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

Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

SEPTEMBER 09/2016



Sharkoon

SHARK ZONE

M50

GAMING LASER MOUSE



Ein starkes Stück Hardware!

Die Sharkoon SHARK ZONE M50 sieht einfach gut aus: Dank SHARK ZONE Design, stylischer Oberfläche, dezenter LED-Beleuchtung in Gelb, einer Unterseite aus Aluminiumlegierung und dem typisch gelben Kabel wirkt die Maus schick und edel auf jeder Mouse Mat.

Auch die Ausstattung kann sich sehen lassen - durch austauschbare Seitenteile kann die M50 so gestaltet werden, dass die Maus perfekten Grip in der Hand findet. Der Avago ADNS-9800-Sensor leistet bis zu 8.200 DPI. Langlebige Omron-Schalter in linker und rechter Maustaste sorgen für dauerhaften Spielspaß, fünf Mausfüße für beste Gleiteigenschaften. Die beiliegende Gaming-Software erlaubt individuelle Anpassungen, inklusive Programmierung von Makros.



VIDEO

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

www.sharkoon.de

DVD Inhalt 09/2016

PROGRAMME / DATEN / VIDEOS

TEST

Starbound

SPECIALS

Rückblick 09/06

Klartext: Danke, Pro Sieben

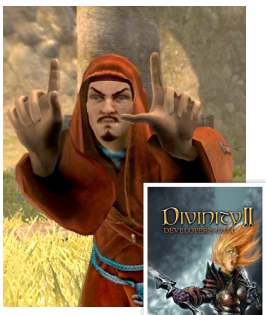


Eine **DVD-Hülle** zum Ausdrucken finden Sie auf www.gamestar.de/dvdhuelle092016.

VOLLVERSION







DIVINITY 2: DEVELOPER'S CUT

Das Rollenspiel steckt Sie zunächst in die Haut eines Drachentöters, der allerdings bald zum Drachenritter, später gar zum selbst Drachen mutiert. Eine liebevoll entworfene Welt, zahllose tolle Quests und eine großartige Vertonung sorgen für langanhaltenden Spielspaß. Im Developer's Cut gibt's obendrein noch die hervorragende Erweiterung Flames of Vengeance, die direkt ans Ende des Hauptspiels Ego Draconis anschließt und die Geschichte um den Drachenritter zu einem tollen Finale führt.

DVD-HIGHLIGHTS



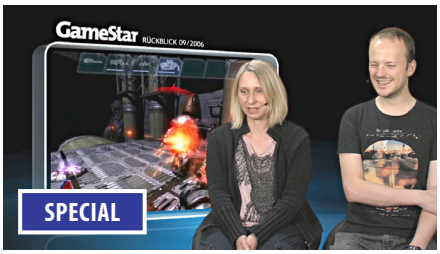
STARBOUND

Ist das Abenteuer nur ein billiger Klon vom Überraschungshit Terraria oder steckt mehr im Pixel-Weltall?



KLARTEXT: DANKE, PROSIEBEN

Michael Graf erklärt, warum er es gut findet, dass ProSieben MAXX die E-League von CS:GO nicht mehr überträgt.



RÜCKBLICK 09/06

Wir erinnern uns an Prey, Devil May Cry 3, CivCity: Rome und Das Eulemberg Experiment

DVD XL-Inhalt 09/2016

PROGRAMME / DATEN / VIDEOS

HD-PREVIEWS

Divinity: Original Sin 2

Civilization 6

World of Warcraft: Legion

The Elder Scrolls: Legends

Atlas Reactor

Was ist ... Project Highrise?

Was ist ... Rimworld?

HD-TESTS

Abzu

Fallout Shelter

Enderal

Total War: Warhammer – Ruf der Tiermenschen

HD-SPECIALS

Talk: Warum ist Pokémon Go so erfolgreich?

Talk: CS:GO und Glücksspiel

Battlefield 1: Leaks

Legendär schlecht: Super 3D Noah's Ark

Overwatch: Diese Storys haben Sie auf den Maps verpasst – Teil 1

Prozedurale Generierung in No Man's Sky & Co.

Klartext: Wer bewacht die Pokémon?

Was ist ... Dead by Daylight?

Videos in der Tablet-App

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



DVD-HIGHLIGHTS



DIVINTY: ORIGINAL SIN 2

Der zweite Teil des Rollenspiels mehr als nur ein lauer Aufguss. Original Sin 2 hat viele Neuerungen im Gepäck.



CIVILIZATION 6

150 Züge konnten wir spielen. Im Video verraten wir, ob das neue »Comic-Civ« auch Spaß macht.



WARUM IST POKÉMON GO SO ERFOLGREICH?

René Heuser, Heiko Klinge und Michael Graf diskutieren über den bahnbrechenden Erfolg von Pokémon Go.

GameStar GEAR

Spielend gut aussehen

Micha und Stange sind begeistert: Für alle, die sowohl on- als auch offline gut aussehen wollen, gibt's jetzt unsere erste GameStar Gear-Kollektion. Ob T-Shirts, Hoodies oder Accessoires - für jeden Gamer die passenden Klamotten, mit denen es sich gleich viel entspannter zockt.



15% AUF T-SHIRTS
Gutschein-Code SUPERSHIRT

Nur bis 30.08.

30 TAGE
Umtausch-Garantie

JETZT STYLE SHOPPEN

www.gamestar.de/gear





Markus Schwerdtel,
Chefredaktion

EDITORIAL

Zukunft ist für alle gut

Es ist fast wie eine Zeitreise: Während diese Zeilen entstehen und wir die aktuelle GameStar-Ausgabe fertig schreiben, ist die Gamescom 2016 nur noch ein paar Tage entfernt. Während Sie diese Zeilen lesen und dieselbe Ausgabe in den Händen halten, ist die Gamescom gerade mal ein paar Tage vorbei. Was in der Zwischenzeit in Köln passiert ist, das wissen Sie in diesem Moment besser als wir. Vor allem, wenn Sie während der Messe auf GameStar.de unterwegs waren. Deshalb probieren wir hier erst gar nicht, eine Zukunftsprognose abzugeben, das können andere Menschen ohnehin viel besser. Zum Beispiel Entwickler, die uns mit ihren Spielen ins Weltall oder in finstere Dystopien entführen.

Master of Augmentation

Da ist zum Beispiel Master of Orion, das vierte Spiel der Reihe das eigentlich das erste ist. Kollege Graf hat sich Abende und Wochenenden als galaktischer Herrscher um die Ohren geschlagen, was er als altgedienter All-Stratege von Wargamings Neuauflage hält, lesen Sie ab Seite 62. Um ein Haar an dieser Ausgabe vorbei gesegelt ist die PC-Version von No Man's Sky. Immerhin war die PlayStation-4-Version schon ein paar Tage früher bei uns gelandet, unser Neuzugang Elena (siehe unten) ist in das riesige Universum aufgebrochen und berichtet ab Seite 52 von ihren ersten Eindrücken. Den vollständigen Test sowie viele weitere Informationen und Guides zu No Man's Sky finden Sie auf unserer Website. Und noch mal Zukunft: Dimi hat sich kopfüber in die trostlose Welt von Deus Ex: Mankind Divided gestürzt. Ab Seite 58 verrät er, was das Spiel taugt und ob es sich lohnt, Körperteile durch künstliche Augmentierungen zu ersetzen.

Koop-Zweifel

Doch genug mit Science Fiction, schließlich gibt's ja noch andere schöne Szenarien, Fantasy zum Beispiel. Voller Vorfreude ist unser Rollenspiel-Experte Maurice nach Gent gereist. Nein, er hat sich nicht auf Bier, Pommes und Pralinen gefreut, sondern auf Divinity Original Sin 2. Beim belgischen Studio Larian wollte er sich zeigen lassen, wie die Macher das hochkomplexe Rollenspiel kooptauglich machen wollen. Denn wir waren ehrlich gesagt im Vorfeld ziemlich skeptisch: Braucht ein 100-Stunden-Abenteuer wie Original Sin 2 denn unbedingt einen Koopmodus? Was soll der bringen? Stört er nicht sogar? Was Maurice herausgefunden hat, lesen Sie auf Seite 22.

Hammermäßig war übrigens die Resonanz auf unser Bilderrätsel »Wo Hammer sie versteckt?« aus der letzten Ausgabe. Unter den vielen, vielen Einsendungen haben wir Jörg Rotter aus Kirchensittenbach als Gewinner gezogen, bei ihm hängt jetzt ein vor uns signiertes, auf Leinwand gedrucktes Artwork zu Master of Orion im Spielezimmer.

Wir wünschen viel Spaß beim Lesen dieser Ausgabe und natürlich beim Spielen!



World of Warcraft: Legion



Neues Addon, neues Sonderheft! Auch zur aktuellen World-of-Warcraft-Erweiterung Legion liefern wir ein 148 Seiten dickes Kompendium mit Klassenguides, Instanz-Anleitungen und jeder Menge Hintergrundinfos zur Invasion der Brennenden Legion. Dazu gibt's ein klasse Poster für das Spielezimmer!
Das GameStar-MMO-Sonderheft World of Warcraft: Legion – jetzt am Kiosk oder in unseren Magazin-Apps holen!

Willkommen, Elena!



Aufmerksame Nutzer unserer Website sind vielleicht schon mal auf den Namen Elena Schulz gestoßen. Elena schreibt seit über einem Jahr als freie Autorin News und Specials für uns, seit Anfang August gehört sie als Trainee fest zur Redaktion. Neben einem Herz für Indie-Spiele bringt Elena jede Menge SciFi-Nerdwissen mit, ideal für ihren aktuellen Stundenfresser No Man's Sky.



INHALT

Divinity: Original Sin 2

22 Wir haben Original Sin 2 bei den Entwicklern in Belgien gespielt. Und glauben, dass es selbst den famosen Vorgänger in den Schatten stellen kann.



Civilization 6

32 Nach 150 Runden sagen wir: durchdacht, fesselnd und anspruchsvoll.



Deus Ex: Mankind Divided

56 Raus: Schwächen des Vorgängers
Rein: leider ein neuer Kritikpunkt

Titelstory

22 Divinity: Original Sin 2
22 Die spielbaren Persönlichkeiten
24 Chris Avellone und die Untoten
25 Elementar-Oberflächtentypen
26 Flucht aus Fort Joy
30 Die besten Koop-Rollenspiele

Previews

32 Civilization 6
36 Sniper: Ghost Warrior 3
39 Prey
44 Everspace
48 Dishonored 2
50 No Man's Sky

Aktuell

10 Overwatch
10 Plus-Tag 2016
11 Starcraft HD
11 Take-Two Interactive
12 Enderal
12 Quake Champions
12 The Elder Scrolls 5: Oblivion
13 Kolumne: Wieder die »Killerspiele«?
16 AMD Zen und Vega
16 Microsofts AR-Brille
17 AMD Radeon RX 470
17 Umfrage: Wie viel würden Sie für einen Gaming Chair bezahlen?
20 Termin-Update

Hardware

114 Geforce GTX 1060 im Test
119 Asus PG248Q TFT im Test
122 Premium-Stuhl für Profi-Gamer?
124 Kingston HyperX Cloud Revolver im Test
126 Einkaufsführer



Augmented Reality

90 Gelingt der AR dank Pokémon Go der Durchbruch?



Master of Orion

62 Das 4X-Spiel ist im Early Access spürbar gereift. Aber ist es auch ein Hit?



Prey: Damals und heute

39 Das neue Prey wird anders als geplant und überaus ungewöhnlich. Gut so!



Geforce GTX 1060 im Test

114 Wie schlägt sich die Mittelklasse-Grafikkarte GTX 1060 im Vergleich mit teureren Modellen? Spoiler: Hier gibt's viel Grafik für wenig Geld!

Tests

54 Genre-Charts
55 So werten wir
56 Deus Ex: Mankind Divided
62 Master of Orion
66 Starbound
69 Batman: The Telltale Series, Episode 1
70 This is the Police
72 Abzu

Rubriken

3 DVD-Inhalt
5 Editorial
6 Inhalt
18 Feedback
52 Das Team
129 Die Vorletzte
130 Impressum / Vorschau

Magazin

74 Geschichte in Spielen, Teil 2
82 Blizzards Trumpfkarte: Making of Hearthstone
88 Theoretisch betrachtet: Asemblance
90 Augmented Reality: Die neue Welt
98 Legendär schlecht: Super 3D Noah's Ark
100 Mythencheck: Killswitch
102 Depressionen und Spiele, Teil 2

Spiele in dieser Ausgabe

Abzu ..... Test 72
Anne Frank ..... Magazin 76
Asemblance ..... Magazin 88
Batman – A Telltale Series ..... Test 69
Civilization 6 ..... Preview 32
Czechoslovakia: 38-39 ..... Magazin 76
Deus Ex: Mankind Divided ..... Test 56
Diablo 3 ..... Titelstory 30
Dishonored 2 ..... Preview 48
Divinity: Original Sin ..... Titelstory 30
Divinity: Original Sin 2 ..... Titelstory 22
Enderal ..... Gehört 12
Everspace ..... Preview 44
GTA 5 ..... Gehört 11
Hearthstone ..... Magazin 82
Imagination is The Only Escape... Magazin 76
Lego Marvel's Avengers ..... Titelstory 31
London 1666 ..... Magazin 76
Magicka 2 ..... Titelstory 31
Master of Orion ..... Test 62
No Man's Sky ..... Preview 50
Overwatch ..... Gehört 10
PeaceMaker ..... Magazin 76
Prey ..... Preview 39
Quake Champions ..... Gehört 12
Sniper: Ghost Warrior 3 ..... Preview 36
Starbound ..... Test 66
Starcraft ..... Gehört 11
Super 3D Noah's Ark ..... Magazin 98
The Elder Scrolls 5: Oblivion ..... Gehört 12
This is the Police ..... Test 70
Torchlight 2 ..... Titelstory 31
Warhammer: End Times – Vermintide ..... Titelstory 31

msi®



Die neue MSI GeForce® GTX GAMING Serie überzeugt mit hohen Taktraten, bietet überragende Kühlung dank brandneuer Twin Frozr VI-Technologie und sorgt für extreme Leistung mit den neuesten 3D-Games in 4K-Qualität sowie in anspruchsvollen Virtual-Reality Anwendungen.
Das ausgeprägte TWIN FROZR-Design wird durch die flexibel steuerbare RGB-LED Beleuchtung zusätzlich betont.



799,-

MSI GeForce® GTX 1080 Gaming X 8G

- GeForce® GTX 1080 GPU mit 16 nm Technologie
- Military Class Komponenten für 100% Stabilität
- Twin Frozr VI mit 10 cm Torx2-Lüfter und Zero Frozr-Technologie
- MSI Gaming App mit intuitivem Quick-Setting
- 1708 MHz / 1847 MHz Kern-/Boost-Takt (OC Mode)
- 1683 MHz / 1822 MHz Kern-/Boost-Takt (Gaming Mode)
- 1607 MHz / 1733 MHz Kern-/Boost-Takt (Silent Mode)
- 8192 MB GDDR5X, 10108 MHz, 256 Bit Grafikspeicher
- PCI Express 3.0 Interface
- Unterstützt DirectX® 12 Grafiktechnologie
- Monitorausgang über HDMI (2.0), 3x DisplayPort (1.4), DL-DVI-D
- 1x 8-Pin + 1x 6-Pin Power-Anschluss
- GeForce® GTX VR READY, 4K-Ready, unterstützt Game-Stream zu NVIDIA SHIELD
- Overclocking- und Lüftersteuerungs-Tool »Afterburner«

JFXN0C01



529,-

MSI GeForce® GTX 1070 GAMING X 8G

- NVIDIA® GeForce® GTX 1070 GPU mit 16 nm Technologie
- Military Class Komponenten für 100% Stabilität
- Twin Frozr VI mit 10 cm Torx2-Lüfter und Zero Frozr-Technologie
- MSI Gaming App mit intuitivem Quick-Setting
- 1607 MHz / 1797 MHz Kern-/Boost-Takt (OC Mode)
- 1582 MHz / 1771 MHz Kern-/Boost-Takt (Gaming Mode)
- 1506 MHz / 1683 MHz Kern-/Boost-Takt (Silent Mode)
- 8192 MB GDDR5X, 8108 MHz, 256 Bit Grafikspeicher
- PCI Express 3.0 Interface
- Unterstützt DirectX® 12 Grafiktechnologie
- Monitorausgang über 1x HDMI (2.0), 3x DisplayPort(1.4), DL-DVI-D
- 1x 8-Pin + 1x 6-Pin Power-Anschluss
- NVIDIA® GTX VRREADY, 4K-Ready, unterstützt Game-Stream zu NVIDIA SHIELD
- Overclocking- und Lüftersteuerungs-Tool »Afterburner«

JFXN0C06



349,-

MSI GeForce GTX 1060 Gaming X 6G

- GeForce® GTX 1060 GPU mit 16 nm Technologie
- Military Class Komponenten für 100% Stabilität
- Twin Frozr VI mit 10 cm Torx2-Lüfter und Zero Frozr-Technologie
- MSI Gaming App mit intuitivem Quick-Setting
- 1594 MHz / 1809 MHz Kern-/Boost-Takt (OC Mode)
- 1569 MHz / 1784MHz Kern-/Boost-Takt (Gaming Mode)
- 1506 MHz / 1708 MHz Kern-/Boost-Takt (Silent Mode)
- 6144 MB GDDR5, 8000 MHz, 192 Bit Grafikspeicher
- PCI Express 3.0 Interface
- Unterstützt DirectX® 12 Grafiktechnologie
- Monitorausgang über HDMI (2.0), 3x DisplayPort(1.4), DL-DVI-D
- 1x 8-Pin Power-Anschluss
- NVIDIA® GTX VRREADY, 4K-Ready, unterstützt Game-Stream zu NVIDIA SHIELD
- Overclocking- und Lüftersteuerungs-Tool »Afterburner«

JFXN0C15

Lenovo



2.799,-

Lenovo Ideacentre Y900 RE-34ISZ Razer Edition

- PC-System • Intel® Core™ i7-6700K Prozessor (4,0 GHz) • NVIDIA® GeForce® GTX 970
- 16 GB DDR4-RAM • 256-GB-SSD, 2000-GB-HDD
- Blu-ray-Brenner • Gigabit-LAN • WLAN
- Windows® 10 Pro 64-Bit (OEM)

S6II8R

ASUS IN SEARCH OF INCREDIBLE



1.399,-

ASUS G20CB-DE003T

- PC-System • Intel® Core™ i7-6700 Prozessor (3,4 GHz) • NVIDIA® GeForce® GTX 960
- 8 GB DDR4-RAM • 128-GB-SSD, 1000-GB-SATA
- DVD-Brenner • Gigabit-LAN
- Windows® 10 64-Bit (OEM)

S6IA3E

acer



1.449,-

XMG



1.149,-

XMG A706-mrc

- 43,9 cm (17,3") • FHD LED, (1.920 x 1.080)
- Intel® Core™ i7-6700HQ Prozessor (2,6 GHz)
- 128 GB SSD, 1000 GB SATA (7.200 U/Min.)
- 16 GB DDR3-RAM • NVIDIA GeForce GTX 960M 2 GB VRAM • USB 3.0, Bluetooth 4.0
- Windows® 10 Home 64-Bit (OEM)

PL8X1A

hp



1.699,-

Hewlett-Packard OMEN 17-w010ng

- W8Z02EA • 43,9 cm (17,3") • UHD IPS UWVA-Display, entspiegelt (3.840 x 2.160)
- Intel® Core™ i7-6700HQ Prozessor (2,6 GHz)
- 16 GB DDR4-RAM • 512 GB SSD
- NVIDIA GeForce GTX 965M 4 GB VRAM • USB 3.0, Bluetooth 4.2 • Windows® 10 Home 64-Bit (OEM)

PL8H2Z

Acer Aspire VN7-792G-791N

- 43,9 cm (17,3") • Acer Comfy View™ LED TFT, matt (1.920 x 1.080)
- Intel® Core i7-6700HQ Prozessor (2,6 GHz) • 16 GB DDR4-RAM
- 256 GB SSD, 1000 GB SATA • NVIDIA® GeForce® GTX 960M 4 GB VRAM
- USB 3.0, BT 4.0 • Windows® 10 64-Bit (OEM)

PL8C7Y

Sharkoon



69,90

Sharkoon BW9000-W

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

TQXSK1

NZXT.



69,90

NZXT HUE+ Advanced PC Lighting

- Gehäuse-Zubehör • LED-Steuerung (RGB)
- für interne Sleeved LEDs • 2 Kanäle
- bis zu 40 LEDs pro Kanal
- Anschlüsse: 4x LED-Strip, 1x 4-Pin Strom, 1x Micro-USB-Kabel, 2x 500 mm Anschluss-Kabel

TQZ40001

Transcend® good memories start here



64,90

Transcend StoreJet 25M3 1 TB

- externe USB-3.0-Festplatte
- 1 TB Kapazität • 2,5 Zoll Formfaktor
- Stoßfestigkeit nach Militärstandard
- One Touch Auto-Datensicherung
- TS1TSJ25M3

AAUQL2

Thermaltake



47,99

Thermaltake TR2 S 600W

- Netzteil • 600 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 86%
- 10x Laufwerksanschlüsse
- 2x PCIe-Stromanschlüsse • 1x 120-mm-Lüfter
- ATX 2.03, EPS, ATX12V 2.3

TN6T37

GIGABYTE™



329,-

GeForce GTX 1060 G1 Gaming 6G

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 1060
- 1.620 MHz Chiptakt (Boost: 1.847 MHz)
- 6 GB GDDR5-RAM (8,0 GHz)
- 1.280 Shadereinheiten • DirectX 12, OpenGL 4.5
- 3x DisplayPort, 1x HDMI, 1x DVI • PCIe 3.0 x16

JFXY0C10

CORSAIR GAMING



189,90

Corsair Gaming K70 RGB RAPIDFIRE

- Gaming-Tastatur • Cherry MX Speed-Schalter
- mehrfarbige Hintergrundbeleuchtung der Tasten
- komplett programmierbar
- 100 % Anti-Ghosting • Multimedia-Steuerung
- texturierte FPS/Moba Tasten

NTZVV617

Sharkoon SHARK ZONE



39,99

Sharkoon SHARK ZONE M50 Gaming

- optische Gaming-Maus • 8.200 dpi
- 7 programmierbare Tasten • Scrollrad • 30 G
- 1.000 Hz Ultrapolling • austauschbare Seitenteile • Aluminiumlegierung
- Avago ADNS-9800-Sensor

NMZS5R

logitech®



31,99

Logitech Wireless Touch K400 Plus

- kabellose Tastatur
- vertraute Tastenanordnung mit Multimedia-Tasten
- kabellose Unifying-Verbindung
- bis zu 18 Monate Batterielebensdauer

NTZL8I02

ALTERNATE
bequem online

Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen und solange Vorrat reicht. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
Alle Preise in Euro inkl. MwSt. und zuzüglich Versandkosten. Angebote gültig bis zum 07.09.2016

AKTUELL

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

Overwatch

Neue Rekorde

Der Höhenflug des Helden-Shooters Overwatch geht weiter: Wie der Publisher Activision Blizzard jetzt bekannt gegeben hat, konnte das Actionspiel erneut einen Meilenstein erreichen. Demnach bekämpfen sich weltweit mittlerweile mehr als 15 Millionen Spieler mit Mercy, Reaper, Tracer & Co. Somit konnte Overwatch die Spielerschaft innerhalb von zirka anderthalb Monaten um beachtliche fünf Millionen vergrößern – Mitte Juni waren es noch zehn Millionen Benutzer. In China hat Overwatch sogar einen weiteren Rekord brechen können. Dort löste der Helden-Shooter die hauseigene Konkurrenz in Form von Diablo 3 als das am schnellsten verkaufte PC-Spiel aller Zeiten ab. Seit dem Release von Overwatch im Mai dieses Jahres haben die Spieler mittlerweile mehr als 500 Millionen Stunden in den Gefechten verbracht. Eine genaue Aufteilung auf die einzelnen Plattformen hat der Publisher allerdings nicht veröffentlicht. Ob der Erfolg von Overwatch andauert, wird davon abhängen, ob Blizzard es schafft, den Shooter mit immer neuen Kämpfern, Karten und Spielmodi zu versorgen – ohne dabei die Spieler für die Inhalte erneut zur Kasse zu bitten.



Overwatch ballert sich von Rekord zu Rekord, mittlerweile kämpfen weltweit 15 Millionen Spieler in Blizzards Helden-Shooter.

Plus-Tag 2016

Danke für euren Besuch!

Zum zweiten Geburtstag von GameStar Plus haben wir eine alte GameStar-Tradition wiederaufleben lassen: den Tag der offenen Tür. Über 100 Plus-Mitglieder hatten sich für einen Besuch in der Münchner GameStar-Redaktion beworben, zehn von ihnen haben wir am 15. Juli zu uns eingeladen. Ein Gewinner konnte kurzfristig leider nicht teilnehmen, es war uns aber ein großes Vergnügen, die übrigen neun bei uns begrüßen zu dürfen. Zumal eine Gemeinschaft von neun Gefährten ja ebenfalls große Tradition hat, siehe »Der Herr der Ringe«. Auf dem Programm stand jedoch nicht, einen Ring in einen Vulkan zu werfen, sondern ein Rundgang durch die Redaktion und der Plausch mit Redakteuren. Uns hat das enorm viel Spaß gemacht! Es ist eben noch schöner, sich im echten Leben von Angesicht zu Angesicht zu treffen, als im GameStar-Forum, auf Facebook oder anderswo Textnachrichten auszutauschen.



Unsere Besucher versammeln sich zum Gruppenbild.



Die Kollegen erklären, was eine Redaktion den ganzen Tag so macht.

Durch Programm und Redaktion führten zwei exotische Schönheiten (na gut, es waren Michael Graf und Sebastian Stange), unterstützt von Petra Schmitz, die schneller zieht als Lucky Luke. Natürlich ihre Kamera, der wir zahlreiche Erinnerungsfotos verdanken. Viele Kollegen gaben zudem Einblick in ihre Arbeit: Heiko klagte über die Wehen des Chefredakteursdaseins (»Wohin nur mit all dem Reichtum?«), und Clape präsentierte unseren Videobereich, dessen Geschicke er seit dem Weggang von André Peschke lenkt. Beim Dreh von GameStar TV standen unsere neun Besucher dann selbst im Rampenlicht und erzählten Sebastian von kuriosen Lieblingsspielen, heimlichen Free2Play-Leidenschaften und CSGO-Lotterieteilnahmen. Danach gab's Feedback bei Kaffee und Kuchen, und schließlich wurde auch noch gespielt! Zum Abschluss durften unsere Besucher nämlich die Alpha von Battlefield 1 und die HTC Vive ausprobieren. Wir danken allen Teilnehmern und natürlich auch allen Bewerbern, die es diesmal leider nicht geschafft haben. Wir jedenfalls hatten großen Spaß – wenn es die Zeit erlauben würde, würden wir euch gerne häufiger einladen, spätestens zum dritten Plus-Jubiläum! So eine wiederbelebte Tradition will schließlich gewahrt werden.



Die pixelige Optik von Starcraft könnte eine HD-Kur vertragen.

Starcraft

Kommt eine HD-Version?

Und gleich noch mal Blizzard: Kündigen die Kalifornier demnächst das Strategie-Remaster Starcraft HD an? Das behaupten zumindest die koreanischen Kollegen von iNews24. Laut dem Magazin sollen gleich mehrere Quellen erklärt haben, dass Blizzard eine Neuauflage des Echtzeitstrategie-Klassikers mit stark aufgehübschter Optik plant. Eine Ankündigung soll demnach im September im Rahmen der Starcraft 2 World Championship Series erfolgen. Zur Hausmesse Blizzcon im November werde es dann eine richtige Präsentation des generalüberholten Titels geben. Starcraft HD soll das klassische Gameplay beibehalten, laut iNews24 werden jedoch das Interface und die Grafik aufgehübscht. Ob das 3D-Modelle wie in Starcraft 2 bedeutet oder ob nur die 2D-Sprites von Starcraft besser aufgelöst werden, lässt das koreanische Magazin offen.

Take-Two Interactive

Reich dank GTA Online

Der Publisher Take-Two Interactive hat jetzt seine Zahlen aus dem kürzlich abgeschlossenen Geschäftsquartal vorgelegt – und die sehen ziemlich gut aus. Der Umsatz konnte gegenüber dem Vorjahr um 13 Prozent auf 311,6 Millionen Dollar gesteigert werden. Den größten Anteil daran hat das weiterhin sehr starke Segment der digitalen Umsätze – also Downloads – mit 172 Millionen Dollar. Im ersten Geschäftsquartal des vergangenen Jahres waren es noch 154 Millionen Dollar. Hauptverantwortlich für den Erfolg ist damit vor allem das Actionspiel GTA 5 sowie dessen Multiplayer-Ableger GTA Online. Die Spieler investieren nach wie vor viel Geld in diese Titel – vor allem für digitale Inhalte. Aber auch das vor allem in den USA starke Basketballspiel NBA 2K16 hat laut Aussage der Firma einen großen Anteil am positiven Geschäftsergebnis.


Mit immer neuen Inhalten wie den »Cunning Stunts« hält Rockstar Games GTA Online erfolgreich am Leben und profitabel.

VERLOSUNG • VERLOSUNG • VERLOSUNG • VERLOSUNG • VERLOSUNG • VERLOSUNG • VERLOSUNG

Gewinnen mit Stephen Kings »Mind Control«

Rache, Mord, Selbstmord! Den perfiden Höhepunkt der »Mr. Mercedes«-Buchtrilogie gibt es ab dem 12. September 2016 im dritten Teil »Mind Control«: In Zimmer 217 ist etwas aufgewacht. Etwas Böses, Rachsüchtiges, Mächtiges – der Verantwortliche des Mercedes-Killer-Massakers. Obwohl im Wachkoma ans Bett gefesselt manipuliert Brady Hartsfield fünf Jahre später seine Mitmenschen per Konsolenspiel. Das Morden geht weiter, ohne dass Brady das Krankenhaus je verlassen muss.

In dieser GameStar-Ausgabe können Sie vor allen anderen die ersten Seiten des neuen Stephen-King-Blockbusters lesen. Zum Erscheinen des Buches verlosen wir gemeinsam mit dem Heyne Verlag und Teufel tolle Preise im Wert von über 800 Euro!



1X **mächtige Soundverstärkung für Spieler mit dem »Concept C« von Teufel – für PC, Mac, Notebook, Konsolen oder TV, Wert: 299 Euro**

1X **Kopfhörer »Aureol Real« für erstklassigen Sound beim Zocken, Wert: 99 Euro**

10X **Buch »Mind Control« aus dem Heyne Verlag, Wert: je 22,99 Euro***

10X **Hörbuch »Mind Control« von Random House Audio, Wert: je 22,99 Euro****

Um an der Verlosung teilzunehmen, gehen Sie einfach auf www.gamestar.de/gewinnspiele und füllen dort das Teilnahmeformular aus. Einsendeschluss ist der 25. September 2016. Die Gewinner werden benachrichtigt, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Webedia Gaming GmbH sowie deren Angehörige sind an der Teilnahme nicht berechtigt.

* € 23,70 [A] | CHF 30,90 (empf. VK-Preis) ** € 25,80 [A] | CHF 32,90 (empf. VK-Preis)

QUAKECON 2016

Bethesdas Hausmesse liefert nicht nur Informationen zu großen Titeln, sondern auch jede Menge Details zu den anderen Spielen der Firma.

Enderal

Pete Hines hat keine Ahnung

Manchmal bereitet man sich lange auf ein wichtiges Interview vor, und dann macht eine Antwort die ganze Vorbereitung zunichte. So ist es uns beim Gespräch mit Pete Hines auf der Quakecon 2016 passiert. Wir wollten mit dem Vizepräsidenten und PR-Chef von Bethesda ausgiebig über die Skyrim-Mega-Mod Enderal sprechen und dann das: Pete Hines kennt Enderal nicht! Vor unserem Interview hatte er noch nie von der Mod gehört. Okay, Hines ist ein vielbeschäftigter Mann und hat in seinem Job wahrlich anderes zu tun, als eine Skyrim-Mod zu zocken. Zumal die Total Conversion bisher nur auf Deutsch erschienen ist. Trotzdem hat Enderal auch international hohe Wellen geschlagen. Magazine wie PC Gamer, Kotaku und Bethesdas deutscher Blog haben darüber berichtet und gleich dreimal wurde die Enderal auf Moddb.com in die Top-5 der besten Mods in



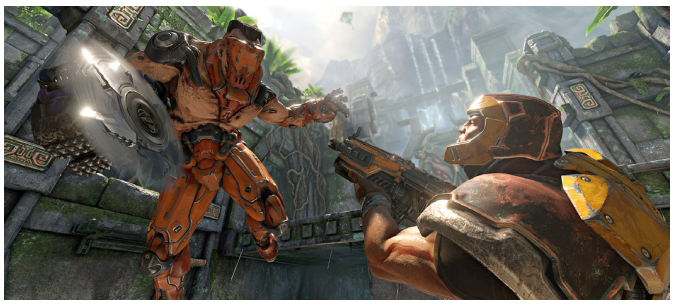
Pete Hines von Bethesda hat noch nie von Enderal gehört.

Entwicklung gewählt. Ganz zu schweigen davon, dass sich das Entwicklerteam SureAI bereits mit der Mod Nehrim für The Elder Scrolls 4: Oblivion einen Namen in der Community gemacht hat. Wir haben Pete auf jeden Fall mit Nachdruck ans Herz gelegt, sich die aufwändige Total Conversion einmal anzuschauen. Und falls Sie Enderal auch noch nicht kennen, sollten Sie das natürlich ebenfalls tun.

Quake Champions

Wird es Free2Play?

Tim Willits, der Creative Director hinter Quake Champions, stand uns im Interview Rede und Antwort. Die wohl spannendste Frage konnte uns Willits jedoch nicht beantworten. Wird Quake Champions ein Free2Play Spiel? »Wir wissen es selbst noch nicht. Und wir werden es vermutlich selbst erst wissen, wenn Quake Champions schon in der Betaphase ist«, antwortete er und erklärte uns das Problem: »Wir haben so viele verschiedene Spieler und wollen alle zufriedenstellen. Wenn du eine Idee für ein gutes Verkaufsmodell hast, werde ich dich in den Credits verewigen.« Von der Entscheidung über das Geschäftsmodell könnte auch die Unterstützung für Mods abhängen. Ein Free2Play-Modell mit Ingame Shop lässt sich nur schwer für Mods öffnen. »Mod-Support ist und war immer wichtig für uns. Aber zum Launch wird Quake Champions keine Mods unterstützen. Wir wollen zuerst das Spiel fertigstellen«, sagte Willits.



Noch ist unklar, ob und wie wir für Quake Champions zahlen müssen.

Im Gespräch erklärte uns der Creative Director auch den neuen Spielmodus. Bei Sacrifice kämpfen zwei Teams um den Besitz von zwei Obelisken. Wenn ein Team einen dieser Obelisken einnimmt, ist fortan jeder Kill dieses Teams einen Punkt mehr wert. Sollte ein Team es schaffen, 25 Kills anzuhäufen, während es mindestens einen Obelisken hält, wird dieser Obelisk geopfert. Damit sichert sich das Team den Punktebonus dauerhaft. Außerdem gab uns Tim Willits noch einen Einblick in die Entwicklungsgeschichte von Quake Champions. Ursprünglich sollte das neue Quake nämlich gar kein eigenständiges Spiel werden, sondern lediglich ein umfangreiches Update für Quake Live. Schon 2013 beschloss man, die neuen Champions in den Multiplayer-Shooter einzubauen und entwickelte einen Prototyp. Gleichzeitig registrierte Tim Willits selbst die Domain www.quakechampions.com. Erst später entschloss man sich, das Team zu vergrößern und Champions als ein ganz neues Spiel zu entwickeln.

Oblivion

Keine Remaster-Version

Derzeit arbeitet Bethesda am Rollenspiel-Remaster The Elder Scrolls 5: Skyrim – Special Edition. Doch warum gibt es eigentlich keine überarbeitete Version des Vorgängers Oblivion? Die Antwort von Marketing-Chef Pete Hines gegenüber dem Magazin GameSpot: »Oblivion ist zehn Jahre alt. Daher wäre der Aufwand für die Engine sowie die Technologie für ein Remaster und all die Dinge, die wir machen wollten, sehr hoch gewesen. Es ist nicht unmöglich, doch es wäre verdammt viel Arbeit. Wir mussten uns also entscheiden, ob wir ein nahezu komplett neues Spiel oder Skyrim machen wollen.« Des Weiteren bestätigte Hines nochmals, dass es sowohl für die PC- als auch die Xbox-One-Version von The Elder Scrolls 5: Skyrim – Special Edition Mod-Support geben wird. Der Release der Remaster-Version ist für den 28. Oktober 2016 geplant.



Eine Hochglanz-Version von Oblivion wäre laut Bethesda zu aufwändig.

Amoklauf in München

WIEDER DIE »KILLERSPIELE«?

Nach dem Amoklauf von München fordert Innenminister Thomas de Maizière eine erneute Debatte über Gewaltspiele. Michael Graf sagt: Ja, lasst uns reden. Aber diesmal ohne Schaum vorm Mund.



Der Autor

Den Amoklauf in Erfurt und die anschließende Verschärfung des Jugendschutzrechts erlebte Michael Graf noch als Schüler, die Amokläufe in Emsdetten und Winnenden und die folgende »Killerspiel«-Debatte dann auch bei GameStar.

In einem Münchner Einkaufszentrum erschießt ein junger Mann neun Menschen und anschließend sich selbst. 21 Stunden später bestätigt der deutsche Innenminister Thomas de Maizière bei einer Pressekonferenz In Berlin, dass in der Wohnung des Amokläufers »gewaltverherrlichende Spiele« gefunden wurden. Als Reaktion fordert de Maizière eine stärkere Debatte über derartige Spiele, deren schädliche Wirkung auf Jugendliche »nicht zu bezweifeln« sei. Ich sage: Ja, lasst uns diese Debatte führen. Aber diesmal bitte ohne Schaum vor dem Mund. Zugegeben, das fällt im ersten Moment schwer, weil es sofort die »Killerspiel«-Debatten in Erinnerung ruft, auch wenn de Maizière den Begriff nicht mal verwendet. Werden wir sie denn nie los, die »Killerspiele«? Dieses Unwort, das 2009 nach dem Amoklauf von Winnenden vor allem aus dem konservativen Politikerlager geradezu inflationär gebraucht wurde, das wir aber 2016 endlich vergessen wähnten? Viele Menschen in meinem persönlichen Umfeld ärgern die Aussagen de Maizières und anderer Politiker, etwa der CDU-Politikerin Regina Görner, die auf Facebook sagt: »Ich fürchte, dass sich inzwischen in vielen Köpfen die Logik von Killerspielen festgesetzt hat: […] Wir richten mal tüchtig Schaden an, und dann drücken wir auf Neustart, und alles kann von vorn losgehen.« Geht auch die ganze Diskussion von vorne los?

Nicht direkt. Die »Killerspiel«-Debatte war nie ganz verschwunden, ist aber in den letzten Jahren sachlicher geworden. Beispielsweise kann man über den von der Politik mitgetragenen Deutschen Computerspielepreis denken, was man will: Dass im Jahr 2012 Crysis 2 den Preis als bestes deutsches Spiel gewann, war ein Zeichen. Ein Zeichen zwar, das erneut heftige Diskussionen und Attacken aus der Politik nach sich zog, aber dennoch ein Zeichen. Zumal inzwischen selbst konservative Politiker dem Thema sehr offen gegenüberstehen und sich für die politische Anerkennung von Spielen und Spielern engagieren, etwa Dorothee Bär (CSU) oder Thomas Jarzombek (CDU). Früher, als Spielen noch ein wenig verbreitetes Hobby waren, wurden solche Debatten noch ganz anders geführt. Für viele Menschen waren Spiele eine fremde Welt, und Fremdes erzeugt leider oft Ablehnung. Als sich die Menschen in den 1970ern über das Automaten-Rennspiel Death Race aufregten, weil man darin menschenähnliche Strichmännchen überfahren musste; als sie sich 1993 über Doom echauffierten, weil dessen 3D-Grafik das virtuelle »Töten« plötzlich noch »echter« wirken ließ – da gab es keine offene Diskussion, sondern einen tiefen Graben. Auf der einen Seite standen die überzeugten Kritiker, auf der anderen die frustrierten Spieler, denen niemand zuhörte. Doch diese Zeiten sind lange vorbei.

Wir sind schon weiter

Vorbei sind auch die Zeiten, in denen Christian und Regine Pfeifer ihre Verbotsthesen in Talkshows unwidersprochen verbreiten oder gar Electronic Arts als »Schweinefirma« (O-Ton von Regine Pfeiffer zum Actionspiel Der Pate) bezeichnen durften. Sogar das ZDF, früher »dank« Frontal 21 das Epizentrum der reißerischen »Killerspiele«-Berichterstattung, strahlt heute eine sachliche und kluge TV-Dokumentation über die Geschichte der Ego-Shooter aus, in der man sogar die eigene Rolle in der Verbotsdebatte hinterfragt. Selbst Christian Pfeiffer äußert sich in der ARD-Sendung »Hart aber fair« lobenswertabwägend. Er gibt zwar zu bedenken, dass empirische Studien festgestellt haben, dass Gewaltspiele unsere Gedankenwelt beeinflussen können, räumt aber zugleich ein, dass sie niemals der alleinige Auslöser oder gar Grund einer Gewalttat seien. »Wenn jemand mit beiden Beinen im Leben steht, sind Computerspiele nur ein Zeitvertreib«, so







Nach dem Amoklauf von Münchens stellt der Spartenkanal ProSieben Maxx die Übertragung der E-League ein, eines E-Sport-Turniers in Counter-Strike: Global Offensive (links). Angekündigt wird das in einem knappen Facebook-Posting (rechts), das eine Begründung schuldig bleibt. Viele Spieler fühlen sich davon nicht ernstgenommen – erst recht, weil ProSieben zum Beginn der Übertragung versprochen hatte, man wolle »Vorbehalte ausräumen« und dem E-Sport zu mehr »gesellschaftlicher Akzeptanz« verhelfen.



In der Vergangenheit berichteten viele Medien reißerisch über die vermeintlichen »Killerspiele«, etwa 2007 nach dem Amoklauf von Emsdetten oder bereits 1999 (links unten). Von einigen Ausreißern abgesehen sind die Berichte heute sehr viel sachlicher geworden.

Pfeiffer. Soll heißen: Wer psychisch gesund ist, kann immer zwischen unserer echten Welt und einer virtuellen unterscheiden.

Dass de Maizière dennoch eine erneute Debatte entfacht, mag daran liegen, dass die Menschen von ihm Antworten auf die Frage erwarten, wie er sie künftig vor solchen schrecklichen Taten schützen möchte. Da ist es auch egal, ob das Verbrechen und der Hintergrund des Amokläufers zu komplex sind, um sie bereits 21 Stunden nach der Tat vollends zu überblicken: De Maizière steht unter Zugzwang. Vielleicht auch unter dem Zugzwang, nicht wieder etwas vollendet Absurdes zu sagen wie »Ein Teil dieser Antworten würde die Bevölkerung verunsichern«, mit dem er im November 2015 die Absage eines Fußballspiels »begründete«. Manch einer mag nun hoffen, dass die wiederbelebten »Killerspiele« möglichst zombiehordenhaft vorüberziehen und schnell wieder verschwinden. Wer weiß, vielleicht tun sie's sogar, die Welt hat viele andere Probleme. Es ist aber auch nichts Schlechtes, über Gewaltspiele zu reden. Wenn man's richtig macht.

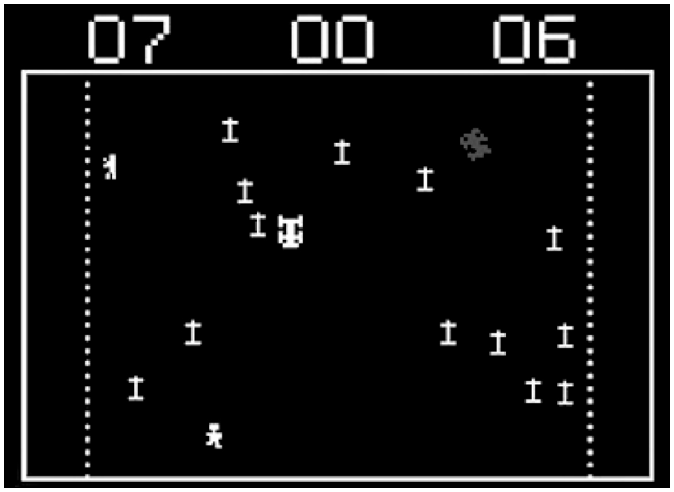
Man kann drüber reden

Und wie das geht, sagt Thomas de Maizière in der Pressekonferenz selbst, wenn auch in anderem Zusammenhang. Er fordert Besonnenheit. Spitzen und Spekulationen helfen niemandem. Weder von Seiten der Politik (wie zuletzt 2009), noch von Seiten der Spieler. Zur Besonnenheit gehört nämlich, eine Debatte zuzulassen. Wir reden doch immer davon, dass unsere Branche erwachsen werden soll. Dann verhalten wir uns auch so. Man kann sehr wohl darüber diskutieren, ob etwa die Gangsterästhetik eines Grand Theft Auto auch negative Auswirkungen haben oder zumindest missbraucht werden kann. Warum etwa wirbt die Terrormiliz Islamischer Staat (IS) mit Videoszenen aus GTA um jugendliche Kämpfer? Möchte man vermitteln, dass der Kampf für den IS wie GTA sei, wie ein Sandkasten, in dem man den Drang nach Rebellion, nach Gesetzlosigkeit so richtig ausleben kann?

Man kann darauf pochen, dass die Kunstfreiheit es selbstverständlich erlaubt, ein Spiel wie Hatred zu entwickeln, in dem man einen Amokläufer verkörpert. Man kann aber zugleich darüber sprechen, ob jemand ein solches Spiel überhaupt entwickeln sollte – noch dazu in Form einer derart plumpen Provokation. Spiele sind ein Medium, das unsere Gesellschaft heute fast vollständig durchdringt – wer nicht selbst spielt, kennt oft zumindest jemanden, der's tut. Liegt die Vermutung da so fern, dass Spiele unsere Gesellschaft auch verändern? Oder zumindest, im Kleinen, unsere Gedankenwelt? Eine Studie des Max-Planck-Instituts hat beispielsweise festgestellt, dass sich durch das Spielen bestimmte Hirnregionen trainieren lassen, die unter anderem bedeutsam sind für das Gedächtnis, die räumliche Orientierung und die Feinmotorik der Hände. Schön, das hören wir gerne. Nur: Wollen wir dieser Studie glauben, zugleich aber den Kopf in den Sand stecken, sobald jemand anmerkt, dass Spiele auch weniger wünschenswerte Folgen haben könnten? Nach dem Münchner Amoklauf erlebe ich, wie viele Menschen aus der Spielebranche diese Diskussion reflexhaft an Schützenvereine und Waffenindustrie weiterschieben und nur fragen, woher der Münchner Schütze seine Pistole hatte. Das ist fraglos wichtig. Aber wir Spieler sollten unsere eigenen Debatten führen und aushalten.

Verunsichernde Antworten

Diese Debatten will und kann ich an dieser Stelle überhaupt nicht ausdiskutieren. Es ist garantiert nicht die Schuld der GTA-Entwickler, dass der IS ihr Spiel missbraucht. Und ob ein Spiel wie Hatred nun zwangsläufig schlimmer ist als ein Film wie »Natural Born Killers« – wer weiß. Ich möchte nur sagen: Wir Spieler müssen uns auch unangenehmen Fragen stellen. Es geht dabei gar nicht um Verbote, sondern um Reflexion: Ist denn alles okay, nur weil es erlaubt ist? Machen Spiele denn grundsätzlich alles richtig und alle, die sie kritisieren, sind grundsätzlich Idioten? Andersherum sollten sich diesmal auch die Kritiker den Schaum von den Lippen kratzen und sich ernsthaft mit dem Thema auseinandersetzen. Selbst ein Thomas de Maizière, der im ARD-Interview feststellt, »kein vernünftiger Mensch« könne



Das Automaten-Rennspiel Death Race galt als Skandal.


2002 gab die USK Counter-Strike ab 16 Jahren frei.

den Einfluss von Gewaltspielen abstreiten. Kein vernünftiger Mensch, aha. Wie soll uns eine derart festgefahrene Position weiterbringen? Wie schon 2002 bei der Nicht-Indizierung von Counter-Strike darf die Politik auch diesmal gerne den Spielern zuhören. Das kann selbst ein Thomas de Maizière mit seinen 62 Jahren noch lernen, selbst wenn ihn, Verzeihung, ein Teil der Antworten verunsichern könnte.

Etwa auf die Frage, wie Counter-Strike eine derart friedliche und großartige Community hervorbringen kann, obwohl es sich um Waffengewalt dreht. Warum kommt eine Studie des amerikanischen Secret Service zum Ergebnis, dass Amokläufer an US-Schulen sich zwar fast allesamt mit Gewaltmedien wie Filmen befasst haben, an Spielen aber sogar weniger Interesse hatten als gleichaltrige Jugendliche? Wenn in Deutschland selbst Minderjährige USK-18-Titel zocken, weil ihre Eltern nicht drauf achten, wäre es dann nicht sinnvoller, die Medienkompetenz der Eltern zu stärken, als Verbote zu fordern? Ich weiß, dass berufstätige oder gar alleinerziehende Eltern andere Sorgen haben. Dennoch ist es wichtig, dass auch sie gemeinsam mit ihren Kindern spielen, selbst wenn sie sich nur dazusetzen und ihnen über die Schulter schauen. Tipps für Familien gibt's auch auf pädagogischen Websites wie www.spieleratgeber-nrw.de. Und natürlich sollten Eltern die geltenden Jugendschutzbestimmungen kennen. Apropos: Warum reden wir darüber nicht auf europäischer Ebene, wo doch niemand wirklich begründen kann, warum die deutsche Jugend anders behütet werden muss als die portugiesische oder österreichische?

Immer mit der Ruhe

Besonnenheit bedeutet letztlich, den Beißreflex runterzuschlucken und erst mal zuzuhören, auf allen Seiten. Natürlich gibt es Studien, die Gewaltspielen einen teilweisen Einfluss auf Spieler attestieren. Aber diese Studien sind nicht automatisch wahrer als diejenigen, die keinen kausalen Zusammenhang zwischen realen Gewalttaten und Spielen mit Gewaltthemen feststellen konnten. Diese Frage ist nach wie vor nicht abschließend beantwortet, daher darf man aber auch niemanden verteufeln, der wie Regina Görner laut darüber nachdenkt. Und nein, das heißt auch nicht, dass nun plötzlich jeder Spieler zum potenziellen Attentäter wird. Ich musste ja selbst laut seufzen, als es hieß, dass auf dem Computer des Münchner Amokläufers Gewaltspiele gefunden wurden – denn die liegen selbstverständlich auch auf den Festplatten von Millionen anderen jungen Erwachsenen in Deutschland, die nie im Leben auf die Idee kämen, in einem Einkaufszentrum um sich zu schießen. Für einen Menschen, der unter einer psychischen Erkrankung leidet, könnten Spiele dennoch ein Risikofaktor sein, der Gewaltfantasien auslöst. Könnten.


Doom geriet ins Kreuzfeuer, weil es so »realistisch« wirkte.

Abschließend bedeutet Besonnenheit auch, dass wir darauf achten, wie wir mit anderen umgehen. Mir wird schlecht, wenn ich lese, dass Entwickler mit dem Tod bedroht werden weil sie die Balance einiger Waffen ändern, oder E-Sportler, weil sie zu schlecht waren, oder Feministinnen, weil sie die Frauendarstellung in Spielen kritisieren. Schon klar, diese Drohungen stammen zumeist von einer kleinen Gruppe von Trollen, die anonym Öl ins Feuer gießen und sich dabei wohl auch noch witzig vorkommen. Ereignisse wie das in München zeigen aber einmal mehr: Todesdrohungen sind nicht witzig, sie sind widerwärtig und geschmacklos. Immer. Ist das der Umgangston, den wir uns wünschen, beispielsweise in Kommentarspalten auf Youtube, Facebook und – ja – GameStar.de? Wer nun denkt, das betreffe ihn oder sie nicht, weil man selber so etwas niemals schreiben würde – Moment! Es schadet nicht, auch Freunde zur Besonnenheit zu mahnen. Zum Beispiel, indem man sie davon abhält, der Facebook-Gruppe »Pokémon-Go-Spieler mit Steinen bewerfen« beizutreten, weil man das vermeintlich witzig findet. Ist es aber nicht.

Wir sind viele

Das heißt nicht, dass wir alle Musterknaben sein müssen. Es heißt aber, dass man stets darüber nachdenken sollte, ob ein bewusst verletzender Kommentar wirklich sein muss, ob man andere Meinungen und Vorlieben nicht einfach gelten lassen kann. Wir alle sind Botschafter unseres Hobbys; wir alle sind dafür verantwortlich, wie Spiele und Spieler in der Öffentlichkeit wahrgenommen werden. Wäre es nicht schön, wenn diese Wahrnehmung so positiv ausfiele wie möglich? Wäre es nicht schön, wenn wir alle dazu beitragen würden, unseren Mitmenschen die Furcht vor Spielen zu nehmen, indem wir mit ihnen darüber sprechen? Wenn man unbedingt eine gesellschaftliche Trennlinie ziehen will, dann nämlich die des Alters: Viele ältere Menschen verstehen immer noch nicht, was die Jüngeren in diesen Spielen treiben. Wenn wir ihnen dabei helfen, müssen wir auch keine Angst davor haben, dass Politiker eine Datte fordern. Denn sie muss keine Debatte unter Politikern sein, sondern eine gesellschaftliche Debatte. Und wir sind Teil dieser Gesellschaft! Wir sind mit dafür verantwortlich, wie diese Debatte geführt wird. Und wer sich gegenseitig zuhört, der kann über alles reden. ★

Microsofts AR-Brille

Hololens jetzt erhältlich



Microsofts AR-Brille Hololens ist in Nordamerika mittlerweile im freien Verkauf, in Deutschland aber nur auf Umwegen zu erhalten.

Als Microsoft die Hololens vorstellte, war die Aufregung groß: Eine AR-Brille mit ausreichend Rechenleistung, um die natürliche Umgebung mit verblüffend realistischen Animationen aufzuwerten? Aliens, die in einem Spiel mitten im Wohnzimmer auftauchen, Minecraft auf dem Couchtisch? Allerdings neigt Microsofts Präsentation leicht zur Übertreibung, so ist das Sichtfeld der Hololens recht klein und nimmt nicht den kompletten Sichtbereich ein, wie es mitunter den Eindruck erweckt. Hololens war bislang nur für Software-Teams bei Microsoft verfügbar, und auch Entwickler mussten sich für eine Holelens bei Microsoft anmelden und hoffen, ausgewählt zu werden. Privatanwender hatten dagegen keine Chance auf die AR-Zukunft, was die Preise bei Ebay quasi explodieren ließ: Über 10.000 US-Dollar zahlten begeisterte Hololens-Fans teilweise für ein Entwicklerexemplar. Seit dem 3. August ist die Hololens nun im freien Verkauf. Allerdings kostet sie satte 3.000 US-Dollar und ist nur in den USA oder Kanada erhältlich. Versanddienstleister wie Borderlinx oder MyUS liefern Hololens auf Umwegen zwar auch nach Deutschland aus, sie lassen sich ihre Dienste aber auch fürstlich entlohnen - der Preis steigt mitunter um über 500 Euro. Wann die Hololens-Brille auch offiziell nach Deutschland kommt, ist nicht bekannt.

Nächste Polaris-Karte

AMD Radeon RX 470 erschienen



Das Testsample der Radeon RX 470 hat uns zu spät erreicht, um es noch ins Heft zu schaffen. Hier liefern wir Ihnen eine kurze Übersicht zur neuen AMD-Grafikkarte.

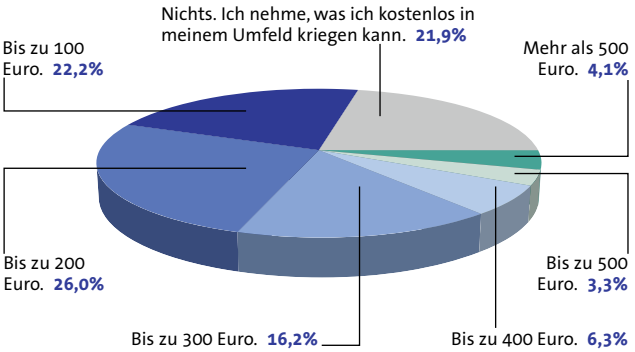
Mit der Radeon RX 470 rundet AMD das aktuelle Portfolio für Mittelklassegrafikkarten nach unten hin ab. Während die Radeon RX 480 derzeit mindestens 250 Euro kostet, gibt es die RX 470 bereits ab 220 Euro. Beide Karten nutzen die Polaris-10-GPU mit 5,7 Milliarden Transistoren und 14-Nanometer-Strukturbreite. Allerdings verfügt die RX 470 über 2.048 Shader-Einheiten und damit etwas weniger als die RX 480 (2.304). Zudem liegen die Referenzangaben zum Boost-Takt der GPU (1.206 statt 1.266 MHz) und des Speichers (7,0 statt 8,0 GHz) niedriger. Zwar gibt es von Sapphire auch ein RX-470-Modell mit 8,0 GByte Videospeicher, standardmäßig kommt die neue Karte aber mit 4,0 GByte und damit nur halb so viel wie bei der RX 480.

Trotz der rundum etwas beschnittenen Grundausstattung erreicht unser Testsample in Form der Sapphire Radeon RX 470 Nitro (4,0 GByte) beim Spielen fast das Performance-Niveau einer RX 480 im Referenzdesign. Das verdankt die Nitro ihrer Werksübertaktung auf 1.260 MHz und dem guten Kühlsystem. Dadurch stellt die Karte jeden aktuellen Titel in Full HD flüssig dar und bleibt dennoch unter Last angenehm leise. Allerdings geht die vergleichsweise hohe 3D-Leistung auf Kosten der Energieeffizienz. Sapphire weicht vom Referenzdesign (6-Pin) ab und stattet die Nitro mit einem 8-Pin-Stromstecker aus. Unter Last verbraucht die RX 470 Nitro damit trotz etwas geringerer Leistung mehr Energie als die nicht übertaktete RX 480. Insgesamt stellt die 235 Euro teure Sapphire RX 470 Nitro in unseren Augen eine sehr gute Mittelklassegrafikkarte dar, die bereits jetzt ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis bietet und in naher Zukunft noch etwas günstiger werden dürfte.

Umfrage

Wie viel sind Sie bereit, für einen Gaming Chair zu bezahlen?

Gaming Chairs erfreuen sich wachsender Popularität, auch wenn sie teils nicht mehr als ein optisch aufgemotzter Schreibtischstuhl sind. Aber egal, für was man sich entscheidet, die Preisspanne bei den für den PC-Schreibtisch gedachten Stühlen ist gewaltig. Entsprechend divers fallen auch unsere Umfrageergebnisse aus: Zusammengenommen immerhin 13,7 Prozent sind bereit, mehr als 300 Euro auszugeben. 16,2 Prozent lassen sich die passende Sitzgelegenheit immerhin noch bis zu 300 Euro kosten. Die mit 26,0 Prozent größte Gruppe sieht im Bereich bis 200 Euro das beste Verhältnis aus Preis und Leistung. Für 21,9 Prozent reicht auch das Schnäppchen bis maximal 100 Euro, und 22,2 Prozent bedienen sich für lau an ausrangierten Sitzmöbeln aus ihrem Umfeld.



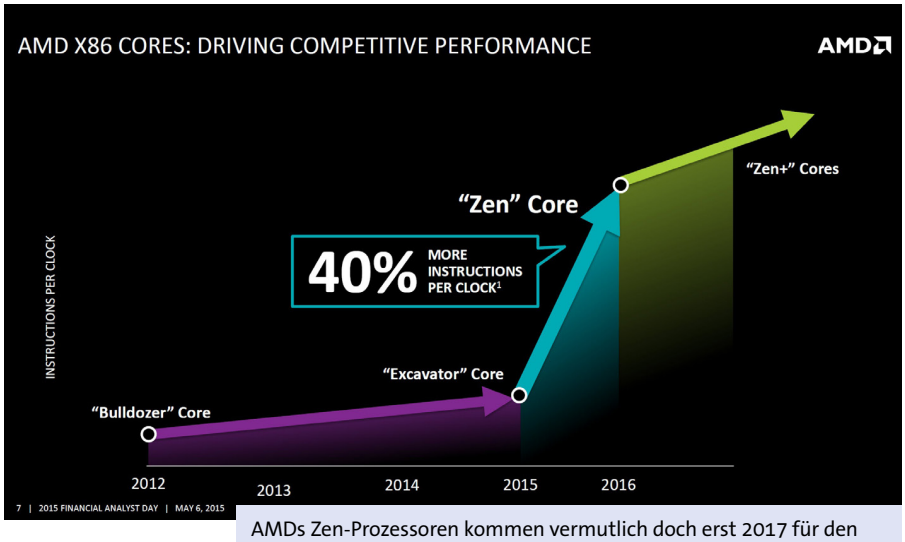
Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 3.045 Teilnehmer

AMD Zen und Vega

2017 wird für AMD entscheidend

AMD hat seine Geschäftszahlen für das 2. Quartal 2016 vorgelegt und dabei mit einem sehr positiven Ergebnis überrascht. Ein Nettogewinn von 69 Millionen US-Dollar sorgt dafür, dass AMD zum ersten Mal seit langer Zeit wieder schwarze Zahlen schreibt. Das ist unter anderem dem starken Geschäft mit den Konsolenchips zu verdanken, für das AMD sogar drei neue Aufträge im Gesamtwert von 1,5 Milliarden US-Dollar bestätigte. Neben der Xbox Scorpio und der PlayStation 4 Neo hat AMD also noch einen nicht genannten Kunden. Zu den kommenden Vega-Grafikkarten wollte AMD-Chefin Lisa Su nicht viel verraten und kündigte an, dass das Unternehmen Details zur neuen Architektur erst später bekanntgeben werde. Wenig überraschend bestätigte sie aber, dass Vega auf High Bandwidth Memory (HBM2) als Videospeicher setzen wird und es im Laufe der Zeit auch Prozessoren mit Vega-Grafikkern geben soll.

Etwas mitteilungsfreudiger war AMD aber in Sachen Zen-Prozessoren. Hier bestätigte Su, dass die Server-Versionen von Zen schon mehrere große OEM-Kunden überzeugt hätten, Aufträge zu erteilen. Für AMD ist das ein wichtiger Erfolg, da der Server-Markt aktuell fast komplett von Intel beherrscht wird. Vorführsysteme mit Zen-Prozessoren würden inzwischen sowohl in den Labors bei AMD als auch bei Kunden erfolgreich getestet. Den versprochenen Veröffentlichungstermin im Jahr 2016 für Zen wird AMD aber wohl nur symbolisch halten können. Laut Su werden erste Exemplare wohl gegen Ende des 4. Quartals ausgeliefert, große Liefermengen wird es jedoch erst Anfang 2017 geben.



AMDs Zen-Prozessoren kommen vermutlich doch erst 2017 für den Massenmarkt, Ende 2016 werden wohl nur die PC-Hersteller beliefert.



Gamestar 01/2015

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

G-Dream Revision 7.1 Air

- Intel Core i5-6600K @ 7200 Extreme
- Noctua NH U12S mit 12cm Lüfter
- 8GB G.Skill Ripjaws V DDR4-2666
- Asus Z170-A
- NVIDIA GEFORCE GTX 1060 @ Ultra - silent Kühler
- 250GB Samsung 850 EVO SSD S-ATA III
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH24NS
- Onboard Sound
- Cooltek Antiphon Black
- 500W be quiet! Straight Power E10 CM - silent
- Microsoft Windows 10 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

€ 1.449,–
oder ab 54,90 €/mtl.[1)]



CT 05/2012

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

G-Dream Revision 7.3 Air

- Intel Core i7-6800K @ 7000 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 16GB G.Skill Ripjaws 4 DDR4-2666
- MSI X99A SLI Plus
- NVIDIA GEFORCE GTX 1060 @ Ultra - silent Kühler
- 250GB Samsung 850 EVO SSD S-ATA III
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Fractal Design Design R5 Black
- 600W be quiet! Straight Power E10 CM - silent
- Microsoft Windows 10 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

€ 1.899,–
oder ab 62,90 €/mtl.[1)]



PC Welt 03/2015

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

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 1060 @ 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

€ 1.149,–
oder ab 40,90 €/mtl.[1)]

hardware4u

Bestell-Hotline: 0851-21553690 **www.hardware4u.net**

1) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Consumer Bank bei einer Laufzeit von 36 Monaten zu einem effektiven Jahreszins ab 10,9 %. Sämtliche PCs werden mit qualitativ hochwertigen Dämmmatten (außer Light-Serie), Betriebssystemen sowie neuesten Treibern und Updates ausgeliefert. Alle Systeme sind frei konfigurierbar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Copyright © hardware4u.net – Thomas Eidinger

FEEDBACK

brief@gamestar.de

@GameStar_de

GameStar.de

facebook.com/GameStar.de



Amokläufer-Fangruppen auf Steam

Ich habe einen gut recherchierten Artikel auf Spiegel Online (goo.gl/jExPtc) gelesen und muss zugeben, dass ich einigermaßen schockiert bin: Es gibt Amokläufer-Fangruppen auf Steam? Es gibt Leute, die ihre Schulen in CS nachbauen und da virtuelle Amokläufe veranstalten? Es gibt Leute, die online Amokläufern huldigen, sie gar als Helden verehren? Und Valve pennt? Und ich werde als Zocker mit diesen Leuten in ein und denselben Topf geworfen? Ja, das wurde ich früher auch schon. Aber da habe ich mir wenigstens einreden können, dass das nur Einzelfälle sind, die da Dinge reininterpretieren, die nicht da sind. Nie hätte ich jedoch gedacht, dass das Phänomen regelrecht organisiert ist. Und das mitten unter uns, stillschweigend geduldet. Das wirft ein völlig neues Licht auf die Debatte rund um sogenannte »Killerspiele«. Hier hört der Spaß auf! Denn ganz ehrlich, beim Wiederaufflammen einer Killerspieldebatte wüsste ich angesichts solcher Umstände nicht mehr, ob ich noch auf der richtigen Seite stehe. Ich könnte nicht mehr lachend auf die Pfeiffers und de Maizières mit dem Finger zeigen. Ich könnte mir nicht mehr einreden, zu den Guten zu gehören. Zu den Missverstandenen. Zu denen, die nur spielen wollen. Während eine Etage drüber solch eine Fan-Group existiert und ich mit solchen Leuten vielleicht sogar zusammen zocke, in ein und demselben Team. Ehrlich, ich las den Artikel – und fühlte mich eiskalt erwischt. Nicht mit an den Haaren herbei gezogen Argumenten vorgeführt, sondern knallhart entblößt. Denn er triefte eben nicht über vor Pauschalisierungen, Verbotsforderungen oder den üblichen Über-Den-Kamm-Scherereien. Im Gegenteil: Er wirkt gemäßigt, man könnte schon fast sagen relativierend, es wurde mit Meinungsfreiheit argumentiert. Sodass ich selbst, obschon Hardcore-Spieler, mich dabei ertappte, wie ich im Geiste den Zeigefinger hob und sagte: »Das geht zu weit!« Mag ja sein, dass ich nicht jeden Schnipsel zu diesem Thema in den letzten Jahren gelesen habe. Nur, wer hat das schon? Es kann also sein, dass über diese Dinge längst berichtet wurde und nur ich den Dornröschen-Schlaf seliger Ahnungslosigkeit schlief. Doch es muss die Aufgabe der Spielepresse sein, hier als Erste zu berichten und auch nicht locker zu lassen. Wie ist es zudem möglich, dass sich der Marktführer digitaler Distribution so mir nichts, dir nichts dazu bedeckt hält? Mit dem hauseigenen VAC-System werden Cheater radikal gesperrt, aber Psychopathen dürfen Werbung für sich machen? Wie will man sowas bei einer Diskussion rechtfertigen? **Yeager**



Depressionen und Spiele, Teil 1: »Der Anfang des Artikels ist es Wert, zumindest jedem Angehörigen von an Depressionen erkrankten Menschen als Lektüre zu dienen. Vielleicht steigt die Akzeptanz dann etwas schneller und die Rat- und Hilflosigkeit gegenüber Depressiven sinkt.«

Report: Depressionen und Spiele, Teil 1

Dem Autor gebührt großer Respekt, so offen mit seiner Erkrankung umzugehen. Ich selber leide unter einer mittelschweren Depression (im Gegensatz zum Autor ohne manische Anteile) und kann alle Gedanken und Befürchtungen im ersten Teil des Artikels nachvollziehen und zu weiten Teilen bestätigen: Unverständnis, Rat- und Hilflosigkeit im Umfeld, die Angst vor Ablehnung und schlechten Erfahrungen, die immer noch vorhandene Stigmatisierung durch die Gesellschaft. Nicht zu vergessen: das Vergraben in PC-Spielen, um den Tag irgendwie rumzukriegen oder erträglich zu gestalten. Ich bin 42 Jahre alt und dank guter Ärzte und der deutschen Pharmaindustrie kann ich mein Leben halbwegs normal bestreiten. Dank eines verständnisvollen Arbeitgebers stehe ich sogar in einem guten Arbeitsverhältnis. Aber ich kenne genügend Leidensgenossen, denen es nicht so geht. Der Anfang des Artikels ist es Wert, zumindest jedem Angehörigen von an Depressionen erkrankten Menschen als Lektüre zu dienen. Vielleicht steigt die gesellschaftliche Akzeptanz dann etwas schneller und die Rat- und Hilflosigkeit gegenüber depressiven Menschen sinkt. Damit wäre uns sehr geholfen. **Thorsten Beck**

Ich finde es sehr gut, dass ihr darüber geschrieben habt beziehungsweise Thomas darüber geschrieben hat. Das Thema bedeutet mir sehr viel, ich wurde schon oft damit konfrontiert und bin auch selber zeitweilig betroffen. Das Thema ist sehr heikel, und es ist wichtig, dass es auch mal im Zusammenhang mit Spielen aufgegriffen wurde. Es ist ebenfalls gut, dass die Recherche noch weitergeht und ihr euch nicht einfach so abspeisen lasst. Und natürlich eine unheimliche Anerkennung für Thomas. Es gibt immer ein Licht am Ende des Tunnels, wenn man nur genau danach sucht. Danke für diesen Artikel.
Lisa Gerold

Als Betroffener sage ich erstmal: super Einleitung. Sehr treffend geschrieben. Was Depression in Spielen anbelangt, so fallen mir tatsächlich nur zwei wirklich gute Beispiele ein. Zum einen The Whispered World, bei dem allerdings die Grenze zwischen depressiven und tragisch-komischen Elementen noch etwas verschwimmt. Zum anderen The Cat Lady, das mich persönlich total umgehauen hat. Depression ist hier sowohl in Story als auch in Spielmechanik so hervorragend umgesetzt, dass es irgendwie auch beängstigend ist. Es gibt ja viele unterschiedliche Formen von Depressionen, deswegen kann ich nur von mir persönlich sprechen. Aber in keinem anderen Kunstwerk, sei es Literatur, Film oder Musik, fand ich mich so sehr wieder wie in The Cat Lady. **jansalleine**

Vielen Dank für den wirklich guten ersten Teil dieses Artikels. Ich bin schon mein halbes Leben ebenfalls stark betroffen, es sind momentan gerade auch die Videospiele, die es mir erlauben, mich von zwei Jahren Decke-auf-Kopf-fallenlassen abzulenken und die Gedanken auf etwas anderes als die Bewilligung/Ablehnung des nächsten Antrags zu fokussieren. Ich freue mich schon auf die noch folgenden Teile des Reports. **saffio1**

Ich finde es mutig, so einen Report zu schreiben. Was ich noch anmerken möchte ist, dass die Depression auch eine Co-Erkrankung sein kann oder manchmal ist. Und man die Hauptkrankheit (bei mir eine chronische Schizophrenie, auf die ich Rente erhalte in sehr frühem Alter) dann zusammen mit den Depressionen aushalten muss. Spiele helfen mir als Hobby, etwas mehr Leichtigkeit in den Alltag zu bekommen. Ich kann da relativ gut abschalten, bin aber auch in einigen Fällen kognitiv überfordert, da muss ich dann etwas zurückfahren und nicht so viel spielen. The Cat Lady kenne ich auch, und das Spielgefühl, das dort transportiert wird, ist sehr authentisch aus meiner Sicht. Man spielt sozusagen einen depressiven Charakter und kann sich einfühlen. Ich bin schon auf die weiteren Teile des Reports gespannt und wünsche weiterhin viel Kraft und Zuversicht! **endamon**



VR im Magazin: »Eine kleine Virtual-Reality-‚Sparte würde gut ins Heft passen.«

Kolumne: Gebt mir Mittelalter!

In der Ausgabe 08/2016 bin ich auf den Kommentar »Gebt mir Mittelalter!« von Maurice Weber gestoßen und kann diesen (wie sehr vieles von Maurice) nur unglaublich dick und wasserfest unterstreichen! Das reine Mittelalter ohne Fantasy-Zusätze wurde als Szenario schon immer sehr vernachlässigt, und gerade im Bereich der Echtzeit-Strategie gab es seit gefühlten Ewigkeiten nichts wirklich Ordentliches mehr. Dabei ist der Wunsch danach allgemein wirklich hoch. Sowohl Age of Empires als auch Stronghold haben bis heute sehr große Fangemeinden, die sich würdige Nachfolger dieser Spieleserien wünschen. Aus diesen Wünschen hat sich vor knapp einem Jahr sogar ein kleines Indie-Team mit dem Namen Hackish.Codes entwickelt, das derzeit an seinem Erstlingswerk Ægrotum Imperium arbeitet. Ganz kurz: Es soll ein Echtzeitstrategiespiel im Mittelalter werden, das historisch sehr korrekt gehalten sein soll (wofür wir sogar extra eine Mediävistin an Bord haben). Als Vorbilder wurden vorrangig Stronghold, aber auch zu Teilen Anno, Die Siedler und AoE genommen. Das hier soll jedoch kein Werbebrief werden. Ich wollte im Grunde mitteilen, dass Maurice mit seinem Beitrag vielen Menschen aus der Seele spricht. **Philipp Henschel**

VR im Magazin

Ich halte gerade euer neues Heft in der Hand und mir fällt auf, dass auch dieses Mal das Thema VR von euch fast vollständig ignoriert wird. Nachdem ihr ja auf eurer Homepage doch regelmäßig auch VR-News bringt, hatte ich die Hoffnung, dass ihr das Thema auch im Heft regelmäßiger aufgreift. Die Headsets wurden von euch ja getestet, aber seither hat sich in der VR-Szene echt viel getan. Es erscheint fast jeden Tag neue VR-Spiele und Anwendungen. Und auch wenn die meisten noch recht kurz sind und eher auf VR-Erfahrung anstatt auf eine gute Story ausgelegt sind, denke ich doch, man sollte dem VR-Markt wenigstens ein wenig Aufmerksamkeit schenken. Bitte versteht mich nicht falsch, ich erwarte jetzt nicht, dass ihr jedes Programm mit dem Zusatz »VR« testet, aber eine kleine Sparte, die sich nur mit den Entwicklungen im VR-Bereich beschäftigt, würde gut ins Heft passen. **Marc D.**

Papierqualität

Ich bin wohl einer der wenigen Menschen, die heutzutage noch echte physische Magazine lesen. Mir gefällt es, wenn ein schönes Artwork oder ein tolles Layout richtig zur Geltung kommen. Was mir bei euch allerdings oft den Spaß verdirbt, ist die Papierqualität. Das Papier ist so dünn, dass die schönen Artikel gar nicht richtig zur Geltung kommen können. Außerdem muss man sich vor allem im Sommer, wenn die Hände schwitzen, beeilen ein Heft fertig zu lesen, bevor das Cover auf den Händen klebt. Ich würde euer Magazin gerne wieder sammeln, aber so macht das keinen Spaß. **Rainier Gruber**

Tatsächlich ist das auch bei uns immer wieder ein Thema. Dickeres, »besseres« Papier wirkt sich direkt auf Druck- und vor allem Portokosten aus. Deshalb sind wir ständig auf der Suche nach einem optimalen Kompromiss zwischen Qualität und Kosten. Momentan sind wir eigentlich sehr zufrieden, aber es ist durchaus möglich, dass in Zukunft auch mal wieder andere Papiersorten zum Einsatz kommen. **Markus Schwerdtel**

TERMIN-UPDATE

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Termin
	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
	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
	Battlefield 1	Multiplayer-Shooter	Dice	06/16, 07/16	21. Oktober 2016
	Blitzkrieg 3	Echtzeitstrategie	Nival Interactive	–	2016*
	Call of Duty: Infinite Warfare	Ego-Shooter	Infinity Ward	–	4. November 2016
	Camelot Unchained	Online-Rollenspiel	City State Entertainment	03/16	2016*
UPDATE	**Champions of Anteria**	Strategie	Bluebyte	–	30. August 2016
	Civilization 6	Rundenstrategie	Firaxis	07/16	21. Oktober 2016
	Crowfall	Online-Rollenspiel	ArtCraft	03/16	2017*
UPDATE	**Cyberpunk 2077**	Rollenspiel	CD Projekt Red	04/13	2017
UPDATE	**DayZ**	Action	Bohemia Interactive	11/13, 02/14, 02/15	2017*
	Dawn of War 3	Echtzeitstrategie	Relic Entertainment	07/16	2016
	Dead Rising 4	Action	Capcom Vancouver	–	6. Dezember 2016
	Deliver Us to the Moon 2	Adventure	Keoken Interactive	–	August 2016
	Die Gilde 3	Wirtschaftssimulation	Nordic Games	–	2016
UPDATE	**Die Zwerge**	Rollenspiel	King Art	9/15	15. September 2016
UPDATE	**Dishonored 2**	Action-Adventure	Arkane Studios	06/16, 09/16	11. November 2016
NEU	**Divinity: Original Sin 2**	Rollenspiel	Larian	09/16	2016
	Dreadnought	Action	Yager Development	08/14	2016
	Elex	Rollenspiel	Piranha Bytes	08/15, 07/16	2017
UPDATE	**Everspace**	Weltraum-Action	Rockfish Games	09/16	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
	For Honor	Action	Ubisoft	08/16	14. Februar 2017
	Fortnite	Action	Epic Games	–	2016
	Forza Horizon 3	Rennspiel	Playground	08/16	27. September 2016
	Gears of War 4	Action	The Coalition	–	11. Oktober 2016
	Get Even	Ego-Shooter	The Farm 51	–	2016
	Ghost Recon: Wildlands	Taktik-Shooter	Ubisoft Paris	08/15	7. März 2017
	H1Z1: Just Survive	Action	Sony Online Entertainment	03/15	3. Quartal 2016*
	Halo Wars 2	Echtzeitstrategie	Creative Assembly	08/16	21. Februar 2017
	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*
	Mafia 3	Open-World-Action	Hangar 13	09/15, 08/16	7. Oktober 2016
	Mass Effect: Andromeda	Action-Rollenspiel	Bioware	09/14	März 2017
	Naval Action	Online-Rollenspiel	Game-Labs LLC	03/16	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
NEU	**Prey**	Ego-Shooter	Arkane Studios	09/16	2017
	Pro Evolution Soccer 2017	Sportspiel	Konami	07/16	15. September 2016
NEU	**Raiders of the Broken Planet**	Multiplayer-Shooter	Mercurysteam	–	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	Portalarium	05/13	2016*
UPDATE	**Silence: The Whispered World 2**	Adventure	Daedalic Entertainment	–	4. Quartal 2016
	Sniper Elite 4	Koop-Shooter	Rebellion	–	14. Februar 2017
UPDATE	**Sniper: Ghost Warrior 3**	Ego-Shooter	City Interactive	09/16	27. Januar 2017
	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	–	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
	Steep	Sportspiel	Ubisoft Annecy	08/17	Dezember 2016
	System Shock 3	Action-Rollenspiel	OtherSide Entertainment	–	2017
	Titanfall 2	Multiplayer-Shooter	Respawn	–	28. Oktober 2016
	The Culling	Multiplayer-Shooter	Xaviant	–	2017*
	The Surge	Actionspiel	Deck 13	–	2017
UPDATE	**The Turing Test**	Puzzlespiel	Bulkhead Interactive	–	30. 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
	Tyranny	Rollenspiel	Obsidian Entertainment	05/16, 08/16	2016
	Underworld Ascendant	Action-Rollenspiel	OtherSide Entertainment	–	2016
	Unreal Tournament	Multiplayer-Shooter	Epic Games	–	2016
	Vampyr	Rollenspiel	Dontnod	–	2017
	Watch Dogs 2	Open-World-Action	Ubisoft Montreal	07/16	15. November 2016
NEU	**We Happy Few**	Survival-Action	Compulsion Games	–	2016*
	Wreckfest (Next Car Game)	Rennspiel	Bugbear Entertainment	–	2016
UPDATE	**World of Warcraft: Legion**	MMO-Addon	Blizzard Entertainment	05/16	30. August 2016

NEU In dieser Ausgabe erstmals vorgestellt.

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

* Spiele, deren Termin mit einem * versehen ist, befinden sich in einer (offenen) Alpha-, Beta-Phase oder im Early Access und können schon gespielt werden. In der Regel erhalten diese Spiele keinen konkreten Veröffentlichungstermin.

Ab 26.8. am Kiosk:
WORLD OF WARCRAFT LEGION

Auf 164 vollgepackten Seiten bekommen Sie detaillierte Guides zu Klassen, Gebieten, Instanzen, Weltbossen und Schlachtzügen – für Profis, Rückkehrer und Einsteiger.



BIS 25.8.
GRATIS
VERSAND & E-PAPER

164 SEITEN

AUCH FÜR TABLET UND SMARTPHONE

www.gamestar.de/epaper

Available on the App Store | Get it on Google play

ALLE NEUERUNGEN

Levelsystem, Crafting, legendäre Items, Artefaktwaffen & mehr

DETAILLIERTE GUIDES

Komplett für alle Klassen und Spezialisierungen

INSTANZEN-CHECK

Mit unseren Gruppentaktiken überleben Sie alle Bosse

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

Ja, ich bestelle das GameStar-Sonderheft »WoW« für nur 8,99€ inkl. Versand*

Vorname, Name				
Straße / Nr.				
PLZ / Ort				
Telefon / Handy	Geburtstag	TT	MM	JJJJ
E-Mail				

O Ich bezahle bequem per Bankeinzug	O Ich erwarte eine Rechnung
Geldinstitut	
IBAN	
BIC	
Datum Unterschrift	

oder hier: **www.gamestar.de/wow (bis 25.8. mit Gratis-Versand & E-Paper)**

*Angebot gilt für alle Bestellungen bis einschließlich zum 25.8. / Versand außerhalb Deutschlands: 3,50 Euro, alle Preise inkl. Mehrwertsteuer
Ab 26.8.: Versandkosten für Deutschland: 2,50 Euro

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

Divinity: Original Sin 2

DAS BESTE ROLLEN-SPIEL DES JAHRES?

Genre: Rollenspiel Publisher: – Entwickler: Larian Studios Termin: 15.9.2016 (Early Access)

Auf DVD: Preview-Video

Wir sind zu den Larian Studios in Belgien gereist, um einen Tag lang Divinity: Original Sin 2 zu spielen – und hatten dort enorm viel Spaß. Von Maurice Weber

Larian-Gründer und Chefentwickler Swen Vincke bestreitet, ein niederträchtiger Mensch zu sein. Ist er aber wohl schon. Denn ein reines Herz könnte kein Spiel wie Divinity: Original Sin 2 entwickeln. Ein Spiel, das uns dazu verleitet, unseren Koop-Kollegen einen Dolch in den Rücken zu rammen. In dem es zum Standard-Kampfrepertoire gehört, den Feind in ein Feuer zu teleportieren, das er selbst gelegt hat. Nein, das hier ist eindeutig ein niederträchtiges Spiel von niederträchtigen Menschen für niederträchtige Menschen. Genau deswegen macht es uns beim Anspielen ja auch so viel Spaß.

Mehr Story, mehr Persönlichkeit

Schon das erste Original Sin hatte Rollenspielfans enorm viel zu bieten: eine riesige Spielwelt voller Freiheit sowie ein geniales Rundenstrategie-Kampfsystem. Weniger toll fiel die maue Hauptstory aus, und die Charaktere hätten ebenfalls mehr Tiefgang vertragen können. »Das haben wir von vielen Spielern gehört«, stimmt uns Vincke zu. Und mit Original Sin 2 will man hier einiges besser machen. Wo am ersten Teil noch zwei Autoren werkelten, hat Larian diesmal auf neun aufgestockt. Den neuen Storyfokus bemerken wir schon während der Charaktererstellung. Wir basteln uns diesmal kein unbeschriebenes Heldenblatt, sondern unser Charakter ist tatsächlich wer: Ganz ähnlich wie in Dragon Age: Origins picken wir uns eine von mehreren möglichen Persönlichkeiten heraus. Die verleihen unserem Protagonisten seinen Namen, sein Geschlecht und seine Hintergrundgeschichte. Zum Beispiel könnten wir als der rote Prinz losziehen, ein Echsenmensch, der von seinen eigenen Artgenossen verstoßen wurde. Moment, Echsenmensch? Ja! Original Sin 2 lässt uns endlich mehr Völker spielen als nur den ollen Homo Sapiens. In unserer Anspielversion stehen Menschen, Elfen, Zwerge und Echsen zur Wahl. Später sollen auch noch Untote dazu stoßen.

Wir entscheiden uns dann aber doch für einen ganz normalen Menschen. Oder genauer gesagt einen abnormalen. Die Geschichte von Lohse macht uns einfach am neugierigsten, einem Mädchen, das »nie gewöhnlich war«, weil ihr Dämonen im Kopf herumspuken. Klingt nach einer herrlich unorthodoxen Rollenspielheldin!

Die Persönlichkeit zwingt uns übrigens keineswegs in ein bestimmtes Spielstil-Korsett: Lohse kann eine Schwertmeisterin, eine Feuermagierin oder eine Schurkin sein, ganz wie wir wollen. Startfähigkeiten und Attribute lassen sich völlig frei wählen. Nur zu einem männlichen Zwerg dürfen wir unsere Heldin nicht machen.

Die spielbaren Persönlichkeiten



Der rote Prinz

Blaublütiger Echenmensch, der aus seinem Reich verbannt wurde. Muss sich jetzt an ein gänzlich unwürdiges Plebejer-Dasein gewöhnen – oder sich zurückholen, was ihm zusteht.



Sebille

Rücksichtslose elfische Meuchelmörderin. Einst von Echsenmenschen versklavt, jetzt auf einem gnadenlosen Rachefeldzug. Demenstprechend gern hat sie den Roten Prinzen.



Ifan ben-Mezd

Sagte sich von seinem Dasein als eiskalter Söldner los, ist aber immer noch nicht völlig frei: Fremde Mächte haben seinen Sohn in ihrer Gewalt und zwingen Ifan zum Kampf.

Zu Besuch bei Larian

Maurice hat Entwickler Larian im belgischen Gent besucht und einen Tag lang Divinity: Original Sin 2 gespielt. Hier prügelt er sich mit Studiogründer Swen Vincke in der Multiplayer-Arena.



Wer aber doch unbedingt einen männlichen Zwerg spielen will, muss sich keine Sorgen machen. Den gibt's zwar nicht als Persönlichkeit aus der Dose, aber wir dürfen die vorgefertigten Charaktere auch einfach in den Wind schießen und komplett frei einen Helden zusammenschrauben. Nachteil: Wir verzichten damit auf eine ausgefeilte Hintergrundgeschichte. Wenn auch nicht komplett, zumindest zwei Story-Labels schreiben wir unserer Figur trotzdem auf den Leib. Zum Beispiel eine adelige Herkunft oder einen Hintergrund als Soldat. Daraus speisen sich dann später Dialogoptionen.

Willkommen im Internierungslager!

Alle Helden haben eins gemeinsam: Sie wachen nach der Charaktererstellung an der Küste von Fort Joy auf, und zwar alleine – anders als im Vorgänger starten wir diesmal mit nur einem Helden ins Abenteuer, nicht mit einem Zweierteam. Der Gefängniskahn, der uns nach Fort Joy bringen sollte, wurde von Monstern auf den Meeresgrund geschickt. Aber was ist dieses Fort Joy (»Fort Freude« auf gut Deutsch) überhaupt? Hier werden Quellenmagier eingepfercht, deren Zauberei für zu gefährlich gilt, um sie frei herumlaufen zu lassen. Wir erinnern uns, im ersten Original Sin haben wir noch selbst als Inquisitoren Jagd auf Quellenzauberer gemacht. Diesmal erleben wir die andere Seite. Nicht, dass wir von unserer Zauberkraft viel hätten. Die Magister, die Fort Joy betreiben, legen allen Gefangenen Halsbänder um und halten ihre Quellenmagie so unter Verschluss.

Immerhin bleibt uns unsere gewöhnliche Hexerei, die Halskette kommt nur Quellenzaubern in die Quere. In diese neue Fähigkeitsgattung fallen in Original Sin 2 all unsere mächtigsten Tricks, deswegen schalten wir sie erst später frei. Anders als normale Fertigkeiten können wir sie nicht einfach jederzeit abfeuern, wir brauchen Quel-



Lohse

Ein junges und eigentlich herzensgutes Mädchen, das von den rasenden Dämonen in ihrem Kopf gerne mal zu niederträchtigsten Schandtaten verleitet wird, die sie später bereut.



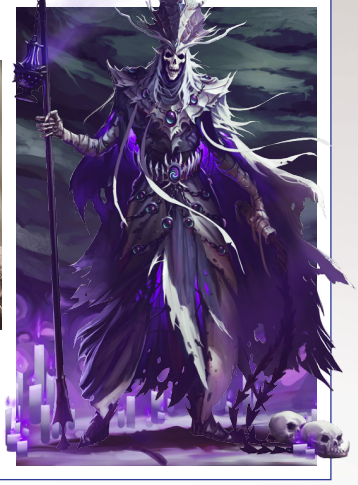
Und der Zerg?

Geplant war ursprünglich auch noch eine zwergische Charaktergeschichte, die fiel allerdings raus. Dennoch bleiben Zwerge eine spielbare Rasse, aber nur für frei erstellte Helden.

lenpunkte dafür. Schon ein einzelner davon ist keine Kleinigkeit, denn damit entfesseln wir apokalyptische Zauber wie den Meteoritenhagel und hämmern ganze Armeen in den Boden. Da ranzukommen ist aber keine einfache und oft eine reichlich zwielichtige Angelegenheit. Zum Beispiel können wir tote Körper konsumieren, um ihnen einen Quellenpunkt auszusaugen. Normale Zauber in Original Sin 2 kosten kein Mana und müssen sich lediglich ein paar Runden nach Einsatz aufladen. Was auch bestens funktioniert, aber den allerbesten Fähigkeiten tut ein Ressourcensystem wie die Quellenpunkte ganz gut. So müssen wir sie sorgsamer einsetzen und manchmal ganz ohne sie auskommen, was den strategischen Anspruch erhöht. Aber erstmal raus aus Fort Joy!

Chris Avellone und die Untoten





Zu den Kickstarter-Stretchgoals von Original Sin 2 gehörte ein Charakter von Gastautor Chris Avellone (Planescape: Torment, Pillars of Eternity). Das wurde ursprünglich von den Fans als mögliches Ziel vorgeschlagen. Also schrieb Larian-Gründer Swen Vincke Avellone einfach mal auf Twitter an. Daraufhin trafen sich die beiden auf der PAX Prime, plauderten stundenlang über Rollenspiele und Avellone stimmte zu, den untoten Spielercharakter für Original Sin 2 zu schreiben. Der war allerdings in unserer Anspielversion noch nicht verfügbar.

Vier gewinnt

Auf der Suche nach einem Ausweg bleiben wir nicht lange allein. Die Persönlichkeiten, die wir nicht für unseren eigenen Charakter gewählt haben, geistern nämlich als mögliche Begleiter durch die Spielwelt. So laufen wir mit Lohse recht schnell dem roten Prinzen als NPC über den Weg. Der sitzt wie wir in Fort Joy fest. Wir tun uns zusammen und legen so den Grundstock für unsere Party. Die kann bis zu vier Helden fassen – die wir entweder alle selbst steuern können oder zu zweit, dritt oder viert im Koopmodus aufteilen. Dafür erstellt sich dann jeder Spieler einen eigenen Charakter, und wir füllen die übrigen Slots mit Begleitern.

Während wir so mit den roten Prinzen im Schlepptau die Insel erkunden und ihre Bewohner kennenlernen, fällt uns eine Sache immer wieder auf: Es macht einen enormen Unterschied, mit welchem unserer Charaktere wir andere Figuren ansprechen. So wollen wir etwa mit Lohse eine Elfe ausfragen, aber die kann Menschen nicht riechen und spuckt uns nur ein »Schweineweib!« entgegen. Auf den roten Prinzen als noble Echse ist sie viel besser zu sprechen, erst mit ihm kitzeln wir die gewünschten Infos heraus. »Alles klar«, denken wir und fühlen uns recht schlau dabei, fortan alle Spitzohren nur noch mit dem silberzüngigen Prinzen anzuquatschen – bis uns beinahe die Haut abgezogen wird, weil wir an eine mordlustige Rebellin geraten, die früher einmal von Echsen versklavt wurde!

Besonders interessant soll laut Vincke auch die Untoten-Persönlichkeit werden. Was wir gerne glauben, schließlich wird sie von Gastautor Chris Avellone geschrieben! »Untote sind nicht gerade beliebt, deswegen trägt er immer eine Maske«, erklärt Vincke. »Aber der Spieler kann die jederzeit abnehmen und ruft dann plötzlich ganz andere Reaktionen hervor.« Das klingt schon mal spannend.

Charaktere mit Charakter

Und nicht nur, dass andere Figuren unterschiedlich auf unsere Charaktere reagieren, wir selbst kriegen ebenfalls die unterschiedlichsten Antwortmöglichkeiten serviert. Als roter Prinz können wir etwa schamlos den schnöseligen Adeligen raushängen lassen. Frohnatur Lohse dagegen versucht auch mal, den örtlichen Gangsterboss mit einer Jonglier-Darbietung zu begeistern. Hier können wir tatsächlich völlig unterschiedliche, angenehm ausgefallene und höchst unterhaltsame Persönlichkeiten spielen. So wie eben einen Echsenmonarchen, der vielleicht große Heldentaten vollbringt, aber keine Gelegenheit auslässt, den Pöbel über seine Überlegenheit zu informieren.

Was in unserer Version noch fehlt, sind die geplanten Beziehungen zwischen den Gruppenmitgliedern. Je nachdem, wie wir uns ihnen gegenüber verhalten, sollen wir dann Freundschaften und sogar Romanzen aufbau-



Im Kampf gegen diesen Dämon entfesseln wir ein elementares Inferno, hoffentlich ist das Vieh nicht feuerfest.



Eine mysteriöse Macht treibt die Monster am Strand von Fort Joy in den Wahnsinn, wir spielen deshalb erst mal Kammerjäger.



Die Charaktergestaltung bietet massig Möglichkeiten, unter anderem wählen wir aus diversen Rassen und Persönlichkeiten mit eigener Story.

en. Und nicht nur im Solomodus, sogar Liebeleien mit den Charakteren unserer Koop-kameraden sollen möglich sein! Das hat Potenzial, wenn es gut umgesetzt wird.

Schon jetzt haben wir klar den Eindruck, dass Original Sin 2 in Sachen Erzählkunst einen großen Schritt nach vorne machen wird. Diesmal nehmen die Dialoge offensichtlich einen deutlich höheren Stellenwert ein als im Vorgänger. Sie sind spritzig geschrieben, bieten zahlreiche Optionen und überraschen uns oft mit gelungenem Humor oder unerwarteten Reaktionen. Es vergeht kaum ein Gespräch, das nicht zumindest teilweise auf unsere aktuelle Figur eingeht. Nur ob auch die Hauptstory langfristig fesselnder ausfällt als im Vorgänger, lässt sich nach einem Tag Spielzeit noch nicht beurteilen. Sie gehörte jedoch zu den größten Schwächen des ersten Original Sin. Will der zweite Teil für seine Erzählkunst im Gedächtnis bleiben, wird er hier mehr liefern müssen. Aber das ist den Entwicklern laut Swen Vincke bewusst.

Meine Quest, deine Quest

Unsere Hintergrundgeschichte sorgt nicht nur für neue Dialogoptionen, sie spendiert uns auch eine einzigartige Questkette. Lohse muss beispielsweise herausfinden, was es mit dem Dämon in ihr auf sich hat. Das bringt Ereignisse mit sich, die wir mit einem anderen Charakter gar nicht sehen würden.

Einmal treffen wir etwa eine elfische Seherin, die sofort erkennt, was mit uns los ist. Bevor sie uns aber mehr verraten kann, übermannt uns der Dämon und zwingt uns, auf die Elfe loszugehen. Wir müssen einen Überzeugungs-Check gegen die Stimme in unserem Kopf schaffen, um uns einigermaßen zeitig wieder unter Kontrolle zu kriegen. Sonst sind wir möglicherweise gezwungen, die Seherin oder ihre Begleiter zu massakrieren – ein sehr cooler Moment, der uns völlig kalt erwischt!

Um Überzeugungs-Checks zu gewinnen, spielen wir jetzt allerdings nicht mehr Stein-Schere-Papier. Stattdessen können wir in der Regel unterschiedliche Antworten wählen, um zu entscheiden, ob wir es etwa mit Logik oder Verführung probieren wollen. Dann testen wir unseren entsprechenden Charakterwert, beispielsweise Intelligenz für ein rationales Argument, gegen den unseres Ziels. So kommt ein Hauch von Strategie ins Spiel, diese Methode gefällt uns für ein Rollenspiel deutlich besser.

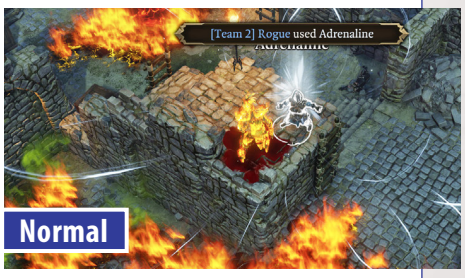
Aber zurück zur Elfenseherin. Hätten wir hier den roten Prinzen gespielt, würde uns gar nicht in den Sinn kommen, dass hier ein solches Blutbad passieren könnte. Die Seherin spielt möglicherweise eine wichtige Rolle dabei, einen Weg aus Fort Joy zu finden. Wer sie als Lohse abmurkst, könnte sich den verbauen. Aber keine Sorge: Wie schon der Vorgänger legt Original Sin 2 großen Wert darauf, dass Quests unterschiedlichste Lösungswege bieten. Wir haben beim Anspielen zwei Fluchtwege entdeckt, Swen Vincke verspricht insgesamt sogar eindrucksvolle elf.

Wieder ein anderer Hintergrund lässt uns nochmal mit einer völlig anderen Perspektive an diese Situation herangehen: Der Menschensöldner Ifan ben-Mezd betritt die Höhle der Seherin bereits mit dem Auftrag, sie kaltblütig zu erdolchen. Die Magister von Fort Joy haben seinen Sohn in ihrer Gewalt und nur, wenn er ohne Widerworte die Drecks-



In den Gesprächen haben wir fast immer einzigartige Antwortoptionen basierend auf unserem Charakter und seiner persönlichen Hintergrundgeschichte.

Elementar-Oberflächentypen



Klassisches Feuer tut, was wir erwarten würden – es versengt uns ordentlich.



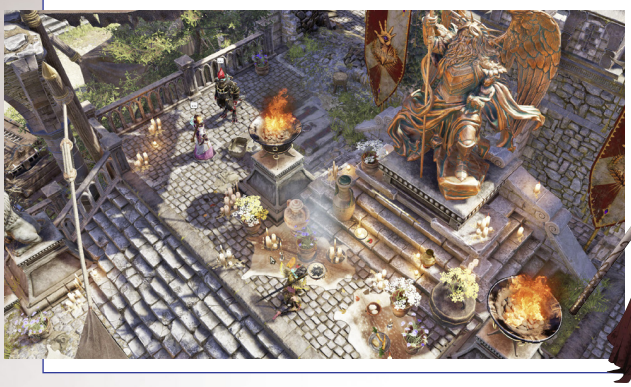
Mit einem Segenszauber wird heiliges Feuer draus. Das schließt unsere Wunden.



In verfluchtes Nekrofeuer wollen wir dafür auf keinen Fall tappen, das lässt sich nämlich nicht mehr löschen.

Flucht aus Fort Joy

Das Quellenmagier-Konzentrationslager Fort Joy (»Fort Freude«) ist das erste große Gebiet, in das es uns in Divinity: Original Sin 2 verschlägt. Beherrscht wird es von den Magistern, die Quellenmagie zur alleinigen Domäne der Kirche erklärt haben und sie allen anderen entweder gewaltsam austreiben oder gefährliche Magier zumindest wegsperren wollen. Die Gefangenen haben sich eine eigene Gesellschaft unter der kirchlichen Knute aufgebaut. Sie wird von Gangsterbossen, Schwarzmarkt-Hehlern und anderen zwielichtigen Gestalten beherrscht. Wir müssen irgendeinen Weg finden, von hier wegzukommen – derer gibt es ganze elf.







arbeit für sie erledigt, sieht er ihn je wieder. Drei Hintergrundstorys, drei komplett unterschiedliche Konstellationen. Klasse!

Koop gegeneinander

Besonders spannend wird das freilich im Koopmodus, wenn Lohse und Ifan zusammen spielen. Die persönlichen Quests sind bewusst so konzipiert, dass sie sich oft überschneiden. Ach ja, und wir können sie vor unseren Koop-Kollegen auch geheim halten! Ifan kann sich also schön in die Höhle der Seherin schleichen und sie abmurksen, bevor Lohse überhaupt je mit ihr sprechen kann. Noch gerissener aber: abwarten, bis unsere Teamkollegin ihren Anfall hat und dann die Seherin in der Hitze des Gefechts erledigen. So sieht Ifan völlig unschuldig aus, es war ja seine irre Kameradin, die mit dem Blutvergießen angefangen hat!

In Original Sin 2 entscheiden wir selbst, wie eng wir eigentlich mit unseren Koop-Kameraden zusammenarbeiten wollen. Je nach Story sollen die Figuren immer wieder unterschiedliche Interessen haben und für bestimmte Aufgaben unterschiedliche Lösungswege bevorzugen. Dann wetteifern wir mit unserem Team darum, unseren Weg durchzusetzen. Dafür können wir auch mal auf eigene Faust losziehen, nicht alles wird im gemeinsamen Tagebuch verzeichnet. Manche Quests können wir auch einfach aus purer Gier alleine lösen – sodass nur wir die Belohnung einsacken! Auch ist es möglich, unseren »Kameraden« Steine in den Weg zu legen. Zum Beispiel, ihnen Diebesgut ins Inventar zu schmuggeln, damit sie von der Wache abgeführt werden. Oder wie wär's mit einem als Heiltrank getarnten Gift?

Das alles klingt, als hätte es jede Menge Potenzial für spannende Situationen und Schadenfreude. Trotzdem sind wir skeptisch, ob ein kompetitiver Koopdurchgang langfristig tatsächlich Spaß machen wird. Schließlich spielen wir ja in der Regel genau deswegen Koop, weil wir zusammen mit unseren Freunden losziehen wollen – und nicht, um dann doch alleine Quests zu lösen und dabei gegeneinander zu arbeiten. Aber zum Glück kommt klassisches Teamwork deswegen ja nicht zu kurz. Es ist genauso möglich, ganz normal zusammenzuarbeiten.

Elementar, mein lieber Watson

Egal ob Singleplayer oder Koop-Multiplayer, das Kampfsystem von Original Sin 2 ist mindestens so genial wie im Vorgänger. Wir kommandieren rundenweise unsere Party und greifen auf all unsere teuflische Kreativität zurück, um die Umgebung und die Kraft der Elemente gegen unsere Feinde zu wenden. Ein Ölfass in ihre Mitte zu teleportieren und mit einem Feuerball hochzujagen, gehört da noch zu den Anfängertricks. Die Möglichkeiten sind endlos, die Bilder unten auf dieser Seite sind nur ein Beispiel dafür!

Jeden Elementareffekt können wir nun nämlich auch noch segnen oder verfluchen. Macht uns der Feind Feuer unterm Hintern, verwandelt ein schneller Segenszauber das Inferno in heiliges Feuer. Und plötzlich werden wir geheilt, statt einen qualvollen Flammentod zu sterben! Verfluchtes Nekrofeuer dagegen lässt sich nicht löschen und wird dadurch besonders gefährlich. Clevere Planung dieser Effekte ist die eine Hälfte des Kampfspaßes von Original Sin 2. Die andere Hälfte liegt darin, wie rapide das Schlachtfeld bei all dem Elementar-Bombast komplett außer Kontrolle geraten kann. Manche Monster bluten etwa verfluchtes Blut, das alle Oberflächen sofort besudelt. Selbst wenn wir ihnen einfach nur einen Schwertschlag reinwürgen, kann sich plötzlich rasendes Nekrofeuer übers Feld ausbreiten, sollte das Blut mit Feuer in Berührung kommen. Mehr als einmal haben wir ganz aus Verse-



Eine Elementarkombo in Aktion: Wir machen das Schlachtfeld auf etwas eklige Weise nass, indem wir Blut herabregnen lassen.



Das vergiften wir dann mit einem Zauber – was diese giftimmunen Untoten erstmal noch nicht beeindruckt.



In der Arena zeigen wir anderen Spielern, wo der Hammer hängt. Die silbrigen Oberflächen verleihen uns einen Quellenpunkt und lassen und damit einmalig einen unserer mächtigsten Zauber entfesseln. Dementsprechend sind diese Punkte auf der Karte heiß umkämpft.

hen den halben Bildschirm hochgejagt, weil wir nicht ganz genau hingeschaut haben, was wir mit unserem Plan so alles lostreten könnten – immer unsere eigene Schuld, versteht sich. Das Kampfsystem braut genau die richtige Mischung aus potenziell heillosem Chaos und tiefem taktischem Anspruch, um einfach enorm viel Spaß zu machen.

Tod von oben

Original Sin 2 baut das ohnehin schon großartige Rundenkampfsystem an einigen Stellen sinnvoll aus. Höhenvorteile spielen nun eine wichtige Rolle. Postieren wir unseren Zauber auf einem Hügel, schleudert er seine Feuerbälle über größere Distanzen und richtet dabei auch noch mehr Schaden an. Schön: Die Spielwelt bietet uns nun auch deutlich mehr Gelegenheiten, davon Gebrauch zu machen. Am Strand ragen etwa erklimmbare Schiffswracks aus dem Sand. Fähigkeiten wie Teleport gewinnen dadurch nochmal einige praktische neue Anwendungsbereiche. Wir zaubern einfach mal unseren Bogenschützen in eine erhöhte Position oder ziehen dem feindlichen Hexer seinen Vorteil unter den Füßen weg und holen ihn auf den Boden der Tatsachen zurück.

Charakterentwicklung nach Maß

Wie im ersten Original Sin dürfen wir unsere Charaktere völlig frei entwickeln. Es gibt keinen Klassenzwang, wer seinen Zauberer später noch zu einem Kampfmagier mit Schwert in der Hand umfunktionieren will, kann das tun. Attribute verbessern unterschiedliche Spielstile, Intelligenz steigert etwa Zauberschaden. Fertigkeiten sind jetzt in zwei Kategorien unterteilt, für die wir unterschiedliche Punkte beim Levelaufstieg erhalten. Mit Kampffertigkeiten spezialisieren wir uns auf verschiedene Waffenstile oder Magieschulen, während Dinge wie Schleichen oder Überzeugungskraft unter die zivilen Fertigkeiten fallen. Eine sinnvolle Trennung: So können wir Punkte in kampfferne Künste stecken, ohne dass wir damit an Schlachteffizienz einbüßen. Das entfernt die Versuchung, einfach alles in Kampfkraft zu stecken.

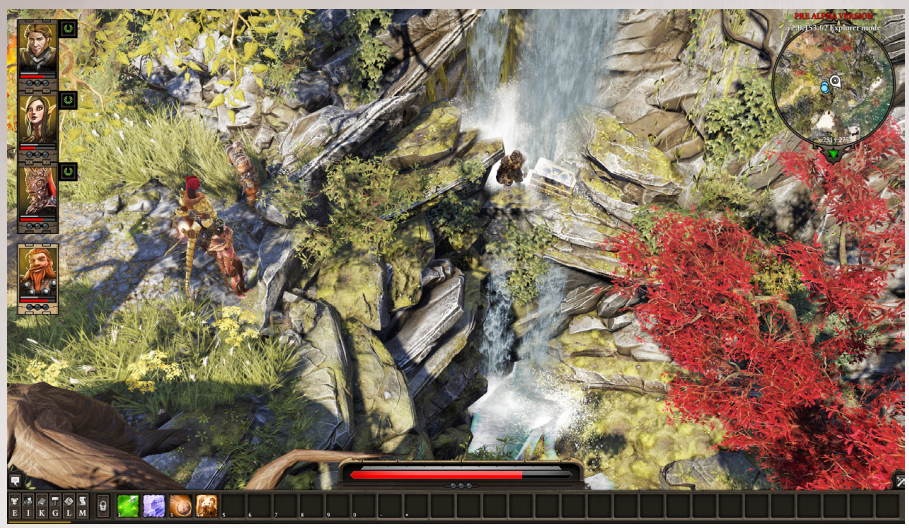
Dazu kommen einmalig wählbare Talente wie die Fähigkeit, mit Tieren zu sprechen. Die eröffnet wieder einige einfallsreiche Zusatzlösungswege für Quests. Neu ist, dass auch unsere Rasse uns ein paar Talente oder Spezialfähigkeiten spendiert. Eine gestandene Echse darf etwa Feuer speien, Elfen dagegen haben etwas unorthodoxere Neigungen. Bei ihnen ist es Brauch, die Leichen ihrer Vorfahren genüsslich zu verspeisen. Aus spirituellen Gründen, versteht sich! So lebt der Ahnherr in ihnen fort. Was auch bedeutet, dass wir jeden gefundenen Körperteil zum improvisierten Heiltrank umfunktionieren können. Manchmal hat das sogar Story-Auswirkungen: Schlucken wir die Überreste bedeutender Charaktere, gehen uns plötzlich ein paar ihrer Erinnerungen auf und wir können sogar neue Fähigkeiten lernen. Schön, dass Larian sich hier treu bleibt und wieder so einige abgedrehte Möglichkeiten liefert, in der Spielwelt voranzukommen.

Die Charakterentwicklung soll insgesamt nochmal um einiges vielfältiger werden.





Zum krönenden Abschluss lassen wir aber dann unseren Echsenmenschen Feuer drüberatmen und jagen das ganze explosive Gemisch hoch.



Erneut gibt es viel zu entdecken, zum Beispiel Beutetruhen an geheimen Orten.

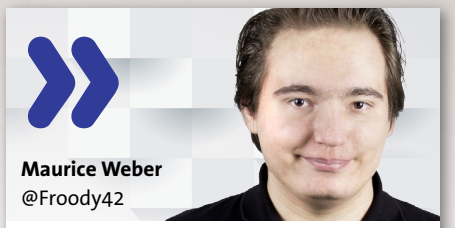
Dazu wurden die alten Attribute überarbeitet und erweitert. Zum Beispiel gibt es mit »Gedächtnis« jetzt einen neuen Wert. Er bestimmt, wie viele Fähigkeiten wir gleichzeitig in unsere Skill-Leiste laden können. Die lässt sich nur zwischen zwei Kämpfen befüllen. Bonus-Intelligenz macht uns also vielseitiger, aber die Punkte könnten natürlich stattdessen auch unsere kleinere Zahl an Fähigkeiten härter treffen lassen. Ein interessantes Dilemma und eine schöne Anlehnung an klassische Dungeons&Dragons-Magier und ihre Zauber-Vorbereitung.

Die Arena ruft

Neben dem Koopmodus gehört auch ein völlig eigenständiger Multiplayerpart zu Original Sin 2: die Arena. Darin treten wir mit vorgefertigten Helden in einem kurzen Schlachtfest gegen andere Spieler an. In unserer spielbaren Version gab es nur Deathmatch, es sollen aber noch weitere Modi wie Capture the Flag dazukommen. Nun würde man von einem riesigen rundenbasierten Rollenspiel nicht unbedingt schnelle, kurzweilige Multiplayermatches erwarten. Aber die Arena hat uns überrascht. Es ist tatsächlich enorm unterhaltsam, all die cleveren Tricks im Repertoire von Original Sin 2 gegen einen menschlichen Spieler zu wenden. Jede Elementarkombo, die wir uns gegen die KI ausdenken, greift auch hier und sorgt für Schadenfreude. Als wir gegen Vincke antreten, manövriert er uns zunächst nach allen Regeln der Kunst aus. Er lässt unsere Helden in einer Giftwolke zurück und sichert sich einen Vorsprung auf dem Weg zu einer der übers Feld verteilten Beutekisten. Aber unser Magier hat einen Platztausch-Zauber im Gepäck. Plötzlich stehen wir bei der Truhe, und Vinckes Jungs müssen ihr eigenes Gift schlucken – das wir natürlich auch noch per Feuerball in die Luft sprengen. Zusätzlichen Anspruch schaffen die in der Arena verteilten Quellenpunkte. Sich die zu sichern und damit seine stärksten Zauber freizuschalten, ist ein enormer Vorteil, deswegen sind sie heiß umkämpft. Mit so einem Zauber drehen wir das Spiel dann auch endgültig, ein Hagelschauer gibt Vinckes Team den Rest. Ein tolles Match! Und Vincke nimmt prompt Rache: Für unsere nächste Arenaschlacht beordert er seinen leitenden Q&A-Tester herbei, der Tag und Nacht Original Sin 2 spielt. »Mach ihn fertig!«, so der simple Befehl. Wir haben ja gleich gesagt, dass Vincke ein niederträchtiger Mensch ist. Aber wen schert das, wenn er so tolle Spiele macht? ★



Wir nutzen den Höhenvorteil und feuern mit erhöhter Reichweite und richten mehr Schaden an.



Maurice Weber
@Froody42

Original Sin 2 hat beim Anspielen nur ein paar Minuten gebraucht, um mich wieder genauso in seinen Bann zu schlagen wie der von mir heißgeliebtge erste Teil. Ich bin einfach ein riesiger Fan des Kampfsystems – die Elementarkombos sorgen für die perfekte Mischung aus Anspruch, kontrolliertem Chaos und purer Schadenfreude. Und der zweite Teil macht sie noch besser als der erste: Mehr Elementarkräfte, verfluchte und gesegnete Effekte, Rüstungswerte und Höhenwerte schrauben den taktischen Anspruch und das Potenzial für herrlich kreative Schachzüge weiter hoch. Das Beispiel mit den Skelettkriegern auf der vorigen Doppelseite ist nur ein kleiner Vorgeschmack auf die vielfältigen Möglichkeiten, die Original Sin 2 bietet.

Weniger überzeugt bin ich vom neuen kompetitiven Koopmodus. Klar, der kann einige spannende Situationen schaffen, wenn ich und meine Kollegen tatsächlich mal entgegengesetzte Interessen haben und wir uns überlegen müssen, wie wir auf einen Nenner kommen. Oder eben wie wir die anderen übervorteilen. Aber alleine durch die Spielwelt zu gondeln, während ich und mein Kooppartner bei unseren eigenen Quests erfüllen und dem anderen aus dem Weg gehen, hat mir nicht allzuviel Spaß gemacht – dafür spiel ich doch nicht Koop! Aber zum Glück ist klassisches Rollenspiel-Teamwork ja weiter möglich.

Genau richtig finde ich dafür, dass Original Sin 2 größeren Wert auf Story und Dialoge legt. Zwar konnte der erste Teil mit einen richtig witzigen Ideen und einfallsreichen Nebenquests begeistern, aber bei klassischen Rollenspieltugenden wie interessanten Charakteren und Tiefgang bei der Hauptstory schwächelte er. Zumindest was die Charaktere angeht, konnte ich hier eine deutliche Verbesserung in Original Sin 2 feststellen: Alle spielbaren Helden punkten mit einer markanten Persönlichkeit und ihren eigenen Storyaufgaben. Und die Dialoge schäumen regelrecht über vor einzigartigen Gesprächsmöglichkeiten und Reaktionen, die speziell auf meinen Charakter zugeschnitten sind, egal wen ich spiele. Sehr cool! Ich hoffe, dass Larian diese Qualität auch die ganze Hauptstory lang durchhalten können. Dann könnte uns hier ein echter Rollenspielkracher ins Haus stehen.

Early Access

Wer sich selbst ein Bild von Original Sin 2 machen will, kann das schon bald tun: Das Spiel geht am 15. September 2016 in den Early Access auf Steam. Man wolle das Feedback der Fans einholen, das schon beim ersten Teil eine große Rolle in der Entwicklung gespielt habe, so Larian.

GameStar
wootbox

DIE NEUE MERCHANDISE-BOX FÜR GAMER & GEEKS

Items im Wert von 40€
ab 23,99€
inkl. Versand

Woot, Woot!



Beispielbox – Abbildung ähnlich

LASST EUCH ÜBERRASCHEN!

www.wootbox.de

EXPLORATION NUR NOCH BIS 31. AUGUST MIT UNCHARTED 4 A Thief's End TITANS VINYL FIGURES OVERWATCH



Die besten Koop-Rollenspiele

ZUSAMMEN ABENTEUERN

Je mehr, desto besser! Das gilt auch und vor allem für Rollenspiele. Wir haben die besten Genrevertreter mit Koopmodus zusammengetragen. Von Jürgen Stöffel

Es gibt kaum etwas Schöneres, als gemeinsam mit guten Freunden Abenteuer zu erleben. Für Rollenspieler ist das nichts Neues, schließlich gehört diese Kameraden-Komponente schon seit Pen&Paper-Zeiten zum Genre. Ein Glück, dass sich viele moderne Vertreter die Koop-Tugend bewahrt haben. Wir stellen hier sechs empfehlenswerte Titel vor. Dabei fassen wir das Rollenspielgenre ziemlich weit, daher sind neben Schwergewichten wie Divinity: Original Sin auch eher actionreiche Titel wie Magicka 2 dabei. ★

Diablo 3

Entwickler: **Blizzard** Publisher: **Activision Blizzard**
Releasedatum: **15.5.2012** GameStar-Wertung: **89**

Die Diablo-Reihe besticht seit jeher durch rasantes Tempo und unkomplizierte Spielbarkeit. Daher ist auch Diablo 3 wie geschaffen für einen Koopmodus, mit bis zu drei weiteren Spielern dürfen wir dem Höllenfürsten Diablo und seinen Dämonenknechten die Visagen neu ausrichten. Mit mehreren Spielern gleichen wir die Stärken und Schwächen unserer Heldenklassen besser aus und meistern so auch schwerere Herausforderungen. Außerdem können wir Beute austauschen und so jeden Mitstreiter noch besser maximieren, denn das Sammeln von Loot war bekanntlich schon immer eins der wichtigsten Merkmale einen Diablo-Spiels. Besonders cool: Je mehr Spieler wir sind, desto mehr Beute, Erfahrung und Gold springt für alle heraus.



Divinity: Original Sin

Entwickler: **Larian Studios** Publisher: **Daedalic Entertainment**
Releasedatum: **30.6.2014** GameStar-Wertung: **87**



Dieses klassische Oldschool-Rollenspiel (der Vorgänger unseres Titelstory-Themas) bietet uns zu Beginn die Wahl zwischen zwei Helden. Später im Spiel kommen nochmals zwei Begleiter ins Team, die dann ebenfalls vom Mitspieler gesteuert werden dürfen. Mehr als einen Freund können wir aber nicht in die Partie einladen, die maximale Spielerzahl von Divinity: Original Sin ist also zwei. Die Charaktere können wir nach Herzenslust ausbauen und weiterentwickeln. Damit schaffen wir uns eine perfekt aufeinander abgestimmte Gruppe und lösen so auch knifflige Herausforderungen in dem komplexen Rollenspiel-Schwergewicht. Besonders innovativ: In Dialogen kann der Held mit dem größeren Charisma-Wert das Gespräch kontrollieren und die Antworten geben, so kommen gerade im Koopmodus zum Teil sehr skurrile Szenen zustande, wenn sich die beiden Spieler nicht ganz einig sind.

 Laut einer Studie auf der Seite Quantic Foundry sind Koopspiele doppelt so beliebt bei den Spielern wie PvP-Spiele.

Magicka 2

Entwickler: **Pieces Interactive** Publisher: **Paradox Interactive**
Releasedatum: **26.5.2015** GameStar-Wertung: **66**

Magicka 2 ist ein Spiel, das als Solotitel kaum etwas taugt, aber im Koopmodus so richtig auftrumpft. Das liegt vor allem daran, dass die Zipfelmützen-Zauberer sich herrlich tollpatschig gegenseitig durch Friendly Fire mit Blitzen grillen, via Todesstrahl zum Platzen bringen und mit Felsen zermalmen. Mit bis zu drei Mitspielern wuseln wir als Magier durch eine Fantasy-Welt, die vor skurrilem Humor nur so strotzt. Besonders fies: Wir müssen unsere Zauberkräfte clever zu Sprüchen kombinieren und können so auch starke Gegner im Team wegbraten – oder uns selbst. Wer also nichts dagegen hat, öfter durch unglückliche Aktionen der Kollegen draufzugehen, sollte sich Magicka 2 mal ansehen.



Lego Marvel's Avengers

Entwickler: **Traveller's Tales** Publisher: **Warner Bros**
Releasedatum: **26.1.2016** GameStar-Wertung: **79**



Wie bei Lego-Spielen üblich hat auch Lego Marvel's Avengers einen zünftigen Koopmodus, bei dem wir uns mit einem weiteren Mitspieler durch die 15 Storymissionen prügeln. Zur Auswahl stehen Dutzende von Marvel-Figuren. Neben den »großen« Helden wie Thor, dem Hulk oder Captain America gibt es auch eher weniger prominente Charaktere wie Jessica Jones oder Squirrel Girl. Jeder der Helden hat eigene Fähigkeiten, Skills und Kräfte. Und auch wenn sich einige davon sehr ähnlich sind und teilweise arg in das Korsett des Leveldesigns gezwängt wurden – der Hulk kann beispielsweise nur bestimmte Hindernisse zerstören – sind im Koopmodus coole Moves und Kombos möglich.

Torchlight 2

Entwickler: **Runic Games** Publisher: **Daedalic Entertainment**
Releasedatum: **20.9.2012** GameStar-Wertung: **85**

Torchlight 2 ist ein Action-Rollenspiel in der Tradition von Diablo, das kompromisslose Action und massenweise Monster zum Metzeln bietet. Wie in Blizzards Teufelshatz dürfen wir unseren Helden in Torchlight 2 jedoch umfangreich weiterentwickeln und mit Skills und Talentbäumen anpassen. Besonders freunde-freundlich: Im Koopmodus können wir insgesamt zu sechst spielen und so noch mehr Spaß am Monster verkloppen haben. Der Multiplayermodus funktioniert dabei angenehm unkompliziert, wir steigen einfach in ein laufendes Spiel ein und zocken bei unseren Freunden mit, solange wir Bock haben. Streit um Items gibt es auch nicht, da jeder Held sein eigenes Zeug zugeteilt bekommt.



Warhammer: End Times – Vermintide

Entwickler: **Fatshark** Publisher: **–** Releasedatum: **23.10.2015** GameStar-Wertung: **80**



Wer Ratten hasst und Warhammerliebt, für den ist Vermintide genau richtig. Vor allem, weil wir die blutige Rattenhatz mit bis zu drei Mitspielern bestreiten können. Dabei spielt sich die Jagd nach den Skaven-Rattenmenschen wie eine Fantasy-Warhammer-Version des Zombiegemetzels Left4Dead. Wir kämpfen aus der Egoperspektive und müssen mit unserem Team gegen eine immer größer werdende Flut von Rattenwesen bestehen, während wir den Ausgang der Map zu erreichen versuchen. Für diese Aufgabe stehen uns fünf Helden zur Auswahl, darunter ein Hexenjäger, eine Feuermagierin und ein Zwerg. Da wir stets neue Ausrüstung finden, können wir die Helden unterschiedlich ausbauen und so den eher auf Nahkampf ausgelegten Zwerg auch als Scharfschützen mit Armbrust effektiv spielen. Praktisch: Mitspieler für eine Runde wählen wir bequem über eine Lobby aus, die Belohnung wird am Ende unter den Helden ausgewürfelt.

Die selbe Studie belegte auch, das dreimal so viele Männer wie Frauen PvP-Multiplayer bevorzugen.

Civilization 6

150 RUNDEN SPASS

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

Auf DVD: Preview-Video

Wir haben 150 Runden Civ 6 gespielt und sind enorm angetan.

Von Maurice Weber

Unsere erste Lektion aus 150 Runden Civilization 6: Wie bei so vielen Dingen kann es sich auch bei Rundenstrategiespielen rächen, sie nach dem Äußeren zu beurteilen. Civ 6 kommt mit seiner neuen Comicgrafik täuschend freundlich daher, geradezu liebenswert – dahinter tickt aber ein Spiel für teuflische Halsabschneider. An jeder Ecke ist es darauf ausgelegt, uns mehr Möglichkeiten zu geben, unseren Konkurrenten durch geschickte Schachzüge eins auszuwischen. Und überhaupt mehr geschickte Schachzüge zu fahren, weil es so viele neue Entscheidungen zu bedenken gibt. Kurz: Nach allem, was wir bislang gespielt werden, könnte hier ein fantastisches Strategiespiel auf uns zukommen.

Teile und herrsche

Den neuen Städtebau kennen wir zwar schon, er spielt sich aber bei unserer 150-Runden-Vorschaupartie genauso spannend wie erhofft. Während sich unser Reich aus der Steinzeit in die Zivilisation hievt, breiten sich auch unsere Metropolen aus. Statt einfach das eine Stadt-Hexfeld mit immer weiteren Gebäuden aufzurüsten, stampfen wir Distrikte aus dem Boden, die jeweils eigene Felder bedecken. Und welche das sind, will wohl überlegt sein. Ein Handelsdistrikt wirft mehr ab, wenn er an einen Fluss grenzt, ein Industriebezirk freut sich über Minen oder Steinbrüche in der Nähe – ja, diese normalen Terrainverbesserungen gibt's ebenfalls weiterhin! Obendrauf brauchen Weltwunder jetzt auch einen eigenen Bauplatz. Und auch hier ist nicht jeder gleich tauglich. Die Pyramiden lassen sich nicht in Eis und Schnee bauen, weiß doch jeder, dass die in der Wüste stehen! Aus jedem Hexfeld unserer Stadt das Bestmögliche herauszuholen, wird damit zu einem enorm interessanten Puzzle, wir knobeln über jedem Bauprojekt. Sehr schön!



Unser französisches Imperium breitet sich langsam aus. Links nahen die Chinesen heran, oben buhlen wir um die Gunst mehrerer Stadtstaaten.

Alles eine Frage des Distrikts

Die Distrikte sind keine in sich geschlossene Neuerung. Civilization 6 verzahnt sie geschickt mit allen erdenklichen anderen Spielmechaniken. Ein Beispiel: die Spionage. Hat sich ein Spion mal in einer feindlichen Stadt eingenistet, hängen seine verfügbaren Aufträge von den dort gebauten Bezirken ab. Aus einem Forschungscampus mopsen wir Technologien, in Industriedistrikten sabotieren wir die Produktion. Dabei leveln unsere Spione auf, und wir können sie auf bestimmte Missionstypen spezialisieren. Weil wir im Laufe einer ganzen Partie

Die Fraktionen

Unsere Anspielversion enthielt acht der geplanten 18 Fraktionen mitsamt ihren einzigartigen Boni.



Frankreich (Caterina de' Medici)

Weltwunder generieren mehr Tourismus. Wunder des Mittelalters, der Renaissance und des Industriezeitalters werden schneller gebaut. Frankreich weiß zu Beginn mehr über feindliche Fraktionen und hat einen zusätzlichen Spion.



Ägypten (Kleopatra)

Distrikte und Wunder werden in der Nähe von Flüssen schneller gebaut und können auch auf überfluteten Ebenen errichtet werden. Handelsrouten sind für Ägypten und seine Handelspartner lukrativer.



Japan (Hoji Tokimune)

Distrikte erhalten Boni, wenn sie in der Nähe von anderen Distrikten gebaut werden. Land- und Seeeinheiten kämpfen in Küstennähe besser. Militär-, Glaubens- und Unterhaltungsdistrikte werden doppelt so schnell gebaut.



Azteken (Montezuma)

Die volk-spezifischen Baumeister können genutzt werden, um den in Civilization 6 wichtigen Distriktbau zu beschleunigen. Luxusressourcen verleihen größere Boni und verbessern die Kampfstärke aztekischer Einheiten.



In Paris haben wir einen Marktdistrikt, einen Forschungscampus und ein Weltwunder errichtet, die jetzt alle eigene Plätze einnehmen – das verlangt besonders gute Planung.

nur fünf bis sechs Spione freischalten können, bedeutet das auch hier wieder knifflige Entscheidungen. Unsere Schnüffler sollen Charaktere sein, die uns richtig ans Herz wachsen. Deswegen dürfen wir ihnen eigene Namen geben – und gerät einer mal in feindliche Gefangenschaft, tauschen wir ihn kurzerhand gegen einen gefangenen feindlichen Spion aus. Chefentwickler Ed Beach will »ein Gefühl wie im kalten Krieg« vermitteln und ist auf dem besten Weg dazu.

Genie ist eine begrenzte Ressource

Noch eine Spielmechanik, für die Distrikte unverzichtbar sind – und mit der wir den feindlichen Spielern so richtig eins reinwürgen können – sind die großen Persönlichkeiten. Die produzieren wir in Civilization 6 nicht mehr einfach in Ruhe vor uns hin. Nein, wir wetteifern jetzt mit den anderen Spielern um sie! Im Menü der großen Persönlichkeiten wird für jeden Personentyp wie etwa den großen General oder den großen Wissenschaftler eine berühmte Persönlichkeit der Geschichte angezeigt, die wir als Nächstes auf unsere Seite ziehen können. Dazu sind Distrikte unverzichtbar. Ein Forschungscampus spuckt etwa Punkte für den großen Wissenschaftler aus. Der Clou an der Sache: Alle Spieler arbeiten auf die gleiche Persönlichkeit hin. Wer als Erstes genügend Punkte anhäuft (oder Goldkosten zahlt, die sinken, je mehr Punkte wir haben), reißt sich den Maestro unter den Nagel, und alle anderen gehen leer aus. Zwar behalten sie einen Teil ihrer Punkte und haben damit einen Vorsprung auf den nächsten Wissenschaftler, aber irgendwann sind die großen Persönlichkeiten schlichtweg aufgebraucht. So kann ein packendes Wettrüsten entstehen. Trotzdem dürfte es sich manchmal lohnen, die aktuell ausgeschriebene Person auszusitzen und auf die nächste zu sparen. Zwar mögen alle Berühmtheiten einer Gattung im Großen und Ganzen ähnlich funktionieren, aber sie haben eigene Spezialgebiete. Was würde etwa der große General Dschingis Khan mit Infanterie anfangen? Grob bleiben die großen Persönlichkeiten aber ihrer klassischen Funktion treu. Generäle führen Truppen,



Jede Regierungsform hat eigene Boni und Plätze für verschiedene Politiktypen wie militärisch oder wirtschaftlich.



Brasilien (Pedro II.)

Einige Distrikte der Amazonasgebiet-Bewohner erhalten zusätzliche Boni in der Nähe von Regenwald-Feldern. Nachdem eine große Persönlichkeit rekrutiert wurde, werden 20 Prozent ihrer Kosten zurückerstattet.



China (Qin Shi Huang)

Technologie um 60 statt 50 Prozent. Wunder der Antike und des klassischen Zeitalters entstehen durch Bauarbeiter schneller. Die Chinesische Mauer generiert zusätzliche Verteidigung, Gold, Kultur und Tourismus.



Amerika (Theodore Roosevelt)

Regierungs-Vermächtnisboni werden doppelt so schnell verdient. Einheiten kämpfen auf ihrem Heimatkontinent deutlich effektiver. Alle Felder in einer Stadt mit einem Nationalpark werden automatisch attraktiver.



England (Königin Victoria)

Museen können mehr Artefakte und Archäologen beherbergen. Besiedeln wir einen anderen Kontinent, erhalten wir eine kostenlose Militäreinheit. Verbesserter Hafen fertigt Einheiten ohne Geschwindigkeitsnachteil ab.

Theodore Roosevelt ist der einzige US-Präsident mit einem bestätigten Tattoo.





Im zivilen Forschungsbaum schalten wir neue Regierungsformen und Politikbausteine frei.

In die Politikslots setzen wir frei Politiken ein, die wir bereits erforscht haben.

Künstler schaffen große Werke zum Ruhme unserer Zivilisation, Wissenschaftler treiben die Forschung voran und so weiter. Die meisten Persönlichkeiten haben eine mächtige, einmalige Fähigkeit, die uns einen dicken Vorteil verschafft und die Person dabei verbraucht. Das neue Rekrutierungssystem bringt aber ordentlich Würze und eine gesunde Dosis Konkurrenzdruck ins System – eine sehr gelungene Verbesserung.

Diplomatie für Halsabschneider

Wenn wir unseren Mitspielern gerade keine großen Persönlichkeiten wegschnappen, balgen wir uns mit ihnen um Stadtstaaten. Auch um diese neutralen Parteien entbrennt jetzt knallharter Konkurrenzkampf. Unser Einfluss auf einen Stadtstaat wird in Gesandten gemessen. Wir können die entweder selbst erschaffen und in den gewünschten Stadtstaat entsenden oder Quests der Stadt erfüllen, beispielsweise eine Handelsroute dorthin einrichten. Je mehr Gesandte wir haben, desto stärkere Boni schalten wir durch unser Bündnis frei. Aber mehr noch: Die Fraktion mit den meisten Gesandten gilt als der Suzerän, also Schutzherr der Stadt. Das heißt zum einen, dass wir einen ganz besonders mächtigen Zusatzeffekt abstauben. Hier bietet jeder der 24 möglichen Stadtstaaten einen völlig eigenen. Als Bewacher von Brüssel ziehen wir etwa schneller Wunder hoch. Obendrauf folgt der Stadtstaat seinem Suzerän in den Krieg, stellt ihm Sichtweite und Ressourcen zur Verfügung, und gegen Geld dürfen wir sogar kurzzeitig das Militär unseres Verbündeten übernehmen. Was herrlich gemeine Szenarien ermöglicht.

Forschen wie ein Philosoph

Mehr Gesandte scharen wir durch Politik um uns. Dafür führt Civilization 6 einen zweiten Forschungsbaum ein. Der klassische Technologiebaum ist weiter für handfeste Errungenschaften wie das Rad zuständig, während abstraktere Ideen wie politische Philosophie oder Ritterlichkeit in den neuen zweiten Sozialkunde-Baum wandern. Dort schalten wir neue Regierungsformen und Politikbausteine frei. Anders als die Sozialpolitiken aus dem fünften Teil ist hier aber nicht alles, was wir freigeschaltet haben, immer gleichzeitig aktiv. Wir können eine Regierung wählen (und später auch wechseln), jede hat unterschiedlich viele Slots für militärische, wirtschaftliche und diplomatische Politik. Wer seine Nachbarn militärisch in die Knie zwingen will, wird wohl am ehesten die Monarchie ausrufen und von deren drei Militärpolitiken profitieren. Eine Händlerrepublik ist dagegen die richtige Wahl für Krämerseelen, die ihr Säckel wirtschaftlich füllen wollen. Die Politikslots dürfen wir frei mit unseren erforschten Politiken besetzen und damit die Staatsform ganz auf unsere Bedürfnisse zuschneiden. In einen Wirtschaftsplatz können wir etwa doppelt so schnelle Siedlerproduktion für rapide Expansion oder schnelleren Weltwunderbau einsetzen. Außerdem haben die meisten Regierungsformen noch eine kleine Zahl völlig frei besetzbarer Plätze, in die jede Politik passt. Aber manche Spezialboni funktionieren überhaupt nur dort, sie helfen uns meist dabei, große Persönlichkeiten freizuschalten. Wie in so vielen Bereichen setzt Civilization 6 auch in der Politik darauf, uns noch mehr schwierige Entscheidungen abzuverlangen. Finden wir gerade richtig so!



Aus der Ferne mähen wir eine Bande Barbaren nieder.

Klatsch, Tratsch und Diplomatie

Immer im Auge behalten sollten wir, wie wohl die feindlichen Anführer auf unsere Spielweise reagieren. Sie verfolgen jetzt nämlich alle eine eigene Agenda, oder genauer gesagt deren zwei. Eine ist immer festgelegt und basiert auf der Geschichte des Oberhaupts. Ägyptens Herrscherin Kleopatra wanzt sich etwa gerne an Reiche mit mächtigem Militär heran, ködert sie mit lukrativen Handelsbeziehungen und sucht sich so Schutzherren gegen ihre Feinde – ganz ähnlich wie die historische Kleopatra Cäsar und Marcus Antonius verführte. Andere Herrscher können uns in die Quere kommen, wenn wir ihnen die Tour vermasseln. Kaum dass wir unser erstes Weltwunder hochgezogen hatten, klopfte der chinesische Kaiser Qin Shi Huang an die Tür und beschwerte sich darüber – in Sachen Wundern will er selbst der Größte sein und sieht es gar nicht gern, wenn ihn jemand übertrumpft. Wir müssen die Persönlichkeiten unserer Nachbarn in unsere Pläne miteinbeziehen, wenn wir nicht plötzlich komplett freundlos daste-





Bei Fertigstellung eines Weltwunders wird jetzt ein Filmchen abgespielt, das den Bau im Zeitraffer zeigt.

hen wollen, eine interessante strategische Ebene. Die zweite Agenda bringt zusätzliche Spannung, sie ist nämlich zufallsgeneriert und geheim. Wir erfahren sie erst, wenn wir durch Handelsrouten, Spionage und Diplomatie die diplomatische Sichtbarkeit erhöht haben und mehr Einblick in die feindliche Fraktion kriegen. Dann wird uns auch Klatsch und Tratsch von ihrem Hof zugetragen und wir kriegen es etwa mit, wenn sie sich gerade mit Barbaren herumschlagen. Ein guter Zeitpunkt, selbst zuzuschlagen? Übrigens: Unsere Anspielversion enthielt einen recht klaren Hinweis, dass wir irgendwann mal aus mehreren möglichen Anführern pro Fraktion wählen dürfen. Die Amerikaner erhalten nämlich eine Spezialeinheit, die Rough Riders, »solange Theodore Roosevelt ihr Anführer ist« – aktuell ist er auch der einzig mögliche, aber diese Beschreibung würde keinen Sinn ergeben, wenn das für immer so bliebe. Möglicherweise gibt es also bereits Pläne für DLCs oder Erweiterungen.

Der Tourismus ist mächtiger als das Schwert

Aber wie machen wir unseren Kontrahenten jetzt eigentlich den Garaus? Civilization 6 bietet wieder fünf Siegbedingungen, die aber teilweise drastisch anders verlaufen als bislang. Der Herrschaftssieg wirft die Überarbeitung von Brave New World über Bord und funktioniert wieder wie in Civilization 5: Wir müssen der letzte Spieler sein, der seine ursprüngliche Hauptstadt hält – aber nicht mehr alle anderen Hauptstädte selbst erobern wie in Brave New World. Es reicht, dass alle außer uns ihre verloren haben, egal wer der neue Besitzer ist. Für den Wissenschaftssieg müssen wir zunächst einen Satelliten ins All schicken, dann auf dem Mond landen und zuletzt eine Kolonie auf dem Mars etablieren. Der Kultursieg läuft wieder über Tourismus, soll aber weniger kompliziert sein. Es gibt zwei Arten von Touristen: Die einen machen Urlaub im eigenen Land, die anderen reisen in die Ferne. Wir müssen mehr fremde Touristen zu uns locken, als alle anderen Völker an Heimtouristen haben. Dinge wie Wunder, große Kunstwerke und Handelsrouten machen unser Land zum Reiseziel Nummer eins. Dazu kommt, dass jedes Hexfeld jetzt einen eigenen Attraktivitätswert besitzt: Ein schöner Strand lockt eher Touristen an als matschiges Sumpfland. Besonders anziehende Felder verwandeln wir in Strandressorts oder Nationalparks. Sonstige Baupläne haben auch so ihren Einfluss: Der Eiffelturm steigert die Attraktivität all unserer Ländereien, aber neben einem Industriebezirk will niemand Urlaub machen. Das macht den Kultursieg zu einem sehr anspruchsvollen Unterfangen, bei dem der Aufbau des Reiches wohl bedacht sein will. Der Diplomatiesieg fällt weg und wird durch den religiösen ersetzt. Wie der funktioniert, wollen die Entwickler aber noch nicht verraten. Und zuletzt bleibt der Punktesieg. Falls bis zu einem bestimmten Jahr kein anderer Sieg errungen wurde, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Wir können es nach unserem Anspieltermin jedenfalls kaum erwarten, Civilization 6 bis ins Endgame zu spielen. ★



Im Diplomatiebildschirm sehen wir unter anderem Klatsch und Tratsch, der über unseren Mitspieler umgeht – besonders viel in diesem Fall, weil wir die spionagefreudigen Franzosen spielen.



Maurice Weber
@Froody42

Ich stehe in der Redaktion recht alleine da als jemand, der mit dem neuen Grafikstil von Civilization 6 nicht so viel anfangen kann – ja, das Spiel sieht trotzdem schick aus und übersichtlich obendrein, aber Imperien hochzuziehen ist eine ernste Gelegenheit! Beim Anspielen war das aber schnell vergessen, denn mit den inneren Werten weiß Civilization 6 umso mehr zu punkten. Neuerungen wie Distrikte und die überarbeiteten großen Persönlichkeiten wirken allesamt durchdacht und greifen sinnvoll ineinander. Es gibt zahlreiche mögliche Strategien, an jeder Ecke warten interessante strategische Entscheidungen, und schon entbrennen spannende Konkurrenzkämpfe etwa um den Suzerän-Status in wichtigen Stadtstaaten. Klar, ob das Spielkonzept auch bis ins Endgame aufgeht, können 150 gespielte Runden noch lange nicht verraten. Aber nach allem, was wir bislang wissen, bin ich zuversichtlich, dass die Entwickler von Civ 6 wissen, was sie tun.

Sniper: Ghost Warrior 3

90? 60? 90?



Mit der Drohne verschaffe ich mir einen Überblick über das weitläufige Gelände. Grafisch beeindruckt Ghost Warrior 3 vor allem durch Weitsicht und Lichteffekte.

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **CI Games** Entwickler: **CI Games / Deep Silver** Termin: **27.1.2017**

Der Shooter hat Hitpotenzial, aber auch noch genug Macken, um im Test durchzufallen. Von Johannes Rohe

Als Kollege Dimitry Halley letztes Jahr auf der E3 war, hat ihn ein Spiel völlig überraschend aus den Socken gehauen: »Sniper: Ghost Warrior 3 könnte das Schleichspiel werden, das ich immer haben wollte«, schreibt er in seiner Preview von damals. Zwei Monate später konnte ich den Shooter auf der Gamescom 2015 kurz anspielen. Mein Eindruck damals: Dimi liegt völlig richtig. Der dritte Teil der Sniper-Reihe hat das Zeug zu einem richtig guten Scharfschützenspiel, das seine durchwachsenen Vorgänger vergessen machen könnte.

Seit August 2015 war Sniper: Ghost Warrior 3 allerdings ähnlich unsichtbar wie ein Scharfschütze im Einsatz. Die Releaseverschiebung auf Januar 2017 war die einzige Meldung der letzten 12 Monate. Erst jetzt ist CI Games wieder aus dem Verborgenen aufgetaucht und hat mich zu sich ins Studio nach Warschau eingeladen, wo ich Ghost Warrior 3 mehrere Stunden anspielen konnte. Mein Urteil: Eine Wertung im 80er-Bereich ist in Reichweite. Dafür muss das Entwicklerteam jedoch in den kommenden Monaten Schwerstarbeit leisten – oder das Spiel erneut verschieben. Sonst steht am Ende nur eine 60 unter dem Test.

Völlig freies Vorgehen

Bevor ich den Finger in die Wunde lege, will ich mich zuerst den guten Seiten widmen. Gerade im Vergleich zu den Vorgängern macht der dritte Teil einen immensen Sprung – vor allem dank seiner offenen Spielwelt. Die ersten beiden Spiele gaben mir immer nur eine Illusion von Freiheit, führten mich in Wahrheit aber stets wie Call of Duty durch enge Levelschläuche. Dabei brauchen doch gerade Scharfschützen Bewegungsfreiheit und vor allem Platz, um sich gut zu positionieren. Die Open World ist in Ghost Warrior 3 also kein reines Marketingargument, sondern essenzielles Spielelement.

Als Marine-Scharfschütze schleiche und schieße ich diesmal in Georgien. Im Gegensatz zu anderen Open-World-Shootern wie Far Cry 4 erkunde ich nicht eine durchgängige Karte, sondern – inklusive Prolog – vier etwas kleinere Maps, die jeweils andere Landschaften bieten sollen. Jede einzelne Karte ist immer noch so groß, dass ich Fahrzeuge und Schnellreisepunkte brauche, um zügig von A nach B zu kommen.

Auf dem Preview-Event spiele ich die Karte Mining Town und kann frei aus vier Missionen wählen. In einem dieser Aufträge soll ich einen Offizier der bösen Separatisten ausschalten, der sich in einer halb verfallenen Plattenbausiedlung verschanzt hat. Nachdem ich mit meinem Lada zum Operationsgebiet gejuckelt bin, erkunde ich aus sicherer Entfernung die Umgebung mit einer fliegenden Kameradrohne. Aus der Luft entdecke ich gleich mehrere mögliche Zugriffspunkte: Auf einem Hang oberhalb des Wohngebiets bietet ein großer Gebäudekomplex gute Deckung und hervorragende Übersicht. Allerdings ist das Gebäude gut gesichert. In südlicher Richtung hätte ich auf einer Hügelkette freies Schussfeld – wäre im Fall meiner Entdeckung aber völlig ungeschützt. Deshalb entscheide ich mich für Variante drei und schleiche unbemerkt durch ein dicht bewaldetes Sumpfgebiet an die unbewachte Seite der Hochhäuser heran.

Jetzt kommen mir die neuen Kletterkünste meines Scharfschützen zugute. In Ghost Warrior 2 waren selbst hüfthohe Mauern ein



Wer keine Lust auf Schleichen und Snipen hat, darf auch ballern. Zur Belohnung gibt's dann die entsprechenden Warrior-Punkte.



Die Drohne markiert Feinde vollautomatisch. Auf diese Weise erfasste Gegner sind in der Sniper-Sicht auf Knopfdruck auch durch Wände sichtbar.

unüberwindbares Hindernis. Im dritten Teil klettere ich sogar an den Balkonen der Ostblock-Platte empor – zumindest an bestimmten Stellen, die in der speziellen Sniper-Sicht auf Tastendruck markiert werden. Klippen lassen sich so ebenfalls erklimmen, um an gute Schusspositionen zu kommen.

Jeder Schuss ein Erlebnis

Auf dem Hausdach angekommen bringe ich mich in Position, lege das schallgedämpfte Gewehr auf der Brüstung auf, schaue durch das Zielfernrohr und visiere mein Ziel im gegenüberliegenden Häuserblock an. Dieser einzigartig spannende Moment vor dem Drücken des Abzugs wurde in den Vorgängern durch einen kleinen roten Punkt völlig ruiniert. Zumindest auf den unteren Schwierigkeitsgraden zeigten mir die Spiele nämlich genau an, wie ich zu zielen hatte, um selbst bei Windstärke 10 einem Feind in drei Kilometer Entfernung die Mütze vom Kopf zu schießen. Herausforderung gleich null.

Jetzt ist alles anders. Ein automatischer Entfernungsmesser gibt mir zwar die Distanz zum Ziel vor, die Zieloptik muss ich aber manuell einstellen. Außerdem hilft eine kleine Markierung an der Windanzeige, die seitliche Ablenkung zu korrigieren. So sind Kunstschüsse über große Distanzen zwar kein Ding der Unmöglichkeit, trotzdem verspüre ich beim Abdrücken eine ordentliche Portion Nervenkitzel – und freue mich dementsprechend, als die Kugel ihr Ziel trifft. Der Offizier ist bei seinen Vorfahren, die Mission fast beendet. Ich muss nur noch das Operationsgebiet verlassen, das auf der Minimap farblich markiert ist. An einem Kabel seile ich mich vom Dach ab und verschwinde so unbemerkt, wie ich gekommen bin.



Mit dem linken Stellrad wechsle ich die Zoomstufe der Zieloptik, rechts stelle ich das Visier auf die Distanz zum Ziel ein. Dann wird abgedrückt.

Sniper, Ghost, Warrior

Nach dem erfolgreichen Einsatz verleiht mir das Spiel Punkte in den Kategorien Sniper, Ghost und Warrior, die für unterschiedliche Vorgehensweisen stehen. Für gekonnte Distanzschüsse gibt's eine gute Sniper-Wertung, wer unentdeckt bleibt, füllt sein Ghost-Konto, und Rambos, die auch mal die AK 47 auspacken und den offenen Kampf suchen, werden als Warrior ausgezeichnet. Mit den Punkten schalte ich Skills in drei getrennten Fähigkeitsbäumen frei. Zum Beispiel lautlose Nahkampfangriffe, mehr Lebensenergie oder die Fähigkeit, das Gewehr länger ruhig zu halten.

Abschließend geht's per Schnellreise zurück in meinen Unterschlupf, wo ich neue Ausrüstung wie Granaten, Gewehre oder sogar verschiedene Munitionstypen für den nächsten Einsatz kaufe oder selbst herstelle. Die Ressourcen dafür sammle ich in der offenen Spielwelt. Außerdem kann ich mich schlafen legen. Die Uhrzeit hat nicht nur Auswirkungen auf die Lichtverhältnisse, son-

Das haben wir gespielt

Das Team von CI Games hat uns in Kooperation mit dem deutschen Publisher Deep Silver in ihr Studio im Herzen Warschaus eingeladen. Dort konnten wir eine Demoversion mit vier Missionen auf einer von vier geplanten Karten (einschließlich Prolog) nach Herzenslust über mehrere Stunden ausprobieren. Außerdem haben wir mit dem Studiochef Marek Tymiński, Lead Artist Tomasz Andrzejewski und dem Senior Level Designer Tomasz Pruski im Interview gesprochen. Alle Screenshots in dieser Preview wurden uns zur Verfügung gestellt. CI Games und Deep Silver übernahmen die Kosten für Reise, Unterkunft und Verpflegung.



Dick gepanzerten Feinden kann ich nur mit spezieller panzerbrechender Munition zu Leibe rücken, die ich im Unterschlupf herstelle.

dern mitunter auch auf das Wetter. Ein dynamisches Wettersystem sorgt für Regen, der die Sichtweite drastisch reduziert.

Das kann jetzt etwas weh tun

CI Games ist also drauf und dran, etwas wirklich Großes zu bauen – aber leider bröckelt das Fundament. Die teilweise heftigen Performance-Probleme der gezeigten PC-Version lasse ich gerne als typische Kinderkrankheit einer Alpha-Version durchgehen. Das kriegen Entwickler bis zum Release im Januar hoffentlich in den Griff. Aber bekommen die Computergegner bis dahin auch ein virtuelles Hirn verpasst? Werde ich entdeckt, gehen die KI-Schergen zwar für kurze Zeit aggressiv gegen meine Stellung vor und setzen sogar Mörser ein, sobald ich aber die Position wechsle, schalten die Jungs aber wieder den tiefenentspannten Chill-Modus ein. Wer sich in Gebäuden verschanzt, kann außerdem leicht einen anrückenden Gegner nach dem anderen erledigen.

Nächstes Problem: Mein großkalibriges Scharfschützengewehr durchschlägt zwar auf zwei Kilometer noch jede Schutzweste, Wellblechzäune sind dagegen vollkommen kugelsicher. Und spätestens, wenn der vermeintlich perfekte Headshot an einem handelsüblichen Fensterglas abprallt, ist die Illusion dahin. Ob CI Games solche grundlegenden Probleme bis zum Release beheben kann, wage ich zu bezweifeln. Die Animatoren müssen ebenfalls Überstunden einlegen, sonst ploppt auch im fertigen Spiel der Kopf der Spielfigur beim Erklimmen einer Leiter durch die eigenen Arme und Sprints werden durch ständiges Abrollen unterbrochen.

Selbst für eine Alpha sind solche Dinge keine Kinkerlitzchen. Zumal uns Journalisten auf Preview-Events wie diesem ja nur ausgewählte Häppchen präsentiert werden, die einen möglichst guten Eindruck hinterlassen sollen. Klar ist: Wenn Sniper: Ghost Warrior 3 sein Potenzial ausschöpfen soll, muss CI Games ein kleines Wunder vollbringen. Ich drücke den sympathischen Polen beide Daumen, dass das gelingt. ★



Im Dunkeln und bei Regen sind Distanzschüsse schwierig. Dafür werde ich nicht so leicht entdeckt – wenn ich nicht blindlings in eine Horde Feinde laufe.



Johannes Rohe
@DasRehRohe

Das Team von CI Games macht einen sehr sympathischen Eindruck, denn die Polen überschwemmten mich bei meinem Besuch nicht mit dem üblichen PR-Blabla und lobten sich und ihr Spiel nicht in den Himmel. Stattdessen sprachen die Entwickler auch über ihre Schwächen erstaunlich offen. Genau so offen haben wir Journalisten dann auch Feedback gegeben. Wir redeten über die vielen Dinge, die uns gut gefallen haben: die offene Spielwelt, die sehr gute Sniper-Mechanik oder die atmosphärischen Wetter- und Tag-Nacht-Wechsel.

Aber es ging eben auch um die Punkte, in die CI Games noch jede Menge Arbeit stecken muss, wenn ihr Spiel den Ansprüchen der Spieler, Journalisten und auch der Entwickler selbst genügen soll. Selbst für eine Alphaversion machte Sniper: Ghost Warrior 3 nämlich noch einen zu unfertigen Eindruck. Vor allem grundlegende Dinge wie die KI und das Physiksystem sollten sechs Monate vor Release in einem besseren Zustand sein. Ich hoffe wirklich, dass CI das alles noch in den Griff bekommt – oder sich zu einer weiteren Releaseverschiebung durchringt, damit wir das Scharfschützenspiel bekommen, das wir alle haben wollen.

Prey: Damals und heute

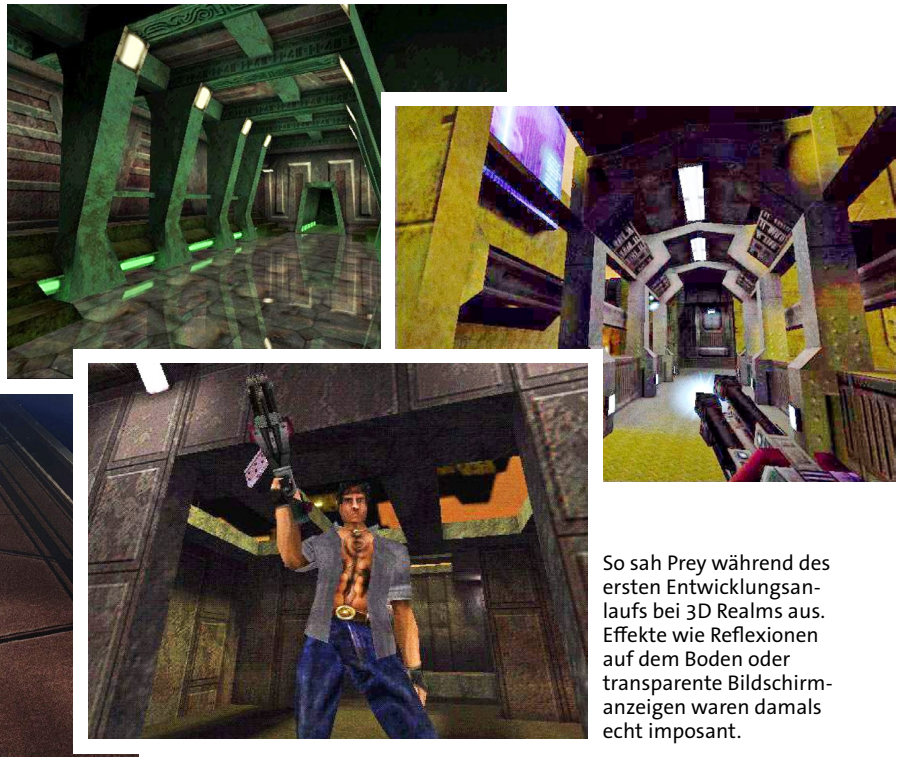
ODYSSEE IM WELTRAUM

Das neue Prey wird ganz anders als ursprünglich geplant und überaus ungewöhnlich. Beides hat bei Prey Tradition. Von Michael Förtsch und Michael Graf



Es war klar, dass dieser Moment kommen würde, und doch kommt er anders als gedacht. Raphaël Colantonio, der Chef der Arkane Studios, betritt auf Bethesdas E3-Pressekonferenz die Bühne und verkündet »ein neues Spiel, das auf den Werten von Arkane aufbaut.« Colantonio meint nicht Dishonored 2, an dem sein Studio gerade arbeitet, sondern »ein weiteres First-Person-Spiel, angesiedelt in einem gefährlichen Universum. Nur diesmal fügen wir auch psychologische Spannung hinzu.« Ein bisschen flunkert der Franzose dabei schon, schließlich ist dieses Arkane-Projekt gar nicht neu, sondern ein alter Bekannter: Colantonio spricht von Prey, dem Nachfolger des 2006 veröffentlichten, gleichnamigen Ego-Shooters von 3D Realms und den Human Head Studios. Und dieser Nachfolger hätte schon vor über drei Jahren erscheinen sollen.

Es ist das Ende einer Odyssee und zugleich ein Neubeginn. Mit dem ursprünglichen Prey 2 hat das Arkane-Projekt nichts mehr gemeinsam. Es wird ein ganz anderer, ein ungewöhnlicher Shooter. Ein Shooter, in dem nur im Notfall geschossen wir, weil Munition so knapp ist. Ein Shooter, in dem man dafür fast jede beliebige Form annehmen und etwa als Kaffeetasse durch eine sonst unpassierbare Durchreiche wackeln kann. Ein Shooter, in dem man Gegner oder sich selbst per Psi-Schub durch die Gegend katapultiert, das Innere und schwerelose Äußere einer frei begehbaren Raumstation erkundet und per »Glue Gun« Klebespuren an die Wände schießt, um daran hochzulaufen. Prey ist typisch Arkane, die Entwickler lassen uns gerne mit ungewöhnlichen Fähigkeiten experimentieren, entfesseln unseren inneren MacGyver. Wenn wir in Dark Messiah of Might & Magic einen Ork auf einer Eisfläche ausrutschen lassen und dann kung-fu-tretend in einen Abgrund befördern. Wenn wir in Dishonored einen Rattenschwarm beschwören, in einen der Nager hineinschlüpfen und heimlich am Feind vorbei wuseln. Oder wenn wir bald in Prey einen Klebebatzen an die Decke feuern, unseren Helden in eine Blechdose verwandeln und per Psi-Katapult versuchen, uns selbst an der Decke festzukleben, um einer Alien-Patrouille aus dem Weg zu gehen. Das ist ganz anders als das erste Prey, ganz anders als das ursprünglich angedachte zweite. Und doch passt es, denn Prey war nie einfach nur ein Shooter. Und auch keiner, der ohne Odyssee erschienen wäre.



So sah Prey während des ersten Entwicklungsanlaufs bei 3D Realms aus. Effekte wie Reflexionen auf dem Boden oder transparente Bildschirmanzeigen waren damals echt imposant.

Das offizielle Erscheinungsdatum von Prey war das gleiche wie später bei Duke Nukem Forever. Nämlich: »When it's done.«





Prey brachte viele coole Ideen mit. Graviationsbänder (links) ließen uns an Decken und Wänden laufen, Portale (Mitte) führten quer durchs Alien-Schiff. Ein neues Element, das sich Human Head ausdenkt, ist der Spirit Walk (rechts), als Geist kann Tommy Hindernisse überwinden.

Aller Anfang ...

Ursprünglich wird Prey im Jahre 1995 von 3D Realms angekündigt, und ja, damals glaubt man den späteren Entwicklern von Duke Nukem Forever noch, wenn sie in großen Plänen schwelgen. Die Design-Marschrichtung von Prey gibt Tom Hall vor, einer der Doom-Väter, der keinen x-beliebigen Shooter entwickeln möchte. Nix da, eine Revolution soll Prey werden! Okay, außer bei der Story. »Die Idee war, dass ein Typ von Aliens entführt wird und in einer Arena landet«, erinnert sich Hall. »Dort werden seine Stärke, Schnelligkeit und Intelligenz getestet – und wie er diese Fähigkeiten kombiniert.« Anti-Schwerkraft-Laufbänder und Portale sollen die bekannte Shooter-Erfahrung buchstäblich auf den Kopf stellen, die Spieler an Wänden und Decken laufen und quer durchs Level teleportieren lassen. Sogar zerstörbare Umgebungen sind geplant. Doch schon nach wenigen Monaten verlässt Tom Hall das Projekt, um mit John Romero Ion Storm zu gründen. Den Prey-Hut hat fortan Paul Schuytema auf, der einige von Halls Ideen beibehält, zugleich jedoch in die klassische Schlauch-Shooter-Richtung tendiert. In den Folgejahren feiert der Indianerheld Talon Brave Sun seine ersten Messeauftritte, der sich durch ein Alien-Mutterschiff schießen soll. Das sieht durchaus beeindruckend aus, doch die Entwickler hadern mit technischen Schwierigkeiten. Vor allem die Portale führen zu »ekligen Problemen«, gibt der Programmierer William Scarboro später zu. 3D Realms zieht die Notbremse, das Projekt wird auf Eis gelegt. Versuche, es ab Ende 1998 wieder aufzutauen, scheitern. Bis 2001. Da findet 3D Realms Gefallen am (in Deutschland indizierten) Wikinger-Schnetzelspiel Rune – und kontaktiert dessen Entwickler Human Head. Ob die wohl Prey übernehmen wollen? Ja, wollen sie!

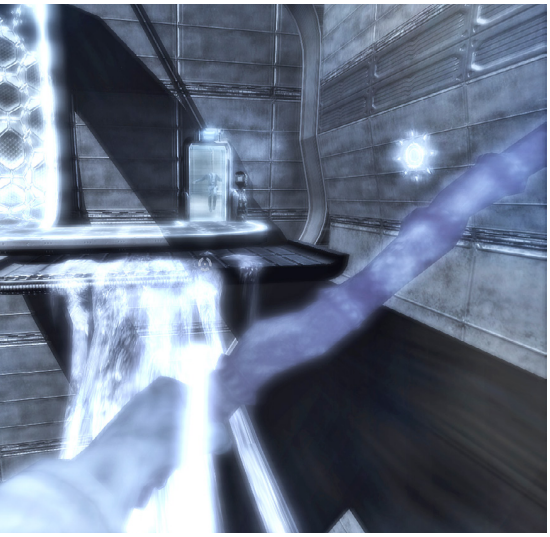
Carmack, unser Retter

Das macht vor allem einer möglich: John Carmack. Der Technikguru von id Software hat die id-Tech-3-Engine programmiert, die später auch in Doom 3 zum Einsatz kommen wird und endlich die technischen Spielereien ermöglicht, die Tom Hall einst ausgebrütet hat. Zwar kann Human Head aus 3D Realms' ursprünglichem Prey-Prototypen keine einzige Codezeile übernehmen und muss komplett von vorne anfangen, was aber keine unüberwindliche Hürde darstellt. »Die Engine war unglaublich flexibel – Carmack ist einfach ein verdammtes Genie«, erinnert sich der Producer Tim Gerritsen. Nach rund fünf Jahren Entwicklungszeit erscheint Prey schließlich im Juli 2006. Der letztlich Domasi »Tommy« Tawodi getaufte Cherokee-Indianer wird darin in eine gewaltige Alien-Sphäre entführt, die nicht nur aus High-Tech-Räumen besteht, sondern auch aus fleischig-organischen Höhlen, bevölkert von E.T.-Gegnern, bei denen das »E« in erster Linie für »eklig« steht. Stringent, brutal, schnell, teils verwirrend ist die Action, auch dank Tom Halls Portalen und leuchtenden Gravitationspfaden. »Bis auf einige Ideen ist es weit entfernt von dem, was ich plante«, scherzt Hall zwar, das Endergebnis gefällt ihm trotzdem – und auch vielen Spielern. Schon kurz nach der Veröffentlichung verspricht der 3D-Realms-Gründer Scott Miller einen Nachfolger, der gleichsam bei Human Head entsteht. Tommy solle als »abgehärteter, verantwortungsvoller« Held zurückkehren, der zum »galaktischen Retter« werde. Größere Umgebungen und imposante Skriptsequenzen sind angedacht. Doch dann kauft 2009 urplötzlich Bethesda die Rechte an Prey von Scott Millers Firma Radar Group, die diese und andere Marken verwaltet. Denn 3D Realms braucht Geld,




Das von Human Head erdachte Prey 2 sollte sich vom Vorgänger abheben und offene Areale sowie Rollenspielelemente bieten.

In grafischer Hinsicht hätte Prey 2 zu seinem einst geplanten Erscheinen im Jahre 2012 durchaus beeindruckt.



angeblich fließt der Erlös direkt ins dauerkriselnde Duke Nukem Forever. Zu dieser Zeit hat Human Head schon die Vorarbeit am Konzept begonnen, das 2011 auf der Bethesda-Hausmesse BFG und der E3 vorgestellt wird – nur um noch im gleichen Jahr in die Tonne zu wandern.

Der zweite Heroe

Der Flug Seajay Air 6401 liegt ruhig in der Luft über Kansas. Die meisten Passagiere schlafen, als ein Rütteln die Maschine erfasst und grelle Lichtstrahlen durch die Fenster brennen. Ein Blitz teleportiert eine Kreatur in den Mittelgang. Sie schießt. Der Sky-Marshall Killian Samuels springt auf und feuert zurück. Er und die restlichen Flugzeuginsassen, das zeigt der mit echten Darstellern gefilmte Teaser-Trailer zu Prey 2, werden samt dem Flugzeug von derselben Sphäre entführt, die auch Tommy fortgerissen hat. Anders als seine Mitpassagiere überlebt der Marshall den Aufschlag der Boeing 767 auf dem riesigen Raumschiff. Der Prolog soll Killian ähnlich wie sein Indianer-Pendant im ersten Prey durch einen Teil der Sphäre führen. Er versucht, Gefangene zu befreien, und feuert mit seiner einfachen Pistole auf monströse Alien-Cyborgs. Jedenfalls, bis er plötzlich ausgeknockt wird. Dann, so die Story, erwacht Killian auf dem Planeten Exodus, auf dem er sich als Kopfgeldjäger verdingt. Sein Leben davor? Größtenteils vergessen – ebenso wie ein Aufeinandertreffen mit Tommy, der im Laufe der Handlung eine wichtige Rolle einnehmen soll »Wir wollten die Gewichtung umdrehen. Wir wollten einen Jäger, keinen Gejagten«, erklärt der Entwicklungsleiter Chris Rhineheart der Handlungstwist. Nun soll der Spieler frei wählbare Story- und Nebenaufträge in einer großen, in Areale unterteilten Welt erfüllen.

Insgesamt drei Stadtumgebungen sind geplant. Ein »Bowery« genannter Bezirk der Planetenhauptstadt »Central City«, der stetig in Dunkelheit getaucht ist, das mit prallem Sonnenschein geflutete »Locktown« und die im nebligen Zwielicht liegende und teils unterirdische »Undercity« (nicht verwandt mit World of Warcraft). Dort soll der Spieler Mörder ausschalten, extraterrestrische Kriminelle dingfest machen, sich mit der Alien-Mafia »Ceros Collective« anlegen und seine eigene Vergangenheit wiederfinden. Mit Schrotflinte, Pistole und Schulterraketenwerfer wäre er dafür in Mirror's-Edge-Manier durch metallene Malls gehetzt, von Wolkenkratzern gesprungen, über Schwebezüge gerannt und in Nachtclubs unter Tresen hindurch geschlittert. »Du rutschst ein Rohr hinab und kannst dabei feuern«, erklärt Rhineheart und verspricht: »Es steckt vieles drin, das du so noch nie in einem Shooter gesehen hast.« Eingefahrene Kopfgelder investiert Samuels unter anderem in Waffen-Upgrades wie Zielsuchmunition und Gadgets wie Schwebestiefel, Energieschilde, Wärmesicht-Linsen und Teleportgeräte. Die ersten Spieleindrücke von Prey 2 sind dank der stark modifizierten Doom-3-Engine auch optisch spektakulär, wenn auch ziemlich anders als das Original. »Das hat überhaupt nichts mehr mit meiner Ur-Idee zu tun«, lacht Tom Hall. »Aber als Konzept ist es toll.«

Das Ende

Doch trotz guter, teils sogar begeisterter Berichterstattung verschwindet Prey 2 im Nachgang der E3 2011 in der Versenkung. Der Grund? »Die Arbeit stoppte Ende 2011«, erklärt Chris Rhinehart dem Magazin Develop. Dabei sei das Spiel weitgehend fertig gewesen und hätte eines »der schönsten Spiele der letzten Konsolengeneration« sein können. Offiziell verkündet wird diese Einstellung erst drei Jahre später, doch bereits



Der Held von Prey 2 sollte Killian Samuels sein, der sich als Alien-Kopfgeldjäger verdingt.



Die Metropolen in Prey 2 hätten an das düstere »Blade Runner« erinnert. Das wollte Arkane für sein neues Prey ausdrücklich nicht.

Vier Beutegeschichten

TOP SECRET

Im Mai 2013 soll das US-Studio Arkane Austin grünes Licht für die Neuinterpretation von Prey 2, dem jetzigen Prey, bekommen haben. Raphaël Colantonio, Arkane-Chef und Co-Entwickler von Dishonored, wollte, dass daraus ein »geistiger Nachfolger von System Shock 2« wird. Ein intelligentes Actionspiel also, wie es auch Ken Levine mit Bioshock geschaffen hat. Und ähnlich wie System Shock 2 und Bioshock soll auch Prey seine Spieler in die Irre führen, überraschen und auf psychologischer Ebene manipulieren. Dafür hat Colantonio vier Szenarien und Szenen niedergeschrieben, die dem Team klarmachen sollen, was er sich hinsichtlich Story und Atmosphäre wünscht. Die nehmen zwar nicht die Handlung des neuen Prey vorweg, lassen aber erahnen, was auf uns zukommt.

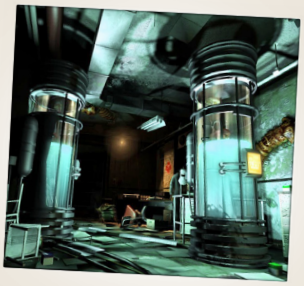
#1 Der Spieler erwacht in einem High-Tech-Apartement in Bangkok des Jahres 2072. Er glaubt, ein Auftragskiller zu sein, und hat ein Robo-Mädchen namens Danielle seiner Seite. Jedoch erlebt er den gleichen Tag wieder und wieder – bis er nebst Danielle in einem Labor aufschreckt. Das Robo-Mädchen läuft davon und er folgt ihr nach. Er entdeckt, dass seine ganze Welt nur aus Requisiten bestand und begreift, dass er in einer Forschungsanlage lebt, die auf einem abgestürzten UFO erbaut wurde. Menschen experimentierten dort mit Alien-Technik und infizierten Tiere mit außerirdischer DNA. Das ging freilich nicht lange gut.



#2 Ein Mann rennt durch die Straßen einer Stadt, ähnlich den retro-futuristischen 50er-Jahre-Metropolen des Fallout-Universums, bevor die Bomben gefallen sind. Männer in schwarzen Anzügen und mit verschwommenen Gesichtern sind hinter ihm her. Er zieht ein Gerät aus der Tasche, sprintet in ein Café, »hackt« die Umgebung und verschwindet in einem Riss in der Kulisse, hinter der sich eine bizarre Alien-Architektur offenbart. Alles nur eine Simulation. Als Inspiration führt Colantonio Filme wie »Dark City« und »Matrix« an.

#3 Ähnlich dem ersten Szenario beginnt auch hier alles in einem Schlafzimmer. Aber weit weniger nobel, sondern ziemlich abgelebt wirkt die Umgebung. Der Spieler ist ein Regierungsagent, der Informationen über Aliens sammeln soll, und streift zunächst in seiner Wohnung umher. Dabei entdeckt er kleine Merkwürdigkeiten: Kühlschranktüren, die in die falsche Richtung aufgehen, bizarre Texturen und Kompressionsfehler. Dann erhält er Nachricht von einer gewissen Danielle Sho: »Nichts ist, wie es scheint.« Er könne auch seinen Auftraggebern nicht trauen, wird aber dann mit einem Wagen zu einem Gebäude gefahren, das er infiltrieren soll. Dieses entpuppt sich als menschliches Raumschiff, auf dem Forscher mit Menschen und Aliens experimentieren. Der Held ist ein Teil des Experiments und Danielle Sho der Bordcomputer des Schiffes, der nicht weiter mitansehen mag, was dort geschieht. Oder zumindest behauptet sie das.

#4 Der namenlose Held strandet auf einer karibischen Insel und entdeckt einen verlassenen Bunker, der in eine High-End-Militäranlage mündet. Dort haben Wissenschaftler versucht, eine Künstliche Intelligenz basierend auf außerirdischer Technologie zu erschaffen. Alles ist scheinbar tot. Aber die artifizielle Intelligenz ist immer noch da. Ein ähnliches Szenario hatte Ken Levine einst für das erste Bioshock erwogen. Jedoch sollte der Spieler hier auf einer Tropeninsel in eine ehemalige Nazi-Forschungsstation stolpern, deren Experimente ein Eigenleben entwickelt haben.



2012 machen Gerüchte die Runde, Prey 2 sei aufgrund der Fan-Reaktionen auf Eis gelegt worden. Ein anonymer Ex-Entwickler erinnert sich hingegen an einen seit Mitte 2011 brodelnden Disput zwischen Human Head und Bethesda. »Es ging zunächst um mehr Zeit«, erklärt er knapp. Denn in einem Vertrag habe der Publisher nur zwei Jahre Entwicklungszeit zugesichert, das Spiel habe 2012 erscheinen sollen. Doch dann sei das Konzept komplexer ausgefallen als erwartet. Bethesda habe Human Head zunächst ein halbes Jahr mehr eingeräumt, dann aber plötzlich wieder auf die Vertragsbedingungen gepocht, die nicht einzuhalten waren. Wie auch IGN und Shacknews berichten, habe der Hersteller das Team unter Druck gesetzt, den Geldhahn zugedreht und Ende 2011 angeboten, das nunmehr finanziell prekäre Studio zu kaufen. Die Truppe wollte das nicht, fühlte sich erpresst. Kompromissangebote wurden beiderseitig ignoriert. Daraufhin kam es zum Streik der Entwickler. »Wir machten nichts mehr«, sagt der Ex-Human-Head-Mann. »Damit war's vorbei.« Prey 2 wurde gestoppt und der Vertrag aufgelöst. Das ist eine Sicht der Dinge.

Die zweite Renaissance

Den offiziellen Grund, wieso Prey 2 eingestellt wurde, erfährt selbst das Team erst, als auch die Fans unterrichtet werden. Nämlich im Oktober 2014. Auf der PAX Australia gesteht der Bethesda-Vizepräsident Pete Hines öffentlich, dass man die Arbeiten beendet habe. Es sei stets ein Projekt gewesen, an das man geglaubt habe, das aber nicht den Weg nahm, auf den man gehofft habe. »Es erreichte nicht unseren Qualitätsstandard«, sagt Hines. Das Team von Human Head enttäuscht diese Erklärung sehr, Insider berichten, dass sie sich vor den Kopf gestoßen fühlen. Denn trotz des Abbruchs und der Meinungsverschiedenheiten habe man tolle Arbeit geleistet und zumindest gut mit den Kollegen von Bethesda kooperiert. »Wir waren natürlich traurig, dass alles umsonst war; dass wir unsere Vision von Prey 2 nicht zeigen konnten«, klagt Tim Gerritsen. »Was wir mit Prey 2 geschaffen haben, spricht für sich. Wir sind stolz auf unsere Arbeit und alles, was wir mit Prey angestoßen haben.«

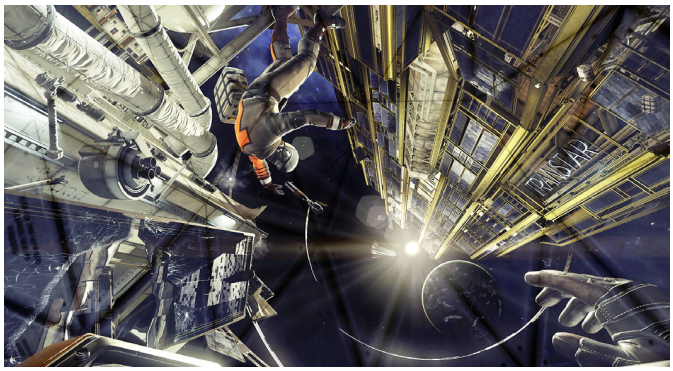
Gestorben ist Prey 2 aber nicht, Anfang 2013 wird das Projekt ans Arkane-Schwesterstudio in Austin übereignet. Das soll ursprünglich sein erstes, komplett eigenes Spiel erschaffen. Doch Raphaël Colantonio ist es gelungen, die Bethesda-Führung vom Prey-Reboot zu überzeugen. Das enthüllt der Blog Kotaku schon Mitte 2013, ebenso wie die Information, dass der Fallout-New-Vegas-Macher Obsidian kurzzeitig an Prey 2 gearbeitet habe. Wobei Chris Avellone, der legendäre Co-Gestalter von Fallout 2, weiterhin beteiligt ist. Die Aufgabe des Teams? Es soll die Serie neu denken. Federführend ist dabei Colantonio selbst, wie Mitte 2014 geleakte Design-Dokumente zeigen. Darin legt der Franzose Eckdaten fest, an denen sich Obsidian orientieren soll. Es gehe um einen »geistigen Nachfolger zu System Shock 2« mit »neuen Charakteren«, der Arbeitstitel lautet »Project Danielle«. Klischees wie einen »schleimig-metallenen Alien-Look« oder düstere »Blade Runner«-Städte? Weg damit! Die Optik? Entweder fotorealistisch oder abstrakt wie bei Dishonored, keine halben Sachen! Allem voran soll das neue Prey mit der Psyche der Spieler spielen, wofür Raphaël



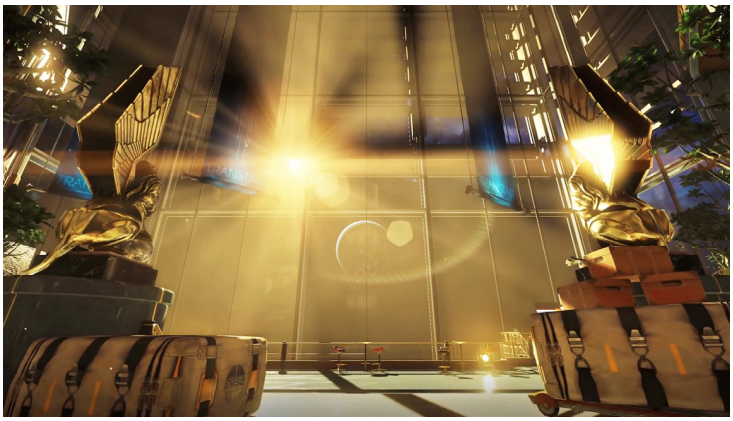
Die Feinde im neuen Prey sind Aliens aus dunkler Materie, deren Gestaltwandelfähigkeiten man selbst lernen kann.



Welche Geheimnisse birgt die Raumstation Talos 1?



Morgan wird auch die Außenbereiche der Raumstation erkunden und durch die Schwerelosigkeit schweben. Aus Crafting-Material kann er sich eine Art Jetpack bauen.



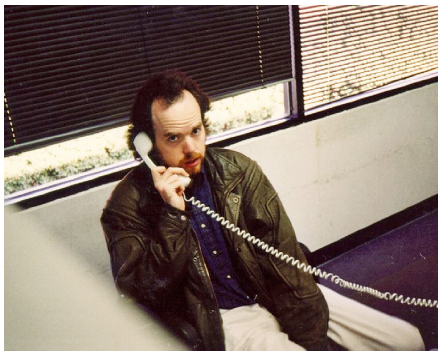
Der Baustil von Talos 1 erinnert an Bioshock – nur eben im Weltraum.

Colantonio vier mögliche Szenarien ausmacht, die philosophisch-intellektuelle Gedankenspiele über Wahrnehmung und Wirklichkeit adressieren (siehe Kasten links).

Die Wahl

Geworden ist es letztlich ein fünftes Szenario, das wie eine Melange aus der ersten und der dritten Colantonio-Idee wirkt. Der Spieler schlüpft in die Haut von Morgan Wu, der stets aufs Neue den 15. März 2032 durchlebt: aufstehen, Kaffee trinken, Badezimmer. Jedenfalls, bis er sich urplötzlich in einem Labor wiederfindet und feststellt, dass er auf der Raumstation »Talos 1« feststeckt und Teil eines kruden Experimentes ist, »das die Menschheit für immer verändern soll«. Allerdings haben Aliens die im Mondorbit hängende Konstruktion überrannt, und auch mit Morgan selbst stimmt etwas nicht, offenbar kann er seinen Sinnen nicht trauen. Im ersten Trailer erklärt er sich selbst beim Blick in den Spiegel: »Du wirst nicht mögen, was ich dir als Nächstes sage.« Morgans Gegenspieler sind schattenhafte Wesen, sogenannte Mimics, die sich in Gegenstände wie etwa Stühle verwandeln können. Morgan kann ihre Fähigkeiten ebenfalls lernen, selbst seine Gestalt wechseln, Psi-Kräfte einsetzen. Außerdem wird das Crafting von Waffen und Ausrüstung eine wichtige Rolle spielen, mit Recycling-»Granaten« darf Morgan fast alles zerlegen und an Fabrikstationen neu zusammenbauen. Das Obsidian-Designdokument verspricht darüber hinaus Entscheidungen mit Konsequenzen, Audio-Logs, sowie – Fans von System Shock 2 dürfen jubeln – Affen!

Letztlich hat das neue Prey also gar nichts mehr mit seinem Urahn gemeinsam, oder? »Eigentlich«, witzelt Tom Hall, »ähnelt es meiner ursprünglichen Vision eher als das Prey von Human Head. Wobei es hier wohl mehr um einen zwielichtigen Konzern und ›Edge of Tomorrow‹-Inspirationen als um eine Alien-Entführung geht.« Die ursprünglichen Gedanken Tom Halls wie auch nun die von Raphaël Colantonio sind aber dieselben: Ein Mensch wird aus seinem Alltagsleben herausgerissen und in eine Welt geschleudert, die fremd, bösartig und kaum zu fassen oder zu besiegen scheint. Eine Welt, in der nichts und niemandem zu trauen ist – nicht mal dem eigenen Verstand. Also muss der unfreiwillige Held über sich hinauswachsen, Stärke, Geschick und Intelligenz beweisen, um zu überleben. Diese Gedanken befeuerten einst auch die Entwicklung von System Shock, System Shock 2 und später Bioshock. Daher scheinen die Essenz von Prey und das Konzept von System Shock doch ganz gut zusammenzupassen. ★



Tom Hall, der heute bei Diner-Dash-Macher Playfirst arbeitet, hatte Prey einst erdacht, aber das Projekt wenig später verlassen. Wenn er dürfte, würde er gerne wieder Hand anlegen: »Dann würde ich es rebooten und mein Originalkonzept verwirklichen. Ich glaube, es wäre immer noch wahnsinnig cool. Und echt intensiv, wenn's Virtual-Reality-Levels gäbe.«



Im neuen Prey implantiert sich Morgan Gehirn-Mods direkt ins Auge. Klingt … unangenehm.

Den Prey-Soundtrack sollte die deutsche Industrial-Band KMFDM liefern. Als Werbeaktion wurden 1997 zwei Songs veröffentlicht.



Everspace

ROGUELIKE DURCHS ALL

Genre: **Action** Publisher: **Rockfish Games** Entwickler: **Rockfish Games** Termin: **2017**

Im Weltall hört uns niemand schreien. Vor dem Bildschirm wird man uns sehr wohl schreien hören, wenn wir uns hinters Steuer der Raumschiffe in Everspace klemmen.

Von Sebastian Weber

Das actionreiche Space-Roguelike Everspace des Hamburger Entwicklers Rockfish Games legt es darauf an, dass wir als Spieler häufige virtuelle Tode sterben. Nur um uns in einen neuen, zufällig generierten Weltraumabschnitt zu werfen, wo wir unsere Reise von vorn beginnen. Das soll diejenigen Hobby-Astronauten ansprechen, die genau solche Spiele lieben, in die man sich nach und nach hineinfuchst und dafür mit Erfolgsmomenten belohnt wird.

Wir haben Everspace zusammen mit Rockfish-Chef Michael Schade ausgiebig angespielt und können deshalb das grundlegende Spielprinzip zusammenfassen: Wir sollen von einem Startpunkt A zu einem Punkt B im Weltall fliegen. Auf dem Weg dorthin erkunden wir Sektoren, die jeweils in mehrere Abschnitte unterteilt sind. Dort halten wir die Augen nach Bauplänen, Credits sowie Ressourcen offen, die wir erledigten Gegnern abluchsen, an Asteroiden abbauen oder als Loot in Schiffswracks und Containern finden, und versuchen, so lange wie möglich am Leben zu bleiben. Fliegt unser Raumschiff in die Luft, verlieren wir bis auf Credits und Baupläne alles, was wir bisher eingesammelt haben, und werden wieder an Punkt A zurückgesetzt. Everspace ist also ein Weltraum-Roguelike.

Fehlschläge, um voranzukommen

Das regelmäßige Scheitern meint Everspace nicht als Strafe für unvorsichtige Spieler, die zu offensiv oder zu defensiv vorgehen. Vielmehr sorgt der ständige Neuanfang dafür, dass wir zusätzliche Fähigkeiten und Bauteile für unser Raumschiff freischalten. Während besiegte Widersacher zwar immer wieder mal einen besseren Laser oder andere Gegenstände verlieren, lassen die sich nur temporär in unserer Weltraumschüssel verbauen. Sobald wir das Zeitliche segnen, sind die Verbesserungen verloren. Nur über die Baupläne haben wir immer Zugriff auf besseres



Everspace erinnert auf den ersten Blick an Spacesims wie Elite: Dangerous, entpuppt sich aber schnell als waschechtes Roguelike.

 Roguelikes sind nach dem 1980 erschienen Spiel Rogue benannt.





Ziel von Everspace ist es, sechs Sektoren zu durchqueren, die in mehrere Gebiete unterteilt sind. Tore verbinden die Sektoren, während der Sprung von Gebiet zu Gebiet Treibstoff kostet.



An Raumstationen haben wir die Möglichkeit zu handeln, aufzutanken oder unseren Gleiter zu reparieren. Ob oder wo wir eine solche finden, ist Glücksache.

Equipment oder erwerben mit Credits neue Perks, damit unser Schiff mehr Treffer aushält. Diese Perks sind zu Beginn günstig und schalten nach und nach weitere frei, die werden aber teurer. Das führt dazu, dass wir pro Lauf immer länger überleben und mehr Gegner besiegen müssen. Andernfalls kann es passieren, dass ein Lauf vergebens war, denn nachdem Everspace uns wieder ins Weltall schickt, setzt es unsere Geldbörse auf null zurück. Immerhin müssen wir für Ausrüstung nichts blechen, die bauen wir dank der Baupläne aus gefundenen Ressourcen, und solche Spielzeuge stehen uns dann dauerhaft zur Verfügung.

Ressourcen wie dunkle Materie bekommen wir ebenfalls von besiegten Gegnern, an bestimmten Orten in der Spielwelt oder können sie in Asteroidenfeldern abbauen. Gefundene Ausrüstungsgegenstände, die wir nicht verwenden können oder wollen, dürfen wir zerlegen und verwerten.



Die Raumschiffe dürfen wir nicht nur aus der 3rd-Person-Perspektive, sondern auch aus der dynamischeren Ego-Sicht steuern.

Keine Chance für Hitzköpfe

Somit steht in jedem Abschnitt, den wir durchfliegen, die Frage im Raum, ob wir ihn schnell hinter uns lassen oder genauer erkunden sollten. Schiffswracks, die in der

Wer ist Michael Schade?



Im Jahr 2014 hat Michael Schade zusammen mit Christian Lohr das Hamburger Studio Rockfish Games ins Leben gerufen, die beiden kennen sich und das Genre der Weltraumactionspiele schon sehr lange. Zehn Jahre zuvor hatte das Duo die Fishlabs Entertainment GmbH gegründet, die vor allem für Mobile-Geräte entwickelte. Das Weltallgeballer Galaxy on Fire gehört wohl zu den bekanntesten Titeln, die Schade und sein Team auf den Markt brachten. Zeitweise hatte die Reihe rund 30 Millionen Spieler weltweit. 2013 musste Fishlabs dennoch Insolvenz anmelden und wurde letztlich von Koch Media aufgekauft und in DeepSilver Fishlabs umfirmiert. Schade und Lohr packten ihre Koffer, nahmen ein kleines, aber eingeschworenes Team mit und machen jetzt genau das, was sie am besten können: ein Weltraumspiel, nur eben für PC und Konsole.

Berühmte aktuelle Vertreter des Genres sind Spelunky, The Binding of Isaac oder FTL (Faster Than Light).



Raumstationen wie diese bauen meistens Rohstoffe in Asteroidenfeldern ab. Dadurch wartet dort eine Menge Beute auf angriffslustige Spieler, aber auch eine Menge Widersacher.



Nähe herumschweben, sind zwar Hotspots für jede Menge Beute, locken aber auch KI-Piloten an. Wenn wir auf Gegner stoßen, ist der offene Kampf nicht immer die beste Wahl – gerade falls wir auf noch unbekannte Schiffsklassen treffen. Manche Kontrahenten haben vielleicht Kampfdrohnen im Gepäck, die unsere Schilde (und hinterher uns) schnell zu Klump schießen. Die Drohnen immerhin haben keinen Schutz und lassen sich mit der Gatling unseres Raumschiffs einfach aus dem Weg räumen. Das feindliche Raumschiff muss dagegen mit dem Laser bearbeitet werden, damit die Schilde den Geist aufgeben, bevor Raketen den Rest erledigen. Die Dogfights inszeniert Everspace flott, teils hektisch und actionreich.

Das Beispiel zeigt, wie die richtige Wahl der Waffen und das nötige Wissen über den Gegner über Sieg oder Niederlage entscheiden. Ebenso könnte es hilfreich sein, die Situation zunächst nur ausgiebig zu studieren. Die unterschiedlichen Fraktionen im Spiel (in der Alpha stießen wir auf Piraten sowie Minenbetreiber und deren Wachhunde) sind sich nicht alle grün. Daher kann es ratsam sein, aus sicherer Entfernung abzuwarten, bis KI-Piloten sich gegenseitig beharkt haben, um später den Rest zu erledigen. Und auch wer sich für die Flucht entscheidet, muss taktieren. Das Raumschiff verfügt zwar über einen Boost, der uns über kurze Strecken ordentlich Abstand zu den Verfolgern verschafft. Blöderweise ist das aber auch die Energie, die unseren Laser antreibt. Und falls unsere Flucht scheitert, ist die Schussfrequenz der Waffen ist in etwa so hoch wie die Spielfreude der englischen Nationalmannschaft gegen das isländische Team.

Skalierender Schwierigkeitsgrad und zufällig generierte Welten

Eine optimale Strategie gibt es für Everspace nicht, nur einen Rat der Entwickler: Zu Beginn jedes Durchlaufs haben wir viel Treibstoff, um von Abschnitt zu Abschnitt zu springen. Insgesamt wird es sechs Sektoren geben, die wir durchqueren müssen, und jeder ist in mehrere Gebiete unterteilt, die alle miteinander verbunden sind. Auf der Sternenkarte, die sich öffnet, sobald wir ein Level verlassen, sind diese nach Schwierigkeitsgrad mit Farbcodes klassifiziert. Der Herausforderungsgrad wird zufällig bestimmt, da nach jedem Tod das Universum neu generiert wird, die Farben dienen nur als Richtlinie, was uns am Sprungziel erwartet. Hier und da gibt es zudem Stationen, an denen wir handeln oder unser Schiff reparieren und auftanken können.

Mit dem vielen Treibstoff lassen sich viele Level nacheinander durchkreuzen, sodass wir beim allerersten Durchgang locker 20 Minuten überleben könnten. Das klingt zwar super, hat aber den Nachteil, dass wir in dieser Zeit keinerlei Fortschritte machen,



In Kämpfen kommt es auf die richtige Taktik an. Dieses große Schiff verfügt über Raketentürme, die als Erstes aufs Korn genommen werden sollen.



In den zufällig generierten Weltraumgebieten finden wir mit Glück auch solche Schiffwracks aus kriegerischen Zeiten oder von vergessenen Zivilisationen, wo vor allem jede Menge Beute auf uns wartet.



An manche Asteroiden können wir Ressourcen wie Gas abbauen. Solche Punkte in den Gebieten finden wir entweder durch Erkundung oder indem wir eine von zwei Scanning Probes verwenden, durch die Gegner, Items und so weiter angezeigt werden.

da wir keine neuen Bauteile oder Credits für Fähigkeiten finden. Sinnvoller ist, sich direkt aufs Erkunden und in den Kampf zu stürzen, um ein Gefühl dafür zu bekommen, wie die Systeme funktionieren – selbst wenn unser Raumschiff bereits nach zwei Minuten das erste Mal in tausend Stücke zerbirst. Um aber einen gewissen Zeitdruck aufzubauen, steigt der Schwierigkeitsgrad innerhalb der Gebiete, je länger wir uns darin aufhalten. Wenn unser Raumschiff allerdings ausgebaut ist und wir über mehr Fähigkeiten verfügen, sollten wir vorsichtiger vorgehen, so Michael Schades Rat. Denn erst dann haben wir eine Chance, den Endpunkt der Reise zu erreichen.

Entwickler scheuen sich vor Spoilern

Doch warum machen wir das alles? Die Andeutungen, die wir Michael zur Geschichte entlocken konnten, klingen wie eine Mischung aus »Avatar« und »Matrix«. Unser Pilot erwacht in seinem Raumschiff, und wir wissen nur, dass wir von einem Punkt im All zu einem anderen gelangen müssen. Was uns dort erwartet, warum wir dorthin fliegen sollen, wer uns den Auftrag gegeben hat? Das alles erschließt sich erst im Laufe der 10 bis 20 Stunden langen Kampagne. Mit jedem Tod unseres Piloten bekommen wir einen Flashback vorgesetzt, der etwas Licht ins Dunkel bringt. On top soll es in den Gebieten, die wir erkunden, Nebenquests und Archetypen-Charaktere geben, die wir mit Glück treffen können. Sie verraten ebenfalls das eine oder andere Detail zur Story.

Wer zu forsch agiert und die Kollegen in Weltraumschrott verwandelt, dem entgehen diese Puzzleteile, was sowohl bedachtes Vorgehen fördern als auch die Handlung spannend machen soll. Das ist nach dem Anspielen der Alpha-Version auch der Knackpunkt, denn das Gameplay beschränkte sich auf Erkundung und die Jagd auf Loot. Das machte zwar Spaß, würde uns aber nicht dauerhaft ans Steuer unseres Raumschiffs fesseln. Wer Angst hat, als zu guter Spieler nichts von der Geschichte zu verstehen, wenn diese nur nach einem Tod als Flashback weitergesponnen wird, der braucht sich keine Sorgen zu machen. Michael versprach uns am Ende: »Du wirst Sterben, keine Angst. Du wirst sehr, sehr, sehr häufig sterben.« Auch wenn es etwas masochistisch anmutet, können wir nur hoffen, dass dieses Versprechen stimmt. Immerhin baut das gesamte Konzept von Everspace auf dem knackigem Schwierigkeitsgrad auf, und das technisch einwandfreie Weltraumgeballer macht eine Menge Laune. Dank Unreal Engine sehen die Dogfights und die unendlichen Weiten hübsch und abwechslungsreich aus, egal ob aus der Egosicht oder der 3rd-Person-Perspektive. Die Steuerung funktioniert sowohl mit Maus und Tastatur als auch mit dem Gamepad wunderbar. Zudem wirkt Everspace schon recht ausgereift und soll demnächst in die Betaphase treten, sodass die Veröffentlichung Anfang 2017 klappen dürfte. Ob bei der PC-Version die Unterstützung von Oculus Rift und HTC Vive direkt mitgeliefert wird, ist noch unsicher. Im schlimmsten Fall liefert Rockfish sie als kostenlosen DLC nach. ★



Rockfish plant VR-Unterstützung für Everspace für Oculus Rift und HTC Vive. Ob das allerdings direkt zum Release klappt oder als kostenloser DLC nachgeliefert wird, steht noch nicht fest.



Sebastian Weber
@GameStar_de

Das Konzept hinter Everspace funktioniert verblüffend gut. Während man in vielen anderen Spielen am liebsten in die Tastatur beißen oder das Gamepad in die Ecke werfen würde, wenn der virtuelle Charakter mal wieder stirbt, freut man sich in Rockfishs Weltraum-Action schon fast darüber. Das explodierende Raumschiff bedeutet, dass ich mir endlich neue Ausrüstung und Fähigkeiten freischalten kann, damit ich leichter vorankomme. Zumindest war das in der angespielten Version und somit am Anfang des Spiels so. Im weiteren Verlauf dürfte der Grat zwischen Motivation und Frustration ein sehr schmaler sein und stark vom Balancing abhängen. Denn wenn ich mit meinem hochgerüsteten Gleiter kurz vor dem Ziel von Everspace doch noch in die Luft fliege und von vorne anfangen muss oder nach etlichen Neustarts einfach nicht mehr vorankomme, dürfte der Ärger überwiegen. Und genau hier wird es dann entscheidend sein, wie gut die erzählte Geschichte ist und wie sich die nach und nach erzählten Häppchen zu einem großen und mitreißenden Ganzen zusammenfügen. Wenn Rockfish das aber hinbekommt, dann sollten sich Roguelike- und Action-Fans Everspace für Anfang 2017 auf jeden Fall vormerken.



Die Charaktere wirken immer noch etwas überzeichnet. Die fast comicartige Grafik des Vorgängers ist aber Geschichte, was Kritikern dieses Stils entgegen kommen dürfte.



Karnaca, der neue Schauplatz, wird auch das Juwel des Südens genannt. Zu Recht!

Dishonored 2

CORVO IM BADASS-MODUS

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Arkane Studios** Termin: **11.11.2016**

Auf der Quakecon 2016 präsentiert Bethesda neue Spielszenen aus Dishonored 2: Das Vermächtnis der Maske. Darin zeigt Attentäter Corvo, was er so alles auf dem Kasten hat – und geht dabei fast so brutal zu Werke wie der Doom-Marine.

Von Johannes Rohe

Wer den Schaden hat, braucht für den Spott nicht zu sorgen. »Harvey Smith hat verpennt und seinen Flug verpasst«, erzählt Bethesdas Vize-Marketingchef Pete Hines mit unverhohlener Schadenfreude auf der Eröffnungsfeier der Quakecon 2016. Die ungeplante Abwesenheit des Creative Directors von Dishonored 2 hält Bethesda aber nicht davon ab, mir und den anderen anwesenden Gästen neues, exklusives Gameplay-Material aus der Fortsetzung des Schleich-Shooters zu zeigen.

Vermutlich hätte statt meiner Wenigkeit aber am besten Kollege Dimi Halley im Publikum gesessen, denn er hat die gezeigte Mission im Dust District der Kolonialmetropole vor wenigen Wochen schon einmal aus anderer Perspektive erlebt. Auf einem Preview-Event in Lyon zeigten die Arkane Studios den Anschlag auf den Vize-Oberaufseher Liam Byrne und den ekligen Gangboss Paolo aus der Sicht der neuen Heldin (und Kaiserstochter) Emily Kaldwin. Wer also den ganzen Auftrag in allen Details aus ihrer Sicht erleben will, kramt am besten die GameStar-Ausgabe 06/2016 noch mal raus und liest die Titelstory zu Dishonored 2.

Byrne oder Pablo?

In der Quakecon-Präsentation jedoch ist Alt-Attentäter Corvo der Protagonist. Und er hat es auch nicht auf Liam Byrne abgesehen, sondern entscheidet sich, dem Gangster Paolo das Licht auszublasen. Dishonored 2 überlässt dem Spieler also die Entschei-

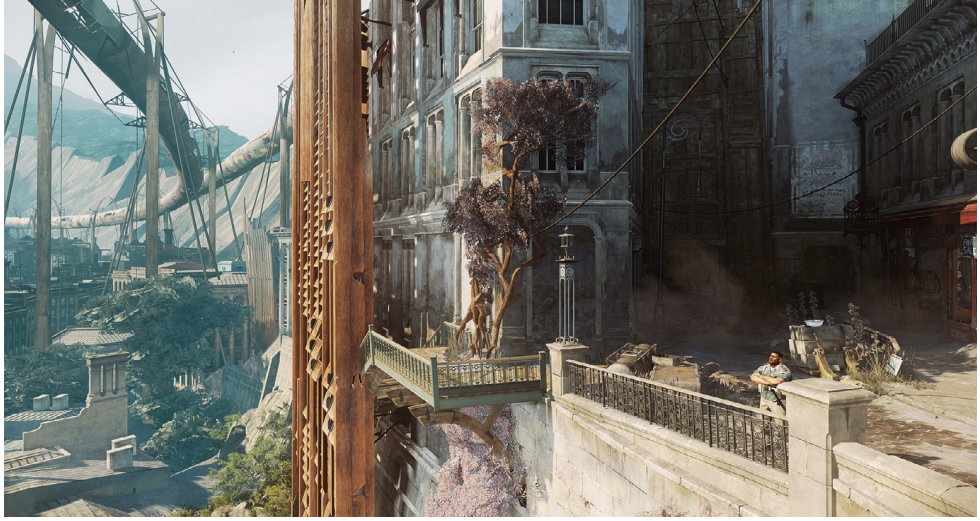


Bewaffnungsstandard in Karnaca: Wachen tragen Pistole und Schwert. Auch Corvo wechselt nach Belieben zwischen Nah- und Fernkampf.



Anton Sokolov ist immer noch ein begeisterter Maler. Auch andere Charaktere aus Dishonored dürften zurückkehren.





Das coole Steampunk-Design der Spielwelt ist nach wie vor einzigartig.

dung, welchen der beiden Fieslinge er zu seinen Ahnen schickt – oder ob er gleich beide umlegt.

Je nachdem, welchen Hauptcharakter ich spiele (die Entscheidung darüber fällt man schon zu Beginn von Dishonored 2), stehen mir unterschiedliche Fertigkeiten zur Verfügung. Grundsätzlich können beide Helden aber sowohl als brutaler Haudrauf als auch als heimlicher Schleicher bzw. Schleicherin vorgehen. In den in Texas gezeigten Spielszenen pfeift Corvo aber auf Heimlichtuerei und setzt voll auf offene Konfrontation. Dabei nutzt er viele Waffen und Fähigkeiten, die Fans schon aus dem Vorgänger kennen.

Kneipenschläger Corvo

Schon auf dem Weg zur Bar, in der sich Paolo aufhalten soll, räumt der Attentäter ordentlich auf. Einige Straßenschläger lockt er in eine Sprengfalle, ein Nest der ekligen Blutfliegen wird mit Brandpfeilen aus der Armbrust ausgeräuchert. Die Action ist schnell, die Kampf- und Bluteffekte kernig. Erst wenn der Attentäter tatsächlich im Lokal angekommen ist, kehrt kurz wieder Ruhe ein. Mit der der aus dem ersten Teil bekannten Teleport-Fähigkeit beamt sich Corvo auf einen erhöhten Absatz, um sich ein Bild der Lage zu machen: Ein Gangsterpaar schunkelt auf der Tanzfläche und eine Wache erstattet gerade Paolo Bericht, der in einem Sessel herumlungert. Dann geht's aber plötzlich zur Sache: Corvo verlangsamt die Zeit, feuert einen Brandbolzen auf die Tänzer, teleportiert sich flugs hinter die Wache und rammt ihr seine Klinge in den Hals. Binnen Sekunden steht unser Held dem gemeinen Gangsterboss Paolo alleine gegenüber. Der Bandenchef wehrt sich zwar nach Kräften, aber vergebens. Er hat dem erfahrenen Schwertkämpfer aber kaum etwas entgegenzusetzen. Ein Hieb, ein Stich und schon liegt der Mistkerl auf dem Boden. Das klingt brutal und ist es auch, Dishonored 2 ist nämlich in punkto Gewaltdarstellung alles andere als zimperlich. Zumal die menschlichen Gegner dank der neuen, hübschen Grafik deutlich weniger comicartig wirken. Mal sehen, was die USK dazu sagt.

Man stirbt nur zweimal

Aber Moment: Hatte eine von Corvos Informantinnen zu Beginn der Mission nicht irgendwas von einem Blutzauber erwähnt, mit dem Paolo belegt sei? Man müsse ihn angeblich zwei Mal an einem Tag töten, bevor der Widersacher wirklich und engültig zu den Ahnen geht. Und tatsächlich: Schwupps, löst sich die Leiche des Totgeglaubten auf und ein neuer Paolo steht grinsend an der Balustrade über Corvo. Der Kampf geht also von neuem los. Der Ausgang ist allerdings der gleiche, der Gangsterboss ist nun mal kein allzu begnadeter Kämpfer. Schon bald liegt Paolos Leiche zum zweiten Mal zu Corvos Füßen.

Was dann folgt, hat locker 15 von 10 möglichen Punkten auf der Coolness-Skala verdient. Der Attentäter schnappt sich die Leiche und schleudert sie vom Balkon Richtung Pflastersteine. Noch während der Körper durch die Luft segelt, verlangsamt Corvo die Zeit, teleportiert sich auf die Straße, verpasst den Gangstern unten einige Ladungen Schrot aus seiner Pistole und fängt schließlich Paolos Leiche, noch bevor sie auf dem Boden aufschlägt. Badass! Anschließend schleppt Corvo sein Opfer ins Hauptquartier von Oberaufseher Byrne, um sich seine Belohnung abzuholen. Byrne ist davon so beeindruckt, dass er die benötigten Informationen preisgibt. Mission erledigt. ★





Das Interface wurde nur leicht überarbeitet. Lebensenergie, Mana, das Missionsziel und die gerade aktive Fertigkeit werden angezeigt.



Johannes Rohe
@DasRehRohe

Die gezeigten Gameplay-Szenen von Dishonored 2 brennen ein derartiges Action-Feuerwerk ab, dass das anwesende Publikum kaum aus dem Johlen und Jubeln herauskam. Die Präsentation hat gezeigt, welche fantastischen Moves möglich sind, wenn man in Dishonored 2 alle Vorsicht und Heimlichtuerei über Bord wirft, voll auf Krawall aus ist und seiner Kreativität beim Einsatz von Corvos Fertigkeiten und Waffen freien Lauf lässt.

Während der Attentäter seine Schneise der Verwüstung durch Karnaca zog, nagte aber ständig ein Gedanke an mir: Das sieht ganz schön einfach aus. Gerade der viel zu niedrige Schwierigkeitsgrad und die vor allem gegen Ende übermächtigen Fähigkeiten waren ja eines der Hauptprobleme des ersten Dishonored. Die Entwickler betonen zwar, dass Dishonored 2 deutlich ausgewogener werden soll und Spieler den Schwierigkeitsgrad in den Einstellungen bis ins Detail an ihre Wünsche anpassen können, das auf der Quakecon gezeigte Material sprach aber eine andere Sprache.



Die Startplaneten können völlig unterschiedlich aussehen. Dieser wirkt lebensfreundlich.

No Man's Sky

AM ANFANG MEINER REISE

Bleibt der prozedural erzeugte Weltraum von Hello Games auch auf Dauer spannend? Das kann erst unser ausführlicher Test klären. Bis dahin heben wir aber schon mal ab. Von Elena Schulz



Die Autorin

Würde nicht die Mitfahrgelegenheit fehlen, wäre Elena als Fan von Star Wars und Doctor Who schon längst in die Weiten des Weltalls aufgebrochen. Umso besser, dass No Man's Sky ihr das Universum nun gewissermaßen ins Haus liefert. Zwar ist das Ressourcensammeln nicht ganz ihr Fall, aber so viel Freiheit macht neugierig: Vielleicht ist ja doch noch irgendwo ein Lichtschwert versteckt.

Hurra, die PS4-Version von No Man's Sky ist da! Ich flitze zur Konsole, schalte sie ein und freue mich riesig auf die unendlichen Weiten des ... oh. Das Weltraumerkunden fällt erst mal flach. Denn ich beginne No Man's Sky als Gestrandete: Mein Raumschiff ist beschädigt und flugunfähig, die Gerätschaften sind größtenteils defekt – und ich bin erst einmal ratlos. Also lasse ich das unübersichtliche Kachelmenü kurzerhand links liegen und blicke mich um: Vor mir erstreckt sich ein völlig unbekannter Planet, und ich bin wahrscheinlich die Erste, die ihn überhaupt sieht.

18 Trillionen Möglichkeiten

Die Vorstellung ist seltsam aufregend: Ich bin auf einem von insgesamt 18 Trillionen Planeten, die dank prozeduraler Generierung alle völlig unterschiedlich sein sollen und über eine eigene Tier- und Pflanzenwelt verfügen. Meine noch namenlose Startwelt wirkt grün und einladend, keine Spur von großer Hitze oder Radioaktivität, Glück gehabt! Zwar können auch unwirtliche Planeten über wertvolle Ressourcen verfügen, ohne schlechte Umweltbedingungen oder eine aggressive Tierwelt kann ich mich aber erst mal nach Herzenslust dem Erkunden widmen.

Apropos Ressourcen: Ich werfe doch noch einen Blick ins Menü und stelle fest, dass ich Materialien wie Kohlenstoff oder Eisen brauche, um meine Ausrüstung wieder auf Vordermann zu bringen. Am Anfang funktioniert lediglich der Bergungsstrahl, mit dem ich einfach die jeweilige Ressource anstrahle und schwupps, Eisenerz oder eine Pflanze als Kohlenstofflieferant werden automatisch aufgesammelt.

Auch wenn das nicht groß erklärt wird, ist das Prinzip klar, und damit auch die Kernmechanik von No Man's Sky: Egal ob ich mein Raumschiff reparieren muss oder in eine ferne Galaxie reisen will, ich brauche Rohstoffe. Das ist leider nicht viel spannender, als es klingt: Während ich Eisen und Co praktischerweise in meiner näheren Umgebung finde, muss ich für meinen Treibstoff



Um das Raumschiff zu reparieren, muss man Ressourcen wie Eisen oder Kohlenstoff bergen.

Warum kein Test?

Die PC-Version von No Man's Sky ist am 12. August 2016 erschienen, am gleichen Tag mussten die letzten Seiten dieser Ausgabe in Druck. Ein richtiger Test war deshalb natürlich nicht möglich. Immerhin konnten wir die PlayStation-4-Version jedoch schon einige Tage vorher spielen, auf den Eindrücken daraus basiert dieser Artikel. Einen ausführlichen Test zu No Man's Sky sowie viele weitere Videos und Guides zum Thema gibt's auf www.GameStar.de.

Plutonium gefühlt den halben Planeten quasi zu Fuß umrunden.

Elende Latscherei

Die Wanderung wird trotz Jetpack schnell ermüdend. So sind die Planeten zwar abwechslungsreich gestaltet und lassen mich von Wüsten bis hin zu dichten Urwäldern alles erkunden, mein Startplanet bleibt aber durchweg eine eintönig grüne Idylle. Auch die Tierwelt enttäuscht mich. Die Alienwesen wirken eher wie missglückte Zufallsexperimente als tatsächliche Lebensformen und schaffen es trotzdem, seltsam gleich und bald auch langweilig auszusehen.

Für unfreiwillige Abwechslung sorgen dafür die Sentinels. Die kleinen Drohnen-Wächter passen auf, dass niemand die Natur zu sehr ausbeutet. Kaum mache ich mich also ahnungslos über ein Heridium-Vorkommen her, muss ich wenig später schon um mein Leben laufen. Denn die Wächter fackeln nicht lange. Während ich nach einem kläglichen Gegenwehrversuch einfach abhauen will, rufen sie kurzerhand Kämpferdrohnen dazu und beenden meine Weltraumreise damit etwas unelegant.

Pflücken verboten!

Es reicht nicht als Entschuldigung, dass ich eigentlich nur ein paar Blumen pflücken wollte, Spaß versteht das Umweltschutzkommando in No Man's Sky einfach gar nicht. Für die Zukunft bleibt mir also nichts anderes übrig, als die aufmerksamen Drohnen zu meiden oder mich betont unauffällig



Die Tierwelt aus dem Zufallsgenerator wirkt besonders skurril.



In manchen Raumstationen kann man intelligente Aliens treffen.

zu verhalten. Immerhin darf ich aber wie in Dark Souls meine verlorenen Habseligkeiten an meinem Grab wieder aufsammeln, wenn ich es erreichen kann, ohne erneut zu sterben. Trotzdem: So hatte ich mir mein Denkmal im Universum nicht vorgestellt.

Aus Rache kann ich der fremden Welt zum Abschied aber noch meinen Stempel aufdrücken. Und das macht tatsächlich Spaß. Wie ein kleines Kind freue ich mich darüber, jedem Grashalm und jeder Tierart einen albernen Namen zu verpassen. Du wolltest mich fressen, Nervenbold Löwenmaul? Nimm das dafür! Auch den Planeten selbst oder sogar das ganze Sonnensystem kann ich benennen und mich dabei zumindest ein bisschen wichtig fühlen. Vielleicht verschlägt es ja doch mal einen der anderen Spieler in diese Ecke des Universums.



Dank Superantrieb ist die Reise zum nächsten Planeten nur ein Katzensprung.

Völlig losgelöst

Aber nun zieht es mich erst einmal weg. Zurück beim Raumschiff wandle ich meine Rohstoffe in Treibstoff um und breche auf zu neuen Abenteuern. Was dann von meinem Planeten zurückbleibt, sind nicht die Dinge, die ich getan habe. Wer No Man's Sky aufgrund herausragender Spielmechaniken oder einer spannenden Geschichte spielen möchte, ist hier definitiv falsch. Während das Gameplay mich ernüchtert zurücklässt, hat No Man's Sky mich aber unbewusst an ganz anderer Stelle begeistert: Wenn ich während meiner Ressourcensammelei aus einer Höhle trete und plötzlich eine gigantische Hirschkreatur vor mir auftaucht. Oder ich finde eine Ansammlung seltsamer eierförmiger Steine und sehe mich sofort beklommen nach einem potenziell gefährlichen Muttertier um. In diesem Moment löst No Man's Sky Gefühle bei mir aus und lässt mich Dinge erleben, die ich so noch nicht erlebt habe. Und das ist großartig. ★

Den Soundtrack kann man sich auch separat kaufen, das Album heißt Music For An Infinite Universe.



DAS TEAM

Die Frage des Monats stammt dieses Mal von unserem Leser Jan Hendrik Hansen.



Heiko

Heiko Klinge, Chefredakteur

@HeikosKlinge

ZULETZT GESEHEN Südtiroler Weinberge. So schön im August.
ZULETZT GELESEN Brandon Sanderson: Steelheart. Was passiert, wenn Superhelden die Menschheit unterjochen. Spannend.
ZULETZT GEDACHT Du zockst zu viele Rennspiele, wenn du beim Anblick der Weinberge als Erstes denkst, wie gerne du da mit einem Supersportwagen durchbrausen würdest.

WELCHEN SPIELECHARAKTER WÜRDET IHR GERNE MAL INTERVIEWEN UND WARUM?
Minsc aus Baldur's Gate 1 & 2. Zum einen, weil er unter Garantie jede Menge absurd-komische Abenteuergeschichten auf Lager hat. Zum anderen sind wir beide Hamsterliebhaber. »Go for the eyes, Boo!«

Michael Graf, Chefredaktion

@Greu_Lich

ZULETZT GESEHEN The Expanse. Überraschend gute und spannende Science-Fiction-Serie. Wenn ich sie mir nur nicht vorher beim Wikipedia-Lesen gespoilert hätte, ich Depp!
ZULETZT GELESEN Geheimnisvolle Brainstorming-Listen für geheimnisvolle Projekte. Hier bitte den Akte-X-Soundtrack einpfeifen.
ZULETZT GEDACHT Es gibt so viele spannende Spielethemen da draußen, dass dieser Job niemals langweilig wird. Niemals!

WELCHEN SPIELECHARAKTER WÜRDET IHR GERNE MAL INTERVIEWEN UND WARUM?
Shodan aus System Shock. So eine perfekte, unsterbliche Maschine kann bestimmt viel erzählen. Und wenn nicht, dann kann sie mir zumindest bei meiner Steuererklärung helfen.

Micha





MSchwerdtel

Markus Schwerdtel, Chefredaktion

@kargbier

ZULETZT GESEHEN Stranger Things. Nett, aber ich verstehe den Hype nicht. Vielleicht, weil ich in den 80ern fast erwachsen war?
ZULETZT GEHÖRT Impala Ray - From the Valley to the Sea. Flockig leichter Sommerpop mit Blasinstrumenten und Hackbrett – schön!
ZULETZT GEDACHT Seit zwei Jahren nicht auf der Gamescom gewesen, wird mal wieder höchste Zeit! Auch wenn das Kölsch und ich in diesem Leben keine Freunde mehr werden.

WELCHEN SPIELECHARAKTER WÜRDET IHR GERNE MAL INTERVIEWEN UND WARUM?
Minecraft-Steve, den stummen, immer fleißigen Buddler und Crafter. Er muss mir verraten, wie er trotz Creepern, Zombies, Griefern und immer gleichen Arbeiten die Ruhe behält.

Florian Klein, Ressortleiter Hardware

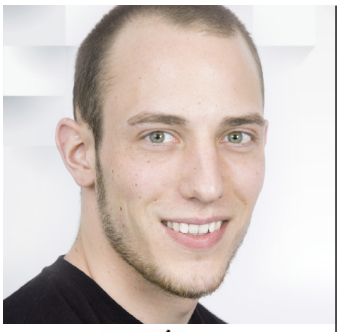
@Opi_Flo

ZULETZT GELESEN Immer noch The Gap Cycle von Stephen R. Donaldson, letzter Band und es bekommt meine absolute Empfehlung – hard-boiled SciFi mit toller Charakterisierung!
ZULETZT GEHÖRT Billy Talent: Afraid of Heights. Macht Spaß, aber ob ich es richtig gut finde, weiß ich noch nicht.
ZULETZT GEDACHT Rasenmähen ist wie Staubsaugen: repetitiv, laut und leider nötig. Aber Ersteres macht mir unerklärlichen Spaß.

WELCHEN SPIELECHARAKTER WÜRDET IHR GERNE MAL INTERVIEWEN UND WARUM?
Eigentlich fast alle: Warum hat er/sie viel zu oft keine sinnvollen Fragen zur (gescripteten) Situation oder lässt sich mit nur ein, zwei kryptischen Antworten abspeisen?

Flo





Jan Purrucker, Redakteur

@TheSt0ke

ZULETZT GESEHEN Die beiden Akte-X-Filme und die letzte Folge der zehnten Staffel. Was für eine Enttäuschung! Null Mystery, absurd unlogisch und ein unnötiger Cliffhanger.
ZULETZT GEHÖRT Eminem: Marshall Mathers LP. Keiner verpackt Wut so gut in Worte und Reime wie der gute und wahre Slim Shady.
ZULETZT GEDACHT Witzig, dass ein Titel wie Overwatch meine Freunde zum Aufrüsten bringt. Aber nimmt man einen E-Sport-Titel ernst, gibt es keinen Platz für Kompromisse.

WELCHEN SPIELECHARAKTER WÜRDET IHR GERNE MAL INTERVIEWEN UND WARUM?
Mich würde mal interessieren, wie sich Illidan Stormrage während seiner 10.000 Jahre in Haft so die Zeit vertrieben hat.

Johannes Rohe, Redakteur

@DasRehRohe

ZULETZT GESEHEN Fargo, Staffel 2. Hat mir den Rückflug von der Quakecon versüßt.
ZULETZT GESPÜRT 40°C im Schatten und 5°C im klimatisierten Hotel in Dallas, Texas. Wie soll man denn da nicht krank werden?
ZULETZT GEDACHT Ich freue mich dermaßen auf die Gamescom. Wir sind (fast) mit dem ganzen Team vor Ort, das wird großartig!

WELCHEN SPIELECHARAKTER WÜRDET IHR GERNE MAL INTERVIEWEN UND WARUM?
Mein erster Gedanke: Guybrush Threepwood. Aber ich habe keine Ahnung, warum. Vermutlich, weil mir der tollpatschige Pirat einfach so sympathisch ist.





Petra Schmitz, Leitende Redakteurin

@Flausensieb

ZULETZT GEHÖRT Nochmal Monster 1983 (Hörspiel). Die zweite Staffel soll in wenigen Wochen erscheinen. Freude!
ZULETZT GESEHEN Nochmal alle Folgen von Warehouse 13. Ich mag den Mumpitz einfach.
ZULETZT GEDACHT Muss nicht sein, dass die zweite Pokékom-Go-Arena in meinem Schlafdorf mitten auf dem Friedhof ist.

WELCHEN SPIELECHARAKTER WÜRDET IHR GERNE MAL INTERVIEWEN UND WARUM?
Gordon Freeman. Würde ihn gerne fragen, was für eine saublöde Forschungsstation dieses Black Mesa eigentlich ist, wo man allen Ernstes händisch hochgefährliches Zeug mit einer Art Einkaufswagen in anderes hochgefährliches Zeug schieben muss.

Maurice Weber, Redakteur

@Froody42

ZULETZT GESEHEN iZombie in einer klassischen Netflix-Bingewatching-Orgie. Schöne Unterhaltung, um einfach mal abzuschalten.
ZULETZT GELESEN Age of Myth von Michael Sullivan. Angenehm klassische Fantasy.
ZULETZT GEDACHT Wird extrem spannend, die Gamescom zum ersten Mal beruflich zu erleben. Privat ja schon seit Leipzig dabei!

WELCHEN SPIELECHARAKTER WÜRDET IHR GERNE MAL INTERVIEWEN UND WARUM?
Andrew Ryan aus Bioshock. Von einer leidenschaftlichen, eigenwilligen Philosophie bis hin zu einer hochspannenden Lebensgeschichte – der Kerl hat alles, was man sich von einem Interviewpartner wünschen kann.





Sebastian Stange, Redakteur

@MarvelsDrStange

ZULETZT PROBIERT Twitter. Siehe oben. Eine faszinierende Spielerei und ein erfreulich netter Umgangston. Gefällt mir bislang gut.
ZULETZT GESPIELT No Man's Sky. Ich finde es inspirierend und spannend, wie das Spiel konstruiert ist. Nur fesselt es mich nicht.
ZULETZT GEDACHT Ich muss ein Boot kaufen. Und einen Angelschein machen. Ein Tagestrip auf Zander hat mich fies angefixt.

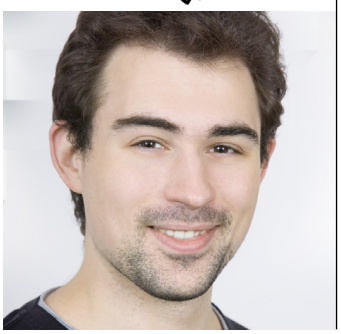
WELCHEN SPIELECHARAKTER WÜRDET IHR GERNE MAL INTERVIEWEN UND WARUM?
Reinhard aus Overwatch, einfach weil ich noch viel mehr von seinem schwäbischen(?) Dialekt hören möchte. An dieser Stelle ein dickes Lob an das Lokalisierungsteam bei Blizzard!

Dimitry Halley, Redakteur

@dimi_halley

ZULETZT GESEHEN Fate Zero, genialer Anime! Gern geschehen, Elena.
ZULETZT GELESEN Blue Beetle, ein toller Superheld, der leider nie Bekanntheit erlangen konnte. Alles Batmans Schuld. Schäm dich!
ZULETZT GEDACHT Mein neuer Gaming PC mit der GTX 1070 ist so toll! Ich sollte bei nächster Gelegenheit jedem davon erzählen.

WELCHEN SPIELECHARAKTER WÜRDET IHR GERNE MAL INTERVIEWEN UND WARUM?
Max Payne. Ich würde mit ihm einen trinken gehen, ein bisschen über die Familie plaud... okay, lieber nicht. Auf jeden Fall würde ich ihn fragen, ob er fortan für Bezahlung mein Leben aus dem Off kommentiert. Film-Noir-Style.





Michael Obermeier, Video-Redakteur

@GameOvermeier

ZULETZT GESEHEN The Invitation. Bis zur letzten Sekunde spannender Thriller, am besten nix drüber lesen und keinen Trailer gucken.
ZULETZT GEHÖRT 65daysofstatic – Music for an Infinite Universe. Macht den Alltag zur Weltraum-Odyssee.
ZULETZT GEDACHT Ich freue mich wie bekloppt auf unsere #MissionGC. Wenn Sie das lesen, dann wissen Sie schon, ob zu Recht.

WELCHEN SPIELECHARAKTER WÜRDET IHR GERNE MAL INTERVIEWEN UND WARUM?
Ich würde gern den Doom-Marine befragen. Kommt mir vor, als habe den noch nie jemand gefragt, wie es ihm bei der ganzen Dämonen-Invasions-Sache eigentlich gefühlsmäßig geht.

Elena Schulz, Trainee

@Ellie_Libelle

ZULETZT GELESEN Die Briefe von Vincent van Gogh, fasziniert mich fast mehr als seine großartigen Bilder.
ZULETZT GESCHAUT Fate Zero, was für ein genialer Anime! Allein wegen Gilgamesh. Danke an Kollege Dimi für die Empfehlung.
ZULETZT GEDACHT Verdammt, ich muss mir jetzt irgendwas Hippes und Cooles überlegen!

WELCHEN SPIELECHARAKTER WÜRDET IHR GERNE MAL INTERVIEWEN UND WARUM?
J.C. Denton aus dem ersten Deus Ex. Ich wüsste gerne, wie es so ist, den ganzen Tag durch Lüftungsschächte zu krabbeln.



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 DEUS EX: MANKIND DIVIDED

Das spielerisch beste Deus Ex seit dem Original, tolle Action, tolles Rollenspiel – aber ausgerechnet die Story wird zur größten Schwäche.

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 STARBOUND

Starbound glänzt mit viel Freiheit und Abwechslung, hoher Detailverliebtheit und überzeugt in seinem Genre mit kontraststarker Pixelgrafik.

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 STELLARIS

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

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 DIRT RALLY

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



TEST
SO WERTEN WIR

GameStar für Präsentation

85 GameStar Gold-Award

90 GameStar Platin-Award

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 herausspringen.

2 Wertungskategorien

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

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

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

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

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

3 Abwertung / Aufwertung

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

4 Fazit

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

5 Wertung

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

ENDERAL

1 SYSTEMANFORDERUNGEN

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

PRÄSENTATION ★★★★☆

2
+ neue Modelle und Klimazonen + super Soundtrack
+ professionelle Sprecher + nirgends generische Welt
− allgemein veraltete Technik

SPIELDESIGN ★★★★☆

+ sinnvolle Kombomöglichkeiten im Kampf + lösbare, aber zugleich fordernde Rätsel + abwechslungsreiche Missionsziele + keine Level-Scaling der Gegner − unzureichendes Schnellreisesystem

BALANCE ★★★☆☆

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

ATMOSPHÄRE / STORY ★★★★★

+ spannende Story + Handlung regt zum Nachdenken an
+ alles und jeder mit einer Hintergrundgeschichte
+ tiefe Charaktere + 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.

89 -2

FAZIT

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

87

5

Deus Ex: Mankind Divided



Aus der Deckung schnappt sich Jensen achtlose Wachen. Wenn er will, können das auch Polizisten sein.

DAS GEGENTEIL VON HUMAN REVOLUTION

86
GameStar Gold-Award

GameStar für Balance

Genre: **Action** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Eidos Montreal** Termin: **23.8.2016** Sprache: **Englisch, Deutsch**
USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **25 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Im Test zeigt Deus Ex: Mankind Divided deutlich, dass die Entwickler die Schwächen des Vorgängers ausbügeln wollen. Allerdings bleibt dabei etwas sehr Wichtiges auf der Strecke. Von Dimitry Halley

Hach, Prag, die malerische Moldau-Metropole – so viele Social-Media-Pinnwände verdanken dieser Stadt ihre atmosphärischsten Foto-Galerien. Und genauso zahlreich fallen wahrscheinlich die peinlichen Partybilder aus, an die sich am nächsten Morgen nur Facebook und Instagram erinnern, zum Leidwesen der Feiertouristen. Prag ist ein potenzielles Paradies für jedermann. Ältere Semester genießen die historischen Sehenswürdigkeiten, Flitterwochen-Pärchen turteln vor der romantischen Alteuropa-Szenerie, Teenager feiern dort ihr Abitur mit Ein-Euro-Bier – und selbst der Kollege Obermeier paddelt gern in einem riesigen Wasserball über die Moldau (fragen Sie lieber nicht).

Nichts davon ist selbstverständlich (nicht mal der liebe Michael Obermeier beim Paddeln) und für alle Zeit garantiert. In gerade mal zehn Jahren könnten genauso gut wütende Bürger auf offener Straße gegen schwer bewaffnete Polizisten revoltieren, Läden anzünden und die Wände mit fremdenfeindlichen Parolen besprühen. Dann werden Einwohner auf offener Straße erschossen, Terrorbomben verwüsten U-Bahn-Stationen und mysteriöse Techno-Sekten begehen öffentlichen Massensuizid. Diese düstere Zukunftsvision erschafft zumindest Deus Ex: Mankind Divided, der Nachfolger zu Human Revolution beziehungsweise vierter Teil der altgedienten Cyperpunk-Shooter-Serie, deren Erstling für viele zu den größten Meisterwerken der Spielegeschichte gehört.



Gestatten: Kollege Michael »Moldau« Obermeier beim Durchkugeln von Prag.



Prag behält seinen europäischen Charme – außer man ist augmentiert. Dann gibt's Probleme.

 In Mankind Divided gibt's nette Easter Eggs. Zum Beispiel den Love Cube aus Portal.



Geballert wird auf Wunsch auch aus Ego-Sicht mit Kimme und Korn.



Oder man schießt direkt aus der Deckung in Verfolgeransicht. Man behält den Überblick, opfert aber Präzision.

Für den Test haben wir uns ins Prag des Jahres 2029 aufgemacht, sind als Adam Jensen durch die Kampagne geschlichen und konnten den brandneuen Breach-Modus ausführlich ausprobieren. Diesen Artikel halten wir natürlich spoiler-frei, allerdings wollen wir trotzdem einen Teil unseres Fazits vorwegnehmen: Deus Ex: Mankind Divided ist in unseren Augen das genaue Gegenteil von Human Revolution. Das gibt dem Spiel das Potenzial, eine 90er-Wertung zu kriegen – und verbaut gleichzeitig den Weg dorthin.

Die Totalverbesserung

Deus Ex ist eine Serie über mysteriöse Verschwörungen. Und deshalb geben wir uns hier passend dazu auch mal ganz geheimnisvoll: Wir stellen die Bewertung der Story von Mankind Divided – mit das Wichtigste an einem Deus Ex – diesmal hinten an, ohne zu verraten, warum. Vertrauen Sie uns, am Ende wird sich alles klären (oder Sie leisten Widerstand und springen frech zur entsprechenden Zwischenüberschrift, bei GameStar gibt's echte Entscheidungsfreiheit). Reden wir stattdessen über die fantastische Spielmechanik.

Mankind Divided macht spielerisch alles besser als Human Revolution. Wirklich alles. Klar, auf den ersten Blick bleibt das Spiel nah am Erfolgsrezept der eigenen Serie: Aus der Ego-Sicht von Adam Jensen haben wir die Wahl, ob wir schleichen, ballern oder hacken, wir können in bester Rollenspiel-Tradition Haupt- und Nebenquests in umfangreichen urbanen Hub-Welten erledigen, Fähigkeiten verbessern, die Spielwelt nach Geheimnissen durchwühlen, Dialoge führen – und am Ende des Tages auch mit jeder Menge Feinden fertig werden, welche die Sicherheit der Welt bedrohen. Zu den neueren Entwicklungen aus Human Revolution gehört das Deckungssystem, im Wesentlichen behält Mankind Divided aber die langjährige Trias aus Kampf, Rollenspiel und Erkundung bei.

Aber wenn man genauer hinschaut, entpuppt sich das Spiel als grandiose Rundumverbesserung all dieser Kerntugenden, die in puncto Gameplay wahrscheinlich nur um Haaresbreite vom Ur-Deus-Ex geschlagen wird. In Human Revolution war das Schleichen der alleinige Königsweg, weil das Schießen lange nicht so viel Spaß gemacht hat. Deshalb blieben auch viele Skills im Rollenspielbereich überflüssig, man hat Unmengen nutzloser Waffen gefunden, die man eh nicht benutzte. Kurz: Human Revolution hatte zwar spielerische Freiheit, allerdings waren nicht alle Wege gleich gut. Mankind Divided ändert das massiv, zum Beispiel bei den Schießereien.

Endlich gute Ballereien

Gerade auf den höheren Schwierigkeitsgraden (es gibt vier, der höchste hat Permadeath) sind die Ballereien gegen gepanzerte Söldner, augmentierte Terroristen, Roboter und Co. ziemlich fordernd. Vorbereitung lohnt sich. Wer will, kann sich bis ins kleinste Detail die perfekte Strategie für jeden Gegnertypen zurechtlegen und wird dafür belohnt. Wir können uns beispielsweise eine normale Pistole nehmen und sie mit gefundenen Ersatzteilen so umrüsten, dass sie vollautomatisch EMP-Kugeln verschießt, die Robo-Fieslinge im Handumdrehen zu Schrott verarbeiten. Weil dieser hinzugeschraubte Burst-Modus extrem viel Munition frisst, erweitern wir zusätzlich das Magazin. Hinter diesem Upgrade-System verbergen sich spannende Abwägungen, denn jeder Vorteil bringt gleichzeitig Nachteile mit sich.

Ein Schalldämpfer sorgt zwar für leises Feuer, reduziert aber auch den Schaden massiv. Wir müssen also Parade-Kopftreffer landen, wenn wir damit überhaupt was reißen wollen. Panzerbrechende Munition ertönt lauter als Thors Hammer, hilft gut gegen gerüstete Söldner, verschwendet an Weichzielen aber Energie. Hinzu kommen noch diverse Upgrades, die wir auf den Lauf schrauben können und vieles mehr.



Kein Deus Ex ohne Rotlichtviertel. In einem zwielichtigen Prager Bordell legen wir uns mit der örtlichen Unterwelt an.



Miller ist Jensens Boss in der Task Force, allerdings ermitteln wir heimlich, auf welcher Seite er eigentlich wirklich steht.

Der Witz an der Sache: Man kann diese komplette Mechanik auch einfach übersehen, wenn man beispielsweise das Schießtraining aussetzt und sich nicht in die Menüs reinarbeitet, weil man auf Schleichen oder Hacken setzt. Mankind Divided bietet angenehm viel Komplexität, die Tüfter meistern können.

So geht's, Ubisoft und EA

Auch die anderen kampfbezogenen Mechaniken laufen rund. Das Deckungssystem funktioniert, das Schussgefühl wirkt deutlich »echter« als in Human Revolution. Zugegeben, das Springen und Schießen erreicht noch immer nicht die Meisterklasse einiger reiner Ego-Shooter, aber nach ein bisschen Eingewöhnung geht trotzdem alles flott von der Hand. Und dann zeigt das meisterhafte Rollenspielsystem der kompletten Konkurrenz mit ihren aufgesetzten Upgrade-Bäumchen (Mirror's Edge, Assassin's Creed Syndicate, Far Cry Primal und Co.), dass er alte König des Shooter-Rollenspiels auch heute noch die Hosen anhat. Bis auf eine einzige Ausnahme (Schutz vor Blendgranaten) haben wir im Test wirklich jede einzelne Fähigkeit von Adam Jensen als sinnvoll empfunden. Mehr noch: Wir haben uns wie kleine Robo-Kinder über jedes neue Praxis-Kit gefreut.

Ja, viele der Fertigkeiten kennen wir schon aus Human Revolution, aber zusätzlich zu den komplett neuen Skills wurden alle Upgrades generalüberholt. Und diese Rechnung geht auf: Egal, ob man schleicht oder schießt, man findet immer einen sinnvollen Platz für neue Skillpunkte. Jensens Energiehaushalt wurde gegenüber Human Revolution so überarbeitet, dass wir häufiger auf



Wir bauen Adams Skills aus und setzen dabei auf Stealth, Hacking oder schwere Geschütze. Aber auch Allround-Charaktere sind möglich.

Spezialfähigkeiten zugreifen können, Schleicher setzen voll auf Hacking, Camouflage, leise Stiefel und lautlose Sondermanöver. Wer niemanden töten möchte, kann aus seinem Handgelenk zig Starkstromprojektile verschießen, die mit einigen Upgrades vier Feinde gleichzeitig auf die Bretter schicken. Oder man aktiviert beim Taifun-Rund-um-Schuss einfach nicht-tödliche Projektile. Geht auch.

Veteranen werden sich vielleicht an das Hochgefühl erinnern, beim ersten Deus Ex als voll ausgebildeter Schleich-Build unsichtbar durch einen Hochsicherheitskomplex zu spazieren und dabei komplett lautlos im Vorbeilaufen mit einem Handwink Kameras zu hacken. Genau das geht auch in Mankind Divided wieder. Per Remote Hack werden wir später zum Albtraum jeder Verteidigung, flitzen von Deckung zu Deckung, sorgen dafür, dass Sicherheitssysteme verrückt spielen, Geschütztürme auf Wachen schießen. Wir schlagen zwei Feinde gleichzeitig per Takedown zu Boden, ohne dass unsere Camouflage auch nur flackert. Außerdem belohnt das Spiel jetzt tatsächlich fast alle Aktionen: Ob wir eine Tür hacken oder durch fleißige Erkundung den Code eintippen, für beides ernten wir Erfahrungspunkte. Ein klarer Fortschritt zu Human Revolution. So viele Spielweisen sind möglich dank einem der besten Rollenspielsysteme, die wir in modernen Shootern je gesehen haben. Und jetzt zum großen »Aber«.

Hier geht's um die Story!

Die Story von Mankind Divided ist nicht gut. Ja, richtig gelesen, eine der größten Stärken der Deus-Ex-Serie fällt im neuesten Teil fast völlig unter den Tisch – wir erwähnen das



Einige Schauplätze wie hier die Schweiz protzen mit tollen Szenerien. Allerdings gibt's viel zu wenige Locations.



Langsam wird Jensen besser. Mit Icarus-Sprung können wir aus jeder Höhe fallen – und bei der Landung eine Druckwelle entfesseln.



Außerdem dürfen wir bestimmte Wände kaputthauen, um neue Durchgänge zu schaffen. Das fällt aber in die Kategorie »Laut«.

deshalb so spät, damit Sie zumindest in Versuchung geführt werden, dem tollen Gameplay trotzdem eine Chance zu geben. Aber die Wahrheit ist: Auch in puncto Plot zeigt sich Mankind Divided als Gegenteil von Human Revolution. Der Vorgänger hat es nämlich ziemlich gut hinbekommen, eine glaubwürdige Geschichte aufzutischen. Die in Mankind Divided erzählte Geschichte ist nicht in dem Sinn schlecht, dass sie unter Logiklöchern leidet, doofe Plot Points auf den Weg bringt oder Adam Jensen nach dem Tutorial durch einen blonden Weichkeks ersetzt (ja, wir meinen dich, Metal Gear Solid 2). Die Geschichte von Mankind Divided stolpert, weil sie sich auf halber Strecke als völlig belanglos entpuppt.

Nach einem dramatischen Zwischenfall in Human Revolution hat sich die weltweite Technik-Euphorie in panische Angst verwandelt, die einst so gefeierten Augmentierten werden in Ghettos gesteckt, misshandelt, diskriminiert. Prag, der Schauplatz des Spiels, verkörpert all diese globalen Spannungen perfekt – Adam Jensen wird in eine hochtechnisierte Welt geworfen, die auf sozialer Ebene teils brutaler daherkommt als die Folterkeller im Mittelalter. Sein Auftrag: Als Mitglied einer UN-Sondertruppe einen besonders üblen Fall von Terrorismus knacken.

Sein eigentlicher Auftrag: Als Doppelagent für eine mysteriöse Hackergruppe herausfinden, inwieweit all das – die Sondertruppe, die Anschläge, die politischen Spannungen – mit den Illuminaten zusammenhängen. Ein toller Ansatz, den Sack macht Mankind Divided aber an keiner Stelle wieder zu, denn das Spiel konzentriert sich zu wenig auf die spannende Prämisse.

Was eine Fortsetzung leisten muss

Ein Human Revolution darf als Quasi-Neustart der Serie in einem modernen Zeitalter gerne auf »Street Level« bleiben und sich die Zeit nehmen, in düsteren Details eine neue Welt zu etablieren. Von einer Fortsetzung erwarten wir allerdings mehr: In der Deus-Ex-Reihe geht es um globale Verschwörungen. Wenn der Vorgänger diese nur andeutet und sich stattdessen auf die Auswirkungen konzentriert, muss der Nachfolger näher an die Wurzel des Übels heran. Und in der Ausgangssituation verkauft Mankind Divided dem Spieler das ja auch: Adam Jensen weiß von den Illuminaten, macht seinen Job ja sogar eigentlich nur, um näher an die Fieslinge ranzukommen. Nur entpuppt sich das in der Story als völlige Nebensächlichkeit, die sich im Nichts verliert. Wir entdecken beispielsweise versteckte Augmentierungen in unserem Körper und forschen nach, nur damit uns David Sarif am Ende der Quest ohne Scherz sagt: »Tja, manche Fragen kann man jetzt einfach nicht beantworten. Vielleicht später irgendwann.« Wir ergänzen in Gedanken: »Ja, vielleicht in einem DLC oder einer Fortsetzung.« Alle spannenden Handlungsstränge werden auf spätere Teile vertagt, das ist ein Storydesign-Unding.

Am Ende bleibt mit Prag eine einzige echte Hub-Welt, in der wir obendrein drei Viertel der Kampagne damit verbringen, Nebenaufgaben zu erledigen. Darüber hinaus gibt es vier Missionen, die nicht in Prag spielen: das Tutorial in Dubai, ein etwa 15-minütiger Ausflug in die grafisch beeindruckenden Schweizer Alpen, ein großer Auftrag in einem Ghetto (Vorort von Prag) und das Finale, das wir hier nicht spoilern wollen. Zum Vergleich: Deus Ex 1 hatte Hell's Kitchen, Liberty Island, geheime Forschungseinrichtungen, Hong Kong, Paris, Area 51, die Vandenberg-Basis und, und, und.



Dieser Mafioso kann wichtig für die Story sein. Außer wir meucheln ihn einfach ab. Diese spielerische Freiheit ist prima.



Mankind Divided hat sehr viele Dialoge. Die Gesprächspartner wie hier unsere Psychologin sind toll vertont, auch im Deutschen.



Die Takedowns sind brutal inszeniert, wahlweise können wir aber auch nicht-tödlich zuschlagen.

Üppige Spielzeit, spärliche Dramaturgie

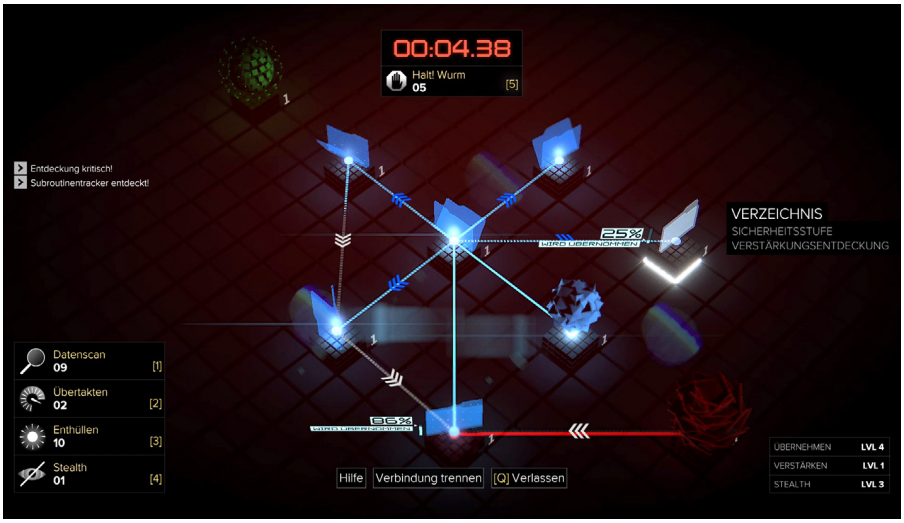
Wer den ersten Trailer zu Mankind Divided gesehen hat, kennt bereits den Schurken der Story. Der Kerl bleibt noch blasser als Namir in Human Revolution, das Spiel gibt uns auch keine zusätzlichen Strippenzieher wie im Vorgänger. Zu Beginn der Kampagne waren wir uns so sicher, dass Mankind Divided ein neues Meisterwerk wird: Der Auftakt in Dubai ist toll inszeniert, macht Lust auf mehr, die Prämisse mit Doppelagent Jensen klingt spannend, und unsere ersten Ausflüge nach Prag beeindrucken uns, denn eine so detaillierte und umfangreiche Hub-Welt gab es noch nie in einem Deus Ex. Als wir dann nach 17 Stunden Spielzeit immer noch nicht aus dieser ersten Hub-Welt raus waren, begannen die ersten Zweifel. Und sie wurden bis zum abrupten Finale nur noch größer. Insgesamt haben wir für die Kampagne knapp 21 Stunden gebraucht, vier davon verbrachten wir in neuen Schauplätzen, den Rest beim Erkunden und Infiltrieren diverser Locations in Prag.

Das alles entpuppt sich als großer Bruch mit der serientypischen Struktur, die in erster Linie die Hauptstory als Motivation des Spielers inszeniert – und Nebenquests links und rechts drappt. Mankind Divided macht das umgekehrt. Prinzipiell spricht nichts gegen frischen Wind, allerdings erreicht es erzählerisch einfach nicht das Niveau der Vorgänger. Es gibt keine wirklichen Höhepunkte, keine Überraschungen oder Wendungen. Und nur einen einzigen Bosskampf. Eigentlich schade, wenn man bedenkt, wie atmosphärisch und lebendig Prag inszeniert wird. An allen Ecken und Enden passieren interessante Dinge: Wir erkunden die Stadt, stoßen beispielsweise in der Kanalisation auf einige Drohnen, die Unschuldige erschießen. Beim Durchstöbern der Leichen entdecken wir einen NPC mit Namen, laden neu, versuchen in Windeseile, die Leute zu retten. Und siehe da: Wenn uns das gelingt, belohnt uns das Spiel tatsächlich mit einem Dialog. Wir hätten das alles aber genauso gut verpassen können. Aufmerksamkeit bringt was.

Man merkt, dass die Nebenquests von einem anderen Autor geschrieben wurden als die Hauptstory. Denn die optionalen Missionen sind viel besser. Ohne zu spoilern: Hier werden die ganzen Themen rund um Transhumanismus, Augmentierung und Diskriminierung in wirklich spannende, neue Richtungen gedacht. So muss das sein! Hätte die eigentliche Geschichte doch nur mehr davon abbekommen. Deus Ex: Mankind Divided ist übrigens auch das erste Deus Ex, in dem es kaum diskutable Enden gibt. Schade.

Die Technik hinter dem Techno-Thriller

Auch wenn es mit Prag nur eine Hub-Welt gibt, fühlt sich Deus Ex: Mankind Divided nicht zu kurz an. In der Stadt gibt's wie gesagt Unmengen von Mails, Quests und Details zu entdecken, auch im Lauf der Hauptstory erledigt man hier in alten Theatern, Appartement-Gebäuden oder Banken Aufträge. Zusätzlich gibt es mit Breach noch einen zweiten Spielmodus, in dem wir ganz abseits der Kampagne als anonymer Hacker Cyberspace-Aufträge erledigen, die auf dasselbe Gameplay-Gerüst wie das Hauptspiel setzen. Hier gibt's dann auch Leaderboards und einen mittlerweile obligatorischen Echtgeld-Shop für schnelle Boosts. Das ist allerdings alles nicht wirklich notwendig, der Breach-Modus funktioniert als nette Ergänzung für alle die, die sich nach der Story noch ein bisschen spie-



Das Hacking-Minispiel ähnelt dem von Human Revolution, alternativ craften wir uns ein Multitool und umgehen das ganze Gehacke.

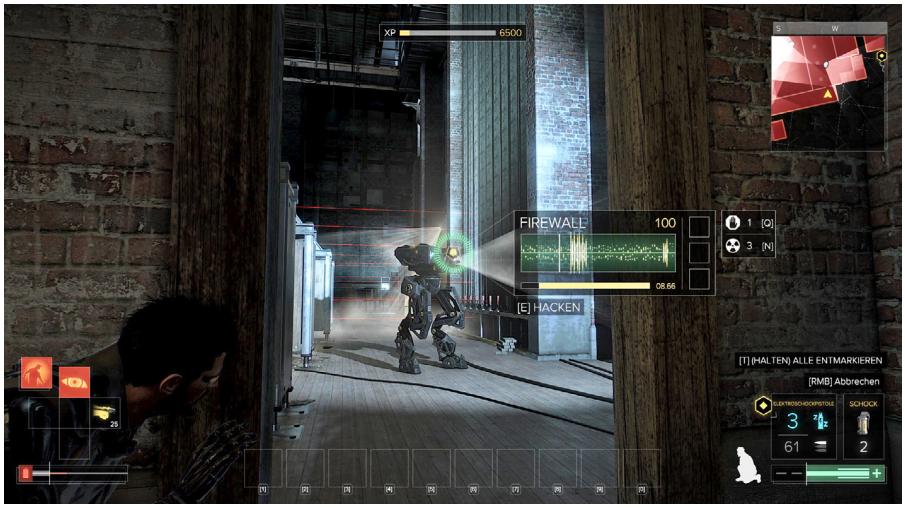


Dimitry Halley
@dimi_halley

Ich mache kein Geheimnis draus: Das erste Deus Ex ist für mich persönlich neben Monkey Island wahrscheinlich das beste Spiel aller Zeiten. Oder zumindest das erste, das mir als Kind offenbarte, wozu Spiele als Medium fähig sind. Kaum ein Spiel nimmt in meinem Herzen einen so hohen Platz ein.

Mankind Divided hinterlässt in mir ein merkwürdiges Gefühl. Spielerisch hatte ich eine Bombenzeit. Meinen Schleicher-Jensen hochzuleveln und im weiteren Spielverlauf die Feinde komplett zu überfordern mit Remote Hacking, Camouflage und Stealth-Superschocker-Implantat, herrje, hat sich das toll gespielt. Ich habe erst beim Spielen gemerkt, wie sehr ich mir anscheinend mal wieder einen Shooter mit wirklich guten Rollenspielelementen gewünscht habe. Auch die Nebenquests mit ihren tollen Dialogen und spannenden Enthüllungen halten mich begeistert im Geschehen.

Umso ernüchterter bin ich von der eigentlichen Story. Was saß ich im Abspann enttäuscht vor dem Bildschirm. Mankind Divided gibt mir all die spannenden Namen, die ich mir als Serienveteran wünsche, und lässt sie erzählerisch blöd im Raum rumstehen. Ich habe vier (!) Jahre auf eine Fortführung der spannenden Erzählstränge in Human Revolution gewartet! Man kann selten den Finger so klar auf die Wunde legen: Wenn Mankind Divided ein besseres Drehbuch hätte, wäre es für mich ein klarer 90er-Kandidat – und das beste Deus Ex seit Teil 1. So ist es »nur« ein sehr gutes Schleich-Actionspiel. Immerhin.



Ein Profi-Hacker legt problemlos aus sicherer Distanz einen Wachroboter lahm. Alternativ hetzen wir den Blechkumpel auf Feinde, um dann freie Bahn zu haben.

lerisch austoben wollen. Alternativ gibt's auch ein New Game Plus.

Technisch macht das Spiel in der Theorie eine sehr gute Figur. Die Charaktermodelle sehen fantastisch aus (okay, einige Klon-NPCs stören), die Animationen wirken rund, der Soundtrack fällt serientypisch erstklassig aus, und das Artdesign bleibt wie auch in Human Revolution markant und stilsicher. In der Praxis wurde unsere Testversion allerdings noch von diversen Bugs geplagt, besonders mit aktivierter DirectX-12-Optimierung kam es zu zahlreichen Abstürzen. Laut Pressemitteilung weiß Square das, es werden Patches und Fixes versprochen. Aber auch ohne DX12 stolpern wir über diverse technische Ungereimtheiten: Wenn wir hinter einer Deckung speichern, neu laden und mit Leertaste den Ladebildschirm beenden, springt Jensen automatisch über die Deckung. Das nervt. Wir sehen Grafikfehler, mal fehlt ein Dialog, am häufigsten sind allerdings Abstürze. Nach dem Neustart funktioniert es allerdings in der Regel. Diese Bugs nerven, werden dem ansonsten technisch tollen Spiel jedoch nicht zum Verhängnis.

Unterm Strich hängt es vom Spieler ab, ob Mankind Divided für ihn eine gelungene Fortsetzung ist. Wer Lust auf ein spannendes Action-Rollenspiel mit tollen Spielmechaniken hat, hat auch durch die Bank Grund zur Freude. Wer eine solide Anti-Terror-Story will und damit klarkommt, dass Mankind Divided kein einziges loses Ende des Vorgängers sinnvoll weiterverfolgt, der kann auch mit dem toll inszenierten Prag seine Freude haben. Viele Hardcore-Fans werden hingegen nach dem Abspann ernüchtert zurückbleiben und sich fragen, warum das Spiel nichts Spannendes mit seinen an sich interessanten Figuren anzufangen weiß. Und sich darüber wundern, warum auch 16 Jahre nach dem ersten Deus Ex immer noch kein Spiel an dessen Rundum-Meisterklasse herankommt. ★



Das Task-Force-Büro erinnert an das alte Unatco-Hauptquartier aus Deus Ex 1, allerdings mit weniger düsteren Geheimnissen und besserer Beleuchtung.

DEUS EX MANKIND DIVIDED

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Intel Core i5 2500K	Core i7 3770 / FX-8350
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7870	Geforce GTX 770 / Radeon R9 290
8 GB RAM, 30 GB Festplatte	8 GB RAM, 30 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- ✚ tolle Charaktermodelle
- ✚ stilsicheres Cyberpunk-Artdesign
- ✚ erstklassiger Soundtrack
- ✚ gelungene Vertonung (deutsch und englisch)
- ➖ nervige Bugs

SPIELDESIGN

- ✚ großartiges Rollenspielsystem
- ✚ spannendes Schleichen
- ✚ stets mehrere Lösungswege
- ✚ griffiges Kampfsystem
- ➖ Entscheidungen haben wenig Konsequenzen

BALANCE

- ✚ toller Mix aus Ballern, Schleichen und Erkunden
- ✚ gut erklärter Einstieg
- ✚ ausgewogene Skills
- ✚ vier Schwierigkeitsgrade
- ✚ Jensen wird am Ende angenehm mächtig

ATMOSPHÄRE / STORY

- ✚ atmosphärisches Prag
- ✚ spannende Nebenmissionen
- ✚ faszinierende Cyberpunk-Welt
- ➖ lahme Hauptgeschichte
- ➖ blasse Schurken

UMFANG

- ✚ New Game Plus erhöht Wiederspielwert
- ✚ zusätzlicher Breach-Modus
- ✚ Unmengen Details zu entdecken
- ✚ umfangreiche Spieldauer
- ➖ wenige Schauplätze

FAZIT

Das spielerische beste Deus Ex seit dem Original, tolle Action, tolles Rollenspiel – aber ausgerechnet die Story wird zur größten Schwäche.





Master of Orion

AUFERSTANDEN AUS ORION

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Wargaming Labs** Entwickler: **NGD Studios** Termin: **25.8.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **35 Euro** DRM: **ja (Steam)**

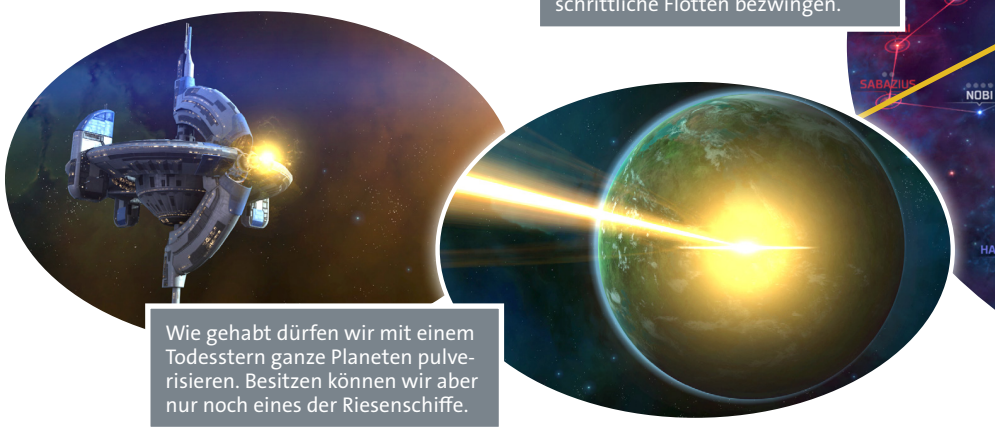
Das neue Master of Orion ist im Early Access spürbar gereift. Aber reicht das schon für einen Spitzenplatz im 4X-Genre? Von Michael Graf

Ein neues Master of Orion, und ich schreibe den Test. Es ist der Abrams-Effekt in Reinkultur. Wie bei J.J. Abrams »Star Trek«-Reboot überfluten mich Lens-Flares (in Zwischenfilmen) und Kindheitserinnerungen. Beim Film daran, wie ich aus der Schule nach Hause stürmte, um Jean-Luc Picard im ZDF-Nachmittagsprogramm beim Earl-Grey-Nippen zu beobachten. Und beim Spiel – natürlich – an Master of Orion 2. Wie ich interstellare Imperien wob, während Regentropfen ans kinderzimmerliche Dachfenster klopften. Wie ich an meinem 14. Geburtstag die Familiengäste warten ließ, weil ich noch schnell die Antaraner abwehren und den Feldzug gegen die Sakkra planen musste. Für mich ist kaum ein Strategiespiel – außer vielleicht Civilization 2 – so nostalgisch aufgeladen wie Master of Orion 2. Ein neues Master of Orion für mich eben keine x-beliebige Fortsetzung, sondern eine, auf die ich zwei Jahrzehnte lang gewartet habe. Master of Orion 3 hat es ja nie gegeben, richtig? Richtig.

Nun also Master of Orion: Conquer the Stars, das dem weißrussischen World-of-Tanks-Entwickler und Neu-Publisher Wargaming eine »Herzensangelegenheit« war. Sagt zumindest Firmenchef Victor Kisly. Wer's mit dem Herzen hat, muss allerdings manchmal Pillen schlucken, und drei davon wirken bei Master of Orion erst mal bitter. Erstens ist es kein Remake des genialen zweiten Serienteils, sondern »nur« des ersten. Deshalb fehlen liebgewonnene Elemente wie rekrutierbare Admirale und Gouverneure (hach, Brainac) oder die Antaraner, jene Mordsrüpel aus der Nachbardimension, vor denen ich zu Partiebeginn fürchtete und zum Partieende kalt lächelnd ins Nirwana bombte. Pille Nummer zwei: Master of Orion kein ganz originalgetreues Remake, sondern in wesentlichen Aspekten abgeändert, ich sage nur Echtzeitschlachten. Drittens haben die Entwickler in der halbjährigen Early-Access-Phase einige neue Ideen gestrichen, etwa neutrale »Stadtstaaten« à la Civilization 5. Aber das muss nichts Schlimmes bedeuten! Denn die Minizivilisationen sollen per Patch nachgereicht werden. Zudem war Master of Orion nie überkomplex, ein Teil seiner Faszination lag stets in der übersichtlich-eleganten Spielmechanik. Master of Orion 3 (das es nie gab, nein) scheiterte nicht zuletzt daran, dass es diese



Orion wird wieder vom riesigen »Wächter« verteidigt, den nur fortschrittliche Flotten bezwingen.



Wie gehabt dürfen wir mit einem Todesstern ganze Planeten pulverisieren. Besitzen können wir aber nur noch eines der Riesenschiffe.

Einfachheit fanatisch verkomplizierte. Diese Lektion haben die Macher des neuen Master of Orion gelernt und in der Early-Access-Werkstatt vorbildlich an ihrem Spiel geschliffen. Also was kann es denn nun, das neue Master of Orion?

Elf Feinde

Grundsätzlich kann es dasselbe wie das alte. Es hat dieselben Gebäude, dieselben Waffen, dieselben Schiffstypen, dieselben Technologien und denselben Schatzplaneten Orion in der Milchstraßenmitte, der vom monströsen »Wächter« bewahrt wird und bei seiner Eroberung wertvolle Fortschritte preisgibt. Auch die zehn wählbaren Völker sind alte Bekannte, von den charismatischen Menschen über die produktiven Klackon-Insekten bis zu den Darlok-Meisterspionen. Eine elfte Fraktion, die niederträchtigen Terraner, gibt's bloß in der 46 Euro teuren Collector's Edition – und nein, das sind sie nicht wert. Ich kann mir ja auch »böse« Menschen via Völker-Editor bauen. Apropos: Das Alien-Basteln ist für mich Ehrensache, wobei mir Boni wie »+25% Produktion« oder »+50% Nahrung« nützlicher erscheinen als vermeintlich gleichwertige Talente wie »Gestaltwandler« (bessere Spione) oder »Kriegsherr« (bessere Bodentruppen).

Apropos: Die Eigenschaften der vorgegebenen Völker weichen dezent vom Original ab. So sind die eierköpfigen Psilonen zwar wieder die einzige »kreative« Rasse, die alle Technologien erforschen darf. Weil die Forschung nun anders funktioniert (dazu gleich mehr), bringt das aber weniger Vorteile. Neu ist dafür, dass manche Spezies bestimmte Planetensorten bevorzugen. Die katzenhaften Mrrshan etwa mögen »trockene« Welten, die sie schon früh in der Partie zu produktiven »Grünland«-Kugeln aufrüsten können.

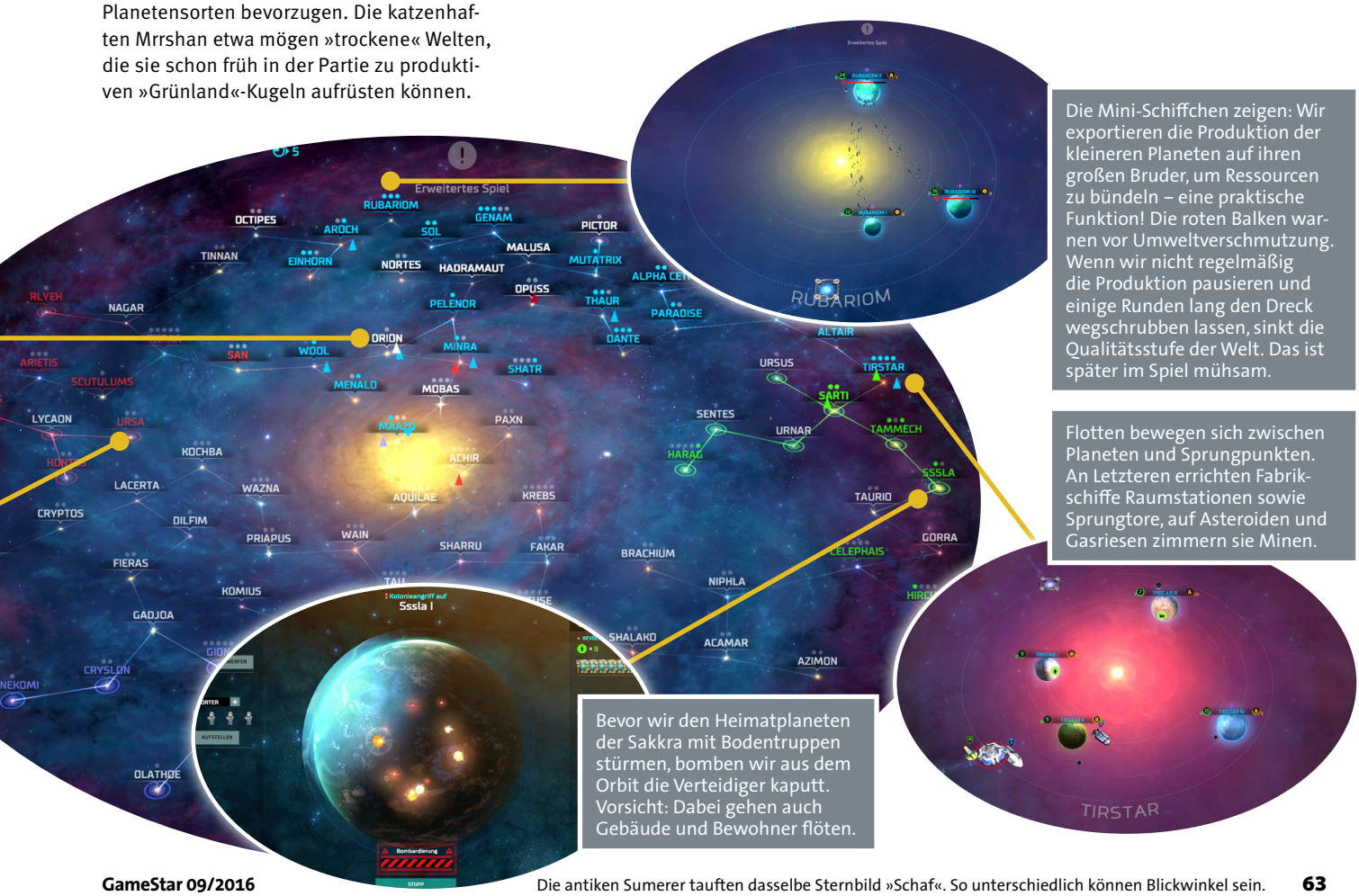


Die Raumschlachten sind nicht übermäßig taktisch, aber nett anzuschauen.

Andere Rassen lernen Terraforming erst viel später. Das ist eine clevere Ergänzung, weil ich meine Expansionsstrategie daran anpassen muss: Mit den Mrrshan lasse ich schon mal »erdähnliche« Planeten links liegen, um stattdessen interstellare Dörrpflaumen zu besiedeln. Mit den kristallinen Silicoiden, deren Bevölkerung nicht durch den Nahrungsanbau wächst, sondern durch üppige Mineralienvorkommen, suche ich hingegen gezielt nach unfruchtbaren, gesteinsreichen Himmelskörpern. Dort kann ich dann gleich die Produktion von Gebäuden und Schiffen ankurbeln, weil ich keine Bewohner als Bauern abstellen muss – wie gehabt lassen sich Kolonisten als Wissenschaftler, Industriearbeiter oder Nahrungsproduzenten einteilen.

Nicht alles gleich

Die Startpositionen sind jedoch nicht immer fair. Wer Glück hat, badet gleich zum Beginn in hochwertigen Himmelskörpern; Pechvögel starten in einer Ecke voller Schrottkugeln, die zudem per »instabilen Sprungpunkten« vom Rest der Galaxis abgeschnitten ist – zumindest, bis man fortschrittliche Reisetechnologie erforscht hat. Apropos: Reisen durch die Milchstraße sind im neuen Master of Orion nicht mehr völlig frei möglich, stattdessen kurven Flotten entlang von vorgegebenen Sternen-»Autobahnen« von System zu System. Das ändert das Spielgefühl, ist aber kein Nachteil, weil es auch neue Taktiken ermöglicht. So lassen sich Knotenpunkte mit Militärstationen blockieren, um Besu-



Die Mini-Schiffchen zeigen: Wir exportieren die Produktion der kleineren Planeten auf ihren großen Bruder, um Ressourcen zu bündeln – eine praktische Funktion! Die roten Balken warnen vor Umweltverschmutzung. Wenn wir nicht regelmäßig die Produktion pausieren und einige Runden lang den Dreck wegschrubben lassen, sinkt die Qualitätsstufe der Welt. Das ist später im Spiel mühsam.

Flotten bewegen sich zwischen Planeten und Sprungpunkten. An Letzteren errichten Fabrikschiffe Raumstationen sowie Sprungtore, auf Asteroiden und Gasriesen zimmern sie Minen.

Bevor wir den Heimatplaneten der Sakkra mit Bodentruppen stürmen, bomben wir aus dem Orbit die Verteidiger kaputt. Vorsicht: Dabei gehen auch Gebäude und Bewohner flöten.

Die antiken Sumerer tauften dasselbe Sternbild »Schaf«. So unterschiedlich können Blickwinkel sein.



Master of Orion hat einen klassischen Technologiebaum, selten müssen wir uns für einen von mehreren alternativen Fortschritten entscheiden.

cher auszusperren. Fortschrittliche Reiche dürfen zwischen Kolonien überdies Sprungtore zimmern, um Reisezeiten abzukürzen. Gut, das kennt man aus anderen 4X-Spielen.

Größere Auswirkungen hat da schon das neue Forschungssystem. Im alten Master of Orion musste ich bei jedem Fortschritt eine von drei Untertechnologien wählen, die anderen beiden konnte ich nur erhandeln oder mit Spionen stehlen. Lediglich »kreative« Völker lernten alles. Im neuen Master of Orion gibt's einen althergebrachten Technologiebaum à la Civilization, nur eine Handvoll Forschungsziele zwingen mich zur Wahl zwischen Alternativen. Und die richtige Wahl ist meist so offensichtlich, dass meine Haare ungerauft bleiben; entsprechend weniger wertvoll sind »kreative« Völker. Ebenfalls angepasst haben die Entwickler die Spionage: Statt massenhaft Agenten zu rekrutieren und pauschal einem Gegner zuzuweisen, errichte ich eine Geheimdienstzentrale, die alle paar Runden Nachwuchs ausspuckt. Die Schnüffler schicke ich einzeln zu fremden Kolonien, wo sie versuchen, Fortschritte zu stehlen oder Aufstände anzuzetteln. Und … das läuft so nebenher. Essentiell ist die Spionage nicht, aber das gilt für fast jedes globale Strategiespiel. Immerhin eröffnet mir Master of Orion damit eine Möglichkeit, die der Konkurrent Stellaris (noch) nicht bietet.

Die MoO-Schablone

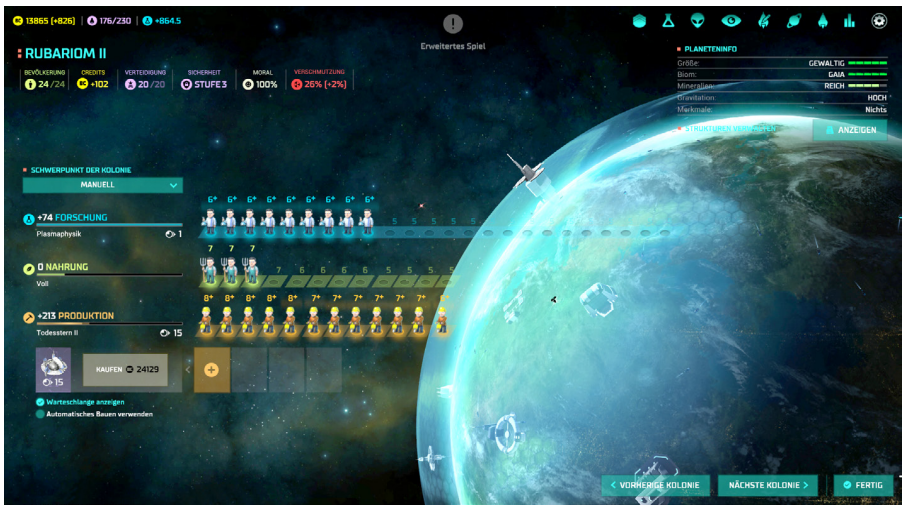
Der Vergleich zwischen Master of Orion und Stellaris drängt sich natürlich auf: zwei große Weltraum-Strategiespiele, beide 2016 erschienen. Worin unterscheiden sie sich? Abgesehen vom grundlegenden Spielprinzip (Master of Orion läuft rundenweise, Stellaris in Echtzeit) würde ich antworten: Master of Orion ist berechenbarer. Auch wenn die Völkerwahl und die Startposition meine Spielweise und die Herausforderung beeinflussen, läuft jede Partie grundsätzlich gleich: Ich baue dieselben Gebäude, rüste meine Schiffe stets ähnlich aus, kenne Stärken und Schwächen der Gegner. Ich kann eine Schablone über Master of Orion legen. Das geht bei Stellaris nur bis zu einem gewissen Grad, dank der zufallsgenerierten Völker und zahlreichen Zufallsereignisse. Letztere bietet Master of Orion zwar auch, aber viel, viel seltener. Vor allem in der Anfangsphase hat Stellaris mehr Überraschungen in petto: Ich bekomme Mini-Quests, stolpere über primitive Völker, weiß nie, was der nächste Planet verbirgt (auch wenn sich sein »Geheimnis« als unspektakulärer Wertebonus entpuppt).

Master of Orion ist anfangs behäbig. Das recht zähe Bevölkerungswachstum lässt sich immerhin beim Partien-Setup durch eine höhere Geschwindigkeitsstufe beschleunigen – und ist auch strategisch interessant, weil ich Bevölkerung von nahrungsreichen Kolonien zu unfruchtbaren, aber produktiven Bergbauplaneten verschiffen kann. Solches Bevölkerungsmanagement bot das alte Master of Orion nicht, da wurde der Nahrungs-Überschuss einfach reichsweit verteilt. Noch eine durchdachte Neuerung. Leerlauf gibt's übrigens sowohl in Master of Orion als auch in Stellaris, gerade im Mittelteil einer Partie klicke ich oftmals Runden weg. Wobei der Paradox-Konkurrent die Endphase mit seinen Katastrophen auflockert, in Master of Orion rolle ich da meinst nur noch meine Konkurrenten auf. Die sind dafür stimmungsvoller inszeniert als die zufallsgenerierten Stellaris-Aliens, bei diplomatischen Verhandlungen sehe ich animierte und (leider nur auf Englisch) vertonte Avatare. Und mein eigenes Imperium fährt witzige Berater auf, die Tipps geben und im Forschungsbildschirm herumhüpfen. Master of Orion wirkt damit lebendiger, weniger steril und sympathischer als der Paradox-Rivale.

In Echtzeit untaktisch

Womit wir beim letzten Punkt wären, dem Krieg. Und ich hätte nie gedacht, dass ich das schreiben würde, aber ich habe meinen Frieden gemacht mit einer der gravierendsten Änderungen des neuen Master of Orion, den Echtzeitschlachten. Nicht falsch verstehen: Als Stratege missfallen sie mir, weil sie taktisch weniger Anspruch entfalten, als sie könnten. Meist lasse ich einfach meine Flotte gebündelt auf einen Gegner feuern. Entsprechend geradlinig läuft das Schiffsdesign: Ich stopfe den aktuell dickstmöglichen Rumpf mit den Waffen voll, die am meisten Schaden anrichten, dann noch Abwehrgeschütze gegen Raketen dazu, fertig. Klar, taktieren könnte ich schon: Verbaue ich mehr Raketen, um die gegnerische Punktverteidigung zu überfordern, oder mehr Kanonen, die Schilde durchdringen? Lasse ich Strahlenkanonen konzentriert nach vorne feuern oder nach allen Seiten – was sie jedoch größer macht, sodass ich weniger einbauen kann? Teleportiere ich meine Schiffe mittels »Verlagerungsgerät« in den Rücken der Gegner, weil deren Laser nicht nach hinten strahlen? Solche Überlegungen sind cool – nur wichtig sind sie selten.

Ich will damit keineswegs sagen, dass ich die Gefechte von Master of Orion 2 total taktisch fand, das waren sie nicht. Wer die Initiative hatte (also der Angreifer), blies die Gegenseite aus dem All. Dafür war's wichtiger, Schiffe zu drehen, etwa, um gefährdete Schutzschildseiten vom Gegner abzuwenden. Vor allem möchte ich den Entwicklern einfach nicht glauben, dass es unmöglich ist, spannende und faire Rundenkämpfe zu



Wie gehabt teilen wir Kolonisten als Forscher, Bauern oder Fabrikarbeiter ein.



Michael Graf
@Greu_Lich

Der Gedanke, der mir beim Spielen von Master of Orion am häufigsten in den Kopf schoss, lautet: Bitte entwickelt eine Fortsetzung! Denn Master of Orion liefert polierte, klassische Sternenstrategie mit gutem Interface, cooler Rückspul-Funktion und ordentlicher KI. Es fließt, es spielt sich fluffig, ist hübsch und sympathisch. Und die Gefechte sind zwar nicht übermäßig taktisch, aber auch kein Sargnagel. Ich kann nur den Hut ziehen vor den Entwicklern, sie haben – auch dank ihrer erstklassigen Early-Access-Arbeit – ein Spiel geschaffen, dem ich wenig vorwerfen kann. Außer, dass es nichts Besonderes ist. Stellaris präsentiert sich zwar steriler, kantiger, zugleich aber so viel facettenreicher. Dort erlebe ich in einer Partie mehr als in drei Durchgängen Master of Orion. Und ja, ich weiß, dass ein Reboot keine Innovationsschleuder sein kann, im Genre wäre inzwischen aber mehr möglich. Daher wünsche ich mir ein Sequel – oder ein Addon – das denselben Qualitätssprung hinlegt wie seinerzeit Master of Orion 2: Mit einem Endgegner und unberechenbaren Element (Antaraner!), mit spannenden Fähigkeiten (Telepathie!) und mehr Persönlichkeit (Admirale!). Bis es soweit ist, werde ich Master of Orion bestimmt noch einige Male spielen. Aber seltener als Stellaris.



Bei diplomatischen Verhandlungen sehen wir schick animierte Avatare der jeweiligen Fraktion.

inszenieren. Man hätte etwa über ein Initiativesystem nachdenken können (Leichte Fregatten feuern zweimal, bevor Dickschiffe überhaupt drankommen, etc.). Warum ich mit den Schlachten trotzdem meinen Frieden gemacht habe? Weil sich die Entwickler in der Early-Access-Phase sichtlich Mühe gegeben haben, sie interessanter zu gestalten. Ich kann jetzt Feuerreichweiten einstellen und Formationen, die Boni auf Schusskraft oder Defensive bringen. Und ich kann versuchen, langsame Gegner auszumanövrieren. Immerhin sind die Gefechte also kein Totalausfall, sie sehen nett aus, sie funktionieren genauso gut wie die Automatik-Gefechte von Endless Space und Stellaris. Sie tragen nur weniger zum Spiel bei, als sie könnten.

Fünffach gewinnen

Ebenfalls verbessert haben die Entwickler dafür die Künstliche Intelligenz. Zum Early-Access-Auftakt waren die Computergegner bloß Kanonenfutter, jetzt sind sie – zumindest auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad »Extrem« – ernstzunehmende Konkurrenten. Wobei »ernstzunehmend« im Wesentlichen bedeutet, dass sie mir den Krieg erklären, sobald sie sich übermächtig fühlen. Oder sobald ich ihre Warnung in den Wind schlage, doch bitte nicht in ihrer Nähe zu siedeln. Irritierend ist, dass an neutralen Sprungpunkten auch ohne (!) Kriegserklärung Gefechte möglich sind. Wenn ich nicht aufpasse, sprengen die Nachbarn einfach so ein unbewachtes Kolonieschiff. Ohne Folgen. Aber gut, passe ich halt auf. Die Diplomatie wiederum fällt facettenreich aus. Beispielsweise leidet die Beziehung zu einem Volk, falls ich mit dessen Erzrivalen handle. Siegbedingungen gibt's fünf, vom altmodischen Alleserobern über die Herrscherwahl bis zum Wirtschaftssieg (Ich kann die galaktische »Aktienmehrheit« erkaufen). Es ist also theoretisch möglich, Master of Orion friedlich zu gewinnen, auch wenn's selten friedlich bleibt, weil irgendwann die KI-Killer mit dem Laser anklopfen. Und wenn's mal aussichtslos läuft, hilft eine großartige Idee: Per Klick im Statistikmenü kann ich jederzeit in eine frühere Runde zurückspringen, völlig frei, bis zum Anfang der Partie. Ein Menü als Autosave – das macht zwar die einzelnen Speicherstände enorm groß, ist aber genial. Die Statistikkurven zeigen ja auch gleich, wann ich ins Hintertreffen geraten bin. Das hätte ich mir auch damals unterm kinderzimmerlichen Dachfenster gewünscht. ★



Die Startpositionen sind nicht immer fair; wer Pech hat, findet anfangs kaum bewohnbare Welten.

MASTER OF ORION

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo E4400 / A64 X2 4200+	Core i5-760 / Athlon II X4 640
Geforce GT 240 / Radeon HD 4650	Geforce GTX 560 / Radeon HD 5870
2 GB RAM, 15 GB Festplatte	4 GB RAM, 15 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ schöne und übersichtliche Galaxiekarte
+ detaillierte Schiffsmodelle
+ passende Musikuntermalung
+ stimmiges Völkerdesign
− unspektakuläre Effekte

SPIELDESIGN

+ generell ausgefeiltes Spielprinzip
+ sehr gute Menüs
+ geniale »Rückspul«-Funktion
+ ordentliche KI
− keine Besonderheiten wie Quests oder neutrale Völker

BALANCE

+ ausgewogene Schwierigkeitsgrade
+ hilfreiche Berater
+ Völkerfähigkeiten beeinflussen Spielweise
− teils unfaire Startpositionen
− Schlachten erfordern kaum Taktik

ATMOSPHÄRE / STORY

+ stimmungsvoll präsentierte Völker
+ Filmchen illustrieren manche Ereignisse
+ witzige Berater
− nüchterner Koloniebildschirm
− unsichtbare Bodenkämpfe

UMFANG

+ sehr große Galaxien
+ viele Technologien, Systeme und Waffen
+ fünf mögliche Siegbedingungen
+ Eigenbau-Völker
− Partien laufen generell immer gleich

FAZIT

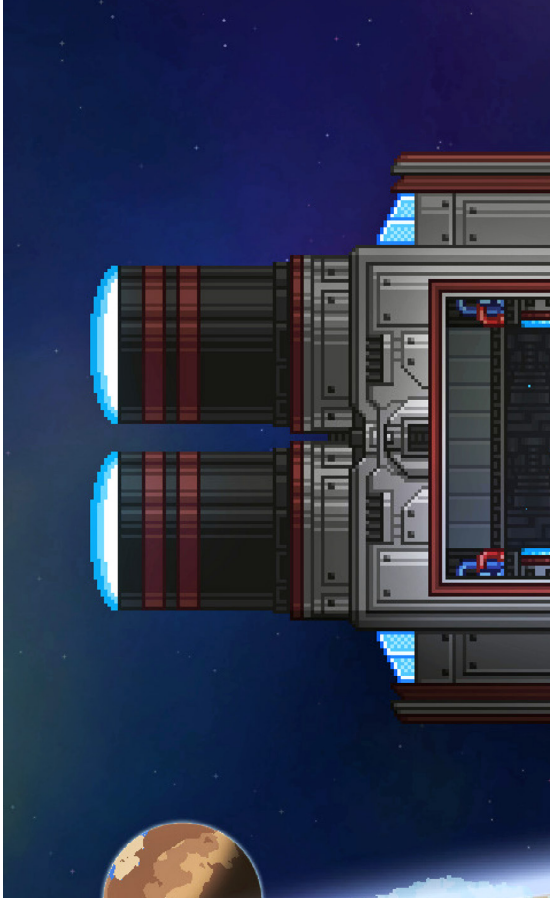
Klassisch-gute Neuauflage des ersten Master of Orion, die das Weltraumstrategie-Genre jedoch nicht voranbringt.



Orion heißt auch ein Nebel, der scheinbar »im« Sternbild liegt, aber doppelt so weit von der Erde entfernt ist.

Starbound

FREIHEIT IM PIXEL-WELTRAUM



Genre: **Adventure** Publisher: **Chucklefish Games** Entwickler: **Chucklefish Games**
Termin: **22.7.2016** Sprache: **Englisch** USK: **nicht geprüft**
Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **14 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Auf DVD: Test-Video

Ist Starbound mehr als ein Terraria im Weltraum? Von Benjamin Danneberg

Da ist es also endlich, dieses Starbound! Nach all der Zeit! Rund drei Jahre befand sich der Titel allein im Steam Early Access. Aber erstaunlich: Pixelspiele in 2D erfreuen sich in Zeiten von 4K-Auflösungen und Virtual Reality immer noch großer Beliebtheit. Ein sehr erfolgreiches Beispiel ist Terraria, das 2011 veröffentlicht wurde und mit seiner Kreativ-Sandbox und knackigen Riesenbossen für Suchtspiralen bei Spielern sorgte. Starbound von Entwickler Chucklefish Games will diese Erfolgsgeschichte wiederholen. Ist dabei nur ein Terraria im Weltraum entstanden, oder haben die Entwickler ein eigenständiges Pixelabenteuer erschaffen?

Diesmal mit Geschichte

Starbound bietet anders als Terraria von Beginn an eine rollenspieltypische Geschichte. Wir haben uns aus den sechs wählbaren Rassen für die Menschen entschieden, und unser Charakter soll gerade auf der Erde einer feierlichen Zeremonie beiwohnen, um zum Protektor ernannt zu werden, als unser Heimatplanet plötzlich von einem gigantischen Tentakelwesen vernichtet wird. Unsere Flucht zu den Sternen endet für unser reichlich demoliertes Raumschiff in der Umlaufbahn eines unbekannten Planeten. Dort treffen wir Groß-Protektorin Esther Bright, die uns über zwei opponierende Kräfte im Universum aufklärt: der Kultivator, eine Kraft, die für Harmonie und Frieden steht, und der Ruin, das – Überraschung! – Gegenteil. Unser Job ist es nun, Ruin komplett zu vernichten, da er offenbar aus seinem Gefängnis auszubrechen versucht. Dafür müssen wir sechs Artefakte finden und vereinen.

Starbound bietet mit der Hauptstory einen motivierenden Leitfaden, der die klassische Ziellosigkeit einer Sandbox abmildert und die freien Elemente des Spiels rechts und links des Weges anordnet. Damit werden auch all jene Spieler abgeholt, die es lieber linear mögen. Allerdings besteht die Suche nach den Artefakten im stupiden Scannen (Anklicken!) von Gegenständen in der Hoffnung, dass es einen Fortschrittsbalken füllt.



In Starbound bauen wir eine kleine Kolonie auf und säen unsere eigene Nahrung an.

Hübsches, gefährliches Starbound-Universum



Der Sonnenaufgang verbreitet eine angenehme Atmosphäre – zumal vom Berg aus!



Wenn wir nicht aufpassen, läuft uns bei Regen der Unterschlupf voll Wasser.



Die Kultur der Floran ist ... anders. Die Leute hier wohnen unter anderem in Baumhäusern.



Das Raumschiff ist unser Fortbewegungsmittel im Weltraum. Damit es aber so hübsch aussieht, müssen wir es erst einmal reparieren.



Anders als in Terraria folgen wir von Beginn an einer Geschichte: Hier müssen wir versuchen, die zerstörte Erde zu verlassen.

Das ist kein Beispiel für gutes Questdesign, hier wurde viel Potenzial verschenkt. Zum Glück bietet Starbound aber auch abseits der Story jede Menge Beschäftigung.

Spielerische Freiheit

Das Spiel trumpft nämlich mit enormer Freiheit auf. Wir fliegen mit unserem Raumschiff von Planet zu Planet, erkunden und sammeln Materialien, bauen Häuser oder sogar ganze Kolonien, bewirtschaften Farmen zur Nahrungsversorgung oder suchen Crewmitglieder für unser Raumschiff. Beim Erkunden rennen wir seitlich solange über prozedural generierte Planetenoberflächen, bis wir irgendwann an unserem Ausgangsort wieder ankommen. Dazwischen liegen unterschiedliche Biome, verschiedene Monster, vielfältige Architekturen und Wettereffekte. Dabei lohnt es sich, die vielen Höhlen zu erkunden oder sich gleich nach unten zu buddeln, um unterirdische Seen, Knochentempel oder fiese Giftmonster zu entdecken.

Bossmonster wollen ebenfalls gezüchtigt werden, sowohl zwischendurch als auch im Rahmen von Quests. Mal dürfen wir fiese Apparaturen mit Hilfe von Schaltern und Technik lahmlegen, mal eine Riesenspinne in ihrem Bau mit roher Waffengewalt erledigen. Abhängig von unserem Ausrüstungsstand kann das sehr herausfordernd sein. Die Gegner-KI schwankt allerdings je nach Fähigkeiten zwischen herausfordernd und saublöd. Sterben wir in nicht geskripteten Arealen, verlieren wir 30 Prozent unserer Pixel-Währung, lassen alle Handwerksmaterialien, Nahrung und Konsumgüter fallen und müssen vom Raumschiff aus neu starten. Das Roguelike-Konzept schwankt hier je nach Situation zwischen Spannung, Herausforderung und Frust. Allerdings kann man auch ohne Roguelike-Mechanik spielen.

Vielseitiger Kampf

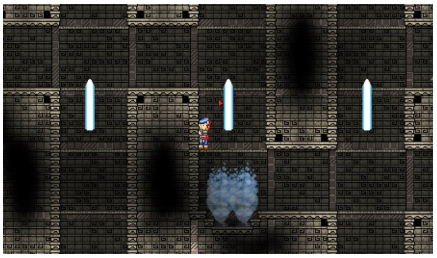
Zum Verdreschen feindlichen Gezuppels steht uns ein hübsches Waffenarsenal zur Verfügung – von Breitschwert, Axt und Flitzebogen über Sturmgewehre bis hin zu Flammenwerfern ist alles dabei, was das streitsuchende Spielerherz begehrt. Unterschiedliche Waffen benötigen unterschiedliche Kampfstile: Äxte müssen beispielsweise



In einer Wüste kaufen wir bei einem recht seltsamen Vogelvolk Waren ein.

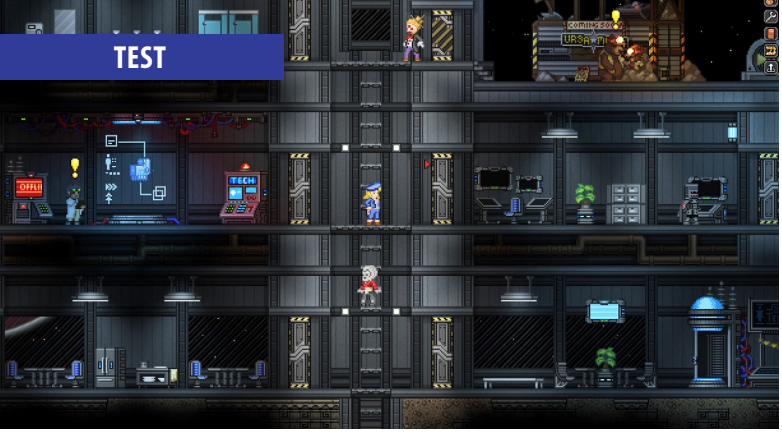


Niemand kann dem allsehenden Auge … Pardon, … Affen entgehen!



Ob wir in so einem Herausforderungsareal bestehen, hängt von unserer Geschicklichkeit ab.

In den ersten 24 Stunden der Crowdfunding-Phase unterstützten mehr als 10.000 Spieler Starbound mit über 230.000 Dollar.



Im Außenposten sind die Überlebenden der Katastrophe auf der Erde versammelt und hier finden wir Questgeber sowie Geschäfte.



Neben Tieren ist Landwirtschaft die wichtigste Quelle für Nahrung. Allerdings müssen wir selber rausfinden, wie die funktioniert.

mit Schwung aufgeladen werden, während wir mit Pistolen solange feuern, bis unsere Energieleiste leer ist. Dann müssen wir kurz warten, bis sie sich wieder aufgeladen hat, um weiter ballern zu können.

Besonders cool sind dabei die Extrafähigkeiten seltener oder legendärer Waffen. Mit einem Schwert durften wir zum Beispiel einen wilden Ansturm über eine gewisse Distanz ausführen, ein spezielles Sturmgewehr ließ uns elektrisierende Salven auf Feindgruppen feuern. Wenn wir eher Pech bei der Beutesuche haben, können wir uns bessere Ausrüstung auch selber bauen. Dafür müssen wir uns aber die Hände dreckig machen.

Paradies für Sammler und Handwerker

Sammelwütige kommen in Starbound voll auf ihre Kosten. Der »Matter Manipulator« ist unser Multifunktionswerkzeug für Ab- und Aufbau jeder Art. Damit buddeln wir uns kreuz und quer durch die Planeten und besorgen uns Material fürs umfangreiche Crafting. Das Handwerk funktioniert ähnlich wie in Minecraft und Co. mit kleinen, werkbankunabhängigen Rezepten für Heilsalben oder mit Brettern, die wir wiederum für den Aufbau von Crafting-Stationen (Esse, Schmiede, Werkbank etc.) brauchen. Für Letztere bietet es sich an, eine eigene und geschützte Niederlassung zu bauen. Jede Menge Rezepte für Waffen, Rüstungen und kosmetischen Kram machen aus uns kleine Kampfmaschinen und aus unserer zweckmäßigen Handwerkerbude ein heimeliges Plätzchen, das wir bei Bedarf zu einer ganzen Kolonie ausweiten können. Um NPCs anzusiedeln, platzieren wir eine zuvor beim Händler gekaufte Kolonieurkunde in einer Behausung – schwupps, ein NPC erscheint, der Miete zahlt. Dass die NPCs einfach so erscheinen, ist allerdings leicht unbefriedigend. Viel besser wäre es, wenn wir auf unseren Reisen über die Planeten NPCs für unsere Kolonie gewinnen könnten. Das funktioniert aber leider nur für Crew-Mitglieder, die wir für unser Raumschiff anwerben können und die uns passive Boni verleihen. Beispielsweise erhöht der Ingenieur die Treibstoffkapazität des Raumschiffs und wir können Crewmitglieder als (suboptimale) Kampfunterstützung mitnehmen. Allerdings lohnt sich das Crew-Feature im derzeitigen Zustand kaum.

Steilwand für Einsteiger

Das größte Manko des Spiels ist die Tatsache, dass es fast nichts erklärt. Spielen wir beispielsweise im Survival-Modus, müssen wir regelmäßig essen um nicht abzukratzen. Dass wir aber für eine simple Landwirtschafts-Hacke erst eine Esse, ein Spinnrad und passende Materialien brauchen, finden wir nur durch stumpfes Ausprobieren heraus. Auch die Umsetzung der Hunger-Mechanik ist fragwürdig: Wir schaufeln Unmengen an Karotten, Reisgerichten und Brot in uns rein, nur um ein paar Minuten Ruhe vor dem Hunger-Warnton zu haben.

Allerdings können wir bequem andere Spieler über unsere Steam-Freundesliste einladen und so die unnötigen Hürden des Spiels durch gemeinsames Ausprobieren im Koop überwinden. Nachteil: Es gibt keine Pausenfunktion. Auch das Interface braucht ein Update. Zwar können wir jedem Hotkey eine Funktion bzw. einen Gegenstand für linke und rechte Maustaste zuweisen, was eine geniale Idee ist. Dafür ist die restliche Funktionalität … nun ja, eingeschränkt wäre nett formuliert. Belohnungsbeutel lassen sich etwa nur öffnen, indem wir sie auf einen Hotkey legen – aus dem Inventar heraus lassen sich bloß Baumaterialien direkt nutzen. Das Abwählen von Gegenständen geht mal über eine spezielle Taste, mal über Escape, mal durch Schließen des Inventars. Und wir könnten noch viele weitere nervige Kleinigkeiten aufzählen.

Technisch hingegen überzeugt die uralte Pixel-Optik durch Klarheit und Kontrast, die Welten sind abwechslungsreich und mit viel Liebe gestaltet. Unterm Strich bietet Starbound also trotz der vielen kleinen Mängel für Fans des Genres ein rundes, wenn auch nicht ganz ausgefeiltes Gesamtpaket mit wahnsinnig viel Freiheit. ★



Benjamin Danneberg
@pointofgaming

Ich mag Pixelspiele eigentlich überhaupt nicht. Trotzdem kann ich nachvollziehen, was viele Spieler an Terraria, Starbound & Co. fesselt. Lasse ich den Grafikstil mal außen vor, entwickelt Starbound eine durchaus packende Anziehungskraft, die sich aus Entdeckergeist, Nervenkitzel durch unvorhergesehene Ereignisse und herausfordernde Kämpfe sowie Sammeltrieb speist. Allerdings schafft Starbound es nicht, all das auf einem gleichbleibend hohen Level zu halten: Langweilige Scan-Quests und das repetitive Planetenprinzip sowie Leerlauf bremsen den Spielspaß immer wieder aus.

Trotzdem ist Starbound ein erstaunlich gutes Spiel. Story, Erkundung, Aufbau und Kampf bieten Motivation und Abwechslung, insbesondere, wenn man sowieso ein Fan von 2D-Pixelwelten ist. Vielfalt und Freiheit des Spiels sorgen dafür, dass es sich vor dem großen Bruder Terraria nicht verstecken muss.

STARBOUND

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
C2 Duo E4300 / Athlon 64 X2 4000+ Geforce 210 / Radeon X600 2 GB RAM, 3 GB Festplatte	Core i3 2,0 GHz / Athlon II X3 460 Geforce GT 230 / Radeon HD 6550D 4 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ viele abwechslungsreiche Biome
+ klarer Retro-Pixel-Charme
+ gute Effekte und Ausleuchtung
+ übersichtliche Darstellung
− insgesamt veraltete Technik

SPIELDESIGN

+ prozedural generierte Welten
+ motivierendes Erkunden und Sammeln
+ coole Waffenfähigkeiten
− inkonsistentes Interface

BALANCE

+ drei Schwierigkeitsgrade
+ Herausforderung durch Roguelike-Konzept
− Hunger schlecht balanciert
− viel zu wenig Informationen
− Ausrüstung macht uns später übermächtig

ATMOSPHÄRE / STORY

+ stimmige, abwechslungsreiche Planeten
+ spannende Bosskämpfe
+ motivierende Handlung
+ Tag- und Nachtwechsel
− manchmal Leerlauf-Phasen

UMFANG

+ lange Spielzeit (30 Stunden)
+ guter Wiederspielwert durch verschiedene Spielweisen
+ Koop-Modus
+ Nebenquests
+ umfangreiche Baumöglichkeiten

FAZIT

Starbound glänzt mit Freiheit und Abwechslung, hoher Detailverliebtheit und überzeugt in seinem Genre mit kontraststarker Pixelgrafik.



Batman: The Telltale Series – Realm of Shadows

DIE ARKHAM-ALTERNATIVE?

Genre: **Adventure** Publisher: **Warner Bros.** Entwickler: **Telltale Games** Termin: **2.8.2016** Sprache: **Englisch**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **2 Stunden (Episode 1)** Preis: **23 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

In Episode 1 von Telltales Batman-Spiel reisen wir erneut in die Anfangstage des dunklen Ritters.

Von Dimitry Halley



Die erste Episode von Telltales Batman-Interpretation zeigt Bruce Wayne nur selten im Kostüm.

Batman und Knobel-Adventure klingen als Paar im ersten Moment so passend wie Schachspiel und Boxkampf. Aber eigentlich spricht erstaunlich viel dafür, aus Batman ein Adventure zu machen. Der Fledermaus-Held ist ja nicht ohne Grund der Star von über 900 Ausgaben »Detective Comics« (Betonung auf Detective). Umso überraschender, dass Telltale sich in der ersten Episode von Batman: The Telltale Series gar nicht so sehr auf die Schnüffelei konzentriert, sondern auf Bruce Waynes gesellschaftliches Leben. Das hat Vor- und Nachteile.

Das Spiel mit den Erwartungen

Wer angenehm gesättigt ist von den ganzen Neuinterpretationen der frühen Batman-Jahre, wird in Episode 1 vergeblich nach neuen Impulsen suchen. Die sexuelle Spannung zwischen Selina Kyle (Catwoman) und Bruce Wayne, der langsame Fall von Staatsanwalt Harvey Dent, Butler Alfreds klagendes »Sie können das nicht ewig machen, Sir« – diese ganzen Ideen haben für Fans mittlerweile einen langen Bart. Einzig der Pinguin bekommt einen wirklich coolen neuen Spin. Wir sind gespannt, wie sich der weiterentwickelt.

Umgekehrt dürfte Realm of Shadows für diejenigen eine coole Adventure-Erfahrung sein, die einen spannenden Einstieg in den Batman-Kosmos suchen, der nah an den Charakteren bleibt. Telltales Ansatz macht Batman lebendig und greifbar, das geht allerdings in der ersten Episode etwas auf Kosten der Spannung.



Der Schwerpunkt von Realm of Shadows liegt auf Bruce Waynes normalem Leben.

Grundlagenarbeit

Realm of Shadows ist eine solide Grundlage, auf der Telltale einen neuen Batman-Kosmos als Alternative zu Comic, Film und Arkham-Spielen aufbauen möchte. Das gelingt: Wir können klar erkennen, dass hierin das Potenzial für viele spannende Episoden liegt. Und für einen menschlicheren Batman, als man ihn aus anderen Titeln kennt. Aber dafür muss man die Verwicklung eben erstmal auf den Weg bringen.

Die Quicktime-Events und Multiple-Choice-Dialoge bleiben routiniert, man erkennt aber an einigen Rätselpassagen das Potenzial der Spurensuche. Batman könnte eines der spielerisch spannendsten Telltale-Spiele werden, sofern die Konsequenzen unserer Entscheidungen Gewicht bekommen. Wer also noch zögert, sich aber trotzdem für Batman interessiert, sollte die Serie ein Weile im Blick behalten. Direkt zugreifen können bei Episode 1 vor allem die Spieler, die Lust auf eine feinfühligere, dialoglastige Neuinterpretation von Batmans Anfängen haben. Rein auf die Spielelandschaft bezogen könnte Batman: The Telltale Series den Batman-Mythos genau um die persönlichen Konflikte bereichern, die in der actionlastigen Arkham-Serie keinen Platz finden. ★



Dimitry Halley
@dimi_halley

Persönlich ist es für mich knifflig, über Batman: The Telltale Series zu urteilen. Das liegt natürlich auch daran, dass es bisher nur eine Episode gibt. Aber vor allem fällt es mir deshalb schwer, weil ich bereits so viele Reboots und Origin-Storys zu Gothams dunklem Ritter gelesen und gesehen habe, dass ich ein Stück weit gesättigt bin. Irgendwann scannt man diese Reboots nur noch auf die Twists ab, die sie von den ganzen anderen Reboots unterscheiden. In dem Kontext zeigt Episode 1 sehr wenige wirklich frische Impulse.

Aber ich bin auf der anderen Seite auch nicht die eigentliche Zielgruppe. Das Spiel richtet sich an Adventure- und Serienfans, die mal wieder Bock auf eine gute Batman-Geschichte haben, und die sich zuletzt in den Kinofilmen »Batman Begins« und »The Dark Knight« mit den Anfangsjahren von Gothams Fledermaus auseinandergesetzt haben. Und diesbezüglich macht die erste Episode meiner Meinung nach eine gute Figur. Ob aus The Telltale Series letztlich ein wirklich herausragender neuer Batman-Kosmos wird, müssen die nachfolgenden Episoden zeigen – das Potenzial dazu ist auf jeden Fall da.

Im gruselig schlechten Catwoman-Film von 2004 heißt die Katzendame nicht Selina Kyle, sondern Patience Philipps.

This is the Police

HALT! POLIzzzZZZzzz...

Genre: **Strategie** Publisher: **EuroVideo Medien** Entwickler: **Weappy** Termin: **28.7.2016** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**



Die Standardansicht: In der Grundschule gibt es eine Gewalttat. Die teils eingefärbten Polizisten sind auf dem Rückweg von einem anderen Einsatz.



In einigen Einsätzen müssen wir uns für eine Vorgehensweise entscheiden. Einfluss hat das nur darauf, ob der Verbrecher gefangen wird oder es zu Todesfällen kommt.

Als Polizeichef treffen wir knifflige Entscheidungen. Und auf schlimme Designfehler. Von Dennis Kogel

This Is The Police erzählt die Geschichte des alten Polizeichefs Jack Boyd kurz vor seiner Rente. Gesprochen wird er griesgrämig und voll triefendem Klischee von Duke-Nukem-Brummler Jon St. John. Im letzten halben Jahr im Job wird Jack Boyd in der fiktiven Stadt Freeburg aufgerieben zwischen Verpflichtungen, Versprechen und dem Job. Ein Spiel der Papers-Please-Schule also über Menschen, gefangen in einer unmenschlichen Bürokratie. In seinen besten Momenten ist This Is The Police ein Paradebeispiel dafür, wie knifflige, unangenehme Entscheidungen in Spielen aussehen können, in seinen schlechtesten, wie unüberlegtes Gamedesign viel Potenzial unter sich begräbt.

Sin City

Zunächst: Nein, This Is The Police ist kein Spiel über Polizeigewalt in den USA, #blacklivesmatter, Rassismus oder Ungleichheit. Es ist kein The Wire. Es ist eine Mischung aus Film Noir und Hardboiled-Detective-Groschenroman über korrupte Polizisten, verlogene Politiker, unschuldige Staatsanwältinnen. Vor allem aber ist This is the Police ein Strategiespiel.

Jeden Tag sitzen wir vor der Stadtkarte Freeburgs. Immer wieder erscheinen auf der Karte Notrufe: Im Vorort wird ein Mann von der Nachbarskatze angegriffen, vor dem Rathaus protestieren wütende Lehrer, in der Stadtmitte stürmen maskierte Männer das Kasino. Sobald solche Meldungen auftauchen, müssen wir Entscheidungen treffen: Schicken wir Streifenpolizisten? Wenn ja, wie viele? Und wen? Jeder Polizist hat wie in einem Rollenspiel einen Punktwert und teils verdeckte Eigenschaften. So ist es beispielsweise keine gute Idee, den betrunkenen Cop in ein Auto zu setzen oder die Superpolizistin trotz totaler Übermüdung loszuschicken. Die Einsätze selbst erleben wir dabei nur in Textform. Auch hier stehen Entscheidungen an wie einem Text-Adventure mit Multiple-Choice-Auswahl: Wollen wir die Tür des Drogenlabors einrennen lassen oder warten wir ab, bis jemand das Haus verlässt? Großen Einfluss auf den jeweiligen Ausgang hat das nicht. Am Ende des Einsatzes steht immer nur, ob es zu Festnahmen und Todesfällen kam. Was wirklich passiert ist mit der Nachbarskatze und dem Kasinoraub, müssen wir uns selbst ausdenken. Abwechslung bringen die Morduntersuchungen, zu denen wir Kriminalbeamte schicken. Dann müssen wir den Tathergang rekonstruieren. Je nachdem, wie gut die Ermittler



Dennis Kogel
@AlexBronsky

Ich will ehrlich sein: Als in einer kurzen Comic-Szene eine Granate durchs Küchenfenster von Polizeichef Jack Boyd schmetterte, weil ich nicht genug Gutes für die Mafia tun konnte, habe ich gejubelt. Game over. Endlich. Als Spiel ist This Is The Police furchtbar langweilig. Es besteht daraus, Polizistenkärtchen auf Polizistenkärtchenplätze zu ziehen – und zu warten. Nach zwei Stunden hatte ich alles gesehen. Nach zehn wollte ich einen anderen Job. Das Geheimnis des anderen großen Bürokratie-Simulators, Papers, Please, ist nämlich das hier: Papers, Please ist auch ohne seine Entscheidungen über Leben und Tod ein geniales Puzzle-Spiel. This Is The Police ein simples Strategiespiel mit einer gemeinen Todesspirale. Vielleicht wäre das alles nicht so frustrierend, wenn This Is The Police irgendetwas Wichtiges zu sagen hätte. Hat es aber nicht. Politiker sind böse, pervers und korrupt, die Polizei ist dem organisierten Verbrechen hörig, Helden sind echte Kerle und andere Klischees, die ich täglich in Facebook-Kommentaren lesen könnte. Das bringt mich nicht weiter.



Zwischen den Tagen wird die Geschichte um Polizechef Jack Boyd in Comic-Panels weitererzählt.

sind, schalten wir Bilder frei von möglichen Szenarien, die wir in die korrekte Reihenfolge setzen, um eine Festnahme freizuschalten. Und zwischen den einzelnen Tagen und unseren Entscheidungen wird die Geschichte um Jack Boyd in einem animierten und vertonten Comic erzählt, dessen schicker Rotoskopie-Look (wurde im Kinofilm A Scanner Darkly genutzt) stilistisch an Éric Chahis »Another World« (Spiel von 1991) erinnert.

This is the Police wäre aber kein Spiel der Papers-Please-Schule, wenn es nicht komplizierter werden würde. Fast täglich kommen Forderungen verschiedener Parteien rein: Der Bürgermeister will, dass wir eine Demo gewaltsam unterdrücken, der Mafiaboss fragt, ob wir nicht ein paar Polizisten vorbeischicken könnten, um seinen Drogenkurieren die Straßenverkehrsordnung zu erklären. Die besten Momente folgen diesen Entscheidungen. Dann stellt sich raus, dass auf der Demo auch die Staatsanwältin mitläuft und wir einen der besten Cops als Schuldigen für die Ausschreitungen präsentieren müssen, um nicht selbst zur Verantwortung gezogen zu werden; oder dass es zu Toten kommt bei einem Mafia-Überfall, während das gesamte Einsatzteam Drogenkurieren Fahrstunden gibt.

Die Todesspirale

Bei all den tollen, weil wirklich unangenehmen Entscheidungen hat This is the Police aber ein Problem: die Todesspirale. Fehler bestraft das Spiel hart. Erfüllen wir nicht brav jeden Gefallen des Bürgermeisters, werden Stellen gestrichen. Je weniger Polizisten und Ermittler wir zur Verfügung haben, desto schwerer wird es, Verbrechen zu verhindern und gleichzeitig weitere Gefallen für Bürgermeister und Mafia zu erledigen, was zu mehr gestrichenen Stellen führt. Zwar können wir alle sieben Tage nach mehr Budget und Polizisten fragen, aber auch das ist gebunden an unsere Leistung. Zwar versichern uns die Entwickler, Handlungsunfähigkeit würde nie eintreten und die Geschichte ginge trotzdem weiter, spielerisch waren wir im Test um Tag 80 herum aber am Ende.

Ein Neustart ist bei This is the Police aber ist keine echte Option. Weil das Spieltempo extrem langsam ist. Obwohl der Tag schon im Zeitraffer abläuft, verbringen wir viel Zeit damit, einfach nur zuzuschauen, wie sich Polizeiautos langsam zum Einsatz und wieder zurückbewegen. Das Tempo soll so sein. Laut Publisher wollen die Entwickler Weappy daran erst mal nichts ändern. Das Rumgewarte ist aber nicht nur langweilig, es macht This is the Police auch noch frustrierend. Wir merken nach etwa sieben Stunden, dass unser Revier chancenlos ist. Ein Neustart bedeutet: Sieben Stunden von vorne warten und auf Polizeitautos starren, die zum Einsatz und wieder zurück fahren. Auch Experimente verhindert This is the Police. Weil es nur einen Speicherstand gibt, spielen wir lieber weiter, als auszuprobieren, wie es wäre, wenn Jack Boyd Mafiakomplize wird oder der rückgratlose Handlanger des Bürgermeisters. Der Moment, wann wir wirklich neustarten sollten, statt trotzig weiterzumachen, ist dagegen völlig undurchsichtig. Schon bei zwei verlorenen Angestellten? Bei drei? Der Niedergang verläuft schleichend, gestrichene Stelle um gestrichene Stelle. »Wird schon«, denken wir uns und machen weiter, bis es irgendwann zu spät ist.

Das Absurde daran: Während der Bürgermeister das Revier unter uns wegfeuert, Ermittler an den einfachsten Fällen scheitern und unsere Streifenpolizisten nur noch ausrücken, wenn die Mafia mal wieder Fahrstunden braucht, geht die Geschichte über die harte Duke-Nukem-Stimme als Polizeichef ohne Änderungen weiter. Egal ob wir Feministinnen verprügeln lassen oder schwarze Cops feuern, Jack Boyd bleibt der markige Held: der »hardboiled« Cop, der einzige ehrliche Mann in Freeburg. Wir merken: This Is The Police lässt uns nicht Jack Boyd sein, sondern nur den namenlosen Polizisten in der Notleitstelle, dessen Revier sich nach und nach auflöst. Zumindest haben wir uns so gefühlt. Zugegeben: Wir haben gezittert und geflucht bei den fiesen Entscheidungen, vor allem aber sehr viel gegähnt. Zwischen den Entscheidungen eines Polizeichefs lauert einfach wahnsinnig viel Wartezeit, Monotonie und Langeweile. ★

THIS IS THE POLICE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Intel Core 2 Duo E8600 Geforce 7800 / Radeon HD 4600 2 GB RAM, 5 GB Festplatte	Core i5-2500K / AMD FX-8350 Geforce 560 / Radeon HD 5800 4 GB RAM, 5 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- \+ schicker Low-Poly- / Rotoskopie-Stil
- \+ stilsichere Comic-Panels
- \+ gute Sprecher
- – eintönige Stadtkarte

SPIELDESIGN

- \+ knifflige Entscheidungen
- \+ spannendes Personalmanagement à la XCOM
- – sehr simples Spielprinzip
- – langweilige Wartezeiten

BALANCE

- \+ gut erklärter Einstieg
- – Abrutschen in Todesspirale
- – kaum Möglichkeiten sich von Misserfolgen zu erholen
- – keine Möglichkeit bereits gespielte Passagen zu skippen
- – nur ein Speicherstand

ATMOSPHÄRE / STORY

- \+ überraschende Wendungen
- \+ unterhaltsame Noir-Klischees
- \+ kleine Ermittlungsgeschichten
- – Diskrepanz zwischen Story und Spielerfolg
- – gesellschaftliche Probleme bloß Hintergrund

UMFANG

- \+ lange Storykampagne
- \+ viele unterschiedliche Einsätze
- – zu viel Wartezeit zwischen Aktionen

FAZIT

Die schwierigen Entscheidungen sind super, werden aber überschattet von einem unmotivierenden Gameplay, das vor allem auf Wartezeit setzt.



Nicht nur die Duke-Nukem-Stimme ist zu hören. Auch John J. Dick (Serious Sam) ist bei This Is The Police dabei.

Abzu

TAUCHGANG OHNE TIEFGANG

Genre: **Action** Publisher: **505 Games** Entwickler: **Giant Squid** Termin: **2.8.2016** Sprache: **Deutsch**
USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **2 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

Abzu möchte die Faszination der Ozeane spürbar machen. Wir tauchen testend ab. Von Manuel Fritsch

Abzu ist die Geschichte einer Reise. Als stumme Taucherin wachen wir ohne Vorwissen und Orientierung treibend auf einem namenlosen Ozean auf. Unser Weg ist das Ziel, die Rahmenhandlung und die Historie müssen wir uns anhand des Erlebten selber zusammenreimen. Abzu hat keinerlei Texteinblendungen, keinen begleitenden Erzähler und keine NPCs, die uns interessante Dinge über die Welt erzählen könnten. Die einzigen Lebewesen um uns herum sind Fische, aber die sind bekanntlich nun mal nicht sonderlich kommunikativ.

Abzu will uns aber keine klassische Geschichte erzählen und bleibt mit Absicht vage. Das unmittelbare Erleben und Staunen stehen im Vordergrund. Die Umgebung erzählt uns alles und nichts. So finden wir auf unseren Tauchgängen alte Ruinen mit Zeichnungen, die an ägyptische Tempelanlagen erinnern. Sind das die Überreste einer versunkenen Kultur, das sagenumwobene Atlantis vielleicht, sind wir ein Teil dieser alten Gesellschaft oder gar die letzte Überlebende? So dringen wir tiefer und tiefer in diese uns völlig unbekannte Welt unter der Wasseroberfläche ein und finden Spuren unserer Herkunft. Die Entwickler von Giant Squid lassen uns dabei aber sehr viel Spielraum für die eigene Deutung der Umgebung und der möglichen Mythologien hinter den Dingen.

Der Mann aus Atlantis

Matt Nava, der Gründer von Giant Squid, fungierte schon als Art Director für das PlayStation-Erfolgsspiel Journey von Thatgamecompany. Auch für Abzu hat er die künstlerische Leitung übernommen. Die Einflüsse des großen Vorbilds Journey merkt man Abzu zu jeder Sekunde an. Nava betont, dass das Spiel auf seinen persönlichen Taucherfahrungen basiert, er aber keine realistische Simulation im Sinn hatte. Er wollte ein Spiel schaffen, das die Ehrfurcht und den Respekt vor dem Meer und seinen unzähligen Lebewesen einfängt und abbildet. Zumindest dieses Ziel erfüllt Abzu sehr gut. Die Liebe zu diesem fremdartigen Kosmos unter der Meeresoberfläche und der unglaublich vielfältigen Fischwelt ist in jeder Ecke des Spiels zu spüren. Auf unserer Reise begegnen uns Schwärme mit Hunderten von Fischen, die dynamisch und vor allem glaubhaft auf unsere Bewegungen reagieren. Das volumetrische Licht, das sich auf dem Meeresboden flackernd bewegt oder auch die sich in der Strömung wiegenden Algen und Pflanzen sind stimmungsvoll in Szene gesetzt und animiert.

Der Tauchgang ist das Ziel

Was dem Spiel jedoch völlig abgeht, ist das Gefühl einer Bedrohung. Zu keinem Zeitpunkt haben wir Angst um die Taucherin. Auch wenn wir in sehr dunklen, tiefen Regionen des Meeres unterwegs sind, an die kaum noch Licht dringt, bleibt das Spiel so harmlos wie ein Bad in einem Planschbecken. Die Taucherin verfügt weder über eine Waffe, noch kann sie ihre Fähigkeiten in irgendeiner Form



Die Farbgestaltung des Spiels ist sehr träumerisch und verspielt. Trotz der pastelligen Farben verliert das Spiel aber nie an Glaubwürdigkeit.

Komischer Name

Der Name des Spiels Abzu (ab-suh gesprochen) setzt sich laut Giant Squid aus den beiden sehr alten Wörtern »ab« für Wasser und »zû« für Wissen zusammen. Abzu steht also sinngemäß für »Das Meer des Wissens«. Schade nur: Am Ende des Spiels wissen wir auch nicht sonderlich viel mehr.



Alte Wandmalereien geben uns Hinweise auf unsere Vorfahren. Zumindest vermuten wir das.

verändern oder anpassen. Es gibt keine Aufgaben zu erledigen, keine Missionen zu erfüllen – der Weg ist das Ziel. Ein paar mysteriöse Objekte, die man am ehesten als Minen bezeichnen könnte, versetzten uns Stromschläge, sollten wir ihnen zu nahekommen. Das war's aber auch schon. Wir verletzen uns nicht, wir können nicht sterben. Die Meereskreaturen greifen uns nie an, ganz im Gegenteil. Die meisten Fische, die größer sind als wir, können wir als Taxi benutzen: Wir halten uns an ihnen fest, um elegant durch ihr jeweiliges Revier zu gleiten. Die spärlich gesäten Spar-Rätsel beschränken sich darauf, alte Maschinen zu finden, die an Ketten ziehen, um verschlossene Tore zu öffnen.

Immer wieder finden wir auch kleine Hilfsroboter, die im Meeresboden feststecken und uns nach der Aktivierung begleiten. Eine spielerische Bedeutung haben die kleinen Helfer jedoch kaum. Außer an ein paar Stellen, an denen die Bots auf Befehl Algen durchtrennen, bleiben sie putzige, aber nutzlose Begleiter. Immerhin: Eine kleine, nette Anspielung an Journey ist die wortlose Kommunikation mit den Hilfsrobotern. Per Tastendruck aktivieren wir eine Art Sonar, die kleinen Tauchroboter antworten uns auf die Tonsignale ganz ähnlich wie die menschlichen, zufälligen Begleiter in Journey.

Für Sammler gibt es in jedem Abschnitt ein paar Muscheln zu finden und Erdlöcher am Meeresboden, aus denen wir neue Fischarten befreien können. Außerdem gibt es Haistatuen, auf denen unsere Taucherin Platz nehmen kann, um zu meditieren. Daraufhin verlassen wir die Third-Person-Sicht und wechseln in eine Art Bildschirmschoner. In diesem Modus können wir in Ruhe dem Treiben des jeweiligen Sektors zuschauen und Fische beim Jagen beobachten.

Das Spiel ist – anders, als man anhand der Screenshots und Trailer erwarten würde – sehr linear. Das Meer lässt sich nicht frei erkunden, sondern ist in relativ eng gesteckte, einzelne Segmente unterteilt. Diese laden zwar zum Forschen und Entdecken ein, aber mit dem Durchqueren eines Tores, einer Schleuse oder mystischen Portalen ist das zurückgelassene Gebiet nicht mehr betretbar. Nach dem Beenden der zwei- bis dreistündigen Kampagne sind die sieben Kapitel aber auch einzeln vom Menü aus anwählbar, um verpasste Meditationssitze oder Muscheln und Fischarten zu finden.

Lebendiges Kunstwerk aus Wasserfarben

Neben Matt Nava ist noch ein weiterer Journey-Veteran am Spiel beteiligt. Austin Wintory sorgt auch in Abzu als Komponist für die musikalische Begleitung. Sein Soundtrack fängt die jeweilige Stimmung der unterschiedlichen Bereiche gekonnt ein und verstärkt die Atmosphäre, ohne aufdringlich zu sein. Die gediegene Streichmusik betont die majestätische Anmutung des Ozeans und man bekommt den Eindruck, einem Unterwasser-Ballett beizuwohnen.

Wer sich von Abzu aber ein richtiges Unterwasser-Abenteuer erwartet hat, wird enttäuscht. Abzu ist ein meditatives Spiel mit zum Eintauchen und Entspannen. Die satten Farben haben einen sehr eigenen Charakter, das farbenfrohe Design des Spiels lässt es wie ein lebendiges Gemälde wirken. Dennoch ist die Welt glaubhaft, die Proportionen der Fische und ihre Animationen sind so gehalten, wie sie für unser Auge natürlich erscheinen – die ganze Lichtstimmung und Farbkomposition dagegen so fantastisch, dass wir manchmal das Gefühl haben, auf einem anderen Planeten zu sein. Und so müssen sich wohl auch Taucher fühlen. ★



Manuel Fritsch
@manuspielt

Ich bin der festen Überzeugung, dass Spiele nicht zwingend nur eine mechanische oder intellektuelle Herausforderung bieten müssen. Spiele können sehr viel mehr sein und dürfen gerne auch rein auf einer experimentellen oder emotionalen Ebene Regungen in mir hervorrufen. Spiele wie Journey, The Walking Dead oder auch Gone Home schaffen das mit minimalistischen spielerischen Mitteln.

Doch außer seinen visuellen Reizen hat mich die Welt von Abzu irgendwie kalt gelassen. Zu vage und harmlos bleiben die Andeutungen der untergegangenen Zivilisation, ohne je eine wirkliche Dramatik oder persönliche Bindung mit meinem Charakter zu erzeugen. Zu unbedeutend auch die Schönheit der Welt. Sie ist einfach nur schön, ohne Bedrohung und ohne Herausforderung wirkt sie aber auch seltsam künstlich. Trotz ihrer Lebendigkeit durch die extrem hohe Artenvielfalt bleibt mir erstaunlich wenig davon in Erinnerung, ungefähr so, als hätte ich ein Aquarium in einem Zoo besucht. Es fehlen die besonderen Momente, die mich mit der Spielwelt verbinden, der persönliche Bezug und eine tiefere Bedeutung meiner Reise. Was bleibt, ist ein wunderschöner, meditativer Tauchgang, der zwar einen Besuch wert ist, aber keinen bleibenden Eindruck hinterlässt.

ABZU

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
C2 Quad Q6600 / Phenom II X4 805	Core i7-860 / FX-8120
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7850	Geforce GTX 960 / Radeon R9 370X
2 GB RAM, 6 GB Festplatte	6 GB RAM, 6 GB Festplatte

PRÄSENTATION

✪ ✪ ✪ ✪ ✪

✚ wunderschön gestaltete Unterwasserwelt ✚ abwechslungsreiche Levelabschnitte ✚ fantastische Musikuntermalung ✚ tolle Licht- und Farbstimmungen ✚ butterweiche Animationen

SPIELDESIGN

✪ ✪ ✪ ✪ ✪

✚ gute Steuerung mit dem Gamepad ✚ Umgebung lädt zum Erkunden ein ▬ hakelige Maus-Tastatur-Steuerung ▬ Entdeckungen werden nicht belohnt ▬ ungenutztes Potenzial der Hilfsroboter

BALANCE

✪ ✪ ✪ ✪ ✪

✚ intuitiv und leicht verständlich ✚ übersichtliche Areale erleichtern Orientierung ▬ keinerlei besondere Herausforderungen ▬ keine Gefahr, dadurch sehr leicht und monoton

ATMOSPHÄRE / STORY

✪ ✪ ✪ ✪ ✪

✚ schöner Einsatz von Farbe und Licht ✚ dichte Soundkulisse ✚ Ruinen mit geheimnisvollen Andeutungen ✚ glaubhaft agierende Tiere ▬ Andeutungen über unsere Herkunft unbefriedigend

UMFANG

✪ ✪ ✪ ✪ ✪

✚ viele unterschiedliche Unterwasserkreaturen ▬ mit zwei Stunden sehr kurz ▬ sehr wenig Areale ▬ kaum Wiederspielwert

FAZIT

Wunderschöne Unterwasserwelt mit beeindruckender Technik, aber ohne emotionale Highlights oder spielerische Herausforderungen.





Geschichte in Spielen, Teil 2

SPIELERISCH GESCHICHTE LERNEN

Spiele stellen Geschichte sehr unterschiedlich und meist nur ausschnitthaft dar – können wir trotzdem etwas daraus lernen? Und wie weit geht die Verantwortung der Entwickler, etwa wenn es um die Darstellung von Kriegen geht? Von Denis Gießler und Michael Graf

Im ersten Teil unseres Reports haben wir illustriert, wie unterschiedlich Spiele Geschichte abbilden, vom Aufbauklassiker Kaiser bis zu Assassin's Creed Syndicate. Allerdings schneidern sich Designer die historischen Begebenheiten oft zurecht – klar, der Spaß geht vor. Können wir von Historienspielen dennoch etwas lernen? Angela Schwarz, Professorin für Neuere und Neueste Geschichte an der Uni Siegen, sagt ja. Spiele, erklärt sie, eigneten sich gut dazu, Interesse für geschichtliche Zusammenhänge zu wecken: »Sie vermitteln nicht so viel Wissen wie schulische oder wissenschaftliche Werke, müssen sie als Unterhaltungsangebote aber auch nicht. Trotzdem bringen sie den Spielern ›Geschichte‹ näher.« Noch gibt es zwar keine Studien, die belegen, welche Infos dabei wirklich hängenbleiben. Folgt man aber unserer Umfrage zum Thema, konnten von rund 4.000 befragten GameStar-Lesern etwa 80 Prozent etwas aus Historienspielen mitnehmen. Ein Teilnehmer erzählt gar, er verdanke Spielen seine guten Noten im Geschichtsunterricht. »Ohne Assassin's Creed Unity hätte ich mich wohl nie freiwillig mit der Französischen Revolution beschäftigt«, ergänzt ein anderer. Allerdings kannten sich 63 Prozent der Befragten bereits vorher im jeweiligen Szenario aus: Wer schon etwas über das alte Rom weiß, ist auch eher geneigt, Rome 2 zu spielen. Die historischen Ereignisse im Spiel wecken dann aber vielleicht das Interesse, sich tiefgehender mit der Thematik zu beschäftigen. Was war noch gleich die Heeresreform des Marius?

Zugleich steht die Hälfte der Befragten Historienspielen kritisch gegenüber und glaubt nicht alles: »Nur weil ein Spiel ein historisches Ereignis darstellen will, muss es sich nicht mal ansatzweise als Lehrmaterial eignen«, warnt ein Spieler. Bei der Darstellung



Die Civilization-Serie, hier der sechste Teil, führt unbewusst das Geschichtsbild des 19. Jahrhunderts fort: Hier existieren in der Steinzeit schon Nationalstaaten und homogene Völker.



Eingeborene Völker stellt Civilization als »Barbaren« dar, die der Zivilisation im Weg stehen.

Der lateinische Ausdruck »barbara« bezeichnete generell alle Ausländer und Fremden.





Wer schon etwas über römische Geschichte weiß, ist auch eher geneigt, Rome 2 zu spielen.



Assassin's Creed Unity portraitiert den Revolutionär Maximilien de Robespierre als Tyrannen. Das erzürnt französische Linkspolitiker.



In Company of Heroes 2 verheizt die Sowjetarmee ihre Rekruten. Russische Politiker kritisierten, das »diskreditiere russische Soldaten«.

von Geschichte nähmen sich Spiele zu viele Freiheiten, als dass man direkt etwas davon lernen könne. Bei vermeintlichen Fakten bestehe stets die Gefahr, dass sie schlampig recherchiert seien. Knapp 80 Prozent der Befragten fanden sogar Fehler in historischen Spielen, zugleich sehen mehr als 50 Prozent Entwickler in der moralischen Pflicht, Geschichte korrekt darzustellen. Der Historiker Martin Bayer erklärt das damit, dass Geschichte ein Teil unserer jeweiligen Identität ist: Die Perspektive, aus der wir die Vergangenheit betrachten, bestimme, wie wir die Gegenwart sehen. Gleichzeitig wollen wir nicht getäuscht werden: »Die Sehnsucht nach Authentizität und einer wie auch immer gearteten Verlässlichkeit spielt auch eine Rolle«, führt Bayer aus. Spiele seien eben nicht »nur« Filme – ihre Interaktivität gibt uns das Gefühl, tatsächlich die »echte« Vergangenheit nachzuerleben. Doch laut Bayer seien sich viele Entwickler dieser Verantwortung nicht ausreichend bewusst: »Ja, es sind ›nur‹ Spiele, so, wie es eben auch ›nur‹ Filme gibt – aber nicht wenige Leute beziehen nun einmal ihr Wissen über historische Ereignisse aus diesen Medien.« Und dazu kommen neuerdings auch politische Inhalte.

Unterschiedliche Perspektiven

Großen Wert legen die Umfrageteilnehmer vor allem auf die korrekte Darstellung von historischen Persönlichkeiten, laut unserer Umfrage knapp 40 Prozent. Aber wie stellt man eine historische Figur »korrekt« dar? Eine schwierige Frage, hat jedes Land doch eine eigene Perspektive, die sich mit der Zeit sogar ändern kann. In Deutschland ver-

Atomkrieg als Spiel

Schon der Untertitel von DefCon könnte nicht provokativer sein: »Everybody dies – The world's first genocide'em up«. Im Echtzeit-Strategiespiel von 2006 führt der Spieler einen Nuklearkrieg. Zunächst bringt man seine Einheiten in Stellung, dann startet man die Atomraketen. Die Darstellung ist abstrakt:



Wenn in Defcon der Nuklearkrieg ausbricht, wirkt das abstrakt. Wenn dann aber im Sekundentakt millionenhohe Opferzahlen aufploppen, wird einem doch mulmig.

Städte sind weiße Punkte, Raketen kleine Symbole und Atomexplosionen große, weiße Flecken. Opferzahlen werden in schlichten Zahlenwerten gezeigt, etwa »San Francisco: 6,9 Millionen Tote«. Vom Look orientiert sich DefCon eindeutig am Film »WarGames« von 1983, in dem ein jugendlicher Hacker unwissentlich das amerikanische Atomwaffenarsenal steuert und beinahe einen Atomkrieg auslöst. Sollte man einen derart kritischen Stoff aber in einem Spiel umsetzen? Martin Bayer hält den Ansatz für ebenso interessant wie sinnvoll: »DefCon lotet ethisch Grenzen aus. Im allerbesten Fall hat der eigene Staat die geringsten Verluste – dummerweise ist die Welt zerstört. Am Ende haben alle verloren.« Der pechschwarze Humor sei ein ideales Mittel, um dem Spieler die Absurdität eines thermonuklear geführten Weltkrieges vor Augen zu führen. »Ein solcher Krieg wäre Wahnsinn, doch ein Spiel darüber ist es nicht,



In Civilization 5 sind Nuklearschläge vergleichsweise harmlos. Sie verkleinern zwar Städte, ihre verheerende Wirkung wird dadurch aber kaum veranschaulicht.

im Gegenteil, es regt zum Nachdenken an.« Am Ende müsse jedoch der Spieler jedoch selbst darüber entscheiden, inwiefern es Interesse weckt. Bayer sieht bei DefCon jedenfalls nicht die Gefahr, dass man am Ende zum Atomkriegsbefürworter wird.

ehrte man etwa Otto von Bismarck bis Mitte des 20. Jahrhunderts als Nationalhelden, in Frankreich stand man ihm lange Zeit feindlich gegenüber, weil er maßgeblich für den deutsch-französischen Krieg von 1870/71 verantwortlich war. Spiele spiegeln solche Perspektiven wider – und verursachen damit vermehrt Kontroversen. So kritisierten zwei französische Linkspolitiker die Darstellung von Maximilien de Robespierre in Assassin's Creed Unity. Der Jakobiner wird von vielen Franzosen entweder als Revolutionsheld oder rücksichtsloser Radikaler angesehen, selbst Historiker diskutieren kontrovers, oft geleitet von eigenen politischen Überzeugungen. Ubisoft entschied sich in Unity dafür, Robespierre als blutdürstigen Tyrannen darzustellen. Der französische Europaabgeordnete Jean-Luc Melenchon bezeichnete das als »Propaganda gegen das Volk. Ein Mann, der in einer Phase der Revolution unser Befreier war, wird als Monster porträtiert.« Unity sei Teil der kapitalistischen Verschwörung, die Geschichte umzuschreiben und jene zu glorifizieren, die damals eigentlich verloren haben. Ein Spiel entwickelt sich zum Politikum. Zumindest in Frankreich, anderswo ist Robespierre weniger bekannt.

Deutlich internationaler ist 2013 die Aufregung über den Panzer-Shooter World of Tanks. Denn seit dem Update 8.8 können weltweit alle Spieler ihre Stahlkolosse mit sowjetischen Kampfslogans wie »Für Stalin« verzieren, die zuvor nur auf russischen Servern erlaubt waren. Diese Änderung erzürnt



Westliche World-of-Tanks-Spieler sind verärgert, als Wargaming auf ihren Servern gestattet, Panzer mit Slogans wie »Für Stalin« zu verzieren.

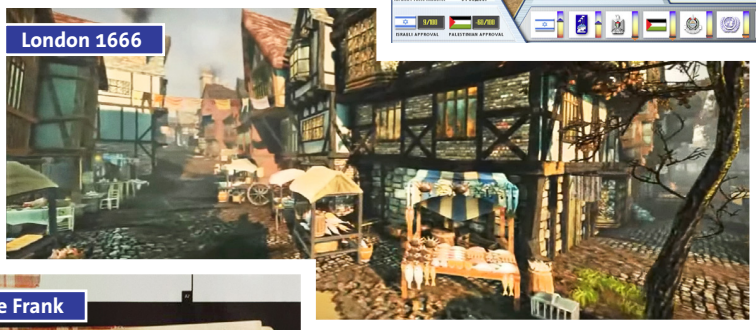
Teile der europäischen Community, vor allem in Polen, wo der sowjetische Diktator als Tyrann und Verbrecher betrachtet wird. Denn Stalins Soldaten marschierten im September 1939 in Ostpolen ein, während die polnische Armee im Westen die deutschen Invasoren bekämpfte. Die besetzten Gebiete wurden in die Sowjetunion eingegliedert, die Sowjets begingen Kriegsverbrechen und schalteten »Klassenfeinde« mit Massenverhaftungen und Deportationen aus. In Russland sowie Weißrussland hingegen betrachten viele Menschen Stalin als Sinnbild für ein starkes Vaterland – schließlich hat er die Sowjetunion im Zweiten Weltkrieg vor den Deutschen gerettet, die Schätzungen zufolge über 25 Millionen sowjetische Soldaten und Zivilisten getötet haben. Zugleich fielen Stalins Säuberungsaktionen über sechs Millionen Sowjetbürger zum Opfer – darf man so jemanden in einem Spiel glorifizieren? Wargaming weist den Vorwurf der Verherrlichung im World-of-Tanks-Blog von sich: Man sei sich bewusst, dass Stalin »keine unkontroverse Person« sei, hier gehe es jedoch um »historische Genauigkeit«. Deutsche Slogans gibt es auch, aber ohne Bezüge auf Hitler oder verfassungsfeindliche Symbole.

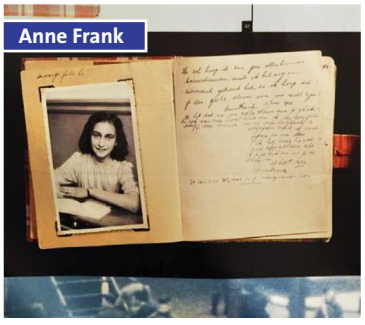
Zur selben Zeit störten sich viele russische Spieler an der Darstellung ihrer Vorfahren in Company of Heroes 2, im Weltkriegs-Strategiespiel muss die Sowjetarmee ihre

Geschichte in Serious Games

Wer spielerisch Geschichte erleben will, greift am besten zu Serious Games – denn die sollen gezielt historisches Wissen vermitteln. Ein Genre-Meilenstein ist die Nahost-Konfliktsimulation PeaceMaker von 2007. Darin übernimmt man die Rolle des palästinensischen Präsidenten oder des israelischen Premierministers und muss finanzielle, diplomatische sowie militärische Probleme lösen, um Frieden zu stiften. 2013 wiederum programmierten sechs Spieldesign-Studenten einen Nachbau von London in der Cry-Engine 3. Dazu besuchten sie mehrere Archive, um die englische Metropole vor dem großen Brand von 1666 authentisch zu rekonstruieren. Es gibt aber keinerlei Story oder Missionen. Im selben Jahr programmierte ein Münchner Spieldesign-Student ein Spiel namens Anne Frank, eine Art Serious Game über die letzten Jahre der jungen Jüdin, die 1945 von den Nazis ermordert wurde. Das Point & Click-Adventure Czechoslovakia: 38-39 von 2014 hingegen zeigt aus verschiedenen Perspektiven die Unterdrückung der Bevölkerung durch die Nationalsozialisten und die Kommunisten. An eines der kontroversesten Themen wagt sich der Titel Imagination is The Only Escape: den Holocaust. Entwickler Luc Bernard und sein Team wollen sich dem organisierten Massenmord in abstrakter Comicgrafik nähern. Bislang konnte das jedoch nicht realisiert werden, die Crowdfunding-Kampagne lief im Oktober 2013 erfolglos aus.













Battlefield 1 behandelt den Ersten Weltkrieg, stellt den in Wahrheit zermürbenden Grabenkampf aber sehr dynamisch und damit unhistorisch dar. Der Spielspaß geht vor.



Weltkriegs-Shooter wie das erste Call of Duty orientieren sich oft an Filmszenen.

Rekruten regelrecht verheizen, das Leben einzelner Soldaten ist wertlos. Der Aufschrei schallt bis ins Kultusministerium: Company of Heroes 2 »verdrehe historische Fakten« und »diskreditiere den russischen Soldaten«, bekräftigt dessen Sprecher Arseny Mironov. Der Publisher Sega stoppt daraufhin den Verkauf in Russland. »Wir erwarten von Spieleherstellern die realistische und historisch genaue Wiedergabe der Ereignisse, fordert Mironov. »Ein Spiel muss nicht nur für Unterhaltung sorgen, sondern auch lehrreich und förderlich für die patriotische Erziehung sein.« Wir wollen nicht bewerten, wer womit Recht hat. Allerdings zeigen all diese Episoden, dass auch Spiele dazu dienen können, ein politisch bevorzugtes Geschichtsbild zu vermitteln – bislang kam diese Aufgabe vor allem Büchern und Filmen zu.

Unkritisch, aber spaßig

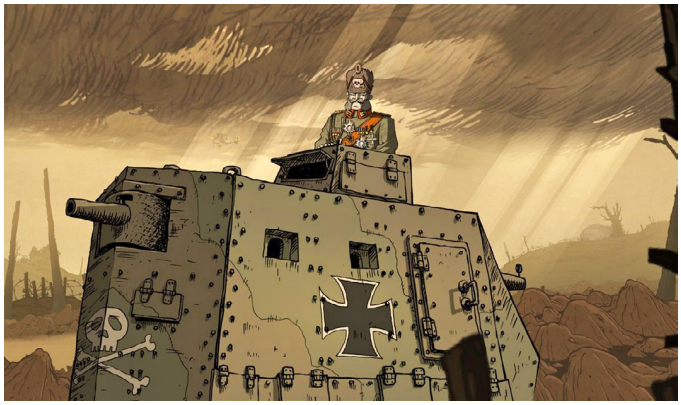
Zugleich spiegeln Spiele das Geschichtsverständnis ihrer Macher wider. »Entwickler bringen eigene Vorstellungen von Geschichte aus Büchern und Filmen mit und bauen auf vorhandenem Wissen auf«, erklärt Angela Schwarz. Das färbe auf die Spieler ab: Wer bekannte Motive wiedertrifft, identifiziert sich schneller mit dem Stoff. Beispielsweise, wenn er in einem Römerspiel Julius Caesar begegnet. Allzu sehr in die Tiefe müssen Entwickler nicht mal gehen, schließlich werde Geschichte in der Öffentlichkeit laut Schwarz meist als bloße »Aneinanderreihung von Fakten« verstanden: »So lange Ereignisse, Jahreszahlen und Namen stimmen, ist das für die meisten Spieler schon authentisch genug.« Bestehende Vorstellungen würden von Spielen selten kritisch hinterfragt, sondern eher weitergetragen, darunter die Idee von der linearen Weiterentwicklung einer Gesellschaft oder die vom Krieg als natürliches Streben nach Macht. In der Geschichtswissenschaft gelten diese Konstrukte mittlerweile als veraltet. Die Vergangenheit ist nicht so simpel, wie man oft denkt.

Ausgerechnet Civilization spiegelt dabei einige von Schwarz' Kritikpunkten wider, auch andere Spieler wie der Youtuber und Journalist Chris Franklin alias »Errant Signal« kritisieren die beliebte Strategieserie für ihre Darstellung der Menschheitsgeschichte. Beispielsweise existieren hier in der Steinzeit bereits Nationalstaaten, obwohl dieses Konzept überhaupt erst im 19. Jahrhundert entstand. Akteure im Spiel seien keine Menschen, sondern ebenfalls homogene Nationen. Damit knüpft der Entwickler Firaxis – unbewusst – an das Geschichtsverständnis des 19. Jahrhunderts an: Die Vergangenheit und der Nationalismus dienten damals als Legitimation für Politik à la »Dieser oder jener Landstrich gehörte schon vor Jahrtausenden ›uns‹, also muss er uns wieder gehören!« – auch wenn dieses ›uns‹, also der eigentliche Staat, vor Jahrtausenden noch nicht existierte. Beispielsweise inszenierten sich die italienischen Faschisten unter Benito Mussolini als Erben des antiken Roms und beanspruchten die Vorherrschaft über das Mittelmeer. Dieser »Erbschaftsgedanke« schürte zudem ein Überlegenheitsgefühl gegenüber anderen Völkern und legitimierte auch die Errichtung von Kolonien, Imperialismus genannt. Civilization führt das bei den Ureinwohnern weiter: Zum Beginn einer Partie stehen die als »Barbaren« der »Zivilisation« im Weg und müssen bekämpft werden. All das soll kein Vorwurf an Firaxis sein, natürlich steht für die Entwickler der Spaß an erster Stelle. Nicht umsonst zogen die Civilization-Erfinder Sid Meier und Bruce Shelley 1990 ein Geschichtsbuch für Kinder zurate, als sie überlegten, welche Anführer, Völker, Weltwunder und Technologien sie ins Spiel packen sollten. Wenn sie versucht hätten, alle Facetten der Menschheitsgeschichte wirklichkeitsnah abzubilden, wären sie vermutlich verrückt geworden. Oder Civilization unspielbar. Warum wir diesen Exkurs trotzdem wagen? Um zu zeigen, wie Spiele unabsichtlich ein verzerrtes Geschichtsbild formen und bestätigen können.

Kann Rassismus »passen«?

Ein weiteres Beispiel dafür, dass das gar nicht böse gemeint sein muss, erleben wir auf der letzten Game Developer Conference in San Francisco. Dort wird Chris King, der beim schwedischen Studio Paradox unter





Valiant Hearts zeigt den Ersten Weltkrieg von allen Seiten, auch von der deutschen. Der deutsche Oberbefehlsbaron ist aber klischeehaft.



Kriegsverherrlichung möchte der Historiker Martin Bayer Kriegsspielen nicht im Allgemeinen vorwerfen. Kritisch werde es nur dann, wenn ein Spiel behauptet, authentisch zu sein – wie Brothers in Arms.



This War of Mine stellt zwar keinen realen Krieg dar, zeigt aber, wie man mit der Thematik auch umgehen kann. Im Addon Little Ones muss man sogar Kinder beschützen.

anderem am Kolonialmacht-Strategiespiel Victoria 2 gearbeitet hat, nach einem Vortrag von einem Zuschauer gefragt, warum die Kolonisierung im Spiel so »sauber« ablaufe und Rassismus keine Rolle spiele. Man besetzt einfach unbeanspruchtes Terrain, das war's. In Wirklichkeit lebten in diesem unbeanspruchten Terrain jedoch bereits Menschen. Deren Unterdrückung und Ausbeutung legitimierten europäische Kolonialherren oft damit, dass sie den vermeintlich »Wilden« kulturell überlegen seien. Dabei kam es zu fürchterlichen Verbrechen, im heutigen Namibia etwa töten deutsche Soldaten Anfang des 20. Jahrhunderts Zehntausende Angehörige der einheimischen Völker Herero und Nama. Die Frage, warum das in Victoria 2 keine Rolle spiele, beantwortet Chris King mit: »Weil ich nicht wüsste, wie man aus Rassismus eine interessante Spielmechanik ableiten sollte.« Auch wichtige geschichtliche Themen können also ausgeklammert werden, wenn sie nichts zum Spiel beitragen. Und bei Strategiespielen steht nun mal die Mechanik im Vordergrund. Was kein spannendes Gameplay hergibt, bleibt draußen.

In storybasierten Spielen kann das schon anderes aussehen, etwa in Mafia 3. Der Actiontitel spielt in der fiktiven Stadt »New Bordeaux«, die ans reale New Orleans des Jahres 1968 angelehnt ist. Damals galt in den Vereinigten Staaten noch die Rassentrennung, Afroamerikaner wurden wie Bürger zweiter Klasse behandelt. Was das bedeutet, bekommt man in Mafia 3 am eigenen Leib zu spüren. Der Held Lincoln Clay ist nämlich dunkelhäutig und wird in manchen Stadtvierteln aufgrund seiner Hautfarbe angefeindet, manchmal rufen die Anwohner sogar die Polizei. An anderer Stelle kann er miterleben, wie Gesetzeshüter ein afroamerikanisches Pärchen schikanieren – es kann sogar sein, dass Passanten eine Frau beleidigen, nur weil Lincoln mit ihr flirtet. All das sind dynamische Ereignisse, die jederzeit auftreten können; der Entwickler Hangar 13 möchte Rassismus so darstellen, wie er damals wirklich war: alltäglich. »Die Mafia-Serie war schon immer gut darin, den Spieler in eine bestimmte Zeit hineinzuversetzen«, begründet der Design Director Matthias Worch. »Und im Jahr 1968 gehört dazu auch die Rassentrennung. Mafia 3 ist kein Spiel darüber, aber sie ist ein Teil der Welt, und man muss sich damit auseinandersetzen.« Bei kontroversen Themen lautet die Kernfrage also gar nicht, ob man sie darstellen darf, sondern vielmehr, ob sie zum Spiel und seinem Ziel passen.



Spielspaß geht im Regelfall vor historische Genauigkeit. Deshalb darf man in Assassin's Creed: Brotherhood auch einen »Panzer« fahren.

Krieg dominiert

Betrachtet man Geschichte in Spielen von den 80er-Jahren bis heute, wird vor allem eines deutlich: Fast immer geht es um Krieg. Logischerweise. Denn reale Konflikte bilden das perfekte Fundament für Spiele, weil es darin um Wettbewerb geht, darum, sich gegen einen Widersacher durchzusetzen – und das motiviert. Vor allem der Zweite Weltkrieg stellt laut Martin Bayer eine Art »idealen Krieg« für Spieleumsetzungen dar. Ein klares Gut-Böse-Schema mit Nazis und Alliierten, Kämpfe auf der ganzen Welt, modernes Kriegsgerät für Feuergefechte, aber auch das weitverbreitete Vorwissen über den Konflikt seien idealer Stoff. Bayer merkt jedoch an, dass sich die Darstellung von Geschichte und Krieg in Spielen seit den frühen 90er-Jahren kaum geändert habe: »Sicherlich, Grafik und Sound haben sich immer weiter verbessert«, sagt Bayer. Realistischer seien die Spiele abgesehen von der Präsentation aber nicht geworden. Zwar legen Entwickler viel Wert auf exakt nachmodellierte Panzer, richtige Hubraumgrößen, korrekte Farben der Texturen von Gerät und Uniformen sowie eine knackige Soundkulisse, um Authentizität schaffen. Um Geschichte aber wirklich glaubwürdig werden zu lassen, gehöre aber mehr dazu, betont Bayer: »Der soziokulturelle Kontext wird fast immer ausgeblendet. Wie lebten die Menschen zu jener Zeit? Was waren ihre Interessen? Was fühlten sie? Authentizität heißt eben auch, dass das damalige Leben anders aussah als heute. Spiele böten das Potenzial, derartige Inhalte darzustellen – nur nutzt es fast keiner.«

Wie in anderen Medien ist die realistische Darstellung von Krieg in Spielen schwer umsetzbar. Wie soll man sich dem Leid und Tod Tausender Menschen »spielerisch« annähern, ohne den Krieg zu glorifizieren, zu ver-

harmlosen, einseitig oder vereinfacht darzustellen? Dieser Herausforderung gehen Entwickler lieber aus dem Weg – auch wenn sie die Kriege gerne aufgreifen. Und das sei auch legitim, sagt Bayer: »Als wichtiger Teil der menschlichen Entwicklungsgeschichte ist Krieg selbstverständlich Teil der Popkultur, also auch der Unterhaltung.« Shooter-Reihen wie Medal of Honor und Call of Duty etwa orientieren sich mit ihren Bildern und dem orchestralen Soundtrack an Hollywood-Filmen wie »Der Soldat James Ryan«: In einer Art »gerechtem Krieg« bahnt man sich seinen Weg durch böse Nazi-Soldaten. Der Komplexität echter Geschichte wird das zwar nicht gerecht, Bayer glaubt aber auch nicht, dass Shooter per se den Krieg verharmlosen. Problematisch werde es nur, wenn Entwickler mit dem Anspruch herangehen, die Realität abzubilden. Gearbox Software etwa bewarb seinen Taktik-Shooter Brothers in Arms anno 2005 mit einem »realistischen Fronterlebnis« und dem Slogan »Wie es damals wirklich war«. Hier wünscht sich Bayer mehr

Geschichte im Film

Ähnlich wie die Spiele behandeln auch bereits die allerersten Filme historische Themen. Stummfilme wie »Das befreite Jerusalem« (1910) oder »Quo Vadis« (1913) etablieren mit aufwändigen Kulissen das Kino als neue Kunstform. Früh werden zudem politische Themen aufgegriffen. Im dreistündigen Historienfilm »Die Geburt einer Nation« (1915) inszeniert der Regisseur David Wark Griffith den US-amerikanischen Bürgerkrieg. Kritiker werfen dem Werk Rassismus vor und behaupten, es habe zur Neugründung des Ku-Klux-Clans beigetragen. Während sich Spiele heutzutage oft an bestehenden Filmbildern orientieren, bezieht sich der Historienfilm seinerzeit auf Theaterstücke, Gemälde und Literatur. Schon zum Beginn der 1930er-Jahre setzt sich mit dem neuen Tonfilm der Hollywood-Stil durch. Nach dem Zweiten Weltkrieg greifen Historienfilme nur noch selten Folklore und Legenden auf, stattdessen dominieren realistische Szenarien. So setzt sich ab den 1950er-Jahren der epische Historienfilm durch, angefangen bei »Quo Vadis« (1951) und der Neuverfilmung von »Ben Hur« (1959).

In der Folgezeit kann die Vergangenheit dank des technischen Fortschritts immer günstiger und schneller rekonstruiert werden. Um die Jahrtausendwende entstehen zahlreiche neue Historienfilme, etwa »Gladiator« (2000), »Königreich der Himmel« (2005) oder »Elizabeth: Das goldene Königreich« (2007). Das gewaltige Budget fließt in einen hohen Schauwert und optische Authentizität – oftmals strotzen die Filme aber vor historischen Fehlern und Ungenauigkeiten. Beispielsweise stellt Mel Gibson in »Braveheart« (1995) die Schotten des 13. Jahrhunderts mit Kriegsbemalung und Kilts dar. Doch während Erstere da schon längst außer Mode war, trug man Kilts erst ab dem 17. Jahrhundert. Und wie in Filmen wird auch im Kino die Geschichte zurechtgestutzt, so lange es der Story dient. Im Showdown von »Ben Hur« bestreitet Judah Ben Hur ein Wagenrennen. In Wirklichkeit wäre das unmöglich gewesen, Mitgliedern der römischen Oberschicht durften an so einem gefährlichen Spektakel nicht teilnehmen.

Hollywood kann aber auch anders. Steven Spielberg setzte etwa mit »Schindlers Liste« (1993) den Holocaust einfühlsam um. Zwar findet man im Film typische Hollywoodelemente, insgesamt hält er sich aber nah an die historischen Vorbilder und zeichnet ein menschliches Portrait sehr sensibler Themen. Historische Genauigkeit und Kinoleinwand müssen sich also nicht gegenseitig ausschließen. Bei anderen Produktionen kam es hingegen zu politischem Ärger. Der ehemalige US-Präsident Dwight D. Eisenhower – selbst Veteran des Zweiten Weltkriegs – kritisierte etwa den Kriegsfilm »Die letzte Schlacht« (1965) wegen der falschen Landschaft, dem falschen Wetter und den falschen Panzern. Für den U-Boot-Film »U-571« von 2000 änderte Drehbuchautor David Ayer aus dramaturgischen Gründen gleich die ganze Sachlage: Bei ihm entern US-Amerikaner ein deutsches U-Boot, obwohl es eigentlich britische Soldaten waren. Daraufhin bezeichnete der britische Premierminister Tony Blair den Film als »Angriff auf die Erinnerungen«. US-Präsident Bill Clinton antwortete, der Film sei bloß Fiktion. Die bewegten Bilder können sich wegen ihrer Deutungshoheit also schnell zum Politikum entwickeln. Schließlich glauben viele Zuschauer, was sie im Film sehen. Egal, ob es wirklich stimmt oder nicht.


Geburt einer Nation


Braveheart


Schindlers Liste


U-571


Ben Hur


Die letzte Schlacht


Gladiator


Königreich der Himmel





Otto von Bismarck, hier als Anführer in Civilization 5, betrachtete man in Deutschland als Helden, in Frankreich hingegen als Kriegstreiber, bei Napoleon ist es umgekehrt. Für Spiele ist es daher schwierig, historische Persönlichkeiten »korrekt« darzustellen.

Zurückhaltung: »Spiele können – genau wie Filme – Krieg immer nur in Ausschnitten zeigen. Die Behauptung, die Realität abzubilden, halte ich für anmaßend und problematisch.« Es sei eben ein Unterschied, ob man ein Gewehr mit der Maus oder in der Realität abfeuere. Gegen eine »echte Fronterfahrung« spricht ebenfalls das shooter-typische Gameplay: Selbst schwerste Wunden heilen nach wenigen Sekunden automatisch, auch in Brothers in Arms. Dazu trägt unsere Spielfigur mehrere Waffen sowie Hunderte Schuss Munition. Krieg wird also zumeist vereinfacht dargestellt und ans Gameplay angepasst, Grafik und Sound erzeugen eine rein optische Authentizität. Erst 2014 wagen zwei Produktionen einen neuen Ansatz.

Ein neuer Ansatz

Statt realistischem Schlachtbombast setzt das Erster-Weltkrieg-Adventure Valiant Hearts: The Great War von Ubisoft Montpellier auf zweidimensionale Comicgrafik. Der Autor Gérard Barnaud hat den historischen Stoff im Spiel koordiniert und erklärt, dass man den Krieg dadurch abstrahieren und Bilder im Kopf entstehen lassen wollte: »Unser Fokus lag auf der Geschichte der Protagonisten. Krieg ist nicht ruhmreich, sondern verursacht vor allem Leid – auf beiden Seiten. Wir wollen, dass der Spieler sich in die Zeitgenossen hineinversetzt und das nachvollziehen kann.« Valiant Hearts verzichtet daher auf Schwarz-Weiß-Malerei und versetzt seine Spieler in die Perspektive von Menschen aus mehreren Ländern: Karl als junger Deutscher, der französische Kriegsgefangene Emile, der dunkelhäutige US-Amerikaner Freddie und die junge Belgierin Anna. Sie alle werden in einen Konflikt gezogen, den sie nicht wollen. Laut Barnaud vertreten sie die Menschen des Ersten Weltkriegs, die zu Hunderttausenden gestorben sind. Wichtig war Barnaud und seinem Team, nicht nur die Kämpfe, sondern auch das Alltagsleben der Soldaten zu zeigen. In einer Mission muss der Spieler einem anderen Soldaten frische Socken besorgen. Die waren nämlich Mangelware. »Im Menü kann man dann weitere Infos darüber lesen. Die Vermittlung von Wissen war uns wichtig«, sagt Barnaud. Valiant Hearts behandelt auch sensible Themen: Rassismus gegenüber farbigen Soldaten, die strenge Militärgerichtsbarkeit in Frankreich oder den Einsatz von Giftgas im belgischen Ypern. Bei Letzterem sei Ubisoft jedoch übers Ziel hinausgeschossen, findet Bayer. Zwar wurde Chlorin-Gas erstmals in der Nähe von Ypern 1915 von deutschen Soldaten eingesetzt, aber nicht gegen die Stadt und Zivilisten, sondern gegen feindliche Truppen: »Hier hätte Ubisoft mehr auf der Faktenebene bleiben sollen. Es ist ein Unterschied, ob man Giftgas gegen Soldaten oder eine Stadt einsetzt.« Gerade in einem Titel, der zu Recht auf Geschichtsnähe poche, sei es für den Spieler schwierig, zu unterscheiden, was real und was fiktiv ist. Barnaud und seine Kollegen erwidern, dass sie den Giftgasangriff nicht aus Unwissenheit direkt in die Stadt Ypern verlegt haben, sondern aus dramaturgischen Gründen: »So konnten wir die historische Zäsur konkreter an den Ort binden. Wir interpretierten das Ereignis so, dass es zur Botschaft unseres Spiels passt: Krieg ist grausam.«

Kriegsverbrechen im Spiel

2004 versucht der Vietnam-Shooter Shellshock Nam ’67 als eines der ersten Spiele, den Schrecken des Krieges und die Verbrechen der amerikanischen Soldaten darzustellen. Doch ein derart heikles Thema erfordert Fingerspitzengefühl, das dem Entwickler Guerilla Games und dem Publisher Eidos fehlt. So bewirbt man das Spiel bereits im Vorfeld mit markigen Sprüchen: »Shellshock Nam ’67 traut sich, Dinge darzustellen, die noch kein Spiel dargestellt hat«, brüstet sich eine Pressemitteilung. Die kontroversen Inhalte werden nicht feinfühlig und ernsthaft aufgearbeitet, sondern als Provokation vermarktet – ein bedenklicher Ansatz. Im eigentlichen Spiel wird der Skandal perfekt, weil Shellshock Nam den Spieler dazu zwingt, selbst Kriegsverbrechen zu begehen: Zivilisten sollen erschossen und Gefangene gefoltert werden, samt expliziter Splattereffekte. Die Teamkollegen kommentieren das zynisch: Private Kowalski (ein NPC) sagt, er könne es gar nicht erwarten, »vietnamesisches Fleisch« auf sein Bayonett zu bekommen. Als er später einen Kriegsgefangenen erschießt, wird er fortan zwar »Psycho« genannt, andere Folgen hat das aber nicht, etwa einen Prozess oder zumindest spürbare Reue. In den inhaltslosen Zwischensequenzen setzen sich die grausamen Szenen fort. Eine durchgehende Geschichte? Fehlanzeige. Man metzelt ungestraft Unschuldige nieder, eine Wahl hat man nicht, und eine höhere Moral oder psychische Folgen für den Hauptcharakter sind ebenso wenig zu erkennen. Zwar betont Eidos, Krieg nicht verherrlichen und abschrecken zu wollen, erreicht aber das Gegenteil. Shellshock Nam ’67 scheitert an der eigenen Sensationslust, die Gewalt wird zum Selbstzweck – und das Spiel folgerichtig kurz nach Release indiziert. Genau wie bei Antikriegsfilmen erfordert der schmale Grat zwischen Provokation, intelligenter Kritik und expliziter Gewalt auch bei Spielen einiges an handwerklichem Geschick. Das ist hier nicht mal im Ansatz zu erkennen.



Oliver Stones »Platoon« stellt den Vietnamkrieg als entmenschlichte Hölle dar und schafft den schwierigen Spagat zwischen Provokation und Kritik. Dafür wurde der Antikriegsfilm mit vier Oscars ausgezeichnet.

Mit dieser Botschaft kollidiert aber ausgerechnet der deutsche Kommandeur Baron von Dorf. Gibt sich Valiant Hearts sonst alle Mühe, keine Schwarz-Weiß-Malerei zu betreiben, erfüllt von Dorf als typisch böser Deutscher alle Vorurteile, wirkt fast schon wie eine Karikatur. Bayer erklärt das damit, dass Ubisoft für die Inszenierung der Geschichte eine Gegnerfigur brauchte: »Natürlich kann man die Frage stellen, ob eine spannende Geschichte nicht auch ohne von Dorf möglich gewesen wäre. Ebenso kann man hinterfragen: Wieso trinken die Franzosen Wein und essen die Deutschen Wurst?« Aber man treffe eben auch in der realen Welt auf böswillige Menschen. Immerhin würden die Deutschen nicht pauschal als schlecht hingestellt, sondern nur von Dorf als spezieller Charakter. Selbst kritische Produktionen nutzen also klare Feindbilder – aber nicht, um zu verurteilen, sondern um eine spannende Geschichte zu erzählen.



Mafia 3 behandelt explizit die Rassentrennung und ihre Folgen.

Spielspaß vs. Kontroverse

Doch abgesehen von Valiant Hearts tun sich die meisten anderen Kriegsspiele nach wie vor schwer mit kontroversen Inhalten und ethischen Dilemmata: »Alles Problematische lässt sich schön abstrakt darstellen oder ausblenden. Man möchte den Leuten ja nicht den Spielspaß verderben«, sagt Bayer. Diese Situation sei aber weniger den Entwicklern geschuldet, sondern vielmehr den äußeren Umständen, sagt Linda Breitlauch, Professorin für Game-Design an der Hochschule Trier. Dazu gehöre die mangelnde staatliche Förderung von Spielen. »In Deutschland werden Spiele mit knapp vier Millionen Euro pro Jahr unterstützt. Spielemacher haben so überhaupt keine Absicherung, falls sich ein innovativer oder kritischer Titel schlecht verkauft.« Zugleich könne sich das handwerkliche Know-How nur langsam weiterentwickeln, um schwierige Themen gut umzusetzen. Zum Vergleich: Filmemacher erhalten in Deutschland mehr als 300 Millionen Euro pro Jahr. »Zudem hat der Film als Gattung mehrere Jahrzehnte Vorsprung, weswegen er Themen einfach besser umsetzen kann«, ergänzt Breitlauch. Als besonders schwierig empfindet die Professorin den immer noch schlechten Ruf der Branche. »Gute Spiele erfüllen die Aufgabe von Kunst, werden aber nicht als solche wahrgenommen. Und wenn sich Spielemacher an kontroverse Inhalte herantrauen, werden sie dafür geächtet.«

Etwa für die Half-Life 2-Mod 1378 (km), entwickelt von einem Studenten der Staatlichen Hochschule für Gestaltung in Karlsruhe. Die Multiplayer-Mod spielt an der innerdeutschen Grenze des Jahres 1976, an der man einen Mauerschützen oder einen Flüchtling spielt. Erschießt der Spieler einen Fliehenden, bekommt er zunächst einen Orden, gerät nach Spielende aber direkt in einen Mauerschützenprozess. »1378 (km) zeigt, wie gut das Medium Spiel geeignet ist, Geschichte zu vermitteln. Wir stecken selbst in der schwierigen Situation des Mauerschützen. Wir können die Situation nachvollziehen – und müssen schwierige Entscheidungen selbst treffen. Geschichte kann so viel nachhaltiger vermittelt werden.« Politiker und Presse waren vom Spiel allerdings wenig begeistert. Die Bild bezeichnete den Titel als »widerwärtiges DDR-Ballerspiel«, Opferverbände nannten ihn geschmacklos. Für Breitlauch liegt hier der Kern des Problems: »Man nimmt Spiele nicht ernst und tut sie als Spielereien ab. Und wenn ein Entwickler dann doch etwas Kritisches wagt, ist der Aufschrei groß. Erst mit zunehmender gesellschaftlicher Akzeptanz kann sich das Medium langfristig gesehen weiterentwickeln.«



Die Half-Life-2-Mod 1378 (km) behandelt den innerdeutschen Grenzkonflikt – und wurde dafür von der Boulevardpresse als »widerwärtiges DDR-Ballerspiel« zerrissen.

Es geht auch anders

Kontroverse Inhalte müssen jedoch nicht automatisch Spieler vergraulen. Valiant Hearts verkaufte sich laut Ubisoft für einen kleineren Titel gut, auf Steam griffen laut Steamspy rund 400.000 Spieler zu. Das Antikriegs-Survivalspiel This War of Mine vom polnischen Entwickler 11 bit Studios fand auf der Valve-Plattform sogar über eine Millionen Abnehmer. In This War of Mine lenkt man die Geschicke einiger Überlebenden in einer vom Krieg verwüsteten Stadt. Hunger und Krankheit stellen die Spieler immer wieder vor moralische Dilemmata: Ist es okay, einem älteren Ehepaar Medizin zu stehlen, um einen kranken Mitstreiter zu retten? Als wäre die Stimmung noch nicht deprimierend genug, hat das Addon The Little Ones jüngst noch eine Facette hinzugefügt: Kinder. Wie weit geht man, um die Kleinen zu retten? Wie bewahrt man ihre Unschuld in einer Welt, in der alles auseinanderbricht? This War of Mine ist ein Beispiel dafür, dass nicht immer der klassische Wettbewerb, nicht das knallige Kriegstreiben im Vordergrund stehen muss, sondern man Konflikte auch bedrückend und feinfühlig aufarbeiten kann.

Auch in unserer Umfrage wünschen sich 70 Prozent der Spieler mehr kritische Inhalte in Spielen – vorausgesetzt, sie dienen der historischen Authentizität und bilden historische Ereignisse komplexer ab. Dazu gehören Kriegsverbrechen, Gewalt gegen Zivilisten oder Giftgasangriffe. Klassischer »Spaß« steht für die meisten Spieler also nicht immer an erster Stelle. Sollte man derart Kritisches überhaupt in Spielen abbilden? Laut Martin Bayer dürfen problematische historische Aspekte nicht ausgeklammert werden. »Mehr noch, Spiele müssen solche Aspekte sogar aufgreifen, wenn sie als Medium ernstgenommen werden wollen. Themen wie Kriegsverbrechen stellen aber eine Herausforderung dar.« Auf einfache Gut-Böse-Schemata oder simple Erzählmuster ließen sie sich nicht reduzieren: »Aber solange ein Spiel seine Inhalte ernst nimmt, ist alles möglich und muss auch alles möglich sein.« ★

Die Rassentrennung in den USA wurde 1964 vom Präsidenten Lyndon B. Johnson abgeschafft.



Making of Hearthstone

BLIZZARDS TRUMPFKARTE

Blizzard ist groß, erfolgreich, aber auch behäbig geworden. Inspiriert von der Indie-Szene entsteht 2008 ein neues Miniteam, das mit frischen Ideen experimentieren soll. Heraus kommt ein »kleines« Kartenspiel, das inzwischen über 50 Millionen Menschen kennen.

Von Heinrich Lenhardt

Die Statue vor dem Blizzard-Hauptquartier soll auf dem Weg in die Arbeit inspirieren, damit man sich selbst am Montagmorgen ausreichend heroisch fühlt. Doch Jason Chayes bringt sie eine Zeit lang um den Schlaf: »Es gab da eine Sache, wegen der ich nachts wach lag und grübelte. Wenn man auf den Blizzard-Campus kommt, steht dort dieser dreieinhalb Meter große Bronze-Orc, riesig, einschüchternd, und direkt vor ihm eine Tafel. Darauf steht: ›Der Schöpfung der epischsten Entertainment-Erlebnisse gewidmet.‹ Darum dreht sich alles bei Blizzard: Wir machen Sachen wie diese unglaubliche Fantasy-Welt, eines der größten Spiele aller Zeiten, oder diese gigantischen SciFi-Schlachten mit drei verschiedenen Völkern. Wir haben eine Spieleserie, in der sich Himmel und Hölle bekämpfen, eines der epischsten Settings überhaupt. Und dann kamen wir daher – und machten ein Kartenspiel.«

Beschimpft, belächelt, beliebt

Chayes kämpft nicht nur gegen Selbstzweifel. Als er das digitale Kartenspiel Hearthstone im März 2013 auf der Messe PAX East enthüllt wird, mangelt es nicht an Skepsis. Hat Blizzard denn nichts Besseres zu tun? Heute hat Hearthstone seine Qualitäten freilich längst unter Beweis gestellt: Ende April 2016 überschreitet es die 50-Millionen-User-Grenze. Weil Blizzard nicht die Anzahl aktiver Spieler nennt, sondern nur Kontoregistrierungen addiert, dürften sich darunter zwar Millionen Karteileichen und Nur-mal-kurz-Ausprobierer verbergen, dennoch ist das ein frappierender Erfolg. Hearthstone hat mehr Spieler erreicht als Diablo und Starcraft zusammen, natürlich begünstigt durch sein Free2Play-Modell: Das Heldenpoker ist als kostenloser Download erhältlich, Geld verdient man mit optionalen Kartenpaketverkäufen. Die sind umso lukrativer, weil Blizzard den Kartenhandel zwischen Spielern, der bei Trading Card Games traditionell dazugehört, nicht erlaubt. Jeder muss sich sein Hearthstone-Deck selbst erspielen, das Sammelkartenprinzip gehört zum Konzept.



Der Orc bewacht das Blizzard-Hauptquartier.

Vom PC aus erobert Hearthstone auch Smartphones und Tablets; hinter League of Legends und Counter-Strike: Global Offensive residiert es auf Platz drei der beliebtesten Twitch-Spiele. Das anfangs mitleidig betrachtete »Spielchen« ist zum Phänomen

gewachsen, seine inspirierende Wirkung unübersehbar: Von The Elder Scrolls Legends bis zum Witcher-Ableger Gwent zieht es immer mehr große Namen an die Kartentische. Dass Hearthstone überhaupt auf die Welt kommt, ist angesichts seiner Entstehungsgeschichte erstaunlich, während der rund fünfjährigen Entwicklungszeit übersteht das Projekt Widerstände im eigenen Haus und eine Beinahe-Auflösung seines Teams. Alles beginnt damit, dass Blizzard auf ein kreatives Problem reagierten möchte: Immer größere Abteilungen entwickeln immer langwierigere Fortsetzungen – und niemand hat mehr Zeit für frische Ideen.



Die Idee zu Hearthstone kommt nicht von ungefähr, die Liebe zu Sammelkartenspielen hat bei Blizzard Tradition. Schon 1993 spielten die Entwickler gerne Magic: The Gathering (kleines Bild). Der schelmisch grinsende junge Mann vorne rechts ist Studio-Mitgründer Mike Morhaime.

Eine agile Crew auf dem Dickschiff

Vordergründig läuft im Jahr 2008 alles super für Blizzard. World of Warcraft eilt weiterhin von einem Userzahlen-Rekord zum nächsten, in seinen Glanztagen macht Azeroth eine Milliarde Dollar Umsatz pro Jahr. Da macht es auch nichts, wenn die Großprojekte länger dauern. Seit sieben Jahren feilt man an Diablo 3, seit fünf Jahren an Starcraft 2, seit einem Jahr an einem neuen MMO namens Titan. Der Grund für die schleppenden Arbeiten: Blizzards iterativer Entwicklungsstil, bei dem viel probiert und viel geändert wird, führt in Verbindung mit den studiotypischen Perfektionsbemühungen zu lähmenden Entwicklungszyklen. Während auf Steam und Xbox Live die Indie-Szene mit kleinen, kreativen Projekten aufblüht, droht Blizzard zum trägen Dampfer zu werden, der nicht mehr in der Lage ist, auf neue Ideen und Trends zu reagieren. »Es gab mehrere potenzielle Spielideen. Aber wann immer man sich näher damit beschäftigen wollte, war kein Personal dafür da, weil sich alle Teams auf Fortsetzungen konzentrierten«, fasst Jason Chayes die Lage zusammen, der er seinen Job verdankt. Im November 2008 wird er bei Electronic Arts abgeworben, um zu einer kleinen, agilen Entwicklergruppe zu stoßen, die Blizzard gerade aufbaut. Sie soll nicht nur mit neuen Ideen experimentieren, sondern sie auch direkt umsetzen, ohne Rücksicht auf Studio-Gepflogenheiten und Serientraditionen. Vielleicht, so die Hoffnung, kommt dabei ja ein Spiel heraus, das bis zur Marktreife entwickelt wird. Und wenn es etwas Schräges und Blizzard-untypisches ist.

Debütanten und alte Hasen

Bei der Taufe interner Abteilungen ist Blizzard auch nicht fantasievoller als eine deutsche Behörde: Das fünfte Spielentwicklungsteam heißt schlicht »Team 5«. Ursprünglich soll es nur aus acht bis zehn Leuten bestehen, erst als die Hearthstone-Pläne Gestalt annehmen und auch eine iPad-Version geplant wird, wächst es auf 15 Mitglieder. Zum Vergleich: World of Warcraft wurde mit 60 Leuten entwickelt, Diablo 3 mit 75. Bei der Besetzung wird bewusst kunterbunt zusammengestöpselt, vom Firmenneuling bis zum Veteran: »Das war eine der größten Stärken von Team 5«, erinnert sich Jason Chayes an die Anfangstage. »Zum einen gab es Leute, die schon lange bei Blizzard gearbeitet hatten, zum Beispiel über ein Jahrzehnt lang zum WoW-Team gehörten. Es war sogar jemand dabei, der seit der Gründung vor 25 Jahren zu Blizzard gehört. Und dann hatten wir Leute wie mich, die ganz neu dabei waren.« Team 5 wird zum Sammelbecken von vielseitigen Künstlern, Programmierern und Projektmanagern. Ben Brode hatte zum Beispiel vorher bei Blizzard als Produktentwickler gearbeitet. Da betreute der heutige Hearthstone-Designer auch das World of Warcraft Trading Card Game, dessen (physische) Spielkarten von 2006 bis 2013 angeboten wurden. Doch das ist nicht der einzige Grund, warum sich Team 5 schnell auf die Idee eines digitalen Kartenspiels einschießt.

Alte Sammelkarten-Liebe

»Welche Spiele lieben wir, welche zocken wir am Wochenende mit unseren Freunden?«, umreißt Jason Chayes den Gedankengang bei der Genrewahl, der bei Blizzard Tradition hat. Ein Faible für Dune 2 führte einst zum ersten Warcraft, die Everquest-Leidenschaft einiger Designer inspirierte zu World of Warcraft. Auch Sammelkartenspiele schätzt man seit langem: Es gibt Beweisfotos aus den Anfangsjahren von Blizzard, auf denen man die Studiogründer auf dem Büroboden hocken und das damals neue Magic the Gathering spielen sieht. Apropos: Der 1993 geborene Urvater der Fantasy-Kartenduelle wird im Laufe der Jahrzehnte selbst mehrfach für den PC und andere Plattformen umgesetzt, kann aber keinen Massenappeal entwickeln. Denn der Magic-Seriensprosse Duels of the Planeswalkers ist zwar preiswert und nett gemacht, bietet aber nicht alle aktuellen Karten und lange Zeit nicht mal freien Deckbau. Offensichtlich



Es war ein langer Weg zum endgültigen Stil. Dieser Entwurf aus der Pre-Alpha-Periode wurde als »zu kompliziert und leblos« abgelehnt.



Oder wie wäre es mit perspektivisch dargestellten Karten, inklusive Schatten und Gegenspielerhänden?



Dieser Entwurf würde eher zur Starcraft passend: Nach dem Ausspielen einer Karte wird deren Einheit als Hologramm projiziert.

ist die Serie eher als Einstiegsdroge für die Pappvariante gedacht denn als vollwertiger Ersatz. Der Onlineableger Magic Online wiederum greift zwar auf den ganzen Kartenfundus zurück, leidet aber unter seiner trockenen Präsentation und frisst Löcher in den Geldbeutel. Neue Karten lassen sich nämlich nicht erspielen, sondern nur separat kaufen.

Dass Blizzard das Genre liebt, ist also nur die halbe Wahrheit, wie bei allen Blizzard-Projekten fußt die Entwicklung von Hearthstone zugleich auf kluger Marktbeobachtung: Es gibt kein vernünftiges Online-Kartenspiel à la Magic: The Gathering? Dann machen wir eben selbst eines! Der Trumpf im Blizzard-Ärmel ist das beliebte Warcraft-Universum. Denn es hat nicht nur einen reichhaltigen Monster- und Zauberfundus, sondern auch Millionen Fans – der perfekte Nährboden für den späteren Erfolg. Wie bei World of Warcraft erfindet man das Genre nicht neu, sondern poliert es auf Hochglanz und Zugänglichkeit. Seine heutige Beliebtheit verdankt Hearthstone nicht zuletzt seiner Präsentation, es fühlt sich … befriedigend an. Karten krachen aufs Schlachtfeld, Feuerbälle zischen, Belohnungen platzen aus erspielten Kartenpaketen. Es ist Teil des Konzepts: Hearthstone soll kein altmodisches Kartenschieben sein, sondern eine moderne Interpretation des Spieltyps, von Grund auf für Computer designt und – typisch Blizzard – zugänglicher als Regelmonstrositäten à la Magic. Das lässt sich auch mit dem kleinen Team 5 umsetzen – ein »No-Brainer«, wie es Chayes formuliert. Doch das sieht nicht jeder im Studio so: Viele Kollegen fragen sich, wie ein solches Kartenspiel zu den Großproduktionen des Hauses passt. Letztendlich liegen zwischen dem Planungsbeginn 2008 und der Veröffentlichung 2014 zudem über fünf Jahre – warum dauert ein »kleines« Spiel so lange?



Als zur Hearthstone-Veröffentlichung im März 2014 das offizielle Gruppenbild geschossen wird, ist Team 5 schon kräftig am Wachsen.



Die meiste Zeit besteht Team 5 aus 15 Mitarbeitern. Dieses Foto zeigen Eric Dodds und Ben Brode auf der Blizzcon-Bühne.



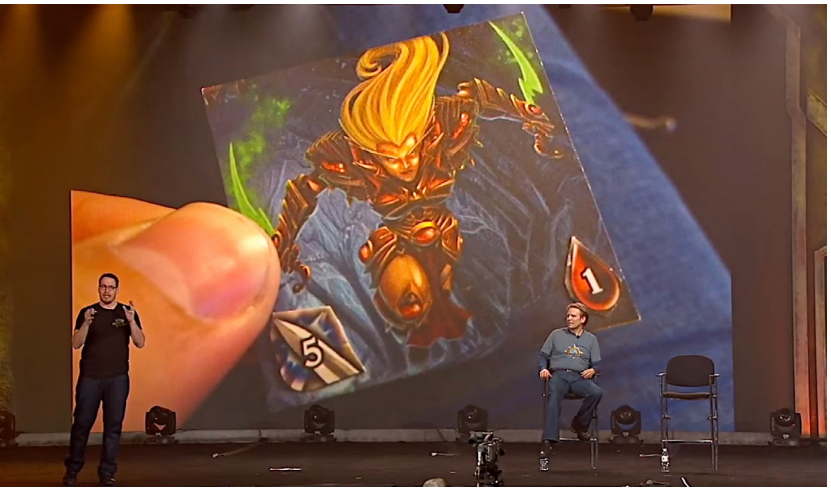
Der harte Kern beim Betriebsausflug: Ben Brode postete einen Schnappschuss aus der Anfangsphase von Team 5 Anfang 2009.

»Ein Spiel für jedermann«

Zunächst verläuft die Arbeit an Hearthstone in geordneten, Blizzard-typischen Bahnen: »Zum Beginn definieren wir, was das Spiel eigentlich ist und welche Ziele wir erreichen wollen. Es entstehen erste Grafikentwürfe, die einigen Kollegen präsentiert werden«, erklärt Jason Chayes. Ganz oben auf der Liste für Hearthstone steht: »Ein Spiel für jedermann!« Es soll das Sammelkartenspiel sein, das auch Leute begeistert, die mit dem Genre bisher nichts anfangen konnten. Als Nächstes steht ein Prototyp an, der mit Adobe Flash entwickelt wird. Diese rudimentäre Browserspiel-Version dient zum Ausprobieren von Spielabläufen und Mechaniken, zum Beispiel den neun Heldenklassen – einer Idee, die man aus dem Warcraft-Sammelkartenspiel übernimmt. Das Herumspielen mit Testversionen führt zu Diskussionen, Änderungen und Vereinfachungen. So ist bei Hearthstone ursprünglich die doppelte Deckgröße geplant, auch hat der Spieler anfangs mehr Karten in der Hand. Doch dadurch geraten die Partien recht lang, der Spielfluss stockt, und das ist schlecht – schließlich soll Hearthstone flott und unkompliziert sein.

Mit Kampftricks und 60 Karten

Auch andere Features werden zurechtgestutzt, etwa die »Combat Tricks«. Deren Grundgedanke: sofort auf etwas reagieren, das der Gegner macht, indem man eine Spezialkarte aus dem virtuellen Ärmel schüttelt. Doch zu viel Interaktivität werde zur Spaßbremse, meint Jason Chayes: »Ich führe eine Aktion aus, und du kannst darauf reagieren. Aber jetzt kann ich auf deine Reaktion reagieren, und du auf meine Reaktion zur Reaktion … das kann eine ganze Weile so weitergehen, das lähmt den Spielfluss.« Also strickt Blizzard die Kampftricks zu »Geheimnissen« um, im Hintergrund lauernden Zau-



Spielideen testete das Hearthstone-Team auch mit »Papier-Prototypen«. Ben Brode (vorne links) präsentiert auf Blizzcon 2013 dieses Foto einer selbstgedruckten Blutelfen-Karte.



In der Anfangsphase der Entwicklung ist noch eine Einzelspielerkampagne geplant, bei der durch Missionen immer mehr Zonen freigeschaltet werden.

Drei Fragen an Jason Chayes



Jason Chayes begann seine Spielekarriere als Grafiker bei Disney Interactive. Danach arbeitete er bei Electronic Arts an Medal of Honor mit und wechselte in die Produktionsleitung. Blizzard heuerte ihn 2008 für den Aufbau von Team 5 an, bei dem Hearthstone entstand. Zu Jasons heutigen Aufgaben gehören laut Firmen-Biographie das Managen des Entwicklungsteams, die Koordination mit anderen Blizzard-Abteilungen – und »Pizza bestellen, wenn das Team hungrig ist«.

GameStar: Jason, Team 5 wurde ins Leben gerufen, um mit neuen Spielideen zu experimentieren. Gab es da von Anfang an konkrete Termine und Zeitpläne?

Jason Chayes: Wir haben auf jeden Fall konkrete Ziele, also zu bestimmten Terminen bestimmte Meilensteine zu erreichen. Das sind Dinge, die wir wie jeder andere Entwickler sehr ernst nehmen. Eines ist dabei aber wichtig: Wenn das Spiel einen dieser Milestones erreicht und noch nicht soweit ist, dann nehmen wir uns die Zeit, zu untersuchen, was nicht funktioniert und bringen es in Ordnung. Daran haben wir von 2008 bis 2013 gearbeitet.



Hearthstone ist eine humorvolle Interpretation der Warcraft-Welt. Wie weit dürft ihr dabei gehen, könnt ihr euch alles erlauben?

Ich würde nicht sagen, dass wir uns alles erlauben können. Es gibt bestimmte Themen, die wir bei all unseren Warcraft-Serien wahren wollen. Aber wir hatten da nie Probleme, wir Entwickler arbeiten ja alle zusammen. Für die Erweiterung Das Flüstern der Alten Götter verbrachten wir zum Beispiel eine Menge Zeit damit, uns mit Team 2 hinzusetzen, das an World of Warcraft arbeitet. C'Thun hatte man schon gesehen, aber einige der anderen alten Götter waren in der Warcraft-Geschichte bislang nur erwähnt worden. Wir wollten Sachen klären wie »Wie soll N'Zoth aussehen?«, denn er ist ein wichtiger Charakter.

Bei der Abenteuer-Erweiterung Die Forscherliga gibt es etwas mehr Story-Elemente. Wird man sowas zukünftig öfters in Hearthstone erleben?

Auf jeden Fall. Die Abenteuer sind dafür eine der besten Gelegenheiten, weil man mehr Zeit mit deren Charakteren verbringt und sie besser kennenlernt. Angefangen haben wir mit Kel'Thuzad in Naxxramas, beim Schwarzfels-Abenteuer hatten wir diesen Wettstreit zwischen Ragnaros und Nefarian. Bei der Forscherliga stellten wir schließlich eine ganze Reihe neuer Charaktere wie Elise Sternensucher oder Finley Mrrgglton vor. Die Resonanz war sehr positiv, und wir werden bei zukünftigen Abenteuern mehr in diese Richtung gehen.

bern, die automatisch ausgelöst werden, wenn der Gegner eine bestimmte Aktion ausführt. Aus Zeitgründen verschiebt das Team manches Feature zudem auf spätere Updates: »Wir wussten schon vor der Veröffentlichung, dass es den Modus ›Karten-Chaos‹ geben würde. Aber wir hatten nicht das Gefühl, dass er für die erste Version des Spiels bereit sein würde, deshalb kam er rund ein Jahr später«, verrät Chayes. »Einiges, was wir damals geplant haben, ist heute immer noch nicht im Spiel, spannende Sachen, die wir in den nächsten Monaten und Jahren rausbringen wollen.«

Auch stilistisch gibt es im Laufe der Entwicklung einige Experimente. Schon früh steht fest, dass das neue Kartenspiel die Fantasy-Welt von Warcraft aufgreifen soll. Aber auf das gemütliche Wirtshaus, auf dessen Spielbrettern die Karten platziert werden, kommt man erst in der Mitte der Entwicklung: »Bei vielen frühen Prototypen schwebten die Karten in einer Art digitalem Raum«, erinnert sich Jason Chayes. »Das waren in der Anfangsphase eher … ich würde nicht sagen futuristische, aber modernere Interpretationen des Spielbretts«. Doch die Zukunft holt das Hearthstone-Team doch noch ein: Sie werden für ein Jahr eingezogen, um beim Kampf gegen die Zerg und die Terminprobleme von Starcraft 2 zu helfen. Die Fortsetzung soll endlich fertig werden!

Bei Starcraft 2 verzettelt

Denn das digitale Kartenspiel, an dem Team 5 bastelt, ist ja schön und gut. Noch wichtiger ist aber, dass der Nachfolger des Echtzeitstrategiespiels Starcraft endlich fertig wird. Deshalb wird 2009 ein Großteil der Hearthstone-Entwickler ins Team von Starcraft 2: Wings of Liberty versetzt, und das für einen beachtlichen Zeitraum: »Je nachdem, wen du fragst, waren es zwölf bis 14 Monate«, berichtet Jason Chayes, der ebenfalls betroffen ist. Also ein verlorenes Jahr für Hearthstone? Nicht ganz. Übrig bleibt ein Rumpfteam, bestehend aus den Designern Ben Brode und Eric Dodds sowie Art Director Ben Thompson. Das Trio nutzt die Zeit, um Spielideen auszuarbeiten und mit Designelementen zu experimentieren. Dazu verwenden sie »Papier-Prototypen«, sprich: Zettel, auf die Bilder und Werte gekritzelt werden.

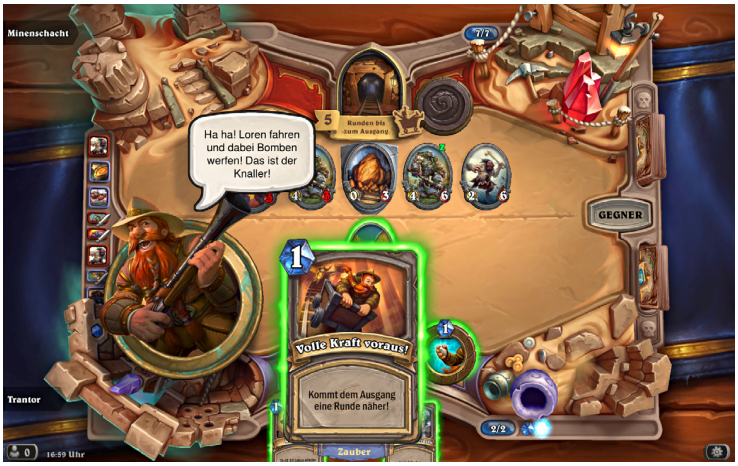
Auch während des Jahres im Starcraft-Exil werkeln die Mitglieder von Team 5 nebenher weiter und probieren Änderungen aus.



Das Spiel trägt noch den Arbeitstitel Warcraft Legends, als ein neuer Prototyp mit der Unity-Engine entsteht, der auch die Skeptiker im Studio überzeugt. Spielablauf und Präsentation kommen dem endgültigen Produkt schon recht nahe.



Kartenduell auf dem Waldboden: Bevor sich Team 5 auf das Wirtshaus als Hearthstone-Schauplatz einigt, werden alle möglichen anderen Schauplätze in Erwägung gezogen.



Zwei Erweiterungen im Jahr halten den Spielbetrieb frisch. Neben Kartenpaketen erscheinen auch episodenhafte Abenteuer mit leichten Storyelementen, in denen wir Computergegner mit ganz speziellen Eigenheiten bekämpfen.

»Tagsüber konzentrierten wir uns auf Starcraft 2, aber gleichzeitig veranstalteten wir Hearthstone-Playtests, wo alle zusammenkamen, um sich die Papier-Prototypen anzusehen. Wir klebten zum Beispiel Kuverts an die Wand, um eine Vorstellung davon zu bekommen, wie der Arena-Modus aussehen würde«, erinnert sich Jason Chayes. Im Nachhinein tut man sich leicht mit der Betonung der positiven Aspekte. Doch Ben Brode hat damals die Starcraft-bedingte Unterbrechung keinesfalls als gute Nachricht aufgenommen: »Das war traurig, denn Hearthstone kam gerade in Bewegung, als diese Unterbrechung passierte. Aber dadurch konnten Eric Dodds und ich uns hinsetzen und die ganze Richtung überdenken. Wir hatten diese Extrazeit, in der es keine Erwartungen und Termine gab, wir konnten rumspinnen und Sachen ausprobieren, um zu sehen, wo sie uns hinführten.« Als Team 5 anno 2010 wiedervereint wird, dienen Erkenntnisse und Fortschritte des Notbesetzungsjahrs als wichtige Grundlage für den nächsten großen Schritt bei der Hearthstone-Entwicklung: Um die Skeptikerfraktion bei Blizzard zu überzeugen, sind die Unity-Engine und magischer Beistand nötig.

Für Feuer und Eis erwärmt

Drei Jahre sind seit der Gründung von Team 5 vergangen. 2011 trägt dessen Projekt noch den Arbeitstitel Warcraft Legends, und es ist fraglich, ob es überhaupt jemand fertiggestellt wird. »Wir hatten einige Kollegen, die schon viele andere Sammelkartenspiele gespielt hatten und ganz begeistert waren«, fasst Jason Chayes die damalige Stimmungslage zusammen. »Aber es gab eine beachtliche Anzahl von Leuten, auch in der Führungsebene, die sagten: ›Nun, das ist nett, dass ihr ein Kartenspiel macht. Das ist nicht wirklich mein Ding, aber viel Glück.‹ Die volle Unterstützung zu kriegen, dauerte Jahre. Bis wir endlich eine ganz bestimmte Demo hatten, die wir vorlegen konnten«. Für den Durchbruch sorgt die erste Version, die mit der Unity-Engine entwickelt wird: »Wir nannten sie intern Fire & Ice«, erinnert sich Chayes. »Es war ein Duell Magier gegen Magier mit je einem Feuer- und einem Eis-Deck. Die Demo zeigte neue Effekte und brachte den Charme rüber, den wir erreichen wollten; die sprechenden Diener oder dieses Gefühl, dass die Karten Gewicht haben und all diese coolen Effekte auslösen.« Für diese Version habe man auch viele Spielmechaniken überarbeitet und gestrafft – die Demo wurde so zurechtpoliert, wie später das ganze Hearthstone sein sollte. »Als das beisammen war, verstanden endlich alle, was wir planten. Das war der Wendepunkt. Denn obwohl man immer an Team 5 glaubte, mussten wir Überzeugungsarbeit leisten, um jeden für das Spiel zu begeistern.«

Prüfungsinstanz Strike Team

Wenn bei Blizzard ein neues Spiel Gestalt annimmt, rückt schließlich das »Strike Team« an: rund 15 Kollegen aus anderen Abteilungen, darunter meist eine erfahrene Spieldesign-Führungskraft. Dieser Stoß-

Es steht in den Karten: Fünf Hearthstone-Alternativen

The Elder Scrolls Legends



Darum geht's: Die Hearthstone-Erfolgsformel regt zur Nachahmung an: Wenn man ohnehin eine etablierte Fantasy-Welt herumliegen hat, kann man auch ein Sammelkartenspiel daraus machen. Bei den Kartenbildchen von The Elder Scrolls Legends erkennen wir Völker und Charaktere aus Tamriel wieder. Die Karten kommen sowohl im Wettstreit mit menschlichen Spielern als auch im Storymodus auf den Tisch, wo KI-Gegner warten. Das Spielfeld ist in zwei Hälften unterteilt, für die jeweils Sonderregeln gelten können.

Release: Herbst 2016 (geschätzt)

Gwent



Darum geht's: Wenn Hexer Geralt nicht gerade hässliche Monster oder schöne Landestöchter jagt, kann er sich in The Witcher 3 auch auf ein Kartenspielchen mit ausgewählten NPCs einlassen. Eine erweiterte Version des strategischen Zeitvertreibs Gwent erscheint demnächst als eigenständiges Spiel, bei dem wir eine Armee zusammenstellen und Einheitenkarten in drei Reihen platzieren. Auch Gwent verspricht neben Onlineduellen mit anderen Spielern eine Storykampagne. Die wird in Kapitel unterteilt, die einzeln erscheinen.

Release: Herbst 2016 (geschätzt)

Hex: Shards of Fate



Darum geht's: Im Oktober 2013 sammelte Cryptozoic rund 2,3 Millionen Dollar auf Kickstarter für Hex, das im letzten Januar aus der Beta-Phase entlassen wurde. Es kombiniert klassische Kartenstrategie à la Magic mit Rollenspielelementen. In der Einzelspielerkampagne des Free2Play-Titels können wir verschiedene Helden in Duellen mit Computergegnern hochleveln und durch Ausrüstung anpassen. Im PvP-Bereich gibt es neben den üblichen Duellen auch Turniere. In einem Auktionshaus dürfen Spieler untereinander mit Karten handeln.

Release: 26. Januar 2016

Drei Fragen an Ben Brode



Ben Brode fing 2003 als Tester für Warcraft 3 bei Blizzard an und wechselte dann ins QA-Team von World of Warcraft. Bevor er 2008 das Team 5 mitgründete, betreute er in der kreativen Entwicklungsabteilung Lizenzprodukte wie Upper Decks WoW-Sammelkartenspiel. Als Senior Game Designer von Hearthstone kümmert sich Ben um alle spielerischen Aspekte von den Kartenfähigkeiten bis zur Balance.

GameStar: Ben, hattet ihr damit gerechnet, dass Hearthstone so einschlagen wird, etwa auf Twitch?
Ben Brode: Die Entwicklung des Spiels begann vor langer Zeit, 2008 sprachen wir erstmals über Hearthstone. Damals gab es weder Twitch noch das erste iPad. Wir wurden selbst von diesen neuen Technologien überrascht – und davon, und wie gut sie zu unserem Spiel passen. Zum Beispiel verblüffte uns, wie perfekt sich das Touch-Interface des iPads für Hearthstone eignet. Das Spiel wurde auch nicht designt, um toll auf Twitch auszusehen; es wurde designt, damit es reizvoll ist, anderen beim Spielen zuzusehen: Wenn du jemandem über die Schulter guckst, bekommst du dann selber Lust, es zu spielen? Hearthstone kriegt dieses Gefühl hin, was es für das Twitch-Publikum attraktiv macht. In dem Bereich war die Arbeit von Art Director Ben Thompson und seinem Team entscheidend.



Team 5 begann als Minigruppe. Seid ihr inzwischen gewachsen?
Die Teamgröße liegt jetzt bei rund 60 Leuten, als wir im Januar 2014 die Open Beta starteten, waren es noch 15. Trotzdem haben wir es irgendwie geschafft, die Kultur zu erhalten, die es so toll macht. Team 5 ist wie eine Familie, wir sind schon so lange zusammen. Dennoch mussten wir das Team vergrößern. Zum einen machen wir viel mehr als vor Erscheinen des Spiels. Wir hatten mehrere Jahre, um das erste Kartenset zu entwerfen – und dann gerade mal vier Monate für das zweite [lacht]. Das Tempo ist dramatisch gestiegen. Außerdem setzen wir uns die Messlatte immer höher. Die Menge von Dialogen, Karten, alles was wir machen, wird mehr. Ich glaube, die Forscherliga war bislang unsere beste Abenteuer-Erweiterung, aber sie machte auch die meiste Arbeit.

Wie setzt ihr die Prioritäten beim Ausbau von Hearthstone?
Wir erwägen eine Menge neuer Sachen, und es ist knifflig, herauszufinden, welche zuerst umgesetzt werden sollen. Es gibt Leute, die sich leidenschaftlich Feature A wünschen, bei anderen ist es Feature B – und dann gibt es Gruppen, die weniger lautstark sind. Wir müssen auch an die ganz neuen Spieler denken. Zum Beispiel haben wir neulich eine Kleinigkeit an der vierten Tutorial-Mission geändert, in der man einen Moorkrabbler in ein Schaf verwandelt. Seitdem spielen mehr Spieler das Tutorial durch und steigen richtig in Hearthstone ein. Es wichtig, auch Zeit in solche Dinge zu investieren und alle Bereiche von Hearthstone zu verbessern.

trupp knöpft sich den aktuellen Prototypen ebenso gnadenlos wie konstruktiv vor. »Das ist wie eine objektive, externe Testergruppe, die auf Punkte hinweist, die verbessert werden müssen. Sie hilft einem auch, Stärken des Spiels zu erkennen, die wir vielleicht noch nicht genug betonen«, erläutert Jason Chayes. »Wir verbrachten eine Menge Zeit mit dem Strike Team, um dessen Feedback zu verarbeiten. Die Einstiegsmissionen waren zum Beispiel nicht verständlich genug für neue Spieler. Und eines der größten Elemente, die wir sehr spät entwickelten, war das Fortschrittssystem und wie es mit den Rangstufen verknüpft ist.« So wird das Spiel weiter verbessert, abgeschmeckt, den Chefs präsentiert. Und woran erkennt man, dass der Titel ausgereift genug ist, um die Veröffentlichung zu planen? »Eines der Indizien, auf das wir achten: Wenn das Team mehr Zeit mit dem Spielen als dem Entwickeln des Spiels verbringt. Das ist ein gutes Zeichen, dass wir so weit sind«, grinst Chayes.

Magic Duels



Darum geht's: Bereits 1997 veröffentlichte Microprose die erste PC-Adaption von Sammelkarten-Stammvater Magic: The Gathering. Die jüngste Computerspielausgabe konnte im GameStar-Test 70 Punkte ernten: »Zum Hearthstone-Killer reicht es noch nicht. Zum einen, weil Hearthstone einen Vorsprung in Sachen Karten und Spielmodi hat, derzeit ist es schlichtweg vielfältiger. Zum anderen, weil Magic Duels sein eigenes, eigentlich besseres Free2Play-Modell mit lachhaft schlechtem Questdesign runterzieht.«

Release: 31. Juli 2015

Scrolls



Darum geht's: Nachdem Minecraft-Macher Mojang 2011 sein Kartenspiel Scrolls ankündigte, beschwerte sich Bethesda wegen angeblicher Elder-Scrolls-Verwechslungsgefahr – letztlich einigte man sich außergerichtlich. Mit besagten Scrolls werden Einheiten, Gebäude oder Zauber auf einem Hexfeld-Schlachtfeld platziert werden. Der Mix aus Kartenstrategie und Tabletop-Taktik ist komplex, aber zäh, GameStar bewertete eine Beta mit 75 Punkten. Im Juni 2015 stellte Mojang die Entwicklung weiterer Updates ein.

Release: 11. Dezember 2014

Epische Qualität
Als ab August 2013 auch externe Betatester Hearthstone ausprobieren dürfen, schwinden rasch die Vorbehalte gegen das Free-2Play-Spiel, das so gar nicht ins bisherige Blizzard-Portfolio passen will. Hearthstone ist leicht zu lernen und motivierend, charmant und mit Liebe zum Detail veredelt. Die Entwickler bringen es sogar mit den epischen Ansprüchen ihres Arbeitgebers in Einklang, wie Ben Brode erklärt: »Wir fragten uns: Was bedeutet ›episch‹ eigentlich? Eine 40 Stunden lange Kampagne, oder kann es auch Feinschliff bedeuten? Kann es etwas sein, das die Spieler so noch nicht gesehen haben? Wir nennen es ›epische Qualität ohne epischen Umfang‹.« Und damit setzt Hearthstone zugleich einen neuen Meilenstein für das Studio. Denn als das MMO-Projekt Titan Mitte 2014 nach sieben Jahren Entwicklungszeit zusammenbricht, wird deutlich, dass man das langsam, aber sicher schrumpfende World of Warcraft nicht 1:1 durch ein neues Online-Großprojekt ersetzen kann. Auch Blizzard muss neue Umsatzquellen erschließen, indem es kleinere Brötchen backt – nicht umsonst folgen auf Hearthstone die ebenfalls schlanken Heroes of the Storm und Overwatch. Dem hat nun auch der Orc vor dem Blizzard-Hauptquartier nichts mehr entgegenzusetzen. ★

Besucher von BlizzCon 2013 erhielten den Elite Tauren Chieftain, dessen goldene Version als eine der seltensten Karten gilt.

Theoretisch betrachtet: Asemblance

UND TÄGLICH GRÜSST DAS MERKESDIR





Der Autor

Maximilian Schulz (26) studiert Gesellschafts- und Wirtschaftskommunikation in Berlin und spielt am Computer, seit er 10 Jahre alt ist. Das stieß nicht immer auf Verständnis, vor allem Lehrer schienen sich daran zu stören, wenn seine Hausaufgaben einer Runde GTA 3 weichen mussten. Nun möchte er endlich das, was er gelernt hat, mit seinem Hobby verbinden. Dieser Artikel ist ein kleines Experiment, schreiben Sie an brief@gamestar.de, was Sie davon halten!

Asemblance ist leise und doch aufregend, immer gleich und doch stets anders. Indem es seine Spieler dasselbe erleben lässt, erschafft es ein bemerkenswert eindrucksvolles und eindringliches Spielerlebnis.

Von Maximilian Schulz

Rotes Licht pulsiert auf den dumpfen Metallflächen eines altertümlich anmutenden Terminals mit Pip-Boy-Charakter. Dann schallt eine metallene Stimme durch den Raum: »Warum hilfst du nicht, dies ist ein Notfall. Eine wirkliche Leben-oder-Tod-Situation, die deiner Aufmerksamkeit bedarf. Ich wiederhole mich, aber dies ist eine wirklich ernste Situation. Bitte aktiviere das Terminal und folge den Instruktionen!« Na gut, auf dem Terminal steht: »Wie geht es dir heute?« Ich habe vier Antwortmöglichkeiten: Großartig. Nicht gut. Verwirrt. Verärgert und verwirrt. Ich wähle »Verwirrt«. Das rote Licht erlischt und die normale Beleuchtung gibt den Blick auf einen Raum frei, der von matt glimmenden Linien durchzogen ist. Der Alarm sei nur eine Übung gewesen, heißt es, ich solle jetzt das Terminal bedienen. Die Maschine scheint Erinnerungen aufzubewahren, ich starte die einzig Verfügbare. Ein kurzer Waldabschnitt wird in den vormals leeren Raum geladen, und ich trete ein, das Bild flackert, ich stehe im Wald. Ich kann mich bewegen und mit der linken Maustaste zoomen, das reicht auch erst mal. »Die Unruhe ist ein Daseinsgefühl, eine Welt voller Phantasien, voller Verheißungen und Pläne«, schreibt Ralf Konersmann, der zurzeit einen Lehrstuhl des Philosophischen Seminars an der Universität Kiel innehat, in »Die Unruhe der Welt« von 2015. Treffender kann man mein Gefühl bei Asemblance nicht beschreiben.

Nach und nach wird mich Asemblance durch drei verschiedene Erinnerungsräume führen. Das klingt mager, bietet aber durch die Mechanik, die glücklicherweise in keiner Sekunde einem Tutorial zum Opfer fällt und der eigentliche Spannungskern des Spiels ist, weit mehr als nur drei kurze Sequenzen. Denn Asemblance erzählt sich in Schleifen, in etwa wie ein Brettspiel. Was sich merkwürdig anhört, ist eines der spannendsten Spielkonzepte dieses Jahres.

Ein Schritt zurück, ein Schritt nach vorn

Die nächste Erinnerung ist ein Büro, fünf Minuten nach Mitternacht, es wirkt bedrohlich unbelebt. Beim Blick auf den Monitor flackert das Bild und der Hinweis »Erinnerst du dich daran, als sie den blauen Schmetterling sah?« taucht auf dem Bildschirm auf. Ich beende die Sequenz. Hatte ich im Wald nicht schemenhaft Schmetterlinge gesehen? Ich starte die Waldsequenz erneut, drehe mich im Kreis. Allerdings achte ich nun auf andere Dinge, finde Neues in den alten Szenen. Das verändert meine Sicht auf die nur vordergründig gleich gebliebene Szenerie. Der blaue Schmetterling sitzt auf einem Stein. Ich zoome und das Bild flackert. Auf einmal stehe ich vor dem blauen Schmetterling, allerdings ist er eingerahmt und in eine Wohnung gehangen. Ich schaue nach links, eine Frau steht am Fenster, die Schultern hängend, zu Boden blickend, schluchzend. Eine Frauenstimme sagt: »Ich habe auf dich gewartet.« Das Bild flackert nun stärker als die Male zuvor, die Farben verwaschen, dramatische Musik setzt an, Trommeln, das Bild flackert immer mehr, die Farben werden aus dem Bild gesaugt, ich habe Gänsehaut, das Bild wird körnig, dunkel, schwarz. Ich merke, dass mein Herz ziemlich wild pocht.

Rotes Licht pulsiert auf den dumpfen Metallflächen eines altertümlich anmutenden Terminals mit Pip-Boy-Charakter. Dann schallt eine metallene Stimme durch den Raum. »Warum hilfst du nicht, dies ist ein Notfall. Eine wirkliche Leben-oder-Tod-Situation, die deiner Aufmerksamkeit bedarf. Ich wiederhole mich, aber dies ist eine wirklich ernste Situation. Bitte aktiviere das Terminal und folge den Instruktionen!« Okay, auf dem Terminal steht: »Wie geht es dir heute?« Ich habe vier Antwortmöglichkeiten und wähle »Großartig«, auch wenn es gelogen ist. Die Stimme klärt mich darüber auf, dass es keinen Notfall gab, ich nur getestet wurde. Ich habe nun die Wahl zwischen drei Erinnerungen: dem Wald, dem Büro, der Wohnung. Ich bin aufgeregt und auch ängstlich, Asemblance gruselt mich durch seine scheinbare Willkür der Ereignisse, es schüchtert mich



ein, weil nichts greifbar ist. Ich möchte gerne weitermachen, ich möchte wissen, was passiert ist, aber Asemblance erklärt nichts.

Ein Déjà-vu

Asemblance spielt gekonnt mit dem Gefühl, dass ich schon mal da gewesen bin, die Situation kenne, wie ein Déjà-vu, bei dem es aber dennoch eine Veränderung gibt, geben muss. »Die bloße Wiederholung des Loops ist eben nicht der enttäuschende, weil zu seinem eigenen Anfang zurückführende Prozess«, stellte Dietrich Diederichsen, einer der bedeutendsten, deutschen Poptheoretiker, 2008 in seinem Buch »Eigenblutdoping« fest. Darin beschreibt er den Loop, die Schleife, zeitweise zwar verschwurbelt, aber teilweise auch enorm pointiert. Die Annahme, sich im Kreis zu drehen, ist nichts Neues, der Begriff des Hamsterrades kulturell geprägt durch Fließbandarbeit und Begriffe wie »roboten« statt »arbeiten«. Ein System, das auf Schleifen basiert, möchte man meinen, kann sich nicht verändern, weil das Ende dem Anfang gleicht. Gleichzeitig beschäftigen wir uns nur allzu gerne mit dem nächsten Schritt, planen unentwegt, bewegen uns andauernd zwischen dem täglichen Trott und dem Plan, aus dem täglichen Trott zu entkommen. Und wenn diese Flucht endlich geschieht, wird sie zelebriert, und sei's mit Sangria am Ballermann. Das Leben als Pingpong zwischen Schleife und Flucht.

Informationskäfige

Im Grunde drehe ich mich im Kreis, an wenigen Schauplätzen, eigentlich nur dem Büro und der Wohnung, und die sind alles andere als weitläufig. Sie sind konzentrierte Informationskäfige, die ihren Inhalt nur widerwillig herausrücken. Doch jedes Mal, wenn ich wieder in den Simulator steige, habe ich neue Erkenntnisse gewonnen und kann die Szenerie dahingehend auch anders betrachten. Der Schauplatz wirkt neu, obwohl er objektiv betrachtet der alte ist. Und hier liegt die gleichsam angsteinflößende und dadurch atmosphärisch brillante Idee von Asemblance. Die Handlung kann überhaupt nicht klassisch chronologisch erzählt werden, weil sie erst durch die Schleifen entsteht. Man könnte also meinen, das Spiel sei postmodern, da es springt, die Vergangenheit und die Zukunft miteinander vermischt und die Zeit, in der ich mich bewege, durch unablässiges Schleifenziehen schärft und schärft und schärft, so wie der ewige Tropfen den Stein höhlt. Es schafft eine Unruhe, einen Fortschritt in der Kreisbewegung. Die Unruhe, die ich selber verspüre, mehrt sich, während ich mich im Kreis drehe. Asemblance lässt somit zwei gegensätzliche Prinzipen aufeinanderprallen. »Die Unruhe kennt keine Resultate, sondern nur lose Enden, die neue Anfänge, Übergänge und Anschlüsse sind.« (Konersmann, 2015)

Während ich als Spieler es gewohnt bin, mich an einem Erzählstrang entlang zu hangeln, eine Chronologie durchzuspielen, zerreißt Asemblance dieses System und ersetzt es durch die Schleife als hocheffektives Atmosphärenwerkzeug. Da der Loop aber nicht vorrangig auf Wandel abzielt, ist er umso eindrucksvoller, wenn dieser Wandel doch geschieht. Denn »wer im Immergleichen des Loops etwas Neues erlebt, hat es mit einem viel härteren Neuen zu tun, als wer dies in einer Struktur erlebt, in der das Auftreten des Neuen vorgesehen ist, wie in der konventionellen Narration.« (Diederichsen) Wie das Schöne neben dem Hässlichen besonders strahlt, so erscheint der Wandel neben der Stetigkeit besonders tiefgreifend. Genau dieses Gefühl vermittelt das Spiel, wenn ich erneut die Wohnung betrete, um mich umzuschauen, und dann wieder das Büro, um neuen Hinweisen nachzugehen.

Die Unruhe im Kreis

Wenn etwas Gleiches auf einmal anders wird, kann man dies als Fortschritt bezeichnen, obwohl er einer Wiederholung entspringt. Das Aufregende an Asemblance ist damit wohl die Mechanik, dass es sich etwas wiederholt, ohne sich wahrhaftig zu wiederholen, weil die Unruhe im Loop wächst. Die Wiederholung liegt quasi als verschleiernde Simulation über dem eigentlichen Spiel, während der Spieler probiert, aus diesem Loop auszusteigen, und zugleich durch das eigene Verlangen nach Aufklärung dazu gezwungen wird, erneut auf das Karussell aufspringen und weitere Runden zu drehen. Das ist die vormals beschriebene Unruhe in der Kreisbewegung, die den Kreis ausbeult, ihm Abweichungen abverlangt. Wenn wir den Loop in Asemblance nun also als eine oberflächliche, simulierte Wiederholung betrachten, können wir davon ausgehen, dass im Loop versteckt eine Chronologie voranschreitet.

Dem Philosophen Heraklit nach kann man niemals zweimal in den selben Fluss steigen, und so bewege ich mich auch als Spieler voran, während ich mich auf der Stelle drehe. Diese Mechanik, gepaart mit der mysteriösen Geschichte, ist ein Thriller voll subtiler Spannung, Verwirrungen bis hin zum Psychohorror, der besonders dann einen enormen Sog entfaltet, wenn er über längere Zeit am Stück gespielt wird. Denn »wenn dann aber etwas Gleiches doch anders wird, etwas Anderes gleich wird, wissen wir besser, woran wir sind. Wir machen Fortschritte.« (Diederichsen, 2008) Die Schleife ist somit keine klassische Rückkehr, aber ein Ankommen. Denn warum spielen wir? Wir ziehen los, um irgendwann am Schluss anzukommen. Asemblance lässt uns auch ankommen, nur immer wieder an einem neuen Anfang. ★

Asemblance



Entwickler: Nilo Studios
Release: 21.6.2016
Quelle: Steam
Preis: 10 Euro
Sprache: Englisch

Augmented Reality

DIE NEUE WELT

Rekorde, astronomische Nutzerzahlen, mediale Aufmerksamkeit: Pokémon Go avanciert zum weltweiten Phänomen. Vom Erfolg der App profitiert auch eine bis dahin wenig beachtete Technologie: Die Augmented Reality ist wieder da. Und Experten zufolge wird sie das noch lange bleiben.

Von David Gillengerten und Michael Graf

Aus heutiger Sicht erscheint der 31. März 2014 als historischer Tag für die Spielebranche. Damals veröffentlichte der offizielle Youtube-Kanal von Google Maps ein Video mit dem Titel »Google Maps: Pokémon Challenge«. Inhalt des Clips war eine Stellenausschreibung. Google suchte für den 1. September nach dem ultimativen Pokémon-Meister. Um sich für den Job zu bewerben, mussten Interessenten weltweit per Google Maps auf die Jagd nach Taschenmonstern gehen. Die erfolgreichsten Trainer sollten dann zum exklusiven Auswahlverfahren eingeladen werden, an dessen Ende ein Job bei Google stand. Klingt zu verrückt, um wahr zu sein? Richtig, das Video war ein Scherz, den das Unternehmen am Tag vor dem 1. April ins Internet stellte. Doch trotz der Albernheit – oder gerade deswegen? – entwickelte sich das Video zum viralen Hit. Die Idee, Pokémon in der realen Welt zu fangen, begeisterte viele auf Anhieb. Unter anderem auch den Entwickler Niantic, der zu dieser Zeit noch unter dem Dach von Google an einem Spiel namens Ingress arbeitete. Das Studio war von der Vorstellung so begeistert, dass es bei einem Treffen mit dem für die Marke Pokémon verantwortlichen Unternehmen, The Pokémon Company, ein gemeinsames Projekt vorschlug. Der Rest der Geschichte ist bekannt: Nach der offiziellen Ankündigung am 10. September 2015 folgte am 6. Juli 2016 die Veröffentlichung von Pokémon Go in Australien, Neuseeland und den USA. Aus dem einstigen Aprilscherz wurde endgültig Realität. Oder sogar – erweiterte Realität.

Pokémon Go und Augmented Reality

Seit Pokémon Go weltweit eingeschlagen ist wie eine Bombe voller kleiner Monster, spricht plötzlich jeder von Augmented Reality (AR), zu Deutsch »erweiterte Realität«. Darunter versteht man das Einblenden von Informationen, Gegenständen oder eben kleinen Monstern in eine Ansicht der echten Welt. Neu ist diese Technologie nicht, schon 1980 experimentierte der kanadische Erfinder Steve Mann mit einer Art Hightech-Monokel, das Display und Kamera vereinte und Informationen direkt ins Sichtfeld des Trägers projizieren konnte. In vielen Industriezweigen wird schon lange an AR-Anwendungen geforscht – von Autos, die Routeninfos des Navigationssystems direkt auf ihrer Frontscheibe anzeigen, bis zu militärischen Displaybrillen, die Ziele wie bei einem Röntgenblick auch durch Hindernisse hindurch markieren, siehe Ghost Recon: Advanced Warfighter. Auch alltägliche Anwendungen arbeiten bereits mit der erweiterten Realität. Zum Beispiel die Ikea-App aus dem Jahr 2013, mit der man virtuelle Abbilder von Möbeln in die eigene Wohnung projizieren kann. Andere Smartphone-Programme wie der Messaging-Dienst Snapchat oder die Masken-App Masquerade bieten Augmented-Reality-Filter, die sich in Echtzeit über Gesichter legen. Weil die Apps Gesichtszüge erkennen, kann man beispielsweise Regenbogen spucken, Augen vergrößern oder das eigene Konterfei gegen das von Leonardo DiCaprio austauschen.

Aber Augmented-Reality-Spiele? Die wurden bislang kaum beachtet. Beispielsweise erschienen für Googles Augmented-Reality-Headset Google Glass lediglich diverse Minispiele, bevor die Datenbrille wieder aus dem medialen Rampenlicht verschwand. Denn mit 1.500 Dollar pro Stück war sie zu teuer, und der Massenmarkt konnte damit







Am Münchner Bordeauxplatz liegen mehrere Pokéstops direkt nebeneinander (links). Spieler haben dort Köder angelegt, um Pokémon wie Enton (Mitte) anzulocken. Rechts der Bordeauxplatz im echten Leben.

 Den Begriff »Augmented Reality« prägte angeblich der ehemalige Boeing-Ingenieur Thomas P. Caudell im Jahr 1990.

sowieso noch nichts anfangen. Microsofts HoloLens-Brille wiederum erregte zwar Aufmerksamkeit mit coolen Minecraft-Präsentationen, bei denen ganze Welten aus Wohnzimmertischen wuchsen, enttäuschte beim Ausprobieren aber mit ihrem eingeengten Sichtfeld. Sowohl Google Glass als auch HoloLens wirken wie Experimente, schon irgendwie cool, aber unfertig und weder massen- noch spielerkompatibel. Eine fast 40 Jahre alte Technologie scheint immer noch in den Kinderschuhen zu stecken. Dabei ist das Potenzial der erweiterten Realität enorm. Und damit das jeder merkt, brauchte es nur einen Türöffner. Eine AR-Anwendung, die man schnell versteht, vielleicht gekoppelt an eine beliebte Marke und auf einem Gerät, das ohnehin Millionen Menschen besitzen: dem Smartphone.

Der Türöffner

Und so erscheint der 31. März. 2014 aus heutiger Sicht eben auch als historischer Tag für die Augmented Reality. Das Video zur »Google Maps: Pokémon Challenge« war ein erster, eindrucksvoller Beweis, wie massentauglich Augmented Reality aussehen kann. Seit damals ist die Technik zwar längst nicht mehr dieselbe, der Erfolg dafür aber umso größer. »Pokémon Go hat einen Trend ausgelöst, der nicht so einfach weggehen wird«, da ist sich Jürgen Kayser sicher. Er arbeitet als Business Developement Manager beim Gamification-Unternehmen Gamify Now! und kennt sich mit dem Thema Augmented Reality aus. Bevor er zu seinem jetzigen Arbeitgeber wechselte, stand Kayser bei der Münchener Firma Metaio unter Vertrag. Das Unternehmen gehörte zu den weltweiten Augmented-Reality-Pionieren, verkaufte unter anderem Projekte an Lego und Ikea (auch die vorhin erwähnte App) und wurde 2015 von Apple übernommen. Für Kayser ist Pokémon Go ein »Testballon«, den Nintendo und Niantic auf eine Massenmarktreise geschickt haben. Ein Feldversuch, der einen wesentlich größeren Einschlagradius hatte als vermutet: »Ich glaube, dass die Verantwortlichen selbst nicht mit dem Hype um das Spiel gerechnet haben.« Ebenfalls vom Erfolg überrascht zeigte sich die Wissenschaft. »In der Spieleforschung ging man davon aus, dass Augmented Reality als Trend kommen wird. Jedoch war man sich nicht bewusst, dass es so schnell geht«, erklärt Jochen Koubek, Professor für angewandte Medienwissenschaften und digitale Medien an der Universität Bayreuth. Für ihn sind Pokémon Go und Augmented Reality eine Konsequenz der Entwicklung von Spielen: »Computerspiele eroberten in ihrer Geschichte immer wieder weitere Räume. So zogen sie aus den Spielhallen in die Wohnzimmer und jetzt hinaus in die Welt. Pokémon Go ist ein Durchbruch, wie es der Game Boy, das Smartphone und die Wii waren.«

Marke, Motivation und Menschen

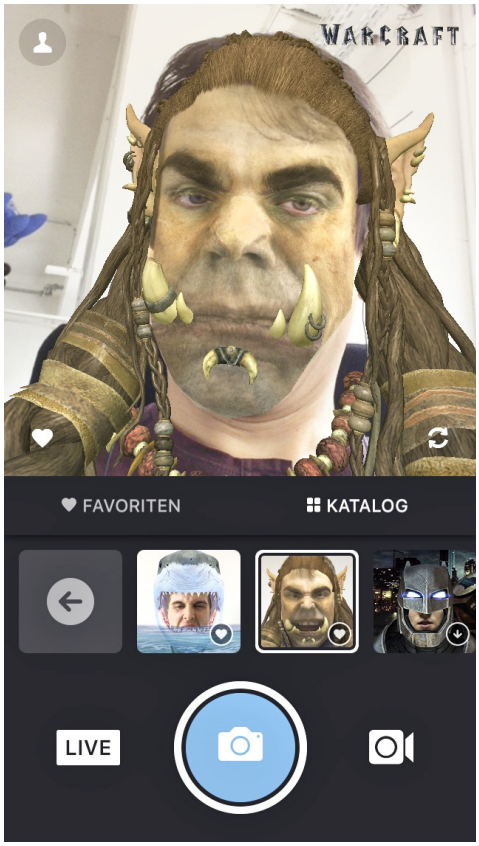
Ist der Erfolg von Pokémon Go also auch für Augmented Reality ein wichtiger Meilenstein? Wenn es nach Klaas Kersting geht, schon.





Der amerikanische Technologie-Thinktank Applied Research Associates demonstriert ein Augmented-Reality-Headset für Soldaten. Damit lassen sich beispielsweise Gefahrenorte einblenden.

Das US-Rüstungsunternehmen Loral Corporation demonstrierte schon 1993 mit AR ausgestattete Militärfahrzeuge.



Die Smartphone-App Masquerade legt Augmented-Reality-Filter über Gesichter. So würde Kollege Graf als Warcraft-Orc aussehen.



Microsoft präsentierte seine HoloLens-Brille mit einer beeindruckenden Minecraft-Präsentation und einer simple Halo-Demo. Das Sichtfeld der Brille ist allerdings eingeschränkt – ungefähr so, als blicke man durchs Visier eines Motorradhelms. An den Rändern ist das AR-Bild nicht zu sehen.





Der ehemalige Gründer des Karlsruher Free-2Play-Studios Gameforge und heutige CEO des Entwicklers Flaregames sieht Niantics Spiel als perfekten Türöffner auf dem Massenmarkt: »Pokémon Go zeigt, was man mit AR anstellen kann und welche neue Art von Spielen möglich ist.« Für ihn sind es zwei Punkte, die das Spiel so erfolgreich machen: einerseits das Sammeln von Dingen und andererseits die Macht der Marke. Letztere ist ein häufig genannter Grund, wenn man nach den Erfolgsfaktoren fragt: Es ist eben Pokémon. Jochen Koubek zieht einen interessanten Vergleich, um die universale Bekanntheit der Monsterchen begreifbar zu machen: »Pokémon ist wie McDonald's. Egal, wo man sich auf der Welt befindet, die Menschen wissen ganz genau, was sie von der Marke erwarten können.« Obwohl manche Kritiker Pokémon wegen seiner kunterbunten Aufmachung als Kinderspiel abtun, ist es – nach Mario – die am zweitbesten verkaufte Spielereihe der Welt. Über 279 Millionen Mal gingen die Pokémon-Hauptserie und ihre Ableger über die weltweiten Ladentheken, es gibt 17 Zeichentrickfilme und natürlich die beliebte TV-Serie. Rund 22 Milliarden Papp-Sammelkarten hat der Lizenzverwalter The Pokémon Company abgesetzt, das Unternehmen vermeldete zuletzt 2,1 Milliarden Dollar Jahresumsatz, gerade erst hat man die Rechte an einem Pokémon-Realfilm verkauft. Pokémon ist weder Kinderspiel noch Schnee von gestern, es ist eine Weltmacht.

Ihre Beliebtheit verdankt die Marke maßgeblich ihrem Sammelprinzip. Seit ihrer Erfindung im Jahr 1996 wärmen die Monsterspiele den Slogan »Schnapp sie dir alle« immer wieder auf, und das mit Erfolg: Es motiviert einfach, neue Viecher zu entdecken, einzufangen und weiterzuentwickeln. Das nächste Erfolgserlebnis ist stets nur ein paar Schritte entfernt – bei Pokémon Go nun sogar wörtlich. Ziemlich schnell nach der Veröffentlichung der App kam zudem ein weiterer Erfolgsfaktor hinzu: das soziale Erlebnis. Mit dem Erfolg des Spiels entstand auch eine gewisse Neugier und gesellschaftliche Akzeptanz gegenüber der Anwendung. Menschen, die vorher keine Verbindung zur Marke hatten, interessierten sich nun für das, worüber Freunde und Medien berichteten. Für Klaas Kersting ist das ein elementarer Aspekt, den Pokémon Go allen anderen Augmented-Reality-Anwendungen voraushat: »Das soziale Erlebnis beim Spielen so umfassend in die echte Welt zu transportieren, wie es aktuell Pokémon Go schafft, hat vorher noch kein Spiel zustande gebracht.« Die App schaffe einen Kontext für soziale Interaktion. Das zeigt sich wunderbar in Videos aus New York oder anderen Großstädten, in denen Menschen dank des Spiels zusammenkommen und Bekanntschaften schließen. Aber auch in den sozialen Medien verabreden sich Fremde, um zusammen auf Tour zu gehen. Der Gemeinschaftsgedanke ist bei Pokémon Go mittlerweile ein Phänomen für sich. Und das ist umso verwunderlicher, weil die App keinerlei Sozial-Features wie Freundeslisten anbietet, die virtuelle Karte zegt nicht mal die Positionen anderer Spieler.

Pokémon Go – ein alter Hut?

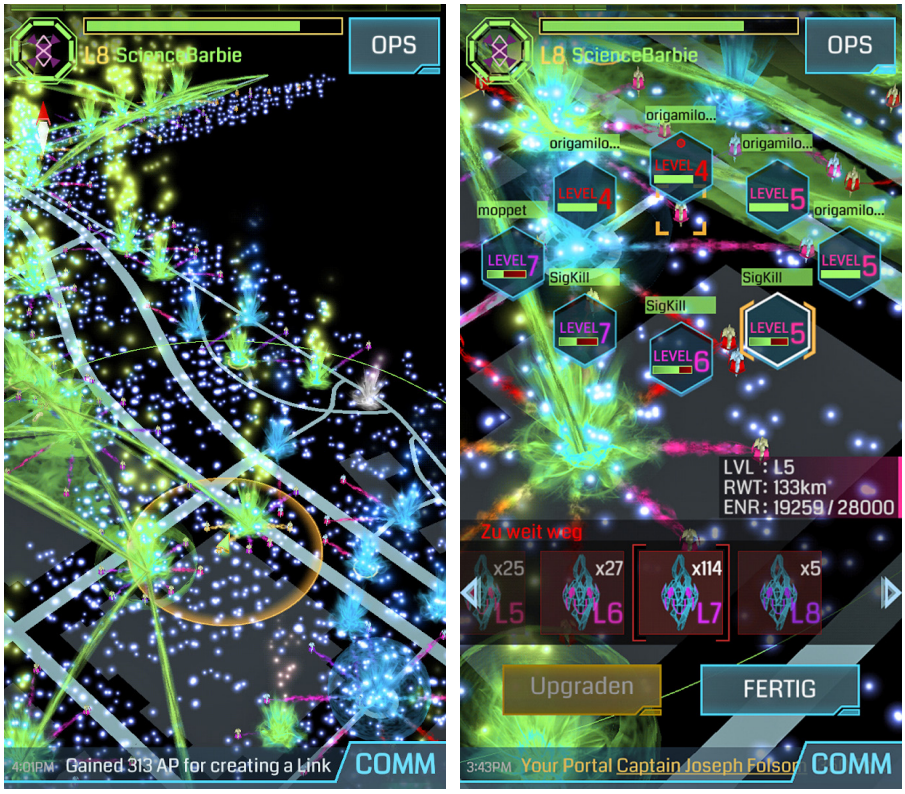
Eine starke Marke, ein angesprochener Sammeltrieb und soziale Erlebnisse: Es scheint so, als ob Pokémon Go alles richtig gemacht



Mit der Ikea-App lassen sich virtuelle Möbel in die eigenen vier Wände einblenden. Das sagt aber nichts darüber aus, ob später alle Schrauben mit dabei sind.

hat, um Augmented Reality zum Durchbruch zu verhelfen. Doch es regen sich bereits erste Gegenstimmen, zum Beispiel die von Tommy Liu. Der heutige Chefentwickler des Spielzeug-Rennspiels Anki Overdrive hat früher bei Google an selbstfahrenden Autos und anderen Experimenten mitgearbeitet, er kennt sich aus mit Zukunftstechnologien. Für ihn ist Pokémon Go keineswegs der Heilsbringer der erweiterten Realität: »Die Beliebtheit von Pokémon Go spricht mehr für die Macht der Marke und nostalgische Gefühle als für die Verbesserung der Technik.« Er geht noch einen Schritt weiter und stellt infrage, dass Pokémon Go überhaupt ein Augmented-Reality-Spiel ist. »Man könnte argumentieren, dass die Interaktion mit virtuellen Punkten auf einer bestehenden Landkarte eine Form von erweiterter Realität ist. Jedoch wird der Begriff Augmented Reality normalerweise dann gebraucht, wenn menschliche Handlungen auf die Umgebung oder Gegenstände einwirken und diese dann mit mithilfe eines Sensors virtuell verändert werden.« Pokémon Go blendet lediglich kleine Monster ins Kamerabild ein, die Interaktion beschränkt sich auf das Schnippen von Pokébällen, um sie einzufangen. Aber gut, der Siegeszug der Videospiele hat ja auch mit Pong angefangen.

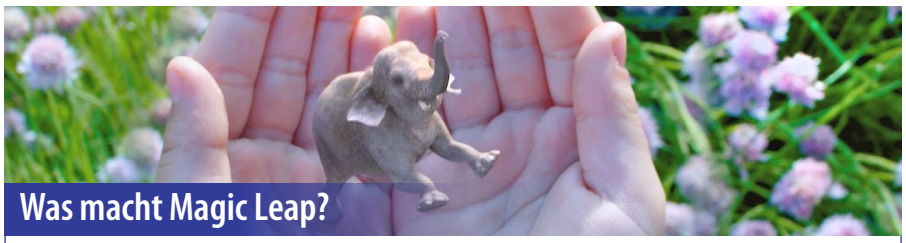
Die Kritik, dass die Technik hinter Pokémon Go nicht besonders überzeugend ist, teilt auch Jürgen Kayser: »Die verwendete Augmented-Reality-Technologie ist eher schwach. Die Illusion, dass das Pokémon wirklich in deiner Wohnung oder auf der Straße steht, lässt sich leicht durchschauen.« Laut ihm gibt es am Markt mittlerweile bessere Techniken, die für eine glaubhaftere Umsetzung sorgen. Für viele Spieler ist die Augmented Reality eh kein Thema mehr. Nachdem bekannt wurde, dass das Fangen von Pokémon ohne die Funktion effizienter ist, verzichten viele Nutzer auf das Feature. Doch auch die grundlegende Technik hinter dem Spiel soll nicht besonders originell sein: »Die Idee ist keine neue. Sogenannte Geolocation-Games gibt es schon länger, und Werksstudenten von Metaio haben eine ganz ähnliche Anwendung schon im Rahmen ihres Studiengangs programmiert«, erinnert sich Kayser. Kann Pokémon Go also überhaupt einen Beitrag zur Etablierung von Augmented Reality leisten? Durchaus. Zum einen, weil das Spiel dafür sorgt, dass über das Thema gesprochen wird. Zum anderen, weil die verwendete Technologie, so einfach sie auch ist, eine breite Masse erreichen konnte. Andere Spiele aus diesem Bereich schafften das noch nicht. So auch der Vorgänger von Pokémon Go, ein Spiel namens Ingress. Das Prinzip von Niantics Erstlingswerk erscheint bemerkenswert vertraut: Zwei Teams streiten sich um die Kontrolle von virtuellen Punkten, die sich an realen Denkmälern oder Objekten befinden. Jeder Spieler schließt sich einer Gruppierung an und kämpft um sogenannte Portale in seiner Umgebung. Natürlich verzichtete Ingress auf Jagd- und Sammelaspekte à la Pokémon. Jedoch sind alle grundlegende Prinzipien und Mechaniken in beiden Spiele vorhanden.



Die Datenbasis für Pokémon Go lieferte das deutlich komplexere Niantic-Erstlingswerk Ingress.

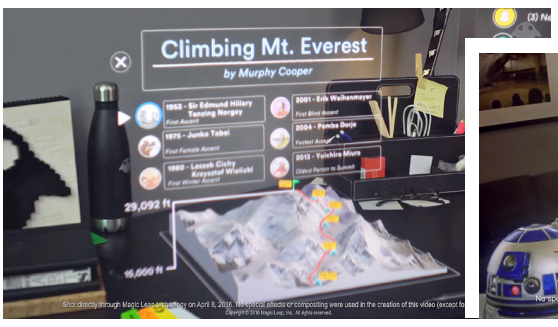
Die Macht der Daten

Ein Blick auf Ingress ist zudem aufschlussreich für die Zukunft von Pokémon Go. Seit seinem Start im Jahr 2013 entwickelte es sich zu einem der ersten weltweit gespielten Augmented-Reality-Spiele mit umfangreichen Inhalten und sozialen Spielerlebnis-

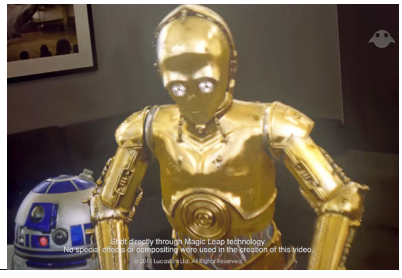


Was macht Magic Leap?

Neben Google, Microsoft und – möglicherweise – Apple arbeiten derzeit auch zahlreiche Startups an Augmented-Reality-Hardware. Als eine der interessantesten Vertreter gilt Magic Leap. Das Magazin Wired bezeichnete das in Florida (also nicht im Silicon Valley) beheimatete Unternehmen unlängst als »das geheimnisvollste Startup der Welt«. Öffentlich präsentiert haben die Ingenieure ihre Prototypen nämlich noch nicht, nur der Wired-Autor und Investoren durften sie ausprobieren. Alle waren begeistert, die Investoren sogar so sehr, dass sie sagenhafte 1,4 Milliarden Dollar an Magic Leap überwiesen haben. Weta, die Produktionsfirma des »Der Herr der Ringe«-Regisseurs Peter Jackson, arbeitet mit dem Startup an einem AR-Shooter zu »Dr. Grodbort's«, einem retro-futuristischen Setting, zu dem Weta Requisiten wie Strahlenkanonen produziert. Gemeinsam mit LucasFilm feilt man zudem an Star-Wars-Experimenten in AR. Und als Chief Futurist, also quasi Chefvisionär bei Magic Leap fungiert Neal Stephenson, der Autor des Science-Fiction-Klassikers »Snow Crash«. Okay, Magic Leap wäre nicht das erste Startup, das trotz großer Namen und noch größerer Barreserven scheitert. Aber falls sie Erfolg haben, kann es nicht schaden, den Namen mal gehört zu haben.



Magic Leap soll ein intuitives Interface bieten, das direkt in die Umgebung eingeblendet wird.

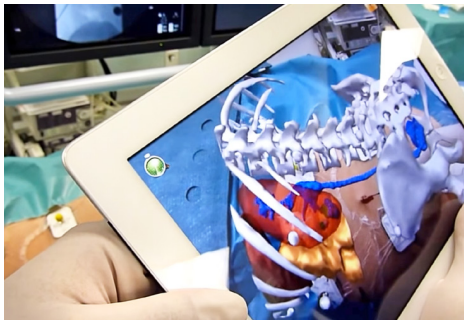

Gemeinsam mit LucasFilm arbeitet Magic Leap an einem Star-Wars-Abenteuer.



Die iOS- und Android-App Wikitude bietet unter anderem eine Suchfunktion, mit der sich Google-Maps-Orte direkt in die Kamerasicht des Smartphones einblenden lassen.



Diese Designstudie aus dem BMW-Blog zeigt, wie AR im Auto zum Einsatz kommen könnte. Hier blendet das Head-Up-Display die Warnung vor einem Radfahrer direkt auf der Frontscheibe ein.



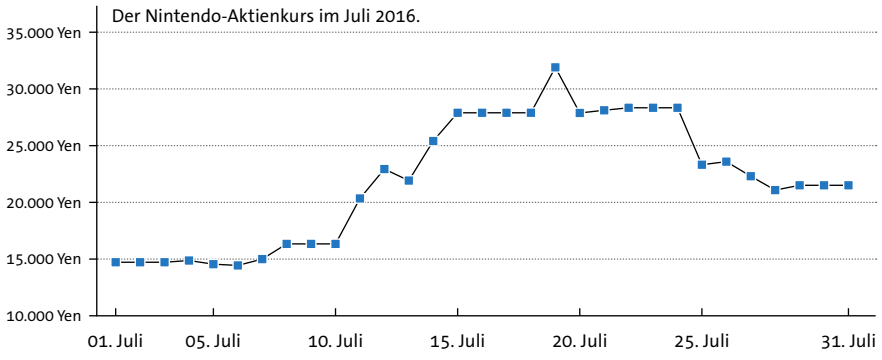
Bei einer Operation können Röntgenbilder dank Augmented Reality direkt »im« Patienten eingeblendet werden. (hier in einem Video mbits imaging GmbH)

sen. Nur der Massenerfolg blieb aus. Der Vergleich von Niantics Erstlingswerk mit seinem Nachfolger offenbart dafür noch einen weiteren Gesichtspunkt: Wer beide Titel verfolgt, wird mehr als nur die Übereinstimmung bei der Mechanik entdecken. Auch die technische Basis ist identisch. Besonders wertvoll sind die Ortsdaten, die Niantic mit Ingress gesammelt hat: Die von Spielern angelegten Ingress-Portale finden sich nun eins zu eins als Arenen und Pokéstops in Pokémon Go wieder. Auf dem Land ist dieses Netz noch lückenhaft, in Städten aber sehr dicht. »Sinnvoll ausgewählte Geodaten sind der Schlüssel zu einem erfolgreichen Augmented-Reality-Spiel«, bekräftigt Jochen Koubek den Wert der Datenbasis. Auch Jürgen Kayser sieht darin einen wichtigen Faktor für den Erfolg des Nachfolgers: »Dank der Daten, die Niantic mit Ingress schon zwei Jahre lang gesammelt hat, steht Pokémon Go auf einem stabilen Fundament.«

Mehr Inhalte, ausgereifte Technik und eine eingeschworene Community: All das hat Ingress seinem Nachfolger voraus. Warum reichte es aber nie für den großen Mainstream-Erfolg? Eine Antwort könnte Klaas Kersting haben. Seiner Meinung nach war Ingress durchaus das bessere Spiel, jedoch fehlten »wichtige Schlüsselfeatures und somit war es nicht mehr als eine nette Technologie-Studie für Nerds.« Kersting kennt jedoch noch einen weiteren Grund, der gegen das Erstlingswerk von Niantic und für den Erfolg von Pokémon Go spricht: die Trägheit der Menschen. In der Anfangsphase seines Entwicklerstudios Flaregames begegnete er dem Thema zum ersten Mal. Damals hatte sich sein Unternehmen noch auf die Fahnen geschrieben, ausschließlich Augmented-Reality-Spiele zu programmieren. Nach der Gründerzeit bei Gameforge wollte Kersting wieder Pionier sein. Und scheiterte. »In einem Betatest haben wir die Bewegungsmuster von Menschen analysiert und geschaut, ob wir diese ändern können. Erkenntnis: Bewegungsmuster von Menschen sind immer gleich und schwer zu ändern. Unser Spiel hatte dafür leider nicht genug Power«, erklärt Kersting. Eine Veränderung dieses Trotts gelang auch Ingress nur bedingt. Erst Pokémon Go mit seiner Verbindung von Technik und starker Marke konnte die Trägheit der Menschen weitgehend überwinden. Auch, weil man es nebenher spielen kann: Einfach kurz ein paar Pokémon fangen, wenn man zum Supermarkt oder zur Arbeit geht. Das große Potenzial der Augmented Reality besteht darin, dass sie unseren Alltag »gamifiziert« und mit virtuellen Erfolgserlebnissen auflädt. Das Leben wird zum Spiel – eine Vorstellung, die für manche reizvoll ist, für andere erschreckend.



Geldmaschine Pokémon Go



Pokémon Go ist eins der erfolgreichsten Mobile-Spiele aller Zeiten. Der Aktienkurs von Nintendo stieg im Juli teils um das Doppelte im Vergleich zum Monatsanfang, von rund 15.000 auf über 30.000 Yen. Und das, obwohl die Firma gar nicht groß am Spiel beteiligt ist, nach eigenen Angaben hält man lediglich 32 Prozent am Lizenzgeber The Pokémon Company (ein Statement, das die Nintendo-Aktie am 25. Juli prompt wieder einbrechen ließ). Zum Vergleich: Allein Apple und Google zwacken sich rund 30 Prozent der App-Einnahmen ab – obwohl sie nur die Plattform zur Verfügung stellen.

Unzufrieden dürften Ninatic & Co. dennoch nicht sein, schon in den ersten Tagen nach Veröffentlichung schätzten Experten die Einnahmen auf 1,4 Millionen Dollar – pro Tag! Eine Menge Geld, zumal die Entwicklung von Pokémon Go angeblich bislang »nur« rund 35 Millionen Dollar gekostet hat. Wer der App beim Geldscheffeln zuschauen will, wirft einen Blick auf Appinstitute.com/pokemongo-realtime-stats. Dort sieht man auch den Vergleich mit den bisher erfolgreichsten Mobile-Konkurrenten wie Clash of Clans oder Candy Crush Saga: Zum Redaktionsschluss verdiente Pokémon Go mehr als die nächsten fünf Spiele auf der Umsatz-Hitliste zusammen. Und die Einnahmen mit gesponsorten Pokéstops und anderen Marketing-Aktionen kommen noch mal obendrauf.

Sicherheitsbedenken sind erlaubt

Klaas Kerstings Projekt zeigt aber auch: Augmented-Reality-Spiele sind wahre Da-



Es müssen nicht immer Pokémon sein: Eine AR-Techdemo des Spieleentwicklers Trixi Studios macht einen Supermarkt zum Schauplatz eines Star-Wars-Shooters.



Google arbeitet an der nächsten Version seiner AR-Brille Google Glass. Den Durchbruch solcher »Wearables« sagen Experten für 2020 voraus.

Gewalt in AR

Die Debatte um Gewaltspiele, die im Juli 2016 nach dem Amoklauf von München erneut aufflackerte, dürfte mit der Augmented Reality wieder deutlich an Schärfe gewinnen. Denn Mediengewalt wurde in der Vergangenheit auch dann besonders kontrovers diskutiert, wenn Spiele einen neuen Realmus-Meilenstein erreichten und Skeptiker das Gefühl hatten, das »Töten« am Bildschirm sei noch »echter« geworden. Etwa 1972 bei den zu überfahrenden Strichmännchen des Arcade-Rennspiels Death Race, oder 1993 angesichts der 3D-Grafik des ersten Doom, oder 2002, als sich Counter-Strike zum Online-Phänomen entwickelte. Schon alleine die Virtual Reality (VR) wird hier für neue Kontroversen sorgen, weil Shooter darin noch mal deutlich intensiver ausfallen. Die Augmented Reality könnte noch krassere Auswirkungen haben, weil damit buchstäblich jeder reale Ort zum Schauplatz einer virtuellen Schießerei werden kann, etwa Supermärkte. Oder Schulen. Welche Diskussionen führen wir, wenn Kinder auf dem Schulflur eine Art Augmented-Reality-Counter-Strike spielen?



Von id Softwares Shooter-Klassiker Quake gibt es bereits eine Augmented-Reality-Version. Was geschieht, wenn AR-Shooter häufiger werden?

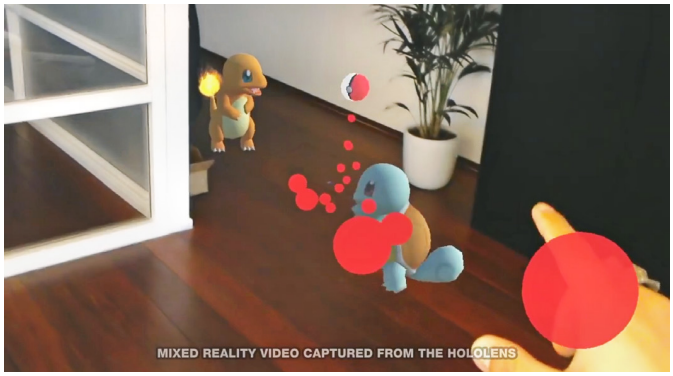
tenmonster. Sie sammeln unzählige Informationen wie Bewegungsmuster und persönliche Angaben der Nutzer. Schon in Flaregames' Betatest war es aufgrund der gesammelten Informationen und mithilfe einiger schlauer Algorithmen möglich, wichtige Orte wie den Arbeitsplatz oder die Wohnung einer Person ausfindig zu machen. Denkt man in den Größenordnungen von Pokémon Go, erscheint die App wie dafür gemacht, die Dystopie des gläsernen Users ein Stück weit Realität werden zu lassen. Klaas Kersting mahnt jedoch zur Ruhe. Seiner Meinung nach bleibt abzuwarten, was Niantic mit den Bewegungsdaten der Nutzer anstellt. Natürlich, so gibt er zu, seien Informationen, die auf Servern liegen, niemals zu 100 Prozent sicher. Er betont jedoch auch, dass viele Unternehmen verantwortungsbewusst mit den Daten umgehen. »Ich glaube nicht, dass es ein Interesse gibt, mit den Daten Schindluder zu treiben«, sagt Kersting. »Dafür ist das Geschäftsmodell, sauber mit den Bewegungsmustern umzugehen, viel zu interessant. In dem Moment, wo es zu einem Vertrauensverlust kommt, bedroht man die Lukrativität.« Heißt: Wer sich von Niantic ausgespäht oder gegängelt fühlt, wird die App nicht mehr nutzen.

Was den Umgang mit Augmented-Reality-Anwendungen anbelangt, sieht Jürgen Kayser die Verantwortung mehr bei der Gesellschaft als bei den Entwicklern. Für ihn ist Kritik an der Technologie erlaubt, verändert diese doch das menschliche Zusammenleben. Wie stark der Wandel jedoch ausfällt, kann die Gesellschaft selbst bestimmen. »Es gehört zur Menschheit, dass sie sich kritisch mit neuen Dingen auseinandersetzt«, fügt er hinzu. In diesem Punkt widerspricht ihm Kersting. Er sieht Pokémon Go als ein Indiz dafür, dass viele Leute bereit sind, ihre Daten freiwillig einem Hype oder der Bequemlichkeit zu opfern. Der Datenhunger von Facebook, Google und Amazon seien dafür gute Beispiele. »Man sollte generell vorsichtig mit dem Preisgeben seiner Daten sein.«

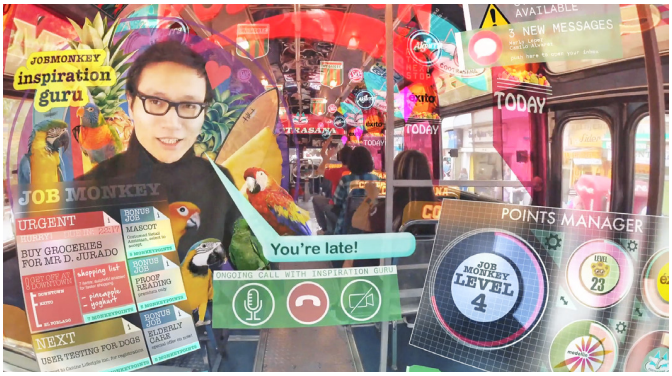
Ethische Fragen

Das sieht auch Raph Koster so. Der ehemalige Chefentwickler von Ultima Online und Creative Director von Star Wars: Galaxies bezeichnet die Augmented Reality in einem Blogbeitrag als MMO, nur das man hier keinen Charakter spiele, sondern selbst die handelnde Figur sei. Und das werfe ethische Fragen auf. Wie die Macher von Online-Rollenspielen erschaffen demnach auch die Entwickler von AR-Spielen wie Pokémon Go virtuelle Welten. Und wie alle virtuellen Welten laden AR-Universen zu Missbrauch ein. So verbreiteten Datendiebe schon vor dem offiziellen Europa-Release eine manipulierte Android-Version von Pokémon Go, die nach der Installation den Fernzugriff auf das Telefon erlaubte. Das ist laut Koster »nur der Anfang«. Wenn sich die reale und die virtuelle Welt überlappen, was bei der Augmented Reality zwangsläufig geschehe, dann ergeben sich noch weitreichendere Probleme, deren Auswirkungen noch gar nicht abzusehen seien. Ein Beispiel sei der Wert von Immobilien. Falls ein Knotenpunkt eines AR-Spiels – etwa eine Pokémon-Arena – direkt vor einem Wohnhaus liege, könne der Wert dieses Hauses steigen, weil Spieler dort einziehen möchten. Er könnte aber auch sinken, weil ständig andere Menschen vor der Tür herumlungern. Die virtuelle Parallelwelt verbiegt plötzlich die Regeln der echten.

Gleiches gilt laut Koster für Geschäfte: Ein Café, das zufällig einen Pokéstop vor der Tür habe, genieße einen Vorteil gegenüber einem anderen Café, das keinen hat. Ist das Wettbewerbsverzerrung? Während die Entwickler eines MMOs nur das Wirtschaftssystem im eigentlichen Spiel kontrollieren, erlaubt ihnen die Augmented Reality, zugleich die reale Ökonomie zu lenken, zumindest zu einem gewissen Grad. Stehen die AR-Entwickler hier in einer besonderen Verantwortung? Noch interessanter wird es, sobald ihre finanziellen Interessen ins Spiel kommen. In Japan hat Niantic bereits eine Kooperation mit McDonald's abgeschlossen: 2.900 Restaurants der Fastfood-Kette werden zu Pokéstops oder Arenen, um Spieler anzulo-



Der holländische Entwickler CapitolaVR zeigt, wie Pokémon Go mit Microsofts HoloLens aussehen könnte.



In seinem Kurzfilm »Hyper-Reality« zeichnet der Designer und Filmemacher Keiichi Matsuda die Schreckensvision einer überreizten AR-Welt.





2014 war die »Pokémon Challenge noch ein Aprilscherz von Google Maps, bei dem Monsterjäger die Biester in unwirtlichen Gegenden aufspürten.

cken – darunter Minderjährige. Darf man deren Kaufentscheidungen derart beeinflussen? Und wie sieht es mit der Verantwortung der Entwickler aus, wenn – wie in den USA bereits geschehen – Räuber einen Pokéstop dazu missbrauchen, ihre Opfer anzulocken? Wer achtet darauf, dass der große Einfluss, den die Augmented Reality auf unser echtes Leben ausüben kann, nicht missbraucht wird? Wer reguliert die virtuelle Welt?

Koster fasst zusammen: »Durch ihren Vorstoß in die AR werden Nintendo, The Pokémon Company und Niantic praktisch zu Regierungen. Und wenn sie beginnen, in das öffentliche Leben einzugreifen, dann müssen sie das endlich auch ernstnehmen, sich den Folgen ihrer Taten stellen.« AR bedeute ethische Verantwortung, zumal die Administratoren virtueller Welten laut Koster »gottgleiche Kräfte« haben: Sie können die Spielregeln ändern, betrügen, den User löschen. Und wer überwacht, was sie dadurch mit der echten Welt anstellen? Weil all das recht düster klingt, schließt Koster in einem zweiten Blogbeitrag versöhnlicher: »Wenn jemand diese schöne, neue Welt entwerfen kann, dann Spieledesigner – die Leute von den sozialen Netzwerken scheinen keine Ahnung vom menschlichen Verhalten zu haben. Das gibt mir auch Hoffnung: Die meisten Designer, die ich kenne, sind nette Menschen, die einfach eine gute Zeit haben wollen.«

Ist die Zukunft erweitert?

Raph Kosters Perspektive ist wichtig, wie jede technische Revolution birgt die Augmented Reality Risiken. Und wie jede technische Revolution birgt sie Chancen. Die Erfindung der Dampfmaschine veränderte ja auch die Welt, weil sie Eisenbahnreisen ermöglichte, aber zugleich England entwaldete, irgendwo musste der Brennstoff ja herkommen. Was hält die Zukunft für Augmented Reality bereit? Fragt man Experten nach den Entwicklungen der kommenden Jahre, sehen diese eine Bandbreite von Anwendungsmöglichkeiten. Neben der Spielebranche könnten erweiterte Realitäten auch im öffentlichen Leben oder in der Wirtschaft zum Einsatz kommen. Neue Häuser, Autos und andere Güter könnten vorab in der virtuellen Welt entworfen werden, Städte könnten ihre Sehenswürdigkeiten mit virtuellen Texttafeln ausstatten, die Hintergründe erklären. Schon jetzt gibt es AR-Technologien, mit denen sich die Position zuvor geröntgter Tumore bei der Operation »im« Patientenkörper einblenden lässt, was die Präzision des Eingriffs erhöht.

Was Augmented-Reality-Spiele angeht, so soll Pokémon Go nur ein Startschuss gewesen sein. »In zwei bis fünf Jahren werden wir über eine ganz andere Art von Spielen sprechen und vielleicht belächeln wir dann, dass wir auf Displays gespielt haben. Es führt in Zukunft kein Weg an Augmented Reality vorbei«, erklärt Jürgen Kayser. Ob Pokémon Go dann noch ein Thema ist, bleibt abzuwarten. Einerseits stimmen viele Meinungen darin überein, dass Niantic dank Pokémon Go und dessen Vorgänger Ingress einen klaren Wettbewerbs- und Erfahrungsvorteil hat. Andererseits fehlt es dem Spiel aktuell noch an Tiefgang und Inhalt, was auf lange Sicht in mangelnde Langzeitmotivation umschwenken könnte. Auch die abnehmende Euphorie und die allgegenwärtige Trägheit der Menschen sind zu beachtende Faktoren.

Die wohl stärkste Limitation sowohl für Pokémon Go als auch für Augmented Reality im Allgemeinen sei jedoch die Technik. Die Preise der zugehörigen Hardware, die Zugänglichkeit für Hersteller und Nutzer sowie die Entstehung eines Ökosystems aus Dienstleister und Entwickler entscheiden in den nächsten Jahren darüber, wie es in Zukunft mit der Technologie weitergeht. Wichtig ist auch die Größe der Geräte, in Zukunft sollen sie kleiner werden – und handlicher. Die Zukunft gehört den »Wearables«, also den Geräten, die man wie Kleidung trägt. Etwa Brillen. »Das Ziel der Technologie muss es sein, das Smartphone oder den Controller aus der Hand zu legen«, fasst Jochen Koubek zusammen. Er geht davon aus, dass es bis 2020 einen Hardware-Durchbruch gibt, der in seiner Bedeutung der Einführung des ersten iPhone gleichkommt. Einen Teil dieser Zukunft hat das Entwicklerstudio CapitolaVR schon in einem Video skizziert: Es zeigt, wie Pokémon Go auf Microsofts HoloLens-Brille aussähe, man die Taschenmonster also in der Ego-Perspektive jagen könnte. Auch andere Entwickler haben sich damit beschäftigt, einschließlich Microsoft. Bis die zugehörige Technologie Marktreife erlangt, bleibt Pokémon Go jedoch erst mal das Maß aller Dinge in Sachen Augmented-Reality-Spiele. Und der 31. März 2014 dessen Geburtsstunde. ★



Das Internet der Dinge

Ein Thema, das mit der Augmented Reality an Bedeutung gewinnen dürfte, ist das »Internet der Dinge«. Darunter versteht man, dass klassische Computer in absehbarer Zeit immer mehr von »intelligenten Gegenständen« ersetzt werden. Weil Mikrochips und Sensoren immer kleiner werden, lassen sie sich auch immer einfacher in alltägliche Gegenstände verbauen. Ein oft zitiertes Beispiel ist der GPS-Empfänger im Autoschlüssel – wenn der Schlüssel verlorengeht, kann man ihn per Smartphone-App lokalisieren. Oder in Zukunft dank Augmented-Reality-Brille sogar durch Wände sehen, wo er liegt.

So werden künftig immer mehr Gegenstände ihre Standorte und Sensor-Infos ins Netz übertragen und miteinander kommunizieren. Dahinter steht die Vision, dass sich viele alltägliche Prozesse automatisieren lassen. Der Kühlschrank etwa könnte im »Dialog« mit dem Milchtüten-Mikrochip feststellen, dass der Kuhsaft zur Neige geht. Also bestellt er automatisch Nachschub, den eine Lieferdrohne vorbeibringt, sobald das Auto des Wohnungsbesitzers abends in die Einfahrt einbiegt. Das Digitale wird den realen Alltag weiter durchdringen, und die Augmented Reality wird es dabei unterstützen. Der Mensch selbst muss, so zumindest die Vision, in viele Prozesse gar nicht mehr eingreifen. Klar, das ist noch Science-Fiction, aber die Anfänge erleben wir bereits, beispielsweise dank »Smart Home«-Apps, die es erlauben, Geräte in der Wohnung fernzusteuern. Für technikbegeisterte Menschen mag das wie ein Utopia klingen, für Datenschützer ist die völlig vernetzte Welt der ultimative Alptraum.

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

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	○ Ich bezahle bequem per Bankeinzug ○ Ich erwarte eine Rechnung
Straße / Nr.	Geldinstitut
PLZ / Ort	IBAN
Telefon / Handy Geburtstag	BIC
E-Mail	Datum / Unterschrift des neuen Lesers

oder hier: www.gamestar.de/miniabo

Preise außerhalb Deutschlands: siehe www.shop.gamestar.de
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

Legendär schlecht: Super 3D Noah's Ark

DIE ARCHE WOLFENSTEIN





Der Autor

Heinrich Lenhardt (konfessionslos) berichtet seit 1984 über Sspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. An einen absurderen Ego-Shooter als das notdürftig von Wolfenstein auf Altes Testament umgestrickte Super 3D Noah's Ark kann er sich nicht erinnern.

Auf DVD: Video-Special

Eigentlich wollte Color Dreams mit der Engine von Wolfenstein 3D ein Spiel zum Horrorfilm »Hellraiser« machen. Herausgekommen ist aber ein ebenso bizarrer wie bibelfester Familienshooter. Von Heinrich Lenhardt

Vierzig Tage eingepfercht auf einer Arche, so ganz ohne WLAN, und das Sonnendeck muss man sich bei dem Dauerregen auch verkneifen. Kein Wunder, dass die Passagiere gereizt sind und alles anspucken und beißen, was ihnen in die Quere kommt. Jene Tiere, die zu Beginn der Sintflut noch anstandslos in Noahs Arche marschierten, sind gegen Ende der Kreuzfahrt nicht mehr willens, den Anweisungen des Bordpersonals zu folgen.

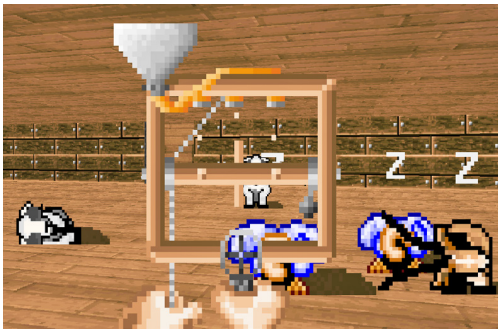
Also muss Noah persönlich die Viecher mit Futterkanonen beschießen, bis sie gesättigt einschlafen und sich entladen lassen. Klingt … sinnvoll. Die Logikdefizite der Story sind jedenfalls noch das geringste Problem von Super 3D Noah's Ark. Der Shooter verwandelte id Softwares Schießbude Wolfenstein 3D in ein niedliches Bibelspiel. Schwerter zu Pflugscharen kann ja jeder, aber aus Nazi-wächtern bissige Ziegen zu machen, das erfordert schon erhebliche kreative Energien.

Reibach mit Religion machen

Eigentlich will die US-Firma Color Dreams ja ein Spiel zum wüsten Horrorstreifen »Hellraiser« produzieren. Dazu hat man von id Software die Engine des in Deutschland beschlagnahmten Nazi-Shooters Wolfenstein 3D lizenziert und versucht zunächst, sie auf Nintendos 8-Bit-Konsole NES zum Laufen zu bringen. Doch auch bei Verwendung von Spezialmodulen mit Zusatzchips ist die Hardware überfordert, schließlich visiert man das Nachfolgesystem Super Nintendo an. Und fürchtet ein Imageproblem: Die meisten Umsätze macht Color Dream mit dem Label Wisdom Tree, das bibel-inspirierte NES-Spiele für eine christliche Zielgruppe veröffentlicht. Zum Glück steht in den zehn Geboten kein »Du sollst keinen Kopierschutz umgehen«, denn diese Module erscheinen ohne Nintendo-Lizenz. Mit einem technischen Kniff umgehen sie den Sicherheitsabfrage-Chip des NES, der eigentlich dafür sorgt, dass nur von Nintendo produzierte Module laufen. Religiöse Themen würde die Zensurabteilung des japanischen Spielegiganten ohnehin ablehnen, aber auf dem inoffiziellen Weg kann Wisdom Tree die Bibel beliebig für dubiose Spielproduktionen plündern. Und das nicht aus missionarischem Eifer, sondern aus kühlem kapitalistischem Kalkül.



Das andere Wolfenstein: süße Tierbilder an den Wänden, gar nicht liebe Kampf-Paarhufer davor.



Die schlafen doch nur: Nach einigen Salven aus Noahs Futterkanone kippen die beschossenen Archetiere beherzt schnarchend um.

Wisdom-Tree-Gründer Dan Lawton ist der Bruder von J.F. Lawton, dem Drehbuchautor des Julia-Roberts-Films »Pretty Woman«.

SUPER 3D NOAH'S ARK

Genre: Ego-Shooter
Publisher: Wisdom Tree
Entwickler: Wisdom Tree
Veröffentlichung: 1994 (Super Nintendo), 1995 (PC)
Legendär, weil: ... die Verwandlung eines derben Shooters in ein Bibelspiel für surrealen Charme und unfreiwilligen Humor sorgt.
Schlecht, weil: ... der Schwierigkeitsgrad unangemessen hoch und die Handlung gänzlich sinnfrei ist.
Fazit: Mit Futterkornschütze Noah wird das Alte Testament ähnlich stark strapaziert wie die Geduld der Spieler. Eine opportunistische Dreistigkeit biblischen Ausmaßes.

Schläger in die Sonntagsschule

In den USA gibt es Ende der Achtzigerjahre Tausende christlicher Buchläden, deren Angebot sich nicht auf Bibeln beschränkt. Musik, Autoaufkleber, Geschenkartikel jeder Art werden an die Zielgruppe verhökert, warum also nicht auch Spiele? Die Geschäftsführung von Color Dreams wittert das große Geschäft und und lässt (wie die Ex-Mitarbeiterin Nina Stanley Jahre später sagt) ausgesprochen atheistische Programmierer erbauliche Titel wie Bible Adventures entwickeln. »Hier lernen Kinder etwas über die Bibel, während sie ein spaßiges und aufregendes Spiel im Stil von Super Mario Bros. spielen«, verspricht ein Infovideo für den Handel. Den Super-Mario-Vergleich darf man als gewagt bezeichnen, Bible Adventures bietet mäßige Plattformkost mit krampfhaften Story-Anleihen beim Alten Testament. Doch es gibt genügend christliche Eltern, die ihrem Nachwuchs bevorzugt Spiele kaufen, die religiöse Werte vermitteln. Entsprechend ist man bei Wisdom Tree in den nächsten Jahren nicht zimperlich, was die Hauruckproduktion von Bibelversionen anderer Spiele angeht. So wird aus Menace Beach, einer Prügelorgie im Double-Dragon-Stil, das »religiöse« Sunday Funday: Da vermöbelt man Schurken halt nicht, um eine entführte Freundin zu befreien, sondern um sich den Weg zur Sonntagsschule freizukämpfen. Wer zu derartigen Verrenkungen fähig ist, dem kann man auch zutrauen, aus Wolfenstein 3D eine Art interaktiven Kindergottesdienst zu machen.

Noah, der Hellraiser-Ersatz

Und weil Color Dreams vor allem von den Umsätzen der christlichen Wisdom-Tree-Titel lebt, heißt es 1994 eben: Noah statt Hellraiser. Es ist eine der kühnsten kreativsten Kehrtwendungen – und auch eine der lieblosesten: »Man machte sich so wenig Arbeit wie nur möglich, um [aus Wolfenstein] ein Bibelspiel zu machen, wodurch einer der bizarrsten Titel der Spielegeschichte entstand«, urteilt Autor Gabe Durham, der sich in seinem Buch »Bible Adventures« der Geschichte von Wisdom Tree widmet. Die Konvertierung von Wolfenstein 3D in Super 3D Noah's Ark ist unbeholfen an den Haaren herbeigezogen, eine ganze Bundeslade voller unfreiwilligem Humor. Statt Nazischergen und Deutscher Schäferhunde patrouillieren nun Ziegen, Schafe, Antilopen und anderes Kleinvieh durch die Korridore. Als Bosse dienen besonders mürrische »unreine« Tiere wie Carl das Kamel oder Ernie der Elefant. Hitler, der Endgegner in Wolfenstein 3D, wird durch einen Braunbären namens Burt ersetzt. Nein, das war nicht als Satire gedacht, sondern der ernstgemeinte Versuch, (gut)gläubigen Eltern das Geld aus der Tasche zu ziehen.

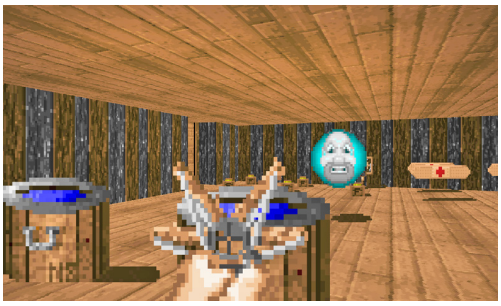
Melonen aus dem Raketenwerfer

Inhaltlich ergibt das alles keinen Sinn: Noah beballert Tiere so lange mit Futter, bis sie einschlafen. Interessanterweise »schießen« die Viecher zurück, wobei unklar bleibt, womit uns der Ochse vom anderen Ende des Gangs aus eigentlich trifft. Die Wolfenstein-Waffen sind durch Futterkanonen ersetzt worden, von der Schleuder bis zum »Super Feeder 5000« – und der Raketenwerfer verschießt jetzt Wassermelonen. Der Grafikaustausch hat Nachteile, denn bei den neuen Tieranimationen ist nicht gut erkennbar, ob die Gegner getroffen werden oder gerade schießen. Dazu kommt ein ruppiger Schwierigkeitsgrad, der durch Munitionsknappheit verschärft wird. Heimtückisch platzierte Mistviecher, die erstaunlich viel Schaden anrichten, lassen Zweifel an Color Dreams' christlicher Nächstenliebe aufkommen.

Über die Ungereimtheiten der Handlung stolpern nicht nur Theologen: Dafür, dass Noah nur wenige Vertreter pro Tierart mit auf die Arche nahm, gibt es erstaunlich viele Ziegen und Schafe an Bord. Auch die labyrinthartigen Levels mit ihren Schlüsseln und



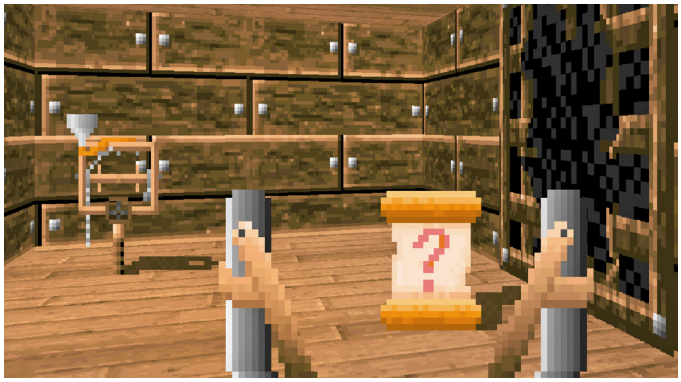
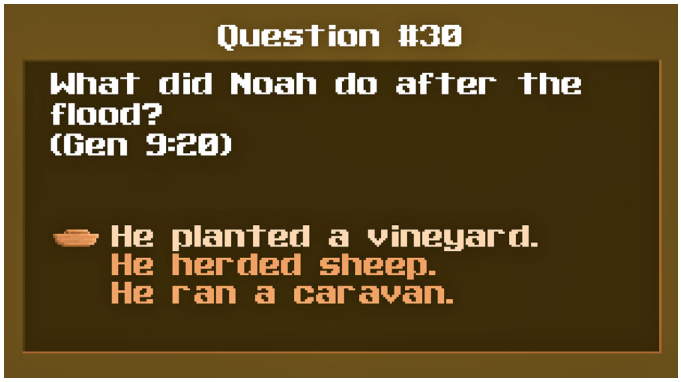
Grafiker Roger Deforest fertigte diesen Titelbildschirm für ein geplantes Hellraiser-Spiel an.


Wieder was gelernt: Auf der Arche Noah gibt es Extraleben, Lebensenergiepflaster, Hindernis-eimer und durch Schlüssel gesicherte Türen.

Geheimtüren erinnern eher an eine Shooter-Burg als eine Arche. Als religiöses Feigenblatt vom Dienst dienen die Bibel-Quizfragen, mit denen man an bestimmten Stellen konfrontiert wird. Für die richtige Antwort gibt es Lebensenergie, Munition und Punkte. Wer daneben liegt, wird nicht vom Blitz getroffen, bekommt aber einen kleineren Bonus.

Erneuter Stapellauf

Ein Jahr nach der SNES-Version erscheint Super 3D Noah's Ark 1995 auch für DOS-PCs. Sonderlich erfolgreich ist der merkwürdigste aller Wolfenstein-Klone aber nicht, der Etikettenschwindel sorgt für Irritation. Rund zwei Jahrzehnte später feiert Super Noah ein Comeback als historisches Kuriosum: Piko Interactive veröffentlichte 2013 eine Neuauflage, inzwischen dürfen auch Steam-Spieler wieder die Melonenwerfer auspacken: Für wenige Euro gibt es eine Download-Version, die zeitgenössische Grafikauflösungen und Mauslook-Bedienung unterstützt. So lädt Noah's Ark heute noch zu einem Ausflug ins kurioseste Kapitel der Shooter-Frühzeit ein. Volle vierzig Tage und vierzig Nächte möchte man damit aber lieber nicht verbringen. ★

Neben Extrawaffen findet Noah auch Bibelquiz-Schriftrollen. Bei korrekter Antwort winkt ein Bonus auf Lebensenergie, Punktzahl und Munition.

Das Händlervideo, mit dem Wisdom Tree 1990 sein erstes Bibelspiel anpries, gibt's auf Youtube: https://youtu.be/w1zKKOyxW8Y

Mythos Killswitch

DAS SPIEL, DAS SICH SELBST ZERSTÖRT



Es soll ein Horror-Game existieren, so bizarr und schräg, dass es den perfekten Stoff für Albträume liefert. Viele halten es für real. Andere für eine Legende. Wir prüfen den Mythos Killswitch! Von Michael Förtsch

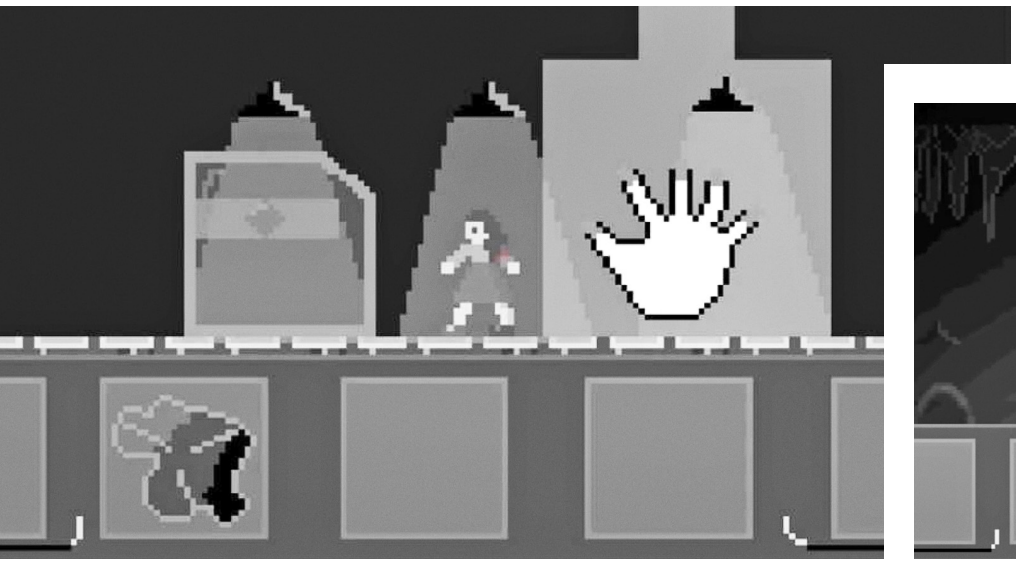
Frage: Kennen Sie Killswitch? Nein? Kein Wunder. Im Frühling des Jahres 1989 sollen lediglich zwischen 5.000 und 10.000 Exemplare des DOS-Spiels in den Handel gelangt sein. Das Studio dahinter? Ein kleines tschechisches Team namens Karvina Corporation, das vom ehemaligen Betreiber einer Maschinen- und Baufirma finanziert wurde. Killswitch war zwar nicht das erste, wohl aber das letzte Produkt der osteuropäischen Spielemacher – und sein Verschwinden in der Versenkung quasi Teil des Programmcodes.

Der Ursprung des Horrors

Doch was ist Killswitch überhaupt? Mit seinem monochromen Look und einer pixeligen 2D-Seitenansicht scheint es zunächst wie eine Grusel-Mischung aus frühen Jump&-Run-Games wie Lode Runner und Ur-Adventures wie King's Quest. Allerdings ist es vielmehr einer der Ahnen des Survival-Horrors. Vor allem, wenn man sich mal die Ausgangssituation ansieht. Zum Spielstart wird zunächst zwischen zwei Protagonisten gewählt. Das ist zuvorderst Porto, eine junge Frau, die ohne Erinnerung, aber dafür mit aufgescheuerten Knien und Ellbogen inmitten einer finsteren Kohlemine erwacht. Ihr Ziel: Da rauskommen! Dafür wird mit ihr durch das verwinkelte Labyrinth gehüpft und gesprungen und Gegnern wie dampfenden Dämonen und besessenen Bergarbeitern ausgewichen. Die kargen Kulissen werde dabei stetig surrealer. Zahnräder und bizarre Muster tauchen auf. Obendrein wächst und schrumpft die Heldin in unregelmäßigen Abständen ohne erkennbaren Grund. »Killswitch wurde entwickelt, um eine einzigartige Spielerfahrung zu bieten«, heißt es in einer Pressemitteilung.

Kafkaesker Höllensturz

Während Porto zu den MIDI-Klängen tschechischer Volkslieder durch die Gänge springt, findet sie Magnetbänder, Notizen und verstümmelte Leichen, die über Textboxen Informationen preisgeben. Wir stolpern über Schlüssel und andere Gegenstände, die Türen öffnen und uns kleine Rätsel lösen lassen. Porto, das wird mit der Zeit klar, war einst eine Minenarbeiterin. Ihre Kollegen wurden von Aufsehern der Betreibergesellschaft Sovatik grausam gefoltert, um die erwünschten Förderzahlen zu erreichen. Dann seien »die Feuer der Erde« aufgestiegen, hätten die Maschinen befallen und die Mine in eine Höllenvision verwandelt, wie man sie sonst nur von den Gemälden eines Hieronymus Bosch kennt. Die gleiche Geschichte, nur aus einem anderen Blickwinkel, offenbart sich auch mit dem zweiten Charakter: Ghast ist ein unsichtbares Teufelswesen, das auch der Spieler nicht sehen kann! Zwar ist Ghast mit einem Feueratem- und Kohlen-



Die einzigen Bilder von Killswitch stammen vom Youtuber, der »Bartos Chalupnik«. Tatsächlich entstanden diese aber wohl in der Entwicklersoftware Game Maker.



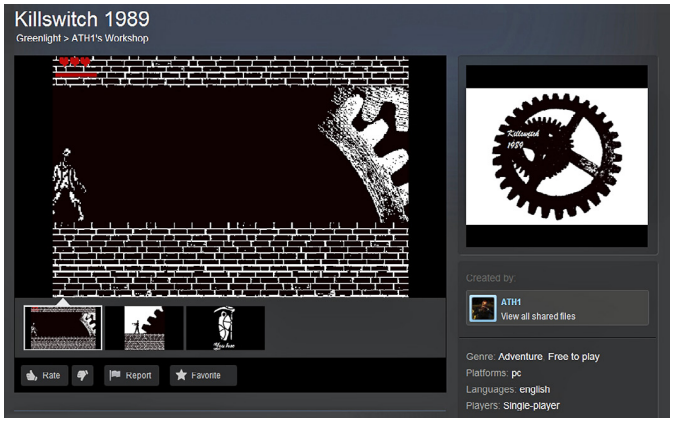
In den Anmerkungen zu seinen Videos behauptet Bartos Chalupnik, er habe das Game per PC-Emulator gespielt.



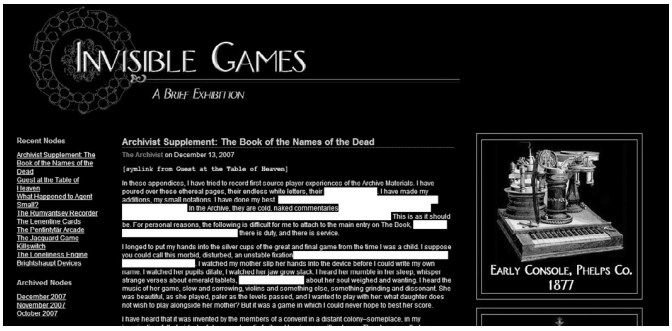
Vor allem die Silent-Hill-Reihe und ihre von Nebel und Ascheregen geprägten Kulissen dürften die Geschichte inspiriert haben.



Das letzte Video von Bartos Chalupnik entstand vor zwei Jahren. Darin erklärt der Youtuber, jemand sei in sein Haus eingebrochen.



2010 wollte ein Indie-Entwickler ein echtes Killswitch programmieren.



Seinen Anfang nahm der Mythos Killswitch im Blog Invisible Games.

dampf-Angriff spielerisch reizvoller als Porto, aber es ist fast unmöglich, ihn durch die Areale zu navigieren. Nur wenige Spieler sollen über das erste Level hinausgekommen sein. Und falls man irgendwie doch das von kryptischen Codes durchsetzte Ende erreichte, passierte Unfassbares: Der Bildschirm wurde weiß – und das Spiel löschte sich!

Weg, für immer und ewig

Killswitch, so dokumentiert das Blog Invisible Games, »zerstört sich selbst«, »ist nicht wiederherstellbar und radiert all seine Spuren aus, die es auf dem Computer hinterlassen hat«. Auch Kopien der Disketten anzufertigen, sei unmöglich. Kein Wunder also, dass bei einer ohnehin so geringen Auflage kaum einer das Game mehr zu kennen scheint. Nur in wenigen Gaming-Foren und auf Youtube lassen sich Fragmente oder Hinweise auf seine Existenz ausfindig machen. Darunter ist ein Let's Play des Youtubers Bartos Chalupnik und ein kurzer Clip des japanischen Spielesammlers Yamamoto Ryuichi. Letzterer hat auf einer Auktion eine Fassung für 733.000 US-Dollar ersteigert und weinte vor Freude, als er das Stück Videospielhistorie endlich auf seinem Rechner laufen sah. Eine unglaubliche Geschichte – und vollkommener Blödsinn. Killswitch hat es nie gegeben. Es ist die Erfindung des Autors hinter dem Blog Invisible Games, die oder der dort anno 2007 die Geschichte eben jenes Games erdachte. Angeblich verbirgt sich hinter dem Autor die Horror-Schriftstellerin Catherynne M. Valente, die Killswitch auch in ihrer Geschichtensammlung »The Melancholy of Mechagirl« erwähnt. Aber kommentieren will sie das bis heute nicht. Jedoch wurde die Story seitdem von anderen weitergesponnen und findet immer wieder welche, die sie für bare Münze nehmen.

Abseits des Mythos

Tatsächlich hat Killswitch ein Eigenleben entwickelt. Es ist wie der Slender Man ein Teil der »Creepypasta« getaufen Internet-Horror-Szene geworden und wird aufs immer Neue zum Thema in Foren und sozialen Medien. Der US-Student Chris Ryan hat das Phänomen gar akademisch analysiert und nennt es »Fakeloric Product«: eine Legende, die auf einer bewussten Lügengeschichte basiert und es schafft, »sich Monat für Monat erneut zum Leben zu erwecken.« Und das, obwohl die Story leicht zu widerlegen wäre. Es existieren weder Aufzeichnungen über Karvina oder dessen Angestellte noch Fotos der Spielepackung. Auch Erklärungen, warum ein Kopieren der Disketten unmöglich gewesen sein soll, gibt es nicht. Ryan analysierte Diskussionen und wie einzelne Schreiber die Geschichte zu stützen versuchen. Sie behaupten etwa, Killswitch gesehen und gespielt zu haben, relativieren Zweifel und ergänzen Details und vermeintliche Tatsachen.



Hinter Invisible Games und Killswitch soll die Horrorautorin Catherynne M. Valente stehen.

Wahr, unwahr, egal

Vor allem Scheinfakten und Anekdoten sind es, so Ryan, mit denen Spieler und Fans der Geschichte begegnen. Darunter sind Erzählungen über fehlerhafte Deinstallationsprogramme oder Erinnerungen an Disketten, die sich wegen fehlerhafter Sektoren nicht duplizieren ließen. »Die Schreiber beweisen teils technische Kenntnisse und demonstrieren Wissen über die Spielegeschichte«, erklärt Chris Ryan. Damit versuchen sie das Fundament der Legende zu festigen. Ein Grund dafür sei, dass Menschen in einer zunehmend kartographierten Welt sich ihre Mythen bewahren wollen und gegen deren Verschwinden ankämpfen. Das gilt auch für die Welt der Videospiele, in der fast alles mit einer Google-Suche aufzufinden ist. Nebulöse Produkte, von denen offenbar noch niemand gehört hat, sind da ein kostbares Faszinosum, das es zu bewahren gelte. Aber ein Killswitch brauchen wir eigentlich nicht. Denn es tauchen immer wieder Relikte auf, von deren Existenz niemand wusste. Erst Anfang 2016 wurde auf einer Auktion mit Dark Seed ein Prügelspiel für den Neo Geo entdeckt, das bis dahin unbekannt war. ★

Auch in der US-Stadt Centralia passierte ein Minenunglück. Die Kohlenflöze fingen vor Jahrzehnten Feuer und brennen bis heute.

Depressionen und Spiele, Teil 2

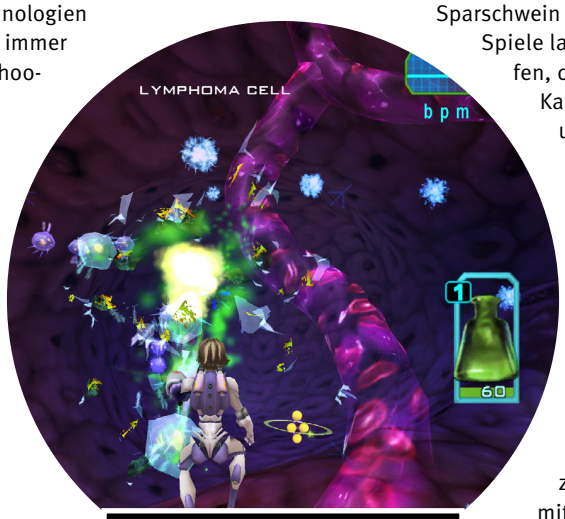
THERAPIE AM BILDSCHIRM



Wer schon mal nach einer verlorenen FIFA-Partie ein Gamepad an die Wand gepfeffert hat, weiß: Spiele können unsere Gefühlswelt nachhaltig beeinflussen. Lässt sich das auch nutzen, um Depressionen zu therapieren oder Therapien zumindest zu unterstützen? Von Thomas Ortsik

Mein Name ist Thomas, und ich suche Spiele, die mir dabei helfen könnten, mit meinen Depressionen umzugehen. Doch das vorläufige Ergebnis dieser Suche war, sagen wir mal, ernüchternd. Bei namhaften Großproduktionen dienen Depressionen meist nur als Feigenblatt für charakterschwache Massenmörder. Da kann etwa ein Max Payne noch so betrübt zum New Yorker Nachthimmel emporseufzen – wenn er danach mit der Doppelberetta durch Lagerhallen hechtet und ganze Gangsterlegionen ausradiert, hat das mit dem realen Krankheitsbild so viel zu tun wie Moorhuhn mit Atomphysik. Glaubt man indes Indietiteln wie Depression Quest, dann sind Depressionen leicht zu verstehen und zu heilen: Einfach mal aufraffen, aus dem Haus gehen und Freunde treffen, dann scheint die Sonne gleich viel heller. Wer von der Krankheit betroffen ist, weiß natürlich, dass das zu kurz gegriffen ist.

Noch gebe ich das Thema aber nicht auf, schließlich werden Spiele und davon getragene Technologien außer zur klassischen Unterhaltung auch immer häufiger in der Medizin eingesetzt. Der Shooter Re-Mission etwa, in dem man Tumorzellen abschießt, motiviert laut einer Studie der Universität Stanford junge Krebspatienten dazu, eine Chemotherapie zu absolvieren und ihre Medikamente regelmäßiger einzunehmen. Logisch, Spiele heilen keine Krankheiten, aber sie verändern unser Mindset, unsere Einstellung dazu – und eine positive Grundhaltung kann helfen, wenn eine Therapie anschlagen soll. Funktioniert das also auch bei Depressionen, die ja nicht unbedingt als Urquell positiver Grundhaltungen gelten? Noch dazu habe ich mich bislang meist mit Spielen und Experimenten beschäftigt, die explizit von Depressionen handelten oder in die ich das zumindest reininterpretieren konnte. Vielleicht war das der falsche Weg. Vielleicht sollte ich mich anderweitig umsehen, vielleicht bei neuen Technologien, vielleicht – bei der Virtual Reality? Können ganz »normale« VR-Spiele Angsterkrankungen lindern? Ist körperliche Betätigung auch im virtuellen Umfeld hilfreich? Ich habe mich einmal mehr auf die Suche nach Antworten gemacht und dabei Spannendes entdeckt.



Der Anti-Krebs-Shooter Re-Mission erhöht die Akzeptanz von Chemotherapie und Medikamenten.

Aller Anfang ist bereits zu schwer

Unbehandelt wird eine Depression, anders als eine einfache Erkältung, so gut wie nie besser. Die Behandlung in Form einer klassischen Psychotherapie ist jedoch für Betroffene oft eine größere Herausforderung, als vielen bewusst ist. Entscheide ich mich für eine Therapie, darf ich dank überfüllter Wartelisten zunächst etwa drei Monate auf ein Erstgespräch warten, dann drei weitere Monate bis zum Therapiebeginn. Wer ein gut gefülltes Sparschwein besitzt, kann sich hier zwar – Free2Play-Spiele lassen grüßen – einen Zeitboost erkaufen, dafür kostet eine Stunde bei einem Nicht-Kassenarzt aber gleich mal zwischen 50 und 150 Euro. Besonders bei Jugendlichen und Kindern kommt noch ein viel grundlegenderes Problem hinzu: Ihnen fehlt oft die nötige Aufklärung über die Erkrankung und wie sie behandelt wird. Missverständnisse wie die Gleichsetzung von Psychotherapie mit der Psychiatrie oder der Irrglaube, dass eine Depression vergleichbar mit einer Psychose sei, sind etwa die Folgen – ein ausgezeichneter Nährboden für die Angst vor sozialer Ausgrenzung. Kombiniert man dies mit dem in der Pubertät aufkeimenden Wunsch nach sozialer Zugehörigkeit, Selbstbestimmung und dem Hinterfragen sämtlicher Entscheidungen von außen, dann wird klar,



Das Charakterdesign von SPARX lehnt sich eindeutig an asiatische Rollenspiele an.



In SPARX bekämpft man GNATS – automatisch auftauchende, negative Gedanken.

wie schwer es in dieser Lebensphase fällt, die Unterstützung eines Therapeuten anzunehmen. Eine mögliche Lösung für diese Probleme hat Professorin Sally Merry von der Universität Auckland in Neuseeland: SPARX, ein Psychotherapiespiel, entwickelt in Zusammenarbeit mit Metia Interactive.

Die Welt retten heißt, sich selbst retten

Obwohl SPARX mit seiner nüchternen 3D-Grafik so aussieht, als entspränge es einer längst vergangenen Rollenspiel-Ära, stehen anfangs weder entführte Prinzessinnen noch rivalisierende Königshäuser im Mittelpunkt. Das Scheinwerferlicht gebührt alleinig dem Spieler. Damit meine ich auch keinen jugendlichen Eigenbrötler mit überdimensioniertem Schwert und Waffelhörnchen im Haar. SPARX bricht von Anfang an mit Konventionen und spricht direkt die Person vor dem Bildschirm an. Das ist wichtig, denn damit die angebotene Therapie funktionieren kann, darf es keine kognitive Grenze zwischen der Spielwelt und der eigenen geben. Schließlich soll nicht der Avatar durch die anstehenden Abenteuer wachsen, sondern der Spieler selbst.

Damit dies geschieht, erklärt eine nur »Guide« genannte Figur gleich mal, wie man SPARX richtig verwendet. Bei jedem Spielstart stellt sie mehrere Fragen über das aktuelle Befinden des Nutzers, bevor sie ihn auf eines von sieben Levels loslässt. Das Spielgeschehen erinnert dabei mehr an ein actionlastiges Point&Click als an Skyrim. Wir lösen einfache Rätsel wie das Aussortieren von negativen Gedanken, führen Gespräche, in denen es etwa darum geht, richtig auf Kritik zu reagieren, und dürfen zur Auflockerung mit unserem Zauberstab den einen oder anderen Bösewicht bekämpfen. Am Ende jedes Levels, also nach ungefähr einer halben Stunde, erfahren wir dann, wie wir die im Spiel erlernten Fähigkeiten im Kampf gegen unsere Depression optimal einsetzen. Entscheidend für den Therapieerfolg, sagt der Guide, sei vor allem, dass man die Fähigkeiten zwischen den Spielsitzungen auch tatsächlich anwendet und eines bis zwei Levels pro Woche spielt.

Zum Abschluss der Einführung dürfen wir unseren eigenen Avatar gestalten, auf Wunsch sogar inklusive Waffelhörnchen. Apropos, zur Gänze befreit von Fantasy-Klischees ist auch SPARX nicht. Eine dunkle Macht hat die Welt im Griff, wir sollen das Unheil besiegen. Klar, das hat bekanntlich schon bei Star Wars funktioniert und liegt als Metapher für Depressionen nun wirklich auf der Hand. Die Rolle der Sith übernehmen die sogenannten GNATS, Gloomy Negative Automatic Thoughts (düstere, negative, automatische Gedanken), und wem das jetzt vertraut vorkommt, der ahnt vielleicht schon, wie wir sie in SPARX bekämpfen.

Gedacht, gefühlt, gespürt

Der Begriff »Automatische Gedanken« kommt aus der kognitiven Verhaltenstherapie und beschreibt genau das, wonach er klingt: Gedanken, die bei bestimmten Ereignissen von selbst auftreten. Das ist ganz normal, jeder Mensch trägt automatische Gedanken in sich. Jedoch können sie, speziell bei Depressionen, in einem selbstzerstörerischen Kreislauf enden. Ruft mich zum Beispiel mein Chefredakteur an, ist mein automatischer Gedanke: »Jetzt bekomme ich eine verbale Ohrfeige, weil ihm mein Artikel nicht gefällt.« Das führt zu einem Gefühl der Angst und in Folge zur emotionalen Bindung des Versagens bei der Arbeit. Wenn mir der Chef dann erzählt, dass der Artikel super war, löst dies lediglich die augenblickliche Angst. Die emotionale Verbindung bleibt aufrecht, denn Angst ist evolutionär bedingt der mächtigste Lehrer, den es gibt. Mache ich mich folglich daran, einen neuen Artikel zu verfassen, sitzen das Gefühl der Unzulänglichkeit und die »automatische« Versagensangst stets auf meiner Schulter und warten nur auf einen Anlass, um zwischen mich und die Tastatur zu springen. Ich bin dumm, unordentlich, faul ... unfähig. Ein paar Mal wiederholt, und diese Werte sind tief verinnerlicht.

Doch wie bekämpft man diese GNATS? Ein Teil der Antwort steckt bereits im Spieletitel. SPARX bedeutet »Smart Positive Active Realistic, X-factor thoughts«. Wer bei »X-Factor« nun sofort Jonathan Frakes und Fernsehtrash vor den Augen hat: Seht ihr, so funktionieren automatische Gedanken. Scherz beiseite,

bei SPARX geht es darum, negative Gedanken gegen hilfreiche auszutauschen. Das heißt jetzt nicht »Ich versuche, mir einzureden, dass alles supertoll ist« – denn wer kann das schon ernsthaft von seinem Leben behaupten? Vielmehr geht es darum, die negativen Gedanken bewusst zu erfassen, realistisch einzuschätzen (»Bin ich tatsächlich dumm oder nur unkonzentriert?«) und zu versuchen, Lösungen zu finden. (»Wie kann ich ein förderliches Umfeld schaffen?«) Zusätzlich lernen wir im Laufe des Abenteuers Entspannungstechniken, den Umgang mit starken Emotionen, richtige Kommunikation und mehr. SPARX ist im Grunde ein Gedankentrainer.

Studien bestätigen die Wirkung

Kommen wir zur Gretchenfrage. Funktioniert SPARX wirklich? Die Antwort gibt eine im britischen Medizinjournal »The BMJ« veröffentlichte Studie mit rund 170 Teilnehmern im Alter von 12 bis 19 Jahren. Demnach funktioniert SPARX bei milden Depressionen mindestens so gut wie eine traditionelle Therapie. Bei Teilnehmern mit moderat ausgeprägten Depressionen erzielt das Spiel sogar signifikant bessere Ergebnisse, und das zur Gänze ohne begleitenden Therapeuten und unabhängig von Geschlecht oder ethnischer Zugehörigkeit. Als Langzeitbegleitung ist SPARX aufgrund des geringen Umfangs und der unpersönlichen Natur logischerweise ungeeignet, doch gerade als erste Hilfsmaßnahme für Jugendliche, bei denen keine Gefahr von Selbstgefährdung besteht und die auf einen Therapieplatz warten, scheint sich SPARX ausgezeichnet zu eignen. Für Menschen, die – aus welchen Gründen auch immer – keinen Zugang zu einer Psychotherapie haben, ist SPARX sicherlich auch eine interessante Alternative zum Selbsthilfebuch, und in Anbetracht der hohen Dunkelziffer an undiagnostizierten Jugendlichen und dem größtenteils auch für die Allgemeinheit wertvollen Inhalt wäre vielleicht eine grundsätzliche Verbreitung an Schulen eine gute Idee. Inzwischen ist auch eine zweite Version von SPARX in Entwicklung, Rainbow SPARX. Diese richtet sich, wie der Name vermuten lässt, gezielt an Jugendliche des LGBT-Spektrums. Bis jetzt ist SPARX allerdings nur in Neuseeland verfügbar, bleibt zu hoffen, dass es bald die Reise über die Datenmeere in den Rest der Welt antritt.



Viele Soldaten kehrten traumatisiert aus dem Ersten Weltkrieg zurück, hier eine Aufnahme aus britischen Militärarchiven.



Depression alleine reicht nicht

Die bekanntesten Symptome einer Depression sind eine tiefe, innere Trauer oder Leere, Schlafstörungen sowie Antriebsarmut. Damit ist es allerdings nicht getan. Meist treten bei Betroffenen eine Vielzahl möglicher weiterer Erkrankungen auf. Etwa ein problematisches Suchtverhalten, auch bei Spielen – wobei wir uns der Spielesucht ein andermal im Detail widmen wollen. Belassen wir's an dieser Stelle dabei, dass Menschen, die an Depressionen leiden, vor den Belastungen des Lebens flüchten wollen, was in manchen Fällen vielleicht sogar angebracht ist. Wenn die Flucht jedoch zum Standardreflex wird, verkommt sie zum Gefängnis. Auch Angsterkrankungen sind keine Seltenheit. Ein mangelhaftes Selbstvertrauen kann etwa Versagens- und Trennungsängste hervorrufen. Im Umkehrschluss kann ein schwer traumatisierendes Erlebnis jedoch auch der Auslöser einer Depression sein.

So zog im Ersten Weltkrieg ein Gespenst über die Schlachtfelder dieser Welt. Soldaten, die ihm zum Opfer fielen, blieben äußerlich unverletzt, waren aber andauernd niedergeschlagen, aßen nicht mehr, empfanden Horror beim Betrachten alltäglicher Gegenstände wie Schuhen, manche verloren sogar ihr Gedächtnis. Auch körperliche Symptome wie ein starkes Zittern und der Verlust des Gleichgewichts traten auf. Niemand wusste genau, woran das lag, doch man glaubte an Gehirnerschütterungen oder Nervenschäden, ausgelöst durch Artilleriefeuer. Britische Ärzte nannten das Phänomen daher »Shell Shock«, im deutschsprachigen Raum sagte man »Kriegszitterer«. Behandelt wurde mal mit Bädern, mal mit Elektroschocks, aber immer erfolglos: Die Betroffenen blieben pflegebedürftig. Im Zweiten Weltkrieg änderten sich einige für den Ersten Weltkrieg spezifische Symptome, und die Ärzte fanden einen neuen Namen, »Kriegsneurose«. Die Zahl der Betroffenen stieg weiter. In etwa jeder vierte Soldat, der die Front verlassen musste, tat dies aufgrund einer Kriegsneurose.

Ausgerechnet der schlimmste Konflikt der Menschheitsgeschichte schuf letztlich ein neues Verständnis für psychische Erkrankungen: Egal, ob mehrfach ausgezeichneter Veteran oder psychologisch von vorne bis hinten durchgecheckter Rekrut, niemand war davor gefeit. Inzwischen ist der für die psychischen Symptome anerkannte Name Post Traumatic Stress Disorder (PTSD), auf Deutsch PTBS genannt, Posttraumatische Belastungsstörung. Und trotz aller Fortschritte in der modernen Kriegsführung ist PTBS noch immer eines der größten Probleme für Kriegsrückkehrer, etwa aus Afghanistan. Betroffene melden sich häufig nicht sofort, etwa, weil sie Vorurteile fürchten (»Du bist nur nicht hart genug!«). Und wenn sie's tun, dann ist ihre Versorgung eine kostspielige, langwierige Aufgabe. Kein Wunder, dass ausgerechnet das teuerste Militär der Welt nach Wegen forscht, PTSB zu behandeln.



Die Aufgaben in SPARX sind simpel und erinnern an ein Point&Click-Adventure. Sie sollen eine positive Einstellung vermitteln.

Militärübungen

Das US-Militär arbeitet gemeinsam mit der University of Southern California (USC) an zwei Virtual-Reality-Projekten. Seit 2005 läuft die Forschung an »Bravemind«, einer Konfrontationstherapie zur Behandlung von PTBS. Deren Ziel besteht darin, dass sich der Betroffene immer wieder in das traumatische Ereignis zurückversetzt, um die dabei aufgebauten Emotionen langsam abzuarbeiten. Für eine erfolgreiche Behandlung muss der Patient allerdings in der Lage sein, dieses Ereignis abermals zu durchleben. Bei klassischen Therapien geht das über den Dialog, man spricht darüber, wieder und wieder. Dabei kommt auch die sogenannte Bildschirmtechnik zum Einsatz: Der Geschädigte stellt sich das traumatisierende Ereignis wie einen Film vor, der auf einem Bildschirm abläuft, wahrt dabei aber seine Distanz als Zuschauer. Die Virtual Reality erlaubt jedoch sogar, den Betroffenen ins virtuelle Kriegsgebiet zurückzuversetzen, nicht als Zuschauer, sondern als handelnde Person. Kritiker sagen, das berge die Gefahr, das Trauma zu verstärken, laut der Befürworter ermöglicht es hingegen eine intensivere Therapie bei gleichzeitig besserer Überwachbarkeit. Die ersten Prototypen basierten technisch auf dem 2004 veröffentlichten Taktiksspiel Full Spectrum Warrior, das ursprünglich aus der Zusammenarbeit zwischen dem Militär und dem Entwickler Pandemic Studios entstand. Die neuste Version basiert auf der Unity-Engine und sieht besser aus als die ursprüngliche. Auch wenn man optisch dennoch ein gutes Stück von aktuellen Spielestandards entfernt ist, profitiert auch die Virtual Reality von der Forschungskraft der Armee: Um das traumatisierende Erlebnis so gut wie möglich zu simulieren, arbeitet man etwa zusätzlich mit Gerüchen und Vibrationen. Wer etwa im Rahmen bei der Patrouillenfahrt im Humvee einen Sprengsatz-Angriff erlebte und dies nun in VR erneut durchmacht, spürt dank entsprechender Ausrüstung tatsächlich, wie die Explosion den Wagen durchschüttelt, bevor ihm der Geruch von verbrannten Plastikteilen und Menschen in die Nase steigt. Bisherige Studien scheinen vielversprechend, noch besser wäre es aber, wenn man PTBS von vornherein verhindern könnte.

Emotionaler VR-Schutzschild

Hier kommen die »Stress Resilience in Virtual Environments«, kurz STRIVE, ins Spiel. Das seit 2011 laufende Projekt ist ein Ableger von Bravemind und hat sich zum Ziel gesetzt, neue Rekruten auf die anstehenden psychischen Strapazen eines Kampfeinsatzes in Krisenregionen vorzubereiten. Durch die Akklimatisierung im sicheren VR-Umfeld soll eine Art emotionaler Schutzschild aufgebaut werden und der Soldat lernen, wie er sich schneller wieder erholt. Dazu wurden sechs Szenarien erstellt. Die legen laut der University of Southern California viel Wert auf Erzählung, beispielsweise werden die Hauptdarsteller der Simulation detailliert vorgestellt, damit der Rekrut eine emotionale Verbindung aufbaut. Dann erleben die Soldaten real bekannte Kampfszenarien, die PTBS auslösen können, etwa den Tod eines Kindes. Und schließlich erhalten sie von einem virtuellen Mentor ein Training, das ihnen helfen soll, diese Situation zu verarbeiten. Eine Langzeitstudie zur Bescheinigung der Wirkung von STRIVE ist seit 2013 in Arbeit. Derzeit erforscht die USC jedoch speziell den militärischen Nutzen von Virtual-Reality-Therapien, schließlich finanziert die US Army die Forschung. PTBS betrifft aber nicht nur Soldaten. Auch Opfer von sexueller Gewalt, Raubüberfällen oder Unfällen können davon betroffen sein. Sobald VR-Headsets für Endkunden halbwegs günstig zu haben sind, könnte man Erkenntnisse aus der Militärforschung also auch zur zivilen Psychotherapie verwenden. Und damit zurück zum Thema.

Wundermittel VR?

Verzeihung für diesen kleinen Exkurs, ich wollte nur ausschnitthaft belegen, wie die Virtual Reality bei psychischen Erkrankungen helfen



Das Projekt »Bravemind« lässt Soldaten traumatische Ereignisse in eine Virtual-Reality-Umgebung nacherleben.

Foto: USC / Branimir Kvartuc

kann, ohne sie konkret zu thematisieren. Denn die Soldaten erleben in den VR-Experimenten nicht den Alltag eines PTBS-Patienten so wie ich in Indie-Spielen wie Depression Quest den Alltag eines depressiven Menschen erlebe. Vielmehr konfrontieren die militärischen Simulationen ihre Nutzer direkt mit traumatischen Erlebnissen, damit sie diese besser verarbeiten können. Umgemünzt auf Depressionen und insbesondere Angststörungen hieße das: Ich müsste mich in VR-Spielen gezielt Situationen aussetzen, die mir im echten Leben Unbehagen bereiten, um zu lernen, damit umzugehen. Ich persönlich leide etwa unter einer sozialen Phobie, der Angst vor prüfender Betrachtung durch andere Menschen und der Furcht vor Kritik. Warum ich dann in Zeiten des Internets meine, ausgerechnet einer journalistischen Tätigkeit nachgehen zu müssen? Masochismus.

Die verbale und nonverbale Kommunikation mit einem mir fremden Menschen jedenfalls ist, solange ich mich nicht gerade in einer manischen Phase befinde, verbunden mit emotionalem Stress. Meistens komme ich damit gut klar, doch besonders an schlechten Tagen verspannt sich mein ganzer Körper. Der Atem wird kürzer, mein Hirn schaltet in den Fluchtmodus, Gedanken rasen und selbst das Reden wird zur Belastung. Ich fühle mich umso beobachteter. Pure Angst. Dafür bot die VR bereits in den 90er-Jahren Therapieansätze: Im Rahmen einer 1993 bis 1994 stattfindenden VR-Versuchsreihe zur Behandlung von Höhenangst konnte der Psychologe Ralph Lamson bei 38 von 40 Teilnehmern eine Verbesserung der Angstzustände erreichen. Warum sollte heute nicht gehen, was schon damals ging?

Therapie im Freizeitraum

Nun gibt es für soziale Phobien tatsächlich auch VR-Therapien, doch sind diese nicht für die breite Öffentlichkeit verfügbar und basieren zumeist darauf, dass ein Therapeut sie begleitet. Geht es aber vielleicht auch mit »Hausmitteln«? Der kürzlich erschienene und kostenlose Titel Rec Room für die HTC Vive ist eine der ersten »echten« sozialen Erfahrungen komplett in VR. In einer Trainingshalle lerne ich neue Menschen kennen, kann über das in die Vive eingebaute Mikrophon mit ihnen reden, blödeln oder einer von bisher drei Sportarten nachgehen. Die Spieler werden dabei durch individuell gestaltbare Avatare, die an Nintendos Mii erinnern, dargestellt. Für mich persönlich ist die Turnhallen-Umgebung, besonders mit Blick auf die VR-Forschung des Militärs, besonders interessant. Der Grund dafür? Eines meiner sozialen Traumata liegt im Turnunterricht.

Obwohl Rec Room in keinster Art und Weise als therapeutische Software konzipiert ist, merke ich sofort, dass es Gefühle in mir auslöst. Bei der ersten Konfrontation mit einem anderen Menschen verspüre ich tiefes Unbehagen, kann das aber durch das Bewusstmachen meines stark abstrahierten Erscheinungsbilds entschärfen. Ich habe eine physische Präsenz im Raum und trotzdem bin ich nicht hier. Ich kann mit der Welt interagieren, aber sie kann mir nichts anhaben. Nach kurzer Zeit verschwinden diese Gedanken aus dem Bewusstsein, und ich lebe einfach in der Welt, umgeben von Leuten, die miteinander reden und spielen, nicht ganz, aber doch ausreichend befreit vom emotionalen Stress, der mich sonst die Flucht ergreifen ließe. Jemand Neues betritt den Raum. Er fragt, wie es den Anwesenden geht und ob hier jemand Deutsch spricht. Niemand antwortet. Ich warte etwas, unsicher, ob ich mit ihm in Kontakt treten will, entscheide mich aber schlussendlich dafür, ihm einen Fist-Bump zur Begrüßung zu geben. Kurze Zeit später fasse ich den Entschluss, tatsächlich mit ihm zu reden – und eine kleine Freundschaft beginnt.

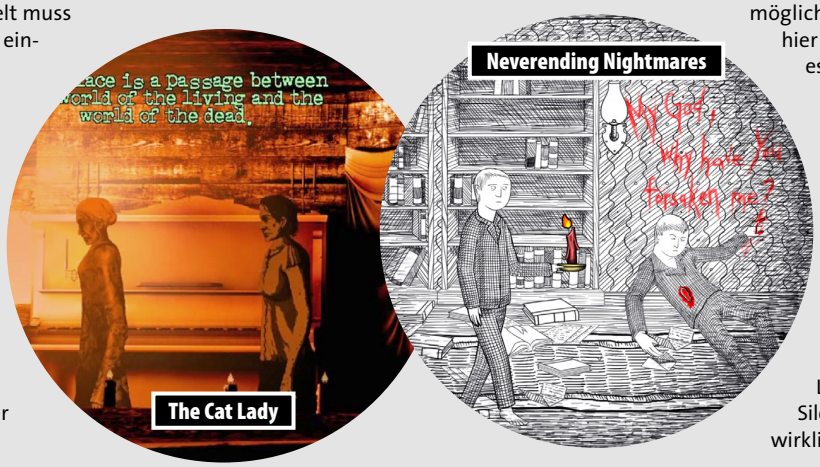
Intime Anonymität

Sämtliche dieser Schritte erfordern Überwindung, doch die sichere Umgebung der virtuellen Realität liefert den nötigen Rückhalt. Die verfügbaren Aktivitäten wie Frisbee sorgen für eine lockere, verspielte Stimmung. Und natürlich haben alle Anwesenden schon automatisch zwei gemeinsame Interessen, Videospiele und Virtual Reality, da kommen wir direkt ins Gespräch und fühlen uns verwandt. Erstmal aber fühle ich mich nervös und bin mit meiner Angst konfrontiert, aber eben auch bereit, mich ihr zu stellen. Dass die anderen Spieler mich freundlich aufnehmen,

Katzenfrau und Alpträume

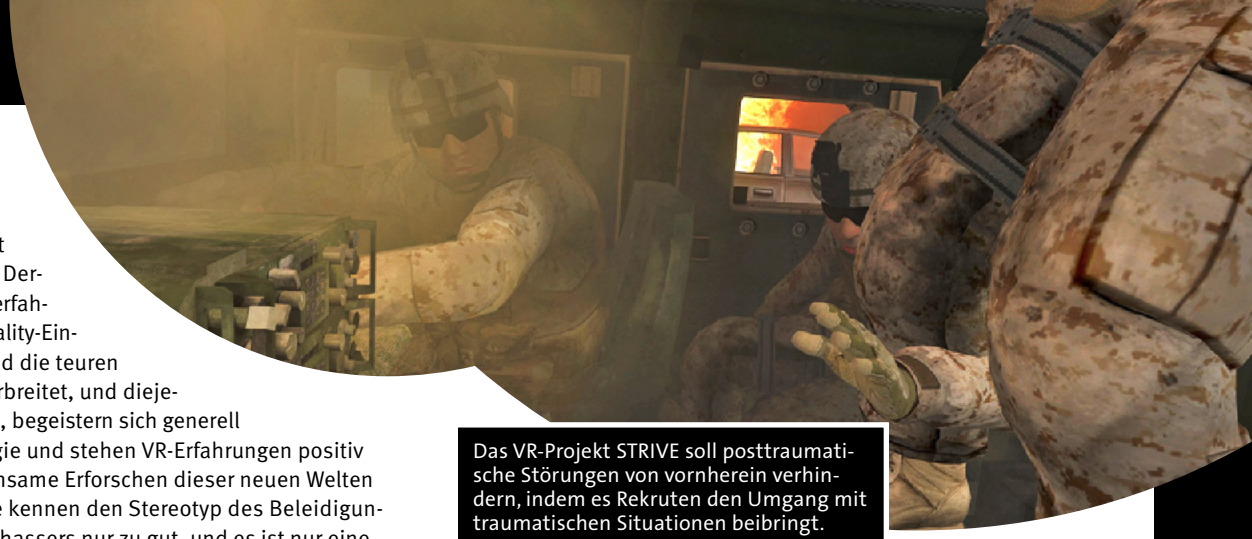
Spiele über Depressionen gibt es tatsächlich noch einige. In den Onlinekommentaren zum ersten Teil meines Artikels tauchten zwei Namen immer wieder auf: The Cat Lady und Neverending Nightmares. Ersteres ist laut dem polnischen Entwickler Harvester Games ein »psychologisches Horror-Adventure«. Wer jetzt eine Variation des »NOPE!«-GIFs vor Augen hat, dem geht es wie mir. Ist aber schade, denn seine Vorschusslorbeeren kann The Cat Lady durchaus rechtfertigen. Neverending Nightmares hat ebenfalls seinen Reiz – wenn auch nur kurz. Vorsicht: Leichte Spoiler folgen!

Susan Ashworth, die Protagonistin von The Cat Lady, leidet an Depressionen und kompensiert ihre Misanthropie, indem sie sich mit Katzen umgibt. Was sie so bedrückt, weiß man lange nicht. Dass es sie in den Selbstmord treibt, dafür recht schnell. Angekommen in der Unterwelt muss sie sich auf einen Teufelspakt einlassen, den der gute alte Dr. Faust wohl dankend abgelehnt hätte: Fünf Menschen, sogenannte Pararisten, müssen sterben. Solange dies nicht geschieht, lastet an ihr der Fluch des ewigen Lebens. Viele Dialoge erwarten mich in The Cat Lady, aber auch die eine oder andere philosophische Entscheidung über das Leben und seinen Wert. Auch der Horror ist eher von der existenziellen Sorte.



Stellt man sich den Ängsten? Lernt man in einer Welt voller Intrigen und Lügen, wieder zu vertrauen? Findet Susan am Ende ihrer Reise doch noch den Sonnenschein hinter den Wolken? Soundtrack und Inszenierung wissen zu überzeugen. Im Grunde ist die Technik zwar von vorgestern, die Synchronsprecher der Nebencharaktere sind höchstens erfahren in Stummfilmen und die handgezeichneten Illustrationen nicht jedermanns Geschmack, doch sind es gerade auch diese Macken, die der Katzenfrau-Geschichte den nötigen Schuss Authentizität verleihen und somit aus den verrückten Geschehnissen kein oberflächliches Spektakel, sondern ein intim-makabres Drama gestalten.

Neverending Nightmares nähert sich dem Thema Depressionen auf eine stilistisch betrachtet sehr ähnliche Art. Ein Horror-Adventure mit selbstgezeichneten Grafiken und mehreren möglichen Enden. Dialoge gibt es hier aber wenige. Vielmehr geht es um die Erkundung der titelgebenden, nicht enden wollenden Albträume. Inspiration für den Entwickler Mat Gilgenbach lieferten seine eigenen Erfahrungen mit Zwangsstörungen und Depressionen. Mit weniger als zwei Stunden Spielzeit, ist es dabei eine viel konzentriertere Erfahrung. Gut so. Länger hätte mein Herz den Silent-Hill-lastigen Horror auch wirklich nicht ertragen.



Das VR-Projekt STRIVE soll posttraumatische Störungen von vornherein verhindern, indem es Rekruten den Umgang mit traumatischen Situationen beibringt.

hilft ungemein. Wie lange das soziale Klima in Rec Room derart angenehm bleibt, steht jedoch in den Sternen. Derzeit profitiert die Spielerfahrung von der Virtual-Reality-Eintrittsschwelle: Noch sind die teuren Headsets nicht weit verbreitet, und diejenigen, die eines haben, begeistern sich generell für die neue Technologie und stehen VR-Erfahrungen positiv gegenüber. Das gemeinsame Erforschen dieser neuen Welten verbindet. Aber wir alle kennen den Stereotyp des Beleidigungen brüllenden Onlinehassers nur zu gut, und es ist nur eine Frage der Zeit, bevor VR-Headsets auch auf seinem Kleinhirn Platz finden. Erst dann lässt sich beurteilen, wie sich dies auf einen potenziellen therapeutischen Effekt auswirken könnte. Da professionelle VR-Therapie gerade mit negativ wahrgenommenen Konfrontationen arbeitet, könnte dies vielleicht sogar die Effektivität steigern. Das Kindheitstrauma aus der Turnhalle stammt ja nicht von den netten Mitschülern, sondern von den ungehobelten. Sich grundsätzlich an soziale Situation gewöhnen, ist jedenfalls ein erster Schritt, Ablehnung akzeptieren können der nächste. Sollte es zu viel werden, bietet Rec Room zum Glück die Option, Spieler stumm zu schalten, worunter aber die soziale Erfahrung leidet. Das sportliche Szenario von Rec Room und vergleichbaren Titeln bietet aber noch einen weiteren Vorteil, der gerade für Depressive mit sozialer Phobie und Stadtwohnung zum Wundermittel werden könnte: Bewegung!

Der unbewegte Mann

Der Klassiker bei den Symptomen von Depressionen ist die Antriebslosigkeit. Die daraus resultierende Missachtung der eigenen Gesundheit (Warum duschen? Warum rausgehen?) hinterlässt tiefe Spuren im Körper. Eine Studie aus dem Jahr 2011 konnte zum Beispiel ein 45 Prozent höheres Schlaganfallrisiko bei Depressiven feststellen, die zusätzlich auch noch 50 Prozent häufiger daran starben als andere Patienten. Bewegungsmangel, ungesunde Ernährung und verstärkter Zigarettenkonsum dürften hierfür ausschlaggebend sein. Doch was, wenn man einen Weg findet, um die Eintrittsschwelle zum Sport erheblich zu senken?

Die letzten Konsolengenerationen versprachen Videospiele als Ganzkörpererfahrung. An die Spitze der, pardon, Bewegung fuchtelte sich Nintendo mit 101,6 Millionen verkauften Wii-Konsolen, doch auch Sony brachte PlayStation-Besitzer mit dem (älteren) EyeToy und den (neueren) Move-Controllern in Wallung, und Microsoft scannte per Kinect ganze Räume. Es war die Glanzzeit von Tanzspielen wie Just Dance, von Fitnessprogrammen wie Wii Sports, von Musikspielen wie Guitar Hero und von Kuriositäten wie Tony Hawk Ride, das mit Skateboard-Controller ausgeliefert wurde. Man hätte fast meinen können, die Industrie habe sich für all die Jahre der Daumenakrobatik geschämt. Gehalten hat sich der Trend kaum. Die Wii sorgte bei Core-Gamern wohl eher für Sehnenscheidenentzündungen und Stauballergien als verbrannte Kalorien. Let's Dance hält sich bis heute als Partyspiel, aber Partys schmeißen Depressive eher unregelmäßig. Tony Hawk Ride wurde sowieso nur von mir gekauft, also vergessen wir das am besten gleich wieder, und an die Kinect kann sich scheinbar nicht mal mehr Microsoft erinnern.

Eine Last-Gen-Technologie dürfte jedoch bald ihre Renaissance feiern, wenn auch nur als Nebendarsteller: die Move-Controller werden dank PlayStation VR doch noch nützlich. Als Besitzer einer HTC Vive weiß ich die Vorzüge von Eingabegeräten zu schätzen, mit denen ich die Positionen meiner Hände ins Spiel übertrage. Dabei wurde mir eines schnell bewusst: Bewegung kann Spaß machen. Ja, ja, ich weiß: Blitzkneisser*!« Ernsthaft aber, als Kind war ich durchaus sportlich. Fußball im Verein, Basketball mit Freunden, dazwischen mit dem Fahrrad Runden in der Siedlung gedreht, zur Abkühlung noch ein paar Bahnen im Pool und im Urlaub ab ins Tenniscamp. Inzwischen wohne ich aber in der Stadt und bin Stubenhocker mit, wie bereits erwähnt, sozialer Phobie. Letztere besitzt sogar noch eine enge Verbindung zum Sport. Ich war bereits als Kind trotz all der Bewegung etwas dicklich. Familienmotto »Geht's dir mies, iss mehr Grieß!« Aufgrund dessen durfte ich mir die eine oder andere »Nettigkeit« im Turnunterricht gefallen lassen. Bodyshaming Deluxe. Sport ist für mich also nur im Fernsehen noch von Bedeutung, der Fußball ist längst vom Fuß zum Bauch gewandert und eigentlich auch schon eher ein Medizinball. In Folge fühle mich noch unwohler in der Öffentlichkeit, ziehe mich weiter zurück und verstärke so meine Phobie.



Im VR-Spiel Rec Room treffen sich abstrakte Spielfiguren in einer Sporthalle.

Gesünder leben in VR

Man mag gar nicht glauben, wie anstrengend ein bisschen virtuelles Tennis oder Boxen sein kann, aber vor allem ist das Eintauchen in die virtuelle Realität unglaublich unterhaltsam. In der Sicherheit meiner eigenen vier Wände und somit ungestört von fremden Blicken kann ich mich so richtig fallen lassen

*Österreichisch für »Schnelllerner«

Selbsthilfespiele statt -bücher – Interview mit einem SPARX-Entwickler



Dr. Mathijs Lucassen baute in seiner Kindheit eine so starke Bindung zu Spielen auf, dass selbst die vereinte Kraft seiner Eltern nicht ausreichte, um ihn von Pac-Man zu trennen. Irgendwie fand er aber doch die Zeit, sein Studium abzuschließen. Und so arbeitet er heute als Dozent an der Open University (Großbritannien) und als ehrenamtlicher wissenschaftlicher Mitarbeiter an der University of Auckland (Neuseeland). Zusammen mit Prof. Sally Merry, Dr. Karolina Stasiak, Dr. Theresa Fleming und Dr. Matthew Shepherd war er an der Entwicklung von SPARX beteiligt.

GameStar: Was unterscheidet SPARX von Pac-Man?
Dr. Mathijs Lucassen: SPARX ist ein Serious Game, ein therapeutisches Werkzeug, um Jugendlichen zu helfen, Gefühle der Niedergeschlagenheit und des Stresses abzubauen. Es ist als Selbsthilfespiel konzipiert und wird alleine gespielt, man kann jedoch zusätzliche Unterstützung durch Telefondienste wie LifeLine und YouthLine erhalten. Ursprünglich wurde SPARX per CD-ROM vertrieben, inzwischen ist es aber für alle Neuseeländer kostenlos online verfügbar.

Und wie enstand SPARX?
Dr. Karolina Stasiak entwickelte und evaluierte das weltweit erste Serious Game zur Behandlung von Depressionen bei Jugendlichen im Rahmen ihrer Doktorarbeit. Professor Merry war zu diesem Zeitpunkt ihr Betreuer. Die Resultate waren beeindruckend, aber die Spieler wollten mehr Mechaniken und Interaktivität als Karolinas Spiel The Journey bot. Das neuseeländische Gesundheitsministerium hörte von Karolinas Studie und war bereit, die Entwicklung und Evaluierung eines fortschrittlicheren Spiels zu finanzieren. Daraus entstand SPARX.

Könnte SPARX auch in Europa erscheinen?
Weil sich die Spiele-Industrie so schnell entwickelt, ist die Arbeit im Bereich der Serious Games eine große Herausforderung für alle Beteiligten. Wir wollen natürlich SPARX weiter verbessern und mehr Menschen zur Verfügung stellen, aber die Umstände sind kompliziert. Wie können wir zum Beispiel dafür sorgen, dass Menschen, die ein Spiel wie SPARX benutzen und wirklich mit ihrem Wohlbefinden kämpfen, die entsprechende Versorgung erhalten? Wir verstehen, dass das für Menschen außerhalb Neuseelands, die sich eine Selbsthilfe wie SPARX wünschen, frustrierend sein kann. Nur wurde das Programm für jene entworfen, die nicht schwer erkrankt sind, und es wäre falsch, es ohne weitere Unterstützung anzubieten.

Welche Gefahren können Spiele für Depressive haben und inwiefern könnten sie helfen?
Ich denke, dass manche Menschen sich wegen des Suchtpotenzials bestimmter Spiele sorgen. Manche Ärzte sind auch skeptisch, was das therapeutische Potenzial von Titeln wie SPARX betrifft, weil sie glauben, dass Therapie von Angesicht zu Angesicht stattfinden sollte und ein Spiel nicht hilft. Dem würde ich widersprechen. Menschen benutzen Selbsthilfe-Bücher, -Videos und -DVDs schon lange. Warum nicht auch Spiele?

und schwitzen, ganz ohne Scham, bis ich aussehe, als käme ich vom Sauna-Wettsitzen. Möglich macht dies die Room-Scale-Technologie der Vive, die reale Bewegungen in den virtuellen Raum überträgt. So schieße ich etwa im Bogenschützen-Simulator Holopoint nicht nur Pfeile auf Gegner, sondern muss auch Projektilen ausweichen. Nach 30 Minuten Ducken, Hüpfen und Schatten-Bogenschießen bin ich k. o., was man zum Teil auf meine körperliche Verfassung zurückführen kann, aber das tut nichts zur Sache. Ich habe Spaß und tue etwas für meinen Körper.

Sport hilft aber nicht nur bei der Vorbeugung von Schlaganfällen. Durch das Anstrengen von Muskelpartien stößt mein Körper sogenannte Neurotransmitter aus, etwa Noradrenalin und Serotonin. Ersteres ist noch immer ein kleines Mysterium, wenn es um seine Rolle bei Depressionen geht. Man weiß aber, dass eine zu geringe Konzentration im Hirn das Risiko von Depressionen erhöht, und Noradrenalin fördernde Medikamente hier zu einer Besserung führen können. Serotonin bezeichnet der Volksmund auch als Glückshormon, auch wenn es in Wirklichkeit für wesentlich mehr verantwortlich ist, und es findet sich bei vielen Depressiven ebenfalls nur in sehr geringer Konzentration. Sport nimmt also direkten und positiven Einfluss auf meine Hirnchemie. Und dann ist natürlich noch das Wissen, dass man etwas erreicht, sich anstrengt und sich dabei etwas Gutes tut. Zugegeben, Anstrengung ist leicht, wenn man sie in Videospielform gießt, aber das ändert nichts am Erfolgsgefühl, wenn man am nächsten Tag mit einem Muskelkater aufwacht. Bleibt abzuwarten, ob der Reiz von VR nach ein paar Monaten verfliegt, aber selbst wenn, bietet mir die Vive noch immer einfachen Zugang zu Sportarten, die inhärent unterhaltsam sind.



»Sportliche« VR-Spiele wie der Bogenschützen-Simulator Holopoint sind gut für den Körper – und womöglich auch den Geist.

Zu Risiken und Nebenwirkungen ...
Trotz all der Hinweise zur »Selbstmedikation« von Depressionen mithilfe von Spielen darf man eines nicht vergessen: Die zuletzt genannten Möglichkeiten sind nicht explizit von Medizinern empfohlen und erst recht kein Ersatz für eine ernsthafte Therapie. Es handelt sich hier lediglich um meine persönlichen Erfahrungen. Dauerhafte, exklusive Selbstbehandlung ist bei Depressionen allgemein nicht empfehlenswert, da Hintergründe und Ursachen der Erkrankung extrem unterschiedlich sein können, und was Person A hilft, kann bei Person B vielleicht sogar zu einer Verschlechterung der Lebensumstände führen. Wer es bisher geschafft hat, zweimal in der Woche joggen zu gehen, und sich jetzt denkt »Super, dann kann ich stattdessen zocken!«, der wird sich selbst damit keinen Gefallen tun, selbst wenn die Flucht vor der Außenwelt kurzfristig zu einer Verbesserung der Stimmung führen könnte. Im Kampf gegen Depressionen geht es nicht darum, dass man sein Leben gemütlicher gestaltet, sondern sich Schritt für Schritt das Selbstvertrauen und die Energie erarbeitet, um sich ständig größeren Herausforderungen zu stellen. Ein guter Therapeut wiederum kann bei der Auswahl dieser Herausforderungen besser helfen als jedes in naher Zukunft verfügbare Spiel, denn er hat nicht nur die Ausbildung und Erfahrung dafür, sondern auch eine externe Perspektive: Er sieht die Bedürfnisse des Patienten klarer als der Patient selbst. Die Therapie langfristig durchzuziehen, braucht Wille und Durchhaltevermögen, aber wer es schafft, die Armeen der Hölle zu besiegen, Diktatoren zu stürzen, Außerirdische zu besiegen und komplette Königreiche zu regieren, der kann auch diese Herausforderung meistern. ★

ÜBER 10 JAHRE ERFAHRUNG & 800.000 ZUFRIEDENE KUNDEN

one.de

VERSANDKOSTENFREI
AB 500 € BESTELLWERT

€ PC'S AB 99 €

DEUTSCHLAND TEST
TOP ONLINE-SHOP
KUNDENZUFRIEDENHEIT
FOCUS (22/15 UND 23/15)
www.deutschlandtest.de



Unser **ONE Tablet Xcellent 10.2**
für nur **179,99€**

Art.-Nr. 31152

BUILD-TO-ORDER

PC-Systeme & Notebooks direkt vom Hersteller – frei konfigurierbar nach Ihren Wünschen.

ISO-ZERTIFIZIERTE PRODUKTION

Eigene Produktion in Deutschland. Geprüfte Qualität durch Langzeittests.

UNSER SERVICE

Umfassender Support von geschulten Technikspezialisten – innerhalb von 24 Std.

ONE IST MEHRFACHER TESTSIEGER

Lassen auch Sie sich überzeugen.

GameStar «Preis-Leistungs-Sieger Spiele-PCs bis 1.500 Euro» ONE Core i5 HD 5870

emedia TEST SEHR GUT

Computer Bild Test-Sieger

NOTEBOOKCHECK Gut (87%) One K73-5N Intel Core i7-4790K NVIDIA GeForce GTX 980M v4 - 21/01/2015



Alle Gaming Stühle
Versandkostenfrei

AB 169.99 €

AKRACING Arozzi

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.

JETZT KONFIGURIEREN UND BESTELLEN!

www.one.de

amazon payments · PayPal · MasterCard · AMERICAN EXPRESS · DISCOVER NETWORK · VISA · RECHNUNG

one.de IT-Handels GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens

Informationen zu den Versandkosten finden Sie unter: www.one.de/versandkosten

Versandkostenfreie Lieferung: bei Zahlung per Vorkasse, Sofortüberweisung oder Finanzierung und einem Bestellwert ab 500 €

one.de

Nichts mehr verpassen



AMD FX-4300 Prozessor mit 4 x 3.80 GHz

- 8 GB DDR3 Speicher
- 2 GB NVIDIA® GeForce® GTX 750 Ti
- 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

Art-Nr. 22869

469.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 17,85 €/mtl. Laufzeit: 30 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, USB 3.0, Gigabit LAN, 500 W / Cooler Master K280

JETZT **ONE** AUF FACEBOOK LIKEN!
WWW.FACEBOOK.COM/ONE.DE

KEINE NEWS MEHR VERPASSEN!
WWW.ONE.DE/NEWSLETTER

Wir verbauen ausschließlich hochwertige Markenkomponenten!



AMD FX-6300 Prozessor mit 6 x 3.50 GHz

- 8 GB DDR3 Speicher
- 4 GB NVIDIA® GeForce® GTX 960
- 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

599.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 15,33 €/mtl. Laufzeit: 48 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A-DS3P, USB 3.0, Gigabit LAN, 500 W / Enermax iVektor.Q

Art-Nr. 21945



Intel® Core™ i5-6600K Prozessor mit 4 x 3.50 GHz

- 8 GB DDR4 Speicher
- 4 GB NVIDIA® GeForce® GTX 960
- 120 GB SATA III SSD
  1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

829.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 15,54 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, MSI B150M PRO-VD, USB 3.1, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 735 W Raidmax RX-735-AP / Corsair Carbide Series SPEC-01

Art-Nr. 22633



AMD FX-8350 Prozessor mit 8 x 4.00 GHz

- 8 GB DDR3 Speicher
- 8 GB AMD Radeon® RX™ 480
- 120 GB SATA III SSD
  1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

829.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 15,54 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A-DS3P, USB 3.0, Gigabit LAN, 735 W Raidmax RX-735AP / AeroCool XPredator X1 Evil Black Edition

Art-Nr. 22774



Intel® Core™ i5-6600K Prozessor mit 4 x 3.50 Ghz

- 8 GB DDR4 Speicher
- 8 GB AMD® Radeon RX™ 480
- 2000 GB SATA III, 7200 U/Min.

949.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 17,78 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-Z170-HD3, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 550 W Corsair VS550 / AeroCool XPredator X1 Evil Black Edition

Art-Nr. 22975

2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 8,36% p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH, Schwanthalerstr. 31, 80336 München. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6a Abs. 4 PAngV dar.

Versandkostenfreie Lieferung![1)]

Informationen zu den Versandkosten finden Sie unter: www.one.de/versandkosten

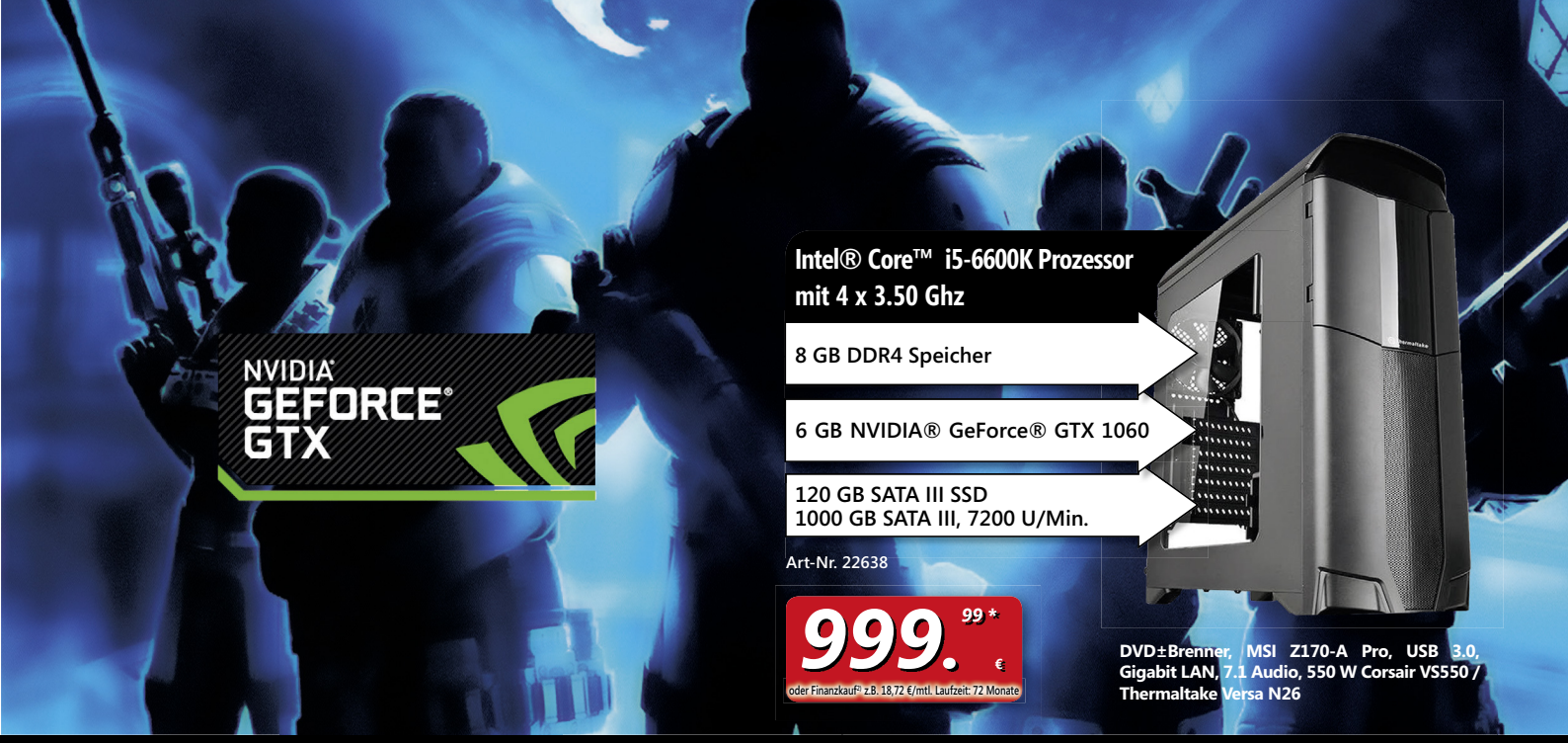
Versandkostenfreie Lieferung: 1) bei Zahlung per Vorkasse, Sofortüberweisung oder Finanzierung und einem Bestellwert ab 500 €

one.de IT-Handels GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens

0180 6 957777

(20 Cent/Anruf Festnetz der T-COM; max. 60 Cent/Anruf aus dem Mobilfunknetz)

Montag bis Freitag von 8-20 Uhr und Samstag von 10-18 Uhr



Intel® Core™ i5-6600K Prozessor mit 4 x 3.50 Ghz

- 8 GB DDR4 Speicher
- 6 GB NVIDIA® GeForce® GTX 1060
- 120 GB SATA III SSD
  1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

Art-Nr. 22638

999.99 * €

oder Finanzkauf[1] z.B. 18,72 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, MSI Z170-A Pro, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 550 W Corsair VS550 / Thermaltake Versa N26

weitere Gaming Systeme finden Sie auf one.de/gaming



Intel® Core™ i5-6600K Prozessor mit 4 x 3.50 Ghz

- 8 GB DDR4 Speicher
- 8 GB NVIDIA® GeForce® GTX 1070
- 240 GB SATA III SSD
  1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1199.99 * €

oder Finanzkauf[1] z.B. 22,46 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, MSI Z170A PC Mate, USB 3.1, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 735 W Raidmax RX-735AP / Antec GX505 Window Blue Edition

Art-Nr. 22639



Intel® Core™ i7-6700K Prozessor mit 4 x 4.00 GHz

- 16 GB DDR4 Speicher
- 8 GB NVIDIA® GeForce® GTX 1070
- 250 GB SATA III Samsung 750 EVO SSD
  2000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1399.99 * €

oder Finanzkauf[1] z.B. 26,21 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, MSI Z170A PC Mate, USB 3.1, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 735 W Raidmax RX-735AP / Sharkoon BD28 Tower

Art-Nr. 22906



Intel® Core™ i7-6700K Prozessor mit 4 x 4.00 Ghz

- 16 GB DDR4 Speicher
- 8 GB NVIDIA® GeForce® GTX 1080
- 250 GB SATA III Samsung 750 EVO SSD
  1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1699.99 * €

oder Finanzkauf[1] z.B. 31,82 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, MSI Z170A PC Mate, USB 3.1, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 735 W Raidmax RX-735AP / be quiet! Silent Base 600

Art-Nr. 23285



Intel® Core™ i7-6900K Prozessor mit 8 x 3.20 GHz

- 32 GB DDR4 Speicher
- 2 x 8 GB NVIDIA®
  GeForce® GTX 1070 (SLI)
- 500 GB SATA III Samsung 850 EVO SSD
  2000 GB SATA III Festplatte

3299.99 * €

oder Finanzkauf[1] z.B. 61,78 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Blu-Ray±Brenner, MSI X99A SLI PLUS, USB 3.1, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 850 W Corsair CX850M / AeroCool GT-S Black Edition Big-Tower + Wasserkühlung

Art-Nr. 23042

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.
* Abbildung enthält Sonderausstattung. Der Käufer erhält ein 14tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB.

Konfigurieren und bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:

www.one.de

Details zu den Angeboten finden Sie im Internet.
Einfach den QR-Code scannen.
Oder www.one.de/gamestar

one.de

ONE Gaming Notebook K73-6F1

- Intel® Skylake i3/i5/i7 Prozessoren der 6. Generation
- Bis 16 GB DDR4 Speicher 1x HDD/SSD + 1x M.2 SSD
- 2 GB NVIDIA® GeForce® GTX 950M



NVIDIA® GEFORCE® GTX

Art-Nr. 23552

ab 749.99 €*
oder Finanzkauf[2] z.B. 17,37 €/mtl. Laufzeit: 48 Monate

43,94 cm/17,3 Non-Glare Full HD, Wireless-N WLAN, Bluetooth 4.0 + LE, HDMI, USB 3.1, Nummernblock, Webcam, 9-in-1 Cardreader, SoundBlaster Cinema 2

weitere ONE Gaming Notebooks: www.one.de/gnb



ONE Gaming Notebook K73-6O2

- > Intel® Skylake i7-6700HQ Prozessor der 6. Generation
- > 43,94cm/17,3" Full HD
- > Bis 16 GB DDR4 Speicher
- > 1x HDD/SSD + 1x M.2 SSD
- > 4 GB 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

ab 1049.99 €*
oder Finanzkauf[2] z.B. 16,07 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate

Art-Nr. 23526



ONE Gaming Notebook K73-6M

- > Intel® Skylake i7-6700HQ Prozessor der 6. Generation
- > 43,94cm/17,3" Full HD
- > Bis 32 GB DDR4 Speicher
- > 1x HDD/SSD + 1x M.2 SSD
- > 6 GB NVIDIA® GeForce® GTX 1060M oder 8 GB NVIDIA® GeForce® GTX 1070M
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth 4.0, HDMI, USB 3.0, Nummernblock, Fingerprint, mini Displayport, Full HD Webcam, 6-in-1 Cardreader, SoundBlaster X-FI® MB5

ab 1299.99 €*
oder Finanzkauf[2] z.B. 19,65 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 23570



ONE Gaming Notebook K73-7N

- > Intel® Skylake i3/i5/i7 Prozessoren der 6. Generation
- > 43,94cm/17,3" Non-Glare Full HD
- > Bis 32 GB DDR4 Speicher
- > 1x HDD/SSD + 1x M.2 SSD
- > 6 GB NVIDIA® GeForce® GTX 1060M oder 8 GB NVIDIA® GeForce® GTX 1070M
- > mit NVIDIA® G-Sync™
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, USB 3.1, Nummernblock, Displayport, 6-in-1 Cardreader, SoundBlaster X-FI® MB5

ab 1399.99 €*
oder Finanzkauf[2] z.B. 24,34 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 23571



ONE Gaming Notebook K73-7X2

- > Intel® Skylake i3/i5/i7 Prozessoren der 6. Generation
- > 43,94cm/17,3" Non-Glare UHD (4K)
- > Bis 32 GB DDR4 Speicher
- > 1x HDD/SSD + 1x M.2 SSD
- > 2x 8 GB NVIDIA® GeForce® GTX 1080M SLI
- > mit NVIDIA® G-Sync™
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth, HDMI, USB 3.1, Nummernblock, Displayport, SoundBlaster X-FI® MB5

ab 3599.99 €*
oder Finanzkauf[2] z.B. 37,44 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 23572

2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 8,36% p. a. Bonität vorausgesetzt.Partner ist die Commerz Finanz GmbH, Schwanthalerstr. 31, 80336 München. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 4 PAngV dar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. * Abbildung enthält Sonderausstattung. Der Käufer erhält ein 14tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB.

Versandkostenfreie Lieferung![1)]

Informationen zu den Versandkosten finden Sie unter: www.one.de/versandkosten

Versandkostenfreie Lieferung: 1) bei Zahlung per Vorkasse, Sofortüberweisung oder Finanzierung und einem Bestellwert ab 500 €

one.de IT-Handels GmbH, Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens

0180 6 957777

(20 Cent/Anruf Festnetz der T-COM; max. 60 Cent/Anruf aus dem Mobilfunknetz)

Montag bis Freitag von 8-20 Uhr und Samstag von 10-18 Uhr

ONE ESL ARENA PC

Art.-Nr. 23569



ESL Arena

✓ Approved by Pro-Gamers

Powered by

GIGABYTE

Prozessor
Intel® Core™ i5-6600K
mit 4 x 3.50 GHz

Grafikkarte
6 GB NVIDIA® GeForce™ GTX 1060

Arbeitsspeicher
8 GB DDR4 Speicher

Mainboard
Gigabyte GA-Z170-HD3

Festplatte 1
250 GB SATA III Samsung 750 EVO SSD

Festplatte 2
1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

DVD Brenner, USB 3.0, Gigabit LAN,
7.1 Audio, 650W Corsair VS650 80+,
Corsair Carbide Series SPEC-01

999.99 * €

oder Finanzkauf[2] z.B. 18,72 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

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



Geforce GTX 1060 im Test

PREISWERT EFFIZIENT

Mit der Geforce GTX 1060 bringt Nvidia die dritte Grafikkarte auf Basis der Pascal-Architektur und die erste im mittleren Preissegment. Für wen sich die GTX 1060 Founders Edition lohnt und wie sich die Palit GTX 1060 Super Jetstream im Vergleich schlägt, klären wir im Spiele-Test. Von Jan Purrucker

Nachdem Nvidia die aktuelle GTX-Generation im Mai mit teuren High-End-Karten vorgestellt hat, folgt mit der Geforce GTX 1060 die erste Pascal-Geforce für unter 350 Euro. Während sich die Geforce GTX 1080 (ab 660 Euro) und die Geforce GTX 1070 (ab 460 Euro) mit der auf hohe Auflösungen und dicke Geldbeutel ausgelegten Performance und den entsprechenden Preisen eher an eine schmale Käuferschicht richten, soll die GTX 1060 als Mittelklassekarte deutlich mehr Käufer ansprechen.

Entsprechend niedriger liegt der Preis, und während sich die von uns getesteten und jeweils 320 Euro teuren Founders Edition und Palit GTX 1060 Super Jetstream noch über der 300-Euro-Marke ansiedeln, positionieren einige Hersteller ihre Modelle etwas günstiger (ab 279 Euro) und somit klar als Konkurrenz zur 8,0-GByte-Version der Radeon RX 480 von AMD (ab 269 Euro).

Trotz der mit 120 Watt sehr niedrig angesetzten TDP verspricht Nvidia für die GTX 1060 Spiele-Perfomance auf dem Niveau der ehemaligen High-End-Karte Geforce GTX 980 (400 Euro/165 Watt). Gelingen soll das unter anderem mit dem neuen GP106-Grafikchip auf Basis der Pascal-Architektur.



Wie GTX 1080 und GTX 1070 gibt es auch die Geforce GTX 1060 als Founders Edition. Die finden Sie nur im Online-Store von Nvidia und sie kostet genauso viel wie die Palit GTX 1060 Super Jetstream.

Dabei handelt es sich entgegen einiger vorab gestreuter Gerüchte nicht um eine beschnittene Version der GP104-GPU (GTX 1070/1080). Der GP106-Grafikchip wird aber wie bei den Top-Pascal-Modellen im FinFet-Verfahren mit 16 Nanometer Strukturbreite gefertigt. Der GP106 verfügt über 1.280 Shader-, 80 Textur- und 48 ROP-Einheiten, und unter Last steigt die Taktfrequenz von 1.506 MHz auf mindestens 1.708 MHz. Damit liegt die Boost-Clock der GTX 1060 fast so hoch wie bei der GTX 1080 (1.733 MHz) und rund 500 MHz über der Maxwell-Karte GTX 980 (1.216 MHz).

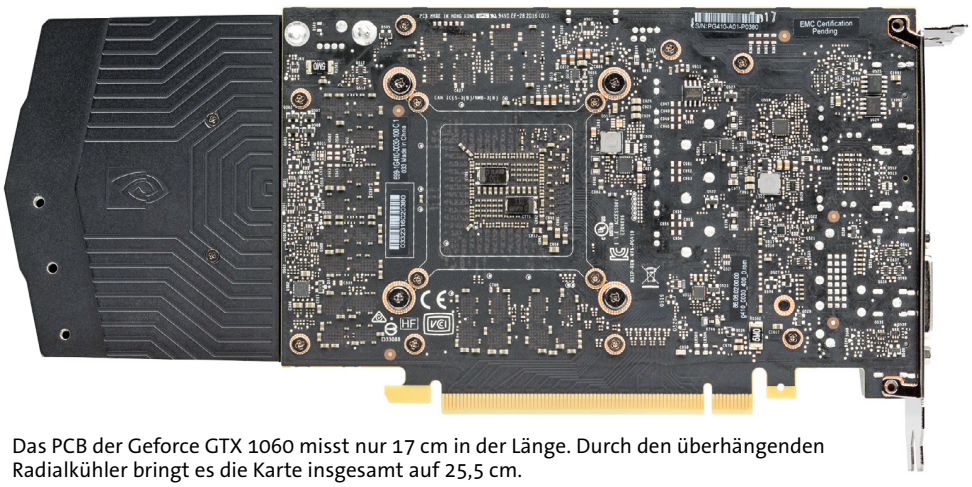
Daneben besitzt die Geforce GTX 1060 insgesamt 6,0 GByte GDDR5-Videospeicher, der mit 8,0 GHz effektiv genauso schnell taktet wie bei der GTX 1070 (8,0 GByte) und der Radeon RX 480 (8,0 GByte). Mit dem im Vergleich zu den Flaggschiffen von 256 Bit auf 192 Bit geschrumpftem Speicher-Interface kommt die GTX 1060 somit auf 192 GByte/s Bandbreite. Das ist zwar deutlich weniger als bei der GTX 980 (224 GByte/s), allerdings profitiert die GTX 1060 als Pascal-Karte von den Features und Optimierungen der aktuelleren Mikroarchitektur.

Fokus auf Effizienz

Durch die verbesserte Delta Color Compression erhöht sich die effektive Bandbreite gegenüber Maxwell laut Nvidia um bis zu 20

Prozent. Außerdem unterstützt die GTX 1060 auch das Screenshot-Tool »Ansel« und Simultaneous Multi-Projection (SMP). Die Technologie erlaubt der Grafikkarte statt einem bis zu 16 Viewports zu berechnen. Nutzen lässt sich SMP sowohl beim Betrieb von mehreren Monitoren sowie bei der Bildanpassung an die (durch die Linsen) gekrümmten Darstellung in VR-Anwendungen.

Im Vergleich zur Founders Edition fällt die Palit GTX 1060 Super Jetstream mit 25,5 cm genauso lang aus, belegt mit der hohen Kombination aus großen Kühlkörpern, Heatpipes und zwei Axial-Lüftern allerdings gleich drei Slots auf dem Mainboard. Als zusätzliche Features verpasst Palit der GTX 1060 Super Jetstream eine schwarze Backplate sowie einen mit RGB-LEDs beleuchteten Palit-Schriftzug. Dessen Farbe können wir über das ThunderMaster-Tool wählen. Außerdem lassen sich hiermit auch die Taktfrequenzen und die Drehgeschwindigkeit der Lüfter anpassen. Direkt ab Werk rechnet die Palit GTX 1060 Super Jetstream mit 1.620 MHz Standard- und 1.847 MHz Boost-Geschwindigkeit. Beide Lüfter bleiben im Leerlauf stehen und nehmen die Arbeit erst auf, wenn die Chiptemperatur über 50 Grad steigt. Der 6,0



Das PCB der Geforce GTX 1060 misst nur 17 cm in der Länge. Durch den überhängenden Radialkühler bringt es die Karte insgesamt auf 25,5 cm.

GByte große GDDR5-Videospeicher taktet wie bei der Founders Edition mit 8,0 Gbps.

AMD in DX11 geschlagen

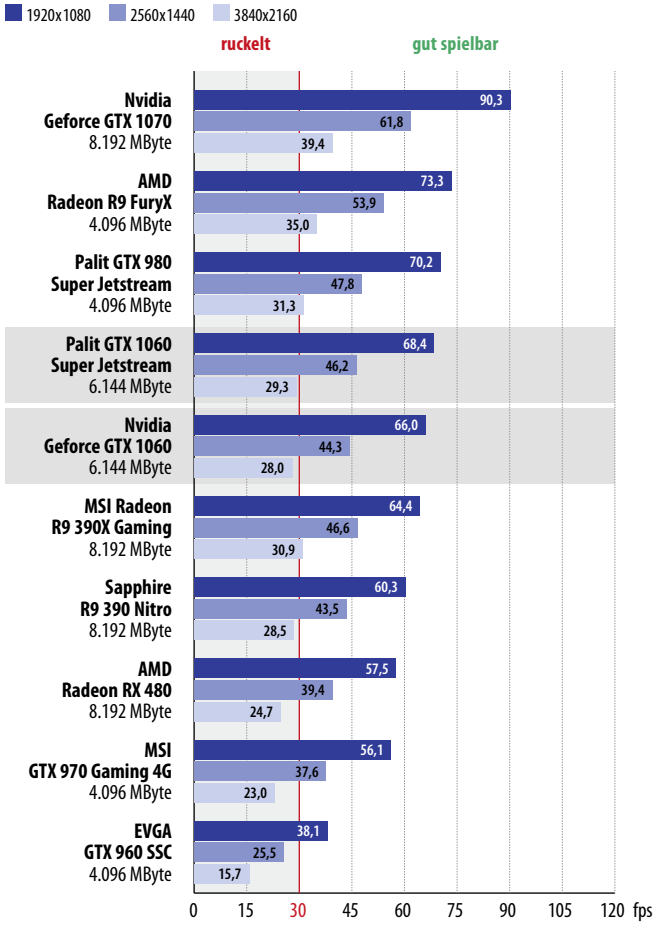
Obwohl die Geforce GTX 1060 laut Nvidia auf das Spielen in Full HD ausgerichtet ist, macht sie in unseren Benchmarks auch bei 2560x1440 Bildpunkten noch eine gute Figur und liefert flüssig spielbare fps-Werte. Im wie gewohnt von Nvidia-Grafikkarten dominierten Battlefield 4 bringt es die Karte auf 94,5 fps bei Full HD, Ultra-Einstellungen und 4-fachem MSAA. Damit liegt sie nur knapp hinter der Radeon R9 Fury X (95,9 fps).

Jedoch ebenfalls typisch für Nvidia schneidet die neue Geforce unter DirectX 12 vergleichsweise schlechter ab als sonst langsamere Radeon-Modelle. Während sie in The Witcher 3 (DX11) noch bis zu 17 Prozent schneller arbeitet als die Radeon R9 390X von MSI, fällt die GTX 1060 in Hitman (DX12) über 30 Prozent zurück.

Spiele-Benchmarks

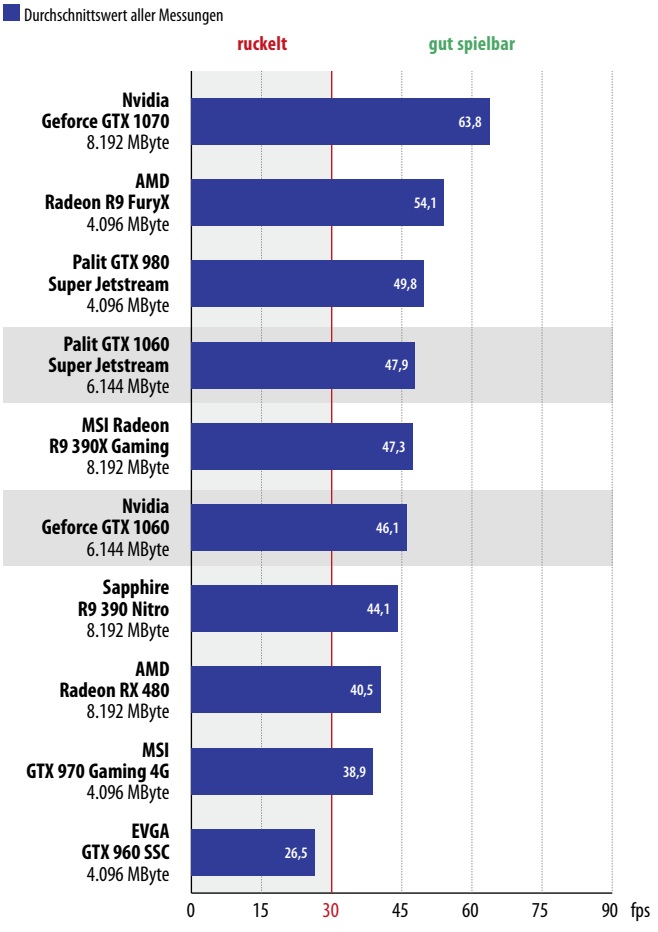
Performance Rating 4x AA / 16x AF

Durchschnitt aus Battlefield 4, Crysis 3, Far Cry Primal, Hitman, Metro: Last Light, Rise of the Tomb Raider und The Witcher 3: Wild Hunt



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



Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Samsung EVO-SSD, Windows 10 64 Bit



Nvidia verzichtet bei der GTX 1060 auf SLI-Anschlüsse. In optimierten DX12-Titeln lassen sich theoretisch dennoch mehrere Karten nutzen.

Dabei bleibt die Framerate in Full- und WQHD zwar dennoch flüssig, an der im Vergleich zu AMD schwächeren DX12-Performance ändert sich aber auch mit der GP106-Grafikeinheit nichts.

Während unser Sample der GTX 1060 Founders Edition unter Last mit maximal 1.835 MHz taktet, bringt es die Palit Geforce GTX 1060 Super Jetstream auf 1.936 MHz. Damit schafft sie im Vergleich zur Referenzkarte in den meisten Titeln einige fps mehr und kommt unter Full HD der Palit Geforce GTX 980 Super Jetstream aus der Vorgängergeneration nahe.

Steigt die Auflösung, zieht die GTX 980 Super Jetstream hingegen davon und profitiert vom breiteren Speicher-Interface. Dennoch bleibt die Palit GTX 1060 Super Jetstream stets vor der gleich teuren GTX 1060 Founders Edition und muss sich der Radeon RX 480 von AMD nur im DX12-Titel Hitman geschlagen geben.

Reserven für WQHD

Unterm Strich ordnet sich die Founders Edition der Geforce GTX 1060 etwa acht Prozent hinter der stark übertakteten Geforce GTX 980 Super Jetstream von Palit ein. Damit entspricht die 3D-Performance der GTX 1060 etwa dem von Nvidia versprochenen Niveau einer GTX 980 im Referenzdesign.

AMDs etwas günstigere Radeon RX 480 wird um 14 Prozent geschlagen, und der Rückstand zur Geforce GTX 1070 spiegelt mit satten 38 Prozent den großen Preisunterschied wider. Zur derzeit noch rund 40 Euro teureren MSI Radeon R9 390X Gaming kann die GTX 1060 fast aufschließen.

Palits Geforce GTX 1060 Super Jetstream rechnet nochmals rund vier Prozent schneller als die Founders Edition von Nvidia. Wer bereits eine GTX 980 besitzt, kann sich das Umrüsten dennoch sparen. Schließlich reicht die Performance der GTX 1060 gerade bei höheren Auflösungen nicht an das ehemalige Geforce-Flaggschiff heran. Dafür sollte die GTX 1060 durch ihre neuere Architektur trotz Übertaktung die erheblich bessere Energieeffizienz besitzen.

Übertakteter Leisetreter

Für die Founders Edition der Geforce GTX 1060 setzt Nvidia auf eine abgespeckte Variante des bekannten Kühlerdesigns. Zwar gibt es noch ein beleuchtetes Geforce-Logo auf der Oberseite, statt einem Aluminium-Gehäuse wie bei der GTX 1070 und 1080 kommt aber Kunststoff zum Einsatz und das Sichtfenster auf die Kühllamellen wurde durch eine schwarze Platte ersetzt. Auch die von der GTX 1080/1070 bekannte Backplate fehlt, genau wie die SLI-Anschlüsse.

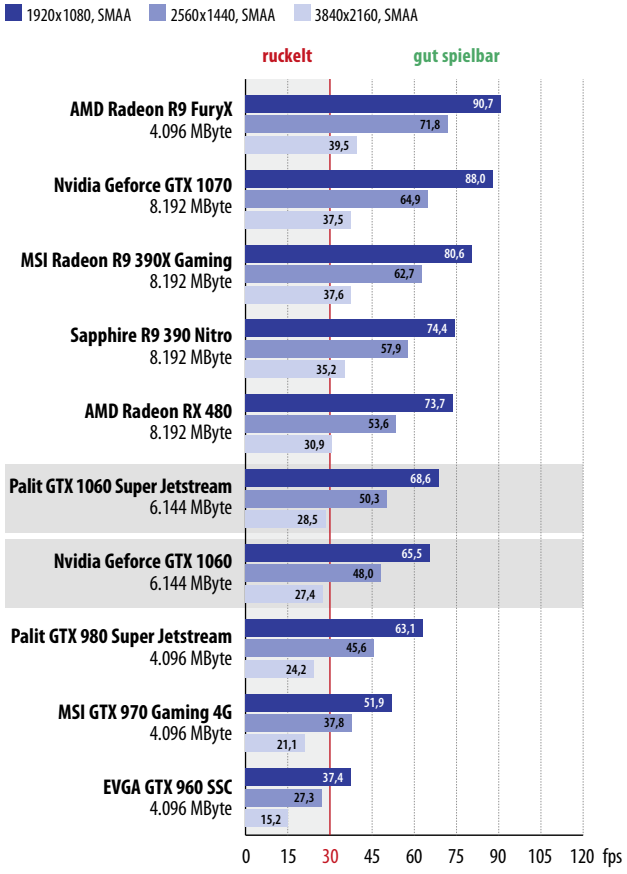
Somit wirkt die Geforce GTX 1060 zwar keinesfalls billig, erscheint aber weniger wertig als die Varianten der Top-Modelle. Bei der neuen Mittelklasse-Geforce verzichtet Nvidia dazu auf SLI-Anschlüsse. Theore-

Spiele-Benchmarks

Aus Platzgründen bilden wir hier nur zwei der sieben Benchmark-Titel ab. Die übrigen Tabellen finden Sie online. http://bit.ly/2aRkhVA

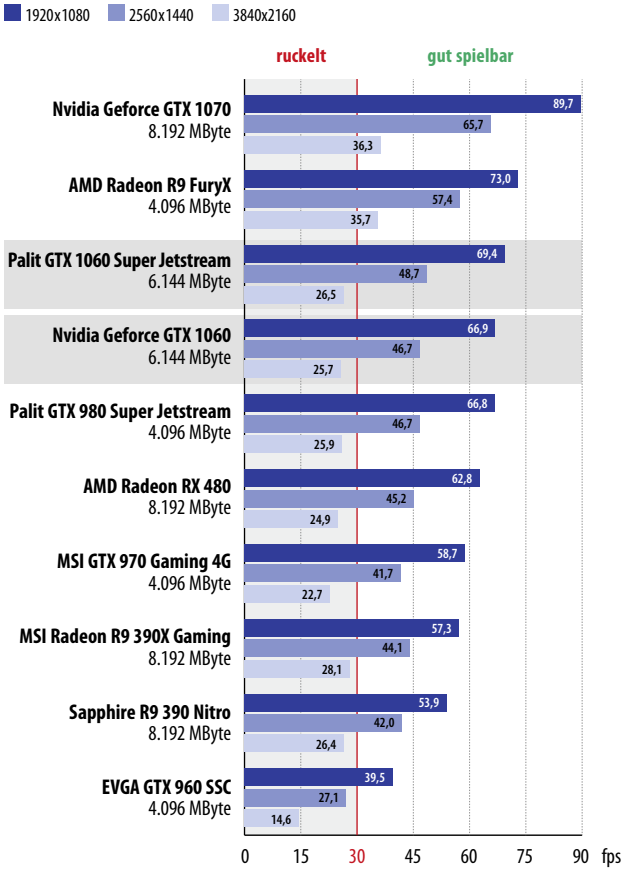
Hitman

maximale Details, DX12



The Witcher 3: Wild Hunt

maximale Details, SSAO, HW off



Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Samsung EVO-SSD, Windows 10 64 Bit

tisch lassen sich unter DirectX 12 zwar dennoch mehrere Karten unabhängig von Hersteller und Treiber koppeln (MDA Mode, LDA Explicit), offiziell gibt es für die GTX 1060 jedoch keinen SLI-Support. Die dadurch eingesparten Ressourcen an Entwicklern und Mitarbeitern will Nvidia auf andere Bereiche verteilen.

Laut Nvidia steht bei der GTX 1060 die Energieeffizienz im Vordergrund, und hier schneidet die Karte auch sehr gut ab. Unter Last verbraucht unser GTX-1060-Testsystem (ohne Monitor) rund 215 Watt und liegt damit trotz fast 75 Prozent höherer Performance nur 10 Watt über der GTX 960 SSC von EVGA! Bei nur drei Prozent fps-Rückstand zur MSI R9 390X verbraucht die GTX 1060 gerade einmal die Hälfte an Strom. Auch die langsamere RX 480 wird um rund 20 Prozent Verbrauch unterboten.

Nvidia hat hier eine wirklich sparsame Karte abgeliefert, die mit ihrer hohen Energieeffizienz punktet. Angesichts der deutlich höheren 3D-Leistung schneiden die GTX 1070 und GTX 1080 hier aber im Verhältnis noch etwas besser ab. Dafür heizt sich die Founders Edition der GTX 1060 beim Spielen weniger stark auf, und wir messen das Maximum mit 76 Grad Chiptemperatur. Für eine Referenzkarte stellt das einen ordentlichen Wert dar, auch wenn der Radiallüfter dafür unter Last beim Spielen mit 43,4 dBA deutlich hörbar aufdrehen muss.

Wie für die meisten Herstellermodelle von AMD und Nvidia mittlerweile üblich, bleiben auch die beiden Lüfter der Palit Geforce GTX 1060 Super Jetstream im Leerlauf stehen. Entsprechend arbeitet die Karte unter Windows und in weniger anspruchsvollen Spielen komplett lautlos.

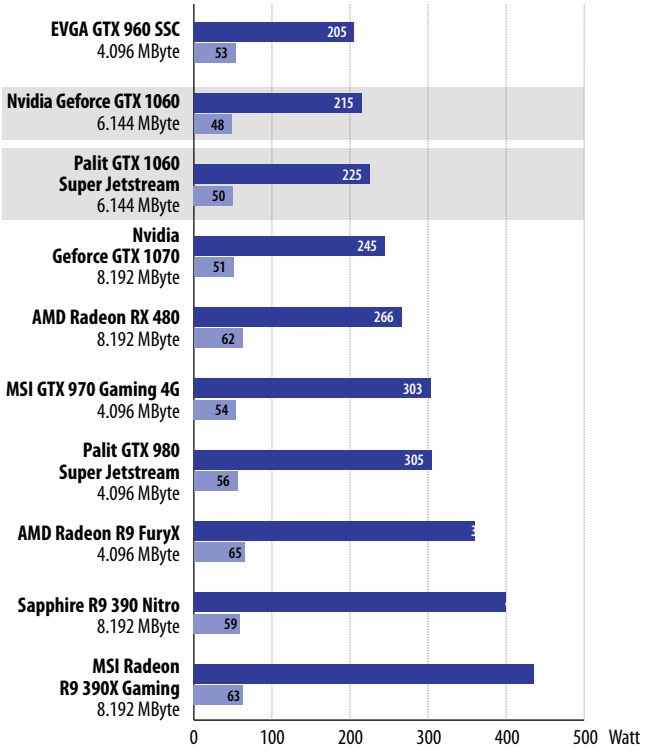
Erst wenn die Last und somit auch die Temperatur steigt (über 50 Grad), laufen die Lüfter an. Bei stillstehenden Lüftern heizt sich die GP106-GPU auf 41 Grad auf und erreicht unter Last maximal 72 Grad. Dann surrt die Palit mit 39,6 dBA und bleibt somit bei geschlossenem Gehäuse praktisch unhörbar. Anders als die GTX 1060 Founders Edition eignet sich die Karte also auch für Freunde von Silent-PCs und lässt Übertaktern mit den niedrigen Temperaturen dennoch Spielraum für noch höhere Frequenzen. Entsprechend der modera-

Benchmarks

Die Tabellen zur Lautstärke und der Temperatur finden Sie online. http://bit.ly/2aKVu7U

Stromverbrauch

Gesamtes Testsystem — Last (Battlefield 4) — Leerlauf



Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Samsung EVO-SSD, Windows 10 64 Bit

LC-POWER™
www.lc-power.com

LGA 1150 READY
LGA 2011-3 READY

TDP 350W

LC-CC-360-LiCo
Die ultimative Kühlung für deine CPU!

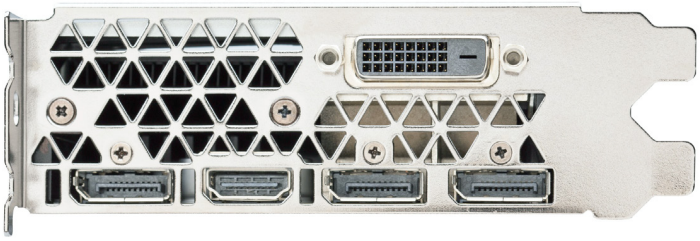
CPU-Flüssigkühlung
mit drei 120mm-Lüftern

Kompatibel zu folgenden Sockeln:
Intel LGA 1150/1151/1155/1156/1366/2011/2011-3
AMD FM1/FM2/FM2+/AM2/AM2+/AM3/AM3+

Außerdem erhältlich:
LC-CC-120-LiCo mit einem 120mm-Lüfter
LC-CC-240-LiCo mit zwei 120mm-Lüftern

/lcpower.germany

LC-Power-Produkte erhalten Sie im gut sortierten Fachhandel!



Wie mittlerweile bei Geforce-Karten üblich, bietet die GTX 1060 je einen DVI- und HDMI-(2.0)-Anschluss sowie drei Displayports (1.4).



Wie die meisten aktuellen Geforce-Modelle verfügt auch die Palit Geforce GTX 1060 Super Jetstream über eine RGB-Beleuchtung. Farbe und Effekte können wir über das ThunderMaster-Tool von Palit anpassen.

ten Übertaktung steigt auch der Verbrauch im Vergleich zur Founders Edition etwas an. Allerdings bleibt die Palit-Karte mit 225 Watt für das gesamte Testsystem (ohne Monitor) dabei immer noch sehr sparsam und besitzt eine erstklassige Energieeffizienz.

Custom statt Founders

Wie die aktuellen High-End-Modelle von Nvidia profitiert auch die Geforce GTX 1060 von den Optimierungen der Pascal-Architektur und der geschrumpften Strukturbreite des 16-Nanometer-Fertigungsprozesses. So erreicht die Mittelklasse-Geforce bereits in der Referenz- beziehungsweise Founders Edition Taktraten von über 1.800 MHz unter Last und kann jedes aktuelle Spiel mit maximalen Details, mehrfacher Kantenglättung und Full-HD-Auflösung flüssig darstellen. Selbst bei 2560x1440 Bildpunkten (WQHD) besitzt die GTX 1060 in vielen Spielen noch ausreichend 3D-Performance und liefert gut spielbare fps-Werte.

Insgesamt liegt die Leistung der Geforce GTX 1060 auf dem Niveau einer Geforce GTX 980 mit Referenztakt. Von der (momentan noch) teureren Radeon R9 390X trennen die Karte nur drei Prozent. Dabei verbraucht die Geforce GTX 1060 jedoch nur die Hälfte an Energie und bietet auch im Vergleich zur günstigeren Radeon RX 480 spürbar mehr 3D-Leistung sowie die bessere Energieeffizienz. Zudem besitzt die GTX 1060 noch gehöriges Übertaktungspotenzial: So konnten wir die GP106-GPU durch Anheben des Power-Limits stabil auf über 2,0 GHz bringen!

Ohne Übertaktung leistet das Kühlsystem der GTX 1060 Founders Edition dabei im Vergleich mit anderen Referenzlösungen gute Arbeit und hält die GP106-GPU beim Spielen unter 80 Grad. Mit 43,4 dBA dreht der Radiallüfter beim Spielen dann allerdings deutlich hörbar auf, wenn er auch klar leiser bleibt als der Referenzkühler der Radeon RX 480 (46,2 dBA). Mit ihrem fast drei Slots hohen Kühlsystem und den beiden Axial-Lüftern, die im Leerlauf stillstehen, arbeitet die Palit-GTX-1060 deutlich leiser als das gleich teure Referenzmodell von Nvidia. Trotz der Übertaktung bleibt die Karte zudem kühler und verbraucht nur minimal mehr Strom.

Wie schon bei der GTX 1070 und GTX 1080 hat Nvidia somit auch bei der GTX 1060 ein solides Referenzdesign abgeliefert. Angesichts der oft identischen Preise und den aufwändigeren Kühlsysteme sollten Sie dennoch statt zur GTX 1060 Founders Edition (320 Euro, nur im Nvidia-Store) zu den Herstellermodellen wie der Palit GTX 1060 Super Jetstream (320 Euro) greifen. ★



Jan Purrucker
@TheStOke

Im Vergleich zur Radeon RX 480 von AMD liefert die Geforce GTX 1060 in DirectX-11-Spielen durchweg höhere Frameraten und verbraucht weniger Strom. Allerdings zieht die RX 480 in DirectX-12-Titeln davon, kostet etwa 50 Euro weniger und bietet 2,0 GByte Videospeicher mehr. Insgesamt muss sich AMD momentan bei den Grafikkarten ab 250 Euro knapp Nvidias Geforce GTX 1060 geschlagen geben. Allerdings gibt es mit der Radeon RX 470 und RX 460 bereits weitere und nochmals günstigere AMD-Modelle. Nvidia sollte sich daher nicht zu lange auf die Top-Modelle konzentrieren und auch den Massenmarkt bedienen. Aber mit der Geforce GTX 1050 (vermutlich eine langsamere GTX 1060 mit nur 3,0 GByte Speicher) dürfte ja bereits die erste Pascal-Einsteiger-Karte in den Startlöchern stehen.

Testergebnisse





Produkt	Geforce GTX 1060	Geforce GTX 1060 Super Jetstream
Hersteller / Preis	Nvidia / 320 Euro	Palit / 320 Euro
Technische Angaben		
Grafikchip	GP106	GP106
GPU- / Shader- / Speicher-Takt	1.506 / 8,0 GHz	1.620 / 8,0 GHz
Videospeicher	6,0 GByte GDDR5	6,0 GByte GDDR5
Speicheranbindung	192 Bit	192 Bit
Stromanschlüsse	1x 6-Pol	1x 6-Pol
Bewertung		
Spieleleistung (60%)	56/60	57/60
Pro & Kontra	+ ausreichend Leistung für 1920x1080 und maximale Details + auch für 2560x1440 noch Reserven	+ ausreichend Leistung für 1920x1080 und maximale Details + auch für 2560x1440 noch Reserven + ab Werk übertaktet
Bildqualität (10%)	10/10	10/10
Pro & Kontra	+ beste Kantenglättung + Supersampling auch in DirectX 10 und 11 + bis zu 32-fache Kantenglättung + sehr guter anisotroper Texturfilter	+ beste Kantenglättung + Supersampling auch in DirectX 10 und 11 + bis zu 32-fache Kantenglättung + sehr guter anisotroper Texturfilter
Energieeffizienz (10%)	10/10	10/10
Pro & Kontra	+ sehr gute Energieeffizienz + niedrige Leistungsaufnahme in Spielen	+ sehr gute Energieeffizienz + niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf und in Spielen
Kühlsystem (10%)	7/10	9/10
Pro & Kontra	+ sehr leise im Leerlauf + für Referenzkarten relativ niedrige Temperaturen unter Last − hörbar unter Last	+ lautlos im Leerlauf + fast unhörbar unter Last + niedrige Temperaturen
Ausstattung (10%)	7/10	7/10
Pro & Kontra	+ 3D Vision + G-Sync + DSR + PhysX + SLI + 1x DVI + 3x Displayport + 1x HDMI 2.0b + Beleuchtung − keine weitere Ausstattung, da Referenzkarte	+ 3D Vision + G-Sync + DSR + PhysX + SLI + 1x DVI + 3x Displayport + 1x HDMI 2.0b + Beleuchtung + Backplate
Fazit	Nvidias GTX 1060 liefert zum Mittelklasse-Preis die Performance einer GTX 980 mit dem Verbrauch einer Geforce GTX 960. Full HD stellt somit kein Problem dar. Das Kühlsystem der Founders Edition leistet gute Arbeit, ist unter Last aber deutlich hörbar und rechtfertigt nicht den Aufpreis zu den Herstellermodellen.	Palits Geforce GTX 1060 Super Jetstream bietet durch die werksseitige Übertaktung etwas mehr Performance als die Founders Edition, bleibt dabei flüsterleise und dennoch sparsam. Freunde von Silent-PCs können bedenkenlos zugreifen, Übertakter dürften jedoch das etwas niedrig angesetzte Power-Limit bemängeln.
Preis / Leistung	Befriedigend	Befriedigend







86
GameStar
Gold-Award

Spielermonitor Asus ROG Swift PG248Q im Test

E-SPORT-TFT MIT 180 HERTZ UND G-SYNC

Asus will mit dem PG248Q im Test dank extrem schnellen 180 Hertz und G-Sync vor allem ambitionierte Spieler glücklich machen. Von Nils Raettig

Asus ROG Swift PG248Q auf einen Blick

- 24 Zoll Display
- 1920x1080 Pixel
- maximal 180 Hertz Bildwiederholrate
- TN-Panel (entspiegelt)
- Nvidia G-Sync (30 bis 180 Hertz)
- Nvidia 3D-Vision 2

Monitore mit hoher Bildwiederholrate von 120 Hertz oder mehr wie der Asus ROG Swift PG248Q eignen sich besonders gut für Spieler, da Eingaben sich damit sehr direkt anfühlen (entsprechend hohe fps vorausgesetzt). Während die meisten TFTs bislang aber maximal 144 Hertz erreichen, kommt der PG248Q per Übertaktung sogar auf 180 Hertz.

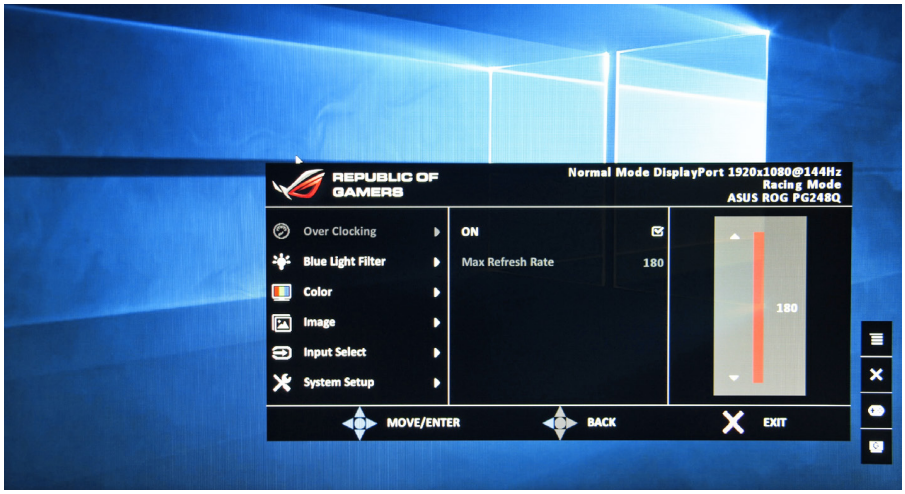
Auch andere Extras wie die Unterstützung von Nvidias Technologien G-Sync und 3D Vision 2 sind auf Spieler ausgelegt, der Preis liegt mit 500 Euro allerdings für einen 24-Zoll-Monitor mit Full-HD-Auflösung und TN-Panel vergleichsweise hoch. Ob sich diese Investition wirklich lohnt, klären wir im Test.

Fokus E-Sport

Wer seit längerer Zeit das Arbeiten und Spielen mit Monitoren ab einer Bildschirmdiagonale von 27 Zoll gewohnt ist, der wird das Display des PG248Q im ersten Moment vermutlich als etwas klein empfinden. Das liegt auch am Kontrast zu dem für die »Republic of Gamers«-Reihe typischen, ziemlich ausladenden Standfuß.

Asus hat sich allerdings ganz bewusst für diese Bildschirmdiagonale entschieden, da der PG248Q einen besonderen Fokus auf den E-Sport-Bereich legt – und laut Asus bevorzugen professionelle Spieler lieber kleinere Monitore, weil es ihnen dann leichter fällt, alle wichtigen Spielelemente im Blickfeld zu behalten.

Neben hohen Bildwiederholraten stehen laut Asus außerdem auch TN-Panels auf



Um die maximale Bildwiederholrate von 180 Hertz zu erreichen, müssen Sie diese erst manuell im Übertaktungsmenü des Monitors aktivieren.



Neben dem für G-Sync vorausgesetzten DisplayPort stehen ein HDMI-Anschluss, zwei USB-3.0-Ports und eine Kopfhörerbuchse zur Verfügung.



Für die Bedienung des Monitormenüs setzt der PG248Q auf die bekannte Kombination aus einem kleinen, aber präzisen Steuerkreuz und vier zusätzlichen Tasten.

der Wunschliste von E-Sportlern. In Sachen Bildqualität schneiden sie zwar gegenüber anderen Panel-Technologien wie IPS oder VA schlechter ab, dafür bieten sie aber sehr niedrige Reaktionszeiten.

Spielen mit 180 Hertz und G-Sync

Besonders spannend ist die Frage, ob man überhaupt einen nennenswerten Unterschied zwischen 120 oder 144 Hertz und den 180 Hertz des PG248Q spüren kann. Wir bilden uns ein, dass das tatsächlich der Fall ist, schon auf dem Desktop fühlen sich Mausbewegungen noch einen Tick schneller und direkter an. Dieser Unterschied ist vor allem zwischen 120 und 180 Hertz wahrnehmbar, zwischen 144 und 180 Hertz fällt er dagegen schon geringer aus.

Letztlich gilt aus unserer Sicht Ähnliches wie im Falle des ROG Swift PG279Q (Test in der GameStar-Ausgabe 03/2016), der maximal 165 Hertz erreicht: Die besonders hohe Bildwiederholrate bietet primär in sehr schnellen Ego-Shootern einen kleinen Vorteil – und das auch nur dann, wenn Ihr PC entsprechend hohe fps erreicht. Sollten Sie also bereits einen Monitor mit mindestens 120 Hertz besitzen, lohnt sich ein Wechsel zum 500 Euro teuren PG248Q allein aufgrund der höheren Hertzzahl eher nicht.

Ein schwerwiegenderes Argument für den Wechsel könnte Nvidias G-Sync-Technologie sein, die mit einer passenden Nvidia-Grafikkarte ab der GTX 650 Ti gewohnt überzeugend dafür sorgt, dass die Bildausgabe der Grafikkarte und die Bildwiedergabe des Monitors synchronisiert werden.

Durch die Kombination von hoher Hertzzahl und G-Sync bleiben Bildfehler fast komplett aus, zudem spielt es sich herrlich direkt mit dem PG248Q. G-Sync ermöglicht dabei vor allem in niedrigen fps-Bereichen ein flüssigeres Spielgefühl. Der G-Sync-Bereich des Asus-TFTs fällt mit 30 bis 180 Hertz gleichzeitig erfreulich groß aus, sodass man in den allermeisten Situationen von der Technik profitieren kann.

AMDs Pendant FreeSync funktioniert bei manchen Monitoren wie dem SyncMaster CF591 von Samsung bereits per HDMI, G-Sync lässt sich beim PG248Q dagegen nur per DisplayPort nutzen. Die 180 Hertz sind außerdem offiziell nur per Übertaktung im Monitormenü zu erreichen. Einen Verlust der Garantie bedeutet das aber nicht, zudem konnten wir die maximale Bildwiederholrate im Test auch problemlos mit einer R9 390X von AMD aktivieren. G-Sync setzt dagegen zwingend eine Nvidia-Grafikkarte voraus.

Bildqualität: Leichte Abstriche

Während inzwischen auch bei Spielermonitoren etwas teurere Panel-Technologien mit einer vergleichsweise guten Farbdarstellung, hohen Kontrasten und weiten Blickwinkeln wie IPS oder VA immer beliebter werden, verwendet Asus beim PG248Q bewusst ein TN-Panel, da das immer noch die niedrigsten Reaktionszeiten ermöglicht.

Beim Spielen mit dem ROG Swift PG248Q ist deshalb erwartungsgemäß von einem trägen Eingabegefühl oder störenden Schlieren nichts zu spüren oder zu sehen, die Farben wirken aber gleichzeitig etwas blasser als auf einem Monitor mit VA- oder IPS-Panel und die Blickwinkel sind relativ eng. Bereits leicht von der Seite betrachtet bekommt das Bild einen klaren Gelbstich, von oben besehen gehen die Farben ins Blaue, von unten betrachtet ist durch zu viel Dunkelheit schnell kaum noch etwas zu erkennen.

Ein Problem betrifft außerdem speziell den 180-Hertz-Modus: Während die Ausleuchtung mit 60 oder auch 144 Hertz auf einem guten Niveau liegt und kaum Lichthöfe zu erkennen sind, strahlt das Bild mit 180 Hertz von der unteren, rechten Ecke sichtbar heller aus.

Das fällt beim Spielen zwar höchstens in dunklen Szenen und ohne viel Umgebungslicht auf, die Kontraste verschlechtern sich mit 180 Hertz dann aber durchaus wahr-



Der Standfuß ist im gewohnt kantigen ROG-Design gehalten und leuchtet auf Wunsch in Rot, viel wichtiger ist allerdings, dass er dem Display stabilen Halt bietet.



Nils Raettig
@nraettig

Auch wenn ich dem E-Sport als Zuschauer viel abgewinnen kann, ist der ROG Swift PG248Q aus diesem Test kein Monitor für mich. Die Investition von 500 Euro wäre mir für einen 24-Zoll-Monitor mit Full-HD-Auflösung einfach zu hoch. Ich bilde mir zwar tatsächlich ein, dass die Steuerung mit 180 Hertz noch ein Stück flotter und direkter ist, und ich bin ein großer Freund von Adaptive Sync (beziehungsweise G-Sync). Für meinen nächsten TFT-Kauf habe ich aber längst ein 21:9-Display ins Auge gefasst. Da ich nur noch selten schnelle Shooter spiele, darf es außerdem auch gerne ein IPS- oder ein VA-Panel sein.



Diese Öffnung im stabilen Standfuß des PG248Q ist für das Kabelmanagement gedacht.

nehmbar. Auf unsere Anfrage hin hat Asus erklärt, dass es panelbedingt zu diesem sogenannten Waterfall-Effekt kommt. Ein entsprechender Hinweis darauf findet sich auch im Handbuch. Stört sich jemand daran, bleibt letztlich nichts anderes übrig, als wieder in den 144-Hertz-Modus zu wechseln.

Ergonomie, Verarbeitung und Bedienung

Die Verarbeitung des Monitors wirkt trotz des großzügigen Einsatzes von Plastik hochwertig und stabil, alle Übergänge sind bündig, und der üppige Standfuß bietet dem Panel sicheren Halt. Die Ergonomie fällt gleichzeitig vorbildlich aus, da der Spieler-TFT von einer Höhenverstellung über Neigungs- und Drehmöglichkeiten bis hin zur Pivotfunktion (Drehung um 90 Grad) alles zu bieten hat, was das Herz begehrt.

Bei den Videoanschlüssen konzentriert sich der PG248Q zwar mit einem HDMI- und einem DisplayPort auf das Wesentliche, zusätzlich gibt es aber immerhin noch einen USB-3.0-Hub (zwei Ports) sowie eine Kopfhörerbuchse. Die Bedienung erfolgt wie bei den ROG-Monitoren üblich über ein präzises Steuerkreuz am rechten Rand auf der Rückseite, zusätzliche »Game Plus«-Funktionen lassen sich über separate Tasten erreichen. Damit können Sie unter anderem ein Fadenkreuz oder die Bildwiederholrate des Monitors einblenden, die Funktionen sind aber nicht mehr als ein nettes Beiwerk.

Das Menü selbst besitzt wie von anderen Asus-Monitoren gewohnt eine übersichtliche und durchdachte Struktur. Neben der Übertaktung auf 160, 170 oder 180 Hertz findet sich dort unter anderem auch eine Overdrive-Funktion zur zusätzlichen Verbesserung der Reaktionszeit, wirklich nötig hätte der PG248Q sie aber nicht.

Speziell auf Spieler ausgerichtet ist außerdem der Dark Boost, der in dunklen Bildbereichen für eine bessere Sichtbarkeit von Gegnern sorgt, ohne das restliche Bild zu stark aufzuhellen. Ist G-Sync nicht aktiv, können Sie im Menü zu guter Letzt »Ultra Low Motion Blur« aktivieren, um die Bewegungsunschärfe sichtbar zu reduzieren. Gleichzeitig sinkt dann aber auch die maximale Helligkeit des Bildes deutlich, wir bevorzugen deshalb wie gehabt G-Sync.

Insgesamt ist der PG248Q ein hervorragender Spielermonitor, der noch dazu sogar das eigentlich schon tot geglaubte 3D Vision unterstützt. Technisch scheinen mit 180 Hertz aber für den Moment Grenzen erreicht zu sein, zumindest legt das die sichtbar schlechtere Ausleuchtung mit 180 Hertz nahe.

Wir sind sehr gespannt darauf, wie sich die ersten Monitore mit DisplayPort 1.3 und Hertzzahlen von über 200 Bildern pro Sekunde schlagen werden, wenn sie denn mal auf den Markt kommen (vermutlich frühestens 2017 und eher 2018). Wer bis dahin einen möglichst flotten Bildschirm braucht und das nötige Kleingeld sowie bestenfalls eine Nvidia-Grafikkarte besitzt, der wird mit dem PG248Q aber sicher glücklich. ★



Asus gehört bei vielen Events wie der ESL One Cologne zu den Sponsoren, der PG248Q soll dazu passend speziell auf die Bedürfnisse von professionellen Spielern ausgerichtet sein.

ROG SWIFT PG248Q
MONITOR

Hersteller / Ca. Preis	Asus / 500,– Euro
Größe / Auflösung	24 Zoll / 1920x1080 (180 Hz)
Panel / Reaktionszeit	TN / 1 ms
Höhenverstellung	ja
Neigbar / Swivel / Pivot	ja / ja / ja
Helligkeit / Kontrast	350 cd/m² / 1.000:1
Anschlüsse	Displayport, HDMI, Kopfhörer
Extras	G-Sync, 3D Vision 2, USB 3.0-Hub

BILDQUALITÄT 32/40

- \+ bis 144 Hertz homogene Ausleuchtung
- \+ hohe Helligkeit
- \+ ausreichend hoher Kontrast
- − enge Blickwinkel
- − Ausleuchtung bei 180 Hertz weniger homogen

SPIELELEISTUNG 20/20

- \+ G-Sync
- \+ bis zu 180 Hertz
- \+ sehr kurze Reaktionszeit
- \+ keinerlei Schlieren oder Kantenunschärfen

TECHNIK 16/20

- \+ entspiegelt
- \+ schmaler Rahmen
- − Verbrauch im Standby etwas hoch

AUSSTATTUNG 9/10

- \+ DisplayPort
- \+ HDMI
- \+ USB 3.0-Hub
- \+ viele Ergonomieoptionen
- − kein DVI

BEDIENUNG 9/10

- \+ sehr übersichtliche Menüstruktur
- \+ präzises Steuerkreuz
- − keine Fernbedienung
- − keine Bedienungssoftware

FAZIT

Einen flotteren Monitor als den PG248Q gibt es zur Zeit nicht, sein 24 Zoll-Panel mit Full HD-Auflösung wirkt aber etwas unspektakulär.



noblechairs Epic Gaming-Stuhl im Test

PREMIUM-STUHL FÜR PROFI-GAMER?

Mit besonders hochwertigen Stühlen für Spieler will sich noblechairs von der Konkurrenz abheben und im Gaming-Bereich einen Namen machen. Im Test überprüfen wir, ob dem Epic Gaming Chair das gelingt.

Von Jan Purrucker



In Deutschland vertreibt noblechairs seine Gaming-Stühle exklusiv über Caseking.de. Dort wird der Epic-Gaming-Stuhl für 340 Euro gelistet. Die Echtleder-Variante kostet stolze 550 Euro.

Noch ist der Gaming-Stuhl-Markt im Vergleich zum Angebot bei anderen Peripherie-Geräten relativ jung und die Herstellerzahl übersichtlich. Mit »noblechairs« gibt es jetzt einen weiteren Anbieter, und der will sich mit besonders edlen Sitzgelegenheiten für Gamer etablieren. Wir haben mit dem noblechairs Epic das Erstlingswerk im Test und prüfen, ob der Stuhl seinen Preis von derzeit 340 Euro wert ist.

Um den Markennamen und den Preis zu rechtfertigen, setzt noblechairs beim Epic auf hochwertige Materialien und eine stabile Verarbeitung. Davon können wir uns bereits nach dem Auspacken überzeugen und sind vom Design postitiv überrascht. Während beim Vertagear Racing Series SL2000 und dem DX Racer Drifting DF61 besonders die farbigen Akzente (grün und rot) auffallen, macht der noblechairs Epic einen schwarz-schlichten, aber dafür auch edleren Eindruck.

Die Rückenlehne sowie die Sitzfläche sind mit gelochtem und 1,5 mm dicken Kunstleder überzogen. Mit dem bei unserem Modell mit blauer Naht abgesteppten Wabenmuster ähnelt der Epic einem teuren Sportwagensitz. Seitlich verlaufen zwei Streifen, die an Wildleder erinnern und zur qualitativen Optik und einem guten Sitzgefühl beitragen. Abgerundet wird das noble Design durch das mit einer Krone versehene Firmenlogo, das sich eingeprägt auf der Kopfstütze und einer Aluminium-Platte auf der Rückenlehne sowie eingestickt in die Sitzfläche befindet.

Aufbau, Komfort und Material

Bei der Verarbeitung gibt es ebenfalls kaum Grund zur Kritik. Alle Teile wirken sehr solide und lassen sich dank sauber vorgebohrter Löcher und Gewinde schnell zusammenschrauben. Das Kunstleder auf der Sitzfläche und der Rückenlehne ist präzise aufgezogen und vernäht. Im Langzeittest überzeugte uns besonders die stabile Unterkonstruktion des Epic.

Im Gegensatz zum Vertagear SL 2000 quietscht und knarzt der Stuhl auch nach mehreren Wochen nicht. Allerdings zeigen sich Abnutzungserscheinungen an den blauen Ziernähten – an einigen wenigen Stellen ist der Faden nicht mehr ganz straff, was sich negativ auf die Optik auswirkt.

Im Punkto Komfort gefällt uns der noblechairs Epic etwas besser als die bisherigen Testmodelle. Die Polsterung fällt durch den besonders stark verdichteten Kaltschaum etwas straffer aus als beim DX Racer und dem Vertagear. Allerdings bleibt sie dabei bequem und sollte selbst nach Jahren nicht »durchgesessen« sein.

Mit 35 cm für die Kontaktfläche ist die Rückenlehne etwas breiter als beim DX Racer DF61 (31 cm) und Vertagear SL2000 (29 cm).



Das Wabenmuster auf der Rückenlehne bietet mehr Halt und trägt zur hochwertigen Optik bei.



Eine Krone als Logo: noblechairs siedelt den Epic-Stuhl im Premiumsegment an.



Der Noble-Schriftzug findet sich auch sauber eingestickt auf der Sitzfläche.



Mit seinen relativ großzügig bemessenen Dimensionen sitzen auch große Spieler auf dem Epic bequem. Zudem lässt sich die Sitzposition über drei Hebel schnell anpassen.



Die beiden Armlehnen sind stabil und lassen sich in mehrere Richtungen verstellen.

Gesundheitshinweis

Wir sind keine Ärzte, die medizinischen Rat geben können. Und je nachdem, wen man fragt, bekommt man in Sachen Gesundheit teils sehr unterschiedliche professionelle Meinungen zu hören. Eines dürfte allerdings recht unstrittig sein: Sitzen ist keine besonders gesundheitsförderliche (Un-)Tätigkeit – vor allem nicht über einen längeren Zeitraum und wenn man praktisch regungslos in derselben Position verharrt. Welche Charakteristika ein ergonomisch ideal geformtes Sitzmöbel haben sollte, ist dagegen nicht so leicht zu beantworten.

Wer aus beruflichen oder anderen Gründen wie dem PC-Spielen viel Zeit sitzend verbringt, der sollte laut unseren Recherchen vor allem darauf achten, sich regelmäßig zwischendurch zu bewegen, also immer wieder Mal aufstehen und kurz etwas anderes machen. Für die Sitzposition empfiehlt sich eine möglichst aufrechte Haltung, die zumindest zeitweise auch ohne sich anzulehnen eingenommen werden sollte. Außerdem ist es sinnvoll, die Sitzposition immer wieder leicht zu verändern, um nicht stets dieselben Körperbereiche zu belasten.

Dadurch fühlt man sich auch mit einem breiteren Rücken weniger stark eingezwängt, ohne auf Seitenhalt verzichten zu müssen.



Die seitlich angebrachten Säume erinnern an Wildleder und fühlen sich sehr angenehm an.

Ergonomie

Wer bei CS: GO mal wieder direkt zum Anfang der Runde das Zeitliche segnet und sich in der Wartezeit kurz ausruhen will, kann die Rückenlehne um bis zu 135 Grad nach hinten klappen. Dafür ziehen wir rechts neben der Sitzfläche an einem Hebel und richten uns dank Federunterstützung auch schnell wieder auf. Die Sitzhöhe können wir über einen weiteren Hebel auf der rechten Seite stufenlos einstellen (49,5 bis 59,5 cm).

Wiederum links neben der Sitzfläche befindet sich der dritte Hebel, um die Wippfunktion (bis 11 Grad) zu steuern. Generell lässt sich die Sitzposition des Epic so sehr schnell an die eigenen Vorlieben anpassen und die Konstruktion macht einen stabilen Eindruck. Das gilt auch für die beiden Armlehnen, die sich nach vorn und hinten verschieben und in der Höhe, Breite sowie dem Winkel zur Sitzfläche verstellen lassen.

Wie bei Gaming-Stühlen üblich, legt noblechairs dem Epic zwei Kissen bei. Die können wir als Unterstützung für die Lendenwirbelsäule und den Nacken an der Rückenlehne befestigen. Bei längerem Sitzen möchten wir gerade auf das untere Kissen und die spürbare Entlastung des Rückens nicht mehr verzichten. Im Vergleich zum DX Racer DF61 und dem Vertagear SL2000 sind die noblechairs-Kissen nicht mit Kunstleder, sondern mit Stoff bezogen und fallen etwas weicher aus. Wir empfinden sie dadurch bequemer und auf Dauer angenehmer.

Hoher Preis und Qualität

Auch wenn 340 Euro im Vergleich mit anderen Bürostühlen namhafter Hersteller noch durchaus im Rahmen liegen, gehört der noblechairs Epic im Gaming-Bereich zu den teuersten Modellen. Dafür konnte er uns jedoch auch bei Langzeitnutzung mit seiner sehr hohen mechanischen Qualität und der sauberen Verarbeitung überzeugen. Im direkten Vergleich mit dem DX Racer Drifting DF61 (330 Euro) gefallen uns das etwas dezentere Design und die besonders gegenüber dem Vertagear Racing Series SL2000 (250 Euro) allgemein stabiler wirkende Konstruktion besser.

Punkten kann der noblechairs Epic auch mit den Materialien, die sich durchweg hochwertig anfühlen. Im Vergleich zum ebenfalls mit Kunstleder bezogenen DX Racer DF61 heizt sich der gelochte Überzug langsamer auf, und die weicheren Stoffkissen passen sich dem Körper etwas besser an. Ebenfalls nicht gespart wurde bei der Ergonomie: Dank Wippfunktion und umfangreich verstellbarer Rücken- und Armlehnen können wir den Epic schnell in unsere gewünschte Sitzposition bringen.

Somit rechtfertigt der noblechairs Epic Gaming-Stuhl im Test in unseren Augen seinen hohen Preis und bietet sowohl stabile Verarbeitung als auch hohen Komfort. ★

NOBLECHAIRS
EPIC GAMING-STUHL

Hersteller	noblechairs
Preis	340 Euro
Features	Kippfunktion (bis 11 Grad), anpassbare Rückenlehne (bis 135 Grad), gepolsterte Armlehnen mit Höhen- und Breitenanpassung, entfern- und anpassbares Kopf- und Lendenkissen, Druckluftheber
Maße	
Gesamthöhe	131 – 141 cm
Gewicht	29 kg
Lehnenbreite	29,5 – 52 cm
Lehnenhöhe	87 cm
Sitzbreite	35 – 56 cm
Sitzhöhe	49,5 – 59,5 cm
Sitztiefe	49,5 – 56,5 cm
Tragfähigkeit	120 kg
Material	
Bezug	Kunstleder
Fußkreuz	Aluminium
Polsterung	HDF-Kaltschaum
Rahmen	Stahl

PRO & KONTRA

- ⊕ hoher Sitzkomfort
- ⊕ sehr stabile Verarbeitung
- ⊕ hochwertige Materialien
- ⊕ gute Anpassbarkeit
- ⊕ edles Design
- ⊖ hoher Preis
- ⊖ Ziernähte nach Langzeittest teilweise locker

Kingston HyperX Cloud Revolver im Test

BASS-SCHLEUDER



Das Kingston HyperX Cloud Revolver Headset tritt ein schweres Erbe an: Die eigenen Vorgänger sind dank ihres guten Klangs, hohen Tragekomforts sowie akzeptablen Preises sehr beliebt. Schafft das HyperX Cloud Revolver das auch?

Von Florian Klein

Anders als die Vorgänger ist das HyperX Cloud Revolver Headset laut Kingston eine komplette Eigenentwicklung. Herausgekommen ist ein klassisches Stereo-Headset mit einem 50-Millimeter-Lautsprecher pro Ohr sowie analogem 3,5-mm-Klinkenanschluss. Als HyperX Cloud Revolver »S« soll später auch eine Variante mit (vermutlich absteckbarem) USB-Soundchip samt Surround-Simulation auf den Markt kommen.

Während die Vorgänger HyperX Cloud (75 Euro) und Cloud II (mit USB-Soundkarte, 85 Euro) unter 100 Euro zu haben sind, schlägt das Cloud Revolver zum Testzeitpunkt mit 120 Euro zu Buche. Dafür bekommen Sie das Headset mit einem fest am Ohrhöhrer angebrachten, textilummantelten 90-cm-Kabel mit einem vierpoligen 3,5-mm-Klinkenstecker zum Anschluss an Konsole oder Smartphone. Dazu kommen eine 2,0 Meter lange Verlängerung mit integrierter Kabelfernbedienung (Lautstärke, Mikrofonstummschaltung) und zwei 3,5-mm-Klinken für den PC.

Kurios

Die Ohrmuscheln sind weder ganz durchlässig für Geräusche noch total dämpfend, sodass Sie akustisch durchaus noch etwas von ihrer Umgebung mitbekommen, aber weniger als bei Headsets mit offener Bauweise. Die kunstlederbezogenen Ohrmuscheln sitzen weich, sacken aber durch die Konstruktion des Kopfbügels mit sich automatisch anpassendem Justierband etwas ab und liegen unter den Ohren spürbar fester auf als darüber. Der Kopfbügel selbst ist gepolstert, allerdings wäre etwas mehr Polstermaterial angebracht, da nach ein bis zwei Stunden ein leichter Druck durch den Bügel spürbar ist. Wir hatten uns nach dem ersten Testtag allerdings daran gewöhnt und empfanden das nicht mehr als störend. Eine etwas kuriose Eigenschaft hat das HyperX Cloud Revolver allerdings: Der metallene Kopfbügel ist direkt mit den Ohrhörern verbunden und sorgt so einerseits für hohe Stabilität. Sobald aber etwas den Kopfbügel berührt, überträgt sich das mit metallischem Kratzen oder leicht nachschwingendem »Boing« direkt in die Ohrmuscheln. Das ist beim Spielen zwar in der Regel kein Problem, weil man dabei nur selten mit dem Kopfbügel an etwas stößt, uns ist aber kein anderes Headset mit dieser Eigenart bekannt. Die Kabelfernbedienung erfüllt ihren Zweck, und die Bedienelemente (seitliches Lautstärkerad, zentraler Schieberegler zur Mikrostummschaltung) sind auch ohne hinzusehen leicht identifizierbar. Am Ohrhörer untergebrachte Bedienelemente für die Lautstärkeregelung oder das Stummschalten des Mikrofons beim Hochklappen des Arms, wie sie mittlerweile viele Headsets bieten, sind aber nochmals spürbar intuitiver.

Badewanne

In Spielen macht das HyperX Cloud Revolver mit seinen 50-mm-Treibern mächtig Dampf, der Tieftonbereich dröhnt kräftig ohne zu verzerren, und die Höhen bleiben klar und definiert. Auch leisere Geräusche wie Schritte oder das metallische Nachladen der Waffe bildet das Cloud Revolver sehr detailliert und deutlich wahrnehmbar ab. Oft ist der Bass allerdings fast zu dominant und überlagert vor allem die Mitten. Die Höhen sind ebenfalls subjektiv stärker als der Mittenbereich, sodass für die mittleren Frequenzen nicht viel Raum bleibt – die klangliche Abstimmung des Cloud Revolver entspricht also der typischen Badewannenform mit überbetonten Bässen und Höhen. Das entstehende Klangbild gefällt vor allem unerfahrenen Hörern oft besser, gerade der do-



Neben der 90 cm langen, fest angebrachten Strippe mit einer vierpoligen 3,5-mm-Klinke zum Anschluss an Smartphones bringt das Cloud Revolver ein abnehmbares Mikrofon und eine 2,0 Meter Verlängerung mit zwei 3,5-mm-Klinken zum Anschluss an den PC mit.



Die Kabelfernbedienung lässt sich problemlos blind bedienen. Bis man sie am Kabel gefunden hat, dauert es aber oft ein paar Augenblicke.



Florian Klein
@Opi_Flo

Während ich die Vorgänger Cloud I und II häufig Freunden empfehle, die ein klanglich gutes und komfortables Headset zum akzeptablen Preis suchen, tue ich mich beim Cloud Revolver damit (noch) schwer. Zwar klingt das Cloud Revolver hörbar druckvoller und ebenso detailliert wie die Vorgänger, zumindest nachdem man den dominanten Bass per Equalizer gezähmt hat. Und auch der berührungsempfindliche Kopfbügel stört mich im Alltag nicht. Allerdings sind 120 Euro meiner Meinung nach zu viel im Vergleich mit den Vorgängern und der starken Konkurrenz im Preissegment: Für maximal 100 Euro gibt es ebenbürtige Kandidaten, ab 160 Euro schon hörbar besser klingende und spürbar komfortablere Headsets. Momentan ist mir das Cloud Revolver für eine echte Empfehlung also noch zu teuer.

minante Bass beeindruckt anfangs viele. Insgesamt geht das aber zu Lasten der Klangtreue und ausgewogenen Wiedergabe aller Frequenzen, was gute Kopfhörer und auch Headsets auszeichnet. Denn nur so kommen sie der Originalaufnahme und der Klangabsicht des Erschaffers akustisch am nächsten. Außerdem überlagern die (zu) starken Bässe und Höhen beim Cloud Revolver gelegentlich leise Klanghinweise und Details im Mittenbereich. Wer mag, kann den Frequenzgang des Cloud Revolver mit Hilfe eines Software-Equalizers, wie ihn viele Soundkarten-Treiber oder Musikplayer bieten, wieder geradebiegen und erhält so mit etwas Ausprobieren einen ziemlich linearen Frequenzgang, denn die verwendeten Lautsprecher sind durchaus gut.

Allerdings klingen vor allem komplexe Musikstücke leicht gepresst und haben etwas zu wenig Entfaltungsraum, um ein luftiges sowie differenziertes Klangbild entstehen zu lassen. Das insgesamt sehr ähnliche Creative Sound Blaster X H5 (100 Euro) macht das im Vergleich besser und bietet ein hörbar ausbalancierteres und luftigeres Klangbild. Nochmals präziser, dafür aber auch etwas analytischer klingt Sennheisers Game One (180 Euro). Auch die eigenen Vorgänger Hyper Cloud und Cloud II (identisch bis auf die USB-Soundkarte und das verbesserte Mikrofon beim Cloud II) bieten da einen harmonischeren Gesamtmix, vor allem was die Mittenwiedergabe betrifft, wenn sie auch etwas weniger Druck im Bassbereich als das Cloud Revolver erzeugen. Das Mikrofon ist absteckbar und dank des flexiblen Arms justierbar, die Aufnahmequalität hat uns aber nicht ganz überzeugt. Zwar bleiben wir im Chat problemlos zu verstehen, der Aufnahmepegel nimmt aber sehr schnell ab, wenn man das Mikro weiter vom Mund entfernt positioniert. Nahe am Mund treten dagegen die auch von anderen Mikrofonen in dieser Position gewohnten Probleme wie gelegentliche, ungewollte Popp- und Zischlaute auf.



Der metallene Kopfbügel verstärkt bei Kontakt mit harten Gegenständen die Berührungsgeräusche direkt in die Ohrmuschel – lästig, aber in der Praxis nicht relevant, da man beim Spielen kaum häufiger mit dem Kopf respektive dem Headset an etwas stoßen wird.

Viel Konkurrenz

Alles in allem macht Kingston mit dem HyperX Cloud Revolver vieles richtig: Der Klang ist durch die Bank druckvoll und detailliert, der Tragekomfort hoch und die Verarbeitung solide. Allerdings ist das Segment der Stereo-Headsets um die 100 Euro auch hart umkämpft, es gibt viel Konkurrenz. Und da hat das HyperX Cloud Revolver im Vergleich doch einige Schwächen: Während die unglücklich akustisch verstärkten Berührungen des metallenen Kopfbügels noch als wenig praxisrelevante Kuriosität durchgehen, sind Konkurrenten wie das Creative Sound BlasterX H5 klanglich ebenbürtig, noch ein wenig leichter und günstiger. Dazu ist eine Kabelfernbedienung heute nicht mehr ideal, Lautstärkerad am Ohrhörer sowie Mikrofonstummschaltung durch Hochklappen des Arms sind komfortabler. Akustisch stellen vor allem bei Musik die etwas schwachen Mitten und das insgesamt etwas zu gedrängte Klangbild relevante Kritikpunkte dar, auch wenn das HyperX Revolver ein sauber und druckvoll klingendes Headset ist, vor allem wenn man kräftige Bässe mag. Das absteckbare Mikrofon erledigt seine Aufgabe zwar zuverlässig, in der Preisklasse ist es aber nur Standard mit leichten Schwächen, sobald es weiter vom Mund entfernt positioniert ist. Als schärfste Konkurrenten für das



Mit Hilfe eines grafischen Equalizers, wie ihn viele Soundkarten oder Media Player bieten, können Sie den basslastigen Frequenzgang des Cloud Revolver neutraler gestalten.

120 Euro teure HyperX Cloud Revolver sehe ich vor allem das überraschend gute Creative Sound BlasterX H5 (100 Euro), das eher an einen guten Kopfhörer denn an ein Gaming-Headset erinnert, sowie den eigenen Vorgänger HyperX Cloud II (85 Euro inklusive Surround-Simulation per USB-Soundchip), die beide in Sachen Preis-Leistungs-Verhältnis deutlich die Nase vorn haben. Wer noch etwas mehr drauflegt, bekommt dagegen mit dem Sennheiser Game One für 180 Euro ein erheblich komfortableres und nochmals hörbar präziseres Stereo-Headset. ★

HYPERX CLOUD REVOLVER
STEREO-HEADSET

Hersteller / Preis	Kingston / 120 Euro
Lautsprecher	Stereo / 50 mm
Anschluss	3,5 mm Klinke
Kabellänge	0,9 + 2,0 Meter
Bauart	halboffen
Fernbedienung	am Kabel

KLANG SPIELE 27/30

- ✚ präzise Wiedergabe
- ✚ druckvoller, kräftiger Bass
- ✚ detaillierte Höhen
- ➖ Mitten etwas zu schwach

SPRACHQUALITÄT 25/30

- ✚ sehr gute Sprachverständlichkeit
- ✚ klare Sprachübertragung
- ➖ leise, wenn Mikro weiter vom Mund entfernt
- ➖ gelgentliche Zischlaute

KLANG MUSIK 16/20

- ✚ kräftiger Bass
- ✚ präsente Höhen
- ✚ druckvolle Wiedergabe
- ➖ Höhen etwas zu scharf
- ➖ Mitten zu schwach

ERGONOMIE 8/10

- ✚ gut gepolstert
- ✚ relativ leicht
- ✚ Bügel passt sich automatisch an
- ➖ Fernbedienung nicht so intuititv wie Bedienung am Ohrhörer
- ➖ Berührung des Bügels überträgt sich in Ohrhörer

AUSSTATTUNG 7/10

- ✚ flexibler Mikrofonarm
- ✚ ausreichend lange Kabel für PC und Smartphone

FAZIT

Sehr druckvolles und komfortables Headset mit Badewannencharakteristik, im Konkurrenzvergleich (noch) etwas zu teuer.



EINKAUFSFÜHRER

Die neuen Grafikkarten von AMD und Nvidia statten unsere Selbstbau-PCs mit spürbar mehr 3D-Performance aus. Allerdings ist der Markt noch sehr stark in Bewegung und es sind noch längst nicht alle interessanten Modelle erschienen. Vor allem von der RX 480 erwarten wir noch zahlreiche leise Varianten diverser Hersteller, außerdem sollte der Preis bald noch sinken.

Legende

NEU	Markiert Neuzugänge.
UPDATE	Kennzeichnet Preis- oder Positionsänderungen.
bit.ly	Über die bit.ly-Links kommen Sie direkt zum Test- oder Preisvergleich des Produkts auf GameStar.de

Auf DVD: Browser-Plug-In GameStar-Sparberater

Mehr Bestenlisten unter GameStar.de/hardware/bestenlisten

Alle Hardware-Tests unter GameStar.de/hardware/tests

Die besten Selbstbau-Spielerechner



500-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel AM3+ (UPDATE)	
AMD FX 6300 Boxed	105 €
Prozessorkühler	
beim Prozessor mitgeliefert	0 €
Mainboard Sockel AM3 (NEU)	
MSI 970A-G43 Plus	70 €
Arbeitsspeicher (DDR3-1600)	
Kingston HyperX Fury 8,0 GByte Kit	40 €
Grafikkarte (2,0 GByte VRAM) (UPDATE)	
EVGA Geforce GTX 950 SC	150 €
Festplatte	
Western Digital WD Blue 1,0 TByte	50 €
SSD	
keine	0 €
Gehäuse	
Bitfenix Neos	40 €
Netzteil	
be Quiet! System Power 7 450 Watt	60 €
GESAMTPREIS	**515 €**
Schnelle SSD	**+45 €**
Toshiba OCZ Trion 150 120 GByte	45 €
Grafikkarte mit mehr VRAM	**+30 €**
XFX R9 380 Black Edition	200 €

Fazit Flotter Spiele-PC für wenig Geld, der mit allen aktuellen Titeln fertig wird. Dank etablierter Standards auch zukünftig leicht aufzurüsten.

Preis/Leistung Sehr gut



800-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel 1150	
Intel Core i5 4460 Boxed	170 €
Prozessorkühler (UPDATE)	
EKL Alpenföhn Brocken Eco	30 €
Mainboard Sockel 1150	
Asus H97 Plus	100 €
Arbeitsspeicher (DDR3-1600)	
Kingston HyperX Fury 8,0 GByte Kit	40 €
Grafikkarte (4,0 GByte VRAM) (NEU)	
Gigabyte RX 480 G1 Gaming 4G	250 €
Festplatte	
Western Digital WD Blue 1,0 TByte	50 €
SSD (NEU)	
Toshiba OCZ Trion 150 120 GByte	45 €
Gehäuse	
Fractal Design Core 2500	55 €
Netzteil	
S. Flower Golden Green HX 450 Watt	70 €
GESAMTPREIS	**815 €**
Schnellerer Prozessor	**+75 €**
Intel Core i5 4690K	245 €
Größere SSD	**+15 €**
Crucial BX 200 240 GByte	65 €

Fazit Schneller Spielerechner mit überragendem Preis-Leistungs-Verhältnis, mit dem Sie bestens gewappnet sind für aktuelle und zukünftige Spiele.

Preis/Leistung Sehr gut



1.000-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel 1151	
Intel Core i5 6500	200 €
Prozessorkühler	
Thermalright Macho 120 Rev. A	40 €
Mainboard Sockel 1151 (UPDATE)	
Gigabyte GA-Z170-HD3P	115 €
Arbeitsspeicher (DDR4-2666) (NEU)	
Crucial Ballistix Elite 8,0 GByte Kit	45 €
Grafikkarte (6,0 GByte VRAM) (NEU)	
Gainward GTX 1060	290 €
Festplatte	
Western Digital WD Blue 1,0 TByte	50 €
SSD	
Samsung SSD 850 Evo 250 GByte	90 €
Gehäuse	
Corsair Carbide Series 300R	80 €
Netzteil	
be Quiet! Straight P. 10 CM 500 Watt	95 €
GESAMTPREIS	**1005 €**
Größere SSD	**+30 €**
Sandisk Ultra II 480 GByte	120 €
Schnellere Grafikkarte	**+140 €**
Gainward GTX 1070 8G	430 €

Fazit Sehr schneller Rechner mit sehr gutem Preis-Leistungs-Verhältnis. Mehr Geld müssen auch anspruchsvolle Spieler nicht investieren.

Preis/Leistung Sehr gut

Grafikkarten-Prozessor-Index

Grafikkarten	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Radeon HD 5 / 6	HD 5770, HD 6850, HD 5850, HD 6870	HD 5870, HD 6950, HD 6970	HD 6990
Geforce 400 / 500	GTS 450, GTX 550 Ti, GTX 460, GTX 560	GTX 560 Ti, GTX 570, GTX 580	GTX 590
Radeon HD 7000	HD 7730, HD 7750, HD 7770, HD 7790	HD 7850, HD 7870, HD 7950, HD 7950 Boost	HD 7970, HD 7970 GHz, HD 7990
Geforce 600 / 700	GTX 650, GTX 650 Ti, GTX 750 Ti	GTX 650 Ti Boost, GTX 660, GTX 660 Ti, GTX 760	GTX 680, GTX 770, GTX 780, GTX 780 Ti
Radeon R7 / R9 2XX	R7 260X, R7 265	R7 270, R7 270X, R7 280, R9 280X	R9 290, R9 290X, R9 295 X2
R7 / R9 3XX / Fury	R7 360, R7 370	R9 380, R9 380X	R9 390, R9 390X, R9 Nano, R9 Fury, Fury X
Geforce 900		GTX 950, GTX 960	GTX 970, GTX 980, GTX 980 Ti

Prozessoren	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Athlon II / Phenom II	X2 555, X3 720, X4 925, X4 965	X4 980, X6 1100T	
FX	4100, 4170	6100, 6300, 8120, 8350	
Core 2	E6600, E8500, Q6600, Q9400	Q9650	
Core i	i3 540, i5 650	i5 760, i7 920, i5 3450, i5 2500	i5 3570K, i7 2600K, i7 3770K, i7 3960X
Core i »Haswell«		i5 4430, i5 4570	i5 4670K, i7 4770, i7 4770K, i7 4960X
Core i »Haswell-R.«		i5 4460, i5 4590	i5 4690K, i7 4790, i7 4790K
Core i »Skylake«		i5 6400, i5 6500	i5 6600K, i7 6700K

Leistungsindex

Der Grafikkarten-Prozessor-Index ordnet Grafikchips und CPUs nach ihrer Spieleleistung. Ab der Mittelklasse können Sie moderne Titel meist problemlos spielen. Maximale Grafikdetails sind bei grafisch anspruchsvollen Titeln in der Regel erst ab der gehobenen Mittelklasse oder dem High-End-Segment möglich.



GRAFIKKARTEN
BIS 250 EURO

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Sapphire Radeon R9 380X Nitro
▸ 210 € ▸ online ▸ bit.ly/1T763yJ
sehr schnell, sehr leise/ Radeon R9 380X / 4,0 GByte

EVGA Geforce GTX 960 FTW
▸ 240 € ▸ online ▸ bit.ly/1KFcszJ
sehr schnell, sehr leise / Geforce GTX 960 / 4,0 GByte

MSI Radeon R9 380 Gaming 2G UPDATE
▸ 210 € ▸ – ▸ bit.ly/1XigiAJ
schnell, leise / Radeon R9 380 / 2,0 GByte

Asus Geforce GTX 950 Strix
▸ 170 € ▸ online ▸ bit.ly/1PCt4oG
schnell, sehr leise / Geforce GTX 950 / 2,0 GByte

Sapphire Radeon R7 370 Nitro
▸ 160 € ▸ online ▸ bit.ly/1Sf0m0N
schnell, leise / Radeon R9 370 / 4,0 GByte



GRAFIKKARTEN
AB 250 EURO

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Palit GTX 1070 Game Rock UPDATE
▸ 470 € ▸ online ▸ bit.ly/1PoaeCF
extrem schnell, sehr leise und sparsam / GTX 1070 / 8,0 GByte

Sapphire Radeon R9 Fury Nitro UPDATE
▸ 350 € ▸ online ▸ bit.ly/1RpeeGC
extrem schnell, sehr leise / Radeon R9 Fury / 4,0 GByte (HBM)

Palit GTX 980 Super JetStream
▸ 425 € ▸ online ▸ bit.ly/1Qr86Ja
extrem schnell, stark übertaktet, sehr leise / GTX 980 / 4,0 GByte

MSI R9 390X Gaming 8G
▸ 360 € ▸ – ▸ bit.ly/1LAgp2N
extrem schnell, flüsterleise / Radeon R9 390X / 8,0 GByte

MSI GTX 970 Gaming 4G UPDATE
▸ 290 € ▸ 11/14 ▸ bit.ly/1Gp75fU
sehr schnell, übertaktet, flüsterleise / GTX 970 / 4,0 GByte



PROZESSOREN

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

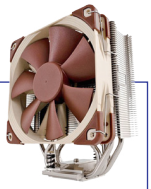
Intel Core i7 6700K
▸ 340€ ▸ online ▸ bit.ly/1Ncigzr
4 Kerne / 4,0 – 4,4 GHz / Hyperthreading / freier Multi / S1151

Intel Xeon E3 1231 v3
▸ 250 € ▸ – ▸ bit.ly/1AkkbZD
4 Kerne / 3,4 – 3,8 GHz / Hyperthreading / S1150

Intel Core i5 6600K
▸ 240 € ▸ online ▸ bit.ly/1YfP1k2
4 Kerne / 3,5 – 3,9 GHz / freier Multi / S1151

Intel Core i5 6500
▸ 200 € ▸ – ▸ bit.ly/1LAlvMr
4 Kerne / 3,3 – 3,7 GHz / S1150

AMD FX 6300 UPDATE
▸ 105 € ▸ 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 UPDATE
▸ 4 € ▸ – ▸ 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 UPDATE
▸ 30 € ▸ – ▸ bit.ly/1KoF61h
günstig, kompakt, gute Kühlleistung, laufruhig

Arctic Cooling Freezer 13
▸ 25 € ▸ – ▸ bit.ly/13csOvq
günstig, deutlich besser und leiser als die Boxed-Kühler



MÄUSE
BIS 50 EURO

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Logitech G402 Hyperion Fury
▸ 50 € ▸ online ▸ bit.ly/1yHC8Vd
Optisch 4.000 dpi, interner Speicher, nur rechte Hände

Logitech G302 Daedalus Prime
▸ 40 € ▸ online ▸ bit.ly/1ijjNYj
Optisch 4.000 dpi, sehr hochwertige Tasten, beide Hände

Func MS-2
▸ 30 € ▸ – ▸ bit.ly/1ijjNYj
Optisch 4.000 dpi, neun Tasten, nur rechte Hände

Sharkoon Drakonia Black
▸ 35 € ▸ online ▸ bit.ly/1DmgoRw
Laser 8.700 dpi, Gewichte, Makros, nur rechte Hände

A4Tech XL-747H
▸ 25 € ▸ online ▸ bit.ly/1GjtWeG
Optisch 3.600 dpi, Gewichte, nur rechte Hände



MÄUSE
AB 50 EURO

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Logitech G502 Proteus Spectrum UPDATE
▸ 70 € ▸ online ▸ bit.ly/1BnWII
Optisch 12.000 dpi, Gewichte, Profile, nur rechte Hände

Razer Deathadder Chroma UPDATE
▸ 60 € ▸ online ▸ bit.ly/1wHEkfd
Optisch 10.000 dpi, RGB-Beleuchtung, nur rechte Hände

Steelseries Rival 300
▸ 55 € ▸ – ▸ bit.ly/1IlHYsp
Optisch 6.500 dpi, gummierte Oberfläche, nur rechte Hände

Logitech G602 Wireless
▸ 60 € ▸ – ▸ bit.ly/12C2VEt
Optisch 2.500 dpi, Funk, lange Akkulaufzeit, nur rechte Hände

Zowie FK1
▸ 55 € ▸ – ▸ bit.ly/1W4SH6c
Optisch 3.200 dpi, gute Verarbeitung, beide Hände



TASTATUREN

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Logitech G810
▸ 140 € ▸ online ▸ bit.ly/1uvioDE
mechanisch (Romer-G), Multimedia-Tasten

Logitech G710+ UPDATE
▸ 105 € ▸ online ▸ bit.ly/1GtgwuU
mechanisch (MX braun gedämpft), Multimedia-Tasten

Cherry MX-Board 3.0
▸ 65 € ▸ online ▸ bit.ly/1Bo2Hwl
mechanisch (MX nach Wahl), halbhoher Hub, MM-Tasten

Logitech G105
▸ 50 € ▸ online ▸ bit.ly/1yZVfbJ
Rubberdome, Profile, Makros, keine Multimedia-Tasten

Sharkoon Skiller Pro
▸ 30 € ▸ – ▸ bit.ly/12VwZdT
Rubberdome, Makros, Beleuchtung, Multimedia-Tasten



HEADSETS

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Creative Sound BlasterX H5
▸ 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 PC 320
▸ 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

Asus ROG Swift PG348Q NEU
▸ 1.300 € ▸ online ▸ bit.ly/85yTSSd
34 Zoll / 3440x1440 / 100 Hz / IPS-Panel / G-Sync

Asus MG279Q
▸ 600 € ▸ – ▸ bit.ly/1MebF5H
27 Zoll / 2560x1440 / 144 Hz / IPS-Panel / FreeSync

Eizo Foris FS2434 UPDATE
▸ 310 € ▸ 01/15 ▸ bit.ly/1GhdxaH
24 Zoll / 1920x1080 / 60 Hz / IPS-Panel

AOC g2460Fq
▸ 245 € ▸ – ▸ bit.ly/1NzFzmB
24 Zoll / 1920x1080 / 144 Hz / TN-Panel

Iiyama ProLite X2483HSU UPDATE
▸ 150 € ▸ – ▸ 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/1LAj5gL
SATA3 / 240 GByte / 3 Jahre Garantie

Toshiba OCZ Trion 150 NEU
▸ 45 € ▸ – ▸ bit.ly/1YfRwTo
SATA 3 / 120 GByte / 3 Jahre Garantie



GAMEPADS

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Microsoft Xbox One Controller
▸ 45 € ▸ online ▸ bit.ly/1wjNyLt
präzise, Force-Feedback-Trigger bislang funktionslos, Kabel

Microsoft Xbox 360 Wireless
▸ 35 € ▸ 04/07 ▸ bit.ly/15TMosF
präzise, Rumble klappt teils in älteren Spielen nicht, kabellos



LENKRÄDER

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Logitech G27 Racing Wheel ref.
▸ 230 € ▸ – ▸ bit.ly/1yD6qlr
präzise, umfangreiche Ausstattung, stabil verarbeitet

Logitech Driving Force GT
▸ 115 € ▸ 08/10 ▸ bit.ly/1AkQA2c
präzise, starkes Force Feedback



SOUNDKARTEN

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Creative Soundblaster Z
▸ 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



JOYSTICKS

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Saitek x52 Flight Control System
▸ 125 € ▸ – ▸ bit.ly/1yD59kJ
extrem präzise, vielseitig anpassbar, separate Schubkontrolle

Logitech Extreme 3D Pro
▸ 45 € ▸ – ▸ bit.ly/1tFXyK0
sehr präzise und viele Funktionen, Schubkontrolle an der Basis

GameStar PCs & NOTEBOOKs

MEHR GRAFIKPOWER MIT GTX 1060

Der One GameStar-PC XL steht für ein herausragendes Preis-Leistungs-Verhältnis, das NVIDIAs neue GEFORCE GTX 1060 und doppelt soviel RAM jetzt nochmals verbessert haben.



GameStar PC XL

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

nur 1299,-

Gutschein GAMES ROCKET **10 Euro**
ab 35€ Mindestumsatz



GameStar PC

- AMD FX 8320E mit 8x 3,2 GHz
- AMD Radeon RX 470 4 GB **NEU**
- 8 GB RAM
- 120 GB SSD
- 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur 899,-



GameStar PC PRO

- Intel 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,-



GameStar PC ULTRA

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

nur 1499,-



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,-

*Gutschein für Download-Vollversion. Nur solange der Vorrat reicht **Rabattgutschein bei Gamesrocket.de. Jeweils Online-Benutzerkonto erforderlich. Alle Preise in Euro inkl. gesetzlicher Mwst. Angebote nur solange Vorrat reicht. Angaben Stand 10.08.2016. Änderungen vorbehalten.

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

www.gamestarpc.de

Die Vorletzte

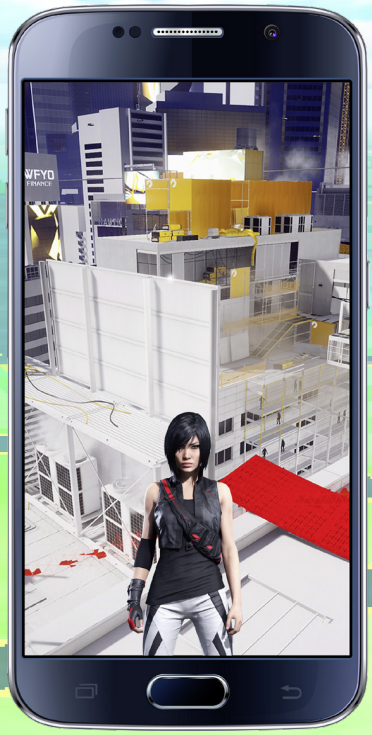
ALLES AUF GO!

Niantic und Nintendo verdienen mit Pokémon Go täglich Millionen. Traditionelle PC-Spiele-Publisher wollen auch ein Stück vom Kuchen! Von Markus Schwerdtel



Civilization Go

Angeblich hatte Sid Meier die Idee zu Civilization Go schon lange vor Ingress & Co., als ihm sein Hausarzt beim Blick auf die Waage mehr Bewegung verordnete. Kern des Spiels ist wie in der Vorlage die Erweiterung des Siedlungsgebiets. Nur dass die Grenzen hier abgesteckt werden, indem man sie selber ablatscht. Das soll langfristigen Spielspaß garantieren. »Allein für ein Land der Größe Liechtensteins ist man Wochen unterwegs,« freut sich Meier. Die unvermeidlichen Begegnungen mit konkurrierenden Spielern sollen für ordentlich Umsatz mit In-App-Käufen sorgen. »Ich persönlich rate jedem Spieler zum Ghandi-Paket«, zwinkert uns der geschäftstüchtige Sid zu.



Mirror's Edge Go

Dieses actiongeladene Mobile-Spiel hat Dice in Zusammenarbeit mit den Verbänden der schwedischen Unfallchirurgen und Orthopäden entwickelt. Als Runner müssen wir – wie Faith in der Vorlage – Pakete zu bestimmten Punkten auf der Karte bringen. Der Clou: Anders als bei Pokémon Go werden Höhenmeter berücksichtigt. Wer erfolgreich sein will, darf also nicht am Boden bleiben, sondern muss auf Gebäude, Berge und Türme klettern. Noch ist unklar, wie Dice die dadurch entstehenden unfairen Vorteile für New Yorker, Schweizer und Nepalesen ausgleichen will. Angeblich plant die Fluglinie SAS, gleich zum Start des Spiels einen Charter-Cheater-Jet einzusetzen.



Need for Speed Go

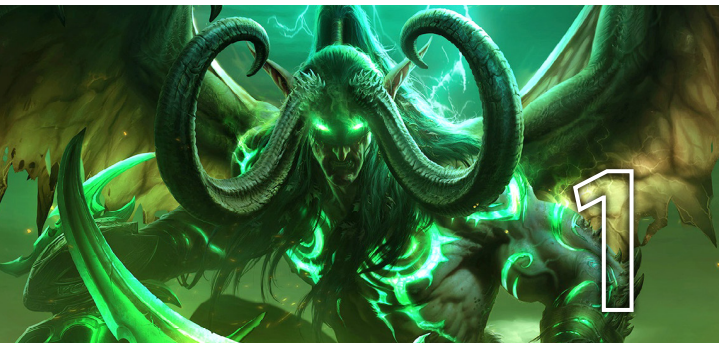
Auf Initiative der Wandervogel-Bünde (www.wandervogel.de) und der Partei Die Grünen bringt Electronic Arts eine autofreie Mobile-Variante ihrer Erfolgs-Rennspiel-Serie. Trotz PS-Verlust und GPS-Komponente bleibt die Prämisse gleich: Die Spieler müssen in der Landschaft verteilte Checkpoints möglichst schnell ansteuern und ihre Spielfigur tunen. Wer unterwegs bei Schuhläden, Sportgeschäften und Biomärkten eincheckt, sichert sich wertvolle Items wie Sohlen-Upgrades und Blasen-Booster. Ungewöhnlich: Getreu der Vorlage gibt es peinlich-pseudocoole Zwischensequenzen mit Hape Kerkeling und anderen bekannten Wanderern wie äh ... der eine mit den Füßen ...



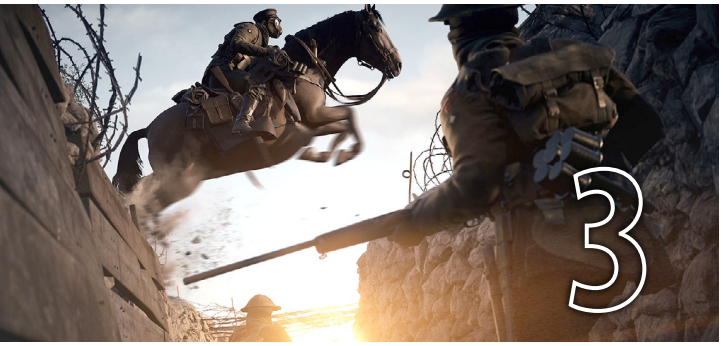
Pokémon Go Go

Genre-Erfinder Niantic will sich von der Publisher-Konkurrenz nicht die Butter vom Brot nehmen lassen und setzt mit Pokémon Go Go noch eins drauf. »Man schlüpft in die Rolle eine Pokémon Go spielenden Pokémon-Go-Spielers, der Pokémon Go spielt«, erzählt uns stolz Firmenchef John Hanke. »Quasi Augmented Augmented Reality!« Der Vorteil für den Hersteller liegt auf der Hand: Niantic ist damit die erste Firma, die In-App-In-App-Käufe anbietet und damit sozusagen doppelt verdient. Allerdings schaffen es bislang nur Highend-Handys die verschiedenen Ebenen der Pokéception-App darzustellen. Hanke freut sich jedoch schon auf das iPhone 7, erste Pläne für Pokémon Go Go Go liegen schon in der Schublade.

Die GameStar-Ausgabe 10/2016 erscheint am 21.9.2016.









1 World of Warcraft: Legion TEST

Mit dem sechsten Addon wird World of Warcraft modernisiert. Wir testen, ob der alte Charme das überlebt.

2 Champions of Anteria TEST

Dann schauen wir uns doch mal ganz genau an, was von Die Siedler 8 übriggeblieben ist.

3 Battlefield 1 PREVIEW

Wir probieren eine neue Karte, die Pferde und den mächtigen Panzerzug in Battlefield 1 aus.

4 Depressionen und Spiele, Teil 3 REPORT

Können Spiele in der Depressionstherapie helfen? Und wie sehen therapeutische Spiele eigentlich aus?

webedia. GAMING WITH PASSION GameStar

IMPRESSUM

Verlag	Webedia Gaming GmbH Ridlerstraße 55 • 80339 München Tel.: 089 / 244 136 600 E-Mail: info@gamestar.de
Geschäftsführer	Nicolas John, Frank Maier – Anschrift des Verlags
Chefredakteur	Heiko Klinge (v.i.S.d. § 55 Abs. 2 RStV) – Anschrift des Verlags
Jugendschutzbeauftragter	Frank Maier – Anschrift des Verlags
Registergericht	Amtsgericht München Handelsregisternummer: HR B 218 859 USt-ID Nr.: DE 300 33 09 61 Gesellschafter der Webedia Gaming GmbH sind die Mehrheitsgesellschafter Webedia GmbH, (Amtsgericht Charlottenburg, HR B 114531 B), sowie PietSmiet Holding GmbH, (Amtsgericht Köln, HR B 84294) und die Connected 4 Media GmbH (Amtsgericht München, HR B 218234)
Adresse	Webedia Gaming GmbH Ridlerstraße 55 • 80339 München Tel.: 089 / 244 136 600
Druck und Beilagen	Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf, Cinram GmbH

REDAKTION

Redaktion GameStar	Anschrift des Verlags Tel.: 089 / 244 136 600, E-Mail: info@gamestar.de
Managing Director, COO	Frank Maier
Director Sales	Ralf Sattelberger
Director Brand Strategy	René Heuser
Chefredakteur	Heiko Klinge
Chefredaktion	Michael Graf, Markus Schwerdtel
Senior Project Manager	Yassin Chakhchoukh
Redaktion	Florian Klein (ltd.), Christian Schneider (ltd.), Petra Schmitz (ltd.), Julius Busch, Philipp Elsner, Daniel Feith, Dimitry Halley, Reiner Hauser, Mirco Kämpfer, Stefan Köhler, Ann-Kathrin Kuhls, Michael Obermeier, Jan Purrucker, Nils Raettig, Johannes Rohe, Kai Schmidt, Elena Schulz, Stefan Seiler, Sebastian Stange, Jürgen Stöffel, Tobias Veltin, Maurice Weber
Director Business Development	Daniel Visarius
Medien-Produktion	Christoph Klapetek (ltd.), Alexander Beck, Sascha Mutschler
Layout und Design	Sigrun Rüb (ltd.), Eva Zechmeister, Alexander Wagner, Manfred Aumaier
Redaktionsassistenz	Isa Stamp
Lektorat	Anita Thiel
Freie Mitarbeiter	Anita Blockinger, Benjamin Danneberg, Michael Förtsch, Manuel Fritsch, David Gillengerten, Dennis Kogel, Heinrich Lenhardt, Thomas Ortsik, Maximilian Schulz, Sebastian Weber
Fotos	Uwe Miethe, Petra Schmitz (Pressematerial ausgenommen), www.fotolia.de
Einsendungen	Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datensystemen ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.
Haftung	Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virenscanner zu prüfen.

ABO SERVICE

Service	Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH Postfach 810580, 70522 Stuttgart Telefon: 0711/72 52 -275, Fax: -377 Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15 E-Mail: kundenservice@gamestar.de
Jetzt bestellen	www.gamestar.de/shop XL-Version (2 DVDs): Inland: 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 Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).
Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten	Postbank Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70, IBAN: DE43 6001 0070 0000 3117 04, BIC: PBNKDEFF
Vertrieb Handelsauflage	MZV GmbH & Co. KG Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113 E-Mail: info@mzv.de Web: www.mzv.de
ISSN-Nummern	DVD XL: ISSN 2193-4894, DVD: ISSN 1610-6547, Magazin: ISSN 1610-6520, PDF: ISSN 2193-4886
Erscheinungsweise:	GameStar erscheint monatlich.

ANZEIGEN

Anzeigen GameStar	Anschrift der Redaktion
Ansprechpartner	Ralf Sattelberger (ltd.) (-730), Susanne Schreiner (-733), Pia Aschenbrenner (-750), Laura Zwanziger (-751), Moritz Kaiser (-734), Oliver Thomas (-754)
Anzeigenpreise	Es gilt stets die Preisliste unter www.webedia-group.de
Zahlungsmöglichkeiten	Deutsche Bank München, Konto-Nr. 668 868 300, BLZ 700 700 10, IBAN: DE29 7007 0010 0613 3235 00, BIC: DEUTDEMMXXX
Erfüllungsort, Gerichtsstand	München

GameStar gibt's auch für unterwegs:



Die GameStar News App fürs iPhone und Android mit top-aktuellen News, Test-Artikel, Preisvergleich u.v.m.

Werbefrei mit GameStar Plus

GameStar und alle Sonderhefte auf allen Tablets und Smartphones mit iOS oder Android

Lesen Sie die digitale GameStar schon einige Tage vor offiziellem Erscheinungstermin



In unserem Medienhaus erscheinen auch diese Magazine:

GAMEPRO www.gamepro.de

GameStar BLACK

CASEKING.de

PRÄSENTIERT

DIE BESTEN VR-SYSTEME DER GAMESCOM!
JETZT BEI CASEKING.DE ERHÄLTLICH!



KING MOD GIGABYTE UNLEASHED GAMING BEAST SYSTEM, GTX 1070 SLI

- Wassergekühltes Gigabyte Anniversary System im Enthoo Primo Big-Tower von Phanteks mit sehr schnellem *Intel Core i5-6600K Prozessor*



- NVIDIA GeForce GTX 1070 SLI
- 128-GB-PCIe-M.2-SSD & 16 GB RAM

Caseking empfohlt Intel Prozessoren für Oculus Rift VR und EVE: Valkyrie



intel inside™ CORE™ i5

Mit schnellem Intel® Core™ i7-Prozessor

Erleben Sie die Faszination eines neuen Computers mit Intel Inside®

Perfektion bis ins kleinste Detail

Belastungstests auf maximale Stabilität und Performance

36 Monate Garantie mit 2 Jahren Pick-Up-Service

Höchste Kompatibilität aller Komponenten

Du willst es noch individueller?
systems@caseking.de
+49 (0)30 5268473-07

Der King Mod Service macht ALLES möglich – denn:
HIER ist NICHTS Standard!

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

Alle Preisangaben inkl. 19% MwSt., exkl. Versandkosten. Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Intel, das Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, und Core Inside sind Marken der Intel Corporation in den USA und anderen Ländern.

*Finanzierung gültig für alle Caseking PC-Systeme.
Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehnsbetrag von 499,90€. Effektiver Zins von 9,9% bei einer Laufzeit von 24 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 9,5% p. a. Bonität vorrausgesetzt. Partner ist die Targobank. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

msi

intel CORE i7 inside

DESKTOP WAR GESTERN!

VR READY

GAMING G SERIES



BESTIMME DEINE REALITÄT

MIT DER NEUESTEN GRAFIK MIT 40%+ PERFORMANCE GEWINN

Intel® Core™ i7 Prozessor der sechsten Generation	Windows 10 Home
Geforce® GTX 1080 / GTX 1070	VR READY	120-Hz-True-Color-Bildschirm
Super Raid 4 mit PCI-E Gen 3 NVMe SSDs	Beleuchtete SteelSeries Gaming-Tastatur
Killer™ DoubleShot-Pro-X3™ mit Killer™ Shield	Thunderbolt™ 3 mit USB 3.1 Typ-C
Starke Cooler Boost Titan Kühlung	Dynaudio Sound mit Nahimic 2 Audio Enhancer*

Intel Inside®. Herausragende Leistung Outside.

HIER KAUFEN:

DEUTSCHLAND: Alternate · Arlt Computer · Amazon.de · Bora Computer · CaseKing · Computeruniverse · comtech · Conrad · Cyberport · Easynotebooks · Euronics · HWH · HardwareCamp24 · K&M Computer · MediaMarkt.de · Mindfactory · Notebook.de · Notebooklieferant · notebooksbilliger.de · Otto.de · Redcoon.de · Saturn.de

ÖSTERREICH: E-Tec.at · MediaMarkt.at · Saturn.at

*Spezifikationen modellabhängig. Intel, das Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, und Core Inside sind Marken der Intel Corporation in den USA und anderen Ländern.
NVIDIA, das NVIDIA Logo, GeForce, GeForce GTX, NVIDIA G-SYNC, Optimus, Pascal, PhysX, SLI und Surround sind Marken bzw. eingetragene Marken der NVIDIA Corporation in den USA. und/oder anderen Ländern.Weitere verwendete Marken und Handelsnamen beziehen sich auf die jeweiligen Eigentümer oder deren Produkte.

GAMING.MSI.COM