeutet, dass man wirklich Neues wagt, versteht man unter Iteration das Verbessern des Bekannten. Und eigentlich erleben wir in der Spieleindustrie eher Letzteres – was auch verständlich ist, denn erst durch Schliff wird ein Spielkonzept rund, siehe Assassin's Creed. Mag sein, dass sich die befragten Designer dennoch mehr Mut zu Neuerungen wünschen – wir würden es begrüßen.

## Wie wird 2018 das Verhältnis zwischen »normalen« und Virtual-Reality-Spielen aussehen?



**Ergebnis:** Hier fragten wir nach dem Marktanteil der jeweiligen Sparte. Mit »normalen« Spielen sind explizit sowohl PC- und Konsolen als auch Mobile- und Tablet-Spiele gemeint – und die werden auch in zwei Jahren die Mehrheit stellen. Allerdings wird die virtuelle Realität nach Meinung der Designer einen nennenswerten Marktanteil erobern, die Schätzungen reichen von vorsichtigen 5 Prozent bis zu 35 Prozent.





Fallout 4 verbindet offene Spielwelt, Rollenspielsystem und User Generated Content.



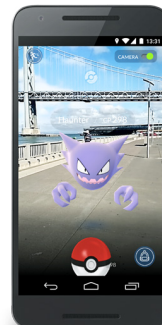
Das PS4-exklusive God of War ist das meisterhafteste Spiel der E3 – aber vorrangig für Sony-Mitarbeiter.



In der Solokampagne von Watch Dogs 2 kann man jederzeit Multiplayer-Freunde treffen.



Minecraft hat gezeigt, wie wichtig Kreativität und von Spielern erstellte Inhalte sein können.



Augmented-Reality-Pilotprojekte wie Pokémon Go (links) und Microsofts Hololens sind womöglich wegweisender als gedacht.



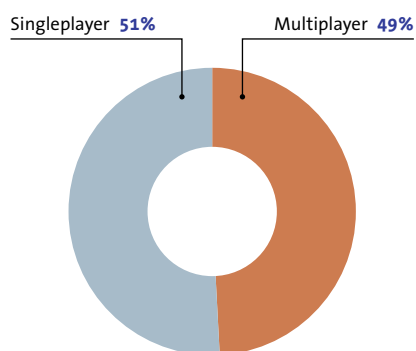
San Francisco (South Park) berichtet, dass ihr Team einen monatlichen Karaokeabend veranstaltet, in der Producer-Abteilung von Ubisoft Montréal gibt's laut Dominic Guay (Watch Dogs) jeden Freitagabend Freigetränke. Außerdem wissen wir jetzt, dass Damien Monnier und Rafal Jaki, die bei CD Projekt am Hearthstone-Konkurrenten Gwent arbeiten, im Witcher-3-Addon Blood and Wine verewigt sind. Darin, sagt Monnier, gebe es eine Quest, die auf einer realen Diskussion zwischen ihm und seinem Kollegen beruhe. Und bei der Antwort von Joa-

kim Wöntner und Andreas Häll-Penninger von Starbreeze (Payday 2) wählen wir vorsorglich schon mal den Notruf: »Wir planen einen Raubzug auf Dice!«

Scherz beiseite, es gab auch ernst gemeinte Antworten. Jason Coleman, der bereits an Rise of Nations mitgearbeitet hat und nun bei den Sparkypants Studios am Echtzeit-Strategiespiel Dropzone arbeitet, gab zu Protokoll, dass der PC »weiterhin eine einzigartige Spielerfahrung« bieten werde – klar, die Mausbedienung eignet sich für Strategietitel am besten. Brian Bu-

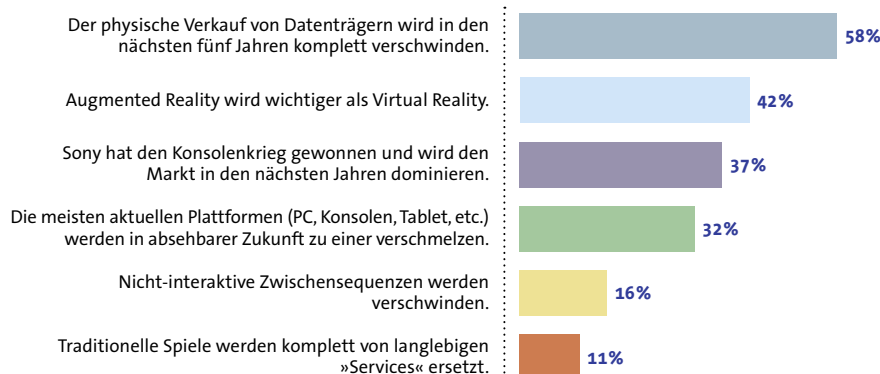
satti von Firaxis versicherte uns, dass er auch nach 25 Jahren in der Spieleindustrie »nicht müde« werde, an Strategietiteln zu arbeiten – eine gute Nachricht für Civilization 6, das er als Art Director betreut. Tim Willits wiederum glaubt, die Virtual Reality werde den großen Durchbruch feiern, sobald »die Kabel verschwinden«, die Headsets also drahtlos werden. Und Ken Strickland von Ubisoft San Francisco bekräftigt ein Ergebnis unserer Umfrage: »Beim Ansturm auf VR unterschätzen alle die Bedeutung der Augmented Reality.« ★

## Wie wird 2018 das Verhältnis von Single- zu Multiplayer-Spielen aussehen?



**Ergebnis:** Auch hier ging es um Marktanteile, die Schätzungen der Designer gingen jedoch viel weiter auseinander als bei den VR-Spielen: Die Extremwerte reichen von 95 Prozent Singleplayer bis 70 Prozent Multiplayer (einschließlich Koop). Teils spiegeln die Antworten wider, woran der jeweilige Entwickler gerade arbeitet. Wer an einem Multiplayer-Shooter sitzt, hält den Multiplayer tendenziell für dominanter. Der Durchschnitt zeigt einen minimalen Vorsprung für klassische Solokampagnen. Das Kuchen-diagramm zeigt den Durchschnittswert.

## Welcher dieser Aussagen über die nahe Zukunft würdet ihr zustimmen?



**Ergebnis:** Über die Hälfte der befragten Designer glauben, dass der Handel mit verpackten Spielen in wenigen Jahren endgültig vom Download-Vertrieb abgelöst wird – auch auf den Konsolen. Durch die Tech-Branche geistert schon länger das Mantra, dass Augmented Reality, also das Einblenden von (Spiel)Informationen in eine Ansicht der echten Welt, wichtiger wird als Virtual Reality, bei der man per Headset die reale Umgebung komplett ausblendet. Überrascht hat uns, wie viele Entwickler dem zustimmen – schließlich geht's in der Spielebranche derzeit vor allem um VR. Mal sehen, was nach Augmented-Reality-Pilotprojekten wie Microsofts Hololens und Nintendos Pokémon Go kommt. Dass Sony mit derzeit über 38 Millionen verkauften PlayStation-4-Konsolen den Markt dominieren wird, glaubt immerhin ein Drittel der Entwickler, laut den Marktforschern von IHS könnte die Zahl der PS4-Besitzer bis Jahresende sogar auf 53 Millionen steigen. Die Xbox One steht derzeit bei knapp über 21 Millionen, auch deshalb forciert Microsoft die Verschmelzung mit dem PC. Man muss die eigene Zielgruppe erweitern.



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/independence-day**

**1. Preis:**  
**Reisegutschein im  
Wert von 1.500€**  
(Gewinner/-in kann das  
Reiseziel selbst wählen)

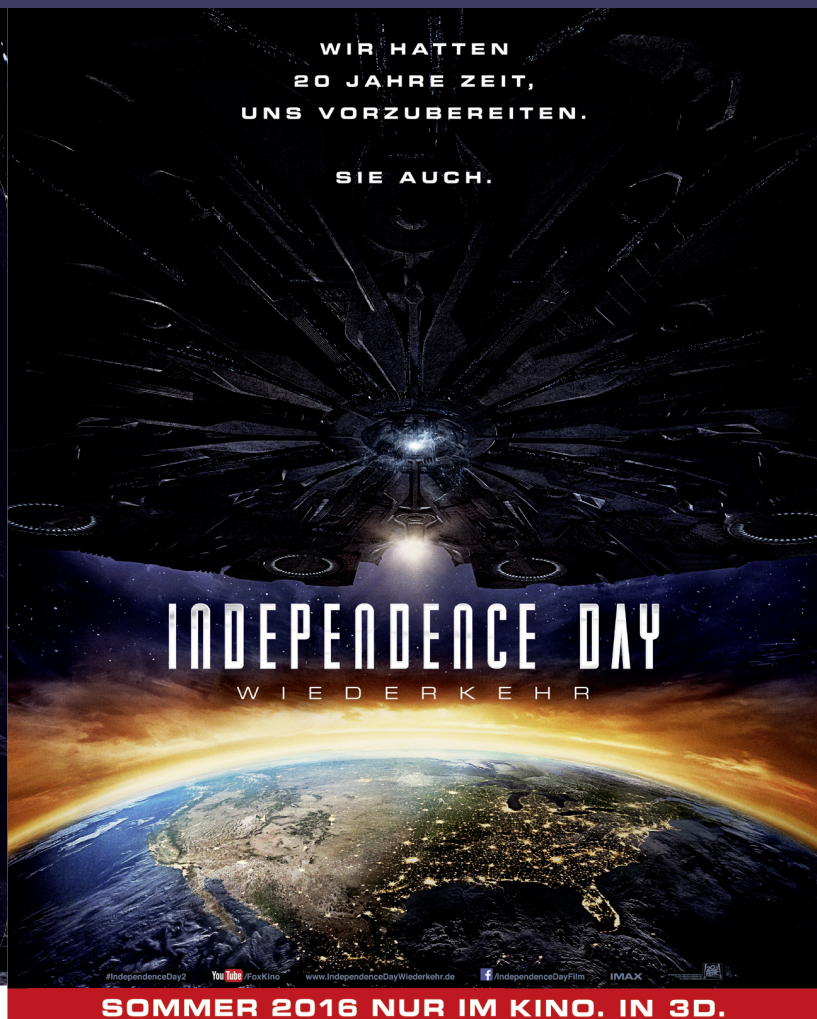
**2. - 10. Preis:**  
Action-DVD-Paket



**11. - 20. Preis:**  
Fanpaket bestehend aus Sonnenbrille/Poster



TM & © 2016 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.



**SOMMER 2016 NUR IM KINO. IN 3D.**



**Asus PG278Q ROG  
27" Monitor**

27" / 68,58 cm mit TN LED backlight

Auflösung mit 2560 x 1440 px

1ms Reaktionszeit

2x USB 3.0, DisplayPort 1.2,  
Pivot Funktion

VERSANDKOSTENFREI!

**669.<sup>99 3)</sup>** €

oder Finanzkauf: z.B. 17,11 €/mtl. Laufzeit: 48 Monate

Art-Nr. 32201



**Gembird Gaming Tastatur  
Lightning Detonator**

Beleuchtete Gaming-Tastatur

Deutsches Tastatur-Layout

Anti-Ghosting, Multimediatasten

USB 2.0 Anschluss

**24.<sup>99 3)</sup>** €

Art-Nr. 30066

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. 3) Sonderpreis gültig bis 15.08.2016

**JETZT KONFIGURIEREN UND BESTELLEN!**

**www.one.de**



one.de IT-Handels GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens

Informationen zu den Versandkosten finden Sie unter: [www.one.de/versandkosten](http://www.one.de/versandkosten)

Versandkostenfreie Lieferung: bei Zahlung per Vorkasse, Sofortüberweisung oder Finanzierung und einem Bestellwert ab 500 €





**AMD FX-6300 Prozessor**  
mit 6 x 3.50 GHz

8 GB DDR3 Speicher

4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 960

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

Art-Nr. 21945

**599.<sup>99\*</sup>** €

oder Finanzkauf<sup>2)</sup> z.B. 15,33 €/mtl. Laufzeit: 48 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A-DS3P, USB 3.0, Gigabit LAN, 500W / Enermax iVektor.Q

# INDEPENDENCE DAY

WIEDERKEHR

NUR IM KINO. IN 3D.

## Wir verbauen ausschließlich hochwertige Markenkomponenten!

**AMD 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.<sup>99\*</sup>** €

oder Finanzkauf<sup>2)</sup> z.B. 17,37 €/mtl. Laufzeit: 48 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A-DS3P, USB 3.0, Gigabit LAN, 735W Raidmax RX-735AP / Sharkoon DG7000

Art-Nr. 22694

**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.

**949.<sup>99\*</sup>** €

oder Finanzkauf<sup>2)</sup> z.B. 17,78 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, MSI Z170-A Pro, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 550W Corsair VS550 / Thermaltake Versa N26

Art-Nr. 22638

**AMD FX-8350 Prozessor**  
mit 8 x 4.00 GHz

8 GB DDR3 Speicher

8192 MB NVIDIA® GeForce® GTX 1070

120 GB SATA III SSD  
1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

**1099.<sup>99\*</sup>** €

oder Finanzkauf<sup>2)</sup> z.B. 20,59 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A-DS3P, USB 3.0, Gigabit LAN, 735W Raidmax RX-735AP / SilverStone Redline RL05

Art-Nr. 23078

**Intel® Core™ i5-6600K Prozessor**  
mit 4 x 3.50 GHz

8 GB DDR4 Speicher

8192 MB NVIDIA® GeForce® GTX 1070

120 GB SATA III SSD  
1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

**1199.<sup>99\*</sup>** €

oder Finanzkauf<sup>2)</sup> z.B. 22,46 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, Z170A PC Mate, USB 3.1, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 735W Raidmax RX-735AP / Antec GX505 Window Blue Edition

Art-Nr. 22639

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!<sup>1)</sup>

Informationen zu den Versandkosten finden Sie unter: [www.one.de/versandkosten](http://www.one.de/versandkosten)

Versandkostenfreie Lieferung: 1) bei Zahlung per Vorkasse, Sofortüberweisung oder Finanzierung und einem Bestellwert ab 500 €

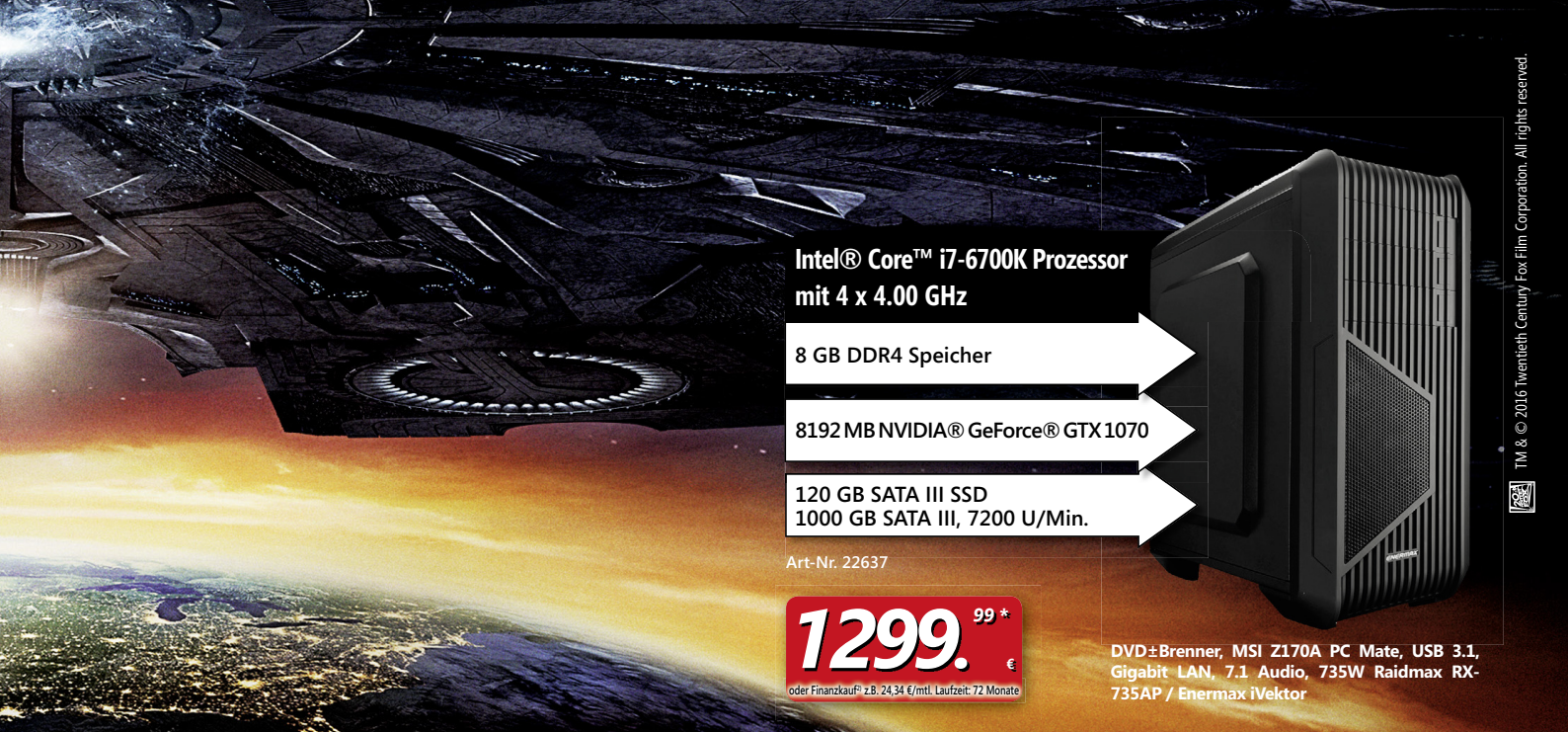
one.de IT-Handels GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens

# ☎ 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™ 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.

Art-Nr. 22637

**1299.<sup>99</sup>\*** €  
oder Finanzkauf<sup>2</sup> z.B. 24,34 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, MSI Z170A PC Mate, USB 3.1,  
Gigabit LAN, 7.1 Audio, 735W Raidmax RX-  
735AP / Enermax iVektor

weitere Gaming Systeme finden Sie auf [one.de/gaming](http://one.de/gaming)



Intel® Core™ i5-6600K Prozessor  
mit 4 x 3.50 GHz

8 GB DDR4 Speicher

8192 MB NVIDIA® GeForce® GTX 1080

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

**1499.<sup>99</sup>\*** €  
oder Finanzkauf<sup>2</sup> z.B. 28,08 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, MSI Z170-A Pro, USB 3.0, Gigabit  
LAN, 7.1 Audio, 735W Raidmax RX-735AP /  
Corsair Carbide Series SPEC-03

Art-Nr. 23549



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.<sup>99</sup>\*** €  
oder Finanzkauf<sup>2</sup> z.B. 31,82 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, MSI Z170A PC Mate, USB 3.1,  
Gigabit LAN, 7.1 Audio, 735W Raidmax RX-  
735AP / 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

500 GB SATA III Samsung 850 EVO SSD  
2000 GB SATA III, 7200 U/Min.

**1999.<sup>99</sup>\*** €  
oder Finanzkauf<sup>2</sup> z.B. 37,44 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, Z170X Gaming 3, USB 3.1, Killer  
WLAN, 700W beQuiet! PURE POWER L8 /  
Enermax Thormax Giant

Art-Nr. 23550



Intel® Core™ i7-6900K Prozessor  
mit 8 x 3.20 GHz

16 GB DDR4 Speicher

2 x 8192 MB NVIDIA®  
GeForce® GTX 1080 (SLI)

2 x 500 GB SATA III Samsung 850 EVO SSD  
2 x 2000 GB SATA III Festplatte

**3999.<sup>99</sup>\*** €  
oder Finanzkauf<sup>2</sup> z.B. 74,89 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Blu-Ray±Brenner, MSI X99A SLI PLUS, USB  
3.1, Corsair Hydro Series H80i V2, 850W  
Corsair CX850M / Cooler Master Cosmos SE +  
Wasserkühlung

Art-Nr. 23287

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.  
\* Abbildung enthält Sonderausstattung. Der Käufer erhält ein 14tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB.

Konfigurieren und bestellen Sie Ihr persönliches Wunschesystem in unserem Onlineshop unter:

**[www.one.de](http://www.one.de)**

Details zu den Angeboten  
finden Sie im Internet.  
Einfach den QR-Code scannen.  
Oder [www.one.de/gamestar](http://www.one.de/gamestar)







### ONE Gaming Notebook K56-6F1

Intel® **Skylake** i3/i5/i7 Prozessoren  
der 6. Generation

Bis 16 GB DDR4 Speicher  
500 GB SATA III Festplatte

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 950M

Art-Nr. 23556

**ab 679.<sup>99\*</sup>** €  
oder Finanzkauf<sup>2)</sup> z.B. 17,37 €/mtl. Laufzeit: 48 Monate



39,62cm/15,6 Non-Glare Full HD, Wireless-N WLAN, Bluetooth 4.0 + LE, HDMI,  
USB 3.1, Nummernblock, Webcam, 9-in-1 Cardreader, SoundBlaster Cinema 2

## weitere ONE Gaming Notebooks: [www.one.de/gnb](http://www.one.de/gnb)

### ONE Gaming Notebook K73-6F1

- > Intel® **Skylake** i3/i5/i7 Prozessoren  
der 6. Generation
- > 43,94cm/17,3" Non-Glare Full HD
- > Bis 16 GB DDR4 Speicher
- > 500 GB SATA III Festplatte
- > 2048 MB NVIDIA GeForce GTX 950M
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth 4.0+ LE, HDMI,  
USB 3.1, Nummernblock, Kensington-Lock,  
Full HD Webcam, 9-in-1 Cardreader,  
SoundBlaster Cinema 2

beleuchtete Tastatur

**ab 749.<sup>99\*</sup>** €  
oder Finanzkauf<sup>2)</sup> z.B. 16,07 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate

Art-Nr. 23552

### ONE Gaming Notebook K73-602

- > Intel® **Skylake** i7-6700HQ Prozessor  
der 6. Generation
- > 43,94cm/17,3" Full HD
- > Bis 16 GB DDR4 Speicher
- > 500 GB SATA III Festplatte
- > 4096 MB NVIDIA GeForce GTX 965M
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth 4.0, HDMI,  
USB 3.1, Nummernblock, Fingerprint,  
mini Displayport, Full HD Webcam, 6-in-1  
Cardreader, SoundBlaster Cinema 2

beleuchtete Tastatur

**ab 1049.<sup>99\*</sup>** €  
oder Finanzkauf<sup>2)</sup> z.B. 19,65 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 23526

### ONE Gaming Notebook K73-5M

- > Intel® **Skylake** i7-6700HQ Prozessor  
der 6. Generation
- > 43,94cm/17,3" Non-Glare Full HD
- > Bis 32 GB DDR4 Speicher
- > 500 GB SATA III Festplatte
- > 6144 MB NVIDIA® GeForce® GTX 970M  
oder 8192 MB NVIDIA® GeForce® GTX 980M
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth + LE,  
HDMI, USB 3.0, Nummernblock, 6-in-1  
Cardreader, mini Displayport,  
SoundBlaster X-Fi® MB5

beleuchtete Tastatur

**ab 1299.<sup>99\*</sup>** €  
oder Finanzkauf<sup>2)</sup> z.B. 24,34 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 23374

### 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
- > 500 GB SATA III Festplatte
- > 6144 MB NVIDIA® GeForce® GTX 970M  
oder 8192 MB NVIDIA® GeForce® GTX 980M
- > optional mit NVIDIA G-Sync
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI,  
USB 3.1, Nummernblock, Displayport,  
6-in-1 Cardreader, SoundBlaster  
X-Fi® MB5

beleuchtete Tastatur

**ab 1499.<sup>99\*</sup>** €  
oder Finanzkauf<sup>2)</sup> 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 8,366 % 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!<sup>1)</sup>

Informationen zu den Versandkosten finden Sie unter: [www.one.de/versandkosten](http://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





# AMD RADEON™ RX 480

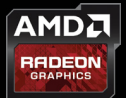
## ONE GAMING ULTRA



## ONE CORE i7-6700



Mit dem rasend schnellen i7 4-Kern Skylake Prozessor von Intel und der 8 GB Radeon™ RX 480 von AMD kennt dein Gaming Erlebnis keine Limits mehr.



**Prozessor**  
Intel® Core™ i7-6700  
mit 4 x 3.40 GHz

**Mainboard**  
MSI Z170-A Pro

DVD Brenner, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1  
Audio, 700W Cooler Master B700 V2 -  
80+, Enermax Thormax Giant

**Grafikkarte**  
8192 MB AMD® Radeon™ RX 480

**Festplatte 1**  
120 GB SATA III SSD

**Arbeitsspeicher**  
8 GB DDR4 Speicher

**Festplatte 2**  
2000 GB SATA III, 7200 U/Min.

**1149.<sup>99</sup> \***  
€  
oder Finanzkauf<sup>(2)</sup> z.B. 21,53 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art.-Nr. 22952

Konfigurieren und bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:

# www.one.de

Details zu den Angeboten  
finden Sie im Internet.  
Einfach den QR-Code scannen.  
Oder [www.one.de/gamestar](http://www.one.de/gamestar)





Project Scorpio vs. PlayStation Neo

# DAS LEISTEN DIE 4K-KONSOLEN

**Sonys »PlayStation Neo« und Microsofts »Project Scorpio« sollen ab 2017 4K-Gaming auf der Konsole ermöglichen. Wir werfen einen genaueren Blick auf die Hardware.** Von Nils Raettig

Microsoft hat auf der diesjährigen E3 eine deutlich leistungsfähigere Version der Xbox One mit dem Codenamen »Project Scorpio« angekündigt, die unter anderem natives 4K-Gaming ermöglichen soll. Neben der bereits zuvor bestätigten Xbox One S ist Project Scorpio damit bereits die zweite Konsole, die die Xbox-One-Familie ergänzt.

Die Xbox One S erscheint bereits im August 2016 ab 299 Euro, Hauptvorteile gegenüber der Xbox One sind die kompaktere Bauweise, ein verbesserter Controller und Kompatibilität zum neuen HDR-Standard, 4K-Inhalte wird sie aber nur in Videoform unterstützen. Laut Entwicklerstudio The Coa-

lition (Gears of War) bietet die One S zwar auch etwas mehr Leistung als die Xbox One (was Microsoft dementiert), ein Leistungssprung in Spielen steht bei dieser Konsole aber definitiv nicht im Vordergrund.

Ganz anders sieht es bei Project Scorpio aus, entsprechende Gerüchte über dessen Performance und die technischen Specs machen schon seit Wochen die Runde. Dass die zuletzt gehandelte Leistungsfähigkeit von 6 Teraflops nun auch offiziell bestätigt wurde, kommt aber doch etwas überraschend. Zum Vergleich: Die Grafikeinheit der Xbox One erreicht nur 1,31 Teraflops, die PlayStation 4 kommt auf 1,84 Teraflops.

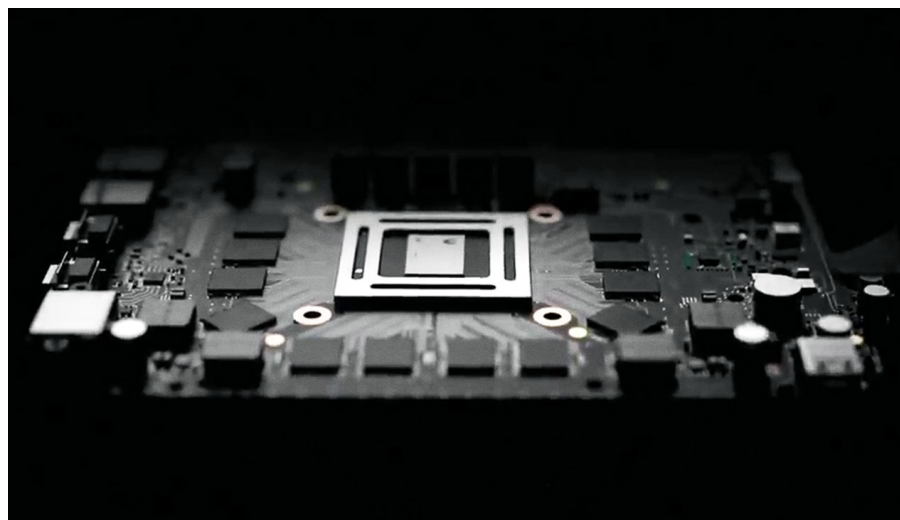
Microsofts Präsentation auf der E3 hat noch viele weitere interessante Hinweise auf die Hardware und die Leistungsfähigkeit von Scorpio gegeben, die wir hier genauer analysieren – vor allem in Hinblick auf die verspro-

## Spiele in nativem 4K

Sowohl PlayStation Neo als auch Xbox Scorpio werden 4K-Gaming unterstützen, Spiele also in einer Auflösung von 3840 x 2160 statt der bisher üblichen 1920 x 1080 Pixel ausgeben. Laut Xbox-Chef Phil Spencer wird sich die gerade angekündigte Scorpio entsprechend vor allem an diejenigen Spieler richten, die bereits einen 4K-Fernseher besitzen. Die neue Konsole soll (ebenso wie Sonys PlayStation Neo) natives 4K-Gaming ermöglichen. Das bedeutet, dass die Grafik nicht etwa hochgerechnet, sondern direkt in 4K erzeugt wird. Beide Systeme (und auch die Xbox One S) werden zudem über ein Ultra-HD-Blu-ray-Laufwerk verfügen – entsprechende Medien mit Filmen in 4K-Auflösung gibt es seit April 2016 im Handel.

**ULTRA HD**  
*Blu-ray*

**ULTRA HD**



Um den APU-Chip von Project Scorpio sind zwölf kleinere Chips verteilt, bei denen es sich jeweils um 1,0 GByte GDDR5(X)-RAM handeln könnte.



## Xbox One S

Wie schon bei der Xbox 360 bringt Microsoft eine kleinere Version der Xbox One. Mit geringeren Abmessungen, dafür aber mit ein paar zusätzlichen Funktionen, die es im originalen One-Modell nicht gibt. Wir beantworten alle wichtigen Fragen zur bald erscheinenden Xbox One S.

### Wann ist der Release, und wie hoch ist der Preis?

Die Xbox One S wird im August 2016 veröffentlicht. Insgesamt wird es drei Varianten der Konsole mit unterschiedlichen Festplattengrößen geben: 500 GB für 299 Euro, 1 TB für 349 Euro und 2 TB für 399 Euro. Im August wird aber lediglich das 2-TB-Modell erhältlich sein.

### Was ist im Lieferumfang enthalten?

- 1 Xbox One S Konsole
- 1 Controller
- 1 Ständer, um die Konsole vertikal aufzustellen
- 1 Stromkabel
- 1 HDMI-Kabel
- 2 Batterien für den Controller

### Gibt es ein externes Netzteil?

Nein, das dicke Netzteil der Originalkonsole wurde entrümpelt, stattdessen gibt es bei der Xbox One S ein intern verbautes Netzteil.

### Welche Änderungen gibt es am Gehäuse?

Der Synchronisierungs-Knopf für den Controller ist jetzt an der Vorderseite des Gehäuses, die »On«-Taste ist ein fühlbarer Knopf und keine Touchfläche mehr, und der seitliche USB-Eingang ist auf die Vorderseite gewandert. Im

Gehäuse steckt ein IR-Blaster, mit dem man auch andere Geräte im heimischen AV-Rack ein- und ausschalten kann. Außerdem gibt es keine glänzenden Oberflächen mehr, und die Xbox One S ist ungefähr 40 Prozent kleiner als die alte Xbox One. Zunächst wird ausschließlich das weiße Modell erhältlich sein.

### Verändern sich die Anschlüsse?

Der seitliche USB-Anschluss wandert auf die Vorderseite, an der Rückseite gibt es einen Port für eine Infrarot-Verlängerung. Die weiteren Anschlüsse sind:

- 1x HDMI In
- 1x HDMI Out
- 2x USB
- 1x Optical Audio
- 1x Strom (Euro)

### Wie schließe ich den Kinect-Sensor an?

Die Xbox One S hat keinen dedizierten Anschluss für Kinect. Wer den Sensor trotzdem an die Konsole anschließen möchte, braucht einen Adapter. Dieser liegt der Verpackung allerdings nicht bei und muss separat bei Microsoft bestellt werden.

### Welche zusätzlichen Funktionen hat die Xbox One S?

Im Vergleich zur ursprünglichen Xbox One bekommt die Xbox One S ein paar zusätzliche Funktionen spendiert:

- Streaming von 4K-Material wie z.B. Netflix
- Abspielen von UHD-Blu-rays
- HDR-Unterstützung

Die Xbox One S ist ein ver-schlanktes Modell der ur-sprünglichen Xbox One.



HDR bedeutet High Dynamic Range, das ist im Grunde eine Kontrasterweiterung. Dadurch werden in besonderes dunklen oder hellen Bildbereichen mehr Details sichtbar. Spiele wie Forza Horizon 3 oder Gears of War 4 werden die HDR-Funktion nutzen. Voraussetzung ist allerdings, dass euer 4K-Fernseher ebenfalls HDR-zertifiziert ist.

### Habe ich bei Spielen einen grafischen Vorteil?

Bis auf die HDR-Funktion sollen alle Spiele auf dem S- und dem Originalmodell gleich aussehen und identisch gut laufen.

### Welche Änderungen gibt es beim Controller?

Der überarbeitete Controller hat nun gummierte Griffflächen für besseren Halt, die Funk-Reichweite wurde auf knapp 15 Meter erhöht, und außerdem ist in der Steuerungseinheit nun Bluetooth eingebaut, was die einfache Verbindung mit einem PC ermöglicht. An der grundsätzlichen Knopf- und Stick-Anordnung ändert sich nichts.

chene 4K- und VR-Kompatibilität und im Vergleich zu Sonys Plänen mit der PlayStation 4 Neo (auch als PS4 4K oder 4.5 bezeichnet).

### Genug Teraflops für 4K-Gaming und VR?

Ob sich die von Microsoft angekündigten 6 Teraflops Rechenleistung für Scorpio nur auf die GPU oder auf den gesamten Chip beziehen, ist aktuell nicht ganz klar, da im Ankündigungsvideo beide Bezüge hergestellt werden. Den Löwenanteil davon wird aber mit Sicherheit die Grafikeinheit ausmachen. Damit liegt Scorpio etwa auf dem Niveau aktueller PC-High-End-Grafikkarten aus dem Desktop-Bereich wie AMDs Radeon R9 390X (5,91 Teraflops) oder Nvidias GTX 1070 (6,5 Teraflops).

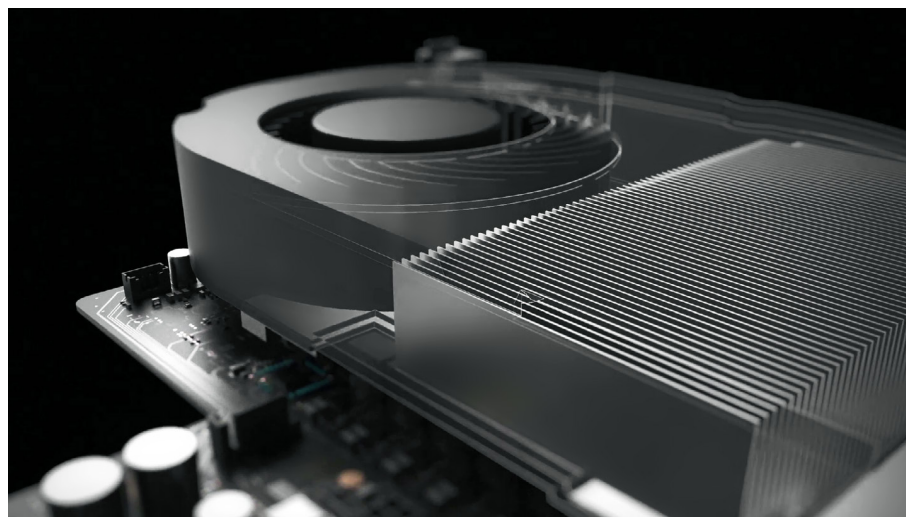
Die Angabe der theoretisch möglichen Gleitkomma-Berechnungen pro Sekunde (»Floating-Point Operations per Second« beziehungsweise »FLOPS«) lässt sich zwar nicht eins zu eins auf die reale 3D-Leistung übertragen, der Leistungssprung von Project Scorpio gegenüber der klassischen Xbox One dürfte aber dennoch immens ausfallen. Bleibt nur die Frage, ob er auch groß genug für flüssiges Spielen in 4K und in der virtuellen Realität sein wird?

Benchmarks zeigen, dass PC-Grafikkarten wie die angesprochene GTX 1070 oder AMDs R9 390X in 4K durchaus spielbare fps-Werte jenseits der 30 Bilder pro Sekunde erreichen

können. Dabei ist nicht zu vergessen, dass die Titel aus dem Benchmark-Parcours größtenteils recht anspruchsvoll sind und dass stets in sehr hohen bis maximalen Details gespielt wurde. In weniger anspruchsvollen Titeln oder bei etwas reduzierten Details sind auch spürbar flüssigere Werte von 45 und mehr Bildern pro Sekunde möglich.

Da sich Konsolen-Hardware außerdem aufgrund der bei jedem Modell identischen Komponenten und Software besonders effektiv

ausreizen lässt, sollte Project Scorpio tatsächlich in der Lage sein, Spiele nativ in 4K flüssig zu berechnen – andernfalls wären Microsofts vollmundige und selbstbewusste Ankündigungen auch kaum zu erklären. Es dürfte allerdings kein Zufall sein, dass im Ankündigungsvideo nur getrennt von »Rendern mit 60 Hertz« und »Spielen in 4K-Auflösung« die Rede ist – Spielen in 4K-Auflösung mit 60 Bildern pro Sekunde, wird wohl eher die Ausnahme als die Regel sein.



Der Radial-Lüfter wirkt kompakt, was vermutlich auch durch die kleineren Fertigungsprozesse aktueller Prozessoren möglich wird, die weniger Abwärme erzeugen.



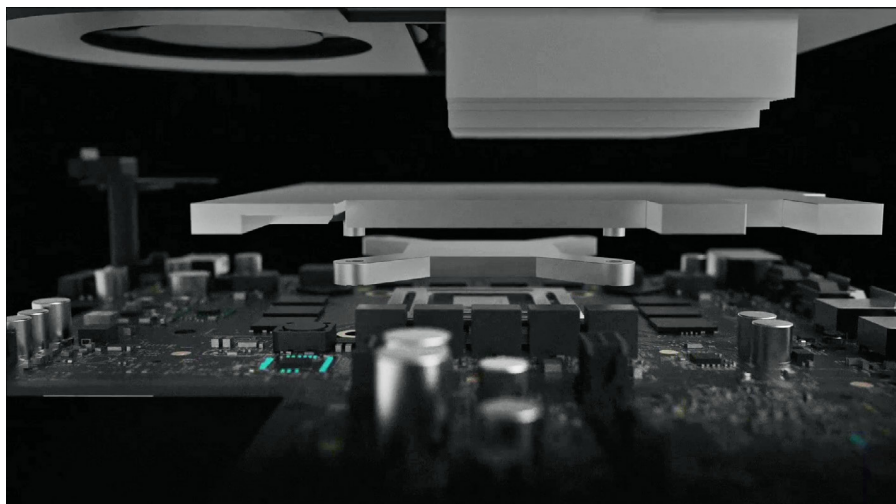
Das Spielen in VR mit den unter anderem von der Oculus Rift geforderten 90 Bildern pro Sekunde sollte gleichzeitig ein realistisch erreichbares Ziel für die neue Scorpio-Konsole darstellen, weil die Auflösung aktueller VR-Brillen insgesamt deutlich niedriger als 3860x2160 liegt (Oculus Rift und HTC Vive: 2160x1200). Gerüchte über eine weitergehende Kooperation zwischen Oculus und Microsoft machen bereits die Runde, bestätigt wurde bislang allerdings noch nichts.

Die von Microsoft angegebenen 6 Teraflops passen also durchaus zu der angesprochenen 4K-Fähigkeit von Scorpio. Wenn man allerdings allein den Preis und die Chip-Größe von PC-Grafikkarten bedenkt, die in aktuellen Titeln spielbare fps in 4K ermöglichen, dann ist es eine beachtliche Leistung, ähnlich viel Rechenleistung in eine Konsole mit einem kombinierten Chip, der CPU und GPU vereint (»Accelerated Processing Unit/APU« beziehungsweise »System on a Chip/SoC«), zu packen.

### Vega inside?

Während aber für Sonys Playstation Neo eine GPU auf Basis der Polaris-Architektur wie die Radeon RX 480 für den Mainstream-Markt vermutet wird, spricht die Angabe von sechs Teraflops im Falle der Xbox Scorpio eher für die Verwendung der Vega-Architektur, die für den High-End-Bereich gedacht ist. In den mittlerweile offiziellen Angaben von AMD zur RX 480 ist in Bezug auf den stärkeren Polaris 10-Chip schließlich nur die Rede von »mehr als 5 Teraflops«.

Bemerkenswert ist auch, dass Microsoft weiterhin auf einen einzigen Haupt-Chip setzt, statt wie teils vermutet auf jeweils eigene Chips für CPU und GPU. So ist im Ankündigungsvideo klar die Rede von einem »System on a Chip«, und dieser Chip ist auch



Das gerenderte Material sieht detailliert aus, muss aber nicht der Realität entsprechen.

samt Hauptplatine und Kühlung zu sehen. Wieviel die gezeigte Hardware mit dem tatsächlichen Innenleben der neuen Konsole zu tun hat, ist zwar noch nicht klar, das Video-Material bietet aber interessanten Anlass zur Spekulation. So sind darin zwölf kleinere, um die APU herum angeordnete Chips zu sehen, die auf eine Aufstockung des RAMs hindeuten. Bei der Xbox One kommen noch 8,0 GByte DDR3-Speicher zum Einsatz, im Falle von Scorpio könnten es dagegen 12,0 GByte GDDR5(X)-Speicher sein (die sich CPU und GPU teilen). Während die Speichermenge noch nicht offiziell bestätigt wurde, steht allein aufgrund der angegebenen Speicherbandbreite von 320 GByte/s quasi fest, dass mindestens GDDR5 statt DDR3 verwendet wird. Der besonders kompakte HBM-Speicher, wie ihn etwa die Radeon R9 Fury X aus dem PC-Bereich verwendet, ist dagegen schon mit Blick auf die im Video zu sehende Chip-Größe sehr unwahrscheinlich, gleichzeitig dürfte er auch zu teuer sein.

Ebenfalls im Video zu erkennen: Eine Radial-Lüfter-Konstruktion, die in ähnlicher Form bei vielen Referenzmodellen von Grafikkarten und auch in der Playstation 4 zum Einsatz kommt. Die APU der Xbox One wird dagegen mit einem Axial-Lüfter in einem Top-Blow-Design gekühlt. Details zur CPU wie Taktrate oder zugrundeliegende Architektur sind abseits der (gleichbleibenden) Zahl von acht Prozessor-Kernen noch nicht bekannt, es ist aber denkbar, dass sie auf AMDs kommender Zen-Architektur basiert.

### Sony unter Zugzwang

Sollten die bereits von verschiedenen Quellen nahegelegten Leistungsdaten der neuen Playstation Neo tatsächlich stimmen, dürfte Sony einen gewissen Druck verspüren. Der Neo-Konsole werden bislang schließlich nur 4,2 Teraflops an Rechenleistung nachgesagt – damit würde Project Scorpio grob über 50 Prozent mehr 3D-Power verfügen, ähnlich wie die aktuelle PS4 gegenüber der Xbox One.

## Virtual Reality

Microsoft bekennt sich derzeit weder mit der Xbox One noch mit der Xbox One S zu VR. Die Ende 2017 erscheinende Konsole mit dem Projektnamen Scorpio wird jedoch ebenfalls eine VR-Unterstützung bieten. Die große Frage lautet eigentlich nur noch: Welches System wird Microsoft unterstützen? Logisch wäre die Integration der PC-VR-Brille Oculus Rift, die derzeit für 600 US-Dollar (plus Porto und Zoll) im Internet bestellbar ist und bestens mit Windows 10 harmonisiert, auf dem auch das Betriebssystem der Xbox One basiert.

Sony hat sich mit dem eigenen PlayStation-VR-System bereits zur virtuellen Realität bekannt. Wir gehen davon aus, dass die zusätzliche Hardware-Power der Playstation Neo Spielen mit VR-Unterstützung einen gehörigen Schub verpassen wird. Wie die E3-Demo von Resident Evil 7 gezeigt hat, geht VR sehr zu Lasten der Performance: Capcoms Ego-Grusler sieht im VR-Modus deutlich gröber aus als auf einem normalen TV. Sonys Playstation VR wird bereits im Oktober 2016 für knapp 400 Euro erhältlich sein.





Während die Xbox One mit 1,31 Teraflops klar hinter der PlayStation 4 mit 1,84 Teraflops liegt, was sich in Kombination mit dem spürbar langsameren DDR3-Speicher auch in Spielen teils durch eine niedrigere Auflösung und/oder weniger fps bemerkbar macht, hätte Microsoft mit Scorpio gegenüber Sonys Neo-Konsole auf einmal klar die Nase vorn. Erscheint die PlayStation Neo noch in diesem Jahr, dürfte es für Nachbesserungen an der Hardware schon zu spät sein, dafür hätte Sony aber zumindest zeitlich einen deutlichen Vorsprung gegenüber Scorpio.

Die technischen Daten der neuen PlayStation-Konsole hat Sony noch nicht bekannt gegeben, laut Gerüchten ist sie aber klar langsamer als Project Scorpio. Gerade mit Blick auf die vergleichsweise hohen Anforderungen an die Hardware für flüssiges Spielen in 4K und VR wäre Microsoft in diesem Szenario für die Zukunft deutlich besser aufgestellt.

#### Was kostet die Zukunft?

Über ein sehr wichtiges Detail herrscht allerdings noch Unklarheit: den Preis. Wo genau die Schmerzgrenze für Neukäufer oder Umsteiger liegt, lässt sich nur mutmaßen. Mehr als 600 Euro dürften aber in jedem Fall eine große Hürde darstellen. Aussagen

von Xbox-Chef Phil Spencer gegenüber der englischsprachigen Webseite MCV, laut denen Scorpio zu einem »Premium-Preis« verkauft werden soll, sprechen dafür, dass zumindest die neue Xbox-Konsole diesen Preisrahmen sprengen dürfte.

Ebenfalls nicht zu vergessen: 4K-Fernseher und VR-Brillen sind noch nicht weit verbreitet. Wer in vollem Umfang von der zusätzlichen Leistung der neuen Konsolen profitieren will, der wird also noch mehr Geld für zusätzliche Hardware in die Hand nehmen müssen.

Prinzipiell ließe sich der Performance-Schub auch ohne diese Zusatz-Hardware für höhere fps oder bessere Grafikqualität (Antialiasing, etc.) nutzen, aber auch in diesem Fall sorgt das Interview von MCV mit Spencer eher für Ernüchterung: Seiner Einschätzung nach lohne sich der Kauf von Scorpio nur mit einem 4K-Fernseher.

Es ist gut möglich, dass Sony mit der PlayStation Neo keinen vergleichbaren Premium-Ansatz verfolgt und die neue Konsole zu deutlich günstigeren Preisen als die Xbox Scorpio auf den Markt bringt. Im nächsten oder übernächsten Jahr könnte dann schließlich immer noch eine neue Sony-Konsole erscheinen, die dann wiederum Scorpio in Sachen Rechenleistung überflügeln dürfte. Ob

uns damit in Zukunft eine Art Wett-Aufrüsten im Konsolenbereich ins Haus steht, ist jetzt allerdings noch nicht abzusehen.

Zwar betonen sowohl Microsoft als auch Sony immer wieder, dass sie ihre Spielergemeinden nicht spalten wollen und dass keine Spiele exklusiv für die neuen Konsolen-Generationen erscheinen werden, eine solche Spaltung dürfte sich allerdings in Anbetracht der voraussichtlich anstehenden Leistungssprünge kaum verhindern lassen. ★

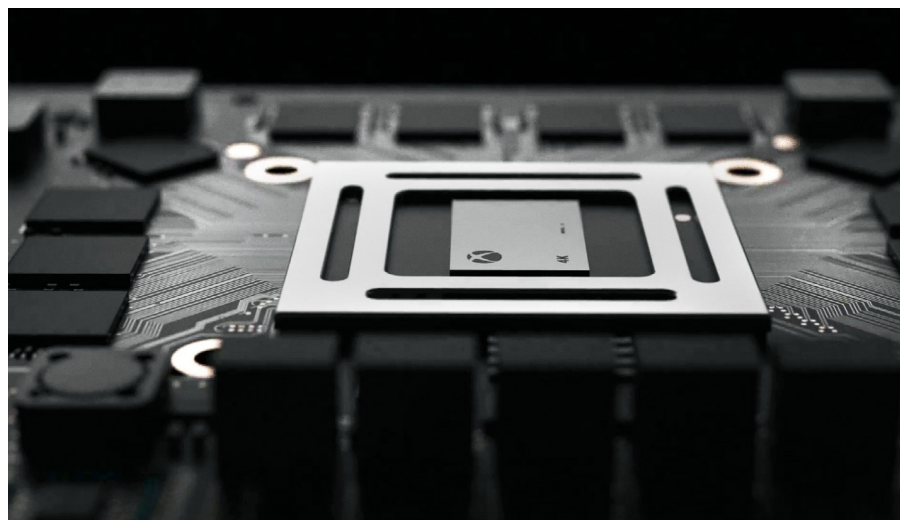


**Nils Raettig**  
@nraettig



Ich muss zugeben, dass ich den Upgrades der Current-Gen-Konsolen einen so großen Leistungssprung nicht zugetraut hätte – in einer APU 6 Teraflops unterzubringen ist durchaus amtlich und dürfte vor allem dem neuen 14-nm-Fertigungsprozess zu verdanken sein. Aber selbst die in ähnlichen Leistungsregionen angesiedelte und ebenfalls in 14 nm gefertigte RX 480 (geplanter Release: 29. Juni 2016) ist eine ausgewachsene Grafikkarte. Aktuelle Grafikeinheiten in AMD-APUs sind davon meilenweit entfernt. PC-Grafikkarten sind zwar schon weiter (die GTX 1080 von Nvidia etwa schafft 9,5 Teraflops), was bis zum Erscheinen von Scorpio in eineinhalb Jahren noch ausgeprägter sein wird, 4K-Gaming und VR sollten mit der neuen Microsoft-Konsole aber durchaus ordentlich möglich sein. Diese Bereiche waren bislang PC-Enthusiasten vorbehalten, als Xbox-Spieler kann man sich über die zusätzliche Leistung von Project Scorpio aber auch alleine deshalb freuen, weil damit endlich die meisten Spiele problemlos in nativem Full HD und bei 60 Bildern pro Sekunde laufen sollten. Zumindest theoretisch, denn inwieweit dass wirklich der Fall sein wird, ist nach Phil Spencers teils etwas verwirrenden Aussagen nicht ganz klar. Einen großen Haken gibt es dabei außerdem ganz unabhängig davon, nämlich dass man sich eine neue Konsole kaufen muss – und das laut Spencer zu einem »Premium-Preis«. Wie es da nicht zu einer gewissen Trennung der Spielergemeinde kommen soll, ist mir ehrlich gesagt schleierhaft. Das gilt meiner Meinung nach auch für eine möglicherweise spürbar günstigere PlayStation Neo, die ja immerhin noch auf über 4 Teraflops an Rechenleistung kommen soll. Diese zusätzliche Performance ist schließlich nur dann sinnvoll, wenn man sie auch in Form von höherer Auflösung, besserer Grafikqualität, mehr fps oder einer Kombination aus diesen Faktoren zu spüren bekommt. Denn alle Spiele sind augenfreundlicher, wenn sie mit flüssigen 60 Bildern pro Sekunde und in nativem Full HD laufen, statt mit dynamisch gesenkter Auflösung und maximal 30 Bildern pro Sekunde. Wenn Scorpio Ende 2017 erscheint, ist die Xbox One vier Jahre alt, insofern könnte ein Upgrade durchaus für viele Besitzer in Frage kommen.

Feature	PS4 Neo	Xbox Scorpio
Release	Ende 2016	Ende 2017
Preis	399 – 499 Euro	»Premium-Preis«
Prozessor (CPU)	8-Kern-CPU, 2.1 GHz	8-Kern-CPU
Grafikkarte (GPU)	36 Units, 911 MHz	ca. 60 Units, 800 – 850 MHz (Spekulation)
RAM	8 GB GDDR5-Speicher	12 GB GDDR5-Speicher (Spekulation)
RAM-Speicherbreite	218 GB/s	320 GB/s
Leistungsfähigkeit	4,14 TFLOPS	6 TFLOPS
Ausgabe-Auflösung	4K (Ultra HD)	4K (Ultra HD)
Festplatte	2,5" HDD	nicht bekannt
Laufwerk	UHD Blu-ray	UHD Blu-ray
VR-Support	ja, PlayStation VR	ja
Spiele-Kompatibilität	Alle PS4-Spiele	Alle One-Spiele



Der Chip der Xbox Scorpio wird wohl deutlich stärker als der Chip der PlayStation Neo sein.



## Radeon RX 480 im Test

# VOM UNDERDOG ZUM REVOLUZZER



**AMD will mit der Radeon RX 480 eine Revolution im Gaming-Bereich einläuten. Zum niedrigen Preis soll sie hohe Performance und Energieeffizienz bringen. Ob die RX 480 mit Polaris-Architektur das Zeug zum Revoluzzer hat, klären wir mit Spiele-Benchmarks.** Von Jan Purrucker

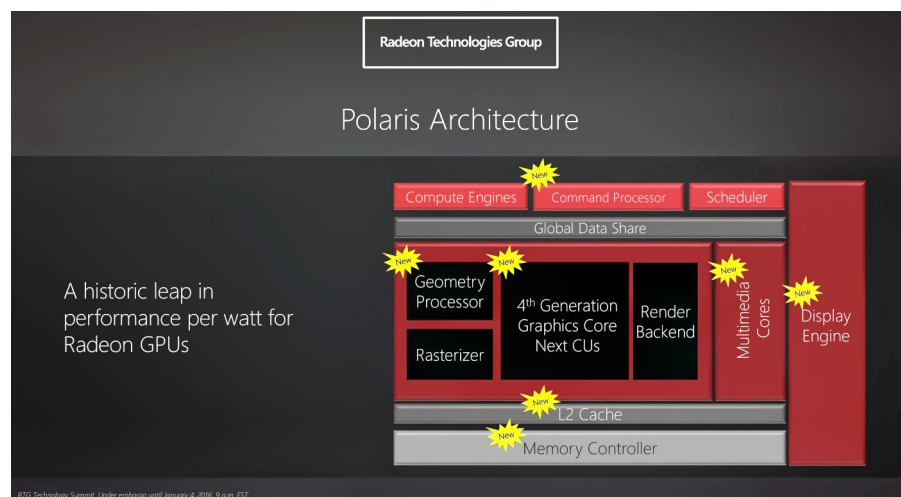
Premium-VR- und High-End-Performance für jedermann! Nicht weniger verspricht AMD für die neue Radeon RX 480. Laut der Marketingabteilung soll die neue RX 480 mit Polaris-Architektur eine Revolution einläuten und sich an die große Mehrheit von Spielern

richten, die auf einem Full-HD-Monitor spielt und nicht mehr als 300 Euro für eine Grafikkarte ausgibt. Entsprechend setzt AMD die Preisempfehlung für die RX 480 auf 256 Euro für das 8,0-GB-Modell und 215 Euro für die 4,0-GB-Byte-Variante der RX 480 fest.

Während Nvidia vor Kurzem die neue GeForce-Generation traditionell mit den teuren Flaggschiff-Karten GTX 1080 und GTX 1070 vorstellte, ließ sich AMD mehr Zeit. Man wollte sich nicht mehr so stark an den High-End-Modellen der Konkurrenz orientieren, sondern den Fokus auf die Verbreitung von VR und die Bedürfnisse der breite(sten) Käufer-schicht legen. So die Aussage von AMDs Corporate Vice President Roy Taylor in einem Interview Ende April.

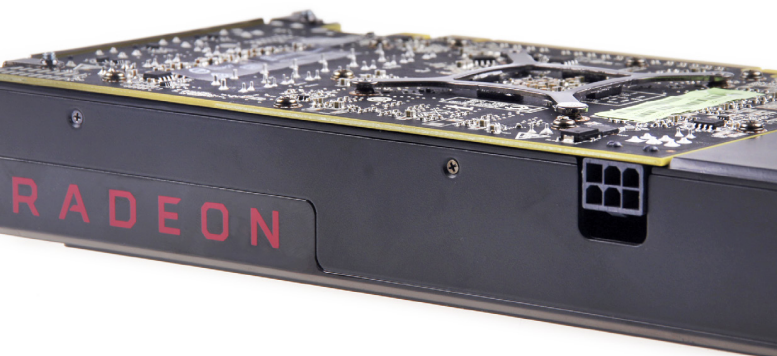
Entsprechend soll die Radeon RX 480 mindestens genauso viel 3D-Leistung bringen wie eine GeForce GTX 970 (250 Euro) oder Radeon R9 390 (290 Euro) und dabei günstiger und stromsparender ausfallen. Preislich liegt die von uns getestete 256 Euro teure Radeon RX 480 mit 8,0 GByte Videospeicher leicht über der GTX 970, die hat aber nur 4,0 (3,5+0,5) statt 8,0 GByte VRAM.

Als TDP gibt AMD für die RX 480 bis zu 150 Watt an, was nur geringfügig mehr ist als bei der GTX 970 (145 Watt), aber deutlich weniger als die 275 Watt der R9 390, allerdings sind AMDs und Nvidias TDP-Angaben nicht direkt vergleichbar.



AMD optimiert die Graphics Core Next Architektur an vielen Stellen und ergänzt sie um Features wie die neue Displayengine zur Unterstützung von HDR-Monitoren.





Der Radeon RX 480 genügt ein einzelner 6-Pin-Stecker zur Stromversorgung. Der Radeon-Schriftzug an der Seite ist nicht beleuchtet.



Mit 18 cm fällt die Platine der Radeon RX 480 relativ kurz aus. Durch den überhängenden Kühler bringt es die Karte aber insgesamt auf die üblichen 25,5 cm Länge und 2,0 Slots Höhe.

### Kleiner und schneller

Die große Steigerung der Performance pro Watt verdankt die Radeon RX 480 hauptsächlich ihrer im 14 Nanometer FinFet-Verfahren gefertigten Polaris-10-GPU (Codename Ellesmere XT). Durch den Wechsel beim Fertigungsprozess von 28 auf 14 nm sind höhere Taktraten bei weniger Stromverbrauch möglich. AMD spricht hier von 30 Prozent Energieersparnis und einer bis zu 90 Pro-

zent höheren Performance pro Watt im Vergleich zur Hawaii-GPU der Radeon R9 290.

Auch die Mikroarchitektur wurde optimiert und an vielen Stellen überarbeitet. So soll jede der 36 Compute Units (CU) im Vergleich zur Radeon R9 290/390 rund 15 Prozent effizienter arbeiten. Erreicht wird dieser Wert durch die erhöhte Anzahl an Rechenbefehlen, die schnellere Weiterleitung dieser an die Shader-Einheiten (reduced pipeline

stalls) und den optimierten Zugriff auf den L2-Cache, der zudem verdoppelt wurde (2,0 statt 1,0 MByte).

Maximal unterstützt die 255 Euro teure Radeon RX 480 rund 8,0 GByte GDDR5-Video-Speicher mit 8,0 Gbps effektiver Taktfrequenz. Es gibt auch RX-480-Varianten mit 4,0 GByte und 7,0 Gbps, die 215 Euro kosten.

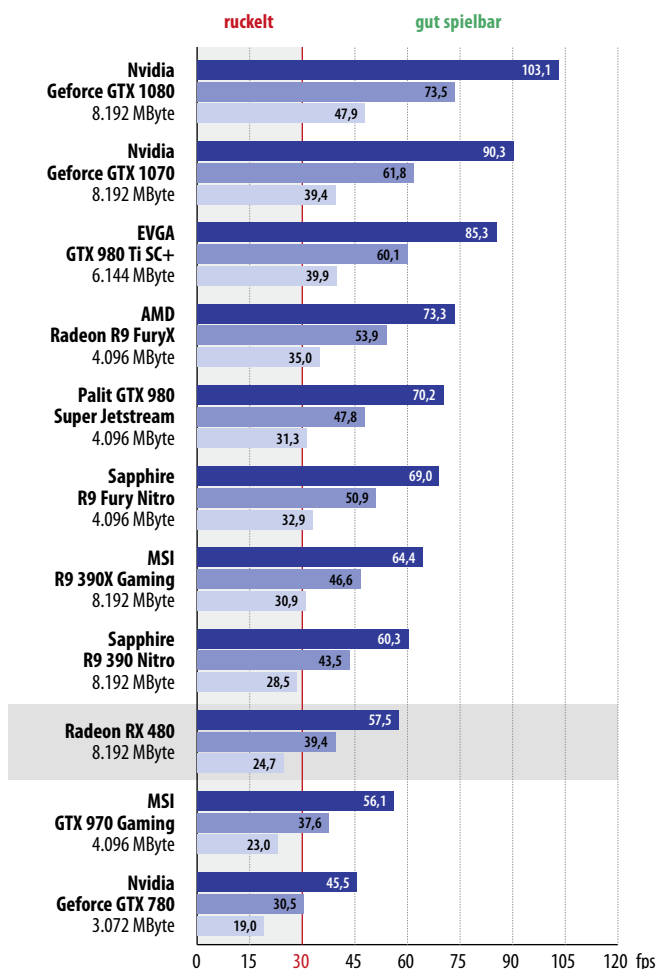
Mit ihrem 256 Bit breiten Speicher-Interface kommt die RX 480 bei 8.000 MHz effek-

## 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

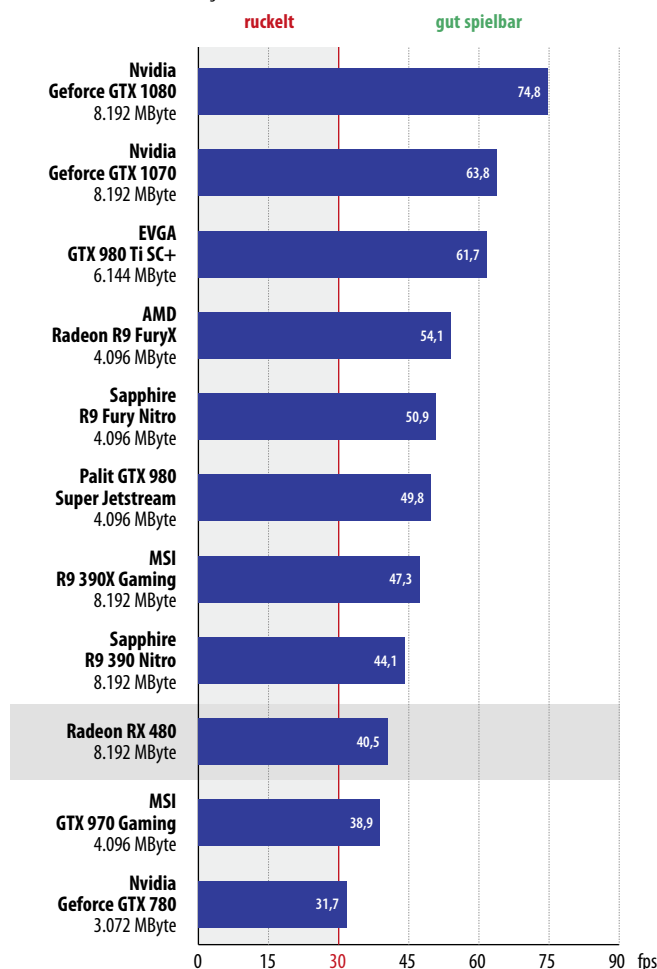
■ 1920x1080 ■ 2560x1440 ■ 3840x2160



### 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



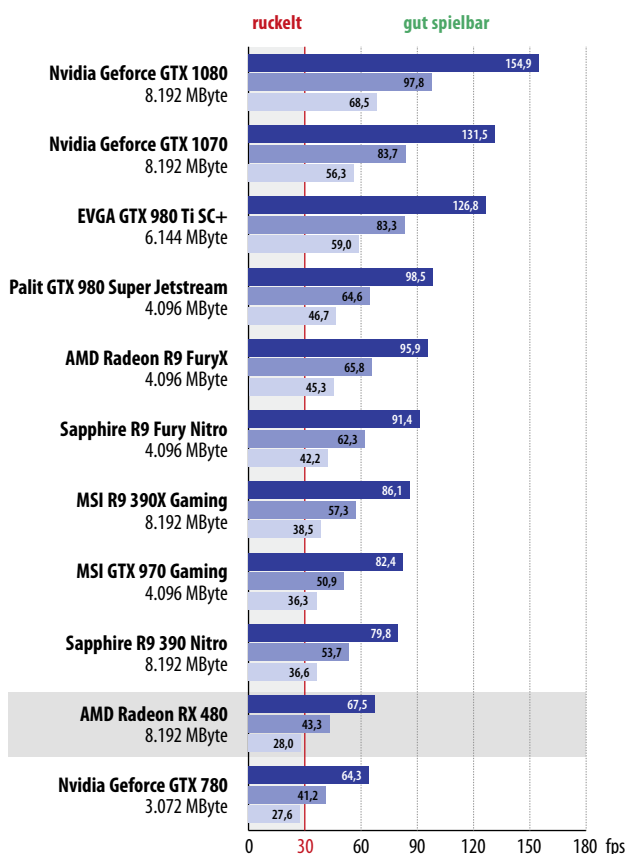
Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Samsung EVO-SSD, Windows 10 64 Bit



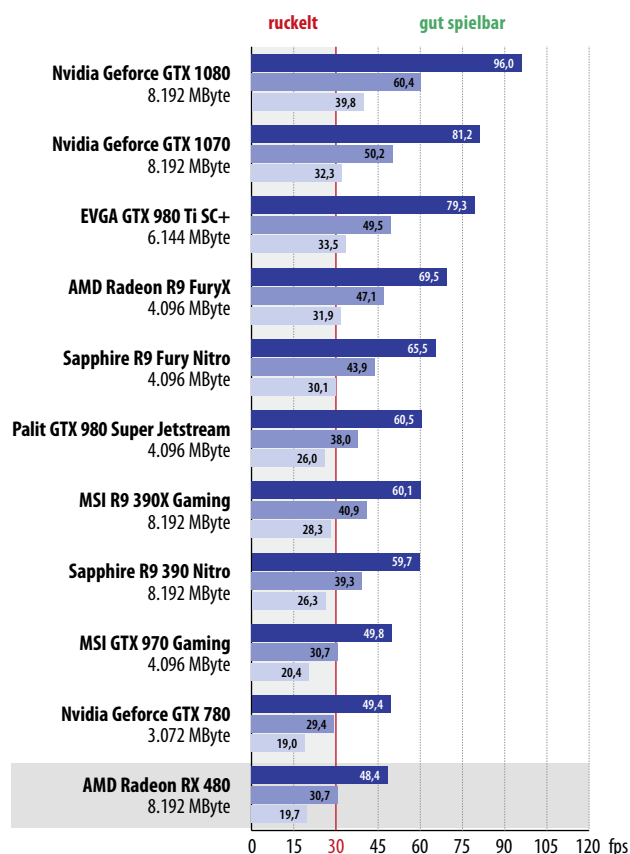
## Spiele-Benchmarks

Aus Platzgründen bilden wir hier nur vier der sieben Benchmark-Titel ab. Die übrigen Tabellen finden Sie online. <http://bit.ly/29md2my>**Battlefield 4** maximale Details, MSAA, Auflösungskala 100 %

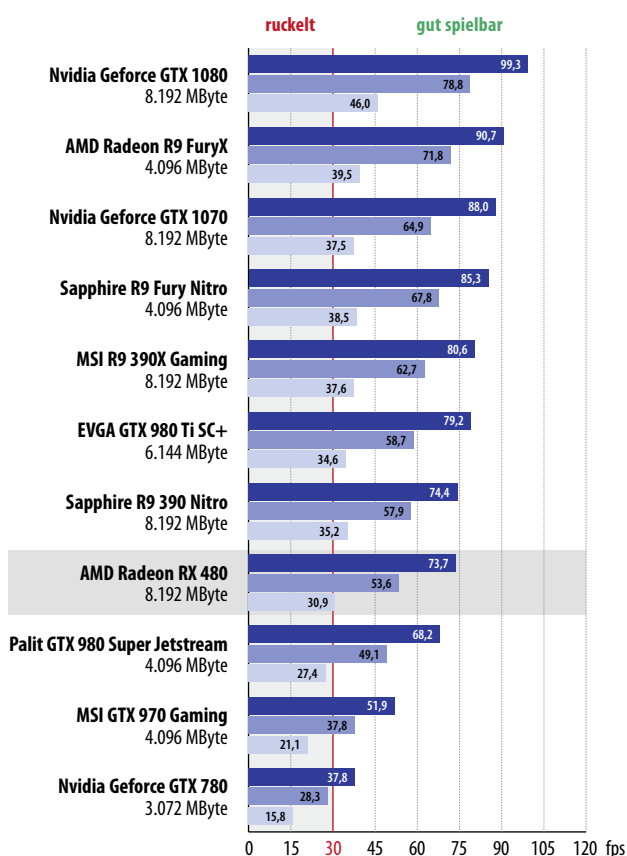
■ 1920x1080, 4x AA / 16 AF ■ 2560x1440, 4x AA / 16 AF ■ 3840x2160, 0x AA / 16 AF

**Crysis 3** maximale Details, MSAA

■ 1920x1080, 4x AA / 16 AF ■ 2560x1440, 4x AA / 16 AF ■ 3840x2160, 0x AA / 16 AF

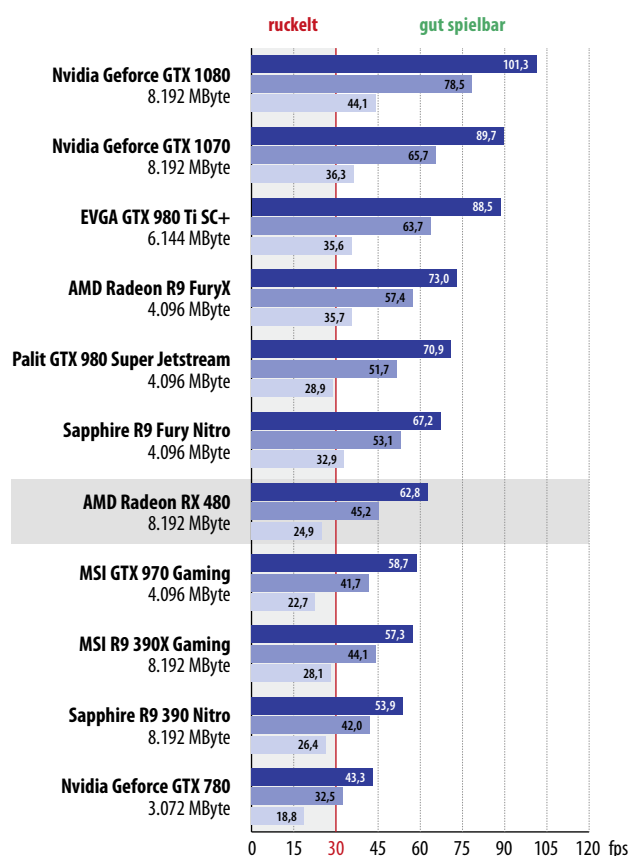
**Hitman** maximale Details, DX12

■ 1920x1080, SMAA ■ 2560x1440, SMAA ■ 3840x2160, SMAA

**The Witcher 3: Wild Hunt**

maximale Details, SSAO, 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





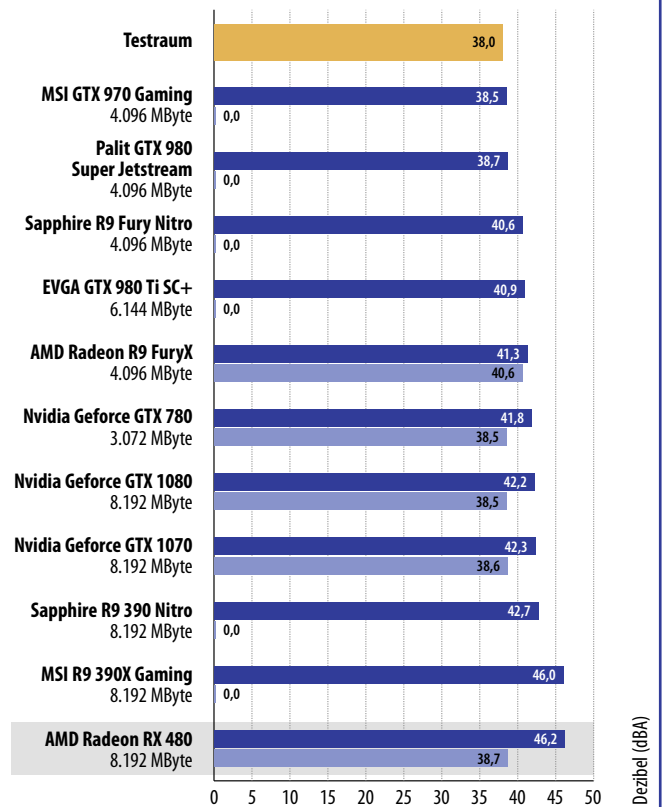
Beim Referenzdesign verzichtet AMD auf einen DVI-Anschluss und stattdessen die Radeon RX 480 mit 1xHDMI 2.0 und 3xDisplayport 1.3/1.4 aus. Später dürften allerdings noch Herstellerkarten mit DVI-Steckern folgen.

tivem Takt auf eine Speicherbandbreite von 256 GByte/s und somit deutlich weniger als die R9 390 (384,0 GByte/s), die ein breiteres Speicher-Interface besitzt (512 Bit). Allerdings steigert AMD für GCN 4.0 wie Nvidia bei Pascal die Speichereffizienz durch die verbesserte Delta Color Compression. Dank der stärkeren und umfangreicheren Farbkompromierung können mehr Daten schneller transportiert werden, und die effektive Bandbreite steigt.

Auch an der Leistung unter DirectX12/Vulkan sowie der VR-Performance wurde geschraubt. Vier Asynchronous Compute Engines (ACE) kümmern sich um die parallele und asynchrone Bearbeitung von Renderaufgaben, während zwei Hardware Scheduler (HWS) die Befehle priorisieren und verteilen. Wichtig ist das insbesondere bei VR-Funktionen wie »Asynchronous Timewarp« und »TrueAudio Next«. Letzteres sorgt in VR-Spielen (sofern sie die Technologie unterstützen) für physikalisch korrekt berechneten Klang und stellt somit AMDs Antwort auf Nvidias »VR Works Audio« dar.

## Benchmarks

**Lautstärke** Angaben in Dezibel (dBA) ■ 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

**LC-POWER™**  
www.lc-power.com



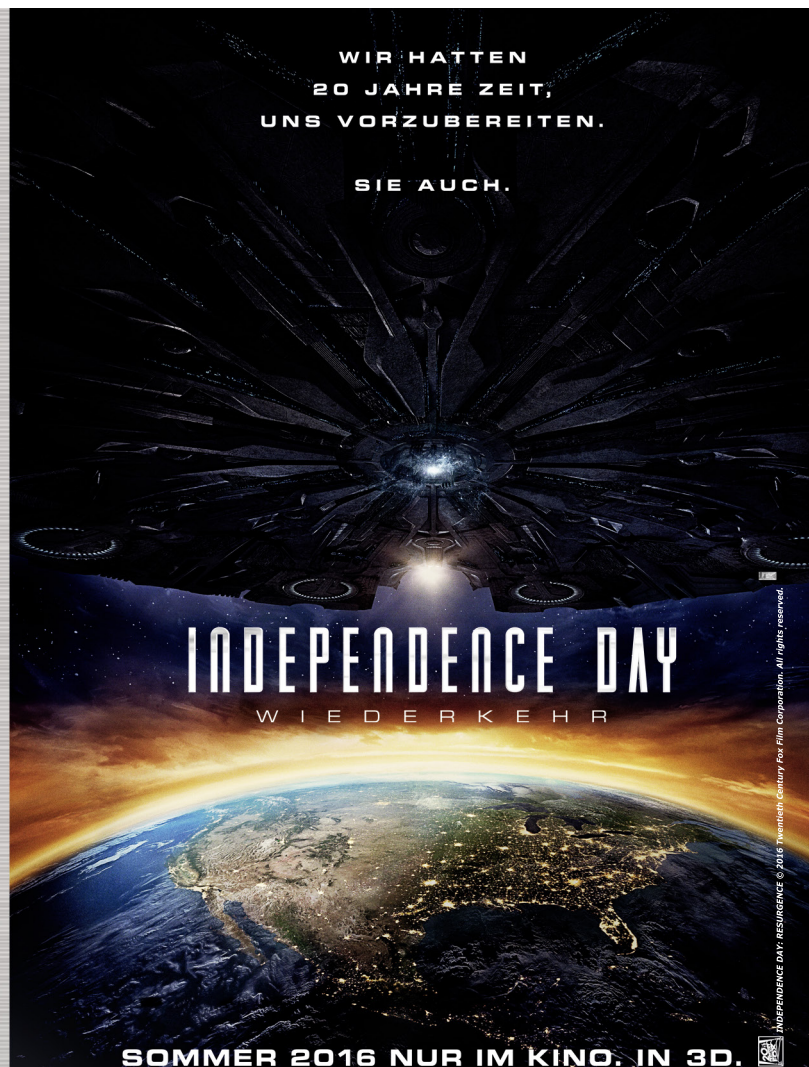
**80 PLUS PLATINUM**

**PLATINUM SERIES**

Massive 1200 W-Power gegen die Wiederkehr!

Vollmodulares Kabelmanagement - 10x PCI-E 6+2

Großes Gewinnspiel  
auf [www.lc-power.com](http://www.lc-power.com)



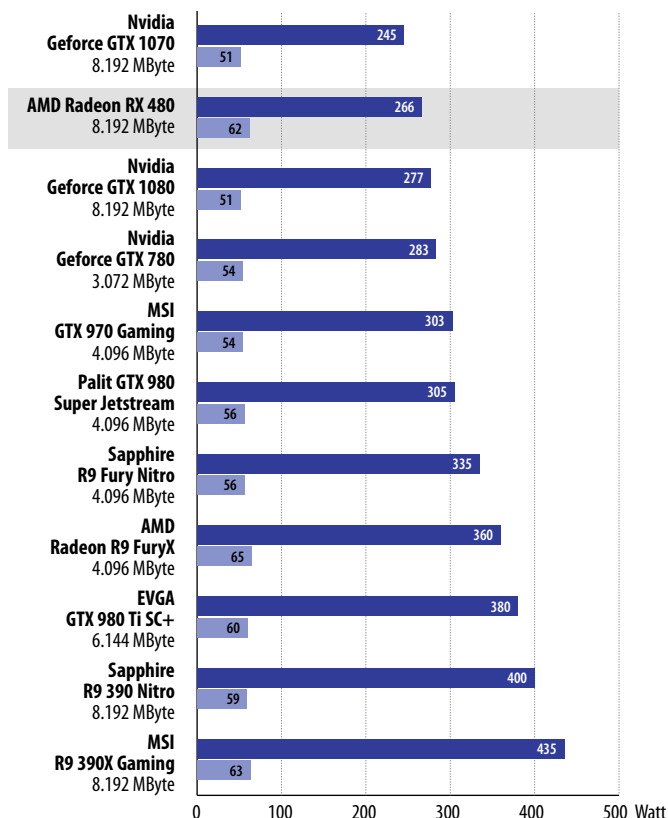
SOMMER 2016 NUR IM KINO. IN 3D.



## Benchmarks

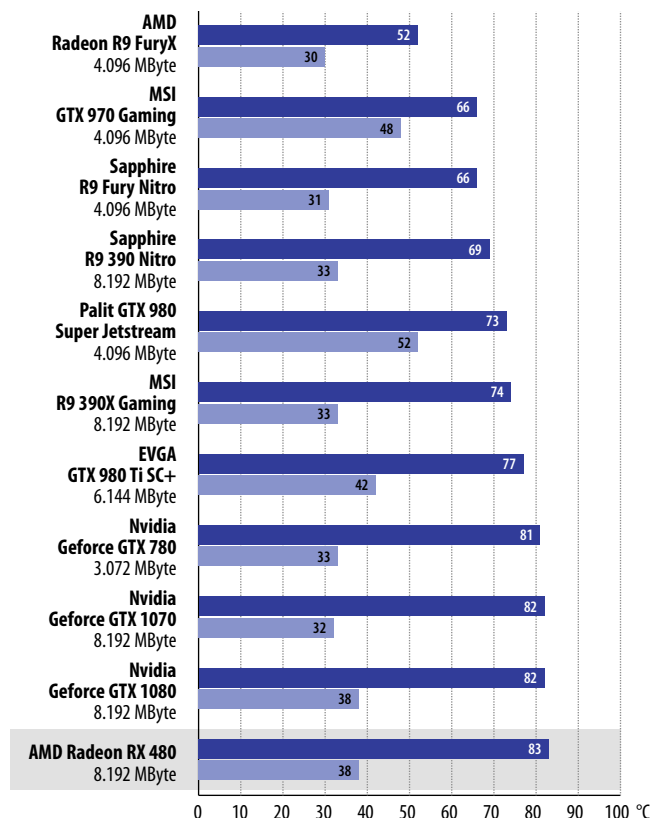
## Stromverbrauch

Gesamtes Testsystem ■ Last (Battlefield 4) ■ Leerlauf



## 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

Zu guter Letzt verfügt die Radeon RX 480 mit GCN-4.0-Basis eine neue Displayengine und somit neue Monitoranschlüsse. Wie die Pascal-Karten von Nvidia unterstützt die neue Radeon jetzt Displayport 1.3 und 1.4 sowie HDMI 2.0. Neben 4K-Bildschirmen mit bis zu 120 Hz, 5K mit 60 Hz und Free-Sync über HDMI lassen sich dadurch auch kommende HDR-Displays ansteuern.

## Sturm im Wasserglas

Ausgelegt auf das Spielen in Full HD und preislich im mittleren Segment angesiedelt, muss sich die Radeon RX 480 gegen die

ähnlich platzierte GeForce GTX 970 und die Radeon R9 390 beweisen.

Wie die übrigen Mittelklasse- und ehemaligen Top-Modelle liefert auch die neue Radeon in unseren (sehr anspruchsvollen) Full-HD-Benchmarks mit maximalen Details und teils vierfacher Kantenglättung nicht durchweg 60 Bilder pro Sekunde. Während sie in Battlefield 4 und Crysis 3 von der GTX 970 klar geschlagen wird, liegt sie in den übrigen Titeln gleichauf oder deutlich darüber. So kann sie in Hitman wie die meisten Radeons erneut von der im Vergleich zu Nvidia besseren DX12-Perfor-

mance profitieren und die GTX 970 in Full HD um stolze 42 Prozent abhängen.

Zählt man alle Messwerte inklusive den 1440p- und 4K-Benchmarks zusammen und bildet den Durchschnitt, bringt es die Radeon RX 480 auf 40,5 Bilder pro Sekunde. Damit erreicht sie vier Prozent mehr fps als die GeForce GTX 970 (38,5 fps) und liegt neun Prozent hinter der Radeon R9 390 (44,1 fps). In Full HD schrumpft der Vorsprung zur GTX 970 auf zwei Prozent, während die R9 390 mit fünf Prozent etwas näher rückt. Somit lassen sich alle aktuellen Spiele in Full HD, maximalen Details und nur manchmal leicht eingeschränkter Kantenglättung mit der Radeon RX 480 flüssig spielen. Für anspruchsvolle Titel in WQHD (2560x1440) oder gar UHD (3840x2160) fehlt es der Polaris-Karte jedoch an Power. Hier bleibt abzuwarten, was AMD mit dem für 2017 angekündigten, stärkeren Vega-Chip leisten kann.

## Gute Karte, schwacher Kühler

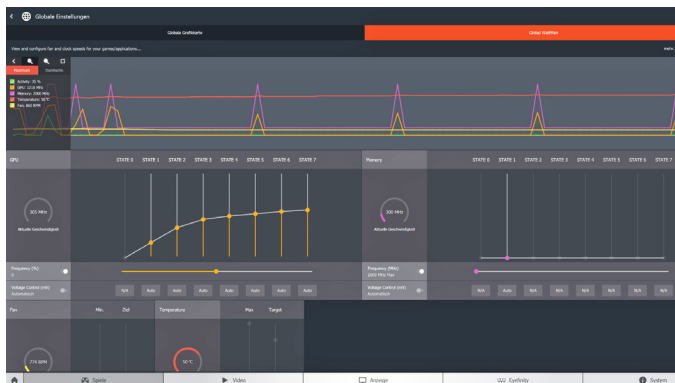
Ähnlich wie Nvidia mit der GTX 1080 bietet auch AMD die Radeon RX 480 zuerst nur im eigenen Referenzdesign an – verzichtet dabei jedoch auf einen Preisaufschlag. Hersteller wie Asus, Sapphire, XFX und andere werden voraussichtlich ab Mitte Juli mit eigenen Modellen folgen.

AMD orientiert sich beim Design der RX 480 an der R9 Fury X und setzt auf ein Kunststoffgehäuse mit mattschwarzer und gummierter Abdeckung. Insgesamt ist die Karte

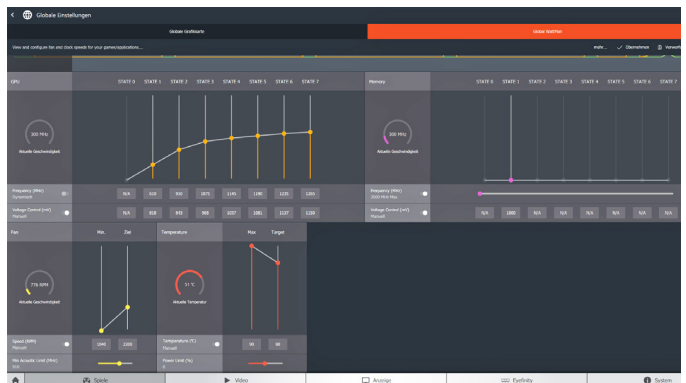


In Full HD bereitet der Radeon RX 480 keines der aktuellen Spiele Probleme. Erst mit mehrfacher Kantenglättung und höheren Pixelzahlen (2560x1440) kommt es teilweise zu Rucklern.





Mit der Radeon RX 480 bringt AMD eine neue, in den Treiber integrierte Übertaktungssoftware. »Wattman« gibt Auskunft über die Taktraten, Temperaturen, Lüftergeschwindigkeit und weitere OC-Aspekte.



Mit dem Tool können wir das Power- und Temperatur-Limit hochsetzen sowie die Taktraten erhöhen. Bei über 90 Grad Chiptemperatur und erhöhtem Power Limit ließ sich unsere RX 480 so auf 1.330 MHz bringen.

25,5 cm lang, wobei der Kühler über die nur 18 cm lange Platine hinausragt. Optisch gefällt uns das schlichte Design gut, und die Karte macht einen hochwertigen Eindruck.

Im Leerlauf surrt die Radeon RX 480 mit 38,7 dBA kaum hörbar, verbraucht zusammen mit dem Testsystem 62 Watt und wird 38 Grad warm. Für eine Referenzkarte sind das gute, wenn auch keine außergewöhnlichen Werte. Beim Spielen unter Volllast dreht der einzelne Radiallüfter jedoch stark auf und rauscht mit lauten 46,2 Dezibel, was auch bei geschlossenem Gehäuse deutlich hörbar bleibt – hier werden Herstellermodelle sicher erheblich bessere Leistungen bringen, da der Stromverbrauch ja spürbar geringer als bei den Vorgängergenerationen ist. Dennoch heizt sich die GPU auf (für Referenzkarten typische) 83 Grad beim Spielen auf. Dabei messen wir nur 266 Watt Maximalverbrauch für das Testsystem. Trotz höherer TDP und Leistung liegt die RX 480 damit noch unter der übertakteten MSI GTX 970 (303 Watt) und schlägt die stromhungrige R9 390 (400 Watt) um rund 50 Prozent.

AMD hat mit Polaris 10 also einen sehr energieeffizienten Chip abgeliefert, kann

aber erstaunlicherweise in Sachen Effizienz nicht mit den aktuellen GeForce-Modellen mithalten. So bietet die (doppelt so teure) GTX 1070 bei acht Prozent weniger Verbrauch fast 60 Prozent mehr 3D-Leistung!

### Polaris für die Massen

AMDs 256 Euro teure Radeon RX 480 hinterlässt somit einen guten, aber etwas zwiespaltenen Eindruck. Während Nvidia mit den extrem starken, aber auch sehr teuren Pascal-Karten das High-End-Segment besetzt, liefert AMD zuerst eine Karte mit spürbar weniger Leistung zum deutlich niedrigeren Preis. Wer nicht mehr als 300 Euro ausgeben will, für den ist die RX 480 momentan sicherlich die beste Wahl.

Im Vergleich mit der GTX 970 bietet sie etwas mehr Performance und mit 8,0 GByte (mehr als) doppelt so viel Videospeicher, was die RX 480 zukunftssicherer macht. Mit der teureren Radeon R9 390 kann es die RX 480 in Sachen 3D-Leistung zwar nicht ganz aufnehmen, liegt in einigen Titeln aber vorn und besitzt die deutlich bessere Energieeffizienz. Solange die Auflösung nicht 1920x1080 übersteigt, liefert die RX 480 jederzeit flüssige Frameraten, wenn auch je nach Titel für mehrfache MSAA-Kantenglättung nur wenig Spielraum bleibt.

Sollten Sie sich für die Radeon RX 480 entscheiden, sollten Sie mit dem Kauf allerdings auf jeden Fall noch zwei bis vier Wochen warten. Zum Start gibt es die RX 480 nur im Referenzdesign von AMD, und das kann im Test nicht überzeugen. Während wir über die (für Radiallüfter typischen) hohen Temperaturen unter Last noch hinwegsehen können, nervt der beim Spielen deutlich hörbare Lüfter doch ziemlich und vor allem ziemlich unnötig, schließlich verbraucht die RX 480 deutlich weniger Strom als die Vorgänger. Im Laufe der nächsten Wochen sollten Herstellermodelle erscheinen und hier mit angepassten Kühlsystemen und Platinen deutlich besser abschneiden.

Auch die Taktraten und die Performance der RX 480 dürften dann nochmals steigen. Zwar konnten wir unser Testsample mit dem sehr praktischen und umfangreichen neuen »Wattman«-Tool im Radeon-Treiber auf maximal 1.330 MHz bringen, ohne Übertaktung

erreicht die Karte beim Spielen aber nur selten und nur kurzzeitig ihren offiziellen Boost-Takt von 1.266 MHz – was ebenfalls nicht für das Referenzdesign spricht.

Alles in allem hat AMD mit der Radeon RX 480 eine schnelle Mittelklasse-Grafikkarte mit gutem Preis-Leistungs-Verhältnis und schwachem Referenzkühler abgeliefert. Wir sind auf den Vergleich mit dem allem Anschein nach schon bald erscheinenden GeForce GTX 1060 gespannt und hoffen, dass AMD möglichst bald noch eine neue High-End-Karte bringt – was für weiter sinkende Preise sorgen wird. ★

## RADEON RX 480 GRAFIKKARTE

Hersteller / Preis	AMD / 256 Euro
Grafikchip	Ellesmere XT
GPU-/Shader-/Speicher-Takt	1.120 / 8,0 GHz
Videospeicher	8,0 GByte GDDR5
Speicheranbindung	256 Bit
Stromanschlüsse	1x 6-Pol

### SPIELELEISTUNG

53/60

- ausreichend Leistung für 1920x1080 und maximale Details
- wenig Reserven für zusätzliche Kantenglättung...
- ... oder höhere Auflösungen

### BILDQUALITÄT

10/10

- beste Kantenglättung
- Supersampling auch in DirectX 10 und 11
- bis zu 32-fache Kantenglättung
- sehr guter anisotroper Texturfilter

### ENERGIEEFFIZIENZ

9/10

- sehr gute Energieeffizienz
- niedrige Leistungsaufnahme in Spielen
- schlechtere Effizienz als neue GeForce-Modelle

### KÜHLSYSTEM

6/10

- sehr leise im Leerlauf
- laut unter Last
- für Referenzkarten typisch hohe Temperaturen

### AUSSTATTUNG

7/10

- VSR
- FreeSync
- Eyefinity
- XDMA-Crossfire (ohne Brücke)
- 1x HDMI 2.0b
- 3x Displayport
- 8,0 GByte GDDR5
- keine weitere Ausstattung, da Referenzkarte

### FAZIT

AMD liefert mit der Radeon RX 480 eine günstige Grafikkarte mit gutem Preis-Leistungs-Verhältnis und schwachem Referenzkühler ab.



PREIS/LEISTUNG: Gut

**Jan Purucker**  
@TheStoke

Kurz nach der Veröffentlichung der Radeon RX 480 gab es Meldungen, dass manche Testsamples unter Last stellenweise mehr als die genormten 75 Watt über die PCI-Express-Schnittstelle ziehen und Mainboards dadurch Schaden nehmen können. Mittlerweile hat AMD hier mit einem Treiber-Update nachgeholfen. Dennoch sollten Sie nicht zum Referenzdesign der RX 480 greifen und auf Partnerkarten mit besserem Kühlsystem und potenterer Stromversorgung warten. Auch wenn ich Nvidias Entscheidung, ihre Referenzkarten als teure Founders Editions zu verkaufen, persönlich nicht gut finde, kann sich AMD bei der Energieeffizienz und dem Kühlerdesign von Nvidia noch eine Scheibe abschneiden.



## Sennheiser Game One im Test

## HEADSET DELUXE

Sennheiser setzt seit Jahren auf das gleiche, extrem funktionale Design bei den hauseigenen High-End-Headsets – zum Glück! Von Florian Klein

Mit dem Sennheiser Game One kehrt ein auf den ersten Blick alter Bekannter zurück. Die Form sowie die Bedienelemente des Game One sind praktisch identisch zum Vorgänger PC360, den wir bereits vor mehr als fünf Jahren getestet haben. Damals war das Bedienkonzept mit dem großen, einfach zu findenden Drehregler am rechten Ohrhörer für die Lautstärke sowie mit der Mikrostummschaltung durch simples Hochklappen des Mikrofonarms eine echte Neuerung und erheblich intuitiver als die meist fummeligen Kabelfernbedienungen, die die Strippe auch noch schwerer als nötig machten. Mittlerweile haben viele Headsets anderer Hersteller diese einfach zu realisierenden Komfortfunktionen übernommen, praktisch sind sie nach wie vor. Auch Sennheiser scheint mit dem Ergebnis zufrieden, denn 2013 erschien das Game One in der ersten Version als direkter Nachfolger des PC360 mit praktisch identischer Bauform. Seit 2015 gibt es eine überarbeitete Version des Game One mit absteckbarem Kabel am linken Ohrhörer. Seit der Überarbeitung liegen auch zwei Strippen bei: Eine 3,0 Meter lange mit zwei 3,5-mm-Klinken zum Anschluss an den PC sowie ein 1,2 Meter langes mit einem 3,5-mm-Stecker für Smartphones, Tablets oder Konsolen. Neben dem Game One bietet Sennheiser auch das äußerlich sehr ähnliche Game Zero an. Trotz der optischen Verwandtschaft bestehen aber Unterschiede: Das Game One besitzt eine offene Bauweise, die Außengeräusche nur leicht gedämpft (sowie mehr

Luft) an die Ohren lässt, während es beim Game Zero geschlossene Ohrhörer sind, die wenig Umgebungsgeräusche durchlassen. Das Game Zero besitzt einen faltbaren Kopfbügel, den das Game One nicht hat. Game One und Zero sind auch technisch respektive akustisch verschieden, sodass Sie nicht einfach das eine oder andere kaufen können, je nachdem ob Sie offene oder geschlossene Bauweise bevorzugen.

#### Entspannter Klang

Der Klang des Sennheiser Game One erinnert an klassische HiFi-Kopfhörer, angeblich basiert das Game One auch auf einem solchen, dem Sennheiser HD598 (160 Euro). Entsprechend gibt das Game One das gesamte Frequenzspektrum harmonisch und ausgewogen wieder, ohne überbetonte oder zu schwache Bereiche. Der Klangraum ist sehr offen und luftig, wovon Sie vor allem beim Spielen mit aktiver Surround-Simulation profitieren: Gegner und Geräusche positioniert das Game One dann sehr plastisch im virtuellen Klangraum. Bombastische Soundkulissen wie etwa in Battlefield meistert das Game One ebenfalls mit Bestnoten, denn auch wenn die Explosionen kräftig krachen, überlagern sie nicht filigranere Klangdetails im Schlachtenlärm. Heftiges Bass-

grollen dürfen Sie beim Game One aber weder in Spielen noch bei Musik erwarten. Dazu fehlt dem Game One die von vielen Headsets oder Kopfhörern gewohnte, typische Badewannenform im Frequenzspektrum (tiefe und hohe Frequenzen werden überbetont, die Mitten sind schwächer). Bässe haben beim Game One zwar Druck und knallen auch mal trocken, die tiefen Frequenzen sind aber bei weitem nicht so dominant, wie man es rein aufgrund der großen Ohrmuscheln erwarten mag. Das macht aber gar nichts, denn durch die gleichmäßige Wiedergabe über das gesamte Frequenzspektrum hinweg, ermüdet das Gehör auch nach Stunden nicht, was bei bassbetonterer Wiedergabe vor allem bei längerem Hören der Fall ist. Klanglich zeigt sich das Game One sowohl in Spielen als auch bei Musik stets klar definiert und entspannt, was selbst stundenlanges Hören akustisch sehr komfortabel macht. Auch das Mikrofon gehört eindeutig mit zum Besten (und zum Größten), was bei Gaming-Headsets für den PC zu finden ist. Es überträgt Sprache klar,



Das große Lautstärkerad am rechten Ohrhörer finden Sie stets sofort, ohne langes Suchen oder Fummelerei an einer Kabelfernbedienung.



Das Mikrofon bietet sehr gute Sprachqualität und schaltet sich beim Hochklappen des Arms automatisch stumm.





**Florian Klein**  
@Opi\_Flo



Ich gebe es zu, ich benutze privat größtenteils das Sennheiser Game One, und bis vor einiger Zeit dessen Vorgänger PC 360. Es ist meiner Erfahrung nach einfach das komfortabelste Headset für den PC. Es trägt sich leicht, drückt nicht, meine Ohren haben Platz und Luft in den großen Muscheln, und ich höre beim Spielen noch, wenn es an der Tür klingelt. Die Bedienung gelingt so simpel wie effektiv und ich muss nie nach einer Kabelfernbedienung oder dem richtigen Regler suchen. Der Klang ist sehr präzise, aber unaufgeregt, sodass meine Ohren auch nach einer durchgezockten Nacht nicht klingeln. Und das Mikro ist spitze! Auch wenn der Preis des Game One mit 180 Euro happig ist: Den Vorgänger habe ich fünf Jahre lang stets gerne benutzt – und er funktioniert immer noch.

ohne ungewollte Nebengeräusche und verleiht ihrer Stimme sogar etwas Volumen. Ein Kondensatormikrofon für Videoaufnahmen ersetzt es natürlich nicht, aber potenzielle Stream-Zuschauer werden sich nicht über mangelnde Sprachqualität beschweren.

#### Komfortabelst

Was beim PC360-Vorgänger schon funktioniert hat, klappt auch beim Game One heute noch genauso gut. Die Lautstärke am Ohrhörer zu regeln gelingt schnell, intuitiv und ohne nerviges Suchen. Die Mikrostummschaltung genauso, und der hochgeklappte Arm gibt jederzeit Feedback, ob das Mikro gerade aktiv ist oder nicht. Die Ohrhörer sowie der Kopfbügel sind dick mit Memory-Schaum gepolstert, der sich je nach Druck anpasst. Die samtartige Oberfläche ist angenehm weich und fördert Schwitzen nicht, das Game One ist auch an heißen Sommertagen noch angenehm. Die Ohren werden zwar wärmer als ohne, es kommt aber noch spürbar Luft an die Ohren. Das mit 300 Gramm geringe Gewicht trägt zum Dauerkomfort bei, und auch mit Brille gibt es keinerlei störende Druckstellen. Das Anschlusskabel ist stabil ummantelt, aber ausreichend flexibel, um nicht zu stören.

Alles zusammengenommen gehört das Sennheiser Game One trotz des (mindestens) fünf Jahre alten Designs immer noch zu den absolut besten Gaming-Headsets für den PC. Beim Spielen zeichnet es sich vor



Den virtuellen Raumklang der Soundblaster Z bringt das Game One hervorragend zur Geltung, vor allem Ego-Shooter wie Squad profitieren.

allem durch seinen sehr klaren und detaillierten Klang aus. Surround-Simulationen kommen dank des ausreichend großen und klar differenzierten Klangraums in den ohrumschließenden Muscheln sehr gut zur Geltung. Selbst zum Musikhören eignet es sich quer durch alle Genres, die Wiedergabe ist stets authentisch, detailreich und angenehm für die Ohren. Fans von dominanten Bässen wird das Game One aber nicht zufriedenstellen, dafür ist der Tieftonbereich zu unaufgeregt und das Frequenzspektrum zu ausbalanciert. Das gilt auch für den nach wie vor exzellenten Tragekomfort: Die Kombination aus geringem Gewicht, dicker Polsterung und ausreichend belüfteten Ohren samt der intuitiven Bedienelemente funktio-

niert auch heute noch perfekt. Mit einem Preis von 180 Euro gehört das Game One allerdings auch zu den teuersten Headsets für den PC. Eine Kombination aus HiFi-Kopfhörer und Ansteck-/Tisch-Mikrofon ermöglicht ähnliche Klangerlebnisse auch günstiger, der Bedienkomfort ist allerdings geringer. ★

### GAME ONE STEREO-HEADSET

<b>Hersteller / Preis</b>	Sennheiser / 180 Euro
<b>Lautsprecher</b>	Stereo
<b>Anschluss</b>	3,5 mm Klinke
<b>Kabellänge</b>	3,0 + 1,2 Meter
<b>Bauart</b>	offen
<b>Fernbedienung</b>	am Ohrhörer

#### KLANG SPIELE

29/30

- extrem präzise Klangkulissen
- mit (separater) Surround-Simulation sehr räumlich
- druckvoll

#### SPRACHQUALITÄT

29/30

- sehr gute Sprachverständlichkeit
- extrem klare Sprachübertragung

#### KLANG MUSIK

18/20

- präzise, detailreich und luftig
- ausgewogene Wiedergabe
- druckvoll
- etwas analytischer Klang

#### ERGONOMIE

10/10

- sehr gut gepolstert
- große Ohrmuscheln
- sehr leicht
- lässt Luft durch
- intuitive Bedienung

#### AUSSTATTUNG

8/10

- flexibler Mikrofonarm
- ausreichend lange Kabel für PC und Smartphone
- Kabel wechselbar

#### FAZIT

Das Game One ist vermutlich das komfortabelste PC-Headset überhaupt. Der Klang ist High-End, der Preis allerdings auch.



Das Sennheiser Game Zero sieht dem Game One zwar sehr ähnlich, verwendet aber eine geschlossene Bauform sowie Kunstleder statt einem samtartigen Textilbezug für die Ohrhörer. Auch die Technik unterscheidet sich vom Game One.



## Samsung SyncMaster CF591 im Test



**Samsungs 27-Zoll-Monitor SyncMaster CF591 ist besonders stark gebogen und unterstützt FreeSync. Im Test des Curved-TFTs prüfen wir, wie gut es sich damit spielt.** Von Nils Raettig

Gebogene Bildschirme haben bei Fernsehern ihr Debüt gefeiert, inzwischen gibt es aber auch immer mehr PC-Monitore wie den Samsung SyncMaster CF591 aus diesem Test (Preis: circa 340 Euro), die sich das Stichwort »Curved« auf ihre Fahne schreiben.

Für Spieler ist der Samsung-TFT vor allem aufgrund seiner Unterstützung von AMDs FreeSync-Technologie interessant, die durch die Synchronisation von fps und Bildwiederholrate für ein besonders flüssiges, direktes Spielgefühl ohne Bildfehler sorgen soll. Der CF591 gehört dabei zu den ersten Monitoren, die FreeSync auch per HDMI ermöglichen, während die Technik bislang genau wie Nvidias Pendant G-Sync meist nur über den DisplayPort unterstützt wurde.



Ebenfalls eher ungewöhnlich: Der Grad der Wölbung des CF591. Samsung gibt ihn mit 1800R an, ein Kreis mit dieser Wölbung hätte also einen Radius von 1,80 Meter. Die ersten gebogenen TFTs liegen dagegen meist bei Werten von 3000R und mehr (beziehungsweise bei Radien von über drei Metern). Ob diese vergleichsweise starke Wölbung wirklich einen spürbaren Effekt hat und wie sich der CF591 generell schlägt, klärt unser Test.

### Kurven ohne Mehrwert?

Was auf den ersten Blick nach einem reinen Marketing-Gag aussehen mag, hat zumindest in der Theorie tatsächlich seinen Sinn: Ein gebogener Monitor kommt dem menschlichen Sichtfeld eher entgegen als ein vollkommen

### Samsung SyncMaster CF591 auf einen Blick:

- gebogenes 27-Zoll-Display
- 1920x1080 Pixel
- maximal 72 Hertz Bildwiederholrate
- AMD FreeSync per HDMI oder DisplayPort (48 bis 72 Hertz)
- VA-Panel (semi-glossy)

flacher TFT, da der Abstand der Augen zu den Bildschirmhalten auch in den Randbereichen ähnlich hoch wie in der Mitte ist.

Laut Samsung belegen klinische Tests, dass die Augen dadurch im Vergleich zum Betrachten eines vollkommen flachen Bildschirms weniger stark ermüden. Sehr groß ist der Unterschied unserer Erfahrung nach allerdings nicht, zumal das wichtigste Geschehen gerade in Spielen meist in der Bildschirmmitte stattfindet. Im ersten Moment wirkt die vergleichsweise starke Wölbung des CF591 sogar etwas irritierend, mit der Zeit haben wir uns aber an den gebogenen



Im Vergleich zum schwarzen Asus-Monitor PG348Q ist die Wölbung des weißen Samsung-TFTs CF591 ein gutes Stück größer.





Über dieses ausreichend präzise Steuerkreuz schalten Sie den Monitor ein und aus und bedienen das Menü.



Durch das relativ niedrige Gewicht und den nicht sehr stabilen Standfuß neigt der CF591 leicht zum Wackeln.

Schirm gewöhnt und ihn tatsächlich als durchaus angenehm empfunden.

Die von Samsung angepriesene Verbesserung der Immersion können wir dagegen nicht bestätigen, sie liegt auf demselben Niveau wie bei einem flachen 27 Zoll-Monitor. Eine »lokale iMAX-Filmleinwand« (Zitat von der offiziellen Produktseite des CF591) ist der Monitor also nicht. Im Vergleich zur deutlich geringeren Wölbung anderer Monitore wie etwa dem PG348Q von Asus mit 3800R wirken sich die 1800R des CF591 zwar spürbar stärker aus, ein schlagendes Kaufargument stellt die Wölbung des Samsung-TFTs insgesamt aber dennoch nicht dar.

#### FreeSync per HDMI

Während die Wölbung des CF591 maximal in der Kategorie »Nettes Extra« einzuordnen ist, kann AMDs FreeSync-Technologie das Spielerlebnis deutlich stärker positiv beeinflussen. Welche Vorteile die Technik genau bietet, lesen Sie unter anderem in unserem Artikel »FreeSync gegen G-Sync« in der GameStar-Ausgabe 05/2015. Vereinfacht ausgedrückt werden durch FreeSync genau die Bilder auf dem Monitor angezeigt, die Ihre Grafikkarte gerade berechnen kann, was für ein sehr direktes Spielgefühl sorgt und gleichzeitig Bildfehler wie Tearing (horizontale Bildteilung) verhindert.

Davon profitiert der CF591 wie alle Monitore mit FreeSync (oder G-Sync) spürbar, wobei die Technik über HDMI mindestens genau so gut wie per DisplayPort funktioniert. Einen großen Haken gibt es allerdings: Selbst bei der höchsten FreeSync-Einstellung im Monitormenü mit der Bezeichnung »Ultimate Engine« greift die Technik nur zwischen 48 und 72 Hertz, im Setting »Standard Engine« sind es sogar nur 58 bis 72 Hertz. Das ist aus zwei Gründen ungünstig: Einerseits verbessert sich das Spielgefühl mit FreeSync gerade in niedrigen fps-Bereichen zwischen 30 und 45 fps unserer Erfahrung nach am stärksten, andererseits ist der Wechsel zwischen aktiviertem und deaktiviertem FreeSync klar spürbar, wenn die fps in einem Spiel zwischen Werten von knapp unter und knapp über 48 fps schwanken. Bei der oberen FreeSync-Grenze von 72 fps ist dieses Phänomen dagegen kaum noch ein Problem, da FreeSync in höheren fps-Bereichen einen deutlich weniger spürbaren Unterschied für das Spielgefühl ausmacht.

Um mit dem CF591 von FreeSync profitieren zu können, benötigen Sie also einen PC, mit dem Sie in Full HD meist problemlos über 50 fps erreichen. Andere FreeSync-Monitore wie der AOC G2460PF haben dagegen deutlich breitere FreeSync-Bereiche wie etwa 35 bis 120 Hertz und bieten gleichzeitig auch

die höhere Bildwiederholrate. Die maximale Bildwiederholfrequenz des CF591 liegt dagegen bei relativ niedrigen 72 Hertz. Das ist im Vergleich zu den weit verbreiteten 60 Hertz vieler anderer Monitore zwar bereits spürbar mehr, so flott und direkt wie mit einem 120/144 Hertz-Monitor spielt es sich mit dem Samsung-TFT allerdings trotz FreeSync nicht. Spieler, die auf die Wölbung verzichten können, sind deshalb bei anderen FreeSync-Monitoren klar besser aufgehoben.

#### Reaktionszeit und Bildqualität

Bei der Panel-Technologie setzt Samsung auf ein VA-Modell, während die meisten Spieler-TFTs eher TN- oder IPS-Panels verwenden. Die günstigen TN-Panels bieten niedrige Reaktionszeiten, was ein träges Eingabegefühl und sichtbare Schlieren bei schnellen Bewegungen verhindern kann, ihre Bildqualität ist dagegen vergleichsweise niedrig.

Die etwas teureren IPS- und VA-Panels weisen meist deutlich größere Blickwinkel, eine natürlichere Farbdarstellung und bessere Kontraste als TN-Panels auf, dafür liegen die Reaktionszeiten in der Regel höher. Das ist auch beim CF591 zu spüren, im Werkszustand fühlt sich die Steuerung vor allem in Ego-Shootern wie Doom etwas träge an, außerdem sind leichte Schlieren zu erkennen. Hier schafft die Overdrive-Funktion (im Monitormenü als »Gaming Mode« bezeichnet) klar Abhilfe, schon die erste von zwei Stufen (»Fast«) macht den CF591 voll spieltauglich. Auf der höchsten Stufe »Fastest« verändert sich die Reaktionszeit gefühlt nicht mehr entscheidend, immerhin kommt es aber auch nicht zu störenden Farbsäumen an Objektkanten.



Links sehen Sie ein Foto des CF591 beim Spielen von The Witcher 3. Durch die Kombination aus relativ großer Bildschirmdiagonale (27 Zoll) bei eher niedriger Auflösung (Full HD) ist die Pixeldichte nicht sehr hoch und das Bild etwas unscharf. Im rechts aktivierten »Gaming Mode« wird nicht nur die Schärfe, sondern auch die Intensität der Farben deutlich erhöht. Für unser Empfinden trägt Samsung dabei etwas zu dick auf, das ist allerdings Geschmackssache.



Der Rahmen des Samsung-TFTs ist sehr schmal gehalten, dadurch eignet er sich gut für Multi-Monitor-Setups.





Um den größten FreeSync-Bereich des CF591 von 48 bis 72 Hertz zu nutzen, müssen Sie im Menü den Eintrag »Ultimate Engine« auswählen.



FreeSync funktioniert sowohl per HDMI als auch per DisplayPort. Außerdem gibt es einen VGA- sowie zwei Audioanschlüsse (In und Out).

Die Bildqualität des gebogenen Samsung-Monitors liegt gleichzeitig auf einem hohen Niveau. Farben wirken natürlich und satt, der Kontrast liegt vor allem dank guter Schwarzwerte auf einem hohen Niveau und das Bild wird auch aus extremen Blickwinkeln nur minimal verfälscht dargestellt. Die Oberfläche ist dabei semi-glossy, also weder kom-

plett entspiegelt noch stark reflektierend. Der Bildschirm lässt sich dadurch auch in hellen Umgebungen gut nutzen. Probleme wie Pixelfehler oder Lichthöfe sind bei unserem Testmuster nicht zu beobachten, das muss allerdings nicht für andere Modelle der Reihe gleichermaßen gelten.

Den größten Haken in Sachen Bildqualität stellt die Auflösung dar: Für unseren Geschmack ist die Pixeldichte des 27 Zoll-TFTs durch die Full-HD-Auflösung von 1920x1080 Pixel zu niedrig (82 »Pixels per Inch« beziehungsweise »ppi«), das Bild wirkt dadurch im Vergleich zu einem gleich großen TFT mit WQHD-Auflösung von 2560x1440 Pixel deutlich weniger scharf (109 ppi). Dem versucht Samsung zwar durch Bildverbesserungen wie »Magic Upscaling« entgegenzuwirken, die können an der zu niedrigen Pixeldichte aber auch nichts Grundlegendes ändern.

#### Ergonomie und Bedienung

Optisch setzt Samsung beim CF591 auf eine nicht zu aufdringliche Mischung aus Weiß (glänzend) und Silber (matt), wobei uns vor allem der schmale Rahmen gut gefällt. Allzu hochwertig wirken die verwendeten Materialien allerdings nicht, zudem steht der Monitor etwas wackelig auf den Beinen. Das dürfte auch dem recht geringen Gewicht von knapp sechs Kilogramm geschuldet sein, das zumindest einen Transport von A nach B etwas erleichtert.

In Sachen Ergonomie kann der CF591 nicht punkten, einzig die Neigung des Displays lässt sich leicht verändern. Eine Höhenverstellung gibt es ebenso wenig wie die Möglichkeit, den Monitor seitlich zu drehen.

Die Steuerung ist Samsung zu guter Letzt ordentlich gelungen, alle Funktionen werden über ein kleines Steuerkreuz auf der Rückseite bedient. Das funktioniert gut, nur etwas größer und weniger schwergängig dürfte das Steuerkreuz sein. Sehr umfangreich ist das Monitormenü dabei zwar nicht, grundlegende Funktionen wie Helligkeit, Kontrast oder Overdrive sind aber vorhanden. ★

### SYNCMaster CF591 MONITOR

Hersteller / Ca. Preis	Samsung / 340 Euro
Größe / Auflösung	27 Zoll / 1920x1080 (72 Hz)
Panel / Reaktionszeit	VA / 4 ms
Höhenverstellung	nein
Neigbar / Swivel / Pivot	ja / nein / nein
Helligkeit / Kontrast	250 cd/m <sup>2</sup> / 3.000:1
Anschlüsse	Displayport, HDMI, VGA
Extras	Curved, FreeSync, Lautsprecher

#### BILDQUALITÄT

37/40

- sehr homogene Ausleuchtung
- ausreichende Helligkeit
- hohe Kontraste
- sehr gute Blickwinkel
- niedrige Pixeldichte

#### SPIELELEISTUNG

15/20

- FreeSync
- mit Overdrive kurze Reaktionszeit
- kaum Schlieren oder Kantenunschärfen
- FreeSync-Bereich klein (48 bis 72 Hertz)

#### TECHNIK

17/20

- relativ starke Wölbung
- ausreichend entspiegelt
- schmaler Rahmen
- Standfuß etwas wackelig

#### AUSSTATTUNG

6/10

- DisplayPort
- HDMI
- VGA
- Lautsprecher
- kaum Ergonomieoptionen

#### BEDIENUNG

8/10

- übersichtliche Menüstruktur
- präzises Steuerkreuz
- keine Fernbedienung
- keine Bedienungssoftware

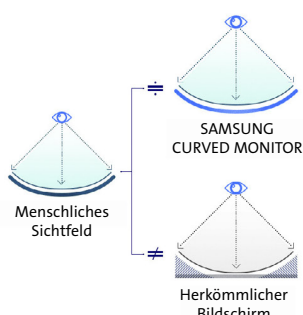
#### FAZIT

Samsungs CF591 eignet sich gut zum Spielen, für ähnlich viel Geld bekommt man aber auch bessere Bildschirme mit höherer Hertzzahl.



Nils Raettig  
@nraettig

Es spielt sich durchaus gut mit Samsungs SyncMaster CF591. Das hat er zwar vor allem seinem guten Overdrive und den immerhin 72 Hertz und nicht seiner vergleichsweise starken Wölbung zu verdanken, nach einer gewissen Eingewöhnungszeit habe ich die Wölbung aber tatsächlich als angenehm empfunden. Aus Spielersicht sind allerdings Faktoren wie die maximale Hertzzahl und der unterstützte FreeSync-Frequenzbereich deutlich wichtiger, und in diesen Kategorien haben andere Monitore wie der AOC G2460PF für ähnlich viel oder sogar für weniger Geld einfach mehr zu bieten als der CF591. Ich persönlich würde außerdem keinen 27 Zoll Monitor mit Full-HD-Auflösung kaufen, da mir die Pixeldichte bei dieser Kombination einfach zu niedrig ist. Unterm Strich kann mich der CF591 deshalb trotz seiner guten Bildqualität und der starken Wölbung als Spieler-Monitor nicht auf ganzer Linie überzeugen.



Die vergleichsweise starke Wölbung des Samsung SyncMaster CF591 soll dem menschlichen Sichtfeld besonders entgegenkommen, in der Praxis ist der Effekt eher subtil als deutlich spürbar.



# GameStar digital

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



MEHR ALS  
50%  
SPAREN

[GameStar.de/app12](http://GameStar.de/app12)

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 Abolauzeit\*

# JETZT DOWNLOADEN

[www.gamestar.de/epaper](http://www.gamestar.de/epaper)



\* Nur bei direkter Bestellung eines digitalen GameStar-Abos über den GameStar-Shop unter [www.gamestar.de/shop](http://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



# EINKAUFSFÜHRER

Die GTX 1070 ist mit einem Preis von etwa 500 Euro für unsere Selbstbau-PCs zu teuer, wenn Sie aber Budget übrig haben, ist eine Hersteller-Variante der 1070 mit besserem Kühlsystem eine sehr attraktive Option. Im 1.000-Euro-PC haben wir dafür AMDs neue Radeon RX 480 untergebracht, bis zum Erscheinen dieser Ausgabe sollte es auch leise Modelle von diversen Herstellern geben.

## 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

<b>Prozessor Sockel AM3+</b>	
AMD FX 6300 Boxed	100 €
<b>Prozessorkühler</b>	
beim Prozessor mitgeliefert	0 €
<b>Mainboard Sockel AM3</b>	
MSI 970A-G43	70 €
<b>Arbeitsspeicher (DDR3-1600)</b>	
Kingston HyperX Fury 8,0 GByte Kit	40 €
<b>Grafikkarte (2,0 GByte VRAM)</b>	<b>UPDATE</b>
EVGA GeForce GTX 950 SC	155 €
<b>Festplatte</b>	
Western Digital WD Blue 1,0 TByte	50 €
<b>SSD</b>	
keine	0 €
<b>Gehäuse</b>	
Bitfenix Neos	40 €
<b>Netzteil</b>	<b>UPDATE</b>
be Quiet! System Power 7 450 Watt	60 €

**GESAMTPREIS** 515 €

<b>Schnelle SSD</b>	<b>+45 €</b>
OCZ Trion 100 120 GByte	45 €
<b>Grafikkarte mit mehr VRAM</b>	<b>+30 €</b>
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

<b>Prozessor Sockel 1150</b>	
Intel Core i5 4460 Boxed	170 €
<b>Prozessorkühler</b>	
EKL Alpenföhn Brocken Eco	35 €
<b>Mainboard Sockel 1150</b>	
Asus H97 Plus	100 €
<b>Arbeitsspeicher (DDR3-1600)</b>	
Kingston HyperX Fury 8,0 GByte Kit	40 €
<b>Grafikkarte (4,0 GByte VRAM)</b>	<b>NEU</b>
Zotac GTX 970	250 €
<b>Festplatte</b>	
Western Digital WD Blue 1,0 TByte	50 €
<b>SSD</b>	
OCZ Trion 100 120 GByte	45 €
<b>Gehäuse</b>	
Fractal Design Core 2500	55 €
<b>Netzteil</b>	
S. Flower Golden Green HX 450 Watt	70 €

**GESAMTPREIS** 815 €

<b>Schnellerer Prozessor</b>	<b>+75 €</b>
Intel Core i5 4690K	245 €
<b>Größere SSD</b>	<b>+15 €</b>
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

<b>Prozessor Sockel 1151</b>	
Intel Core i5 6500	200 €
<b>Prozessorkühler</b>	
Thermalright Macho 120 Rev. A	40 €
<b>Mainboard Sockel 1151</b>	
Gigabyte GA-Z170-HD3P	110 €
<b>Arbeitsspeicher (DDR4-2666)</b>	<b>UPDATE</b>
Kingston HyperX Fury 8,0 GByte Kit	50 €
<b>Grafikkarte (8,0 GByte VRAM)</b>	<b>NEU</b>
AMD Radeon RX 480	270 €
<b>Festplatte</b>	
Western Digital WD Blue 1,0 TByte	50 €
<b>SSD</b>	
Samsung SSD 850 Evo 250 GByte	90 €
<b>Gehäuse</b>	
Corsair Carbide Series 300R	80 €
<b>Netzteil</b>	
be Quiet! Straight P. 10 CM 500 Watt	95 €

**GESAMTPREIS** 985 €

<b>Größere SSD</b>	<b>+30 €</b>
Sandisk Ultra II 480 GByte	120 €
<b>Schnellere Grafikkarte</b>	<b>+60 €</b>
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**  
► 210 € ► online ► bit.ly/1T763yJ  
sehr schnell, sehr leise / Radeon R9 380X / 4,0 GByte

► **EVGA GeForce GTX 960 FTW** **UPDATE**  
► 240 € ► online ► bit.ly/1KfcszJ  
sehr schnell, sehr leise / GeForce GTX 960 / 4,0 GByte

► **MSI Radeon R9 380 Gaming 2G**  
► 200 € ► – ► bit.ly/1XigAJ  
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**  
► 160 € ► online ► bit.ly/1SfOmON  
schnell, leise / Radeon R7 370 / 4,0 GByte

## GRAFIKKARTEN

### AB 250 EURO

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Palit GTX 1070 Game Rock** **NEU**  
► 500 € ► online ► bit.ly/1PoaeCF  
extrem schnell, sehr leise und sparsam / GTX 1070 / 8,0 GByte

► **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** **UPDATE**  
► 425 € ► online ► bit.ly/1Qr86Ja  
extrem schnell, stark übertaktet, sehr leise / GTX 980 / 4,0 GByte

► **MSI R9 390X Gaming 8G** **UPDATE**  
► 360 € ► – ► bit.ly/1LApg2N  
extrem schnell, flüsterleise / Radeon R9 390X / 8,0 GByte

► **MSI GTX 970 Gaming 4G** **UPDATE**  
► 300 € ► 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/1LA1vMr  
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**  
► 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**  
► 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**  
► 55 € ► – ► bit.ly/1lIHysp  
Optisch 6.500 dpi, gummierte Oberfläche, nur rechte Hände

► **Logitech G602 Wireless** **UPDATE**  
► 60 € ► – ► bit.ly/12C2Vet  
Optisch 2.500 dpi, Funk, lange Akkulaufzeit, nur rechte Hände

► **Zowie FK1**  
► 55 € ► – ► bit.ly/1W4SH6c  
Optisch 3.200 dpi, gute Verarbeitung, beide Hände

## TASTATUREN

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Logitech G810**  
► 140 € ► online ► bit.ly/1uvioDE  
mechanisch (Romer-G), Multimedia-Tasten

► **Logitech G710+**  
► 100 € ► online ► bit.ly/1GtgwuU  
mechanisch (MX braun gedämpft), Multimedia-Tasten

► **Cherry MX-Board 3.0**  
► 65 € ► online ► bit.ly/1Bo2Hwl  
mechanisch (MX nach Wahl), halbhohler 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/2cdG3IH  
Stereo, halboffene Bauweise, Smartphone-Option

► **Kingston HyperX Cloud II**  
► 80 € ► online ► bit.ly/1zXX3QT  
Stereo, geschlossen, USB (opt.), 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**  
► 325 € ► 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**  
► 155 € ► – ► bit.ly/1Oh9MZI  
24 Zoll / 1920x1080 / 60 Hz / MVA-Panel

## SSDS

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Samsung SSD 850 Pro**  
► 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**  
► 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**  
► 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

### Ganz einfach

- 1 Formular ausfüllen
- 2 Foto machen
- 3 Foto an [shop@gamestar.de](mailto: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 74,50 € 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="radio"/> Ich bezahle bequem per Bankeinzug		<input type="radio"/> 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](http://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



Finde die Fehler!

# WO HAMMER SIE VERSTECKT?

Oh weia, da ist unserer Grafikerin mal wieder die Maus ausgerutscht! Zehn Fehler haben sich in das Suchbild geschlichen. Findest du sie alle? Mach ein Handyfoto und schick es an [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de)! Von Markus Schwerdtel und Sigrun Rüb





# Die GameStar-Ausgabe 09/2016 erscheint am 24.8.2016.



## 1 Deus Ex: Mankind Divided TEST

Wir begeben uns in den Krieg zwischen Roboterarmträgern und Roboterarmhassern. Natürlich mit Roboterarm.

## 2 The Turing Test TEST

Und nochmal Roboter, dieses Mal allerdings im Weltraum und mit massig Rätseln. Wir knobeln.

## 3 No Man's Sky TEST

Und nochmal Weltraum: Wir testen mit No Man's Sky die prozedural generierte Unendlichkeit.

## 4 Obduction TEST

Ein Spiel wie Myst von den Myst-Machern? Wir prüfen, ob derartige Adventures heute noch faszinieren.

### IMPRESSUM

Vergl. Webedia Gaming GmbH  
Ridlerstraße 55 • 80339 München  
Tel.: 089 / 244 136 600  
E-Mail: info@gamestar.de

Geschäftsführer Nicolas John, Frank Maier – Anschrift des Verlags  
Chefredakteur Heiko Klinge (v.i.S.d. § 55 Abs. 2 RStV) – Anschrift des Verlags  
Jugendschutzbeauftragter Frank Maier – Anschrift des Verlags  
Registergericht Amtsgericht München  
Handelsregisternummer: HR B 218 859  
USt-ID Nr.: DE 300 33 09 61

Gesellschafter der Webedia Gaming GmbH sind die Mehrheitsgesellschafter Webedia GmbH, (Amtsgericht Charlottenburg, HR B 114531 B), sowie PietSmiet Holding GmbH, (Amtsgericht Köln, HR B 84294) und die Connected 4 Media GmbH (Amtsgericht München, HR B 218234)

Adresse Webedia Gaming GmbH  
Ridlerstraße 55 • 80339 München  
Tel.: 089 / 244 136 600

Druck und Beilagen Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf, Cinram GmbH

### REDAKTION

Redaktion GameStar Anschrift des Verlags  
Tel.: 089 / 244 136 600, E-Mail: info@gamestar.de

Managing Director, COO Frank Maier  
Director Sales Ralf Sattelberger  
Director Brand Strategy René Heuser  
Chefredakteur Heiko Klinge  
Chefredaktion Michael Graf, 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 Stöffel, Tobias Veltin

Director Business Development Daniel Visarius  
Medien-Produktion Christoph Klapetek (ltd.), Alexander Beck, Sascha Mutschler  
Layout und Design Sigrun Rüb (ltd.), Eva Zechmeister, Alexander Wagner, Manfred Aumaier  
Redaktionsassistentin Isa Stamp  
Lektorat Anita Thiel

Freie Mitarbeiter Anita Blockinger, Heinrich Lenhardt, Maurice Weber, Denis Gießler, Thomas Ortsik, Martin Deppe, Sascha Penzhorn

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](http://www.gamestar.de/shop)  
XL-Version (2 DVDs): Inland: 74.50 € (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-Abos ausgenommen).

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten Postbank Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70,  
IBAN: DE43 6001 0070 0000 3117 04, BIC: PBNKDEFF

Vertrieb Handelsauflage MZV GmbH & Co. KG  
Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim  
Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113  
E-Mail: info@mzv.de Web: [www.mzv.de](http://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), 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](http://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:







# CASEKING.de

- EXPLOSIV -



gamescom

17.-21.08.2016 in Köln

Trefft uns in Halle 8.1,  
Stand B051

## FEIERE MIT UNS DIE GRÖßTE PARTY AUF DER GAMESCOM



Gaming Chairs

Mehr als  
1000 Preise  
zu gewinnen

Große Insel-Showbühne

NVIDIA GeForce GTX VR-Käfige



**VALKYRIE™**  
VR-PC-Gaming-Arena



Team Hölle live erleben



Produktneuheiten



SK Gaming & Penta  
live am Stand

GEFORCE GTX  
**VRREADY**

**VIVE**

be quiet!

EVGA

BI-FENIX

BullGuard  
Advantage

AeroCool

akasa

SUPER  
FLOWER

IN WIN

intel

noblechairs

BALLISTIX

RAJINTEK

phononic

LIAN LI

Alpenföhn

COUGAR PHANTEKS

Caseking GmbH, Gaußstr. 1, 10589 Berlin eMail: [info@caseking.de](mailto:info@caseking.de) tel. bestellen: 030 52 68 473 00 [caseking.de/gamescom2016](http://caseking.de/gamescom2016)

Alle Preisangaben inkl. 19% MwSt., exkl. Versandkosten. Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Intel, das Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, und Core Inside sind Marken der Intel Corporation in den USA und anderen Ländern.



Scan mich!



# MR. BROWN: GESCHMACK KENNT KEINE GRENZEN!

#alwaysbethere



**Es ist immer Zeit für einen Break!**

[www.mrbrown-coffee.de](http://www.mrbrown-coffee.de)

