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

Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

NOVEMBER 11/2016

Landwirtschafts-Simulator 17

JETZT VORBESTELLEN

AB DEM 25.10.2016 FÜR

PC PS4 XBOX ONE

WWW.LANDWIRTSCHAFTS-SIMULATOR.DE

GIANTS SOFTWARE · FOCUS HOME INTERACTIVE · astragon ENTERTAINMENT

/GIANTS.FARMING.SIMULATOR /FARMINGSIM

© 2016 GIANTS Software GmbH. Publishing und Vertrieb in Deutschland, Österreich und Schweiz durch die astragon Entertainment GmbH unter Lizenz von Giants Software. Landwirtschafts-Simulator, Giants Software und die entsprechenden Logos sind eingetragene Markenzeichen der Giants Software GmbH. Focus, Focus Home Interactive und die entsprechenden Logos sind eingetragene Markenzeichen von Focus Home Interactive. Challenger® ist ein eingetragenes Markenzeichen von Caterpillar Inc. und wird unter Lizenz verwendet von AGCO. Challenger®, Fendt®, Massey Ferguson® und Valtra® sind weltweit eingetragene Markenzeichen von AGCO. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen hier genannten Produkte oder Unternehmen sind Marken oder eingetragene Marken ihrer jeweiligen Eigentümer. Die Landmaschinen und Gerätschaften können sich von den realen Maschinen in Form, Farbe und Leistung unterscheiden.

DVD Inhalt 11/2016

USK ab 16 freigegeben

VOLLVERSION

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

Die Geschichte von Brotherhood knüpft direkt an das Ende von Assassin's Creed 2 an, auch der Held bleibt derselbe: Der Rennaissance-Assassine Ezio meuchelt und klettert diesmal in Rom. Einige spielerische Neuerungen haben sich die Entwickler im Vergleich zum Vorgänger allerdings ausgedacht. So gründet Ezio eine eigene Assassinen-Gilde und heuert Hilfs-Attentäter an, die ihn bei Bedarf unterstützen.

Installieren Sie zuerst den Uplay-Client von unserer DVD und erstellen Sie ein kostenloses Konto. Anschließend installieren Sie das Spiel von der DVD. Die nicht auffindbare Webseite am Ende des Setups können Sie ignorieren. Starten Sie dann den Uplay-Client und wählen Sie dort die Option »Schlüssel aktivieren«. Hier geben Sie den auf der GameStar DVD aufgedruckten Key ein. Das Spiel lässt sich nun direkt über den Uplay-Client starten. Alternativ erstellen Sie eine Desktop-Verknüpfung. Einfach die rechte Maustaste über dem Spielebild klicken und die entsprechende Option wählen. Beim ersten Start wird ein kleiner Patch installiert, und dann kann es losgehen.

EXKLUSIV-DEMO

SILENCE

In diesem Monat bieten wir Ihnen außerdem die Exklusiv-Demo zu Silence (ehemals Silence: The Whispered World 2). Den zugehörigen Test des außergewöhnlichen Adventures von Daedalic lesen Sie ab Seite 58.

Achtung: Die Demo von Silence befindet sich nicht auf dem Datenträger, sie muss heruntergeladen werden. Dafür benötigen Sie ein kostenloses Konto bei GOG.com.

Den Code für die Demo finden Sie auf der DVD.

Eine **DVD-Hülle** zum Ausdrucken finden Sie auf www.gamestar.de/dvdhuelle112016.

DVD XL-Inhalt 11/2016

USK ab 16 freigegeben

PROGRAMME / DATEN / VIDEOS

HD-PREVIEWS

Civilization 6

Mafia 3
- **Charaktere und Story**
- **Spielwelt und Missionen**
- **Schleichen oder ballern?**
- **Die Fahrzeuge**

Dual Universe

Call of Duty: Infinite Warfare

Call of Duty: Modern Warfare Remastered

Watch Dogs 2

Divinity: Original Sin 2

For Honor

HD-TESTS

Cossacks 3

FIFA 17

Pro Evolution Soccer 2017

Forza Horizon 3

HD-SPECIALS

Rückblick 11/06

Legendär schlecht: Phantasmagoria

Mafia 3: Unser Eindruck

Hardware: Der Roccat Sova

Die besten Blizzard-Story-Momente

GTA 5 Redux

Diablo 4: Spekulationen

Steams schlimmster Entwickler

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.

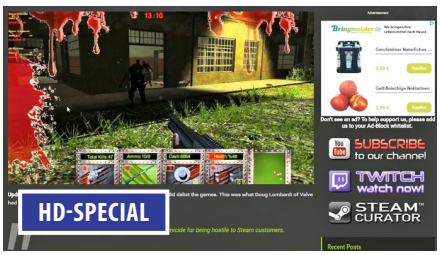
DVD-HIGHLIGHTS

CIVILIZATION 6

Michael Graf stellt sich im extralangen Vorschauvideo die Frage, ob Civilization 6 das bisher beste Civ werden kann.

RÜCKBLICK 11/06

Wir erinnern uns an Company of Heroes, Gothic 3, Baphomets Fluch 4 und Just Cause.



STEAMS SCHLIMMSTER ENTWICKLER

Maurice Weber knöpft sich eine kuriose, traurige und zugleich höchst unterhaltsame Steam-Geschichte vor.

S25

ATX PC CASE

Sharkoon

ZEITLOS UND AUFGERÄUMT

Mit ihrem zeitlos-minimalistischen Design wird die komplett in schwarz gehaltene S25-Gehäuseserie schnell zum Mittelpunkt jedes Schreibtischs. Im Office zeigen sich die Standard- und Value-Varianten dank durchdachtem Airflow, vielseitigen Einbaumöglichkeiten, kinderleichter Handhabung und den drei vorinstallierten Staubfiltern nicht nur elegant und aufgeräumt, sondern auch von ihrer funktionellen Seite. Die ATX Midi Tower bieten ausreichend Platz für Netzteile bis zu 20,5 cm und Grafikkarten bis 40 cm sowie zusätzliche Lüfter, Festplatten und viele weitere Extras.

Gamer können so vom optionalen Einbau eines Radiators bis zu 280 mm profitieren, der besonders beim Blick durch das extragroße Acryl-Seitenfenster des S25-W Augen glänzen lässt. Denn auch im Inneren zeigen sich die drei Gehäuse von ihrer besten Seite: Dank kabellosem Frontblenden Design und der durchdachten Gehäusekonstruktion verschwinden Netzteil, Festplatten und sämtliche Kabel einfach aus dem Blickfeld.

VIDEO

www.sharkoon.de

Heiko Klinge, Chefredakteur

EDITORIAL

Warum Testartikel immer häufiger erst zum Release kommen

Früher war vielleicht nicht alles besser, aber doch manches einfacher – zumindest was die Vorbereitung und Umsetzung von Spieletests angeht. Als ich im November 2000 bei der GameStar anfing, bekamen wir die CD (!) mit der Testversion meist schon mehrere Wochen vor dem Release. Mehr als genug Zeit also, um das Spiel auf Herz und Nieren zu prüfen.

Heute können wir davon nur noch träumen. Die Review Codes zu Blockbustern wie Civilization 6, Mafia 3, Watch Dogs 2, Titanfall 2 oder Battlefield 1 erhalten wir in der Regel nur wenige Tage vor Release, manchmal gar auch erst zum Ladentermin. So oder so reicht da die Zeit hinten und vorne nicht, um noch einen ebenso ausführlichen wie seriösen Test ins Heft zu bekommen.

Aber warum sind die Spielehersteller so viel restriktiver mit Vorabversionen geworden? Nun, zum einen ist der wirtschaftliche Druck und damit auch die Angst vor Leaks deutlich größer geworden. Zum anderen wird inzwischen an Spielen noch bis zur letzten Sekunde gefeilt, ein Day-1-Patch ist heute eher die Regel als eine Ausnahme. Und dass die Hersteller ein Interesse daran haben, ihre Spiele erst im fertigen Zustand dem gestrengen Tester-Auge zu präsentieren, kann man ihnen kaum verdenken.

Die Lösung der Publisher

Die Lösung der Publisher für dieses Dilemma heißt immer häufiger Review Event. Im Fall von Battlefield 1 wurden etwa unsere Tester Johannes und Tobi zwei Tage lang zu Entwickler Dice nach Stockholm eingeladen, um dort sowohl die Kampagne als auch den Multiplayermodus ausführlich auszuprobieren. Das reicht, um sich in kontrollierter Umgebung einen Eindruck zu machen. Aber natürlich niemals, um ein finales Urteil zu fällen.

Im Fall von Mafia 3 haben wir die Version gar erst einen Tag vor Release bekommen, auch das deutlich zu spät für einen fundierten Testartikel. Denn anders als im Internet können wir einen Artikel nicht sofort veröffentlichen, ein Magazin will schließlich noch zigtausendfach gedruckt und versandt werden.

Am meisten Zeit hatten wir für Civilization 6, bei dem Micha und Maurice tagelang eine fast fertige Version spielen durften, bei der aber dennoch entscheidende und wertungsrelevante Dinge fehlten, etwa die Schwierigkeitsgrade.

Die Lösung der GameStar

Was kann also ein Spielemagazin noch liefern, wenn's mit den Tests immer komplizierter wird? Wir glauben: eine ganze Menge! So haben unsere Strategie-Experten für unsere Titelgeschichte zu Civilization 6 (S. 24) das Firaxis-Epos nach allen Regeln der Kritikerkunst auseinandergenommen. Und auch wenn eine Frage offenbleiben muss, so werden doch die meisten ebenso expertig wie ausführlich beantwortet.

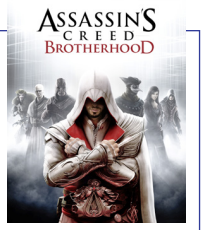
Auch bei den komplizierteren Fällen Battlefield 1 (S. 48) und Mafia 3 (S. 52) müssen Sie nicht auf kompetente Kaufberatung verzichten. Dabei beurteilen wir aber natürlich nur das, was wir auch seriös beurteilen können.

Und ab und zu gibt es dann ja doch noch einen dieser seltenen Fälle, bei denen ein Entwickler sein Spiel schon weit vor Release fertig hat, sodass wir den Titel nicht nur als einziges Magazin weltweit testen (S. 58), sondern Ihnen darüber hinaus auch noch einen exklusiven Zugang zur Demo liefern können (S. 3). So geschehen bei Silence, dem neuen herzerwärmenden Adventure-Meisterwerk von Daedalic. Früher war eben nicht alles besser, und manchmal ist auch das Hier und Jetzt ziemlich super!

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

Heiko Klinge

Fette Vollversion



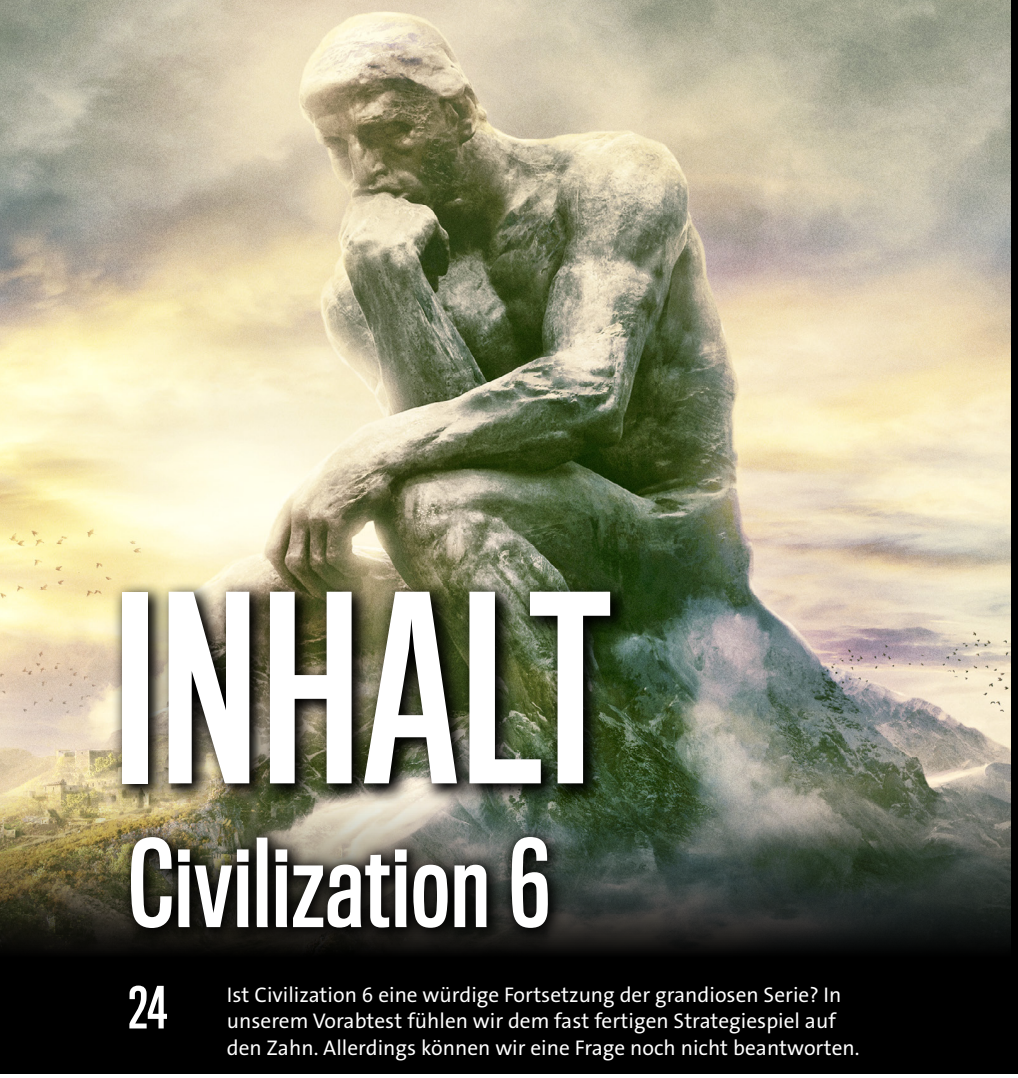
Was sich über die letzten Monate angekündigt hat, ist in dieser Ausgabe eingetreten: Die Vollversion Assassin's Creed: Brotherhood braucht so viel Platz auf der DVD, dass für Spielevideos kein Platz mehr ist. Wer also noch ein »altes« DVD-Abo hat, bekommt diesen Monat zwar ein tolles Spiel, aber keine Videos. Wir empfehlen (zugegeben nicht ganz uneigennützig) ein Upgrade auf ein XL-Abo mit zwei DVDs. Oder man holt sich GameStar Plus und damit den Zugang zum stets aktuellen Heftarchiv nebst allen Videos der Heft-DVD: www.gamestar.de/shop

Tschüss Jan, hallo Michael!

Nach über vier Jahren sagt unser Hardware-Redakteur und Team-Muskelprotz Jan Purrucker Lebewohl, um sich – wie es so schön heißt – neuen Herausforderungen zu stellen. Mach's gut Jan, danke für die tolle Arbeit!

In der Spiele-Redaktion gibt es dagegen mit Michael Herold Zuwachs. Der hat Online-Journalismus studiert, mag Action- und Sportspiele und darf ab sofort als »Herold« jedes Video vom »Graf« ankündigen. Das weiß er nur noch nicht.

INHALT



Civilization 6

24 Ist Civilization 6 eine würdige Fortsetzung der grandiosen Serie? In unserem Vorabtest fühlen wir dem fast fertigen Strategiespiel auf den Zahn. Allerdings können wir eine Frage noch nicht beantworten.

Watch Dogs 2

40 Was macht das neue Watch Dogs anders und besser als der Vorgänger? Wir haben's gespielt.

FIFA 17 vs. PES 2017

72 Welches Fußballspiel steht in diesem Jahr ganz oben auf dem Siegertreppchen?

Titelstory

24 Civilization 6
26 Die Anführer
30 Einsteigertipps
32 Warum wir Civ lieben

Previews

38 For Honor
40 Watch Dogs 2

Rubriken

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

Aktuell

10 Wasteland 3
10 Beyond Good & Evil 2
10 PlayStation VR
11 Shadow Tactics
12 Minecon 2016
16 Kolumne über Remaster: Fauler Zauber
17 Kolumne über Virginia: Alles außer gewöhnlich
18 TFT-Prototyp von Sharp
18 SSDs bald günstiger
18 Umfrage: Wie viel geben Sie für eine neue Maus aus?
19 Intels kommende CPUs
22 Termin-Update

Hardware

120 AOC C3583FQ
124 Coolermaster Masterkeys Lite L Combo
126 Einkaufsführer

Forza Horizon 3

62 Macht sich das Rennspiel auf dem PC so gut wie auf der Xbox One?

Das Schlüsselproblem

106 In unserem Report schildern wir, wie Keyseller die Spieleindustrie verändern.

Cheater in GTA Online

90 Alles Cheater! Ist die Lage in Los Santos wirklich so schlimm? In unserem Report beschäftigen wir uns mit dem hausgemachten Betrug unter Gangstern in GTA Online.

Gears of War 4

54 Die breitschultrigen Kettensägenbuben machen auch auf dem PC eine hervorragende Figur.

Tests

46 Genre-Charts
47 So werten wir
48 Battlefield 1
52 Mafia 3
54 Gears of War 4
58 Silence
62 Forza Horizon 3
66 Cossacks 3
69 ReCore
72 FIFA 17
74 Pro Evolution Soccer 2017
76 FIFA 17 vs. PES 2017
78 World of Warcraft: Legion
80 Crazy Machines 3
82 Kontrollbesuch: World of Warships
84 Kontrollbesuch: Rainbow Six: Siege

Magazin

86 Backlogged: Spiele übers Spieleentwickeln
90 Cheater in GTA Online
92 20 Jahre Daggerfall
96 Legendär schlecht: Phantasmagoria
98 Theoretisch betrachtet: Event[0]
100 Gewaltmedien und Ursachenforschung
106 Wie Keyseller die Spieleindustrie verändern
110 Warren Spectors geplatzte Träume

Spiele in dieser Ausgabe

Battlefield 1 ..... Test 48
Beyond Good & Evil 2 ..... Aktuell 10
Civilization 6 ..... Test 24
Cossacks 3 ..... Test 66
Crazy Machines 3 ..... Test 80
Daggerfall ..... Magazin 92
Event[0] ..... Magazin 98
FIFA 17 ..... Test 72
For Honor ..... Preview 38
Forza Horizon 3 ..... Test 62
Game Corp DX ..... Magazin 88
Game Dev Tycoon ..... Magazin 87
Gamebiz 2 ..... Magazin 88
GamersGoMakers ..... Magazin 88
Gears of War 4 ..... Test 54
GTA Online ..... Magazin 90
Mafia 3 ..... Test 52
Minecraft ..... Aktuell 12
Phantasmagoria ..... Magazin 96
Pro Evolution Soccer ..... Test 74
Rainbow Six: Siege ..... Test 84
ReCore ..... Test 69
Shadow Tactics ..... Aktuell 11
Silence ..... Test 58
Virginia ..... Kolumne 17
Wasteland 3 ..... Aktuell 10
Watch Dogs 2 ..... Preview 40
World of Warcraft: Legion ..... Test 78
World of Warships ..... Test 82

ASUS IN SEARCH OF INCREDIBLE

159,90

ASUS Z170 PRO GAMING/AURA

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

GKEA60

msi

499,-

MSI GeForce GTX 1070 Gaming X 8G

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

JFXN0C06

msi

174,90

MSI Z170A GAMING M5

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

GKEM33

elgato

174,90

elgato Game Capture HD 60 Pro

- Videoschnitt- und Stream-Karte
- für PlayStation 4, Xbox 360/One und Wii U
- ermöglicht die Aufzeichnung und das Streamen von In-Game Videos per PC
- Anschlüsse: HDMI-In, HDMI-Out

QXZV0C

be quiet!

139,90

be quiet! Silent Loop 280mm

- CPU-Wasserkühler • für Sockel FM1, FM2(+), AM2(+). AM3(+), 775, 115x, 1366, 2011(-3)
- innovative Reverse-Flow-Pumpe,
- 2x 140-mm-Lüfter mit PWM-Anschluss

HXLVBI

SAMSUNG

424,-

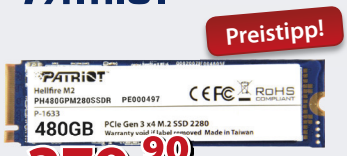
Samsung 850 Pro 2,5" 1 TB

- Solid-State-Drive • MZ-7KE1T0BW
- 1 TB Kapazität
- 550 MB/s lesen • 520 MB/s schreiben
- 100.000 IOPS • 1 GB Cache (LP-DDR2)
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMKM4K

PATRIOT

Preistipp!



279,90

Patriot Hellfire M.2 480 GB

- Solid-State-Drive • PH480GPM280SSDR
- 480 GB Kapazität
- 3000 MB/s lesen • 2200 MB/s schreiben
- 116.000/210.000 IOPS
- Interface: NVMe 1.2 • M.2 2280-Bauform

IMJMPX00

crucial

122,90

Crucial MX300 525 GB

- Solid-State-Drive • CT525MX300SSD1
- 525 GB Kapazität
- 530 MB/s lesen • 510 MB/s schreiben
- 92.000 IOPS lesen • 83.000 IOPS schreiben
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMKMCS0

Canon

64,90

Canon MG5750

- Multifunktionsdrucker
- bis zu 4800x1200 dpi Druckauflösung
- bis zu 12,6 Seiten/min Schwarzdruck (ISO)
- bis zu 9 Seiten/min Farbdruck (ISO)
- Kopier- und Scanfunktion • WLAN, USB

WT#CVB

NZXT.

Neuheit!

99,90

NZXT S340 Elite

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

TQX412

Aero Cool

Neuheit!

94,90

Aerocool P7-C1BG

- Midi-Tower • LED-Beleuchtungssystem
- Einbauschächte intern: 2x 3,5", 4x 2,5"
- inkl. einem Lüfter • Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio • Window-Kit
- für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXRZ020

Tt eSPORTS By Thermaltake

Neuheit!

69,90

Thermaltake View 27 Gull-Wing Window

- Midi-Tower • Window-Kit • inkl. einem Lüfter
- Einbauschächte intern: 2x 3,5", 4x 2,5"
- Front: 1x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio
- für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXTDO

sharkoon

Neuheit!

44,90

Sharkoon S25-V

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

TQXSL2

safer TÜV SÜD shopping

DEUTSCHLAND TEST MONEY BESTER SERVICE

dip DEUTSCHER INTERNET PREIS

1.449,-

ASUS G11CB-DE006T

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

S6IA3P

1.399,-

Acer Predator G3-710 DG.B1PEG.065

- PC-System
- Intel® Core™ i5-6400 Prozessor (2,7 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 1070 • 16 GB DDR4-RAM
- 96-GB-SSD, 1-TB-HDD • DVD-Brenner
- Gigabit-LAN • WLAN • Windows 10 64-Bit (OEM)

S6IC42

137,90

G.Skill Ripjaws KM780 RGB

- mechanische Cherry MX RGB Schalter
- n-Key-Rollover (NKRO) mit 100% Anti-Ghosting
- integrierte Makrofunktion mit 6 Makrotasten
- weiche Handgelenkablage, Halterung für Mauskabel

NTZW01

59,90

Cooler Master Masterkeys Lite L Combo

- Gaming-Bundle: Tastatur und Maus
- Cooler Master Mem-Chanical Schalter
- 26-Key-Rollover, Anti-Ghosting (Tastatur)
- Avago 3050 Infrarot-Sensor, DPI in vier Stufen wählbar (Maus)

NTZV2R05

2.299,-

Acer Predator 17 G9-793-79NC

- 43,9 cm (17,3") • Acer Comfy View™ Full-HD IPS Display, matt (1920 x 1080)
- Intel® Core™ i7-6700HQ Prozessor (2,60 GHz) • 16 GB DDR4-RAM
- 256 GB SSD, 1 TB SATA (5.400 U/Min.) • NVIDIA GeForce GTX 1070 8 GB VRAM
- 1x USB 3.1 (Typ-C Gen. 2), USB 3.0, Bluetooth 4.1
- Windows® 10 Home 64-Bit (OEM)

PL8C96

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

39,99

Sharkoon SKILLER SGM1

- optische Gaming-Maus • 10.800 DPI
- 12 programmierbare Tasten • 4-Wege-Scrollrad
- 30 G • 1.000 Hz Ultrapolling
- DPI-Stufen wählbar
- anpassbares Gewichtssystem: 6x 4 Gramm

NMZS5V

299,-

Microsoft Xbox One S 500GB

Mit der neuen Xbox One S erlebt man das beste Spiele-Lineup in der Geschichte von Xbox, einschließlich der Xbox 360 Klassiker.

- inkl. FIFA 17

QO#M31

299,-

Sony PlayStation 4 Slim 500GB

PlayStation 4 jetzt noch leichter und in einem schlankeren Design.

- 500 GB Festplatte • 8.192 MB Arbeitsspeicher
- Slim-Version

QB#S30

199,90

Seasonic PRIME 650W Titanium

- PC-Netzteil • 650 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 94% • 12x Laufwerksanschlüsse
- 4x PCIe-Stromanschlüsse • Kabel-Management
- 1x 135-mm-Lüfter • ATX 2.03, EPS, ATX12V 2.3

TN6E91

99,90

Corsair RM650X 650W

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

TN6V6R02

52,90

Square Enix Rise of the Tomb Raider

Rise of the Tomb Raider ist der neueste Teil aus der legendären Tomb Raider-Saga.

- PlayStation 4 • Freigegeben ab 16 Jahren

YSAB42

28,99

Astragon Software Landwirtschafts-Simulator 17

Der von GIANTS Software entwickelte Landwirtschafts-Simulator 17 lädt in die spannende Welt eines modernen Landwirts ein.

- PC-Version • ohne Altersbeschränkung

YSMCB6

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 02.11.2016

AKTUELL

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

Wasteland 3

Erfolgreiche Ödnis

Brian Fargos Endzeit-Rollenspielnachfolger Wasteland 3 kann ab sofort auf der Crowdfunding-Seite Fig.co unterstützt werden. Zu unserem Redaktionsschluss rund 48 Stunden nach dem Start der Crowdfunding-Aktion steht der Zähler bei über zwei Millionen Dollar. Demnach dürfte das Ziel von 2,75 Millionen Dollar locker erreicht werden. Im Mittelpunkt von Wasteland 3 steht eine Wüste im eingefrorenen Colorado. Das rundenbasierte Kampfsystem soll überarbeitet werden, um ein flüssigeres Kampfgeschehen zu ermöglichen. Außerdem sollen im neuen Teil auch Fahrzeuge zur Verfügung stehen, die in den Kämpfen als Deckung genutzt werden können. Das Dialogsystem wird aus dem parallel entwickelten Fantasy-Rollenspiel Torment: Tides of Numenera übernommen und mehr Möglichkeiten als in Wasteland 2 bieten. Größte Neuerung in Wasteland 3 wird die Koop-Kampagne sein, in der das Ödland gemeinsam mit einem Freund erkundet werden kann.

Während Wasteland 2 noch etwas trist wirkte, soll der dritte Teil (Bild) von einer stark überarbeiteten Engine profitieren.

Beyond Good & Evil 2

Frühes Stadium

Michel Ancel hat genug angeteasert, jetzt ist es offiziell: Beyond Good & Evil 2 befindet sich in der sogenannten Pre-Production, es wird also am grundlegenden Konzept und dem Grafikstil gearbeitet. Entwicklerstudio ist Ubisoft Montpellier, das beispielsweise für das Antikriegsspiel Valiant Hearts: The Great War verantwortlich war und derzeit bei der Produktion von Ghost Recon: Wildlands aushilft. Die Bestätigung kam kurz, nachdem Serienerfinder Michel Ancel via Instagram ein drittes Artwork veröffentlicht hatte. Darauf ist ein aufrecht stehendes Nashorn zu sehen, das eine Art Arbeitshose trägt. Der Stil des Artworks passt sowohl zu den zuvor veröffentlichten Bildern als auch zum Art-Design von Beyond Good & Evil. Fans des Action-Adventures dürften das Nashorn Hal wiedererkennen – eines der Mammagos, die im ersten Teil eine Luftkissenboot-Werkstatt betreiben.

Noch gibt's von Nashorn Hal nur ein Artwork, richtige Screenshots aus Beyond Good & Evil 2 werden noch auf sich warten lassen.

PlayStation VR

Schlecht für PC-Spieler?

Das Paket aus einer PlayStation 4, die ohnehin schon in vielen Wohnzimmern steht, und dem am 13. Oktober erschienen PlayStation VR ist deutlich günstiger als die Kosten für Virtual Reality auf dem PC. Alleine der für ein Oculus Rift oder HTC Vive notwendige Rechner kostet mehr als das PSVR-Gesamtpaket. Aus diesem Grund sehen laut einer Meldung des englischen Branchenmagazins MCV viele Spiele-Entwickler voraus, dass die PlayStation 4 mit PlayStation VR der klare Marktführer in Sachen Virtual-Reality-Spiele werden wird. Sony habe ein »extrem komfortables Headset« geschaffen, das zu einem günstigen Preis erhältlich sein und sich deswegen auch sehr gut verkaufen wird. Laut dem CEO des VR-Spezialstudios Untold Games (Loading Human), Flavio Parenti, könnte PlayStation VR der Quasi-Standard werden. »Entwickler werden sich an den PSVR-Standards orientieren und Spiele dann an den PC anpassen, falls Sony der Marktführer wird.« Auch Producer Simon Harris von Supermassive (Until Dawn, PS4) sieht eine potenzielle Zielgruppe von mehr als

Läutet PlayStation VR eine Renaissance der enttäuschenden Konsolenports ein?

40 Millionen PlayStation-Spielern. Die Verkaufszahlen von Oculus Rift und HTC Vive liegen momentan laut Schätzungen insgesamt nur im niedrigen sechsstelligen Bereich. Für Spiele-Entwickler wäre es also nur logisch und wirtschaftlich vernünftig, sich an PlayStation VR zu orientieren. Für PC-Spieler könnte das bedeuten, dass das Zeitalter der vielen Konsolenports, die weit hinter den PC-Möglichkeiten zurückbleiben, bald wieder in der virtuellen Realität auflebt.

Die Commandos des Shogun – Rebellion in Japan

Im Juni 1615 tobt eine brutale Schlacht, mit der gewonnenen Belagerung der Burg von Osaka eint und befriedet der künftige Shogun Tokugawa Ieyasu Japan. Alles super, könnte man meinen, doch der frisch gebackene Shogun hadert mit immer wieder aufflammenden Rebellionen und Verschwörern. Also engagiert er fünf Meisterspione, -attentäter und -saboteure, die dem Widerständler Kage-sama zusetzen sollen. Man ahnt, wer jetzt ins Spiel kommt. Genau, Sie! Denn wie vor rund 18 Jahren im Taktik-Klassiker Commandos lenkt man in Shadow Tactics die fünf Charaktere möglichst unentdeckt durch feindliche Stellungen und Burgen. Dabei sind die unterschiedlichen Fähigkeiten der Truppenmitglieder genauso wichtig wie ihre Hintergrundgeschichten, Entwickler Mimimi (The Last Tinker) verspricht für jeden Helden eine dramatische Story. Spielerisch gibt's alles, was man von einem modernen Nachfahren von Commandos erwartet: Sichtkegel, Fallen (herunterstürzende Felsen etc.), Scharfschützen, heimtückische Attacken aus dem Schatten. Beim ersten Anspielen auf der Gamescom wirkte Shadow Tactics bereits sehr vielversprechend und erinnerte positiv an den Vorgänger im Geiste. Schon im Dezember soll das Spiel erscheinen.

Die gute Nachricht: In der nächsten GameStar-Ausgabe 12/2016 können Sie selbst ausprobieren, wie gut die Ninja-Commandos tatsächlich meucheln. Wir packen nämlich eine extrem umfangreiche Vorschauversion auf unsere Heft-DVD. Darin ist die komplette erste Mission mit rund eineinhalb Stunden Spielzeit enthalten. Dazu kommt der Beginn der zweiten Mission, in der zudem ein neuer Charakter eingeführt wird. Der Umfang der Probierversion geht also weit über den einer herkömmlichen Demo hinaus und entspricht ungefähr dem, was Pressevertreter und Fachbesucher auch auf der Gamescom spielen konnten.

Das kennt man aus Commandos: Ein grüner Sichtkegel zeigt uns, wo der Wächter gerade hinschaut, diesen Bereich sollte man tunlichst meiden.

Der Sniper auf dem Dach nimmt die Gegner ins Visier. Auf Wunsch kann man weit heraus zoomen und so große Bereiche der Karte auf einen Blick sehen.

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

Gewinnen mit Under Ground von S.L. Grey

Als ein tödliches Grippevirus in den USA grassiert, flieht eine Gruppe von Menschen in einen unterirdischen Luxusbunker. Doch schon bald befeuern Abschottung und Enge erste Spannungen unter den Bewohnern. Als der Erbauer des Bunkers tot aufgefunden wird, bricht Panik aus: Der Sauerstoff wird knapp, die Wasservorräte schwinden, der Kampf ums Überleben beginnt. Der packende Thriller erscheint ab dem 14. November 2016 im Heyne Verlag.

Vor allen anderen können Sie in dieser Ausgabe die ersten Seiten des Ausnahme-Thrillers »Under Ground« von S.L. Grey lesen. Zur Bucherscheinung verlosen wir gemeinsam mit dem Heyne Verlag geniale Preise im Wert von über 1.100 Euro.

1× **PlayStation VR Paket inkl. PlayStation VR, PS4, 1 Move-Controller, Kamera, Wert: 800 Euro**

1× **Gutschein für »Exit Game« von Jochen Schweizer, Wert: 100 Euro**

20× **Buch »Under Ground« aus dem Heyne Verlag, Wert: je 12,99 Euro***

Abbildung ähnlich

Um an der Verlosung teilzunehmen, gehen Sie einfach auf www.gamestar.de/gewinnspiele und füllen Sie dort das Teilnahmeformular aus. Einsendeschluss ist der 20.11.2016. Die Gewinner werden benachrichtigt, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Webedia Gaming GmbH sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

* € 13,40 [A] | CHF 17,90 (empf. VK-Preis)

Minecon 2016

WER WEINT, KOMMT REIN

Die Minecon 2016 ist keine Spielemesse, wie man sie aus Los Angeles oder Köln kennt. Sie ist ein Familienfest – mit 14.000 Gästen. Von Markus Schwerdtel

Gratis Profitipp für alle, die irgendwann mal zur Minecon fahren wollen: Nintendo 3DS, Spielkarten oder ein dickes Buch mitbringen. Denn in den langen, langen Warteschlangen vor der Eröffnungsveranstaltung, der Samstagabend-Show oder der Merchandise-Shop-Eröffnung am zweiten Messetag kann man jede Ablenkung gut gebrauchen. Ist man aber erst mal drin, gibt's genug zu tun. Vorträge, Shows, Paneldiskussionen, Fragestunden, Wettbewerbe und nicht zuletzt Verkaufsstände bietet das Programm. Wir haben mit rund 14.000 Minecraft-Fans die Minecon 2016 im Anaheim Convention Center (gleich um die Ecke von Disneyland) besucht und dabei jede Menge erlebt.

Kinderüberraschung

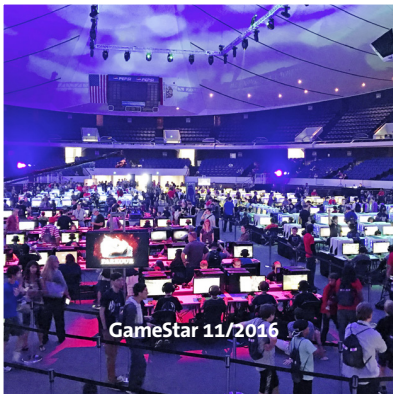
Die E3 ist eine Spielebranchen-Veranstaltung, die Besucher sind zu 80 Prozent männlich und zu 99 Prozent erwachsen. Die Gamescom ist eine öffentliche Messe, und auch wenn hier noch immer die jungen Männer im Publikum überwiegen, trauen sich doch immer mehr Frauen und Familien nach Köln. Die Minecon dagegen ist eindeutig eine Familienveranstaltung. Nahezu jeder Erwachsene hat Nachwuchs dabei, als kinderloser Mann ist man eine Ausnahme. Man trifft jede Menge Familien, Großeltern mit ihren Enkeln. Oder Väter, die für ein Vater-Sohn-Wochenende angereist sind – und die oft genug auch selber Minecraft spielen.

Beim Warten auf die Show am Samstagabend kommen wir zum Beispiel mit John und Corey ins Gespräch, die mit ihren 7-jährigen Söhnen da sind. »Wir waren gestern in Disneyland und wollten eigentlich heute heimfahren«, erzählt John. »Aber dann haben wir zufällig gesehen, dass hier die Minecon ist, und haben einfach noch ein paar Tage drangehängt. Meine Frau freut sich.« Und wie sind die vier Spontanbesucher noch an Tickets gekommen? Schließlich waren die 14.000 Minecon-Karten angeblich innerhalb von sechs Minuten ausverkauft. John lacht: »Unsere Jungs haben vor dem Ticketschalter fürchterlich herzerweichend geweint, da hat uns die nette Lady noch reingelassen.« Man stelle sich das auf der Gamescom vor.

John Carmack? Langweilig!

Der hohe Kinderanteil macht sich im Messealltag bemerkbar. Im extrem spannenden Vortrag von John Carmack und Saxs Persson über die Schwierigkeiten bei der Entwicklung von Minecraft VR sitzen vielleicht 1.000 Zuhörer, allesamt reiferen Alters und eher ohne Kinder. Denn während wir interessiert Carmacks Worten lauschen, zeigen in der Halle nebenan die Youtuberinnen StacyPlays und Sqaishey dem jungen Publikum, wie sie Minecraft für ihre Videos nutzen – das ist natürlich viel, viel spannender für die Youngsters.

Ein Glück, dass das Konferenzprogramm in dieser Hinsicht sehr ausgewogen und auf unterschiedliche Interessen abgestimmt ist. Die jungen Besucher freuen sich, ihre Youtube-Idole wie Stampy, Squid, OMGChad, Squaishey und viele andere endlich mal live zu sehen, und stellen sich – mal wieder – in endlos lange Schlangen, um mit ihren Stars ein Selfie zu machen. »Ernsthafte« Minecraft-Spieler besuchen vielleicht lieber Tutorials zum Thema Command Blocks, Rube-Goldberg-Maschinen oder Diskussionen über Community Management auf kleinen Servern. Und wer es gern Meta mag, gibt sich Vorträge über Minecraft in Schulen, Krankenhäusern oder in der Stadtplanung. Das Niveau der Vorträge ist dabei durchweg hoch. Logisch, hier referieren Experten vor Fans. Langweilig wird es auf jeden Fall nie, zumal immer fünf Vorträge gleichzeitig stattfinden – volles Programm also.

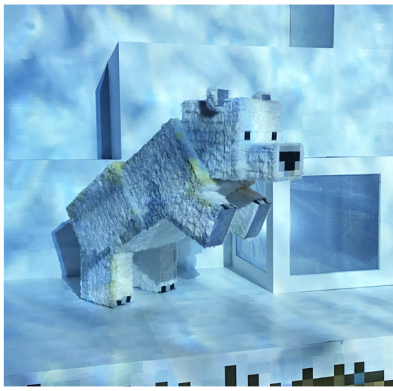


Echte Biome

Neben den Vortragsräumen gibt es auch eine kleine Ausstellungsfläche (etwa halb so groß wie eine der Gamescom-Hallen). Die beherbergt zum Beispiel eine kleine Indie-Area mit den Lieblings-Indiespielen der Mojang-Mitarbeiter. Lego hat eine Riesenwanne mit Teilen aufgestellt, mit denen man einen Wettbewerbsbeitrag basteln kann. Und natürlich eine Anspielzone mit allen möglichen Hardware-Plattformen, auf denen Minecraft läuft. An rund 50 Stationen gibt's sogar Minecraft VR auf Oculus und Gear VR. Dabei laufen die Entwickler eifrig zwischen den Spielenden herum und fragen nach ihrer Meinung – sie nutzen die Minecon als Riesen-Fokusgruppe, um weiter an der VR-Version zu schrauben. Beliebt bei den Kindern sind vor allem die in Lebensgröße nachgebauten Biome, etwa ein begehbarer kleiner Wald oder eine Eishöhle. Und zugegeben, vielleicht hatten wir auch als Erwachsene ein bisschen Spaß beim Erkunden der Klotzwelten.

Wettkampf mit deiner Mudder

Normalerweise finden in der Arena des Anaheim Convention Centres Sportevents statt, während der Minecon 2016 sponsort dagegen Twitch die sogenannte Tournament Zone. In den Minecraft-Minispielen Parkour, Build Battle, Walls und Sky Wars können sich die Besucher miteinander messen, es stehen aber auch Schaukämpfe mit Youtubern und Entwicklern auf dem Programm. Zu gewinnen gibt es zwar kein Preisgeld, dafür aber etliche Xbox-Konsolen. Wir erinnern uns: Minecraft gehört seit einiger Zeit Microsoft. Apropos Wettbewerb: Mit dem Costume Contest gibt es gleich am ersten Tag eines der Highlights der Minecon 2016. Dabei geben sich die Minecraft-Cosplayer unfassbare Mühe, von klassischen Creeper-Kostümen über Tiere (Wölfe, Hühner, Schafe etc.) bis hin zu aufwändigen Enderdrachen mit LED-Lichteffekten ist alles vertreten. Und wieder sind es jede Menge Kinder, die sich verkleiden, oft auch als Charaktere aus dem Telltale-Adventure Minecraft: Story Mode. Schade nur, dass der Wettbewerb mit einer Stunde viel zu kurz angesetzt war, die letzten der über 50 Teilnehmer wurden von den lustigen Moderatoren zu schnell über die Bühne gescheucht. Auf die Standardfrage, wer denn das Kostüm gebastelt hat, war übrigens die häufigste Antwort: »My Mom.« Was einmal mehr zeigt: Minecraft ist ein Familienhobby, und die Minecon ist das Fest dazu. ★



Interview

DIE ZUKUNFT VON MINECRAFT

Matt Booty
Corporate Vice President Minecraft Team, Microsoft Studios

Saxs Persson
Studio Manager, Microsoft Studios

Jonas Martensson
CEO, Mojang AB

Wir haben uns währen der Minecon 2016 mit den Köpfen hinter dem Phänomen Minecraft unterhalten um herauszufinden, was auf uns zu kommt. Von Markus Schwerdtel

GameStar: Wird Minecraft VR in Zukunft die normale Version ersetzen?
Saxs Persson: Nein, das natürlich nicht. Ich stelle mir das eher so vor wie bei Kino und DVD, wo man ja auch den gleichen Inhalt auf unterschiedliche Weisen konsumiert. VR ist eine sehr intensive Erfahrung, das wird das normale Minecraft nicht komplett ersetzen. Aber VR ist jetzt ein integraler Bestandteil des Spiels. Bei allem, was wir jetzt machen, denken wir VR mit. Wir überlegen bei jedem Feature, wie wir es in VR umsetzen. Konkret arbeiten wir gerade an 3D-Eingabe, zum Beispiel mit den Oculus Touch Controllern.

Was ist mir VR für die Konsolenversionen? PlayStation VR steht vor der Tür!
Saxs Persson: Da ist es ähnlich wie mit HTC Vive, das ja auch schon draußen und recht erfolgreich ist. Wir sind ein kleines Team und versuchen erst mal, VR auf einer Plattform – Oculus – vernünftig hinzubekommen. Es gibt immer noch jede Menge Kleinigkeiten, die wir lösen müssen. Und dann denken wir über weitere Versionen nach.

Dann arbeitet ihr ja bestimmt schon an einer Fassung für Nintendo NX?
Matt Booty: Nicht blinzeln jetzt! Nein, ganz ehrlich, wir sind wirklich ein kleines Team im Vergleich zu den Mannschaften, die an irgendwelchen AAA-Spielen arbeiten. Das heißt, wir machen Sachen eher seriell hintereinander und nicht parallel. Aber natürlich haben wir seit der Wii-U-Version sehr gute Beziehungen zu Nintendo. Und soweit es unsere Kapazitäten zulassen, werden wir die auch weiter pflegen.

Minecraft wird immer komplexer, der Einstieg immer schwieriger. Habt ihr keine Angst, so potenzielle Spieler zu verschrecken?
Saxs Persson: Ja, natürlich denken wir darüber ständig nach. Aber wenn man mal drauf achtet: Die erste Stunde im Spiel ist immer gleich. Man entscheidet sozusagen selber, wann und wie viel Komplexität man sich antun möchte. Die Spieler gehen da in total unterschiedliche Richtungen. Redstone ist ein gutes Beispiel. Das ist eine simple Mechanik für Türschalter und dergleichen mehr. Aber so vielseitig einsetzbar, dass man auch Minicomputer damit bauen kann – sofern man denn möchte.

Minecraft ist eine mächtige Marke geworden, trotzdem gibt es mit Story Mode von Telltale erst ein Spinoff. Kommt mehr?
Jonas Martensson: Oh, Angebote hätten wir genug! Nein, ohne Quatsch. Das ist eine Diskussion, die wir oft führen, und sie passt zu dem, worüber wir schon vorher gesprochen haben: Wir machen Sachen gerne richtig und nehmen uns dann auch die Zeit. Das ist eben gerade für eine Marke wie Minecraft extrem wichtig. Die Zusammenarbeit mit Telltale war zum Beispiel so etwas, da wussten wir schon sehr früh, dass das klappen wird. Was aber garantiert nicht passieren wird, sind fünf Comics, drei Spinoff-Spiele und zwei Bücher innerhalb eines Jahres.

Dazu passt die Frage: Was ist mit einem Minecraft 2?
Jonas Martensson: Hey, die Frage habe ich ja noch nie gehört! [lacht] Die Antwort ist aber erst mal: Nein, wird es nicht geben. Beziehungsweise: Fragt uns doch in zehn Jahren noch mal. Minecraft entwickelt sich immer weiter, da ergibt ein »offizieller« zweiter Teil einfach keinen Sinn.

Keine Spinoffs, kein Minecraft 2 – ist das ein schlaues Geschäftsmodell? Wer vor fünf Jahren seine zehn Euro bezahlt hat, der bringt euch heute kein Geld mehr ein.
Jonas Martensson: Ja nun, wir haben ja durch die Realms-Server schon so eine Art Abo-Modell. Aber das haben wir ehrlich gesagt weniger aufs Geldverdienen getrimmt, sondern einfach gemacht, weil unsere Spieler eine konsistente »Heimat« haben wollten. Aber auf keinen Fall denken wir über irgendwelche Free2Play-Elemente nach!

Matt Booty: Ganz ehrlich, das mit dem »vor fünf Jahren bezahlt und immer noch spielen«, das ist vielleicht das Wichtigste für uns überhaupt. Es ist bei uns wie bei anderen Entertainmentmarken, die 20, 30 Jahre oder länger überleben wollen: Unsere Entscheidungen – ob wir einen Film machen, T-Shirts, was auch immer – müssen immer sicherstellen, dass wir den langfristigen Erfolg nicht gefährden. Jetzt plötzlich noch mal Geld zu verlangen oder auf ein Abo-Modell umzustellen, wäre so eine gefährliche Entscheidung. Ein großer Teil der Diskussionen im Team dreht sich – neben tatsächlichen Gamedesign-Fragen – um »machen oder nicht machen«. Es darf einfach nicht passieren, dass wir in fünf Jahren auf eine Entscheidung zurückblicken und sagen müssen: »Das war der Anfang vom Ende.«

Wenn ihr in die Zukunft schaut, spielen wir in 20 Jahren noch Minecraft?
Jonas Martensson: Ja, wir spielen es noch. Aber es wird natürlich anders sein, auch wenn wir immer versuchen werden, diese besondere erste Spielstunde gleich zu gestalten. Wir hoffen natürlich, dass wir es schaffen, weiterhin so innovativ zu bleiben.

Gibt es denn so etwas wie einen strategischen Plan, irgendwo in einer Schublade?
Saxs Persson: Sagen wir es mal so, die nächsten sechs Monate sind noch ziemlich gut planbar. Aber spätestens bei 18 Monaten wird es extrem schwammig. Nein, es gibt keinen langfristigen Plan.
Matt Booty: Das hat aber auch einen guten Grund: die Spieler! Wir haben das Glück, diese unglaublich engagierte Community zu haben, die immer wieder neue Ideen liefert. Heute morgen zum Beispiel hat Jens Bergensten in seinem Vortrag ständig gesagt: »Das war ein Fan-Vorschlag via Twitter.« Eigentlich müsste man zur Zukunft von Minecraft in Wahrheit die Spielerschaft befragen, denn die bestimmt tatsächlich und ganz konkret mit, was ins Spiel kommt. ★

MORGEN DA!

1&1 ALL-NET-FLAT

✓ **FLAT** FESTNETZ

✓ **FLAT** ALLE DEUTSCHEN HANDY-NETZE

✓ **FLAT** INTERNET

9,99 ~~14,99~~ €/Monat*

Volle 12 Monate, danach 14,99 €/Monat

LG G5

Huawei P9

SAMSUNG Galaxy S7 edge

Neueste Top-Smartphones!

Mit kostenloser Overnight-Lieferung ...

... schon morgen bei Ihnen!*

Internet made in Germany

Sofort starten: 1 NACHT OVERNIGHT-LIEFERUNG

In Ruhe ausprobieren: 1 MONAT TESTEN

Defekt? Morgen neu! 1 TAG AUSTAUSCH VOR ORT

02602/9696

1&1

1und1.de

*24 Monate Vertragslaufzeit. Einmaliger Bereitstellungspreis 29,90 €, kostenlose Overnight-Lieferung. Auf Wunsch mit Smartphone für 10,– € mehr pro Monat, ggf. zzgl. einmaligem Gerätepreis (Höhe geräteabhängig). Tarifpreis im E-Netz. Weitere Tarife ohne einmaligen Gerätepreis (Smartphone für 0,– €) sowie in D-Netz Qualität verfügbar. Preise inkl. MwSt. 1&1 Telecom GmbH, Elgendorfer Straße 57, 56410 Montabaur

Remastert gefälligst richtig!

FAULER ZAUBER

Remaster, Neuauflagen, HD-Versionen. Petra hält diesen Trend für Augenwischerei, faule obendrein. Statt gerade mal ein paar Jahre alte Spiele ein bisschen aufzupolieren, sollten die Entwickler uns einen wirklichen Mehrwert bieten.

Die Autorin

Petra spielt ihre Lieblingsspiele alle paar Jahre erneut durch. Und dass etwa Thief (das erste) dabei so aussieht, wie es nun mal aussieht, stört sie wenig. Allerdings würde sie zu einem richtigen (!) Remake von Garretts erstem Abenteuer sicher nicht nein sagen.

Dass Skyrim demnächst eine HD-Version spendiert bekommt, findet Kollege Michael Graf fantastisch, weil sie endlich die schickere Grafik bringt, die er sich vorher umständlich mit Mods zusammenpfriemeln musste. Ich hingegen frage mich, warum Bethesda nicht lieber Morrowind in hübsch neu auflegt. Na gut, die Antwort ist einfach, Pete Hines, PR-Boss bei Bethesda, hat sie schon selbst gegeben, wenn ich nicht irre: Ein Morrowind in zeitgemäßer Optik und mit zeitgemäßer Steuerung würde ungleich viel mehr Arbeit bedeuten als ein Skyrim, wo man lediglich die Texturen hochdrehen und hier und da neue Lichteffekte einfügen muss, um es (fast) wie ein Spiel von 2016 erscheinen zu lassen. Skyrim HD ist übrigens ein Abfallprodukt der Entwicklung von Fallout 4. Deshalb kostet es für Besitzer des PC-Originals und aller Addons ja auch nichts. Fair, immerhin.

Dass Remastered- oder HD-Versionen von Spielen eine gute Möglichkeit sind, um mit wenig Aufwand einen schnellen Euro zu drehen – geschenkt. Mich wundert nur, dass man dabei so viel falsch machen kann. Erst jüngst zog sich 2K den Unmut der PC-Spieler mit der Technik den Bioshock Remaster zu. Stichworte: nicht deaktivierbare Mausbeschleunigung, kein einstellbares Field of View und Soundprobleme. Und dass man die Entwicklerkommentare wie die Audiologs auch noch suchen muss, halte ich – gelinde gesagt – für Gängelei. Überhaupt: Wozu brauchen Bioshock und Bioshock 2 Neuauflagen? Die Originale sehen 2016 nach wie vor gut aus. Oder anders: Die Unterschiede zwischen alt und neu fallen unter »nicht der Rede wert«. Okay, auch hier eine Einschränkung der Mopperei: Wer die Originale besitzt, bekommt die Remastered-Versionen ebenfalls umsonst.

Aus wirklich alt mach neu

Aber ob nun umsonst oder für Geld: Spannender für uns Spieler wird's immer, wenn man wirklich olle Schinken neu auflegt wie etwa The Secret of Monkey Island (Original von 1990), das 2009 in einer Special Edition erschien, die uns mit neuer Grafik, neuer Musik und wundervollen Entwicklerkommentaren unterhält. Kirsche auf der Sahne: Wir können zwischen klassischer und neuer Steuerung umschalten. Gleiches gilt für Day of the Tentacle Remastered von Anfang 2016. Erst wirklich hohes Alter rechtfertigt für mich ein Remaster. Oder ein spürbarer Mehrwert, ein spürbares Nochmal-Anfassen, Überarbeiten.

Blick über den Tellerrand rüber zu den Konsolen: Brilliant ist auch die Umsetzung von Halo 2 in der Masterchief Collection von 2014. Allein die Option, zwischen neuer und alter Grafik umschalten zu können, ist so eine Freude und so ein Augenöffner. Und an all die, die jetzt den Finger heben und sagen: »Aber das geht doch schon bei der Halo Anniversary Edition von 2011!« nur so viel: Richtig, aber bei Halo 2 ist der Umschalt-Prozess flüssiger und der grafische Unterschied ungleich deutlicher.

König beziehungsweise Königin der Neuauflagen ist für mich aber noch immer Tomb Raider Anniversary von 2007. Crystal Dynamics' Generalüberholung des ersten Lara-Abenteuers war, ist und wird immer sein: eine Wucht. Statt sich einfach eins zu eins am Original entlang zu hangeln, haben die Entwickler vieles von dem eingesetzt, was sie für Tomb Raider: Legend bereits etabliert hatten, etwa den Seilhaken. Dass dafür die Levels überarbeitet werden mussten – logisch. Und trotzdem fühlen sich Lara-Veteranen gleich wieder wie zuhause in den neuen, alten Katakomben, Ruinen und Tempelanlagen. Hach!

Zusätzliche Features, neue Inhalte, eine deutlich bessere Grafik und nicht nur ein paar HD-Texturen und Extralichter hier und da – das macht für mich gute Neuauflagen aus. Aber die kosten Zeit und Geld, die kann man nicht zwischen erstem und zweitem Frühstück produzieren. Auf die Special Edition von Skyrim verzichte ich folglich gerne. Ähnlich werde ich wohl bei Call of Duty: Modern Warfare Remastered verfahren, auch wenn ich dieses Spiel liebe und es in der Neuauflage viel besser aussieht. Aber es nicht mal ein Remastered im landläufigen Sinne ist: Es gibt mir weniger als das Original, der Serverbrowser fehlt. ★

Für Petra ist Tomb Raider Anniversary die beste Neuauflage aller Zeiten.

Call of Duty: Modern Warfare Remastered sieht besser aus als das Original, kann aber weniger.

Ausnahmespiel Virginia

ALLES AUSSER GEWÖHNLICH

Weder klassisches Gameplay noch Gespräche, aber dafür eine surreale Reise voller Symbolkraft: Das interaktive Drama Virginia erweist sich für Tim als einzigartige Spielerfahrung.

Der Autor

Tim Hödl liebt »Twin Peaks« und die Werke von David Lynch im Allgemeinen. So wurde er auch auf Virginia aufmerksam, denn die Kult-Serie aus den 90ern wurde immer wieder im Zusammenhang mit dem Spiel genannt. Umso mehr freut er sich, dass Virginia diese und andere Inspirationsquellen wie »Akte X« nicht einfach kopiert. Stattdessen setzt es ihre Versatzstücke zu einer ganz eigenen Erfahrung zusammen. Einer herausragenden Erfahrung.

Die Charaktere reden kein einziges Wort.

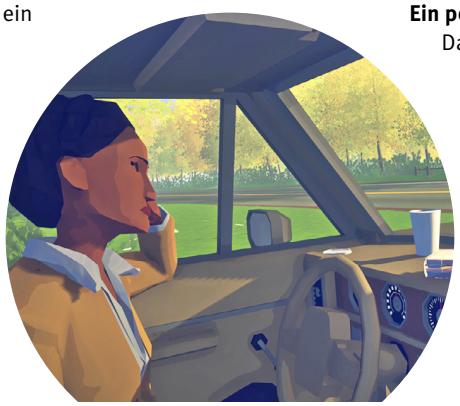
Da ist er. Einer dieser Momente, die ich zuletzt immer wieder erlebt habe. Ich sitze im Kino und schaue Oliver Stones »Snowden«, da fällt das Wort »Virginia« – der US-Bundestaat, in dem... diesen Teil bekomme ich schon gar nicht mehr mit. Meine Gedanken verabschieden sich in die Richtung eines anderen Virginias das mich gepackt und seither kaum mehr losgelassen hat. Nämlich im gleichnamigen Spiel, einer intimen Reise in die Gefühlswelt einer jungen FBI-Agentin. Einer rund zwei Stunden langen und 10 Euro günstigen Reise, die überrascht, nachdenklich stimmt oder auch mal vor den Kopf stößt, aber immer berührt. Auf gängige Spielmechaniken verzichtet das Debüt von Variable State dabei weitgehend. Es versteht sich als interaktives Drama und reiht wie ein Film einzelne Szenen aneinander, in denen ich mich etwa im Beifahrersitz umschaue oder in einer Höhle von A nach B laufe. Mit meiner Umwelt interagiere ich über eine einzige Maustaste, egal, ob ich eine Brieftasche durchsuche, ein Schloss knacke oder teils optionale Gegenstände einsammle, durch die sich kleine Details ändern. Auch klassische Rätsel oder Entscheidungen der Marke Life is Strange suche ich vergebens. Auf dem Papier enden hier die Dinge, die Virginia mit einem klassischen Spiel gemein hat. Das, was seine Faszination ausmacht, fängt aber gerade erst an.

Bereits nach wenigen Minuten bricht ein Erzählfluss los, der mich im Zusammenspiel mit der stimmungsvollen Musik durchweg mitreißt. Sein hohes, aber selten überhastetes Tempo erreicht und hält Virginia unter anderem mithilfe filmischer Schnitte. Als ich etwa die Wohnung der Protagonistin verlasse, laufe ich zum Treppenhaus, bis mich ein Cut ins Taxi setzt. Wenige Augenblicke später verfrachtet mich der nächste Schnitt vom Auto in einen Aufzug. Ein Fadenkreuz, das auf interaktive Elemente hinweist, strafft das Spielgeschehen zusätzlich, weil ich meist schnell sehe, wo es weitergeht.

Worum geht es wirklich?

Im Mittelpunkt der Handlung steht anfangs ein verschwundener Junge, als FBI-Agentin Anne Tarver soll ich den Fall aufklären. Darum dreht sich Virginia aber nur an der Oberfläche. Anstatt eine stringente Geschichte zu erzählen, mischt es in seine herzerwärmenden, melancholischen sowie dramatischen Momente immer surrealere Sequenzen. So behandelt das Spiel gleich eine ganze Reihe an Themen wie Schuld oder Selbstbestimmung. Zumindest schließe ich das unter anderem aus Akten, die hin und wieder einen Teil der Handlung unterfüttern, oder aus der tieferen Bedeutung von zwei Tieren, die in einigen Szenen mitspielen. Virginia steckt voll von solchen Elementen, die in mir die vage Ahnung wecken, dass mich irgendwo ein großes Mysterium erwartet. Die eine Antwort darauf, worum es denn nun »wirklich« geht, gibt es aber nicht.

Das liegt nicht nur daran, was Virginia zeigt, sondern auch daran, wie es das tut. Es gibt sich offen für Interpretationen, da die Figuren niemals sprechen – Dialoge oder eine Vertonung spart sich Virginia. Stattdessen muss ich Verhalten, Aussehen und die technisch simple, doch umso ausdrucksstärkere Mimik und Gestik deuten. Dadurch lade ich Situationen mit meinen eigenen Erfahrungen und Ansichten auf. Beim Figurendesign greift Virginia oft auf Stereotype zurück. Beispielsweise treffe ich eine Gruppe Teenager, die sich frech aufführt, selbstgefällig dreinschaut und der adretten Kleidung nach aus reichem Hause stammt – ein grob skizziertes Bild, das ich ganz automatisch mit Eindrücken ausmale, die ich selbst von solchen Cliquen gesammelt habe. Haben die etwas mit dem verschwundenen Jungen zu tun? Haben sie ihn gemobbt, wollte er zu ihnen gehören?



Virginia läuft komplett in der Egoperspektive.

Ein persönliches Erlebnis

Das macht Virginia zu einem sehr persönlichen Erlebnis. Was ich für mich aus dem eigentlich durch und durch linearen Spiel mitnehme, hängt davon ab, wie sehr ich mich darauf einlasse und welche Schlüsse ich daraus ziehe. Für mich hielt das Drama Wendungen bereit, die ich so nicht kommen sah, zwischenmenschliche Momente, die mir nahegingen, und ein, zwei Auflösungen, die unerwartet plump wirkten. Wobei ich selbst das nicht schlimm finde. Es ist eben die kleine Kehrseite einer riesengroßen Medaille. Denn obwohl Virginia jedem seiner Spieler im Grunde dasselbe zeigt, dürften doch alle etwas Anderes darin sehen. ★

Sharp stellt TFT-Prototyp vor

8K, HDR und 120 Hertz auf 27 Zoll

Auch wenn es schon seit einiger Zeit Monitore mit Ultra-HD-Auflösung (3.820x2.160, oft auch als 4K bezeichnet) gibt, verwenden die meisten PC-Spieler noch immer Bildschirme mit Full-HD-Auflösung (1.920x1.080). Zum einen sind UHD-Monitore noch spürbar teurer, zum anderen ist das Spielen mit maximaler Qualität in 4K aktuell selbst für die schnellsten Grafikkarten eine Herausforderung. Doch die Entwicklung geht weiter, und auf der CEATEC 2016 in Tokio hat der Hersteller Sharp nun einen ersten 8K-Bildschirm präsentiert. Es handelt sich noch um einen Prototyp, doch die technischen Daten sind schon jetzt beeindruckend. Der 27-Zoll-Monitor bietet eine Auflösung von 7.680x4.320 und erreicht auf seiner 27-Zoll-Diagonale damit eine Pixeldichte von satten 326 ppi, was aktuellen High-End-Smartphones sehr nahekommt. Die Auflösung entspricht damit wie bei UHD/4K (3.840x2.160) auf dem PC nicht vollständigem 8K, was 8.192x4.320 Pixel wären. Die etwas niedrigere 7.680x4.320-Auflösung ist aber (wie bei UHD/4K) als digitaler Standard 8K-UHD definiert. Das Panel des neuen Sharp-Monitors setzt auf die hauseigene IZGO-IPS-Technik und beherrscht trotz der hohen Auflösung eine Refresh-Rate von 120 Hz. Auch HDR wird unterstützt, eine kommende Monitortechnik, die von vielen Spiele-Entwicklern wegen der stark verbesserten Farb- und Kontrastdarstellung gelobt wird. Wie genau der 8K-Monitor angesteuert wird, geht aus dem Bericht der japanischen Webseite PC Watch nicht hervor, doch DisplayPort 1.4 kann diese Auflösung nur mit 60 Hz ansteuern. Eventuell sind momentan also (wie zu den Anfangszeiten von 4K) mehrere simultane Verbindungen zwischen PC und Monitor notwendig.

Der TFT-Prototyp mit 27 Zoll Diagonale von Sharp beherrscht 8K-Auflösung, HDR und 120 Hertz Bildwiederholrate (Bildquelle: PC Watch).

Samsung prognostiziert Preisverfall

SSDs bald spürbar günstiger

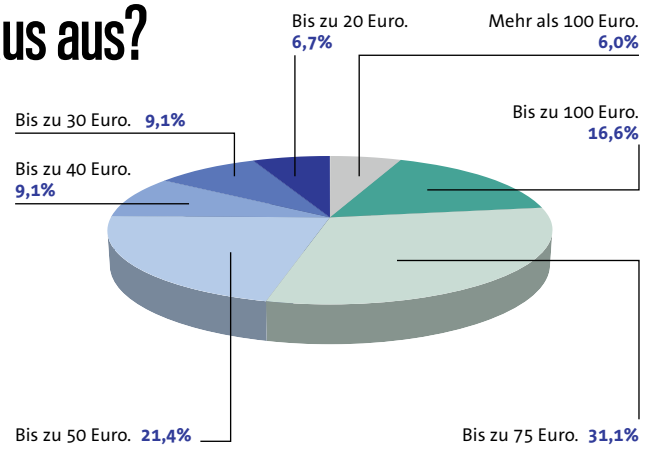
Viele Rechner besitzen heute ein Solid-State-Laufwerk, meistens für das Betriebssystem und (je nach Speicherkapazität) auch für häufig genutzte Programme oder Spiele. Für größere Datenmengen sind aber nach wie vor Festplatten preislich wesentlich interessanter, da hier ein Gigabyte Speicherkapazität deutlich günstiger zu haben ist. Je nach Größe und Typ der jeweiligen Laufwerke kostet ein Gigabyte bei einer SSD noch immer fünf bis 20 Mal so viel wie bei einer Festplatte. Samsung möchte diesen preislichen Unterschied in relativ kurzer Zeit deutlich verringern. Bis zum Jahr 2020 will Samsung den Preis einer Solid-State-Disk mit 512 GByte Speicherkapazität dem Preis einer Festplatte mit 1,0 TByte (momentan circa 50 Euro) angleichen. Der südkoreanische Hersteller dürfte in einer guten Position sein, die Preisentwicklung bei SSDs abschätzen zu können, da Samsung nicht nur SSDs produziert, sondern auch den dafür notwendigen NAND-Flashspeicher. Damit das Ziel der günstigen SSDs von Samsung bis 2020 erreicht werden kann, muss allerdings der Flash-Speicher mit kleineren Strukturen und mit mehr Schichten auf gleichem Raum hergestellt werden. Gleichzeitig müsste dabei der Preis für Flash-Speicher um rund zwei Drittel sinken.

Laut Samsung sollen SSDs innerhalb der kommenden paar Jahre nur noch doppelt so viel pro Gigabyte kosten wie herkömmliche Festplatten – momentan ist es noch mindestens fünf Mal so viel.

Umfrage

Wie viel geben Sie für eine neue Maus aus?

Die Maus ist immer noch das wichtigste Eingabegerät am PC, egal ob beim Arbeiten oder Spielen. Entsprechend sind die GameStar-Leser auch bereit, durchaus tief dafür in die Tasche zu greifen. Mit sehr günstigen Einsteigermodellen bis 20 Euro geben sich nur 6,7 Prozent der Umfrageteilnehmer zufrieden. In den Bereichen bis 30 und bis 40 Euro schlagen jeweils 9,1 Prozent zu, denn hier bekommt man durchaus schon gute Präzision und Verarbeitung. Die mit 21,4 Prozent zweitgrößte Gruppe gibt bis zu 50 Euro aus, die meisten Teilnehmer (31,1 Prozent) lassen sich ihr Präzisionsinstrument aber bis zu 75 Euro kosten. Mit 16,1 Prozent ist ein signifikanter Anteil sogar bereit, bis zu 100 Euro auszugeben. Mäuse über 100 Euro sind den meisten dann aber zu doch zu teuer.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 1.131 Teilnehmer

Intels kommende CPUs

Kaby Lake kaum schneller?

Die nächste CPU-Generation von Intel trägt den Codenamen Kaby Lake und war eigentlich so nicht geplant. Probleme bei der Herstellung von Prozessoren mit immer kleineren Strukturen hatten dazu geführt, dass Intel seine lange währende Tick-Tock-Strategie nicht mehr weiterführen konnte. Bei Tick-Tock sollte in einem Jahr eine neue CPU-Architektur erscheinen (Tock), deren verbesserter Nachfolger dann im folgenden Jahr mit kleinerer Strukturgröße (Tick) gefertigt wird. Nun muss Intel statt 10-nm-Modellen aber eine weitere, nur leicht verbesserte CPU-Generation einschieben. Damit folgen Ende dieses Jahres nach Skylake in 14 Nanometer nicht Cannonlake-CPUs in 10 Nanometer, sondern die ebenfalls in einem weiter optimierten 14-Nanometer-Verfahren hergestellten Kaby-Lake-Prozessoren. Intel kann so die Taktraten etwas heben. Der Intel Core i7 7700K wird 4,2 GHz schnell sein und im Turbo-Modus 4,5 GHz erreichen. Der aktuelle Skylake-Prozessor Core i7 6700K bietet 4,0 GHz beziehungsweise 4,2 GHz. Die Leistungssteigerungen werden praktisch allein durch diese höheren Taktraten erzielt, denn die CPU-Architektur wird im Vergleich zu Skylake wohl nicht verändert. Die Pro-MHz-Leistung würde damit von Skylake zu Kaby lake so gering ansteigen wie seit langem nicht mehr. Der integrierte Grafikkern der Kaby-Lake-CPUs soll jedoch im Vergleich zu Skylake zu bis zu 25 Prozent schneller werden, zumindest bei den Mobilversionen von Kaby Lake – für PC-Spieler weitgehend uninteressant, da die 3D-Leistung nach wie vor zu gering sein wird.

Die auf die aktuelle Skylake-Generation nachfolgenden Kaby-Lake-CPUs von Intel werden vermutlich nur unmerklich schneller und liefern voraussichtlich keinen Aufrüstgrund.

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
- MSI Z170A Gaming M3
- NVIDIA GEFORCE GTX 1070 @ Ultra - silent Kühler
- 250GB Samsung 850 EVO SSD S-ATA III
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH24NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-9NB
- 500W be quiet! Straight Power E10 CM - silent
- Microsoft Windows 10 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

€ 1.599,–
oder ab 59,90 €/mtl.[1)]

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)]

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

Zu wenige Tests, Runde 2

@ Die Kritik von G. Behrens in der letzten Ausgabe ist mehr als berechtigt, da ihr inzwischen immer weniger Tests bringt und dem meiner Meinung nach weniger interessanten Magazinbereich so viel Beachtung schenkt. Ich kann auch Tests im Internet nachlesen und doch mag ich diese Tests nochmal in einer Zeitschrift lesen. Darin liegt doch der Mehrwert. Dass ich euer Magazin auch in der Badewanne, auf dem Klo oder im Urlaub lesen kann, wo es kein WLAN oder nur schlechten Internetempfang gibt. **Christian Grätz**

@ Gerade eben habe ich den Leserbrief zum Thema »Zu wenig Tests« gelesen, und grundsätzlich spricht der Verfasser mir da aus der Seele, wobei ich eure Argumentation durchaus nachempfinden kann. Aber ich habe schon einige Spiele verpasst, weil sie von euch nicht (im Heft) getestet wurden. Und auch euer Newsletter hilft da nicht immer. Was haltet ihr denn von der Idee, wenn ihr auf einer oder zwei Seiten alle Spiele in zwei, drei Sätzen beschreibt, die im jeweiligen Monat erschienen sind, aber im Heft keinen Platz gefunden haben? Mir ist klar, dass ihr nicht jede einzelne der gefühlt fünf Millionen Neuerscheinungen pro Monat auf diese Weise im Heft verewigen könnt, aber wenn ihr zumindest die Spiele kurz anreißt, die auf GameStar.de getestet wurden, fände ich das sehr hilfreich. Dann kann jeder anhand der Kurzbeschreibung selber entscheiden, ob er sich den ausführlichen Test im Netz anschauen möchte oder nicht. Vielleicht sind das auch nur Gedanken einer aussterbenden Spezies (Heft-Käufer), aber ich könnte mir denken, dass diese Spiele auf die Weise durchaus noch mal einem größeren Publikum nahegebracht werden könnten, als wenn sie ausschließlich im Netz zu finden wären. **Matthias Ebert**

@ Erstmal muss ich euch sagen, dass die Richtung, in die sich die GameStar in letzter Zeit entwickelt hat, mir sehr gut gefällt. Die vielen Reportagen, die auch die Spielewelt abseits der Spiele beleuchten, sind wirklich interessant. Nun zu meinem Anliegen: In seinem Brief hat G. Behrens erwähnt, dass die Testanzahl deutlich reduziert wurde in der letzten Zeit. Ihr begründet das auch mit dem Zusammenspiel zwischen GameStar.de und dem Heft. Ich und vielleicht andere auch lesen aber lieber auf Papier. Somit hätte ich folgenden Kompromissvorschlag für euch: Behaltet die bisherige Aufteilung bei und druckt einige interessante Tests komplett auch im Heft ab, aber gebt auf einer oder zwei Übersichtsseiten jeweils die Ergebnisse mit einem kurzen Fazit der unterdessen nur auf GameStar.de veröffentlichten Tests ab. So sieht auch der Papierliebhaber, welche Spiele sonst erschienen sind, und kann bei Interesse den ausführlichen Test auf der Webseite nachholen. **Andre Ranft**

@ Ich habe eine Anregung, wie ihr den Spagat zwischen Magazinbeiträgen und Tests zukünftig besser meistern könntet: In eurer Antwort schreibt ihr, dass ihr im August 17 weitere Spiele getestet habt. Wie wäre es, wenn ihr im Heft einfach in auf ein, zwei Seiten die jeweils aktuellen Tests zusammenzufasst? Ruhig kurz und knapp, ähnlich der E3- oder Gamescom-Zusammenfassungen? So würde der Leser des Heftes zumindest mitbekommen, dass es diese Spiele gibt, und bei Interesse kann ich dann immer noch auf eure Webseite gehen. Für mich wäre das ein echter Mehrwert, und das Heft würde wieder als einzige Informationsquelle zum Thema Computerspiele genügen.
Bernhard Egger

Wir haben in der Tat schon mehrfach überlegt, ob wir die Kurztests, die wir früher mal hatten, nicht wieder einführen sollen. Wir haben uns bisher allerdings immer dagegen entschieden, weil wir die Besprechungen nicht auf ein paar Zeilen Text und einen Winz-Wertungskasten reduzieren wollen. Wir denken aber fleißig drüber nach, wie wird das Problem lösen können. **Petra Schmitz**

Faszination Cyberpunk: »Mir war gar nicht bewusst, wie tiefgründig das Setting ist.«

Faszination Cyberpunk

Schöner Artikel zum Cyberpunk! Ein wichtiger Aspekt des Erfolgs von Cyberpunk in Spielen, Filmen und Büchern (etc.) speist sich, denke ich, auch aus der Lust auf futuristische Technik und Design. Die Faszination des Cyberpunks ist die Kombination aus Lust und Leidenschaft für technische Innovationen und Design sowie einer Verschmelzung beider, ohne die Barrieren heutiger Standards einhalten zu müssen. Also die Entwicklung von hypermoderner Technik, die keine schlichte Weiterentwicklung von existierenden Systemen darstellt, sondern Neuentwicklungen, die keine Ähnlichkeit zu bestehenden Produkten aufweisen kann. Wobei der Teilbereich der Dystopie in der letzten Dekade nicht nur gesellschaftsfähig geworden ist, sondern vielmehr als mögliches Zukunftsszenario akzeptiert wurde. Die Dystopie speist sich ihrerseits aus der verlorenen Hoffnung auf eine hoch moderne Gesellschaft und Wirtschaft der Zukunft, die nicht gerecht und fair und für alle gleich ist. Cyberpunk ist also nicht nur ein spannendes Genre, sondern vielmehr die kollektive Arbeit der Verarbeitung einer Zukunft, in der eine Gesellschaft nicht nur unterdrückt wird, sondern auch nicht mehr rein menschlich ist. **jamezGT**

Ein hervorragender Artikel, super! Ich lese selber seit vielen Jahren sehr gerne Cyberpunk, es freut mich, dass er immer mehr Leute packt! Danke auch für die Auflistung der (alten) Spiele, da werde ich mir mal das ein oder andere zulegen. **Dedragon**

Wirklich spannendes Thema und sehr schöner Artikel! Mir war gar nicht bewusst, wie tiefgründig das Setting ist. Habe bisher noch keines der genannten Spiele gespielt; zum Teil bin ich zu jung, andererseits zieht mich die eher düstere Grundstimmung nicht so sehr an. Cyberpunk 2077 ist aber auch für mich sehr interessant – Rollenspiele sind super, und bei CD Projekt wird's bestimmt auch gut! Danke auch für die Buchempfehlung (»Neuromancer«), wurde sogleich notiert! **LaraC**

Vielen Dank für diesen gelungenen Artikel. Das Genre hat mich immer schon fasziniert, aber auch ernsthaft verängstigt. Wenn Technik den Lebensstil des Menschen maßgeblich beeinflusst oder gar dominiert, finde ich das schon bedenklich. Ich bin also ein Kritiker des Systems, wenn man so will. Super ist auch die Erwähnung im Text, dass Technik erst mal nichts Schlimmes darstellt, durch den Menschen dann missbraucht werden kann und auch wird. Es interessiert mich auch sehr, wann und wie Vorzüge von Augmentierungen nicht nur für gehandicapte Leute eingesetzt werden würden. Den Gedanken finde ich gar nicht mal so abwegig, Stichwort plastische Chirurgie. Es ist auch richtig, dass Cyberpunk jetzt allmählich von der Realität eingeholt wird. Diese Dystopien mit Megakonzernen erleben wir im Prinzip heute schon, nur die Umwelt- oder Gesellschaftseffekte sind noch nicht so eindeutig sichtbar. Spiele haben durch Cyberpunk so betrachtet ein mächtiges Werkzeug in der Hand. Rollenspielelemente sollten meiner Meinung nach immer enthalten sein und vor allem auch moralische und philosophische Grundsatzfragen beinhalten. Solche Szenarien eignen sich eher nicht dafür, nur Kulisse für stumpfe Action zu sein. Deus Ex hat da eine gute Balance gefunden. Was mir im Gegenzug Sorgen macht (und ist auch richtigerweise im Artikel aufgeführt), ist das Potenzial, jetzt in den Mainstream aufzusteigen. Das Genre läuft dann Gefahr, zu oberflächlich behandelt zu werden. Dann wird wohl Style und Coolness herausgestellt werden, und wenn die Mehrheit auf den Geschmack gekommen ist, geht es wohl eher um das Waffenarsenal oder Grafikeffekte anstatt Inhalt und Philosophie. **TheVG**

50 Jahre Star Trek: »Auch und vor allem die Geschichte über William Shatner während der Dreharbeiten war köstlich.«

50 Jahre Star Trek

Das Star-Trek-Adventure DS9 Harbinger hat damals für mich, für fünf DM angestaubt in einer Ramschecke liegend, die Zeit der PC-Spiele eingeläutet. Interplay haben wirklich gute Titel veröffentlicht, leider haben sie New Worlds auch ziemlich krachend an die Wand gefahren. Die GameStar mit dem riesigen New-Worlds-Aufmacher und Sonderberichten zum Spiel war das erste Heft, das ich mir von euch gekauft habe. Hoffentlich gibt es noch weitere Star-Trek-Spiele, mal wieder so ein richtig schönes und zeitgemäßes Armada, Bridge Commander, A Final Unity oder Birth of The Federation im Stil von Stellaris wären richtig klasse. **saffio1**

Ein sehr interessanter Artikel. Vor allem die vielen Infos, was hinter den Kulissen passiert ist und wie es zu den ersten Lizenzverträgen kam. Auch und vor allem die Geschichte über William Shatner während der Dreharbeiten war köstlich. Bei Activision konnte ich überhaupt nicht verstehen, warum sie sich bei Armada 2 gegen einen Kopierschutz endschieden hatten. Der Verkauf sollte hierdurch sicherlich endsprechend gelitten haben. **Motecer**

Early Access

Bei den vielen Projekten, die seit Jahren im Early Access sind, stellt sich mir langsam die Frage, ob das frühe Geld die Entwickler nicht faul macht. Früher wurden alle Spiele auf das Ziel Release hin entwickelt. Erst danach gab es den Gewinn durch Verkäufe für die Entwickler und deren Investoren. Heute winkt das schnelle Geld der Zocker schon im Alpha Stadium. Daher könnte es doch sein, dass der frühe Geldregen manch einen Entwickler dazu bewegt bzw. nicht bewegt, noch großartig am Produkt (weiter) zu arbeiten. Das nächste Negativbeispiel könnte Crowdfunding à la Kickstarter sein – im aktuellen Fall bei Wasteland 3. Da stellt sich schnell der Verdacht ein, dass ein Entwickler ein Projekt crowdfunden will, obwohl er eigentlich doch genug Finanzmittel für eine eigene Finanzierung haben müssen (Verkäufe von Wasteland 2 z.B.) Das scheinen für mich echte Kehrseiten von Early Access und des Crowdfunding zu sein. **Rene Anhuth**

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	Mai 2016
	Battlefield 1	Multiplayer-Shooter	Dice	06/16, 07/16, 10/16	21. Oktober 2016
	Blitzkrieg 3	Echtzeitstrategie	Nival Interactive	–	2016*
	Call of Duty: Infinite Warfare	Ego-Shooter	Infinity Ward	10/16	4. November 2016
	Camelot Unchained	Online-Rollenspiel	City State Entertainment	03/16	2017*
	Civilization 6	Rundenstrategie	Firaxis	07/16	21. Oktober 2016
	Crowfall	Online-Rollenspiel	ArtCraft	03/16	2017*
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt Red	04/13	2017
	DayZ	Action	Bohemia Interactive	11/13, 02/14, 02/15	2017*
	Dawn of War 3	Echtzeitstrategie	Relic Entertainment	07/16	2017
	Dead Rising 4	Action	Capcom Vancouver	–	6. Dezember 2016
UPDATE	**Die Gilde 3**	Wirtschaftssimulation	Nordic Games	–	2017
	Die Zwerge	Rollenspiel	King Art	9/15	1. Dezember
	Dishonored 2	Action-Adventure	Arkane Studios	06/16, 09/16	11. November 2016
	Divinity: Original Sin 2	Rollenspiel	Larian	09/16	2016*
	Dreadnought	Action	Yager Development	08/14	2016
	Drone Swarm	Weltraumtaktik	Stillalive Studios/Remote Control	–	2017
	Elex	Rollenspiel	Piranha Bytes	08/15, 07/16	2017
	Everspace	Weltraum-Action	Rockfish Games	09/16	4. Quartal 2016*
	Factorio	Aufbau-Strategie	Wube Software	–	2016*
	Far: Lone Sails	Adventure	Mr. Whale's Game Service	–	3. Quartal 2016
	Final Fantasy 7 Remake	Rollenspiel	Square Enix	–	2017
	For Honor	Action	Ubisoft	08/16	14. Februar 2017
	Fortnite	Action	Epic Games	–	2016
UPDATE	**Get Even**	Ego-Shooter	The Farm 51	–	2017
	Ghost Recon: Wildlands	Taktik-Shooter	Ubisoft Paris	08/15	7. März 2017
	Haimrik	Adventure	Below the Game	–	2017
	Halo Wars 2	Echtzeitstrategie	Creative Assembly	08/16	21. Februar 2017
NEU	**Hellblade**	Actionspiel	Ninja Theory	–	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*
	Little Nightmares	Adventure	Tarsier Studios	–	1. Quartal 2017
NEU	**Nier: Automata**	Rollenspiel	Platinum Games	–	23. Februar 2017
	Mass Effect: Andromeda	Action-Rollenspiel	Bioware	09/14	März 2017
	Metal Gear Survive	Koop-Action	Konami	–	2017
	Naval Action	Online-Rollenspiel	Game-Labs LLC	03/16	2016*
UPDATE	**Outlast 2**	Horrorspiel	Red Barrels	–	2017
	Overkill's The Walking Dead	Ego-Shooter	Overkill Software	–	3. Quartal 2017
	Paragon	Multiplayer-Shooter	Epic Games	–	2016*
	Planet Coaster	Wirtschaftssimulation	Frontier	–	17. November 2016
	Prey	Ego-Shooter	Arkane Studios	09/16	2017
	Raiders of the Broken Planet	Multiplayer-Shooter	Mercurysteam	–	2016
	Resident Evil 7: Biohazard	Horrorspiel	Capcom	–	24. Januar 2017
UPDATE	**Rising Storm 2: Vietnam**	Multiplayer-Shooter	Tripwire	–	1. Quartal 2017
	Rollercoaster Tycoon: World	Wirtschaftssimulation	Nvizzio	–	2016*
	Rust	Action	Facepunch Studios	03/14	2016*
NEU	**Scalebound**	Actionspiel	PlatinumGames	–	2017
NEU	**Sea of Thieves**	Online-Rollenspiel	Rare	–	1. Quartal 2017
UPDATE	**Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues**	Rollenspiel	Portalarium	05/13	2017*
	Sniper Elite 4	Koop-Shooter	Rebellion	–	14. Februar 2017
	Sniper: Ghost Warrior 3	Ego-Shooter	City Interactive	09/16	27. Januar 2017
UPDATE	**South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe**	Rollenspiel	Ubisoft San Francisco	–	2017
	Spellforce 3	Echtzeitstrategie	Grimlore Games	07/16	2017
UPDATE	**Squad**	Multiplayer-Shooter	Offworld Industries	–	2017*
	Star Citizen	Weltraumsimulation	Cloud Imperium Games	12/12, 03/13, 10/13, 05/14, 07/14, 11/15, 10/16	2017*
	Star Citizen: Squadron 42	Weltraumsimulation	Cloud Imperium Games	12/15	2017
NEU	**State of Decay 2**	Actionspiel	Undead Labs	–	2017
	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 Sexy Brutale	Adventure	Tequila Works/Cavalier Games	–	1. Quartal 2017
	The Surge	Actionspiel	Deck 13	–	2017
	Thimbleweed Park	Adventure	Ron Gilbert & Gary Winnick	–	Januar 2017
UPDATE	**Torment: Tides of Numenera**	Rollenspiel	inXile Entertainment	07/13, 05/14, 03/16	2017
	Tyranny	Rollenspiel	Obsidian Entertainment	05/16, 08/16	2016
UPDATE	**Underworld Ascendant**	Action-Rollenspiel	OtherSide Entertainment	–	2017
	Unreal Tournament	Multiplayer-Shooter	Epic Games	–	2017*
	Vampyr	Rollenspiel	Dontnod	–	2017
	Watch Dogs 2	Open-World-Action	Ubisoft Montreal	07/16	15. November 2016
	We Happy Few	Survival-Action	Compulsion Games	09/16	2016*

NEU In dieser Ausgabe erstmals vorgestellt.

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

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

GAMES ROCKET
www.gamesrocket.de

Der deutsche Spieleshop mit den besten Deals für Steam. Konsole & Co.

Gamecodes sicher einkaufen.

TRUSTED SHOPS GUARANTEE

Farming Simulator 17

Stelle Dich der modernen Landwirtschaft!

Die größte Landwirtschaftssimulation, die es je gab!

Farming Simulator 17 (Landwirtschafts Simulator 17) von Giants Software lädt euch in die herausfordernde Welt der modernen Landwirtschaft ein. Meistert alle Aufgaben des Lebens als Landwirt, von Tierzucht über Ackerbau bis zum Verkauf und der Holzfällerei. Innerhalb einer riesigen, offenen Welt entscheidet ihr frei, wie ihr eure Farm verwalten und entwickeln wollt!

JETZT DOWNLOAD DIGITAL KAUFEN

www.gamesrocket.de/farming-simulator-17.html

Shop-Preis 28.49 €

oder mit paysafecard 25.49 €

*Jetzt **mit Paysafecard** bezahlen und **3€ extra** auf Farming Simulator 2017 **sparen!*****

**Aktion gültig bis 27.10.2016 und solange Vorrat reicht.*

GAMES ROCKET

Gamecodes sicher einkaufen. *www.gamesrocket.de*

Civilization 6

DAS BESTE CIVILIZATION?

Genre: Rundenstrategie Publisher: 2K Games Entwickler: Firaxis Termin: 21.10.2016 Sprache: Deutsch, Englisch
USK: ab 12 Jahren Spieldauer: 100+ Stunden Preis: 60 Euro DRM: ja (Steam)

Auf XL-DVD: Preview-Video

Civilization 6 ist ein umfang- und facettenreiches Strategiespiel, die würdige Fortsetzung einer altehrwürdigen Reihe. Wäre da nur nicht dieser eine Zweifel. Von Michael Graf

Es ist schön, ein Kenner zu sein. Jemand, der vorm flackernden Kaminfeuer ein Glas Whisky schwenkt, in den Ohrensessel sinkt und von den »weichen Zitrusnoten, die den rauchigen Torfkörper streicheln« säuselt, während sich normalsterbliche Mittrinker eher an Aschenbecher-Putzwasser erinnert fühlen, in das jemand Kloreiniger gekippt hat, und nicht verstehen, was just an diesem Whisky so anders sein soll als an allen anderen. Ein solcher Kenner bin ich bei Civilization, einer Serie, die ich seit über 20 Jahren kenne und schätze, deren Fortschritt für Außenstehende aber schwer nachvollziehbar ist. Man spielt halt immer rundenweise die Weltgeschichte nach, ne? I wo, könnte ich seufzen, in den Ohrensessel sinken und von all jenen Nuancen säuseln, die nun auch Civilization 6 von den Vorgängern abheben und die bestimmt nur ich bemerke. Nur: Es wäre Unsinn. Denn Civ 6 ändert weit mehr als Nuancen, ist weit mehr als alter Whisky in neuen Comicgrafik-Schläuchen.

Zwar wagt es keinen so radikalen Sprung wie Civilization 5, das 2010 die traditionell viereckigen Geländekacheln zu Sechsecken umformte und darauf nur noch jeweils eine Militäreinheit erlaubte, um die berüchtigten Armeehaufen, die »Stacks of Doom« zu entschärfen. Doch auch Civilization 6 krempelt Spielkonzepte um, spinnt spannende Wechselwirkungen und wird mehr noch als Civ 5 zum Rundenstrategiespiel, in dem es stets etwas zu tüfteln gibt. Auch, weil der Entwickler Firaxis aus dem zum Start sehr schlanken Vorgänger gelernt und wieder mehr reingepackt hat – so viel, dass sich Civ 6 wie ein Best-of von Civ 5 samt seiner beiden Addons anfühlt: Religion und Spionage, Archäologie und Tourismus – alles drin. Okay, ein paar Dinge sind auch entfallen, etwa goldene Zeitalter sowie der Weltkongress samt Diplomatiesieg. Dennoch ist Civilization 6 vielfältig und anders genug, um sich wieder regelrecht dran festzubeißen. Das versichert mir ein Blick in den Spiegel und auf meine Augenringe. Denn ich habe das fast fertige Civ 6 vor Release tage- oder besser: nächtelang gespielt. Hat Firaxis diesmal also alles richtig gemacht? Nun, fast. Ein letzter Zweifel wird mir als Kenner ja erlaubt sein.

Bei der Landung in England bombardiert unser Schlachtschiff einen Militärdistrikt.

Wunderbares Multikulti

Schon bei den 20 spielbaren Völkern hat Firaxis ganze Arbeit geleistet. Zwar mögen Veteranen die eine oder andere Lieblingsnation vermissen (Inka, Polen ...), aber es folgen ja noch vier DLCs. Die vorhandenen Völker jedenfalls unterscheiden sich deutlich und machen mit ihren Spezialeinheiten, -gebäuden sowie -fähigkeiten Lust aufs Ausprobieren. Russland etwa dehnt seine Grenzen besonders schnell aus und verdient mit

 Das Wort Zivilisation wurzelt im lateinischen Ausdruck »civis« für einen römischen Bürger.

Aus einem steinzeitlichen Nest (kleines Bild) wächst in Civilization 6 wie immer ein mächtiges Imperium. Wir spielen hier die Deutschen, die Kampfboni gegen Stadtstaaten genießen und Hansen bauen, produktivere Varianten der normalen Industriebezirke.

Handelsrouten zu fortschrittlicheren Staaten zusätzliche Kultur- oder Wissenschaftspunkte. England bekommt immer dann eine kostenlose Kampfeinheit, wenn es eine Stadt auf einem anderen Kontinent gründet oder erobert, außerdem zimmern seine Spezialwerften flottere Schiffe. Die Chinesen dürfen als Einzige den Bau frühzeitlicher Weltwunder mit Arbeitern beschleunigen, die Deutschen genießen Industrieboni und kämpfen effektiver gegen Stadtstaaten. Die Araber bekommen einen Großen Propheten geschenkt, sodass sie garantiert eine eigene Religion gründen können – und, und, und. Die Unterschiede sind erfreulich groß, die möglichen Spielweisen spannend; eine solche Vielfalt bot Civilization 5 erst nach zwei Addons. Vorwerfen kann ich Civ 6 höchstens seine Sparsamkeit bei den Spezialeinheiten. Denn davon bekommen viele Nationen nur eine einzige, die Deutschen etwa ein stärkeres U-Boot, die Azteken ihre Adlerkrieger, die erledigte Feinde zu Bautrupps versklaven.

Neu ist, dass sich die Fraktionen nicht nur unterschiedlich spielen – es fühlt sich auch anderes an, gegen sie anzutreten. Denn jeder Herrscher hat zwei Agenden, sozusagen diplomatische Vorlieben, die Beziehungen beeinflussen. Die erste ist immer gleich: Die Britin Victoria etwa mag nur Völker auf ihrem Heimatkontinent, der Römerkaiser Trajan umgarnt große Reiche, der Spanier Philipp die Gefolgsleute der eigenen Religion. Die zweite Agenda ist anfangs verdeckt und wird zufällig ausgewürfelt, wir müssen sie durch Handelsbeziehungen oder Spionage herausfinden. Welch Freude, als sich Victoria in einer Partie als »Darwinistin« entpuppt, die Kriegstreiber liebt und Pazifisten hasst. Das kommt meinen Deutschen entgegen, die sowieso gerne Stadtstaaten angreifen. Wenn nur dieser Perikles nicht wäre, dessen Griechen am liebsten alle Zwergnationen heiraten würden … Die Agenden verleihen den Anführern mehr Persönlichkeit, sie schüren Konflikte und könnten die Diplomatie nachvollziehbarer machen. Allerdings kam in allen Partien der Punkt, an dem mich sämtliche Widersacher für meine Expansion hassten – sogar Trajan! Selber schuld, wenn mir dann eine Atombombe auf Rom ausrutscht.

Das Geländepuzzle

Zum Tüftelspiel wird Civilization 6 vor allem dank des neuen Distriktsystems. Ich errichte ja nun externe Stadtviertel wie ein Heiligtum für Tempel oder einen Forschungscampus für Bibliotheken und Universitäten. Der Clou ist, dass sich diese Bezirke gegenseitig beeinflussen und überdies Geländeboni genießen. Ein Industriegebiet etwa sollte neben möglichst vielen Steinbrüchen, Minen und anderen Distrikten liegen, damit seine Produktivität steigt. Ein Handelsviertel hingegen sollte an Flüsse und einen Hafenbezirk grenzen, ein Hafen an Fischvorkommen. So entsteht ein regelrechtes Puzzle, ich muss die Geländeverbesserungen vorausplanen. Auch benachbarte Bauernhöfe stärken sich gegenseitig, ich sollte von Anfang an Platz lassen. Errichtet werden Farmen und Minen wie gehabt von Bautrupps, die ihre Projekte nun sofort fertigstellen und sich nach einer bestimmten Anzahl Einsätze auflösen. Das trägt zum Puzzlecharakter bei, weil ich gut überlegen muss, wo ich sie einsetze.

Und dann wollen auch noch die Weltwunder einkalkuliert werden. Denn auch die belegen jeweils ein eigenes Geländefeld, an das sie individuelle Anforderungen stellen. Der Klosterberg Mont St. Michael etwa will

Politik als Kartenspiel, die Anzahl der Boni-Legeplätze hängt von der Regierungsform ab.

Der religiöse Kartenmodus zeigt, wie viele Stadtbürger welcher Religion angehören, mit Missionaren beeinflussen wir das Verhältnis zu unseren Gunsten. Außerdem gibt es nun religiöse Kämpfe, Glaubenseinheiten können sich gegenseitig zerblitzen (kleines Bild).

im Sumpf stehen, der Groß-Simbabwe-Palast gleichzeitig an ein Handelsviertel sowie eine Viehherde grenzen. Ehrensache, dass ich Felder, auf denen Wunder stehen, nicht mehr anderweitig beackern kann – ihre Rohstoffe sind verloren. Und Moment, sollten meine Städte nicht auch wachsen? Um ihre Wohnkapazität zu erhöhen, ziehe ich sie an Wasserquellen hoch oder baue einen Aquädukt, der jedoch ans Stadtzentrum und einen Fluss, Berg oder See grenzen muss. Falls da Ressourcen im Weg sind, muss ich sie plätten – wehe dem, der nicht mitgedacht hat! Später baue ich externe Wohnviertel, deren Fassungsvermögen von der Attraktivität eines Geländefelds abhängt: Idyllische Bergseen sind wohnlicher als Wüsten. Die Attraktivität wiederum steigere ich mit bestimmten Großen Persönlichkeiten – es gibt so viele Wechselwirkungen, so viel, was ich mitdenken kann! Dadurch wandelt sich das Spielgefühl, Civilization 6 spielt sich fast wie ein Brettspiel, in dem ich Geländekärtchen klug anordnen muss. Und das ist gut so!

Das Autostraßen-Ärgernis

Eine Neuerung, mit der ich nicht warm werde, betrifft die Straßen. Denn die kann ich – zumindest anfangs – nicht selbst anlegen, sie entstehen automatisch entlang von Handelsrouten. Und Letztere sind zahlenmäßig begrenzt; um mehr Routen und damit Straßen freizuschalten, muss ich Handelsbezirke oder Häfen bauen. Gut, einmal angelegte Verbindungen bleiben bestehen, wenn ich die zugehörige Handelsroute nach ihrem Ablauf neu vergebe. Dennoch verliere ich die Kontrolle über etwas, das ich kontrollieren sollte: Ich bin ein Herrscher und darf meinen Untertanen nicht sagen, wo sie Straßen bauen sollen? Klar, strategisch interessant ist das dennoch, weil ich stets zwischen dem Nutzen einer Straße und dem Handelserlös abwägen muss. Ab dem Mittelalter darf ich dann Pioniere rekrutieren, die Wege verlegen können, aber nur je zwei Aufladungen haben, sodass ich für lange Verbindungen umständlich viele davon brauche. Da verwende ich sie lieber, um Forts oder später Flugplätze und Raketensilos zu bauen, die Atombomben auf Trajan verschießen.

Die Wissenschafts-Überholspur

Eine Atombombe will natürlich erst erforscht werden. Vorhang auf für das Forschungssystem, das von den neuen Heureka-Momenten profitiert: Für jede Technologie gibt's kleine, mehr oder minder passende Ziele, die ich erfüllen kann, um die Forschung um satte 50 Prozent zu beschleunigen. Zum Beispiel soll ich für den Astronomie-Boost eine Universität neben einem Berg bauen, für den Stahl-Boost eine Kohlemine buddeln. Generell genießen kriegerische Staatschefs militärische Forschungsboni, Pazifisten eher wirtschaftliche. So schalte ich vor allem anfangs viele Eierkopf-Beschleuniger im Vorbeigehen frei, als Belohnungen zwischendurch. Oft weiche ich aber auch von meiner Standardstrategie ab, um sie zu bekommen: Ich brauche nur einen weiteren Bogenschützen für den Maschinenbau-Boost? Spannt die Sehnen, Männer! Umgekehrt wähle ich die nächste

Die Diplomatie-Avatare sind klasse animiert, ihre Stimmung können wir an Mimik und Gestik ablesen. Von links: der streitlustige Philipp, die dankbare Victoria, der beeindruckte Trajan, der unzufriedene Barbarossa und der besiegte Harald.

Mit Ingame-Filmchen illustriert Civ 6 den Bau von Weltwundern, die aus dem Boden wachsen.

Technologie schon mal danach aus, welche Boosts ich schon habe – wäre ja Verschwendung, die nicht zu nutzen. Ich klettere also nicht immer auf dem Standardpfad durch den Technologiebaum, sondern passe mich den Umständen an. Das wirkt nicht unbalanciert, weil ich ja trotzdem die Technologien bekomme, die ich brauche – etwa militärische, wenn ich gerade kämpfe. Und falls mal ein wichtiger Boost fehlt, dauert's zwar länger, aber das ist auch kein Beinbruch. Zumal ich ja hätte vorausplanen können, um ihn zu bekommen – eine tolle Neuerung!

Tugend forscht

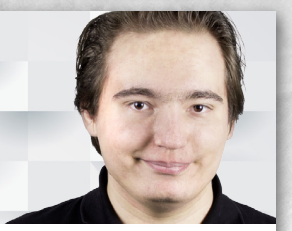
Die insgesamt 67 naturwissenschaftlichen Technologien sind zwar zwölf weniger als in Civilization 5 – aber das macht nix, weil es nun noch einen zweiten Forschungsbaum gibt! Darin schalte ich mit gesammelten Kulturpunkten insgesamt 50 Sozialpolitiken frei, darunter geisteswissenschaftliche Fortschritte wie den Humanismus, Kulturgüter wie die Oper oder Militärdoktrinen à la »Verbrannte Erde«. Auch hier kann ich Booster-Ziele erfüllen, beispielsweise entdecke ich den »diplomatischen Dienst« schneller, nachdem ich ein Bündnis mit einer anderen Nation geschlossen habe. Anders als ihre naturwissenschaftlichen Vettern bringen die Geistesfortschritte aber nicht nur neue Einheiten, Gebäude und Boni, sondern auch zusätzliche Regierungsformen und Entscheidungskarten für das Politiksystem von Civilization 6.

Das ähnelt einem Pokertisch, auf dem ich politische »Spielkarten« in vier Kategorien auslege: militärische, wirtschaftliche, diplomatische sowie Joker. Jede Karte bringt Boni, beispielsweise Rabatte auf bestimmte Truppengattungen, erhöhte Produktion in Industriegebieten, zwei weitere Aufladungen für Bautrupps oder mehr Gold von verbündeten Stadtstaaten. Auf Jokerplätzen kann ich grundsätzlich alles ablegen, oder ich wähle Spezialkarten, die Große-Persönlichkeiten-Punkte bringen. Und weil ich immer deutlich mehr Karten als Legeplätze habe, muss ich gut überlegen, was ich momentan am dringendsten brauche. Etwa stärkere Handelsrouten oder eine schnellere Produktion von Siedlern. Wie viele Plätze pro Sorte zur Verfügung stehen, hängt von meiner Regierungsform ab, zehn davon gibt's insgesamt. Das Großartige an diesem System ist seine Flexibilität: Ich kann Regierungsform und Politikkarten jederzeit wechseln, um sie an die aktuelle Lage anzupassen. Kostenlos ist das aber nur, nachdem ich gerade eine neue Sozialpolitik entdeckt habe, ansonsten bezahle ich Gold. Und noch eine knifflige Entscheidung: Wenn mir Roosevelt den Krieg erklärt, soll ich dann das Geld investieren, um meine wirtschaftliche Joker-Karte gegen eine militärische auszutauschen? Oder gar von der Republik zur Oligarchie wechseln, die mehr Plätze für Militärkarten bietet und zudem die Kampfkraft meiner Armee steigert? Zugleich darf ich nicht unüberlegt zwischen Staatsformen hin und her springen, denn je länger eine Regierung stabil bleibt, desto höhere Boni wirft sie ab. Die Handelsrepublik etwa verbilligt den Sofortkauf von Truppen alle 15 Runden um ein weiteres Prozent, bis maximal 15 Prozent. Der Clou: Dieser Bonus bleibt für den Rest der Partie erhalten, auch unter anderen Regierungen. Und obwohl es die Ideologien aus Civ 5 nicht mehr gibt, verstehen sich Staaten mit derselben Staatsform auch noch besser. Da sage noch einer, Entscheidungen in Civ 6 seien leicht!

Welche Missionen ein Spion erfüllen kann, hängt von den in der Stadt gebauten Distrikten ab.

Ausgebauter Glaube

Ebenfalls ausgebaut hat Firaxis die Religionen, durch Heiligtümer angehäufte Glaubenspunkte sind eine noch nützlichere Ressource geworden. Beispielsweise, weil die Regierungsform Theokratie es erlaubt, mit Glaube Landeinheiten zu kaufen – was fast schon übermächtig ist, weil ich mir im Nu eine schlagkräftige Armee zusammenbeten kann. Dass es nun zudem eine religiöse Siegbedingung gibt (der Großteil der Weltbevölkerung muss meinem Glauben angehören), ist es noch sinnvoller, gezielt auf Geistlichkeit zu spielen und früh einen Großen Propheten anzulocken, um eine Kirche zu gründen. Für die wähle ich wieder Glaubenssätze à la »ein Prozent Produktionsbonus pro An-



Maurice Weber
@Froody42

Ich konnte unsere Redaktionsversion von Civilization 6 nur auf meinem Bürorechner installieren – und war richtig wehmütig, als ich ins Wochenende gehen musste und nicht mehr weiterspielen durfte. Denn das neue Civ schickt sich mal wieder an, ein teuflischer Zeitfresser und eine Suchtmaschine für tüftelfreudige Strategen zu werden. Mit der neuen Comicgrafik kann ich zwar nicht so viel anfangen, aber spielmechanisch ist für mich fast jede Neuerung ein Schritt nach vorn und sinnvoll eingefügt. Es macht einfach enorm viel Spaß, über jedem einzelnen Hexfeld zu grübeln.

Mein persönliches Highlight sind aber die Fraktionen, die deutlich mehr Persönlichkeit haben als noch im fünften Teil. Zum einen, wenn ich sie selbst spiele, dafür sorgen relevantere Spezialeigenschaften. Zum anderen, wenn die KI am Ruder sitzt: Jedes Volk drückt einer Partie dank der Agenden seinen Stempel auf. Die Amerikaner spielen Friedenspolizei, die Engländer machen auf Kolonialmacht, Kleopatra wanzt sich an mächtigere Herrscher heran – klasse! Jetzt hoffe ich nur noch, dass die Computergegner ihre Absichten in der finalen Version auch noch etwas effektiver durchsetzen können als in unserer Vorabversion.

Martin Deppe
@GameStar_de

Civilization begleitet mich jetzt mein halbes Leben – angefangen mit dem Brettspiel von Avalon Hill, über Sid Meiers Erstling bis hin zu diesem neumodischen, bunten Civ 6. Und genau dieses Civ 6 schafft es, mich sofort wieder reinzuziehen in den unkaputtbaren Spielfluss. Die Neuerungen verwässern das Spielprinzip nicht, sie unterstützen es: Ständig habe ich Nah- und Fernziele vor der Nase, kann meine Politik feintunen, Forschung aktiv beschleunigen, durch Handel nebenbei mein Straßennetz optimieren. Dazu kommt, dass Civ 6 verdammt hübsch aussieht, die guten, alten Wunder endlich wieder groß zu sehen sind, ich mich beim Städtebau austoben kann. Und wenn ich neben dem Ruhrgebiet-Weltwunder inklusive Förderturm noch eine Pferdekoppel anlege, kriege ich sogar richtig Heimweh. Für mich ist Civ 6 das beste Civ aller Zeiten. Das kann nur noch die KI auf den höheren Schwierigkeitsgraden kaputtmachen.

hänger«, dann verbreite ich sie mit Missionaren, während Inquisitoren mein Reich von fremden Göttern reinigen. Die teurere, stärkere Variante des Missionars ist der Apostel, der meiner Religion anfangs zwei weitere Glaubenssätze hinzufügen kann. Außerdem darf ich ihm Spezialtalente spendieren, beispielsweise »überredet« er Barbarenkrieger zum Seitenwechsel. Und bei seinem Ableben hinterlässt er ein Relikt, das ich in Tempeln einlagere, um mehr Glaube zu produzieren. Apropos: Es gibt nun ein religiöses Kampfsystem, Glaubenseinheiten können sich gegenseitig attackieren – auch ohne Kriegserklärung. Als etwa die Griechen versuchen, meine Städte zu bekehren, funktionieren meine Apostel ihre Missionare kurzerhand in menschliche Blitzableiter um. Und dann rufe ich zum heiligen Krieg.

Atombomben gibt's jetzt in groß und klein. Sie werden von Bombern abgeworfen oder von Raketensilos verschossen (rechts).

Waffengang und Abgesandte

Der heilige Krieg zählt zu den neuen Kriegsgründen, gewissermaßen Ausreden für Aggression, mit denen ich die diplomatische Rufstrafe für Kriegstreiber lindere. Falls ein Gegner eine meiner Städte bekehrt hat, kann ich ihm einen heiligen Krieg erklären; falls er technologisch weit zurückliegt, breche ich einen Kolonialkrieg vom Zaun; wenn wir aneinandergrenzen, ist ein Expansionskrieg fällig. Am Kampfsystem selbst hat sich wenig geändert, nach wie vor passt nur eine Kampfeinheit auf ein Geländefeld. Anfangs. Wenn ich die entsprechenden Sozialpolitiken entdeckt habe, kann ich erst zwei, später drei gleiche Einheiten permanent zu einer Armee zusammenfassen. Das ist vor allem dann wichtig, wenn mein Gegner dasselbe macht – ich will ja nicht mit einem Einzelpanzer gegen ein Infanterietrio antreten. Einheiten sammeln wieder Erfahrung, bei Beförderungen sehe ich einen Talentbaum, der zeigt, wie die Upgrades aufeinander aufbauen. Und Städte haben nun zwei Lebensbalken: Vor der Attacke auf den Stadtkern muss ich erst mal die Mauern durchbrechen. Dabei helfen Spezialeinheiten, Belagerungstürme etwa lassen Nahkämpfer die Wälle ignorieren. Wirklich erobert und produktionsbereit ist eine Metropole übrigens erst nach Kriegsende, wenn der Feind sie offiziell abgetreten hat. Wobei er später einen Rückeroberungskrieg erklären kann – noch ein Kriegsgrund.

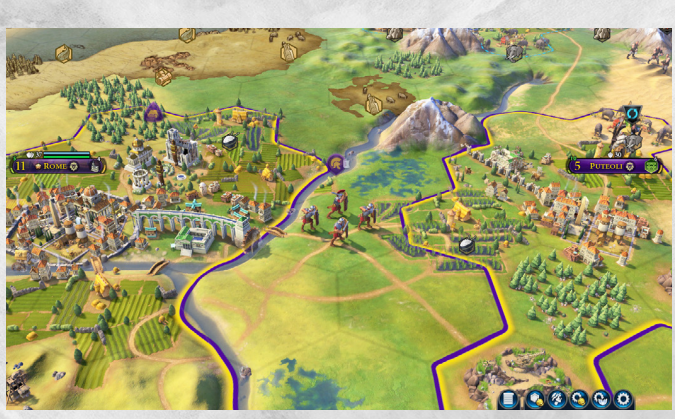
Stadtstaaten kann ich natürlich ebenfalls erobern, viel interessanter ist jedoch, Abgesandte zu ihnen zu schicken. Diese Botschafter sind ein Rohstoff, den ich je nach Regierungsform und Politikkarten mehr oder weniger schnell ansammle – und einsetze, um Zwergnationen auf meine Seite zu ziehen. Wenn ich bis zu sechs Abgesandte in einen Stadtstaat schicke, bekomme ich schrittweise bessere Boni. Militärische Siedlungen wie Preslaw kurbeln die Produktion in meinen Militärbezirken an, Handelsmetropolen wie Sansibar das Einkommen von Handelsvierteln. Diese Boni bekomme ich immer. Wenn ich gar von allen Völkern die meisten Abgesandten im Stadtstaat stationiere, wird er nicht nur mein Verbündeter, sondern spendiert mir überdies einen individuellen Spezialbonus. Das religiöse La Venta etwa erlaubt meinen Bautrupps, Riesenkopf-Statuen hochzuziehen, die Glauben abwerfen. Das kann zum regelrechten Wettrennen um wertvolle Stadtstaaten führen – eine schöne Idee. Staatsstreiche kann ich in den Nationchen allerdings nicht mehr anzetteln, Spione lassen sich lediglich in gegnerische Städte schicken, um Distrikte zu sabotieren oder Heureka-Booster, Gold und Kunstwerke zu klauen. Aber gut, immerhin sind die Agenten wieder von Anfang an dabei.

Volle Karten werden unübersichtlich – oder hätten Sie hier auf Anhieb den Panzer entdeckt? Hier haben wir auf Morgendämmerung geschaltet, die Tageszeit samt Licht lässt sich einstellen.

Eine Frage der Persönlichkeit

Ein Wettstreit entsteht auch um die Großen Persönlichkeiten. Die sind keine zufälligen Generäle, Ingenieure, Forscher sowie Künstler mehr, sondern zum aktuellen Zeitalter passende Charakterköpfe wie Hannibal, Mozart oder Einstein. Viele der Stars haben individuelle Fähigkeiten. Sun Tzu etwa stärkt als Großer General umliegende Truppen, aber nur in der Klassik und im Mittelalter. Danach kann ich ihn in den Ruhestand versetzen, damit er sein Buch »Die Kunst des Krieges« schreibt – ein großes Kunstwerk. Einstein steigert den Wissenschafts-Output

Wer Abgesandte in Stadtstaaten schickt, verdient sich Boni.



Römerstädte werden automatisch ans Straßennetz angeschlossen.

von Universitäten und spendiert den Booster für eine zufällige Technologie der Moderne oder des Atomzeitalters. Um diese Persönlichkeiten liefern sich alle Völker einen Wettlauf, indem sie Große-Persönlichkeiten-Punkte sammeln – etwa durch Distrikte oder entsprechende Politikkarten. Wenn ein Ehrenbürger freigeschaltet wird, ist er weg, und der nächste rückt nach. Pro Kategorie (Generäle, Künstler, etc.) steht aber nur eine begrenzte Anzahl Stars zur Verfügung; Große Propheten sind sogar derart knapp, dass nicht mal jeder Spieler eine eigene Religion gründen kann. Falls ich das Rennen mache, den aktuellen Persönlichkeiten-Bonus aber nicht brauche, kann ich passen, diesen Charakter meinen Rivalen überlassen und auf den nächsten sparen. Wer dieser Nächste ist, sehe ich aber erst danach – blöd.

Zum Glück keine Revolte

Maler, Komponisten und Autoren produzieren wie gehabt große Kunstwerke, die ich in Museen einlagere, um Kultur- und Tourismuspunkte zu sammeln. Archäologen buddeln zudem wieder Artefakte aus Ruinenstädten sowie – das ist neu – aus Schiffswracks. Ich darf nun jedoch nur noch so viele Altertumsforscher anheuern, wie ich archäologische Museen besitze. Archäologen-Spam fällt so flach. Was ich dafür spammen, also massenhaft errichten kann, sind Städte. Denn Civ 6 bestraft Expansion längst nicht mehr so hart wie sein Vorgänger. Dessen landesweites Zufriedenheitssystem, das bei mittelgroßen Reichen flott zum Unzufriedenheitssystem wurde, ist nämlich Geschichte. Stattdessen wird das Volkesglück wieder pro Stadt gemessen, wie in älteren Civiliations. Dafür zuständig ist der neue Annehmlichkeitswert, den ich steigere, indem ich Unterhaltungsbezirke baue oder Luxusressourcen erschließe. Nur wenn dieser Wert positiv ist, wächst die Stadt normal schnell; fällt er ins Negative, drohen Revolten. Dann ploppen rund um die Stadt einige Barbaren auf – was in meinen Partien aber nur einmal vorkommt. Auf höheren Schwierigkeitsgraden sollte die Expansion immerhin dadurch gehemmt werden, dass Luxusgüter nur noch je vier Städte beglücken statt wie in Civ 5 alle gleichzeitig – je mehr Siedlungen ich habe, desto kniffliger wird's, sie bei Laune zu halten. Und hier liegt der Problemhase im Pfeffer: Diese höheren Schwierigkeitsgrade kenne ich nicht.

De Prinz kütt

So enthält unsere fast fertige Version zwar bis auf zehn Völker und den Multiplayermodus alle Inhalte von Civilization 6, also Einheiten, Gebäude, Weltwunder, Persönlichkeiten und so weiter. Erkunden kann ich all das jedoch nur auf »Prinz«, dem vierten der acht Schwierigkeitsgrade. Und darauf wird Civ 6 viel zu leicht. Denn die KI-Gegner bringen fast nichts zustande und erklären etwa Kriege, nur um ihre Einheiten ohne Gegenwehr von meinen Bogenschützen zu Klump schießen zu lassen. Gute Freunde fallen mir ebenso in den Rücken wie Erzfeinde, was die Diplomatie ad absurdum führt. Und der an sich spannende Wettlauf um Stadtstaaten und Persönlichkeiten versandet, weil ich mir in Windereile einen riesigen Vorsprung erarbeite. Das ist mein letzter Zweifel, denn sonst gibt's wenig Grund zum Ärgern – mal abgesehen von seltenen Wegfindungs-Bugs, einigen Interface-Kanten und dem Umstand, dass vollgebaute Karten recht unübersichtlich werden. Alles verschmerzbar, ich hoffe vor allem, dass die fertige Fassung von Civ 6 anspruchsvoller und die KI zum würdigen Widersacher wird, selbst wenn Firaxis ihr wieder Betrügerboni spendieren muss. Für Kenner wäre das ja nichts Neues. ★

Michael Graf
@Greu_Lich

Die Comicoptik von Civilization 6 erinnert an den seichten Mobile- und Konsolenableger Civilization: Revolution – doch zum Glück sind die Gemeinsamkeiten damit erschöpft. Spielerisch kann ich Civilization 6 nämlich fast nichts vorwerfen. Der Umfang stimmt, die hervorragend verzahnte Mechanik strotzt vor spannenden Wechselwirkungen, und das Politiksystem sowie die Heureka-Booster laden zum Experimentieren ein, sodass Partien nicht mehr komplett nach Schema F laufen. So spielt sich Civ 6 vertraut und dennoch anders genug, um wieder nächtelang zu fesseln.

Die Bonbongrafik wiederum mag Geschmackssache sein, ihren liebevollen Detailgrad aber kann niemand abstreiten: In Städten und Distrikten erkenne ich jedes Gebäude, bei zerstörten Monumenten bricht die Spitze ab, japanische Pikeniere sehen sogar anders aus als europäische. Und diese Musik! Der individuelle Soundtrack jeder Nation passt sich ans Zeitalter an und schwillt im Verlauf einer Partie vom Steinzeitgeträller zur orchestralen Industriehymne an, aus der ich bei den Deutschen die Melodie von »Wenn ich ein Vöglein wär« heraushöre. All das sorgt dafür, dass ich gar nicht mehr zu Civ 5 zurückkehren will. Und all das steht und fällt dennoch mit der KI und damit der Herausforderung, denn erst daraus entsteht Langzeitmotivation. Und die ist das Wichtigste überhaupt.

CIVILIZATION 6

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3-2100T / Phenom II X4 810	Core i5-5575R / AMD FX-8350
Geforce GTS 450 / Radeon HD 5770	Geforce GTX 770 / Radeon HD 7970
4 GB RAM, 12 GB Festplatte	8 GB RAM, 12 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ detailverliebte Einheiten und Bauwerke + schöne Kriegsnebel-Pergamentkarte + hervorragender Soundtrack + klasse animierte Herrscher – bei vollgebauter Karte sehr unübersichtlich

SPIELDESIGN

+ Distriktsystem lädt zum Puzzeln ein + exzellent verzahnte Spielmechanik + stets etwas zu tüfteln + vielfältige Völker-Eigenschaften ? Was können die KI-Gegner auf höheren Stufen?

BALANCE

+ Technologien und Einheiten allesamt sinnvoll + Völkerfähigkeiten beeinflussen Spielweise + nützliche Civilopädie – für Neulinge schwer zu überblicken ? Bleibt das Spiel so einfach?

ATMOSPHÄRE / STORY

+ generell stimmige Aufmachung + Agenden verleihen Herrschern mehr Persönlichkeit + stimmungsvolle Wunder-Filmchen + witzige Zitate zu jeder Technologie – teils arg nüchterne Menüs

UMFANG

+ große Karten + zwei umfangreiche Forschungsbäume + fünf Siegbedingungen + facettenreiche Spielmechanik + Völkerfähigkeiten und Forschungs-Booster erhöhen Wiederspielwert

FAZIT

Durchdachte Fortsetzung, in der es stets etwas zu tüfteln gibt. Nur hinter der KI steht noch ein Fragezeichen.

Christopher Tin zeichnet auch für den Soundtrack von Civ 6 verantwortlich.

Einsteigertipps für Civilization 6

STARTHILFE FÜR STAATEN

Civilization 6 stellt die Spielmechanik der Serie an vielen Stellen gehörig auf den Kopf und verlangt bereits Einsteigern mehr Vorausplanung ab. Wir zeigen, was Sie beachten sollten. Von Maurice Weber

Alles falsch gebaut! Am besten nochmal die ganze Stadt einstampfen! Oder gleich den Spielstand in die Tonne kloppen und nochmal von vorne anfangen. Denn diesmal wissen wir ja, worauf wir achten müssen! Wer das bei Civilization 6 nicht weiß, der kann beim ersten Durchlauf ordentlich daneben-greifen. Es gibt diesmal enorm viel zu tüfteln, zu planen – und dementsprechend auch falsch zu machen. Diese Einsteigertipps hätten wir liebend gerne gekannt, bevor wir drauflos gesiedelt haben:

Besser geht's kaum: Unser Campus ist umgeben von Bergen.

Stadtplanen will gelernt sein

Städte bauen wir in Civ 6 über Bezirke aus, die eigene Hexfelder auf der Karte belegen. Das bedeutet, dass wir unsere Metropolen stärker spezialisieren müssen: Wir können nicht jeden Distrikt in jeder Stadt errichten. Und was eine Stadt am besten kann, hängt vom Terrain ab. Jeder Distrikt erhält nämlich Boni für bestimmte angrenzende Hexfelder. Eine Stadt in Gebirgsnähe eignet sich etwa besonders gut für heilige Stätten oder einen Forschungscampus. Es lohnt sich also, ab der ersten Runde darüber nachzudenken, wo man Städte gründet und wie man sie in Zukunft ausbauen will. Dabei hilft es, die Nachbarschaftsboni der Distrikte im Kopf zu behalten. Und sogar Distrikte, die selbst keine erhalten, können sie anderen verleihen – viele profitieren von allen umliegenden Bezirken. Zuletzt noch wichtig: Alle Bezirke dürfen höchstens drei Felder entfernt vom Stadtzentrum gebaut werden.

Aquädukt: Muss sowohl ans Stadtzentrum als auch eine Frischwasserquelle grenzen.
Campus: +1 Wissenschaft durch jedes angrenzende Gebirgsfeld, jedes zweite Regenwald-Feld und jeden zweiten angrenzenden Bezirk.
Flugplatz: Keine Nachbarschaftsboni. Kann nicht auf Hügeln errichtet werden.
Hafen: +1 Gold durch jede angrenzende Küstenressource und jeden zweiten Bezirk. Mit einer Schiffswerft erhält der Hafen außerdem Produktionsboni in gleichem Maß.
Handelszentrum: +2 Gold durch jeden angrenzenden Fluss, Hafen und jede Royal-Navy-Werft. +1 Gold durch jeden zweiten angrenzenden Bezirk.
Industriegebiet: +1 Produktion für jede angrenzende Mine, jeden Steinbruch und jeden zweiten Bezirk. Kann seinen Bonus mit Fabrik auf alle Städte in sechs Feldern Entfernung ausweiten.
Heilige Stätte: +2 Glauben für jedes angrenzende Naturwunder, +1 Glauben durch jedes angrenzende Gebirgsfeld, jedes zweite Waldfeld und jeden zweiten angrenzenden Bezirk.
Lager: Keine Nachbarschaftsboni. Darf nicht ans Stadtzentrum grenzen.
Unterhaltungskomplex: Keine Grenzboni, aber: Mit Zoo kann er seinen Bonus auf alle Stadtzentren in sechs Feldern Entfernung ausweiten.
Wohnviertel: Keine Grenzboni, bietet aber mehr Wohnraum, wenn auf attraktiveren Geländefeldern gebaut. Auch das sollte man bereits bei der Stadtgründung mitdenken: Es sollten zumindest eines oder zwei Felder mit einem Attraktivitätswert von 2 bis 4 im Einzugsbereich der Stadt liegen.
Theaterplatz: +1 Kultur durch jedes angrenzende Wunder und jeden zweiten Bezirk.
Raumhafen: Keine Nachbarschaftsboni.

Ein Aquädukt kann Städte mit Süßwasser vom einem nahen Berg versorgen.

Wasser ist Leben

Eine Stadt mit Zugriff auf Wasser kann drei zusätzliche Bürger beherbergen. Immerhin einen Zusatzbürger gibt es, wenn die Stadt an der Küste gegründet wird. Noch besser ist es aber, sie an einer Süßwasserquelle, also einem Fluss oder See (oder einer Oase) zu errichten. Alternativ kann sie auch später über ein Aquädukt mit Wasser versorgt werden. Aber Vorsicht, was man aber schon bei der Gründung der Stadt mitdenken muss: Das muss sowohl direkt ans Stadtzentrum

Aquädukt kommt vom lateinischen »aquaeductus« und bedeutet einfach »Wasserleitung«.

als auch an einen Berg, einen See oder einen Fluss grenzen. Die Wasserquelle des Aquädukts darf also nicht weiter als ein Feld von der Stadt entfernt sein. Und dieses Feld sollte auch möglichst keine Naturressource enthalten, denn die würde der Aquädukt planieren. Wer seine Stadt fernab alles frischen Wassers errichtet, verzichtet damit auf viel Bevölkerungskapazität.

Schnell und richtig expandieren

Es empfiehlt sich, möglichst bald weitere Städte zu gründen und ihnen durch Gebietsverbesserungen auf die Sprünge zu helfen. Dazu müssen zunächst Siedler, dann Handwerker rekrutiert werden. Es gibt schon früh einige Wege, diese Expansion zu beschleunigen. Die Ausrichtung »Frühes Reich« schaltet die Kolonisierungspolitik frei, die +50 % Produktion für Siedler gibt. Mit »Handwerkskunst« beschleunigen wir die Rekrutierung von Handwerkern um 30 %. Die Pyramiden schenken Handwerkern eine zusätzliche Aktion, bevor sie aufgebraucht sind. Später lassen sich mit der Feudalismus-Ausrichtung noch zwei weitere Aktionen freischalten, was einen enormen Effizienzschub bedeutet.

Ein Bauernhof kommt ungern allein

Schon früh sollte man darauf achten, Bauernhöfe nebeneinander zu bauen – am besten in aneinandergrenzenden Dreierpacks. Die im Mittelalter verfügbare Feudalismus-Sozialpolitik sorgt dafür, dass Bauernhöfe ertragreicher werden, wenn mindestens drei davon aneinander grenzen. In der Moderne lassen sich dann Normbauteile erforschen, die schon zwei benachbarte Höfe mehr Nahrung produzieren lassen. Auch das sollte man von Anfang an mitdenken und Farmen möglichst nebeneinander platzieren.

Die Vorteile des Raubbaus

Felder wie Wälder oder Sümpfe lassen sich von Handwerkern abernten. Danach werfen sie zwar langfristig weniger Ertrag ab, wir kriegen aber einen kurzfristigen Ressourcenschub. Ein Sumpf wirft zum Beispiel oft genügend Nahrung ab, um die Stadtbevölkerung sofort zu vergrößern. Ein Wald spendiert dagegen einen dicken Batzen Produktion. Auch Ressourcen wie Fische und Kohle lassen sich auf diese Weise abernten, wozu wir aber nur im äußersten Notfall raten.

Bauernhöfe werden später effektiver, wenn sie mindestens in Dreiergruppen angelegt werden.

Nicht zu flatterhaft regieren!

Alle 15 Runden, die wir das gleiche Regierungssystem behalten, sammeln wir einen Vermächtnisbonus dafür – den behalten wir selbst dann, wenn wir später wechseln. Zum Beispiel kriegen Anhänger der klassischen Republik alle 15 Züge 1 % mehr Punkte für Große Persönlichkeiten. Es lohnt sich also, eine Weile das gleiche System zu behalten und Wechsel vorauszuplanen.

So funktioniert der Straßenbau

Straßen können wir zu Beginn des Spiels nicht mehr frei verlegen. Erst später schalten wir den militärischen Ingenieur frei, der dazu in der Lage ist. Anfangs müssen wir uns aber auf unsere Händler verlassen: Die verlegen automatisch eine Straße unter ihren Füßen, wenn wir sie eine Handelsroute zu einem Zielort einrichten lassen. Weil wir aber nur eine begrenzte Zahl an Routen haben und bestehende erst nach bestimmter Zeit neu vergeben dürfen, müssen wir genau entscheiden, wo wir Straßen bauen wollen. Fieser Trick: Handel mit der Stadt eines Rivalen beginnen, die wir bald angreifen wollen. Nach der Kriegserklärung bleibt die Wegverbindung bestehen und wir marschieren schneller zu unserem neuen Feind!

Effizientes Handeln

Legen wir erstmals eine Handelsroute von oder zu einer Stadt an, wird dort für uns ein Handelsposten errichtet. Das passiert auch in Städten, die wir nicht selbst kontrollieren. Führt später eine neue Handelsroute durch eine Stadt mit einem Posten, wirft sie mehr ab. Daraus folgt, dass es zunächst effektiver ist, mit Städten in der näheren Umgebung zu handeln und so Handelsposten zu erschaffen. Später können sich längere Routen diese dann zunutze machen.

Wachsturm durch Handel

Gerade zu Beginn kann es hilfreich sein, Handel zwischen zwei Städten der eigenen Zivilisation zu betreiben, um Metropolen aufzupäppeln. Führt etwa eine Handelsroute von einer neu gegründeten Stadt zur Hauptstadt, wird die junge Siedlung gleich ans Straßennetz angeschlossen und kann sich zudem Nahrung oder Produktion erhandeln, um schneller zu wachsen. Den Händler kann man dafür schnell in einer etablierten Metropole mit viel Produktion rekrutieren und dann der neu gegründeten Siedlung zuweisen.

Zufriedenheit steigern

Damit eine Stadt schnell wächst, muss ihr »Annehmlichkeits«-Wert positiv, also grün sein. Wenn er weit ins Negative fällt, erscheinen rund um die Stadt einige Barbareneinheiten – halten Sie notfalls einen Fernkämpfer in der Hinterhand, der aus der Stadt auf die Rebellen feuert. Steigern lässt sich die Annehmlichkeit mit Gebäuden, für die man nun erst mal ein Vergnügungsviertel bauen muss. Schnell ein Kolosseum kaufen, um eine Revolte zu verhindern, geht nicht mehr! Auch Luxusressourcen steigern die Annehmlichkeit, aber nur noch jeweils in bis zu vier Städten. Die Verteilung der Rohstoffe legt das Spiel automatisch fest, nachdem man die Runde beendet hat. Also keine Angst, wenn ein neu erschlossener Rohstoff nicht sofort die Zufriedenheit anhebt! ★

Straßen werden im frühen Spiel nur von Händlern verlegt.

Der Feudalismus kam ab dem Jahr 800 nach Christus im Frankenreich erstmals auf.

Faszination Civilization

MEIN LEBEN MIT CIV

Wir haben sieben Fans der Reihe gefragt, wie und warum Sid Meiers Serie sie ganz persönlich geprägt hat. Herausgekommen sind erschütternde Lebensbeichten. Von Martin Deppe

Heiko Klinge

Heiko Klinge arbeitet seit November 2000 für die GameStar und ist heute ihr Chefredakteur. Angefangen hat er als Sport- und Rennspielexperte, sein erster großer Test für GameStar war aber das Aufbaustrategiespiel Tropico. Am meisten Lebenszeit hat er spieletechnisch aber definitiv in der Civilization-Reihe verbraten.

Liebe, Sex und Civilization

Als das erste Civilization 1992 für den Amiga erschien, steckte der kleine 14-jährige Heiko mitten in der Pubertät. Mangels Handys oder gar Facebook wurde seinerzeit im Klassenzimmer noch handschriftlich kommuniziert. Amateure verwendeten dafür kleine Zettelchen, die sie unter den Tischen wandern ließen, mit entsprechend großer Entdeckungsgefahr durch den Lehrer. Profis wie ich bevorzugten lieber ein Notizbuch. So sah es für den Lehrer immer aus, als würde ich fleißig ihren Unterricht mitschreiben, obwohl ich eigentlich nur Teenie-Klatsch und -Tratsch mit meiner besten Freundin und Sitznachbarin Simone austauschte.

Diese Notizbücher habe ich bis heute aufbewahrt und vor kurzem erst wieder gelesen. Nunja, es ist nicht gerade anspruchsvolle Lektüre. Wer liebt wen, wer sieht am besten aus, wer hat wen betrogen, wer hatte (angeblich!) schon Sex, welchen Lehrer würden wir auf eine einsame Insel wünschen, wie könnten wir unsere heimliche Flamme auf uns aufmerksam machen, wie geht es Bremen gerade ...

Moment mal, wie es Bremen gerade geht? Ja, kaum zu glauben: In all den Teenager-Herzschmerz mischten sich tatsächlich immer mal wieder Anekdoten aus meinen Civilization-Partien. Es war das einzige Computerspiel, das es in mein Schul-Notizbuch geschafft hat. Zum einen, weil es mich tatsächlich genauso sehr beschäftigt hat wie all die Mädchengeschichten – ja, ich habe sogar davon geträumt. Zum anderen, weil meine Civilization-Erlebnisse für Nicht-Nerds wie Simone fast (!) ebenso interessant waren wie unsere persönlichen Ranglisten der attraktivsten Mädchen und Jungen. Aus den ganzen Schul-Schwärmereien ist freilich nie was länger Anhaltendes geworden, aber Civilization liebe ich bis heute.

Julius ist schuld!

Mein erster Kontakt mit Civilization war ein Schlag ins Wasser. Und zwar wortwörtlich. Denn damals, Ende 1991, habe ich Civ auf meinem 286er-PC im WG-Zimmer angeworfen, bin kurz in die Küche, habe losgespielt. Nach ein paar Runden treffe ich auf Cäsar, wir plaudern, es klingelt. Wir verhandeln weiter. Es klingelt. »Maaaann, warum klingelt dieser Julius dauernd!«, wundere ich mich noch. Bis ich registriere, dass das Klingeln von der Wohnungstür kommt. Und vom Vermieter. Der fragt nämlich, ob wir einen Wasserschaden haben. Weil's bei ihm durch die Decke tropft. Schlagartig erinnere ich mich an meinen Trip in die Küche, wo ich den Wasserhahn aufgedreht habe, um endlich mal zu spülen. Das muss so 20 Runden her sein ... Ich murmele beschwichtigend was von »Putzeimer umgefallen, sorry!«, schließe Tür und Wasserhahn, wische den Boden. Jetzt aber schnell spülen! Obwohl, nebenan wartet ja Cäsar, und wer weiß, wie lange der noch lebt.

Am Abend wundern sich meine Mitbewohner, dass der Küchenboden sauber ist wie nie, sich das Geschirr aber immer noch stapelt.

Dieses »Nur noch eine Runde, dann spüle / schlafe / lerne / heirate ich« wird bei Rundenstrategiespielen wahnsinnig gerne zitiert. Und oft stimmt es ja auch. Doch nur bei Civilization passt es wie Arsch auf Putzeimer, weil einfach auf vielen Ebenen etwas passiert. Selbst wenn ich nicht gerade im dicksten Krieg stecke, ist ständig was zu tun: expandieren, entdecken, siedeln, ausbauen, optimieren, verhandeln. In keinem anderen Spiel wächst mir mein Volk so ans Herz, habe ich wirklich das Gefühl, sein Schicksal über Jahrtausende zu lenken. Dabei will ich nicht mal gewinnen, sondern nur, dass es meinen Leuten gutgeht. Der Weg ist das Ziel, kennen Sie ja.

Na gut, gewinnen ist auch okay.

Martin Deppe

Martin Deppe war von 1997 bis 2002 Redakteur bei GameStar, zuletzt als Stellvertretender Chefredakteur. Seit 2008 schreibt er regelmäßig als Freier Autor und Projektleiter für Sonderhefte. Am liebsten mag er Rundenstrategie, von Battle Isle über die Heroes-Reihe bis eben hin zu Civilization.

Maurice Weber

Maurice Weber fing 2012 als GameStar-Praktikant an und seitdem wird das Heft ihn nicht mehr so richtig los. Wie eine spielbegeisterte Kakerlake besteht er darauf, immer wieder irgendwelche komischen Rollen- und Strategiespiele zu testen. Zwar mag er am liebsten Echtzeit, aber einen gepflegten Rundenzeitfresser Marke Civilization weiß er ebenso zu schätzen.

Ein Spiel wie ein Buch

Gleich mal ein Geständnis vorweg: Als respektloser Jungspund habe ich deutlich später mit Civilization angefangen als einige der ehrwürdig ergrauten Herrschaften auf diesen Seiten. Genauer gesagt war mein erster Teil der vierte – und zwar vor allem, weil er so pädagogisch wertvoll war! Wie das? Nun, ich habe mir Civilization 4 seinerzeit aus der örtlichen Leihbücherei besorgt. Sie wissen schon, eine dieser archaischen Institutionen, wo die Menschen sich in grauer Vorzeit kostenlos mit Büchern eindecken konnten. Für einen Knaben mit begrenzten finanziellen Mitteln, der es sich aber trotzdem in den Kopf gesetzt hatte, jedes Buch von Wolfgang Hohlbein zu lesen, eine nützliche Sache!

Und dort gab es eben auch Computerspiele. Aber freilich nicht einfach jedes. Die Gemeinde Gräfelfing konnte es ja schwerlich verantworten, ihre zart besaitete Jugend garstigen Shootern oder anderen Actionspielen auszusetzen! Selbst Rollenspiele waren in der Regel schon zu fies. Aber Rundenstrategie? Und dann auch noch mit historischem Einschlag? Das kann man den Kindern gerne zumuten, da lernen sie vielleicht sogar noch was bei!

Nichtsahnend lieh ich mir also dieses Spiel aus – und prompt waren Herr Hohlbein und auch sonst jede andere Form der Freizeitbeschäftigung erstmal gegessen. Genau wie übrigens meine erwähnten knappen finanziellen Mittel: Denn wer könnte schon ein Civ-Spiel formgemäß innerhalb der Rückgabefrist zurückbringen? Da hatte ich doch noch gar nicht alles erobert! Civilization 4 hat mich also einige Überziehungsgebühren gekostet. Aber ich liebe es trotzdem, und seitdem auch die Serie.

Rüdiger Steidle

Rüdiger Steidle war von 1997 bis 2000 bei GameStar, zuletzt als Redakteur. Inzwischen macht er Pressearbeit für einen deutschen Lautsprecherhersteller und schreibt nur noch gelegentlich als freier Autor über sein Lieblingshobby. Am liebsten mag er Rundenstrategie, gerne mit historischem Hintergrund.

Das Auge spielt mit

Ich habe mir Civilization damals wegen der Grafik gekauft. Nicht lachen, stimmt wirklich! Auf den Screenshots sah Sids Meierwerk nämlich dem antiken Strategiespiel Empire sehr ähnlich, mit dem ich damals erfolgreich Schulaufgaben, Hausarbeiten und andere lästige Pflichten verdrängt hatte. Und tatsächlich gab es einige Gemeinsamkeiten – nur dass Civilization viel umfangreicher, ausgefeilter und noch suchterzeugender war als das weitgehend auf den Kampf fokussierte Empire. Tatsächlich nahm meine Civilization- und Colonization-Abhängigkeit so extreme Züge an, dass ich Teil 2 notgedrungen ignorieren musste – andernfalls hätte ich vermutlich das Abi nicht bestanden. Erst mit Alpha Centauri und dem dritten Part bin ich wieder in Sids Serie eingestiegen. Und obwohl ich über die Jahre doch schon alles irgendwann einmal gesehen und ausprobiert habe, fesselt mich jeder neue Teil abermals für Hunderte Stunden. Es gibt einfach kein anderes Spiel, das sich so herrlich »nebenher« zocken lässt wie Civilization.

Ich gehöre übrigens zu jenen Weichlingen, die sich selten über die Schwierigkeitsstufen König oder Kaiser hinauswagen, gerade weil ich im Nebenbei-Modus nicht über jeden Zug dreimal nachdenken und immer wieder neue Strategien testen möchte. Am liebsten siedele ich einfach so vor mich hin, erfreue mich meiner Weltwunder, pflastere jeden Quadratmeter meines Reichs mit schicken Upgrades zu und überlasse das Kriegführen meist der KI. Dass die in jüngeren Jahren zunehmend menschlich agiert, passt mir gut. Da muss es mir nicht mehr ganz so peinlich sein, dass ich auf die Computergegner oftmals genauso neidisch, stolz oder sauer bin wie auf Freunde aus Fleisch und Blut. »Was, du klaust mir den Siedlungsplatz vor der Haustür? Schmeck kalten Stahl, Abschaum!«

Der Sog des Weitermachens

Spiele sind eine Erkundung des Möglichkeitsraums. Die besten von ihnen öffnen mit jeder Spieleraktion neue Perspektiven auf das, was nun möglich, was noch zu tun, was zu erreichen wäre; so bedingt eine Entscheidung die nächste, und prompt findet man sich in jedem schier unwiderstehlichen Sog des Weitermachen-Wollens wieder, jenem hypnotischen Kreislauf aus Handlung und Konsequenz, den Civ-Fans als das »Nur noch eine Runde«-Phänomen kennen. Civilization hat diesen Mechanismus mit Teil 1 revolutioniert, mit Teil 2 perfektioniert und ihn seitdem – meist maßvoll – dem Zeitgeist angepasst. Worin aber lag diese Revolution?

Da ist, erstens, die schiere Bandbreite der Systeme in Civilization; nicht nur, dass es die Kriegsführung der damals allgegenwärtigen historischen Rundentaktik-Spiele mit einem kleinteiligen Aufbau- und Wirtschaftspart verband, sondern obendrein durchwob mit Erkundung, Forschung, Diplomatie und Handel. Mehr Systeme, mehr Komplexität: Die Meisterschaft von Sid Meier als Game Designer zeigt sich darin, wie nahtlos diese vielfältigen Mechaniken ineinandergreifen, anstatt zu einem großen Kuddelmuddel zu implodieren.

Daraus folgt, zweitens, dass es eine wesentlich größere Vielfalt von Spielstrategien erlaubt als seine Genrevorgänger, und eben nicht nur militärische; sodass sogar unterlegene Konstellationen wie die, als Mini-Staat von Großreichen umzingelt zu sein, reizvoll auszuspielen sein können, wenn die oft gescholtene Diplomatie sich als überlebenswichtig erweist.

Dabei profitiert Civilization drittens maßgeblich von seiner genialen Metapher, dem Bogenschlag von der Steinzeit in die Zukunft als sehr freie Nacherzählung der menschlichen Kulturgeschichte. Man darf nicht vergessen, dass das Gros der Taktikspiele jener Zeit (darunter einige von Sid Meiers eigenen Frühwerken) vor allem eng umrissene historische Schlachten oder Fantasieszenarien durchnudelten; wie weit dagegen Civilization die Fenster aufriss und nicht nur die ganze Erde, sondern auch ihre Vergangenheit zum Spielplatz erklärte, war nicht nur befreiend, sondern gleichzeitig eine Leinwand für das eigene Epos, die eigene Version der Weltgeschichte, die sich aus unzähligen Mikrostorys speist. Die Konzepte, vor allem die erforschten Technologien und Gebäude, die das Spiel benutzt, sind aus dem täglichen Leben vertraut und deshalb intuitiv begreifbar; wie bedeutsam dieser Vorteil ist, zeigt sich insbesondere beim Vergleich mit dem unzugänglicheren, weil abstrakteren Science-Fiction-Ableger Alpha Centauri.

Das alles ist fundamental für die Bedeutung von Civilization; aber der vierte Punkt ist mir fast der Wichtigste: Civilization ist ein Spiel von großer Erklär- und Zeigefreude. Wann immer möglich übersetzt es Zahlen, Daten und Zusammenhänge in Grafik. Der erste Eindruck von der blockigen, manchmal ungelenken Pixelgrafik des Ur-Civilization verstellt leicht den Blick dafür, wie nachgerade opulent das Spiel den Fortschritt des Spielers inszeniert. Die dynamischen Stadtansichten, der nach und nach aufgebaute Herrscherpalast, die umfangreiche Civilopädie, die geniale Farbanimation der Expansion der Weltreiche nach dem Spielende, die Herrscherportraits, im zweiten Teil die Videos für jedes einzelne Weltwunder – wäre alles nicht nötig gewesen, ist alles nur Bonus, der einer unbändigen Visualisierungslust entspringt. Es ist diese Detailverliebtheit, die aus einem herausragenden Spiel ein Meisterwerk macht.

Ein Meisterwerk? Civilization ist für mich DAS Meisterwerk, das eine Spiel für die einsame Insel, der Inbegriff von allem, was an Computerspielen wertvoll, kunstvoll und einzigartig ist. In meiner persönlichen Liste der besten Spiele steht Civilization 2 ganz oben.

Christian Schmidt

Christian Schmidt betreibt gemeinsam mit Gunnar Lott den Retrospiele-Podcast »Stay Forever« (www.stayforever.de); in Episode 10 nehmen die beiden Civilization und Alpha Centauri auseinander.

Michael Trier

Michael Trier ist seit über 20 Jahren Hardwareredakteur, Spielejournalist (u.a. Chefredakteur der GameStar), Kommunikationsprofi und liebt Rollenspiele, Rundenstrategie und natürlich das Schreiben darüber.

Civ ist der Gott der PC-Spiele

Civ? Gott? Dick aufgetragen? Ja, schon. Aber mal ernsthaft: In welchem Spiel kommt alles zusammen, was so nach landläufiger Meinung ein sehr gutes Spiel ausmacht? Übrigens auch, wenn man ansonsten mit dem Strategiegenre herzlich wenig anfangen kann. Neben taktischen Kämpfen, der komplexen Aufbaukomponente, den noch komplexeren Forschungs-, Religions-, Kultur-Bäumen, die auch noch alle in Wechselwirkung zueinander stehen, ist es vor allem eins, was alle Civ-Teile zum jeweils Klassenbesten ihrer Zeit macht: die ungeheure Langzeitmotivation. Jeden einzelnen Teil habe ich länger gespielt als jedes meiner geliebten Rollenspiele. Und da bin ich bei einigen Open-World-Exemplaren durchaus jenseits der 300-Stunden-Marke. Bei beiden Genres führt übrigens die gleiche Motivation zu solch exzessiven Spielzeiten: die Lust am Entdecken unter verlässlichen, stimmigen Regelkonzepten. Obwohl man sich irgendwann (nach zugegeben ziemlich langer Zeit, da haben andere Titel schon fett Schimmel angesetzt) innerhalb des Spiels bestens auskennt, ganz so, als habe man alles schon einmal gesehen, ist es jedes Mal wie nach Hause kommen, wenn ich gerade ein Doom, ein Wolfenstein oder ein Uncharted beendet habe und an einem ruhigen Abend komplett tiefenentspannt denke: »Ah, ich brauche ja gar nichts Neues, da war ja noch was.«

Und ich starte erneut eine Partie, wähle meine Parameter – größtmögliche Welt, langsamste Spielgeschwindigkeit, Weltform und Volk auf zufällig, Schwierigkeit auf »Prinz« oder »König« (denn höhere Handicaps empfinde ich bei Civ als unfair und als Störung des homogenen Spielerlebnisses). Und schon schleicht sich ein Grinsen in mein Gesicht, ich vergesse die Welt um mich herum, »verschwende« Stunden, die ich nicht als solche wahrnehme, denke während der Zeit, in der ich nicht spiele, über Taktiken nach, verfluche in Gedanken die Diplomaten-KI, die mir völlig ohne Grund einen schlechten Ruf in meiner Civ-Welt eingebrockt hat und einen drohenden Mehrfrontenkrieg. Das ist alles ganz normal, Civ gehört zu meinem Leben und darum ist Civilization für mich Gott unter den PC-Spielen. Oder war Sisyphos am Ende gar kein Gott?

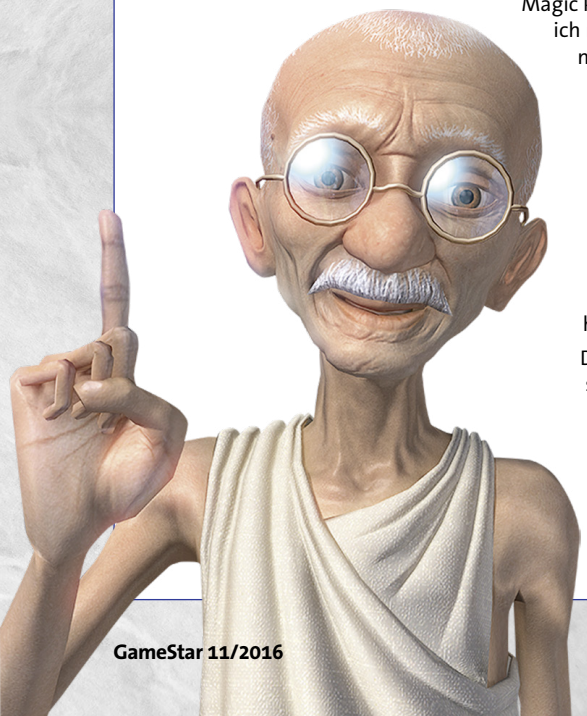
Michael Graf

Michael Graf hat mal Mods für Civilization 3 gebastelt, seit 2003 ist er der ortsansässige Civilization-Fanatiker der GameStar. Als Mitglied der Chefredaktion und Ressortleiter für Kolumnen und Reports hat er fürs Modbasteln leider keine Zeit mehr, überlegt aber gerade, in welche Ecke des Büros ein prachtvoller Thronsaal passen könnte.

Der zweite Blick

Civilization, das war für mich Liebe auf den zweiten Blick. Irgendwann in den frühen 90ern, als ich acht oder neun Jahre alt war, brachte mein Bruder einen Haufen Disketten von der Uni mit. Es war dieses Strategiespiel, das gerade all seine Mitstudenten vom Klausurlernen abhielt. Oh, dachten wir, das muss etwas ganz Besonderes sein. Also installierten wir, starteten – und stutzten. Hä? Wie sieht das denn aus? Wir sind ein blinkender Pixel-Planwagen? Und erforschen das Rad? Tags zuvor hatten wir in Wing Commander mörderische Weltraumkatzen gejagt, mit Explosionen, Raketen und so! Und jetzt ... das? Ein Spiel mit dem halsbrecherischen Tempo einer Altherren-Schachpartie im Stadtpark? Gleich am nächsten Tag wird Civilization wieder in die Uni zurückgetragen. Das ist nichts für uns.

Meine Güte, was war ich verblendet! Erst Jahre später kapiere ich endlich, wie genial und packend die rundenbasierte Weltreichsexpansion sein kann. Und zwar dank Master of Magic. Das Fantasy-Strategiespiel lockt mit typischem Fantasy-Strategiespielkram (Magie! Schattenwelt! Dunkelelfen!) und fesselt mich mit seiner Mischung aus Welteroberung und Taktikschlachten. Das wunderbar dicke Handbuch kenne ich bis heute auswendig, inklusive Einheitenwerten. Tja, und nach Master of Magic kam eben ... Civilization 2. Ein Spiel, das ich mehr gespielt habe, als für mich und meine Schulnoten gut war. Jahrelang. Auch, weil es eines der wenigen Spiele war, das auf meinem krüppeligen Heimrechner überhaupt noch lief. Und diese Kopfgeschichten! Wie ich die Inder mit Cruise Missiles bombardierte! Wie mir die Spanier ihre Kriegselefanten auf den Hals hetzten! Damals gab's ja sogar noch Wunderfilme – und einen aufrüstbaren Thronsaal, den ich zur Belohnung immer prachtvoller einrichten durfte. Klar, das brachte spielerisch überhaupt nix, aber es war eben MEIN Thronsaal, MEIN Imperium.



Diese Faszination prägt Civilization für mich bis heute: Ich erlebe hier keine vorgefertigte Geschichte – sondern schreibe buchstäblich meine eigene! Ja, das ist eine ausgelutschte Formulierung, mir egal! Civilization dreht sich für mich seit jeher darum, der Welt meinen Stempel aufzudrücken. Und diese Welt ist eben immer anders, ihre Form wandelt sich, ich treffe andere Nachbarn. Die Unterschiede zwischen den Völkern und damit die Vielfalt wuchsen immer mehr, ab Civ 3 gab's individuelle Spezialeinheiten und feste Landesgrenzen, es folgten Religionen, Regierungsbaukästen, Ideologien, Stadtstaaten. Das macht Civilization für mich aus. Jede Partie ist anders, jeder Sieg eine Leistung, und der nächste Schritt, der nächste Erfolg stets zum Greifen nah. Nur noch eine Runde.

GameStar PCs & NOTEBOOKs

HIGH-END MIT GEFORCE GTX 1070

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

GameStar PC ULTRA

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

nur 1499,- ~~1599,-~~

Gutschein **

GAMES ROCKET

10 Euro

ab 35€ Mindestumsatz

GameStar NOTEBOOK 17

- Core i7 6700HQ mit 4x 2,6 GHz
- NVIDIA GeForce GTX 965M 4 GB
- 8 GB DDR4-RAM & 256 GB SSD
- 1.000 GB HDD & DVD-Brenner
- 17,3 Zoll Full HD-Display

nur 1299,-

GameStar NOTEBOOK PRO 17

- Core i7 6700HQ mit 4x 2,6 GHz **NEU**
- GeForce GTX 1060 6 GB **NEU**
- 8 GB DDR-4 RAM & 256 GB SSD
- 1.000 GB HDD **NEU**
- 17,3 Zoll Full HD-Display

nur 1499,- ~~1599,-~~

GameStar NOTEBOOK ULTRA 17

- Core i7 6700HQ mit 4x 2,6 GHz **NEU**
- GeForce GTX 1070 8 GB **NEU**
- 16 GB DDR-4 RAM & 256 GB SSD
- 1.000 GB HDD
- 17,3 Zoll Full HD-Display

nur 1899,- ~~2199,-~~

GameStar NOTEBOOK XTREME 17

- Core i7 6700K mit 4x 4,0 GHz
- NVIDIA GeForce GTX 1080 8 GB
- 16 GB DDR-4 RAM & 500 GB SSD
- 2.000 GB HDD
- 17,3 Zoll Full HD mit G-SYNC

nur 2799,-

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

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

Konfiguriert von der GameStar-Redaktion für maximalen Spielspaß

GRATIS: GEARS OF WAR 4

Mit dem One GameStar-PC Xtreme und allen anderen GameStar-Systemen mit einer GeForce GTX 1070 oder 1080 gibt es jetzt das neue Gears of War 4 kostenlos als PC-Vollversion dazu.

GameStar PC XTREME

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

nur 1899,- ~~1999,-~~

GameStar PC

- AMD FX-8300 mit 8x 3,3 GHz **NEU**
- AMD Radeon RX 470 4 GB
- 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 XL

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

nur 1299,-

GameStar PC TITAN

- Core i7 6850K mit 6x 3,6 GHz **NEU**
- 2x 8 GB GEFORCE GTX 1070 **NEU**
- 32 GB DDR4-RAM **NEU**
- 1.000 GB Samsung-SSD
- 2.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur 2999,-

Alle Preise in Euro inkl. gesetzlicher Mwst. Angebote nur solange der Vorrat reicht. Angaben Stand 06.10.2016. Änderungen vorbehalten.

www.gamestarpc.de

For Honor

BESSER ALS CHIVALRY?

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

Auf DVD: Preview-Video

In For Honor treffen drei äußerst kriegerische Kulturen aufeinander.

Kann es Ubisoft schaffen, das beste PC-Schwertspiel überhaupt zu entwickeln. Oder behalten die Underdogs Mount & Blade und Chivalry die Nase vorn? Von Dimitry Halley

Die Beta von Battlefield 1 hat mich nicht so begeistert wie viele der Kollegen. Aber die Closed Alpha von For Honor köderte mich mit einem Versprechen, das ich ganz persönlich viel spannender finde: Es will mir das beste Schwertspiel-Erlebnis überhaupt bieten. Als jemand, der über 150 Stunden in Chivalry verbracht hat, öffne ich so einem Unterfangen freudig die Arme. For Honor wird mein Battlefield 1, wenn Ubisoft die Dinge umsetzt, die ich mir wünsche (okay, mit seinen Infanteriegefechten erinnert es vielleicht sogar mehr an Call of Duty mit Schwertern). In dem Fall würde ich Dutzende und Aberdutzende von Stunden mit meinen Kumpels in den rauen Schlachten versenken. Nachdem ich die ersten Matches in der Closed Alpha geschlagen habe, bleibt Unsicherheit zurück: Ich zweifle noch daran, dass For Honor besser als Chivalry wird.

Zeit für ein Duell

Einen ordentlichen Nahkampf mit Schwertwaffen in einem Actionspiel hinzubekommen, scheint ziemlich schwierig zu sein. Zumindest gemessen daran, wie wenige Entwickler den Versuch überhaupt unternehmen. Im Singleplayer-Bereich bleibt Dark Messiah of Might & Magic in meinen Augen der Primus, im Multiplayer prügeln sich

Die weniger aufwändig gekleideten Figuren sind von der KI gesteuerte Kämpfer, die eine ähnliche Rolle wie Creeps in MOBAs erfüllen.

 Das Wort »Samurai« ist in Japan nicht gebräuchlich. Dort heißen die Krieger »Bushi«. Abtrünnige Samurai nennt man Rōnin.

Die Fraktionen

In For Honor treten Ritter, Samurai, und Wikinger gegeneinander an. Das ist historisch zwar äußerst fragwürdig, doch durch den Storykniff um eine Göttin, die diese drei Fraktionen in einer abgekapselten Miniwelt gefangen hält, einigermaßen nachvollziehbar. Jede der Gruppen ist in vier Klassen unterteilt, die spezifische Fähigkeiten haben.

Eine derartige Detaildichte! In Sachen Grafik hat For Honor die Nase ganz weit vorne.

Mount & Blade, Chivalry und noch unbekanntere Spiele wie War of the Vikings seit Jahren im Low-Budget-Bereich, weil jeder der beste Genrevertreter sein will.

For Honor setzt da noch einen drauf und will direkt zum Release einen Triple-A-Blockbuster mit Kampagne an den Start bringen, der auf allen Plattformen gleichermaßen gut funktioniert. Das Ergebnis spielt sich in der Closed Alpha alles andere als intuitiv. Wild auf die Angriffstasten zu klicken, bringt einen nicht mal durch das erste Match – man muss clever zwischen Deckung und Angriff wechseln, gegnerische Attacken mit der Maus antizipieren, immer auf der Hut vor einem Tritt in den männlichen Maschinenraum sein – und dann kommt doch so ein Drecksack von hinten und macht einen per Überraschungsangriff nieder. Sofern ich ihm nicht zuvorgekommen bin.

Gerade im opulenten Dominion-Modus (die beiden anderen Modi der Alpha sind Duell und Gruppen-Duell) passiert das häufig. Ich muss Kontrollpunkte einnehmen, auf KI-Bots einhauen und wechsle in den Duell-Modus, sobald mir ein echter Spieler vors Visier läuft – egal, ob ich jetzt Ritter, Samurai oder Wikinger bin. Einzelduelle klappen prima, im Tumult wird's dann schnell mal unübersichtlich mit all den Tasten und Stellungen, die ich verwalten muss. For Honor soll mit Gamepad und Tastatur funktionieren, kommt als Bedienungs-Allrounder aber deshalb lange nicht an die Präzision eines Chivalry heran.

Auch bei den Spielmodi fehlt gegenwärtig ein bisschen die Kreativität. Duelle sind im Wesentlichen Death Matches, und Dominion bleibt trotz der atmosphärischen Bots ein Eroberungsmodus. Ubisoft darf gern mal rüber zu Chivalry schielen und sich einige der echten Belagerungsmodi und Königsverteidigungen dort abgucken. Auf der anderen Seite sind ja auch noch nicht alle Multiplayermodi von For Honor bekannt.

Diese Atmosphäre

Das klingt sehr kritisch, unterm Strich habe ich aber trotzdem sehr viel Spaß mit For Honor. Das Spiel schafft es, aus zig Einzelaspekten eine zum Schneiden dichte Schlachtenatmosphäre zu erzeugen. Die Animationen wirken gespenstisch lebensecht und sehen deswegen absolut fantastisch aus, das Gebrüll und die ganzen KI-Soldaten sorgen für das Gefühl eines ungeordneten Soldatenhaufens, in den ich mich wild reinhacke. Und wer auf den Zinnen einer gigantischen Burg ein Duell auf Leben und Tod mit einem feindlichen Spieler austrägt, wird mir wahrscheinlich zustimmen, wie unheimlich filmisch das alles aussieht.

Die Schauplätze der Gefechte wirken wie Requisiten aus Hollywood-Ritterfilmen, und im Menü kann ich mit verdienten Items, Erfahrungspunkten und Gold meinen Soldaten bis ins kleinste Detail individualisieren. »Detail« ist hier übrigens keine Floskel: Bei meinem Schwert kann ich beispielsweise Klinge, Parierstange und Heft getrennt voneinander modellieren. Für meinen Schulterpanzer wähle ich nicht nur das grobe Modell, sondern auch Musterung und Symbol. So muss das! ★

Tempel, Burgen und Wikingerdörfer: Die Kampfschauplätze sind angenehm abwechslungsreich. Ubisoft achtet penibel darauf, dass sich unsere Augen nicht so schnell langweilen.

Dimitry Halley
@dimi_halley

For Honor ist wie ein Chivalry, dessen Grundkonzept man mit hohem Budget zu einem Mammut-Projekt aufgestockt hat. Dabei bleibt meiner Meinung nach ein bisschen PC-spezifische Bedienungs-Raffinesse auf der Strecke, auf der anderen Seite profitiert die Idee des Schwertkampfspiels natürlich sehr von der Expertise eines vergleichsweise riesigen Teams. For Honor wird ein Hochglanz-Mittelalterspiel, das mich im Moment extrem mit seinem spannenden Ansatz und der tollen Inszenierung ködert. Aber am Ende muss das fertige Spiel natürlich auch genügend spielmechanische Tiefe haben, um als Multiplayer-König wirklich regieren zu können – gerade bei den Spielmodi.

Der altnordische Begriff » víkingr« bedeutet »Seekrieger, der sich auf langer Fahrt von der Heimat entfernt«.

Watch Dogs 2

Es müssen nicht immer Schusswaffen sein: Nahkampfangriffe sind effektiv und lautlos.

ES GIBT VIEL ZU TUN, HACKEN WIR ES AN!

Genre: **Open-World-Action** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal** Termin: **15.11.2016**

Auf DVD: Preview-Video

Gemütliches Sightseeing in San Francisco? Nur eingeschränkt, denn obwohl die Welt von Watch Dogs 2 spürbar größer wird als die des ersten Teils, soll's weniger Leerlauf geben. Von Mirco Kämpfer

Jüngst waren wir auf Einladung von Ubisoft in Montreal und haben dort mehrere Stunden im virtuellen San Francisco von Watch Dogs 2 verbracht. Wir haben die Flugdrohne sowie den Bodenroboter ausprobiert und mit den den Hack-Möglichkeiten herumexperimentiert. Wir haben die Sehenswürdigkeiten besucht und anderen Hackern im PvP das Leben schwergemacht. Watch Dogs 2 wird größer als der Vorgänger. Größe bedeutet aber nicht, dass es mehr Leerlauf geben soll.

Kein echtes San Francisco

Von der berühmten Golden Gate Bridge über die Fisherman's Warf bis hin zum Coit Tower: San Francisco hat zahlreiche markante Sehenswürdigkeiten zu bieten, die wir auch in Watch Dogs 2 bewundern können. Darüber hinaus dürfen wir auch das Umland erkunden, also Oakland, Marin County sowie einen kleinen Teil des Silicon Valley.

Die Spielwelt soll rund 2,5 Mal so groß sein wie im Vorgänger, trotzdem sollten wir keine Ein-zu-eins-Umsetzung erwarten. Schließlich ist eine Open World nur unterhaltsam, wenn sie auch spielerische Interaktion erlaubt. Über diese Herausforderung haben wir mit Falko Poiker (Director Level Design) bei Ubisoft in Montreal gesprochen.

Bei der Orientierung und Gestaltung von San Francisco griffen die Entwickler auf das Kartenmaterial von Google Maps zurück. »Nach der Konzeptionsphase hatten wir eine Liste mit über 200 Sehenswürdigkeiten zusammengestellt, doch wir konnten nur einen Bruchteil davon ins Spiel einbauen. Also mussten wir viel komprimieren«, erklärt uns Poiker. Demnach war es eine der schwierigsten Aufgaben, zu priorisieren und sich von bestimmten Inhalten zu trennen, obwohl man sie gern im Spiel gehabt hätte.

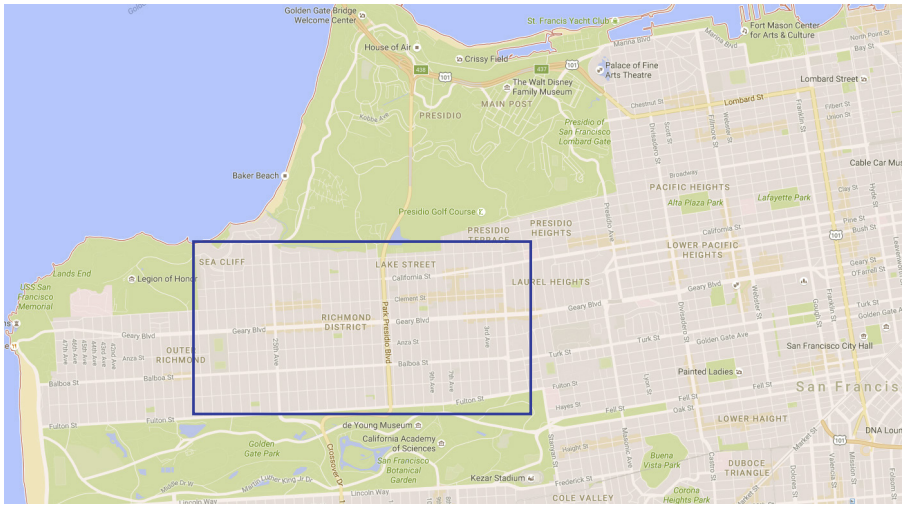
Auch die Größenverhältnisse wurden zusammengestaucht, um Leerlauf zu vermeiden. Während man im echten San Francisco über 36 Blocks zurücklegen muss, um vom Stadtzentrum zum Golden Gate Park zu schlendern, sind es im Spiel lediglich circa 16 Blocks. Denn nicht die Entfernung oder die Anzahl der Häuser sei für die Orientierung in einer Spielwelt entscheidend, sondern die Richtung, so Poiker. Ein anderes Beispiel: Die sogenannten Painted Ladies, viktorianische, mehrfarbig gestrichene Holzhäuser, sind im Spiel an einer anderen Stelle zu finden als im echten San Francisco, weil es wichtiger war, den optischen Eindruck (einzelne Häuser in der Nähe, dicht bebaute Stadt in der Ferne) zu wahren, als den originalen Ort beizubehalten.

Doch nicht nur die Entfernung sei bei der Gestaltung der Open World wichtig, sondern auch die Relevanz für etwaige Spielmechaniken. So standen die Entwickler beispielsweise vor der Frage, ob sie den Olivet Memorial Park am Hillside Boulevard einbauen, entschieden sich aber dagegen, weil es im Storykontext keinen Grund für einen Friedhof gibt.

Trotzdem soll sich die Spielwelt authentisch und »wie das echte San Francisco« anfühlen, wie mehrere Einwohner der US-Metropole den Ubisoft-Mitarbeitern bei Spieletests attestierten. Dafür sorgen auch die einzeln per Hand modellierten Gebäude sowie die passende Lichtstimmung je nach Stadtteil und Tageszeit. Und natürlich tragen auch die wunderschönen Panoramen sowie die KI-Zivilisten zur Atmosphäre bei. Da kreisen Möwen über dem Hafen von Oakland, an der Nordwestküste grillen Camper zwischen kohlschwarzen Holzscheiten. Watch

Im Koop erledigen wir kooperative Missionen oder machen gemeinsam die offene Welt unsicher.

 San Francisco hat weniger als eine Million Einwohner und ist damit kleiner als München oder Köln. Niedlich.



Der Richmond District des echten San Francisco hier auf Google Maps fehlt im Spiel, da die beiden Parks im Norden und Süden miteinander verbunden wurden.

Dogs 2 ist lebendig – auch oder gerade weil es nicht versucht, die Realität zu kopieren.

Schrotflinte, Tazer, Drohne?

Nun ja, Realität und ein Parkour laufender Super-Hacker, das lässt sich ohnehin nur schwer vereinbaren. Was Held Marcus Holloway alles auf dem Kasten hat, fassen wir hier anhand unterschiedlicher Vorgehensweisen in ein und derselben Mission zusammen. Unser Experimentierspielplatz ist das Hauptquartier der Sekte »New Dawn«: Wir müssen ins Innere des stark bewachten Sektentempels gelangen und dort Steintafeln zerstören. Da der Vordereingang nicht elektrisch gesichert ist, könnten wir theoretisch mit Waffengewalt einfach frontal reinspazieren. Bevorzugt greifen wir zur Schrotflinte, es stehen jedoch auch Sturmgewehre, Pistolen und schwere Geschütze wie Granatwerfer zur Auswahl. Außerdem haben wir tödliche Sprengbomben im Gepäck. Das Problem beim Aggro-Spielstil ist jedoch, dass Holloway nur eine Handvoll Treffer verkraftet. Daher sterben wir recht flott, sobald wir einer Gegnergruppe in die Arme laufen, in diesem Fall beißen wir noch vor dem Haupteingang ins Gras.

Besser ist es, wenn wir uns verschanzen und die Wachen gezielt ausschalten. Das ist allerdings einfacher gesagt als getan, da die Gegner bei Sichtkontakt Verstärkung rufen. Wir haben die Erfahrung gemacht, dass sich der Aggro-Stil am ehesten in Kombination mit einem anderen Spielstil eignet. So packen wir etwa eine Haftbombe an ein Auto, aktivieren den Näherungssensor, lenken die Schleuder per Fernsteuerung in die Meute und lassen es im wahrsten Sinne des Wortes ordentlich krachen!

Ohnehin ist Ablenkung eines der effektivsten Mittel in Watch Dogs 2. Wie im Vorgänger verwirren wir Feinde auf Knopfdruck, indem wir ihr Smartphone klingeln lassen oder Gas- und Stromleitungen in der Umgebung sprengen. Besonders nützlich ist das neue Mass-Hacking-Feature, mit dem wir alle Gegner in einem gewissen Radius ablenken. Als wir durch den Hintereingang des Tempels schleichen wollen, signalisiert uns das Spiel, dass wir gleich entdeckt werden. Also zünden wir den Massenhack, freuen uns über völlig überraschte Gegner und huschen durch die Hintertür in den Tempel. Komplett ohne Hacking ungesehen zum Ziel

Die drei Mehrspielermodi

Koop (2 Spieler):

Im Koopmodus können wir gemeinsam mit einem Mitspieler die Open World unsicher machen oder speziell für Koop designte, teils mehrteilige Nebenmissionen absolvieren. Die Aufträge werden stets zufällig generiert, sodass wir immer andere Ziele erfüllen müssen und es mit anderen Gegnern zutun bekommen, auch wenn wir mehrmals die gleiche Koopmission starten. Die Missionen der Hauptstory bleiben allerdings Einzelkämpfern vorbehalten.

Kopfgeldjäger (2-4 Spieler):

Klassische Verfolgungsjagden: Der Träger des Kopfgeldes wird von der Polizei (KI) sowie von bis zu zwei echten Spielern gejagt. Ziel des Gejagten ist es, zu entkommen, während die Jäger versuchen, das Ziel mit allen Mitteln zu eliminieren. Der Gejagte kann wahlweise von einem Kooppartner unterstützt werden (4 vs. 4).

Hacker-Invasion (2 Spieler):

Das Katz-und-Maus-Spiel, wie wir es aus dem ersten Watch Dogs kennen. Ein Spieler steigt in die Session eines anderen Spielers ein und versucht, ihn heimlich zu hacken. Das Opfer muss währenddessen unter Zeitdruck den Eindringling finden und zur Strecke bringen.

Aus der Deckung heraus ein Auto in eine Gegnergruppe lenken – so löst man in Watch Dogs 2 Probleme.

Beim Bau der Golden Gate Bridge war ein Sicherheitsnetz unter der Brücke gespannt. Es rettete 19 Menschen das Leben.

zu gelangen, ist in Watch Dogs 2 zwar ebenfalls möglich, es erfordert aber sehr viel Planung und Geduld.

Wer diesen Nervenkitzel nicht unbedingt braucht, wird sehr häufig die Roboterhelfer einsetzen. Die Flugdrohne ist essenziell, um sich einen Überblick zu verschaffen und die Routen der Wachpatrouillen zu studieren. Das Flugobjekt eignet sich auch wunderbar als Gegner-Beseitigungs-Maschine, da wir auch mit der Drohne Zugriff auf Sprengbomben und nicht tödliche Elektroschock-Bomben haben. Auf diese Weise lassen sich allen voran Missionen in Außenarealen zum Großteil mit der Drohne erledigen. Problematischer wird es in Gebäuden wie dem Tempel. Hier kommen unsere Hacking-Fähigkeiten ins Spiel. Nachdem wir am Hintereingang die Wachleute ausgeschaltet haben und ins Innere geschlichen sind, hacken wir uns in eine Kamera über dem Haupteingang und hetzen per Smartphone eine zuvor angeheuerte Gang auf die Wachmänner. Im anschließenden Schusswechsel ist es ein Leichtes, die Steintafeln zu zerstören und wieder zu verduften.

Die Verfolgungsjagden für bis zu vier Spieler sind kurzweilig und chaotisch.

Das Multiplayer-Fon

Wer in Watch Dogs 2 mit einem Kumpel durch San Francisco cruisen oder online vor der Polizei und anderen Spielern fliehen möchte, kann dies jederzeit mit dem virtuellen Smartphone erledigen. In der Multiplayer-App haben wir Zugriff auf drei Spielmodi (siehe Kasten Seite 41), wobei wir je nach Modus weitere Parameter angeben können – bei Kopfgeldjäger beispielsweise, ob wir Jäger oder Gejagter sein wollen. Watch Dogs 2 lässt uns also stets die Wahl, wann wir welchen Onlinemodus wie spielen möchten.

Das Ganze geht jedoch auch komplett automatisch, denn das Matchmaking-System sucht im Hintergrund stets nach Mitspielern, um einen fließenden Übergang in den Multiplayer zu ermöglichen – bei Bedarf, denn Watch Dogs 2 kann auch offline gespielt werden. Der sogenannte nahtlose Multiplayer soll Gelegenheitsspieler und Solisten einen Anreiz geben, den Mehrspielermodus auszuprobieren. So erscheint hin und wieder ein Hinweis für ein Multiplayer-Match auf dem Bildschirm, teilweise sehen wir plötzlich fremde Spieler in der Nähe.

Und das funktioniert so: Findet das Matchmaking zwei Spieler in der Nähe, versucht das Spiel, beide Spieler zusammenzuführen – komplett ohne Ladezeiten oder sonstige Unterbrechungen. Dabei werden vor allem die nötigen Server-Ressourcen beachtet, sodass etwa nicht zwei Spieler in eine Session geworfen werden, die gerade beide jeweils von zig Polizeiautos verfolgt werden.
Damit wir jedoch nicht alle paar Minuten in Multiplayerpartien gezogen oder mit Hinweisen bombardiert werden, greift das Matchmaking nur unter gewissen Umständen ein, nämlich dann, wenn wir längere Zeit keinen Onlinemodus mehr gespielt haben und sich Gleichgesinnte in der Nähe befinden. Beide Faktoren prüft das Spiel automatisch in gewissen Abständen. Sollten gerade einmal wenige potenzielle Mitspieler verfügbar sein, wird die Spielersuche ausgeweitet.

Am besten lässt sich die trockene Theorie immer mit einem Praxisbeispiel erklären: Wenn wir Chaos in der Spielwelt anrichten und von den Cops gejagt werden, kann es sein, dass ein Kopfgeldjäger-Event startet. Dabei wird unser Spiel fließend ohne Ladepausen von drei anderen Spielern infiltriert.

Neben den drei größeren Modi gibt es zudem etliche kleinere Jagd- oder Hacking-Events. Als Belohnung hagelt es neben Erfahrungspunkten und Geld auch Bonuspunkte, die wir benötigen, um in den Leaderboard-Rankings aufzusteigen und spezifische Klamotten zu ergattern – etwa glitzernde Turnschuhe. Nun ja, wer's braucht! ★

Um lange Lauf- und Fahrwege zu vermeiden, sollte eine Spielwelt kompakt gehalten werden. Daher mussten die Entwickler bei der Nachbildung viele Kompromisse eingehen.

Mirco Kämpfer
@MirCommander

Nach den ersten Gehversuchen in Watch Dogs 2 war ich noch skeptisch, denn eigentlich brauche ich bei jeder Mission lediglich nach dem gleichen Schema vorzugehen: Deckung suchen, Flugdrohne auspacken, Gegner betäuben, und schon ist der Weg zum Ziel geebnet. Das funktioniert (fast) immer. Die Entwickler haben mir aber gezeigt, dass es viel mehr Möglichkeiten gibt, die ich anfangs gar nicht in Betracht zog. Ich kann auf Gegner die Polizei oder eine Gang hetzen und so für Ablenkung sorgen. Oder ich lenke ein Auto per Fernsteuerung in die Meute, wahlweise mit Haftbombe auf der Motorhaube. Somit bietet mir Watch Dogs 2 mehr spielerische Freiheit, als ich anfangs dachte.

Besonders spaßig sind die kooperativen Missionen mit einem Kollegen, zumal es teils witzige optionale Herausforderungen gibt – zum Beispiel ein Foto vom Mitspieler zu schießen, während der gerade einen Container sprengt. Der Kopfgeldjäger-Modus sorgt hingegen für den schnellen Adrenalin-Kick zwischendurch. Ein wenig Skepsis behalte ich mir aber dennoch, denn nach wie vor bezweifle ich, dass mich die drei Modi langfristig für den Multiplayer begeistern können. Das Erkunden der Open World macht aber schon jetzt viel Laune. Ich freu mich auf den Release.

GameStar digital

Alle GameStar-Hefte und Videos in unserer App „GameStar Kiosk“ kaufen und als E-Paper auf Tablet und Smartphone sofort und überall lesen.

MEHR ALS 50% SPAREN
GameStar.de/app12

12 Ausgaben nur 34,99€

EINE APP FÜR ALLES

GameStar und Sonderhefte komfortabel in einer App kaufen und lesen

HEFTVIDEOS

Alle GameStar-Videos der jeweiligen Ausgabe als Stream dabei

ARCHIV

Zugriff auf komplettes GameStar-Heftarchiv während Abolaufzeit*

JETZT DOWNLOADEN

www.gamestar.de/epaper

Get it on Google play

Available on the App Store

*Nur bei direkter Bestellung eines digitalen GameStar-Abos über den GameStar-Shop unter www.gamestar.de/shop. Kein Archivzugriff beim Abokauf über Google Play oder Apple App Store.
GameStar erscheint im Verlag Webedia Gaming GmbH, Ridlerstr. 55, 80339 München, Registergericht München, HRB 99187, Geschäftsführer: Nicolas John.
Die Kundenbetreuung erfolgt durch den GameStar Kundenservice, durchgeführt durch die ZENIT Pressevertrieb GmbH, Postfach 810580, 70522 Stuttgart, Geschäftsführer: Joachim John

DAS TEAM

Die Frage des Monats stammt dieses Mal von unserem Leser Sebastian Stehl.

Heiko Klinge, Chefredakteur

@HeikosKlinge

ZULETZT GESEHEN The Bouncing Souls und The Menzingers live in München. Wenn die Bands die Zugabe gemeinsam spielen, dann hast du ein besonderes Konzert erlebt.
ZULETZT GEHÖRT NOFX: First Ditch Effort. Für mich das bislang beste Punk-Album des Jahres.
ZULETZT GEDACHT »Ach, die Mission kann ich auch noch angehen, wenn der Song vorbei ist. Ich bleibe im Auto.« Wie großartig doch der Sixties-Soundtrack von Mafia 3 ist!

IHR SEID EINEN TAG LANG KÖNIG VON DEUTSCHLAND, WAS TUT IHR?
Könige haben in der Moderne ja nur noch wenig zu sagen, aber dafür umso mehr Kohle. Also eine Megasause für meine Freunde, der Rest wird gespendet. Ist schließlich nur ein Tag.

Michael Graf, Chefredaktion

@Greu_Lich

ZULETZT GESEHEN Stranger Things. Cooles Retro-Setting, zieht sich zum Ende aber sehr.
ZULETZT GEHÖRT Ron Foto: Augustiner Forty Ounce. Fasst das Oktoberfest perfekt zusammen.
ZULETZT GEDACHT Nach Stanger Things wünsche ich mir ein Mystery-Spiel à la Life is Strange in den Achtzigern, der Endzeit der urbanen Mythen. Da konnte man noch nicht alles googeln, was irgendwie seltsam war.

IHR SEID EINEN TAG LANG KÖNIG VON DEUTSCHLAND, WAS TUT IHR?
Da fehlt mir das Fachwissen. Mal bei Shakespeare nachschlagen, was ein König so macht: Ehefrauen köpfen lassen, Frankreich auf den Zeiger gehen, mein Reich gegen ein Pferd eintauschen. Klingt nach einem Plan.

Markus Schwerdtel, Chefredaktion

@kargbier

ZULETZT GESEHEN Luke Cage. Ich mag, wie Netflix mit den Marvel-Helden umgeht.
ZULETZT GEHÖRT Kofelgschroa: Baaz – supergute und -schräge Musik aus den Bergen
ZULETZT GEDACHT Ob ich wohl mit der Bierflasche meinen Mund treffe, wenn ich PlayStation VR auf dem Kopf habe?

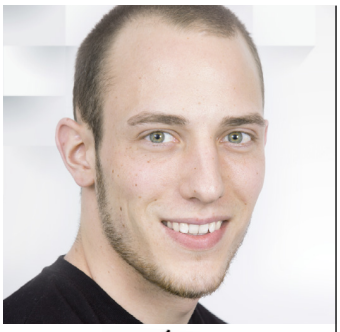
IHR SEID EINEN TAG LANG KÖNIG VON DEUTSCHLAND, WAS TUT IHR?
Zuerst wird das Glotzen von Null-IQ-Sendungen wie Dschungelcamp unter Strafe gestellt, ebenso das Hören schlechter Musik (der Maßstab dafür ist mein Geschmack, logisch). Minecraft kommt auf die Stundenpläne, und jeder Deutsche muss zur Horizonterweiterung mindestens einmal im Jahr ins Ausland reisen.

Florian Klein, Ressortleiter Hardware

@Opi_Flo

ZULETZT GESEHEN Mallorca im Urlaub. Sehr schöne Insel, aber mir gibt es da einfach zu viele (deutsche) Touris (wie mich).
ZULETZT GEHÖRT Mallorca Sunshine Radio – erträglich bis gut, weil praktisch kein Gelaber.
ZULETZT GEDACHT Urlaub ist aufgrund des Kontrastes zum Arbeitsalltag so super. Könnte ich glatt drauf verzichten!

IHR SEID EINEN TAG LANG KÖNIG VON DEUTSCHLAND, WAS TUT IHR?
Erstmal definiere ich den Tag in meine gesamte Lebenszeit um. Dann mache ich mich an zahlreiche soziale, ökonomische und politische Experimente, bis ich entweder die maximale Zufriedenheit für die meisten geschaffen habe oder mich ein Attentat umbringt.



Jan Purrucker, Redakteur

@TheSt0ke

ZULETZT GESEHEN Gernstl auf Zeitreisen. Guter Tipp vom Kollegen Stange und ein herrlich unaufgeregter Einblick in das Leben und die Psyche der Bayern und Deutschen.
ZULETZT GEHÖRT Palmen aus Plastik von Bonez MC und Raf Camora. War skeptisch wegen den Dancehall-Beats, aber bin jetzt begeistert.
ZULETZT GEDACHT Direkt von der Uni zur GameStar und jetzt zieh ich weiter. Es war eine schöne, lehrreiche und witzige Zeit. Danke dafür an die Kollegen, Freunde und Leser.

IHR SEID EINEN TAG LANG KÖNIG VON DEUTSCHLAND, WAS TUT IHR?
Ich bin der König? Also ich habe mich nicht gewählt. Das wäre mir zu viel Verantwortung und ich würd mich wohl direkt krank melden.

Philipp Elsner, Community Manager

@GameStar_de

ZULETZT GESEHEN Die zweite Staffel von Mr. Robot. Hacking und Geisteskrankheit sind einfach eine ganz ausgezeichnete Kombination.
ZULETZT GEHÖRT Stressed Out von Twenty One Pilots. Hat man danach den kompletten Tag im Kopf!
ZULETZT GEDACHT Wen könnte Jan Böhmermann denn so als Nächstes beleidigen? Vielleicht Donald Trump. Der wäre geeignet.

IHR SEID EINEN TAG LANG KÖNIG VON DEUTSCHLAND, WAS TUT IHR?
Ich verhänge aberwitzige Freiheitsstrafen gegen Flamer und Ragequitter in League of Legends und Rainbow Six Siege, damit man online endlich mal seine Ruhe hat.

Petra Schmitz, Leitende Redakteurin

@Flausensieb

ZULETZT GESEHEN Gilmore Girls. Dachte immer, das sei doof. Ist es auch, aber nur in ganz, ganz kleinen Teilen.
ZULETZT GEHÖRT Meine 80er/90er-Playlist auf Spotify. Talk Talk anyone?
ZULETZT GEDACHT Gilmore Girls ist gar nicht so doof, wie ich immer dachte.

IHR SEID EINEN TAG LANG KÖNIG VON DEUTSCHLAND, WAS TUT IHR?
Ich verbiete durchgehende Stallhaltung, Billigfleisch und dumme Leute auf den Autobahnen. Bonn wird wieder Hauptstadt, die Mieten werden bundesweit an den Durchschnitt von Wipperfürth angepasst, und als letzte Amtshandlung erkläre ich Spielen zum abiturrelevanten Schulfach. Dann geh ich ins Bett.

Maurice Weber, Redakteur

@Froody42

ZULETZT GESEHEN Black Mirror. Was für eine ekelhafte, tolle, verstörende, tolle Serie!
ZULETZT GEHÖRT Zeitlos von Versengold.
ZULETZT GEDACHT Doch irgendwie ein gefährlicher Job, das hier. Wollte eigentlich nur ein harmloses Ersteindrucks-Video zu Battlerite machen, jetzt komm ich nicht mehr davon los.

IHR SEID EINEN TAG LANG KÖNIG VON DEUTSCHLAND, WAS TUT IHR?
Wie jetzt, nur einen Tag? Erster Punkt auf der Tagesordnung wäre da natürlich, meine kümmerliche Regierungszeit ein wenig zu verlängern. Wenn das nicht klappt: das Land ausbluten und möglichst viele seiner Schätze auf mein Schweizer Bankkonto schaffen.

Sebastian Stange, Redakteur

@MarvelsDrStange

ZULETZT GESEHEN Narcos – Staffel 2.
ZULETZT GEHÖRT Gegen den Herbst-Blues hilft der Soundtrack des neuen Doom prima!
ZULETZT GEDACHT Bin gespannt, ob der aktuell leider etwas eingeschlafene VR-Hype mit dem kürzlichen Release von PlayStation VR wieder an Fahrt gewinnt.

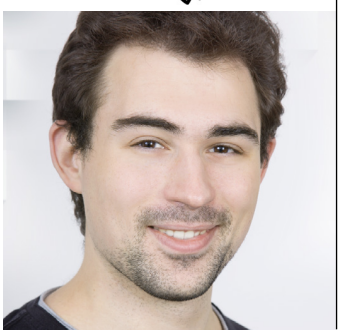
IHR SEID EINEN TAG LANG KÖNIG VON DEUTSCHLAND, WAS TUT IHR?
Weil Deutschland eine Demokratie ist, wohl nix besonderes. Aber um hier mal mitzuspielen: Ich würde ... ja, ich würde ein altmodisches Gelage veranstalten. Ein großes Fressen! Hunderte Gäste, Exzesse aller Art, Verschwendung, Opulenz und Größenwahn. Ich denke, damit werde ich meinem Adel gerecht.

Dimitry Halley, Redakteur

@dimi_halley

ZULETZT GESEHEN Sons of Anarchy Staffel 7. Könnte meine Autobiographie sein.
ZULETZT GEHÖRT Den Forza-Soundtrack. Schon seit einer Weile. Toll.
ZULETZT GESPIELT GTA 4 mit Grafik-Enhancern und richtig viel Zeit. Ist das eine tolle Spielwelt – ich hab beim ersten Mal so viele Details verpasst.

IHR SEID EINEN TAG LANG KÖNIG VON DEUTSCHLAND, WAS TUT IHR?
Um mal politisch zu sein: Ich würde all die Leute aus dem Bildungsapparat entfernen, die für den jetzigen Zustand von Bachelor und Master verantwortlich sind. Und dann würde ich die USA zwingen, Indiana Jones 4 aus den Geschichtsbücher zu streichen. Danach Party.



Michael Obermeier, Redakteur

@GameOvermeier

ZULETZT GESEHEN Westworld (HBO). Allein schon wegen dem Soundtrack ein Knaller.
ZULETZT GEHÖRT Tom Petty – Runnin' Down a Dream. Im Dodge Charger. Mit fast 300 Sachen in Richtung Sonnenuntergang. Leider »nur« in Forza Horizon 3.
ZULETZT GEDACHT Mit knapp zweieinhalb Klonen könnte ich es knapp schaffen, die ganzen Spiele-Blockbuster bis Ende des Jahres noch durchzuspielen.

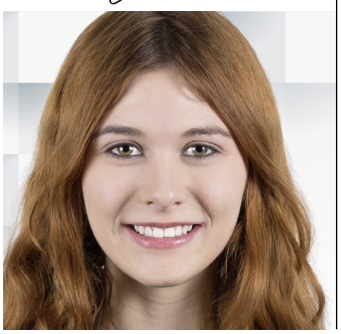
IHR SEID EINEN TAG LANG KÖNIG VON DEUTSCHLAND, WAS TUT IHR?
Das, was dieses Land aktuell am meisten braucht: einen Tag lang für ein protziges Ölgemälde von mir mit Umhang, Krone und Löwen auf dem Thron stillsitzen.

Elena Schulz, Trainee

@Ellie_Libelle

ZULETZT GESEHEN Fear the Walking Dead – auch wenn Nick ein spannender Charakter ist, ist der Zombie-Hype für mich langsam rum.
ZULETZT GEHÖRT Amalees englische Versionen von Anime-Openings. Gott, das geht ins Ohr!
ZULETZT GELESEN Beserk, eher regelrecht verschlungen. Was für ein genialer Manga. Schön dark und gritty.

IHR SEID EINEN TAG LANG KÖNIG VON DEUTSCHLAND, WAS TUT IHR?
Ich mache Maurice und Jochen zu meinen Beratern, die mit all ihrer Strategieerfahrung dafür sorgen, dass ich lange und glücklich herrsche – jetzt darf ich nur nicht als Hexe verbrannt werden.



GENRE-CHARTS

Action-Charts

Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
1	Grand Theft Auto 5	92	Open-World-Action	Rockstar Games
2	Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain	92	Open-World-Action	Konami / Kojima Productions
NEU 3	Gears of War 4	90	Third-Person-Shooter	Microsoft Game Studios / The Coalition
4	Rise of the Tomb Raider	89	Action-Adventure	Square Enix / Crystal Dynamics
5	Ori and the Blind Forest	88	Action-Platformer	Microsoft / Moon Studios

EMPFEHLUNG DER REDAKTION GEARS OF WAR 4

Der Quasi-Neustart kracht und splattert an allen Ecken und ist deutlich leichtfüßiger als die Vorgänger.

Abenteuer-Charts

Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
1	The Witcher 3: Game of the Year Edition	93	Rollenspiel	Bandai Namco / CD Projekt Red
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 SILENCE

Silence setzt neue Maßstäbe im Adventuregenre, sieht schlicht fantastisch aus und lässt uns nicht mehr los. Zumindest für fünf Stunden.

Strategie-Charts

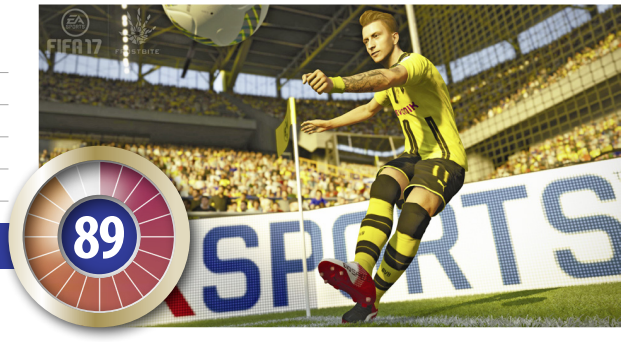
Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
1	Civilization 5 Collection	90	Rundenstrategie	2K / Firaxis
2	Starcraft 2: Legacy of the Void	89	Echtzeitstrategie	Activision-Blizzard / Blizzard
3	Cities: Skylines	89	Aufbau-Strategie	Paradox / Colossal Order
4	Might & Magic: Heroes 7	88	Rundenstrategie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

EMPFEHLUNG DER REDAKTION THE ELDER SCROLLS: LEGENDS

Elder Scrolls: Legends setzt sich geschickt zwischen Hearthstone und Magic – ein hochklassiges Kartenspiel, wenn auch kein bahnbrechendes.

Sport-Charts

Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
1	Dirt Rally	90	Rennspiel	Codemasters / Codemasters
NEU 2	FIFA 17	89	Fußballspiel	EA / EA Sports
3	Project Cars	88	Rennspiel	Bandai Namco / Slightly Mad Studios
NEU 4	Forza Horizon 3	87	Rennspiel	Microsoft Game Studios / PlayGround
5	Trackmania Turbo	87	Rennspiel	Nadeo



EMPFEHLUNG DER REDAKTION FIFA 17

Mit seinen Lizenzen, umfangreichen Modi und der sauberen PC-Portierung ist FIFA 17 ein tolles Gesamtpaket, bietet aber wenige Neuerungen.

TEST

SO WERTEN WIR

GameStar für Präsentation

85 GameStar Gold-Award

90 GameStar Platin-Award

Genre: **Rennspiel** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Playground Games**
Termin: **27.9.2016** Sprache: **Deutsch** USK: **ab 6 Jahren**
Spieldauer: **70 Stunden** Preis: **70 Euro** DRM: **ja (Windows Store)**

Details & Fakten

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

Awards

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

1 Systemanforderungen

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

2 Wertungskategorien

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

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

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

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

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

3 Abwertung / Aufwertung

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

4 Fazit

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

5 Wertung

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

FORZA HORIZON 3

1 SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5-4460 / AMD FX-8350	Core i7-3820 4-Core / AMD FX-9590
Geforce GTX 760 / Radeon R7 260X v3	Geforce GTX 1060 / Radeon RX 480 4GB
8 GB RAM, 55 GB Festplatte	16 GB RAM, 55 GB Festplatte

PRÄSENTATION ★★★★★

2
+ unglaublich schöne Spielwelt + beeindruckende Schauplätze
+ hervorragende Automodelle + geniale Licht- und Wettereffekte
+ fantastischer Soundtrack

SPIELDESIGN ★★★★½

+ abwechslungsreiche Herausforderungen + grandiose Fahrphysik
+ umfangreiches Tuning für Tüftler + Autos und Schauplätze fahren sich unterschiedlich − teils unbequeme Menügestaltung

BALANCE ★★★★½

+ zig verschiedene Schwierigkeitsgrade + viele Fahrhilfen für Anfänger + Drivatar-KI + freie Wahl zwischen Simulation und Arcade − auf höchstem Schwierigkeitsgrad kann die KI unfair sein

ATMOSPHÄRE / STORY ★★★★½

+ launige Festival-Ausgangssituation + Setting nimmt sich nie zu ernst + Radio-Moderatoren reagieren auf Errungenschaften
+ exotisches Australien-Feeling − Chefrolle zu unwichtig

UMFANG ★★★★★

+ riesige offene Spielwelt + über 350 Fahrzeuge + zig Nebenbeschäftigungen wie die Löffelliste + Blitzer, Sprungschanzen, Driftzonen + umfangreicher Multiplayermodus

3 ABWERTUNG

Bei Launch gibt es zu viele Technik-Probleme – vor allem, wenn man mehr als 30 Bilder pro Sekunde flüssig darstellen will.

92 -5

FAZIT

4 **Wenn Fahrspaß eine Melodie wäre, dann trifft Forza Horizon 3 jeden Ton nahezu perfekt. Ein Genre-Meilenstein!**

87 **5**

Battlefield 1 – Ersteindruck

MULTIPLAYER HUI ...

Genre: Ego-Shooter Publisher: EA Entwickler: Dice Termin: 7.10.2016 Sprache: Deutsch, Englisch
USK: ab 16 Jahren Spieldauer: noch nicht bekannt Preis: 60 Euro DRM: ja (Origin)

Wir erklären, was Operations so grandios macht. Und warum uns die Solokampagne wohl wieder nicht begeistern wird.

Von Johannes Rohe und Tobias Veltin

Der gemeine Battlefield-Spieler zockt hauptsächlich zwei Spielmodi: Conquest und Rush. Der eine Modus bietet die volle Battlefield-Erfahrung mit großen Karten, vielen Fahrzeugen und bis zu 64 Spielern. Der andere setzt auf schnelle Action mit einer klar definierten Frontlinie. In Battlefield 1 tritt nun ein neuer Modus an, um die beiden beliebtesten Spielvarianten vom Thron zu stoßen: Operations.

In der Open Beta haben wir Conquest und Rush bereits ausprobiert, auf einem Anspielevent in Stockholm kurz vor Release haben wir uns deshalb besonders auf Operations konzentriert – und wie sich herausstellt, war das die richtige Entscheidung. Grundsätzlich ähnelt das Spielprinzip dem Rush-Modus. Zwei Teams mit bis zu 32 Spielern pro Seite stehen sich als Angreifer und Verteidiger gegenüber. Die Angreifer müssen allerdings keine Funkgeräte in die Luft jagen, sondern zwischen einem und drei Flaggenpunkte erobern und diese dann halten. Sobald sie das geschafft haben, zieht sich das verteidigende Team auf eine neue Position zurück, und das Spiel beginnt von vorn. Stück für Stück müssen die Angreifer ihre Gegner so von der Karte drängen, bevor ihre Respawn-Tickets verbraucht sind.

War die Attacke erfolgreich, ist die Runde aber noch nicht vorbei. Und damit kommen wir zur Besonderheit: Statt des Endstands sehen wir den Ladebildschirm einer neuen Map, auf der die Partie fortgesetzt wird. Je nachdem, welche der vier Operations wir spielen, geht ein Match über zwei oder sogar drei Karten. Erst wenn die Angreifer alle Sektoren auf allen Maps erobert haben, ist die Runde gewonnen.

Damit das möglich ist, hat das offensive Team zwei Extraleben. Sobald die Tickets komplett aufgebraucht sind, wird ein neues Bataillon in den Kampf geworfen, um die Attacke dort fortzusetzen, wo sie gestoppt wurde. Außerdem eilt den unterlegenen Angreifern in der neuen Runde meist ein Behemoth zu Hilfe, eines der riesigen Vehikel (Zeppelin, Panzerzug oder Schlachtschiff).

Warum keine Wertung?

Vor der Drucklegung der GameStar konnten wir Battlefield 1 nur auf einem Testevent in Stockholm spielen. Da wir aber Multiplayer-Shooter erst im Live-Betrieb bewerten, lesen Sie hier zunächst nur einen Ersteindruck, der Test folgt in der kommenden Ausgabe.

Ein packendes Hin und Her

So viel zur schnöden Theorie. In der Praxis ist Operations überwältigend. Als Verteidiger führen wir ein intensives Rückzugsgefecht. Wir verschanzen uns in Schützengräben oder hinter dicken Festungsmauern und nehmen die anstürmenden Feinde aufs Korn. Wir wehren uns verzweifelt gegen anrückende Panzerkolonnen oder den mächtigen Zeppelin, der über uns am Himmel

Der Zeppelin schwebt als fliegende Festung über dem Schlachtfeld. Mit Flak und Jägern rücken wir dem Ungetüm zu Leibe.

Aus dem voll besetzten Luftschiff nehmen wir Gegner am Boden mit dicken Maschinenkanonen aufs Korn.

In Operations müssen wir pro Map drei Sektoren erobern und über einen bestimmten Zeitraum halten. Dann geht es auf die nächste Map.

schwebt und Feuer und Tod auf uns niederregnen lässt. Immer wieder schaffen wir es in letzter Sekunde, einen Flaggenpunkt zurückzuerobern, bevor unsere letzte Verteidigungslinie fällt. So ringen wir den Gegnern Ticket um Ticket ab, um den Vormarsch schließlich zum Erliegen zu bringen.

Auf Seiten der Angreifer werfen wir dagegen Welle um Welle von Soldaten an die Front. Wir fallen den Verteidigern über die Flanke in den Rücken und brechen ihre Stellungen auf – die Maps sind dafür groß genug. Medics rennen umher und springen in Granatentrichter, um Verbündete wiederzubeleben: Jedes Leben zählt! Nur, wenn wir ständig Druck ausüben und unsere Übermacht von Fahrzeugen effektiv einsetzen, schaffen wir es, alle Punkte gleichzeitig einzunehmen und den Feind weiter zurückzudrängen. So viel Schlachtfeld-Atmosphäre haben wir in Battlefield noch nie erlebt.

Historische Käseschlacht

Jede Operation erzählt die Geschichte einer bekannten Offensive des Ersten Weltkriegs und wird mit einer Introsequenz eingeleitet. Wir spielen etwa die Kaiserschlacht (was im Schwedisch-Englisch-Mix der Dice-Mitarbeiter eher nach »Käseslacht« klingt). Darin kämpfen wir erst in matschigen Schützengräben auf der Map St. Quentin's Scar, bevor sich die britischen Verteidiger in den Schutz des ehemals gemütlichen französischen Dorfs Travecy zurückfallen lassen. Sollten die Deutschen St. Quentin vollständig erobern, wird auf der Karte Amiens weitergekämpft. In der großen Stadt mit vielen engen Gassen haben die klobigen Tanks gegenüber der Infanterie oft das Nachsehen. Operations schöpft also das gesamte Portfolio von Battlefield 1 aus: Wir erleben furiose Panzerschlachten und Duelle zwischen Jägern und Bombern am Himmel genauso wie erbitterten Häuserkampf einfacher Fußsoldaten. Und das alles in einer Partie.

Außerdem lässt die Frostbite-Engine ihre Muskeln spielen, um für jede Menge Atmosphäre zu sorgen. Jede Angriffswelle, die gegen die Linien der verzweifelten Verteidiger brandet, hinterlässt deutliche Spuren: Wände und ganze Häuser liegen in Trümmern, Granaten sprengen dunkle Trichter in saftig grüne Wiesen, und mit der Zeit legt sich eine Mischung aus Rauch, Pulverdampf und Giftgas über das Kampfgebiet. Außerdem kämpfen wir bei unterschiedlichen Witterungsbedingungen. Mal verhüllt dichter Nebel die Straßen von Amiens, ein andermal heben sich die Silhouetten unserer Feinde deutlich vor der strahlenden Sonne ab.

Wir sind jetzt schon davon überzeugt, dass Operations das Zeug zum prägenden neuen Battlefield-Modus hat. Ein Grund spricht allerdings dagegen: Operations dauert lang. Vielleicht zu lang. Eine Runde schlägt locker mit einer Dreiviertelstunde oder sogar länger zu Buche. Zwar kann man jederzeit das Spiel verlassen oder beitreten – Strafen drohen nicht –, das volle Spielerlebnis kommt aber nur zustande, wenn zwei gleichbleibende Teams sich eine große Schlacht liefern. Um Spieler bei der Stange zu halten, lockt Operations mit Punkteboni. Erfolgreiche Angreifer- und Verteidigerteams

Johannes Rohe
@DasRehRohe

Die Operation Kaiserschlacht war die erste Partie, die wir beim Entwicklerbesuch in Stockholm spielen durften. Anschließend fragte ich in unserem redaktionsinternen Chat: »Kann ich Battlefield 1 eine 99 geben?« Natürlich war das nicht ganz ernst gemeint, aber es verdeutlicht, wie sehr mich der neue Spielmodus beeindruckt hat. Endlich muss ich mich nicht mehr zwischen Rush und Conquest entscheiden, denn Operations verbindet die Stärken beider Modi auf geniale Art und Weise. Ich habe die vollen 64 Spieler, alle Fahr- und Flugzeuge, die Battlefield 1 zu bieten hat, und entsprechend große Maps. Gleichzeitig zerfasert der Kampf nicht so stark, wie es oft in Conquest-Partien der Fall ist, wenn die Spieler sich über die Flaggenpunkte verstreuen. Stattdessen kämpfen alle Soldaten gemeinsam und gegeneinander, um die gleichen Ziele.

Wie immer in Battlefield ist es aber schließlich zu großen Teilen die Balance, die über Wohl und Wehe eines Spielmodus entscheidet, und die kann ich zum aktuellen Zeitpunkt noch nicht ausreichend beurteilen. Reichen den Angreifern drei Versuche, um bis zu drei Maps komplett zu erobern? Oder sind sie dank der Behemoths sogar zu stark im Vorteil? Bei unseren Partien hatten die Verteidiger meistens das bessere Ende für sich, doch immer waren es extrem spannende, knappe Matches. Ich bin gespannt, ob sich dieser Eindruck auf öffentlichen Servern bestätigt.

Die anderen Spielmodi

Conquest: Der Klassiker. Altbekannt und immer noch genauso gut wie in Battlefield 1942. Conquest bietet die volle Battlefield-Erfahrung mit großen Karten, Fliegern und zahlreichen Fahrzeugen.

Rush: Fokussierter, schneller und infanterielastiger als Conquest. Diesmal scheinbar ohne grobe Patzer in der Map-Balance wie noch in Battlefield 4. Juhu! Sicher wissen wir das aber erst nach dem Langzeittest auf öffentlichen Servern.

Domination: Flotte Flaggenhatz ohne Fahrzeuge. Artet schnell in munteres Im-Kreis-Laufen von Eroberungspunkt zu Eroberungspunkt aus. Immer nett, wenn Conquest gerade zu langwierig ist.

Team Deathmatch: Der Shooter-Klassiker. Macht nichts falsch, hat aber auch keinerlei Besonderheiten zu bieten. Hirn aus, Knarre raus, Spaß haben. Sehr gut: keine unfairen Spawns vor der Nase eines Gegners mehr.

War Pidgeon: 24 Spieler jagen eine Brieftaube. Die Teams müssen den Vogelkäfig einsammeln, eine Nachricht schreiben und den Flattermann heil auf die Reise schicken. Nette Abwandlung von Capture the Flag, für die schnelle Action zwischendurch.

Custom Games: Standardmodi und -karten mit angepassten Regeln. Wir spielten Team Deathmatch im dichten Nebel, ohne HUD-Einblendungen und lediglich mit Pistolen bewaffnet. Ein amüsantes Chaos, aber nicht mehr als das. Zum Release leider keine Möglichkeit, private Spiele mit eigenen Regeln zu eröffnen. Dice will verschiedene Varianten anbieten. Eine echte Wundertüte.

Während der Offensive von März bis Juli 1918 ließen rund 500.000 Soldaten ihr Leben.

Große Schlammpfützen sollte man mit dem Panzer vermeiden. Die verlangsamen das Gefährt nämlich und machen es zu einem hervorragenden Ziel.

erhalten Multiplikatoren auf ihre erspielten Scores. Wir hoffen, dass dieser Anreiz ausreicht, um auch Gelegenheitszocker für den neuen Modus zu begeistern.

Beklemmender Prolog

Die Battlefield-Serie ist hauptsächlich für ihre herausragenden Multiplayerqualitäten bekannt, die Einzelspielerkampagnen verkamen in den letzten Teilen dagegen immer mehr zu (netten) Dreingaben. Ob das mit Battlefield 1 anders wird? Das Setting des Ersten Weltkriegs eröffnet zumindest einige Chancen. Aber werden die auch genutzt? In Stockholm konnten wir den Prolog und die erste Episode der Kampagne anspielen – und haben danach gemischte Gefühle.

Der Prolog des Spiels »Storm of Steel« nordet uns zunächst mit weißer Schrift auf schwarzem Grund ein: dass der erste Weltkrieg sämtliche Kriege auf der Welt beenden sollte, was aber nicht tat. Dass 60 Millionen Menschen unter Waffen standen und der Krieg die Welt für immer veränderte. Und dann ein Satz wie ein Tritt ins Gesicht: »Was folgt ist Frontkampf. Es wird nicht erwartet, dass Sie überleben.« Und noch bevor wir Zeit haben, über diese unheilvolle Ankündigung nachzudenken, teleportiert uns das Spiel mitten aufs Schlachtfeld. Schreie gellen durch die Luft, Explosionen zerreißen die mit grauem Schlamm und brennenden Trümmern übersäte Ruinenlandschaft. Dann plötzlich ein ohrenbetäubender Pfiff und Gegner stürmen brüllend auf uns zu. Wir legen an und erledigen ein paar, aber es sind zu viele. Wir verenden im gegnerischen Kugelhagel. Das Spiel präsentiert uns trocken unseren Namen, unser Geburts- und unser Sterbejahr. Danach wechseln wir in den Körper des nächsten Soldaten, müssen an einem MG anstürmende Feinde erledigen. Auch das geht nur ein paar Sekunden gut, bevor uns ein Gegner flankiert und uns seinen Klappspaten in den Hals rammt. Die nächsten Daten, das nächste Opfer. Wieder Szenenwechsel, dieses Mal in die Haut eines Soldaten an einem Panzergeschütz, der wenige Sekunden später im explodierenden Wrack des Kettenfahrzeugs umkommt. Im Minutentakt sterben wir weiter. Der Prolog vermittelt die Hoffnungslosigkeit, die Brutalität und auch die Zufälligkeit des Kriegs.

Ein Krieg – fünf Geschichten

Nach dem Prolog haben wir die Wahl, welche der in der Einzelspielerkampagne enthaltenen Geschichten wir als erste spielen wollen. Denn anders als in den letzten Teilen hat die Kampagne von Battlefield 1 keine zusammenhängende Geschichte mit einer zentralen Hauptfigur, sondern ist in fünf sogenannte »War Stories« unterteilt. Nett: Jede Ministory hat einen anderen Ansatz, eine andere Erzählweise (siehe Kasten), andere Charaktere. Wir spielen die erste Episode »Through Mud and Blood«, die gegen Ende des Krieges im Jahr 1918 spielt. Darin schlüpfen wir in die Rolle des britischen Panzerfahrers Danny Edwards, der in einem von den Deutschen gefürchteten Mark-V-Panzern am zweiten Vorstoß auf die französische Stadt Cambrai beteiligt ist. Was uns schon bei der Einführungssequenz auffällt, in der Edwards auf die Crew des Panzers »Big Bess« trifft: Die Zwischensequenzen sehen klasse aus, vor allem die Mimik der einzelnen Personen wirkt realistisch und lebensecht. Weniger schön dagegen: Die Sequenzen stocken zeitweise für einige Sekunden, so als würde das Spiel mit dem Laden nicht hinterherkommen – hoffentlich ist das im fertigen Spiel verschwunden.

Im nebelverhangenen Wald kommt uns die Markierungsfunktion zugute, die Gegner dauerhaft sichtbar macht. Dieser unvorsichtige Soldat wird gleich unser Opfer.

Die weiteren Kampagnen-Missionen

Friends in High Places:
Wir erleben die Geschichte zweier befreundeter Fliegerpiloten, deren Freundschaft in Frankreich auf eine harte Probe gestellt wird, als die beiden bei einem Einsatz abgeschossen werden. In mehreren Teilen der Episode sitzen wir hinter dem Steuerknüppel eines Doppeldeckers.

Avanti Avoia!:
In der Rolle eines italienischen Soldaten kämpfen wir in der Shock-Trooper-Einheit Arditi in den Alpen und erledigen die Gegner unter anderem als gepanzerte Einmann-Armee mit einem wassergekühlten MG. Die Geschichte wird aus der Sicht eines alten Mannes erzählt, der seiner Enkelin von den Kriegsgeschehnissen berichtet.

The Runner:
Diese Episode spielt im türkischen Gallipolli. Wir schlüpfen in die Uniform eines erfahrenen neuseeländischen Soldaten und versuchen zusammen mit den Entente-Truppen die Halbinsel zu besetzen. Dazu müssen wir unter anderem einen schwer bewachten Strand stürmen und die gegnerischen Verteidigungsstellungen ausschalten.

Nothing is Written:
Als rechte Hand des berühmten Lawrence von Arabien unterstützen wir ihn und seine Guerilla-Truppen beim Kampf gegen das Osmanische Reich und müssen dabei unter anderem einen schwer gepanzerten Zug ausschalten, der die Bevölkerung in Angst und Schrecken versetzt.

Panzerfahrt nach Cambrai
Through Mud and Blood teilt sich in vier Abschnitte. Zunächst ist es unsere Aufgabe, einige von den Deutschen besetzten Punkte einzunehmen und feindliche Artilleriestellungen zu zerstören. Im metallenen Ungetüm Big Bess rollen wir dazu durch das fast vollständig zerstörte Städtchen Ribécourt und machen den Deutschen die Hölle heiß. Danach müssen wir zu Fuß als Vorhut in einem nebligen Wald Geschützstellungen ausschalten, um den Weg für Big Bess freizumachen. Im dritten Teil begeben wir uns bei Nacht in einem von den deutschen besetzten Örtchen auf die Suche nach Ersatzteilen für den Panzer, bevor es dann im letzten Abschnitt an einem Güterbahnhof zu einem Showdown mit mehreren feindlichen Kettenfahrzeugen kommt.

Der Wechsel zwischen den Infanterie- und Fahrzeugabschnitten sorgt für etwas Abwechslung, spielerisch bleibt Battlefield 1 aber seicht und setzt keine außergewöhnlichen Akzente, auch wenn sich der eigentlich auf das Fahren spezialisierte Edwards als echtes Multitalent erweist. Wir erledigen zum Beispiel mit der Panzer-Bordkanone anstürmende Soldaten, pusten Artilleriestellungen zu Klump, setzen Spezialwaffen wie das mächtige Tankgewehr ein (das nur im Liegen abgefeuert werden kann), knipsen mit einem Scharfschützengewehr vom Dach einer Windmühle zigarettenrauchende Wachposten aus und können uns an einigen Stellen entscheiden, ob wir lieber schleichen oder ballern wollen – Battlefield 1 unterscheidet sich hier nicht merklich von anderen Genrevertretern. Leider auch bei der KI, denn die ist unserer ersten Einschätzung nach ziemlich durchwachsen. Auf dem Schwierigkeitsgrad »Normal« sind die Gegner zwar meist in der Überzahl und treffen auch gut, sind aber trotzdem keine große Bedrohung, unserer fast immer automatischen Bewaffnung sei Dank. Außerdem gibt es KI-Hänger, an einigen Stellen bleiben Soldaten einfach stehen und lassen sich dann ohne Gegenwehr erledigen, die Panzer im letzten Abschnitt können wir problemlos aus der Distanz ausschalten, weil sie einen bestimmten Punkt nicht überfahren. Aber damit nicht nur gemeckert wird: Eine ausgefallene Idee gibt es in der ersten War Story trotzdem – Stichwort »Nachrichtenübermittlung«. Mehr sei an dieser Stelle aber nicht verraten.

Technik-Granate
Dass der erste Teil der Kampagne von Battlefield 1 trotzdem einen ordentlichen Eindruck hinterlässt, liegt an der gefälligen Erzählweise und an der tollen Technik. Edwards und seine Crew wachsen während ihres Einsatzes zu einem verschworenen Haufen zusammen, der mehrmals knietief im Schlamassel steckt. Die Charaktere wirken trotz ihrer klischeehaften Einteilung (ein Draufgänger, ein zurückhaltender Typ, einer, der recht schnell draufgeht) glaubhaft und sympathisch, die Zwischensequenzen schauen wir uns gerne an. Grafisch macht die Kampagne von Battlefield 1 in den von uns gespielten Abschnitten zudem eine mehr als nur gute Figur. Die Schauplätze sind wahnsinnig detailliert entworfen, viele Gebäude und Objekte lassen sich obendrein speziell mit dem Panzer in ihre Einzelteile zerlegen, und die Lichteffekte der Frostbite-Engine zaubern an vielen Stellen tolle Stimmungen auf den Bildschirm. An einer Stelle müssen wir zum Beispiel einen Hügel stürmen, hinter dem gleißend die Sonne aufgeht und uns fast schmerzhaft blendet. Besonders verliebt haben wir uns aber in den gefühlt allgegenwärtigen Schlamm. Der verlangsamt nämlich nicht nur unseren Panzer, sondern wird auch effektvoll von den Ketten aufgewirbelt und bleibt sogar an unserer Waffe kleben, sobald wir uns auf den Boden werfen, um in Deckung zu gehen. Und die Soundkulisse gehört zur absoluten Genrereferenz – egal ob Kettengerassel, Gegnergebrüll oder die extrem druckvollen Explosionen, hier können wir nach der ersten War Story absolut nichts Kritikwürdiges ausmachen. ★

Tobias Veltin
@FrischerVeltin

Ich habe die Battlefield-Kampagnen trotz aller Kritik immer sehr gerne gespielt – Logikfehler hin, blasse Charaktere her. Deswegen hatte ich auch keine großen Erwartungen an die Kampagne von Battlefield 1, das interessante WK1-Setting natürlich ausgenommen. Und nach den ersten beiden gespielten Missionen würde ich die Kampagne von Battlefield 1 als solide, aber nicht weltbewegend einstufen – genauso wie erwartet. Der Prolog fängt noch sehr gut an und hat mich wie selten zuvor ein Gefühl der Beklemmung spüren lassen, das Wechseln der Charaktere und die Einblendung der Namen und Sterbedaten ist eine tolle Idee. Doch schon bei der ersten Episode Through Mud and Blood werden auch die Problemchen der Kampagne deutlich. Denn während mir die Erzählweise und die Zwischensequenzen sehr gut gefallen, unterscheidet sich das spielerische Konstrukt kaum von allen anderen Shootern – egal, ob im Weltkriegs- oder modernen Setting.

Danny Edwards, die Hauptfigur der ersten War Story arbeitete als Chauffeur, bevor er sich freiwillig für das britische Royal Tank Corps meldete.

Mafia 3 – Ersteindruck

DAS GEHT JA GUT LOS!

Genre: **Open-World-Action** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Hangar 13**
Termin: **7.10.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 18 Jahren**
Spieldauer: **noch nicht bekannt** Preis: **45 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Video-Specials

Es gab vorab keine Test-Version zu Mafia 3. Das ist selten ein gutes Zeichen. In den ersten Stunden zeigt sich das Open-World-Spiel bei Story und Gameplay aber von der besten Seite. Warum machen wir uns trotzdem Sorgen? Von Christian Schneider

Es ist fünf Uhr morgens und ich will nicht aufhören, Mafia 3 zu spielen. Das ist doch ein gutes Zeichen, oder? Mit dem überraschend langen Prolog bin ich durch und längst mitten im Spiel. Die Haitianische Mafia-Chefin Cassandra habe ich von meiner Sache überzeugt. Oder besser: Lincoln Clay hat sie davon überzeugt, ihn in seinem Rachefeldzug gegen den italienischstämmigen Gangster-Boss Sal Marcano zu unterstützen. In den ersten Stunden von Mafia 3 sehe ich jede Menge sehr schön umgesetzter Zwischensequenzen – mit überzeugender deutscher Synchronisation und Gesichtsanimationen, die selbst kleinste Stimmungsschwankungen erkennen lassen. So lerne ich auch Lincoln kennen, den Protagonisten des Open-World-Spiels von Entwickler Hangar 13.

Starker Story-Start

Der Prolog erzählt, wieso Lincoln so besessen davon ist, Marcano und seine Helfershelfer auszuschalten und die Kontrolle über die Stadt New Bordeaux an sich zu reißen. Ich will nicht zu viel über die Story verraten, deshalb hier nur eine Bewertung: Mafia 3 legt auf einem ähnlich guten Niveau los wie damals das erste Mafia. Die Dialoge sind hervorragend geschrieben, Lincoln hat genug seelischen Ballast aus dem Vietnamkrieg und seiner Jugend mitgebracht, um mein Interesse zu wecken. Die Geschichten, die er von seinen Erlebnissen als Soldat erzählt, sind verstörend.

Auch spielerisch überzeugt mich Mafia 3 so weit. Egal, ob ich schleichend Gegner ausschalte oder zum offenen Kampf wechsle, die Mechaniken funktionieren gut. Vielleicht sogar zu gut, beim lautlosen Töten ist Lincoln besser als die meisten Schleichspielhelden – und die Gegner sind zudem ziemlich unaufmerksam.

Ich erwische mich aber immer öfter dabei, lieber die Waffe zu zücken und einen Schusswechsel herauszufordern. Der Grund dafür ist einfach: Die Ballereien sind intensiv umgesetzt – und der USK-18-Freigabe entsprechend ziemlich blutig. Besonders beeindruckend sind die aufwändigen Trefferanimationen meiner Gegner. Zum Glück fühlt sich keine Waffe künstlich abgeschwächt an, selbst wenn es etliche Schießeisen und sogar Verbesserungen für Munitionskapazität oder Präzision zum Freischalten gibt.

Gib Gummi!

Die Kämpfe sind also ein Highlight, der Beginn der Story auch. Einen Großteil der Spielzeit verbringe ich in Mafia 3 aber im Auto (oder im Boot), und hier stehe ich vor der Wahl, ob ich die normale oder Simulationssteuerung wähle. Ich habe mich nach ein paar Test-Spritztouren für die Simulationsoption entschieden, weil sie mich das Gewicht der Fahrzeuge besser spüren lässt. Das fällt besonders bei bockigen Muscle Cars oder der superweichen Federung von Cadillacs auf. Schönes Detail bei Verfolgungsjagden: Ich kann direkt die Reifen von Polizeiwagen mit einer Zielhilfe aufs Korn nehmen und so die ansonsten sehr hartnäckigen Verfolger schnell abschütteln.

Auf den vielen Fahrten bleibt genug Zeit, sich die detailreichen Stadtteile von New Bordeaux anzuschauen. Die Vorlage New Orleans im Jahr 1968 wurde hervorragend um-

Wieso kein Test?

Da es keine Test-Versionen von Mafia 3 gab, konnten wir erst zum offiziellen Steam-Start am 7. Oktober spielen, für einen umfangreichen Test blieb bis zur Drucklegung des Magazins nicht ausreichend Zeit. Deswegen hier zunächst nur ein erster Eindruck.

Mit dem Fahrmodell »Simulation« bekommen wir das Gewicht der Autos viel besser als mit den Grundeinstellungen zu spüren.

Die Gesichtsanimationen in den Zwischensequenzen vermitteln hervorragend alle Gefühlsregungen.

Intensive Schusswechsel: Trotz großer Waffenauswahl und Upgrades fühlt sich keine Waffe zu schwach an.

Technische Probleme

Zum Release machte die PC-Version von Mafia 3 noch einige technische Probleme. Grafikfehler, gelegentliche Abstürze, vor allem aber die 30-fps-Sperre ärgerten. Dieser Framelock wurde jedoch am Wochenende nach dem Launch per Patch entfernt.

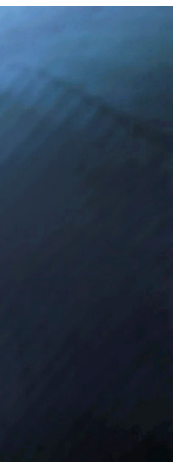
gesetzt, und wenn dann noch der Soundtrack mit über 100 lizenzierten Songs der Zeit im Radio läuft, ist die Illusion fast perfekt.

Ich war außerdem überrascht, dass ich viele der Gebäude betreten kann, besonders Geschäfte und Restaurants. Als Schwarzer ist Lincoln aber nicht überall willkommen, wenn er zu lange bleibt, ruft der eine oder andere Verkäufer sogar die Polizei, wegen Herumlungerns. Auch fällt das »N-Wort« alle Nase lang, das Thema Rassendiskriminierung ist also allgegenwärtig.

Angst vor der Routine

Klingt doch alles ganz gut soweit. Warum mache ich mir also Sorgen? Die Antwort heißt: Routine. Während der Start stark auf Story setzt und auch in den Gameplay-Passagen viel Abwechslung geboten wird, habe ich die Grundmechaniken der Open World etwas später schnell durchschaut. So muss ich einen Stadtbezirk nach dem anderen für meine Unterbosse Cassandra, Burke und Vito befreien, damit sie mich mit Upgrades oder neuen Waffen, Fahrzeugen und mit einem herbeirufbaren Schlägertrupp unterstützen. Die Bezirke knöpfe ich den Handlangern von Oberbösewicht Marcano ab. Um die allerdings aus ihren Verstecken zu locken und damit aufwändigere Storymissionen auszulösen, muss ich vorher erst ihre Machenschaften stören. Hier habe ich in jedem Stadtbezirk die Wahl zwischen verschiedenen Missionstypen von Attentaten über Befreiungsaktionen bis hin zu Überfällen.

Die kleinen Einsätze machen die ersten paar Male wirklich Spaß, die Spielmechanik funktioniert, und meist kann man die Gauner noch bei Dialogen belauschen, die mehr Hintergrundinfos liefern. Trotzdem graust es mir bereits davor, dass ich das in der ganzen Stadt immer und immer wiederholen muss. Als Belohnung für die Fleißarbeit der Stadtbefreiung winken allerdings schöne Storymissionen, in denen ich auch mal mit anderen Figuren unterwegs bin oder spannende Orte wie einen überschwemmten Vergnügungspark besuche. Ich bin gespannt, wie Mafia 3 diesen Balance-Akt in den kommenden Spielstunden fortführt. ★



Mit einem verletzten Kumpel auf der Schulter bewegen wir uns möglichst unauffällig über ein kunterbuntes Straßenfest.

Christian Fritz Schneider
@GrummelFritz

Von den technischen Startproblemen auf dem PC mal abgesehen legt Mafia 3 in den ersten Spielstunden einen tollen Start hin. Die Welt ist wunderbar detailreich. Auch die Story nimmt mich sofort mit und liefert mit den vielen Rückblenden von Zeitzeugen immer wieder eine schöne Einordnung.

Meine große Sorge ist die Routine, die sich bald nach dem Prolog abzuzeichnen droht. Wenn ich mir die aufwändigen Storymissionen durch Schema-F-Pflichtaufgaben erspielen muss, werde ich am Ende zwischen begeistert und genervt hin- und hergerissen sein. Leider kann ich auch noch nicht abschätzen, ob die Geschichte durchweg interessant bleibt. Aber genau deshalb will ich ja auch unbedingt weiterspielen.

1968 war ein gutes Kinojahr. 2001: Odyssee im Weltraum und Die Nacht der lebenden Toten feierten Premiere.

90 GameStar Platin-Award

GameStar für Präsentation

Gears of War 4

VATER UND SOHN AUF SÄGETOUR

Genre: **Shooter** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **The Coalition** Termin: **11.10.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **70 Euro** DRM: **ja (Windows Store)**

Gears of War 4 führt die Reihe mit erhobenem Kettensägengewehr in eine blutige Zukunft voller neuer Gegner. Von Kai Schmidt

Die Story von Gears of War 4 setzt 25 Jahre nach dem Ende des (nie für PC erschienenen) Vorgängers an: Die Locust sind besiegt, die Menschen des Planeten Sera können wieder in Frieden leben. Doch die neue KOR (Koalition ordentlicher Regierungen) entwickelt sich zu einem totalitären Machtapparat, der über die von Sturmwällen umgebenen Städte herrscht. Risse in der Planetenoberfläche sorgen nämlich für Monsterstürme, die alles vernichten, was ihren Weg kreuzt. Angewidert von der Richtung, die die neue Regierung einschlägt, spalten sich kleine Gruppen ab. Diese sogenannten Outsider leben in der verwüsteten Einöde. Dringend benötigte Ressourcen holen sich die Outsider auf Raubzügen. Bei einem dieser Raubzüge lernen wir die neuen Helden James Dominic Fenix sowie seine Freunde Del Walker und Kait Diaz kennen. JD ist Marcus Fenix' rebellischer Sprössling, der sich von seinem Vater, dem Helden der Locustkriege, entfremdet hat. Zusammen mit Del desertierte er und schloss sich einer Gruppe von Outsidern an, die von Kaits Mutter Reyna angeführt wird. Das Team will zum Kern einer neu angelegten KOR-Siedlung vordringen, um dort den Fabrikator zu stehlen. Das ist eine für die Outsider wichtige Kiste, mit der sich Verteidigungsanlagen und andere Dinge fertigen lassen. Doch obwohl die Baustelle menschenleer ist, stellt sich ihnen eine Wachmannschaft entgegen.

Blechbüchsen als Gegner?

Die »DeeBees« sind mechanische Soldaten der KOR und die erste Gelegenheit, unsere Kampfkünste unter Beweis zu stellen. Während wir (wahlweise auch im Koop für zwei Spieler) über die riesige Baustelle in Richtung Stadtkern laufen, kriegen wir es nach und nach mit immer stärkeren Robotern zu tun. So lernen wir, die Taktiken, die uns die »Duck & Cover«-Spielmechanik bietet, zu unserem Vorteil zu nutzen und die Gegner systematisch auf Schwachstellen abzuklopfen.

Im Klartext: Wir betreten einen neuen Abschnitt, und uns stechen sofort Deckungs-

Wenn wir nah genug rankommen, können wir Gegner mit der Kettensäge ... ausschalten.

Nach dem ersten Teil ist Gears of War 4 erst das zweite Spiel der Reihe, das für den PC erscheint.

In einer wilden Motorradsequenz müssen wir den Angriffen von Helikoptern ausweichen.

möglichkeiten wie Kisten oder Mauern ins Auge, die wir nutzen, um uns der Gegner zu erwehren, die ebenfalls in Deckung gehen.

Die Steuerung per Maus und Tastatur funktioniert auch dank der zahlreichen Einstellungsmöglichkeiten gut. Wer das typische Gears-Spielgefühl von der Konsole erleben will, kann aber natürlich auch mit dem Gamepad losziehen. Ab hier heißt es entweder immer wieder den Kopf aus der Deckung zu nehmen, um unvorsichtige Gegner zu erwischen, oder zu versuchen, von Schutzmöglichkeit zu Schutzmöglichkeit zu flitzen, um die Widersacher zu flankieren. Neu ist ein Nahkampfmanöver, bei dem wir einen Gegner über die Deckung ziehen, um ihm unser Messer in den Leib zu rammen und ihn damit auf der Stelle zu erledigen.

Allerdings fehlt Gears-Veteranen bis hierher auch etwas: Das spritzende Blut und das Waten durch zerteilte Locustkörper gehört einfach zu der Serie dazu. Und Gears of War 4 will durch die Konzentration auf mechanische Gegner innerhalb der ersten Kapitel einfach nicht richtig abliefern. Doch dieses Fehlen der Gears-Brutalität wird durch etwas Anderes aufgewogen: Erstmals setzen uns die Entwickler innerhalb der Serie keine vor Testosteron triefende Military-Bromance um steroidgemästete Machosoldaten vor, sondern wir bekommen es mit (verhältnismäßig) normalen Charakteren zu tun. Wer sich den Hauptthelden JD einmal genauer ansieht, wird eine gewisse Ähnlichkeit zu Uncharteds Nathan Drake feststellen. JD könnte der jüngere, aufgepumpte Bruder des PlayStation-Helden sein. Und etwas überraschend entwickelt sich auch der Ton des Spiels stark in eine Richtung, die eher Naughty Dogs locker flockigen Uncharted-Abenteuern ähnelt als den düsteren, zynischen Gears-Vorgängern. Wir spüren bei JD, Kait und Del eine ähnliche Dynamik wie zwischen Nate, Elena und Sully. Eine glaubhafte Freundschaft. Ein Novum für die Serie.

Frische Monsterhorden

Doch zurück zum vermeintlich fehlenden Blut. Dieses Problem löst sich mit dem Auftauchen des »Schwarms«, ekligen Monstern, die entfernt an die besiegten Locust erinnern. Was sind das für Wesen? Warum entführen sie Menschen? Uns soll das zunächst egal sein, denn die Schwarmmonster machen vor allem zwei Dinge richtig: Sie bluten und lassen sich per Lancer in zwei Teile sägen.

Heiko Klinge
@HeikosKlinge

Was für eine positive Überraschung! Als Gears-Fan der ersten Stunde habe ich befürchtet, dass der neue Entwickler entweder zu sehr auf Nummer sicher kettensägt oder im Innovationswahn komplett außen vorlässt, was die Serie vor Jahren großgemacht hat. Aber The Coalition schafft das Kunststück, das bewährt-brutale Spielgefühl zu konservieren und dennoch so konsequent wie sinnvoll weiterzuentwickeln.

Exemplarisch für diesen gelungenen Spagat stehen für mich die neuen Nahkampfmanöver und Gegnertypen. Anders als in den Vorgängern kann ich mich selbst in Deckung nie in Sicherheit wiegen, weil diese entweder zerstört oder zur Todesfalle werden kann, wenn ein Locust plötzlich auf mich zustürmt. Und wenn dann noch Dutzende Juvies über Wände und Decken herankrabbeln, macht sich eine wohlige Überlebenspanik breit. Trotzdem fühlt sich das alles immer noch wie ein waschechtes Gears an, angefangen bei der Story über die sehenswerten Schauplätze bis hin zum obligatorischen Einsatz der Kettensäge.

Der Schwarm unterteilt sich in mehrere Erscheinungsformen. Da sind zunächst die »Juvies«, die aus fleischigen Kokons schlüpfen – manchmal sogar, wenn wir eines der Gebilde als Deckung benutzen. Sie stürmen kreischend auf uns zu und wirken zunächst gefährlich, sind aber perfektes Kettensägenfutter und kaum eine Bedrohung. Anders sieht es mit den Drohnen aus. Sie erinnern an Locust-Fußtruppen und sind bewaffnet: Drohnen können mit Hammerburst, Lancer, Longshot oder Torque Bow bewaffnet auftreten und variieren dadurch in ihrer Funktion

Nicht mal mehr hinter Deckungen ist man in Gears of War 4 sicher. Dieser Roboter flankt einfach über unsere Kiste.

Teamwork mit der KI: Hier stemmen wir zusammen mit Kait ein Tor auf.

vom Fußsoldaten bis zum Scharfschützen. Scions sind wiederum riesenhafte Muskelberge, die bevorzugt mit schweren Waffen auftreten, unsere Kugeln wie ein nimmersatter Schwamm aufnehmen und zu allem Überfluss die Moral und damit die Kampfkraft umstehender Drohnen erhöhen. Außerdem gibt es noch äußerst widerliche Abarten, die entweder darauf aus sind, uns einzuschlürfen und zu entführen (Game Over!) oder auf uns drauf zu springen, um uns mit Tentakeln den Kopf abzureißen (Game Over!). Das Spiel besitzt dank der neuen Roboter und Schwarmmonster deutlich mehr Gegnervarianz als die Vorgänger, was die Deckungsgefechte entsprechend abwechslungsreicher und dynamischer gestaltet, zumal ein Großteil der Deckungsmöglichkeiten zerstörbar ist.

Praktischerweise haben die Biester ähnlich der Lambent aus Gears of War 3 hell leuchtende Schwachpunkte am Körper, auf die wir das Feuer konzentrieren, um möglichst großen Schaden anzurichten. Jedes Monster erfordert dabei eine spezielle Taktik, stumpfes Draufhalten bringt nichts. Gelegentlich leisten auch die neuen Waffen wie Buzzkill (verschießt Sägeblätter) und Dropshot (fernsteuerbare Sprengladung) gute Dienste bei Heavies und anstürmenden Juvie-Massen. Je weiter wir im Spiel kommen, desto leichter fallen uns die Kämpfe. Diese Lernkurve lässt uns im späteren Spielverlauf einige Male triumphierend innehalten und darüber nachdenken, zu was für einem verwegenen Kerlchen wir uns doch gemausert haben, da die zuerst unüberwindlich scheinenden Monster inzwischen nur noch Pipifax sind.

Der perfekte Sturm

Ein Schmuckstück von Gears of War 4 sind besonders aufwändige Action-Set-Pieces, die nachdrücklich in Erinnerung bleiben. Als Beispiel sei hier lediglich die Motorradfahrt genannt, während der wir im Affenzahn durch Waldstücke und über bröckelige Felsen brettern. Als sei das nicht genug, will uns auch noch ein … ach, das sollten Sie schon selbst erleben. Diese Szenen sind gelungene Abwechslungen von den mitunter serientypisch etwas überhandnehmenden Deckungs-Schusswechseln. Immer wenn wir uns denken »Puh, jetzt wird's aber langsam etwas eintönig«, kommt das Spiel mit einer coolen Zwischensequenz, einem irre komischen Wortgefecht oder eben einer groß angelegten Actionsequenz daher.

Sehr erfrischend und fantastisch inszeniert sind auch die Abschnitte, in denen wir gegen Seras Monsterstürme ankämpfen. Effekte wie dunkle Wolken und einschlagende Blitze, herumwehende Objekte und druckvoller Sound machen die Kämpfe im Wind zu einem tollen Erlebnis. Je nach Stärke des Sturms verzieht es uns dabei die abgefeuerten Kugeln oder die Granaten.

Auch Bewegungen werden mit zunehmender Sturmgeschwindigkeit schwieriger. Doch das Problem betrifft natürlich nicht nur uns, sondern auch unsere Widersacher. Und die Stürme bringen nicht nur Probleme mit sich, sondern auch witzige Wege der kreativen Gegnerbeseitigung. Wer nämlich die Augen offen hält, entdeckt zum Beispiel Holzbretter, die Metallschrott oder Autowracks zurückhalten – bis wir darauf schießen! Eh sie sich's versehen, werden Schwarmgegner, die sich in ihrer Deckung in Sicherheit wähnen, hinterrücks von entfesselten Objekten zermatscht, die unaufhaltsam über den Bildschirm poltern. Die Schießereien bei Windstärke 20 machen extrem Spaß und werden zum Glück nicht totgeritten, sondern wohldosiert eingesetzt. Auch wenn wir die ein oder andere zusätzliche Sturmböe gerne mitgenommen hätten.

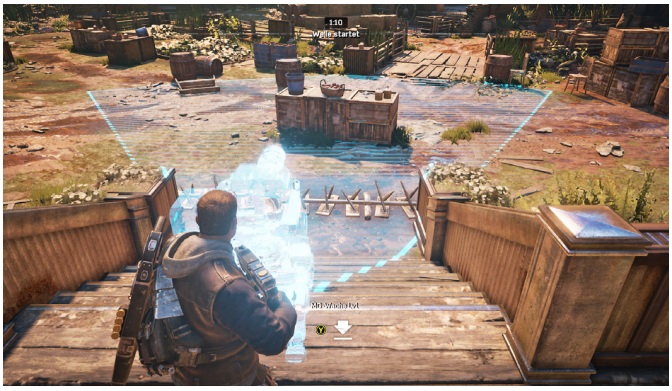
Eine andere Art der Abwechslung bietet die Integration des Horde-Modus in die Solo-

Play anywhere

Gears of War 4 gehört zu Microsofts Play-anywhere-Programm, Sie bekommen also zum Kauf der digitalen Version (Windows Store, eine Boxed Version gibt es nicht) kostenlos die Xbox-One-Umsetzung dazu – und umgekehrt. In die Cloud geladene Spielstände sind mit beiden Versionen kompatibel.

Fieser Spießrutenlauf im Gewitter: Wenn uns einer der Blitze trifft, ist es sofort aus mit uns.

 JD Fenix wird im Original von Liam McIntyre (Spartacus, 2. und 3. Staffel) gesprochen.



Auch in der Kampagne gibt es Horde-Sequenzen. Hier kaufen wir eine MG-Wache, um sie anschließend an einer Engstelle zu positionieren.

kampagne: In einer Minivariante des beliebten Koop-Multiplayermodus müssen wir unsere Stellung mit Zäunen und Kanonen befestigen, um sie drei Runden lang gegen anstürmende, immer stärker werdende Gegnerhorden zu verteidigen. Hier kommt der Fabrikator vom Anfang zurück ins Spiel: Pro Runde haben wir ein Energie-Budget, das wir in Verteidigungsanlagen investieren, die wir anschließend im Terrain verteilen. So können wir etwa Treppen am unteren Ende mit Barrikaden absperren, während oben eine Selbstschussanlage wacht.

Ein ähnliches Konzept der Integration von Multiplayer-Mechaniken in den Singleplayer verfolgte Epic Games bereits mit dem direkten Vorläufer Gears of War: Judgment (exklusiv für Xbox 360), doch was dort leicht in die Hose ging, funktioniert bei Gears 4 prächtig. Vor allem, weil es in der Kampagne nur wenige, aber dafür im Storykontext passende Stellen gibt, an denen wir uns auf diese Weise verteidigen müssen.

Für die Horde!

Der ausgewachsene Horde-Modus (oder Horde 3.0) des Multiplayerteils ist für bis zu vier Spieler ausgelegt, bei Bedarf können übrige Slots auch mit Bots aufgefüllt werden. Horde ist seit seiner Erfindung im zweiten Teil der Reihe einer der Lieblingsmodi unter den Gears-Fans. Und wer sich einmal daran versucht hat, wird schnell merken, warum das so ist.

Wellen um Wellen von immer stärkeren Gegnern müssen bezwungen werden. Das erfordert Teamwork und auch Ressourcenmanagement, denn erledigte Gegner hinterlassen Energie, die beim Einsammeln dem Fabrikator des Teams gutgeschrieben wird. Statt die Kohlen schnell und planlos mit billigen Verteidigungsanlagen zu verheizen, sprechen sich erfahrene Spieler ab, was als Nächstes auf dem Einkaufszettel stehen sollte.

Es gibt schließlich auch Anreize, die Horde-Matches möglichst erfolgreich zu beenden: Hier winken Erfahrungspunkte, die unseren Multiplayer-Charakter im Level aufsteigen lassen. Zudem gibt es Prämien in Form von Credits, die wir benötigen, um Karten freizuschalten, die uns etwa neue Spielermodelle, Waffenskins oder Bonus-Mutatoren bescheren. Alternativ geht das auch per Echtgeldtransaktion, wer allerdings einigermaßen regelmäßig spielt, hat eigentlich immer genug Credits für den Kartenkauf in petto. Die so erworbenen Boni sind natürlich nicht auf den Horde-Modus beschränkt, sondern funktionieren auch im normalen Death Match. Überflüssige Karten können wir zerstören, um »Schrott« zu sammeln, mit dem wir wiederum einzelne Karten selbst herstellen können. Wie gewohnt hält auch der neueste Teil der Gears-Serie eine ordentliche Menge an Multiplayer-Beschäftigung bereit.

Die Solokampagne wird da beinahe zur netten Beigabe degradieret. Doch auch wenn Sie zu dem Teil der Spielerschaft gehören, der sich in erster Linie für den Mehrspielermodus interessiert, sollten Sie der Kampagne eine faire Chance geben. Es lohnt sich wirklich, zumal technisch ein hübsch ekliges Feuerwerk abgebrannt wird, das dank toller Lichteffekte vor allem in dunklen Passagen zu grandioser Form aufläuft.

Einziger Wermutstropfen: Man sieht dem Spiel trotz zahlreicher Einstellungsmöglichkeiten die Konsolenherkunft an. Vereinzelt trüben verwaschene und sich wiederholende Texturen das ansonsten solide Gesamtbild. Trotzdem: Wenn die nächsten Fortsetzungen, die sich am (etwas abrupten) Ende bereits andeuten, in eine ebenso actiongeladene, brutale und gleichzeitig aber auch leichtfüßig-charmante Richtung gehen wie Gears of War 4, lassen wir uns gerne noch ein paar Abenteuer mit JD Fenix und Co. gefallen. ★

Kai Schmidt
@GameStar_de

Bei der ersten Vorstellung der neuen Helden war ich mir sicher, dass das nicht funktionieren würde – ein Nathan-Drake-Lookalike soll die Nachfolge des bulligen Marcus Fenix antreten? Niemals! Umso überraschter war ich, als ich JD und seine Truppe schon nach wenigen Spielminuten akzeptiert hatte. Das neue Team funktioniert vor allem dank der freundschaftlich-lockeren Dynamik zwischen den Figuren bestens. Und bestens funktioniert natürlich auch die bekannte Deckungsmechanik, die zum Glück nicht verschlimmbessert wurde. Als Gears-Veteran fühlte ich mich sofort heimisch.

Apropos Veteran: Der gealterte, giftig-zynische Marcus Fenix, der meinen Trupp ein Stück des Weges begleitet und den ich nicht selbst spielen kann, ist das Brückenstück, das mir den Neustart dann vollends schmackhaft macht. Zudem bin ich ein großer Freund spektakulär inszenierter Action-Set-Pieces, und auch da kann Gears of War 4 punkten. Ich denke, man kann den Richtungswechsel in etwa mit dem Sprung vom düsteren Thriller »Terminator« zum leichtfüßigeren Effektspektakel »Terminator: Genisys« vergleichen – mit dem Unterschied, dass das Unterfangen bei Gears glückt. Ich will mehr davon! Und bis dahin spiele ich halt Horde 3.0.

GEARS OF WAR 4

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5-3470 / AMD FX-6300	Core i5-4690 / AMD FX-8350
Geforce GTX 750 Ti / Radeon HD 7850	Geforce GTX 970 / Radeon RX 480
8 GB RAM, 80 GB Festplatte	8 GB RAM, 80 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- ✚ flotte Inszenierung
- ✚ sehr gute deutsche Synchronisation
- ✚ fantastische Wettereffekte
- ✚ atmosphärischer Lichteinsatz
- ✚ knackscharfe, detaillierte Texturen

SPIELDESIGN

- ✚ gute Deckungsmechanik
- ✚ Stürme bringen Abwechslung
- ✚ gute Steuerung per Maus und Tastatur oder Gamepad
- ✚ Koop-Kampagne für zwei Spieler
- ➖ stellenweise Baller-Übersättigung

BALANCE

- ✚ gut abgestufte Schwierigkeitsgrade
- ✚ faire Rücksetzpunkte
- ✚ alle Monster mit spezifischen Schwächen
- ✚ gut agierende KI-Begleiter
- ➖ Gegner nicht besonders clever

ATMOSPHÄRE / STORY

- ✚ sehr persönliche Story statt Vernichtungskrieg
- ✚ sympathische Charaktere
- ✚ mehrere große Action-Set-Pieces
- ✚ auflockernder Humor
- ➖ wenige Erklärungen zum Status Quo

UMFANG

- ✚ 8 bis 10 Stunden Solokampagne
- ✚ Koop-Kampagne für zwei Spieler (online oder Splitscreen)
- ✚ überarbeiteter Horde-Modus
- ✚ zahlreiche Gegeneinander-Modi
- ✚ Multiplayer-Levelsystem

FAZIT

Der Quasi-Neustart kracht und splattert an allen Ecken und ist deutlich leichtfüßiger als die Vorgänger.

Derzeit wird zusammen mit Filmstudio Universal Pictures ein neuer Anlauf unternommen, Gears of War ins Kino zu bringen.

Silence

EIN NEUER ADVENTURE-MEILENSTEIN

Genre: **Adventure** Publisher: **Daedalic** Entwickler: **Daedalic** Termin: **15.11.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **5 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (GOG.com)**

Silence entpuppt sich als eines der schönsten Adventures der letzten Jahre. Die Schönheit hat allerdings ihren Preis. Von Dimitry Halley

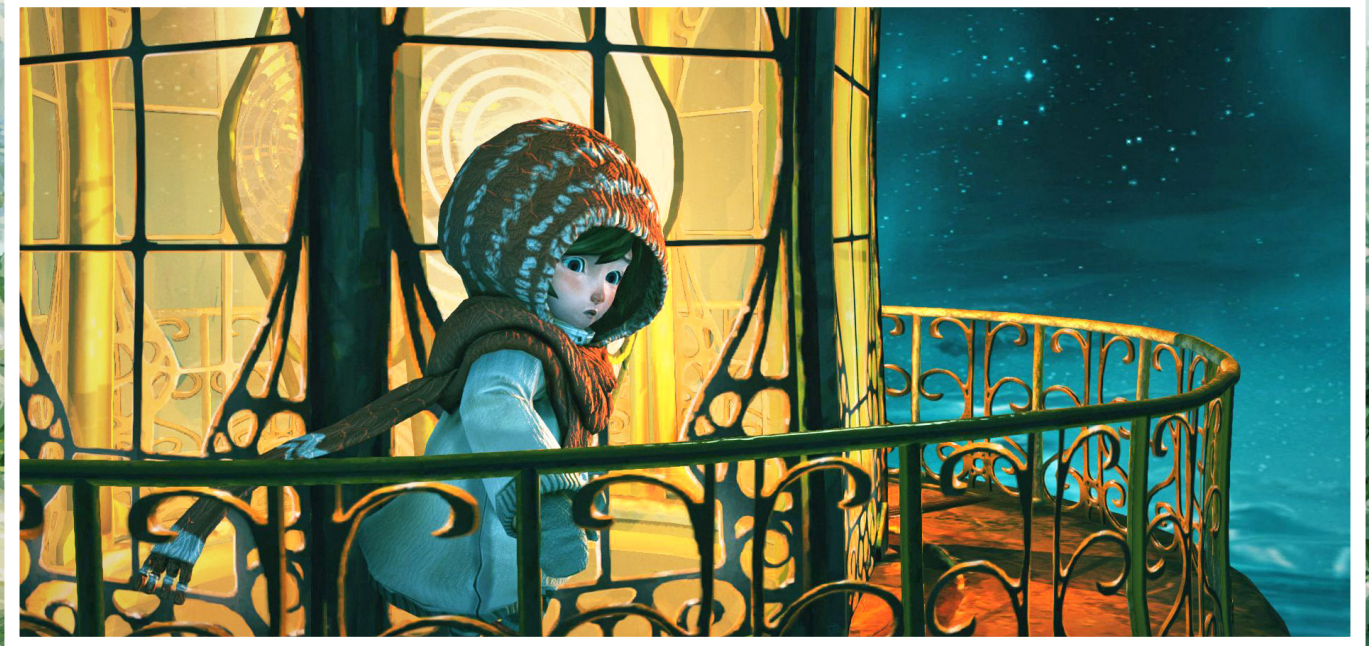
Im Jahr 2009 war The Whispered World ein zauberhafter Mittelfinger an die damalige Spielebranche. In einer Zeit, in der Triple-A-Mächte regierten, der PC als tot galt, The Saboteur seinen Entwickler Pandemic ruinierte und das Indie-Phänomen Minecraft noch ein kleiner Stern am Firmament war, da sagte ein kleines deutsches Entwicklerstudio: Ihr könnt uns mal, wir machen trotzdem Point&Click-Adventures. Okay, wir überspitzen hier (schließlich gab's 2009 auch Dragon Age: Origins, Batman: Arkham Asylum, Demon's Souls und Assassin's Creed 2), aber trotzdem war es ein mutiger Schritt für Daedalic, auf ein klassisches Rätsel-Adventure zu setzen, um sich groß zu machen.

Dass es jetzt mit Silence knapp sieben Jahre später einen für Adventure-Verhältnisse recht üppig budgetierten Nachfolger gibt, zeigt, dass sich das Experiment gelohnt hat: The Whispered World ist ein meisterhaftes Beispiel für innovatives Charakterdesign (man spielt einen depressiven Clown, über den keiner lacht), fantastische Szenerien, witzige Dialoge und gleichzeitig eine liebevolle Hommage an Klassiker wie Loom und Monkey Island. Warum wir das erwähnen? Weil Silence sich traut, viele Dinge anders zu machen als der Vorgänger – und damit in einigen Bereichen neue Genremaßstäbe setzt, in anderen dafür hinter dem ersten Teil zurückbleibt. Doch eine Sache bleibt gleich: Der Star der Show ist immer noch und mehr denn je eine kleine Raupe namens Spot.

Unglaublich, wie dieses Spiel aussieht!

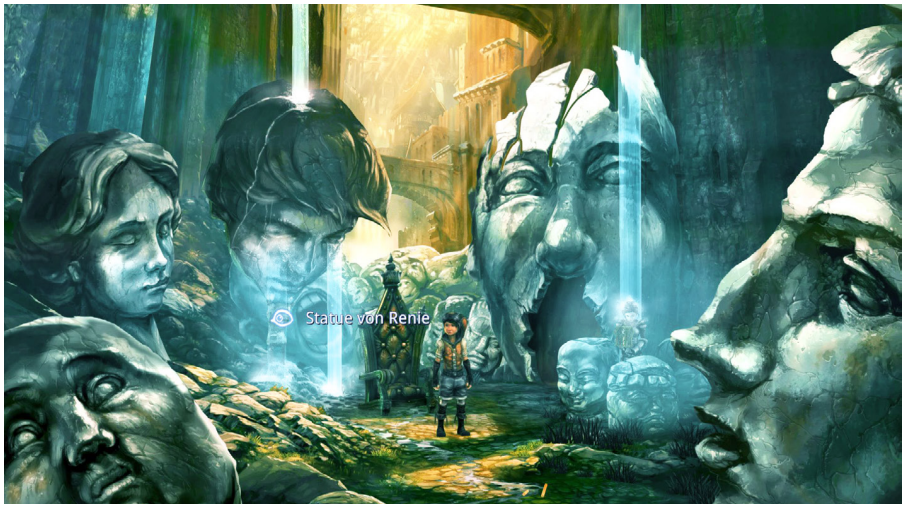
Bevor wir uns mit der Story austoben, müssen wir kurz tief Luft holen, um dann zu auszurufen, wie schön dieses Spiel aussieht! Daedalic hat mit Silence eine der malerischsten und visuell beeindruckendsten Spielwelten erschaffen, die wir seit langem erlebt haben. Lichtstimmungen, Schauplatzdesigns, Musik- und Sounduntermalung – all das greift so passend ineinander, als wäre alles von derselben Person entworfen worden. Wenn man das erste Mal aus dem Maul des riesigen Weltenwurms die Wälder von Silence betritt, mit den skurrilen Gummipilzen, Leuchtkäfern und Wuschelgnomen vor einem kleinen Wasserfall interagiert, nur um in der nächsten Szene die gigantische Hauptstadt Kalimar in der Ferne zu erblicken, dann kann man nur staunen.

Aber Silence ist nicht einfach ein bunter Märchenwald mit schrägen Tieren und abgedrehter Natur. Am besten lassen sich Atmosphäre und Setting mit dem Film »Oz – Eine fantastische Welt« vergleichen. Dort kehrt Dorothy nach den Ereignissen des ursprünglichen Oz-Musicals auf der Flucht vor der Irrenanstalt ins Zauberland zurück, nur um zu merken, dass sich hier alles irgendwie zum Schlechteren gewendet hat. Die Fortsetzung hat einen spürbar düstereren Ton als das Original. Unter die klassischen Fabelwesen mischen sich verzerrte Kreaturen, alles wirkt ein bisschen verfallen und unheimlich. Beim Schauen des Films wechselt sich das Staunen über die Fantasywelt mit einem melancholischen Schauer ab. Und genauso sieht es auch in Silence aus, wo dunkle Sucher einer falschen Königin die putzigen Einwohner terrorisieren. Was man auf den ersten Blick leicht für einen Kinderzeichentrickfilm halten könnte, entwickelt sich rasch zu einem dramatischen Abenteuer mit wirklich bedrückenden Schicksalsschlägen. Selten hat uns ein Spiel so berührt wie Silence, und



Die kleine, furchtlose Renie ist die Hauptfigur von Silence. In Sachen Charakterdesign kann sie es locker mit Disney-Figuren aufnehmen.

 Seit 2014 ist der Buchverlag Bastei-Lübbe an Daedalic beteiligt.



Auch Noah und Sadwick sind spielbar. Hier müssen wir Statuen-Renie auftauen.

selten waren wir am Ende einer Reise emotional so ergriffen wie hier.

In der Inszenierung scheut man keine Kosten – mit der neuen 3D-Projektionstechnik erschafft Daedalic das technisch stärkste Adventure seiner Studiogeschichte: Im ersten Moment mag man wegen der statischen Szenerien an ein 2D-Adventure denken (das ist es rein spielerisch auch), aber bereits kurz nach dem Intro fliegt die Kamera stufenlos zwischen Cutscenes und klassischer Ansicht hin und her wie in einem Spielfilm. Unser einziger Kritikpunkt: die Farbpalette. Silence behält sich in der Inszenierung über einen Großteil des Spiels hinweg einen grünlichen Stich bei, der die traumhafte Stimmung unterstreicht, die die Story erschaffen will. Eine nachvollziehbare Designentscheidung, allerdings wirken dadurch viele Schauplätze einander ähnlicher, als sie eigentlich sind. Das ursprüngliche Whispered World mit seinem Zirkusplatz, der nächtlichen Stadt, der Echsenfestung und all den anderen Orten machte auf uns einen visuell weitaus vielseitigeren Eindruck. Aber das trübt den extrem positiven visuellen Gesamteindruck dieser magischen Welt nur unwesentlich – und ist am Ende des Tages wohl auch Geschmackssache. Ob man die Reise nach Silence überhaupt genießen kann, hängt ohnehin vom wichtigsten Kern eines guten Adventures ab: der Story.

Gestatten: Spot, das beste Maskottchen der Spielegeschichte.

Was ist real?

Im Fantasy-Reich Silence feiern Serienkenner ein Wiedersehen mit Sadwick, Spot, den lebenden Steinen Yngo und Ralv und Prophetin Shana. Gleichzeitig treten einige bisher unbekannte Charaktere ins Rampenlicht: die Rebellen Kyra, Samuel und Janos, die gegen die finsteren Sucher der falschen Königin kämpfen. Und es mischen auch zwei neue Helden mit: das tapfere Mädchen Renie und ihr schreckhafter großer Bruder Noah, die sich beide in der Zauberwelt verloren haben und einen Weg zurück nach Hause suchen. Als Spieler steuern wir mal Renie, mal Noah und rätseln uns durch die verschiedenen Schauplätze, um an der Seite der Rebellen die falsche Königin zu stürzen. Nach dem ersten Drittel der Reise wird auch Sadwick ein spielbarer Charakter, während Noah sich fortan zurücknimmt. Die Story des Vorgängers (inklusive Plot-Twists) wird vorausgesetzt und direkt am Anfang des Spiels rekapituliert. Wer The Whispered World noch nachholen will, sollte das also unbedingt vor dem Spielen von Silence erledigen. Zusammengefasst klingt das alles (Rebellen stürzen eine grausame Königin) nach einer klassischen Heldenreise.

Allerdings verschwimmen in der Welt von Silence die Grenzen zwischen Realität, Traum, Fantasie und Tatsache. Renie und Noah stammen eigentlich aus einer Welt, die wie unsere aussieht, stolpern aber plötzlich in dieses Zauberreich, in dem alles auseinanderfällt. Ältere Adventure-Kenner fühlen sich da an Loom erinnert. Daedalic erschafft hier eine spannende Ausgangssituation, denn eigentlich hätte es nach The Whispered World gar keine Fortsetzung der Story geben können. Sadwicks Geschichte war definitiv zu Ende, wird hier aber in einem neuen Kapitel wiedereröffnet, und das macht uns als Spieler extrem neugierig, was es damit auf sich hat. Ohne zu viel zu verraten: Silence konzentriert sich vor allem auf das Spiel mit verschiedenen Realitäten und will seine Geschichte rasant zum Finale treiben. Diese

Zwischen Noah und Kyra deutet sich eine Romanze an, es wird aber nichts draus.

Heiko Klinge
@HeikosKlinge

Eigentlich wollte ich am Samstag nur mal kurz in Silence reinschauen, um zu verifizieren, dass unsere Testversion vernünftig läuft. Sonntagabend flimmerte der Abspann über den Monitor. Ich habe Silence wirklich wie im Rausch durchgespielt, was gleichzeitig die größte Stärke als auch die größte Schwäche des neuen Daedalic-Abenteuers beschreibt. Denn solch einen Spielfluss habe ich noch in keinem Adventure erlebt! Ich war keine Sekunde gelangweilt, ohne jemals unterfordert zu werden, wollte immer wissen, wie's weitergeht. Sogar die obligatorischen Minispiele haben nicht genervt, sondern sich sinnvoll eingefügt. Da kann selbst Telltale noch einiges von Daedalic lernen.

Das Problem mit dem Silence-Rausch: Er war nach einem Wochenende vorbei, und selten war ich so enttäuscht, den Abspann zu sehen. Nicht weil das Ende schlecht ist (im Gegenteil), sondern weil ich gern mehr Zeit mit meinen neuen Freunden verbracht hätte. Zumal sich viele ihrer Geschichten noch nicht wirklich zu Ende erzählt anfühlen. Warum wir trotzdem den Gold-Award zücken? Weil Silence einer der seltenen Adventure-Fälle ist, der die Menschen unabhängig ihrer Genrevorlieben nachhaltig berühren und beeindrucken wird.

Die Hintergründe des Spiels sehen schlicht atemberaubend aus. Jeder einzelne geht als Wallpaper durch.

Eile mag dem hohen technischen Produktionsaufwand geschuldet sein, denn das eigentliche Abenteuer fällt mit rund vier bis sechs Stunden arg kurz aus und fühlt sich an einigen Stellen stark überhastet an.

Herzerwärmend wie ein Disney-Film

Eine knackige und kompakte Story muss nichts Schlechtes sein, und die Enden der Kampagne (es gibt mehrere) wirken auch wie ein runder Abschluss, allerdings entwickelt Silence weniger Figurendynamik als The Whispered World. Zum Beispiel bei Sadwick, der im Vorgänger mit seinem depressiven Sarkasmus einen großartigen »Helden« abgegeben hat (»Diesen Gegenstand kann ich nicht erreichen. Wie so viele Dinge im Leben.«). Aus Storygründen ist er in Silence nicht wirklich dieselbe Person wie im Vorgänger, seine Kommentare verfehlen den gewohnten Charme und Witz, zumal es deutlich weniger optionale Dialoge gibt.

Renie bleibt als neue Hauptfigur ihrem Charakter als neugieriges, naives Kleinkind treu, Kyra ist die taffe Kämpferin, Samuel der friedvolle Riese, Janos der schrullige Weise, und Noah wird ab der zweiten Hälfte des Spiels als Charakter mehr oder minder obsolet. Gleiches gilt für den Support Cast. Das soll nicht heißen, die Story sei schlecht, ganz im Gegenteil: Daedalic erzählt hier das spielbare Äquivalent zu einem Disney-Klassiker, allerdings mit einem ähnlich tragischen Unterton wie in »Pan's Labyrinth«. Man muss sich darauf einstellen, dass die Story nicht so bissig und selbstironisch erzählt wird wie im Vorgänger, sondern vor allem auf ein überraschendes Finale setzt. The Whispered World war ein klassisches Adventure mit innovativem Heldenensemble, Silence ist ein innovatives Adventure mit klassischem Heldenensemble. Mit einer Ausnahme.

Gebt dieser Raupe ein eigenes Spiel!

Sadwicks kleine Raupe Spot ist der Wahnsinn. Der kleine Sidekick konnte im ersten Teil noch viel zu selten glänzen, in Silence gibt es diverse Situationen, in denen das putzige Maskottchen selbst zum Helden wird. Beim Testen mussten wir an so vielen Stellen lachen, weil das kleine Kerlchen mit dem viel zu süßen Gesicht entweder zum Liebhaben einfältig oder zum Bewundern mutig auf Gefahren reagiert. Mal quiekt er triumphierend, weil er einem Drachen den Rücken verbrennt, mal wagt er einen Sprung über einen Abgrund, nur um mit treudoofem Lächeln in den Abgrund zu segeln. Man weiß bei Spot nie, ob er wirklich begreift, was hier gerade passiert, aber er handelt immer wie ein treuer Held in Raupen-Gestalt. Einfach toll. Da kann selbst Disney sich eine Scheibe von abschneiden.

Dass er in Silence so glänzen kann, liegt aber auch daran, dass seine Passagen die spielerisch besten sind. Das Spiel krempelt an der klassischen Adventure-Formel relativ viel um: Es gibt kein Inventar mehr, die altbekannten Multiple-Choice-Dialoge fallen größtenteils weg, alles wirkt ein bisschen dynamischer und stromlinienförmiger. In einigen Situationen müssen wir die Maus gedrückt halten, um beispielsweise an Gegenständen zu ziehen, oder auch mal einen Balance-Akt überstehen, indem wir den Cursor nicht wackeln lassen. Items, die wir in die Hand nehmen, müssen wir direkt mit einem anderen Hotspot in der Szenerie kombinieren. Aber bevor jetzt wer »Telltale!« ruft: Silence spielt sich trotzdem noch wie ein Point&Click-Adventure, allerdings mit recht wenig Raum für Abschweifungen. Das verhindert den Leerlauf, der The Whispered World an einigen Stellen noch geplagt hat, macht die Erfahrung aber auch einen Tick linearer und dürfte gerade Adventure-Hardliner mit Faible für riesige Inventartaschen enttäuschen.

Als Spot müssen wir den Splitter aus dem Schoß des Drachen erbeuten. Also: Wie kommt die kleine Raupe an den Schatz?

Dialogoptionen haben wenige Auswirkungen. Okay, Spot kann auch eigentlich nicht reden.

Dimitry Halley
@dimi_halley

Meine Güte, ist das eine emotionale Achterbahnfahrt. Silence bleibt von der ersten bis zur letzten Minute spannend, nimmt mich mit und schafft es, sogar mich im dramatischen Schlussakt zu Tränen zu rühren. Ganz großes Kino. Dass der Vorgänger trotzdem einen bleibenderen Eindruck hinterlässt, liegt vor allem an der Kurzlebigkeit von Silence: Das Abenteuer ist so schnell vorbei, dass die Welt kaum eine Chance kriegt, sich wirklich zu entfalten. Es fehlen die unzähligen Hotspots und Dialoge, in denen sich beispielsweise Sadwicks sarkastischer Wortwitz damals entfalten konnte.

Und dass die Nebenfiguren Janos, Sam und Kyra ab der zweiten Hälfte des Spiels quasi komplett im Hintergrund verschwinden, lässt nur vermuten, dass Daedalic ursprünglich ein größeres Adventure angepeilt hat. Gut, vielleicht bin ich da auch zu Oldschool, aber ich habe mir von der Rückkehr nach Silence mehr Zeit als vorher in der fantastischen Welt erhofft, nicht weniger. Aber ganz abgesehen von meinen persönlichen Vorlieben: Wer Lust auf ein extrem kurzweiliges und fesselndes Abenteuer hat und als Fachfremder mal ein Paradebeispiel erleben will, wie toll Adventures sein können, der macht mit Silence definitiv nichts verkehrt. Und habe ich schon erwähnt, wie toll Spot ist?

Die Sucher sind furchterregende Kreaturen, die Leben assimilieren. Quasi die Borg von Silence.

Es geht auch ohne Inventar

Auf der anderen Seite hatten wir auch ohne Inventar viel Spaß mit den Knobeleien. Das verdankt das Spiel dem nach wie vor tollen Rätseldesign von Daedalic. In der magischen Welt von Silence müssen wir erstmal rausfinden, was beispielsweise ein Geräuschball macht, wie die Leuchtzecken funktionieren, warum Pilze aus Gummi sind oder wie wir einem Menschen sein Lebenslicht zurückgeben. Wir begegnen pelzigen Lumis, die auf Süßkram stehen, kleinen Torwächterinnen, die auf Lumis stehen, und gefährlichen Suchern, die auf Torwächterinnen stehen. Sadwick kann viele Probleme mit Körperkraft lösen, die kleine Renie nutzt hingegen ihre Zwergengröße. Mit Spot manipulieren wir unsere Form, werden dicker, dünner, verschaffen uns Feueratem oder werden durch die Nüstern eines Drachen in viele kleine Raupenbällchen zerkleinert. Statt mit genreüblichen Inventarkombinationen arbeitet Silence mit den Mysterien und Wundern seiner Fantasywelt. Zwar sind wir beim Testen über keine Kopfnuss gestolpert, über die wir richtig lang grübeln mussten, aber die dürften ohnehin nur hartgesottene Adventure-Profis suchen. Silence fordert angenehm, ohne zu überfordern, und erreicht damit genau die Mitte zwischen interaktivem Film und frustrierender Hirn-Plackerei. Auch wenn wir uns ein paar mehr Rätsel-Highlights gewünscht hätten.

Mit dem größten Adventurebudget der Firmengeschichte erschafft Daedalic in jeder Hinsicht ein Hochglanz-Rätselabenteuer, das auch über Genrefans hinaus ein großer Fang werden soll. Deshalb werden viele klassische Spielmechaniken ein weniger modernisiert, dynamischer gemacht, es fallen Leerläufe weg, und die zauberhafte Geschichte des Spiels dürfte eigentlich jeden Spieler erreichen, der bei Disney-Filmen nicht mürrisch das Gesicht verzieht.

Der grandiose Daedalic-Humor und der Mut zu skurrilen Charakteren und Story-Ideen kommen weniger zum Tragen als bei The Whispered World, Edna bricht aus oder Deponia, außerdem fällt das Spiel kurz aus. Aber das ändert nichts daran, dass Silence ein zauberhaftes Adventure mit herzergreifenden Momenten ist, das uns mehr berührt hat als jedes andere Spiel in diesem Jahr. Wir hoffen auf ein Spot-Spinoff für 2017. ★

Spot verkleidet sich mit seiner Löwenmähne als Lumi und schleicht unerkannt durch den Raum.

SILENCE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3-540 / Phenom X3 8650	Core i5-670 / Phenom X4 900e
Geforce GTX 280 / Radeon HD 5850	Geforce GTX 670 / Radeon HD 9700
4 GB RAM, 20 GB Festplatte	6 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ großartiges Artdesign
+ toller Soundtrack
+ gute Synchronsprecher
+ wunderschöne Szenerien
+ flüssige Animationen

SPIELDESIGN

+ spannende Rätsel dank Fantasy-Setting
+ zwei Helden mit verschiedenen Stärken
+ tolle Spot-Passagen
+ Geschicklichkeitseinlagen nerven nicht
− viele Dialogentscheidungen recht trivial

BALANCE

+ intuitive Bedienung
+ leichter Einstieg
+ gute Spielerführung
− Rätselniveau steigt kaum
− für Profis zu leicht

ATMOSPHÄRE / STORY

+ emotional fesselnde Geschichte
+ Spot
+ liebevoll gestaltete Welt
+ Finale regt zum Nachdenken an
− zu wenig Charakterzeichnung

UMFANG

+ freischaltbare Konzeptzeichnungen
+ nette Geheimnisse für Achievement-Jäger
− Story in 4 bis 6 Stunden durch
− kaum Wiederspielwert
− zu wenige Dialoge, Hotspots und Schauplätze

FAZIT

Silence setzt neue Maßstäbe im Adventuregenre, sieht schlicht fantastisch aus und lässt uns nicht mehr los. Zumindest für fünf Stunden.

Wenn wir richtig gezählt haben, ist Silence das 33. Spiel, das Daedalic entwickelt hat.

Forza Horizon 3

GENAU DAS HAT DER PC GEBRAUCHT!

Genre: **Rennspiel** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Playground Games**
Termin: **27.9.2016** Sprache: **Deutsch** USK: **ab 6 Jahren**
Spieldauer: **70 Stunden** Preis: **70 Euro** DRM: **ja (Windows Store)**

Auf DVD: Test-Video

Forza Horizon 3 setzt im Test auch in der PC-Version spielerische Maßstäbe. Aber schlägt sich der Port auch technisch wacker? Von Dimitry Halley

Da ist es also, dieses Forza Horizon 3. Und es ist nichts Geringeres als ein Rennspiel-Meisterwerk, das den seit Jahren hungernden Fans von Arcade-Racern wie Need for Speed einen neuen Heiligen Gral in den Schoß legt.

Den sollte man dann aber alsbald gegen ein Gamepad oder Lenkrad tauschen – mit Hunderten von Rennen und Herausforderungen, einer riesigen australischen Spielwelt, einem umfangreichen Multiplayermodus und einem gigantischen Fuhrpark von über 350 Autos gibt es eine ganze Menge zu tun. Die wichtigste Frage dabei: Macht das auf dem PC genauso viel Spaß wie auf der Konsole und funktioniert es genauso gut? Denn Forza Horizon 3 ist eben nicht nur das erste Horizon für den Rechner, sondern auch ein Flaggschiff von Microsofts Play-Anywhere-Initiative. Wir sind für den Test zig Stunden durchs Outback gedonnert und geben hier unsere Antwort. Aber vorher klären wir für PC-Neulinge, was dieses Forza, von dem Konsoleros seit Jahren reden, überhaupt ist.

Die Forza-Jungfernfahrt

Abseits von einem ersten Vorstoß mit Forza Motorsport 6 Apex kamen PC-Spieler bisher nämlich noch bei keinem Forza in den Genuss, es auf ihrer Lieblingsplattform spielen zu können. Dabei ist die Serie auf der Xbox eines von Microsofts stärksten Pferden im Publishing-Stall. Genauer gesagt besteht Forza eigentlich aus zwei Serien. Auf der einen Seite Forza Motorsport, das sich seit sechs Teilen als Liebeserklärung an den vierrädrigen Motorsport und Rennsimulationen versteht und sich eher an ein Enthusiasten-Publikum richtet. Und in der anderen Ecke steht das Spin-off Forza Horizon, ein arcadiges Zelebrieren des Fahrspaßes samt Open World, fetzigem Soundtrack, schicken Flitzern und leichtherziger Atmosphäre.

Auf den ersten Blick ähnelt das Spiel in der Ausgangssituation stark seinen Vorgängern: Wir bereisen das Horizon-Festival, quasi eine gigantische Musikparty mit Autorennen, wilden Showeinlagen und Tau-

Am meisten beeindruckt Forza Horizon 3 technisch in der wilden Natur.

Heiko Klinge
@HeikosKlinge

Ich hätte wirklich nie gedacht, dass ich mich jemals an Linksverkehr gewöhnen könnte! In Forza Horizon 3 hat's trotzdem nur wenige Minuten und ... nun ja ... vier Frontalunfälle gedauert. Ganz einfach, weil ich mich von der ersten Sekunde an in Australien pudelwohl und willkommen gefühlt habe. Noch mehr als in den Vorgängern ist die Spielwelt der Star. Sie nimmt sofort gefangen, und selbst nach Hunderten gefahrenen Kilometern entdecke etwas Neues, das mich fasziniert. Die mangelnde optische und fahrerische Abwechslung war im zweiten Teil noch mein Hauptkritikpunkt. Forza Horizon 3 wischt den nicht nur beiseite, sondern setzt hier sogar neue Maßstäbe im Genre der Open-World-Rennspiele.

Von der neuen Rolle als Festivalboss hatte ich mir indes ein wenig mehr versprochen. Die Einflussmöglichkeiten auf die Rennveranstaltungen halten sich doch in überschaubaren Grenzen, und auch atmosphärisch hätte man da mehr rausholen können. Aber das ist wirklich Meckern auf allerhöchstem Niveau, denn entscheidend ist letzten Endes auf der Strecke, und hier liefert Forza Horizon 3 den nahezu perfekten Rennspiel-Urlaub. Wenn ich zu den Punk-Klängen meines Lieblingslabels Epitaph durch Großstadt, Outback oder Dschungel heize, dann kann ich wirklich alles um mich herum vergessen. Sogar, dass ich eigentlich nicht mit Linksverkehr klarkomme.

Nur wer in der ersten Runde die Rangeleien übersteht, hat eine Chance auf Platz eins.

Mehr Rennfahreratmosphäre kriegt man durch Zuschalten der Cockpit-Ansicht.

senden von Freestyle-Hipstern, die neue, spektakuläre Fotos für ihre Facebook-Wall brauchen. Das kennen Konsolenveteranen aus dem Vorgänger. Nur legen die Entwickler gegenüber Horizon 2 in jedem Aspekt noch eine Schippe drauf. Die Sause findet nicht länger in Südfrankreich, sondern in Australien statt – die Gebiete fallen mit Regenwäldern, Outback, Stadtterrain und Weingegenden nicht nur um rund 50 Prozent größer, sondern auch spürbar vielfältiger aus. Und wir sind auch nicht einfach irgendein Fahrer, sondern der Boss des Horizon-Festivals. Deshalb haben wir neben möglichst vielen Rennsiegen auch ein ganz besonderes Spielziel: in vier Locations der riesigen Open World Festivalgebäude aufs Maximum zu erweitern und auszubauen. Viel mehr Story gibt es abseits dieser groben Rahmensituation mit den Festivals übrigens nicht. Die Leichtherzigkeit von Forza Horizon 3 wirkt ehrlicher und nachvollziehbarer als der bemühte Plot des 2015er Need for Speed.

Fahrspaß-Workaholic

Zum Ausbau des Horizon-Festivals brauchen wir vor allem Leute, die Bock auf unser Racing-Event haben. Die sammeln wir durch jede gemeisterte Herausforderung – je spektakulärer, desto mehr Zuwachs an Followern. Und wie peppt man ein Rennen in puncto Opulenz auf? Richtig, mit immer krasseren Karren. Die schalten wir mit Credits (also Geld) frei, und durch Erfahrungspunkte, die wir ebenfalls für fast jede Aktion in der Spielwelt bekommen, erhöhen wir unsere Multiplikatoren, die dann wiederum mehr Kohle in unsere Taschen scheffeln. Mit diesen drei Währungen – Fans, Geld-Credits und Erfahrung – basteln die Entwickler Belohnungsspiralen, die uns für Dutzende Stunden bei der Stange halten.

Dass das auch Spaß macht, gewährleisten die unzähligen Herausforderungen, die wir in der gigantischen Open World Australiens angehen können. Die klassischen Rund- und Punkt-zu-Punkt-Rennen gehören da schon zum Standardinventar, darüber hinaus schlittern wir stilvoll durch Drift-Challenges, passieren mit möglichst viel Tempo Blitzer-Anlagen, fordern KI-Fahrer in der Spielwelt zu schnellen Matches heraus, suchen spektakuläre Sprünge, entdecken in verlassenen Scheunen geheime Autos, schauen uns die Sehenswürdigkeiten Australiens an und, und, und. Ein besonderes Highlight ist die sogenannte Löffelliste, eine Zusammenstellung von diversen Spezialrennen. Da muss man zum Beispiel mit einem Warthog-Militärjeep aus Halo zu den Klängen der entsprechenden Titelmelodie durch den Dschungel brettern oder im Cockpit eines Königsegg-Prototypen lächerlich hohe Geschwindigkeiten erreichen (und wir erwähnen hier aus Spoiler-Gründen nur die harmloseren Missionen).

Getoppt wird das in Sachen Spektakel nur von den fünf Schaurennen, in denen wir gegen einen Helikopter, eine Sportboot-Staffel und andere Kuriositäten antreten. Bei all diesen Events entscheiden wir größtenteils

Was steckt im Multiplayermodus?

Wir können mit Freunden in der Open World rumfahren, Clubs gründen, die Karriere im Koop angehen oder Playlists mit verschiedenen Rennen angehen. Die komplette Spielersuche lässt sich per Matchmaking automatisieren, alternativ suchen wir uns unsere eigene Horizon-Gruppe zusammen, um im Korso durch die Landschaft zu brettern.

Zwischen 1788 und 1868 verschiffte England 160.000 Strafgefangene nach Australien.

selbst, in welcher Reihenfolge und mit welcher Fahrzeugklasse wir an den Start gehen wollen. Wir können beispielsweise zuerst das Outback als Location aufrüsten und dort immer mehr Rennen freischalten, oder wir verteilen die Ressourcen gleichmäßig und pflastern die gesamte Spielwelt mit Herausforderungen. Eine tolle Sache, allerdings läuft die Spielerführung nicht ganz ideal: Die ersten fünf Spielstunden werden wir komplett zugebombt mit neuen Aspekten des Spiels, die wir auch bitte direkt angehen sollen (oft lässt uns Forza dabei keine Wahl), andere, ebenfalls wichtige Facetten verschweigt uns das Spiel. Wie man eine Kolonne mit anderen Autos für mehr Geld bildet zum Beispiel. Wie das Tuning im Detail funktioniert. Und auf welche Aspekte, Rennmodi und Fahrzeugklassen man sich als Anfänger am besten konzentrieren sollte.

Durchs Outback brettert es sich holprig. Alle vier Riesenlandschaften unterscheiden sich spürbar.

Außen hui, innen hui

Denn wie für Forza üblich steckt unter der schillernden Oberfläche aus Myriaden launiger Fahrspaß-Events eine extrem solide Spielmechanik: Wir wählen selbst, ob wir manuell schalten und kuppeln, das Schadensmodell von »rein kosmetisch« auf »unser Motor kann uns um die Ohren fliegen« umstellen, ABS, Ideallinie und Rückspulfunktion ausschalten und somit Horizon 3 so nah wie möglich an das Simulationsgefühl der Forza-Motorsport-Serie heranführen. Wenn wir allerdings nur unbekümmert Gas geben und lenken wollen, geht das genauso gut. Das Tuning erstreckt sich über neue Bauteile, die die Leistung erhöhen, komplizierte Kurvenkalibrierungen im Fahrverhalten, optische Anbauten, Lackierungen bis hin zu Community-Designs zum Runterladen. Auch der Schwierigkeitsgrad lässt sich manuell anpassen und beschert uns auf hohen Stufen mehr Credits. Allerdings lassen sich die Rennen auf dem Härtegrad »Unschlagbar« tatsächlich teilweise nicht gewinnen.

Das liegt an der sogenannten Drivatar-KI. Kontrahenten heißen in Forza 3 Drivatare und sind Computer-Abbilder anderer Spieler überall auf der Welt, insbesondere aber aus der eigenen Freundesliste. Laut der Entwickler wird das individuelle Verhalten registriert und in einen Algorithmus verwandelt; in der Realität merkt man das an kleinen Unterschieden in der Aggressivität des Fahrverhaltens. Die Drivatare rasen weitgehend smart, es fühlt sich fordernd und fair an, gegen sie anzutreten. Mit Ausnahme der ganz hohen Schwierigkeitsgrade. Da man in Horizon 3 stets weit hinten in der Aufstellung startet und dies auch nicht beeinflussen kann, gerät man in der ersten Runde tendenziell in Rangeleien mit anderen Autos. Der KI-Fahrer an der Spitze macht sich indes davon und ist häufig einfach nicht mehr einzuholen. Das passiert aber längst nicht bei allen Rennen auf diesem Niveau.

Und deshalb dürften solche Problemchen vor allem die Spieler stören, die Horizon 3 mit richtigem Leistungsehrgeiz angehen. Die nervt auch, dass das Wechseln zwischen verschiedenen Autos, Tunings und Fahrzeug-Builds extrem fummelig ausfällt. Ein Profi will eine Strecke mit verschiedenen Motoroptimierungen fahren und muss vor jedem Versuch in die Horizon-Garage zurücktuckern, um dort die Teile auszuwechseln. Das wäre definitiv eleganter gegangen.

Auf die Plätze, fertig, Lob!

Forza Horizon 3 ist ein spielerisches Meisterwerk. Selten hat uns ein Rennspiel im Arcade-Sektor so lange so intensiv vor den Bildschirm gefesselt. Die Open World Australiens mit all ihren Sehenswürdigkeiten und Hunderten von Herausforderungen beeindruckt an jeder Ecke. Und dass das weit mehr als optische Augenwischerei ist, verdankt das Spiel seinem hervorragenden Fahrgefühl. Egal, welches Auto man sich aus dem Fuhrpark von knapp 350 Vehikeln schnappt – es fährt sich einzigartig, nachvollziehbar, abwechslungsreich und griffig. Ein Muscle Car röhrt und vibriert unter uns mit seinen Pferdestärken, Supersportwagen flitzen unkontrollierbar schnell Richtung Horizont und die zahlreichen Off-Roader verlangen im Dschungel extremes Geschick im Handling, kommen aber spürbar besser mit sperrigem Gelände klar. Auch Tunings, Wetterbedingungen und Bodenbeläge wirken sich auf das Fahrverhalten der Karren aus.

Auch technisch setzt das Spiel prinzipiell neue Maßstäbe im Rennspiel-Genre. Auf dem PC profitiert Horizon 3 natürlich gegenüber der One-Version vor allem von der zusätzlichen 4K-Option und der besseren Kantenglättung. Auf Ultra-Details sind die Rennen aber auch in niedrigeren Auflösungen eine Augenweide; ein Schaurennen gegen einen Helikopter im dichten Dschungel Australiens

In 4K auf Ultra-Details geben die Umgebungen der PC-Version sichtbar mehr her als auf der One.

Funktioniert die Lenkrad-Steuerung?

Gerade unter PC-Spielern ist Lenkrad-Peripherie extrem beliebt. Deshalb bietet Forza Horizon 3 grundsätzlich Lenkrad-Support an, bei unseren Testrechnern klappte die Erkennung aber bei keinem Modell einwandfrei. Für unser Logitech-Lenkrad mussten wir beispielsweise sehr viele Konfigurationen und Feinabstimmungen manuell vornehmen. Danach funktionierte alles, aber trotzdem: Wer sich bei Horizon 3 vor allem auf Fahrspaß mit Lenkrad, Gaspedal und Schaltung freut, sollte sich Zeit für Feinjustierungen einplanen. Wir haben bei Microsoft nachgefragt, inwieweit hier noch Optimierungs-Patches zu erwarten sind. Sobald die Antwort uns erreicht, finden Sie sie natürlich auf GameStar.de.

In abgelegenen Scheunen finden wir Spezialautos wie diesen Exoten aus den 40er-Jahren.

Quasi jede denkbare Klasse lässt sich in Forza fahren. Auch Muscle Cars zwischen 1970 und 2016.

wirkt wie ein spielgewordener Image-Film der Tourismusindustrie. Und selbst auf »nur« hohen Details kann man sich an den Landschaften gar nicht satt sehen.

In der Theorie also ein Grund zur Freude, in der Praxis macht die PC-Technik aber teils unangenehme Probleme: Auf unseren Testsystemen kam es zu Einbrüchen der Framerate, störenden Rucklern und Abstürzen – selbst mit den aktuellsten Treibern von Nvidia und AMD. Das war allerdings nicht auf allen PCs der Fall, so konnten wir Forza auf einem Rechner mit einer GTX 970 und einem Core i7 4790K in Full HD und hohen Details auch sehr stabil und flüssig mit 50 bis 60 fps genießen. Aber die hohen VRAM- und Arbeitsspeicheranforderungen sorgen in Kombination mit einer nicht optimalen Ausnutzung der CPU-Leistung (vor allem in Verbindung mit Intels Hyper-Threading-Technologie) für eine im Durchschnitt ziemlich unruhige Performance.

Wer die höchsten Einstellungen genießen will, sollte also mit einem High-End-System mit 16,0 GByte RAM und einer schnellen Grafikkarte mit mindestens 4,0 GByte VRAM an den Start gehen. Unsere Probleme beziehen sich dabei vor allem auf die PC-exklusive unbegrenzte Bildrate – wer das Spiel hingegen genau wie die Xbox-One-Version auf 30 Frames pro Sekunde festsetzt (die Option gibt's), bekommt im Schnitt ein ebenso geschmeidiges Ergebnis wie auf der Konsole. Wäre das nicht möglich, hätten wir um satte zehn Punkte abgewertet. Aber da man die PC-Version theoretisch und praktisch auf dem Niveau der Konsolenfassung in 30 Frames flüssig spielen kann, beschränken wir uns auf fünf Punkte. Trotzdem: Von einer PC-Optimierung erwarten wir 2016 stabile 60 Bilder mit entsprechend schneller Hardware, und die sind nach aktuellem Stand in Forza Horizon 3 nicht immer gegeben.

Dieser technische Hickhack ändert aber nichts daran, dass der Titel rein spielerisch auf ganzer Linie überzeugt: Horizon 3 schnappt sich quasi die besten Aspekte aus dem simulations-lastigeren Forza Motorsport und übersetzt sie ins leichtherzige und kurzweilige Open-World-Konzept. Wenn man sich den Spaß am Fahren als komplizierte Melodie vorstellt, dann schafft es Forza Horizon 3, all die richtigen Töne punktgenau zu treffen, wie kein anderes Rennspiel es in den letzten Jahren hinbekommen hat. Oh, und wo wir schon bei Musikvergleichen sind: Auch der Soundtrack mixt auf acht thematisch unterschiedlichen Radiostationen fast 150 lizenzierte Musikstücke von Klassik über modernen Elektro bis hin zu Punk und Metal zu einer unheimlich stimmungsvollen Playlist für viele Geschmäcker. Wer mit einem Bugatti Veyron in Richtung Sonnenuntergang fährt, links und rechts das Outback mit all seinen Sehenswürdigkeiten erblickt, die Konkurrenz hinter sich zurücklässt und dabei im Radio Lauren Mayburry von Chvrches lauscht, der erlebt ein unglaubliches Hochgefühl. Und das ging zumindest uns selbst nach 50 Spielstunden noch so. ★

Dimitry Halley
@dimi_halley

Schon unter Tobis GamePro-Test für Xbox One habe ich geschrieben, dass Forza Horizon 3 der beste Open-World-Racer ist, den ich je gespielt habe. Das ändert natürlich auch die spielerisch baugleiche PC-Version nicht, allerdings ärgere ich mich über die Patzer in der Portierung. Klar, privat habe ich Glück, denn mit meiner Geforce 1070 läuft das Ganze butterweich, und das Niveau der Xbox One lässt sich auch auf diversen Rechnern recht mühelos erreichen. Aber gerade angesichts des momentan noch schlechten Rufs von Windows Store, Universal Microsoft Platform und Co. hätte Microsoft hier mal ein echtes Flaggschiff ins Rennen werfen können. Wenn man die 4K-Optionen mit all den Problemchen aufwiegt, hat die PC-Version derzeit keinen Trumpf gegenüber der Xbox One in der Hand.

Trotzdem enttäuscht mich Forza Horizon 3 lange nicht so sehr wie das letzte Need for Speed – ganz im Gegenteil, rein spielerisch überfährt es die Konkurrenz mühelos. Unter der sonnigen Oberfläche einer Australien-Open-World mit gefühlt Millionen Herausforderungen stecken so viele spannende Spielmechaniken, dass ich wahrscheinlich noch Monate im Outback verbringen werde. Die Frage ist halt, auf welcher Plattform ich das am besten tue.

FORZA HORIZON 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5-4460 / AMD FX-8350	Core i7-3820 4-Core / AMD FX-9590
Geforce GTX 760 / Radeon R7 260X v3	Geforce GTX 1060 / Radeon RX 480 4GB
8 GB RAM, 55 GB Festplatte	16 GB RAM, 55 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ unglaublich schöne Spielwelt
+ beeindruckende Schauplätze
+ hervorragende Automodelle
+ geniale Licht- und Wettereffekte
+ fantastischer Soundtrack

SPIELDESIGN

+ abwechslungsreiche Herausforderungen
+ grandiose Fahrphysik
+ umfangreiches Tuning für Tüftler
+ Autos und Schauplätze fahren sich unterschiedlich
− teils unbequeme Menügestaltung

BALANCE

+ zig verschiedene Schwierigkeitsgrade
+ viele Fahrhilfen für Anfänger
+ Drivatar-KI
+ freie Wahl zwischen Simulation und Arcade
− auf höchstem Schwierigkeitsgrad kann die KI unfair sein

ATMOSPHÄRE / STORY

+ launige Festival-Ausgangssituation
+ Setting nimmt sich nie zu ernst
+ Radio-Moderatoren reagieren auf Errungenschaften
+ exotisches Australien-Feeling
− Chefrolle zu unwichtig

UMFANG

+ riesige offene Spielwelt
+ über 350 Fahrzeuge
+ zig Nebenbeschäftigungen wie die Löffelliste
+ Blitzer, Sprungschanzen, Driftzonen
+ umfangreicher Multiplayermodus

ABWERTUNG

Bei Launch gibt es zu viele Technik-Probleme – vor allem, wenn man mehr als 30 Bilder pro Sekunde flüssig darstellen will.

92 -5

FAZIT

Wenn Fahrspaß eine Melodie wäre, dann trifft Forza Horizon 3 jeden Ton nahezu perfekt. Ein Genre-Meilenstein!

87

Damit liegt die Bevölkerungsdichte von Australien bei 3,1 Einwohner pro Quadratkilometer. Viel Platz für Autofahrer!

Cossacks 3

URALTER WEIN IN NEUEN SCHLÄUCHEN

Unsere Stadt wächst und gedeiht. Die Wohnhäuser sorgen für eine höhere Einheitengrenze.

Genre: **Strategie** Publisher: **GSC Game World** Entwickler: **GSC Game World** Termin: **20.9.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Auf DVD: Test-Video

Der dritte Teil der beliebten Strategieserie schickt uns auf eine Zeitreise. Eine enttäuschende Zeitreise.

Von Benjamin Danneberg

Was haben wir anno 2000 gestaunt, als mit Cossacks: European Wars riesige historische Massenschlachten auf den Rechner kamen. Natürlich inklusive heftiger Ruckelorgien – aber das war uns damals egal. Entwickler GSC Game World dachte sich 16 Jahre später, dass es eine gute Idee sei, dieses Strategiespiel aufleben zu lassen, und bringt mit Cossacks 3 den gleichen Titel noch einmal heraus. Ja, richtig, Cossacks 3 ist eine Kopie von Cossacks: European Wars mit besserer Grafik. Und es haben sogar Bugs aus dem Jahr 2000 überlebt.

Das Spielprinzip ist bekannt: Wir bauen unsere Basis auf, sammeln Ressourcen, erforschen Verbesserungen und rekrutieren eine Armee, die wir dann ins Feld führen. Dabei müssen wir auf Stärken und Schwächen der Soldaten achten. Pikeniere können beispielsweise gut Pferde erstechen, sind aber anfällig gegen Kugelhagel. Auch in Seeschlachten müssen wir unseren Admiral stehen: Von der kleinen Jacht bis zum Linienschiff können wir vier unterschiedliche Angriffsschiffe bauen, die sich in Panzerung, Schnelligkeit und Feuerkraft unterscheiden.

Was das alles in der Praxis bedeutet, erleben wir in Zufallsgefechten, bei denen wir vorher Dinge wie Schwierigkeitsgrad, Landmasse, Ressourcenreichtum und Friedenszeiten festlegen können. Oder wir starten über die Kampagnen, die uns (zumindest narrativ) in historische Ereignisse versetzen.

Historisch im Wortsinn

Fünf Kampagnen mit je fünf Missionen bietet Cossacks 3, in jeder davon spielen wir eine andere Nation. Als Engländer prügeln wir uns mit den Franzosen, und natürlich gibt es auch eine Kampagne rund um die namensgebenden Kosaken. Eine Textwand klärt uns zu Beginn über die Hintergründe auf, während der Mission müssen wir Zwischenziele erreichen, die ebenfalls durch Textfenster angezeigt werden. Beispielsweise sollen wir mit einem kleinen Trupp Engländern erst die ortsansässigen Bauern befreien, bevor wir unsere Basis hochziehen können. Oder wir schicken ein paar Esel mit Nahrungsmitteln zu den Venezianern, die uns dafür einen Haufen Truppen überlassen.

Grundsätzlich sind diese kleinen Missionen gut gedacht und machen durchaus Spaß. Allerdings funktionieren sie nicht immer, wie sie sollen. In einer Mission etwa müssen wir 10.000 Goldstücke an Venedig zahlen, damit man unsere Truppen passieren lässt.

Mit Offizieren und Trommlern können wir Trupps erstellen, deren Formation sich ändern lässt.

Anmerkung

Der Multiplayermodus konnte von uns nicht getestet werden, da zum Testzeitpunkt keine Server zur Verfügung standen.

Das Geld wollten wir berappen – doch statt 10.000 Gold weniger zu besitzen, wächst unser eigenes Goldkonto um diesen Betrag an. Stirnrunzelnd über diesen Bug durchqueren wir die nun offenen Tore Venedigs und reisen mit einer stattlichen Armee bis kurz vor unser Ziel. Nebenbei widmen wir uns dem Aufbau unserer Basis – als plötzlich die Textmeldung erscheint, die Venezianer hätten sich auf Druck der Franzosen anders entschieden und würden uns kein freies Geleit mehr gewähren. Was eigentlich eine witzige Wendung hätte sein können, entwickelt sich zum Gefängnis für über 200 Soldaten: Wir kommen aus den venezianischen Mauern nicht mehr raus.

Echter erzählerischer Fluss kommt durch die separaten Missionen der Kampagne nicht auf, spätestens nach zwei Missionen ist uns der Hintergrund aber auch schlicht egal. Und gerade die Spielmechaniken lassen heute zu wünschen übrig.

Es empfiehlt sich, so viele Minen wie möglich auszubeuten. Denn Kriegführung ist sehr teuer.

16 Jahre in die Vergangenheit

Nahrung, Holz, Stein, Gold, Eisen und Kohle sind die Ressourcen, die wir möglichst schnell abbauen sollen, damit unsere Kriegskasse gefüllt wird – Veteranen wissen sofort, was zu tun ist. Dazu errichten wir Mühlen und schicken Bauern aufs Feld oder bauen Minen auf die diversen Ressourcenpunkte. Sehr gut: Die Bauern, die die Mine hochziehen, fahren auch gleich unter Tage. Mühlen und Minen können wir erweitern: je höher die Stufe, desto mehr Bauern dürfen dort schuften.

Auch die Schmiede und die Akademie ermöglichen uns Forschungen, um unsere Produktion und unsere Truppen zu verbessern. Die sind allerdings – wie früher schon – ziemlich unübersichtlich angeordnet. Ein vernünftiger Forschungsbaum oder zumindest eine Unterteilung wäre hier äußerst hilfreich gewesen.

Es gibt über alle Nationen hinweg bei den Einheiten überwiegend die gleichen Archetypen: Pikeniere, Schwertkämpfer, Musketiere und später Grenadiere bei den Fußtruppen; Reiter, Dragoner, Kürassier und Husar bei den berittenen Soldaten. Volksexklusive Spezialeinheiten wie Panduren oder Highlander unterscheiden sich meistens nur wenig von diesen Standardeinheiten. In den Kasernen dürfen wir jede Einheit mit Upgrades verbessern, die pro Stufe immer mehr Ressourcen kosten und Offensive sowie Defensive nach oben schrauben. Mit Hilfe eines Offiziers und eines Trommlers lässt sich aus dem unorganisierten Haufen Waffenträger ein Trupp machen – zumindest, wenn das Spiel das erlaubt. In der Kampagne sind wir mehrfach daran verzweifelt, weil die Truppenbildung einfach nicht funktionierte. Wenn sie aber funktioniert, müssen wir nicht mehr umständlich nach Soldaten fischen, sondern klicken einfach einen Mann der Truppe an, um den gesamten Trupp auszuwählen. Erst jetzt sind Formationsänderungen möglich: Per Klick wechseln wir zwischen Reihe, Block und Karee. Das ist komfortabel und geht gut von der Maus.

Der wirtschafts-strategische Clou des Spiels besteht immer noch darin, dass Einheiten und Geschütze zu Land und zu Schiff beim Feuern Kohle und Eisen verbrauchen, einige benötigen sogar Gold. Klingt gut, doch schon die ersten Kämpfe sind ernüchternd, denn es hat sich gegenüber dem ersten Cossacks fast nichts geändert. Reichweiten-Indikatoren wie in Cossacks 2 suchen wir vergebens, daher gehen wir direkt auf Tuchfühlung. Greifen wir etwa mit Reitern oder Nahkämpfern an, gehen alle unsere Leute auf die eine gegnerische Einheit, die wir angewählt haben. Erst danach teilen sie sich auf und greifen mehrere Ziele an.

Manche Soldaten hören einfach auf nachzurücken, manche verfolgen ein einzelnes fliehendes Ziel. Wir müssen ständig neu auswählen und Befehle auffrischen, damit keine Katastrophen geschehen.

Nicht-KI

Die grenzdebile Einheitensteuerung schafft es maximal zu attackieren oder zurückzuschießen – und oft nicht einmal das. Selbst simple taktische Manöver wie von verschiedenen Seiten anzugreifen überfordern die »NKI« (Nicht-KI). Stattdessen spult sie ein dämliches Skript ab: Truppen in bestimmten Zusammensetzungen bauen, eine vorgegebene Strecke nehmen, an einem vordefinierten Punkt angreifen. Das führt zu absurden Situationen, wenn wir beispielsweise gerade eine Festung beschießen und der Skript-Angriffs-Pulk stumpfsinnig unter unserer Belagerungsarmee her rumpelt, ohne uns zu attackieren. Geradezu lächerlich wird es, wenn die NKI auf einer anderen Insel oder einem anderen Kontinent beheimatet ist. Abgesehen davon, dass eine Trennung durch Wasser wie vor 16 Jahren nahezu grenzenlose Passivität beim Gegner auslöst, fahren seine voll beladenen Truppentransporter immer den gleichen Punkt an. Wir müssen nur diesen absichern, der komplette Rest der Insel kann uns dann egal sein.

Positionskämpfe finden nur selten (wenn überhaupt) statt. Selbst wenn wir genug Platz haben, um unsere Truppen taktisch perfekt aufzustellen, reicht der geringe Zoomfaktor nicht aus, um viele Trupps gleichzeitig zu

Von der erhöhten Position aus halten unsere Musketiere die Brücke mit Leichtigkeit. Zumindest, bis wir mit Kanonen beschossen werden.

Die Einheiten sind hübsch gemacht und recht detailliert. Unsere Bombarden beschießen geschützt von Fußtruppen einen feindlichen Turm.

Benjamin Danneberg
@pointofgaming

Ich bin ein absoluter Fan des ersten Empire Earth, das nur ein Jahr nach Cossacks: European War herauskam. Und Empire Earth hat 2001 schon viele Dinge besser gemacht als Cossacks. Nun kommt GSC Game World daher, verpasst dem Uralt-Titel bloß ein Facelifting und verkauft es als Teil 3. Inklusive 16 Jahre alter Bugs. Für ein Remake ist das kaum vertretbar.

Cossacks 3 baut auf den Nostalgiebonus von Spielern, die das Ur-Cossacks geliebt haben. Der ausgehungerte Strategiefan von damals wird's schon fressen, so scheint das Motto dahinter zu lauten. Wer das alte Cossacks nochmal mit besserer Grafik spielen will, dem kann Teil 3 zusagen. Denn das grundsätzliche Spielprinzip funktioniert auch nach 16 Jahren immer noch unverändert gut. Deshalb macht die Reise in die Vergangenheit auch für eine Weile Spaß. Doch alle Nostalgie kann irgendwann nicht mehr über die Mängel hinwegtäuschen. Wer ein gutes Strategiespiel mit aktuellen Mechaniken und einer vernünftigen KI erwartet, wird zutiefst enttäuscht.

Die Nicht-KI in Aktion: Obwohl wir die Mauer schon plattgemacht haben, rühren sich die Verteidiger weiterhin nicht und lassen sich in Ruhe aus der Ferne abmurksen.

kontrollieren. Durch das beschriebene Verhalten der eigenen Truppen ist immer Aufmerksamkeit nötig. Wenn an mehreren Orten gekämpft wird, kann es sein, dass wir nach 20 Sekunden zu einem Trupp zurückscrollen, der sich inzwischen nasepopelnd von drei gegnerischen Kanonen um 100 Mann hat dezimieren lassen. Taktische Spielchen wie Flankenangriffe funktionieren nur selten, da der Feind uns auch durch Wälder und hinter Hügeln kommen »sieht«. Überhaupt ist ein Geplänkel zwischen zwei Nahkampftrupps meist entschieden, bevor die Kürassiere herangetrabt sind – Galopp kennen sie nicht.

Wenn sich Tausende Einheiten kloppen, dann ist das aber trotzdem eine Freude für Feldherren, auch wenn die Bedienung recht hektisch ist. Das Hochgefühl wird allerdings schon wieder getrübt, wenn wir manuell nach überlebenden Feinden suchen müssen, damit wir sie um die Ecke und uns zum Sieg bringen können. Zum Dank gibt's ein Fenster mit der Siegnachricht. Das war's.

Gute Grafik, alte Bugs

Die Grafik ist detailliert, die Animationen sind gelungen. Jede Nation hat ihr eigenes Aussehen, den Karten fehlt es allerdings an Abwechslung. Der Sound ist zweckmäßig, teilweise allerdings auch ziemlich dünn.

Die Technik war auf unserem Rechner in puncto Performance sehr zufriedenstellend: Es gab keine Ruckeleien in großen Kämpfen. Dafür funktioniert die Autosave-Funktion nur in der Kampagne und nur nach Ereignissen. Wenn dann einer der ab und zu auftretenden Abstürze dazwischenfunkt, haben wir hoffentlich regelmäßig manuell gespeichert. Quicksave gibt es nicht.

Feuergefechte durch massive Mauern hindurch bringen uns immer wieder zum Staunen, und sogar Bugs, die es schon anno 2000 gab, erwachen zu neuem Leben: Da schießen unsere eigenen Haubitzen plötzlich einen eigenen Turm zu Klump, und unsere Schiffe blockieren sich gegenseitig. Im einen Spiel feuern die gegnerischen Kanonen noch wie mit Zielwasser auf uns, beim Neustart der Mission ballern die Kanonen an derselben Stelle stundenlang Löcher in den Berg.

Es gibt noch sehr viel mehr Dinge, die in einem Strategiespiel von 2016 nicht zeitgemäß sind. Cossacks 3 ist keine Fortsetzung. Es ist der erste Teil mit neuer Grafik und alten Bugs. Seit der Veröffentlichung haben die Entwickler zwar etliche kleinere Probleme per Patch behoben, ein fundamental besseres Spiel wird Cossacks 3 dadurch aber nicht. ★

Die KI greift immer an derselben Stelle an? Also die Verteidigung schön sparsam hochziehen.

COSSACKS 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo 1,6 GHz / AMD 3000+	Core i5-3470 3,2 GHz / AMD FX 6300
Geforce 8800 / Radeon HD 2600	Geforce 560 / Radeon HD 7900
2 GB RAM, 4 GB Festplatte	4 GB RAM, 6 GB Festplatte

PRÄSENTATION

⊕ detaillierte Gebäude- und Einheitenmodelle ⊕ hübsche Karten
⊖ nur wenig Abwechslung ⊖ kaum Gelände oder Gebäudeanimationen ⊖ dünne Soundkulisse

SPIELDESIGN

⊕ Spielprinzip funktioniert reibungslos ⊕ viele verschiedene Nationen ⊕ spaßige Massenschlachten ⊖ saudämliche KI
⊖ Partien laufen immer nach demselben Schema ab

BALANCE

⊕ Wirtschaft und Kampf sehr gut verzahnt ⊕ Tutorial lehrt Grundprinzipien ⊕ vier Schwierigkeitsgrade ⊖ Schwierigkeit macht Gegner nicht schlauer, nur zahlreicher ⊖ kein richtiger Autosave

ATMOSPHÄRE / STORY

⊕ historische Ereignisse als Vorbild ⊕ einige coole geskriptete Aufträge ⊖ manche Missionen funktionieren nicht richtig ⊖ langweilige Textwände ⊖ insgesamt sehr altmodisch

UMFANG

⊕ fünf Kampagnen mit je fünf Missionen
⊕ Zufallsgefechte ⊕ Multiplayer
⊖ nur zwei Zeitalter ⊖ kaum Freischaltungen

FAZIT

Cossacks 3 ist ein enttäuschendes Remake des ersten Teils der Serie mit neuer Grafik und jeder Menge uralter Bugs.

Gemeinsam mit Hund Mack bekämpfen wir einen Roboterlöwen. Dessen Flammenwand ist eine der wenigen feindlichen Spezialattacken.

ReCore

IM KERN EIN GUTES SPIEL

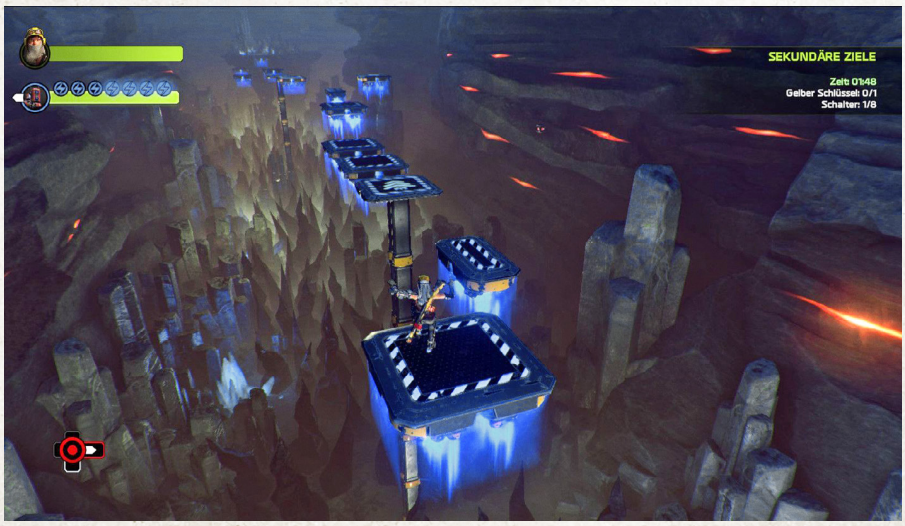
Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Comcept** Termin: **16.9.2016** Sprache: **Deutsch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Windows Store)**

Am Action-Adventure ReCore haben Entwickler von Mega Man, Metroid Prime und Destiny gearbeitet. Im Test prüfen wir, ob das automatisch ein hochklassiges Spiel bedeutet. Von Elena Schulz

Keiji Inafune war dieses Jahr vor allem wegen eines Titels im Gespräch: Mighty No. 9. Der Mega-Man-Nachfolger im Geiste nahm zwar fast vier Millionen Dollar ein, enttäuschte aber viele der alten Fans. Also einfach nochmal versuchen? Mit ReCore hat Inafunes Firma Comcept schließlich noch einen zweiten vielversprechenden Titel in der Hinterhand, der sich ebenfalls an einem Klassiker orientiert: am Konsolenhit Metroid Prime. Kein Wunder, immerhin ist Metroid-Prime-Director Mark Pacini ebenfalls an Microsofts neuestem Play-Anywhere-Spiel beteiligt. Mit Joseph Staten ist das erfahrene Trio dann komplett, der Autor hat beispielsweise vorher bei Bungie an Halo und Destiny gewerkelt. An Know-how fehlt es den Entwicklern also schon einmal nicht. In unserem Test klären wir, ob das reicht, um aus ReCore auch ein gutes Spiel zu machen.

Neue Welt, wir kommen!

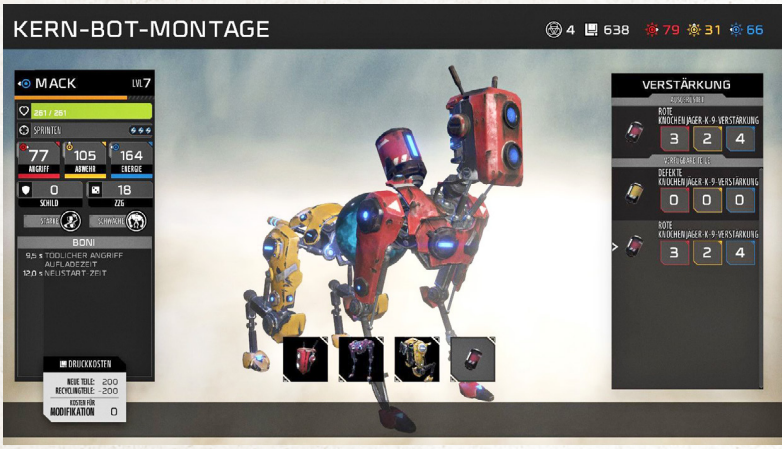
Der Beginn von ReCore macht uns zumindest neugierig: Wir lernen Heldin und Spielfigur Joule sowie ihren Roboterhund Mack kennen, die gerade auf dem Wüstenplaneten »Neu-Eden« angekommen sind. Hierbei handelt es sich um einen erdähnlichen Himmelskörper, den die Menschheit gerne besiedeln würde. Freiwillige werden also im Kryoschlaf



Dieser Höhlendungeon besteht ausschließlich aus Hüpfpassagen, die teils zentimetergenaue Akrobatik verlangen. Wer's innerhalb des harten Zeitlimits schafft, bekommt eine Bonusschatzkiste.

Sony hat einen Roboterhund namens Aibo entwickelt, der mit einem Ball spielen kann.

Panorama mit Hund: ReCore sieht stellenweise durchaus hübsch aus, leidet auf Dauer aber unter dem optisch eintönigen Wüstenszenario.



Unsere Roboterbegleiter können wir mit gefundenen und erbeuteten Bauteilen nach und nach aufrüsten.

vorausgeschickt, um den Planeten für den Rest der Menschheit vorzubereiten.

Aber irgendetwas ist schiefgelaufen, Joule erwacht Hunderte von Jahren zu spät und findet den Planeten verlassen vor, sämtliche Gerätschaften der Menschen sind offline, die Stationen wie leergefegt. Abgesehen von den Arbeitsrobotern, die ihr nun größtenteils feindlich gesinnt sind. Was nach einer wirklich spannenden Geschichte klingt, wird allerdings recht dröge präsentiert, wir werden einfach ins Geschehen hineingeworfen und erfahren nach und nach über Audiologs von Joules Wissenschaftler-Vater, wer wir eigentlich sind und was wir hier machen.

R2-D2 lässt grüßen

Roboterhund Mack schließen wir als unseren ersten Gefährten sofort ins Herz. Generell ist das Design der blechernen Begleiter eine große Stärke des Spiels. Auch die Tür-Bots, die uns neue Türen öffnen, und der etwas durchgeknallte Wächter-Bot Violet versprühen allein durch ihre Animationen sehr viel Charme. Spielerisch sind die Roboter ebenfalls wichtig und stehen für eine Kernmechanik im Spiel – okay, ein Euro in die Wortwitzkasse. ReCore setzt, wie der Name schon vermuten lässt, auf Kerne, die als Energiequelle für Roboter und alle Maschinen im Spiel dienen. Besondere Kerne finden wir innerhalb der Storyquest und benutzen sie, um Türen zu öffnen oder Maschinen in Gang zu setzen. Als Upgrade-Material für unsere Roboterbegleiter erhalten wir sie aber auch von Gegnern im Kampf. Neben Mack treffen wir noch auf weitere Blechkameraden mit unterschiedlichen Fähigkeiten, Persönlichkeiten und Aussehen.

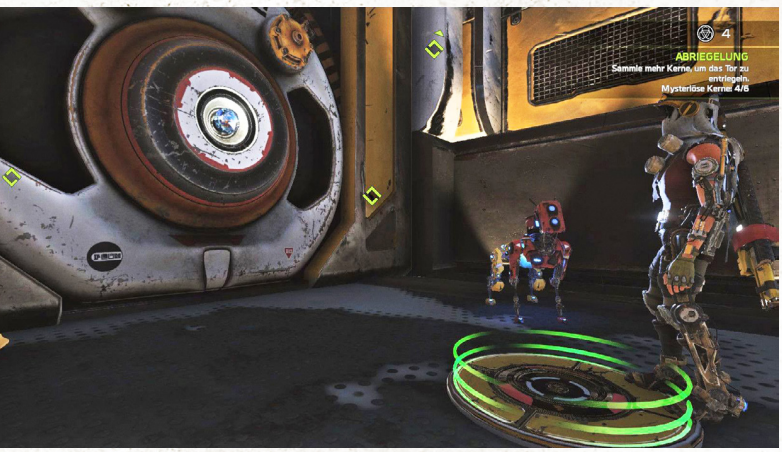
Das Aufrüsten unserer Roboterbegleiter motiviert durchaus, hat spielerisch aber kaum Relevanz. Im Kampf gegen Käfer-, Wolfs- oder Spinnenroboter können wir zwar unseren Begleiter auf den gerade anvisierten Feind hetzen, simples Draufhalten mit unserer Energiewumme ist aber mindestens genauso effizient.

Wollen wir an zusätzliche Kerne kommen, müssen wir unsere Angreifer aber zunächst schwächen. Das wird vor allem durch das hohe Spieltempo spannend. Immer wieder versuchen die Monster, näher an uns heranzukommen und zwingen uns damit zum Ausweichen. Die Kämpfe fühlen sich dadurch herrlich arcadig an und entwickeln vor allem gegen mehrere Gegner einen tollen Fluss. Im späteren Spielverlauf kommt noch unterschiedlich eingefärbte Munition hinzu, die wir gegen farblich passende Robotertiere einsetzen müssen, wenn wir unser volles Schadenspotenzial entfalten wollen. Dadurch dass wir uns automatisch selbst heilen und über unendliche Munitionsvorräte verfügen, geraten wir aber nie wirklich in Bedrängnis.

Des Pudels Kern

So spielen sich die Kämpfe zwar durchweg flott, aber auf Dauer auch recht eintönig. Die einzige zumindest halbwegs taktische Komponente ist das Entfernen von feindlichen Roboterkernen. Wenn wir einen Gegner genug geschwächt haben, können wir unseren Greifhaken einsetzen, um den Feindkern per Tauziehen-Minispiel herauszuzerren. Eigentlich eine coole Möglichkeit, einen Kampf schnell zu beenden, wenn es nur nicht so fummelig wäre. Vor allem in Bosskämpfen wird das schnell zur Geduldsprobe: Denn wir gewinnen nur, wenn wir erfolgreich den Kern entfernen. Dazu müssen wir im richtigen Moment am fixierten Kern ziehen oder auch lockerlassen. Klappt das Timing nicht, heilt sich der Boss und das Schwächen geht von vorne los. Erst danach dürfen wir es noch einmal probieren.

Die Musik im Spiel stammt von Chad Seiter, der auch Konzerte zu Zelda und Pokémon inszenierte.



Viele Türen öffnen sich erst, wenn wir eine bestimmte Zahl Kerne gesammelt haben. Die Sucherei nimmt viel Tempo aus dem Spiel.

Wenn wir einen Feind ausreichend geschwächt haben, können wir ihm per Tauziehen-Minispiel seinen Energiekern entreißen.

Die Steuerung funktioniert sehr gut, die Kamera könnte dagegen besser sein. Mehr als einmal verlieren wir Joule im Kampf aus den Augen oder müssen hilflos mit ansehen, wie sie zwischen Monster und Wand eingeklemmt wird, weil sie zu spät oder gar nicht auf unsere Befehle reagiert. Mit größtenteils schicken, aber oft auch matschigen Texturen und reizvollen Spezialeffekten macht ReCore optisch durchaus was her, leidet aber gleichzeitig auch unter seinem eintönigen Wüstenszenario. Abseits von Sand und sich stetig wiederholenden Höhlen- und Fabrik-Dungeons gibt es kaum etwas, das in der offenen Spielwelt zum Erkunden motiviert.

Der Weg ist das Ziel

Unterbrochen wird die offene Welt immer wieder von verschlossenen Türen, die sich erst öffnen lassen, wenn wir eine vorgegebene Zahl an Kernen besitzen oder in der näheren Umgebung die oben erwähnten Tür-Bots finden. Vor allem Letzteres nimmt immer wieder unnötig Tempo aus dem Spiel. Denn die niedlichen Mini-Tonnen sind teils in extrem weitläufigen Arealen verstreut. Mal finden wir sie, wenn wir Spürhund Mack die Umgebung absuchen lassen, mal lungern sie aber auch auf der hinterletzten Plattform herum, die sich nur mit millimetergenauen Sprungeinlagen erreichen lässt. Hinzu kommt, dass wir dazu oft in bereits bekannte Bereiche zurückkehren und wenig wirklich Neues entdecken.

ReCore macht als klassischer 3D-Plattformer trotzdem Spaß, weil das Bewegungsgefühl toll ist und Joule immer agiler wird. Die guten Ideen scheitern aber daran, dass ReCore noch nicht ausgereift wirkt. Ähnlich sieht es auch mit dem Crafting und den Kämpfen aus. Letztere lassen uns Kombos in die Höhe treiben, indem wir bestimmte Angriffe kombinieren und perfekt timen – wirklich nötig ist das aber nicht. Alle Gegner greifen nach dem gleichen Schema an und sind dementsprechend einfach zu durchschauen.

Das Gleiche gilt für das Crafting: Wir sammeln und erbeuten Bauteile und können damit unsere Roboterbegleiter in der heimischen Basis optimieren. Bestimmte Teile und passende Farben bringen zusammen mehr Angriffs- und Verteidigungspunkte. Wirklich gebraucht haben wir diese Möglichkeiten im Lauf des Spiels aber nicht.

Was fehlt, ist einfach noch der letzte Schliff, der alles rund macht: Zum Beispiel etwas mehr Anspruch, knifflige Gegner, die Umdenken erfordern, oder Passagen, für die es sich lohnt, auch mal einen Umweg zu machen – hier hätte dem trotz seiner offenen Welt verhältnismäßig linearen Spiel tatsächlich die eine oder andere Nebenmission gut getan.

Hinzu kommt, dass ReCore sich an vielen Stellen unnötig gestreckt anfühlt. Wir müssen oft durch leere Gänge oder die verlassene Wüste (zurück) laufen, ohne dass etwas passiert oder es wirklich etwas zu sehen gibt, oder sehr lange nach den wertvollen Kernen suchen, um bestimmte Türen öffnen zu können. Dabei lässt Comcepts Action-Adventure viel Potenzial erkennen, konzentriert sich aber viel zu wenig auf seine tatsächlichen Stärken. ★

Elena Schulz
@Ellie_Libelle

ReCore wirkt auf mich wie der typische Titel, dem einfach ein wenig mehr Zeit gut getan hätte. Im Spiel stecken so viele clevere Ideen und spaßige Mechaniken, aber auch gleichzeitig viel, das einfach zu wenig durchdacht und angepasst wirkt. Die kurzweiligen Kämpfe stehen in einem seltsamen Kontrast zu vielen langatmigen Passagen, und ich frage mich mehr als einmal, was ReCore nun eigentlich sein möchte. Ich fürchte, das Spiel weiß das selbst auch nicht wirklich. Schließlich konzentriert es sich viel zu wenig auf seine klaren Stärken. Wenn ich gegen zig feindliche Bots antrete und in Windeseile zwischen Munitionsfarben und Angriffen wechsle, während ich meine Robotorkollegen dirigiere, dann läuft ReCore zur Höchstform auf. Oder wenn mir die kuriosen kleinen Roboterkameraden über den Weg laufen und mich daran erinnern, wie viel Detailliebe zwischen all dem Wüstensand eigentlich versteckt ist. Oder wenn ich mit Heldin Joule immer komplexere Sprungrätsel meistere, um neue Levelabschnitte zu erreichen. Ich kann ReCore all denjenigen empfehlen, die mal wieder Lust auf ein sehr gutes Action-Adventure haben, aber kein Meisterwerk erwarten. Microsoft bietet den Titel laut eigener Aussage zum Release so günstig an, um ihn erst einmal als Marke zu etablieren. Ich hoffe bei aller Kritik, dass möglichst viele Actionfans zugreifen, denn ReCore ist einer dieser Titel, die ihr Potenzial im ersten Teil nur andeuten, beim zweiten Anlauf aber richtig durchstarten könnten.

RECORE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 4460 / FX-8350	Core i5 4690 3.5GHz / FX-8370
Geforce GTX 660 / Radeon R7 370	Geforce GTX 970 / Radeon R9 390
8 GB RAM, 50 GB Festplatte	16 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- ✚ stellenweise sehr hübsche Panoramen
- ✚ interessantes Roboterdesign
- ✚ gute deutsche Sprecher
- ➖ oft eintönige Landschaft
- ➖ verwaschene Texturen

SPIELDESIGN

- ✚ flotte Kämpfe
- ✚ spaßige Sprungpassagen
- ➖ hakelige Kamera
- ➖ viel Backtracking
- ➖ spielerisch kaum relevantes Crafting-System

BALANCE

- ✚ eingängige Spielmechanik
- ✚ unterschiedliche Munition und Kombos
- ✚ hilfreiche Robotergefährten
- ➖ nervige Extraktions-Mechanik
- ➖ Kämpfe zu leicht

ATMOSPHÄRE / STORY

- ✚ interessante Ausgangssituation
- ✚ liebenswerte Roboterbegleiter
- ✚ stimmungsvolle Spielwelt
- ➖ blasse Heldin
- ➖ dahinplätschernde Story

UMFANG

- ✚ offene Spielwelt
- ✚ optionale Dungeon-Nebenziele
- ✚ angemessen lange Kampagne
- ➖ recht linear
- ➖ teils unnötig gestreckt

FAZIT

ReCore liefert mit seiner Mischung aus Plattformer und Shooter ein erfrischendes Action-Adventure, das aber unter zu viel Leerlauf leidet.

»Joule« ist eigentlich die physikalische Einheit für alle Energieformen.

FIFA 17

VORSPRUNG DURCH TECHNIK

89
GameStar
Gold-Award

Genre: Fußball Publisher: Electronic Arts Entwickler: EA Sports Termin: 29.9.2016 Sprache: Deutsch
USK: ab 0 Jahren Spieldauer: 50+ Stunden Preis: 50 Euro DRM: ja (EA Origin)

Auf DVD: Test-Video

FIFA 17 mag keine Revolution sein, zeigt dem Konkurrenten PES 2017 aber zumindest, wie eine vernünftige Portierung auszusehen hat.

Von Benjamin Blum und Heiko Klinge

Was sich bei der Demo bereits andeutete, bestätigt auch die Vollversion: Die Fußballsimulation von EA Sports hat trotz neuer Frostbite-Engine teils sogar etwas niedrigere Hardware-Anforderungen als der Vorgänger, optische Vorteile gegenüber den Konsolenversionen gibt es allerdings nur in Form höherer unterstützter Auflösungen. Ansonsten ist das PC-FIFA komplett inhaltsgleich zu One- und PS4-Pendant. So und nicht anders gehört sich das, Pro Evolution Soccer 2017!

Deutschland bleibt Entwicklungsland

Wirkliche Probleme mit FIFA 17 werden dieses Jahr deshalb wohl nur Schalke-Fans haben. Nicht nur, dass Marco Reus im BVB-Trikot auf dem Titelbildschirm herumturnt – auch das Hauptmenü von FIFA 17 ist in schwarz-gelb gehalten. Da hilft nur eins: mit S04 eine Liga oder Managerkarriere starten und endlich die Meisterschale nach Gelsenkirchen holen. Genau das ist auch diesmal die größte Stärke der FIFA-Reihe – fast jeder Fußballfan findet hier seinen Lieblingsklub und kann ihn an die Spitze führen. Allein aus Deutschland stehen 36 Vereine aus der 1. und 2. Liga zur Wahl, insgesamt sind es über 650 Teams und 36 Spielklassen.

Fortschritte macht EA bei den Lizenzen aber kaum. So gibt es weiterhin »nur« sechs deutsche Stadien und merkwürdige Lücken bei den Nationalmannschaften. Wir vermissen zum Beispiel die EM-Teilnehmer Kroatien oder Island, dessen Fußballverband mehr als die von Electronic Arts für die Lizenz angebotenen 15.600 Euro wollte.

Im Vergleich zu PES 2017 ist das aber Kritik auf hohem Niveau. Wenn der Hamburger SV und Werder Bremen ins Volksparkstadion einlaufen, die Spieler sich abklatschen und auf der Tribüne eine HSV-Raute als Fan-Choreo prangt, kommt Derby-Stimmung auf. Selbst die Kommentatoren Wolff Fuss und Frank Buschmann tragen mit engagierten und treffenden Ansagen ihren Teil dazu bei – allerdings wiederholen sich die Infos und Anekdoten schon bald. Das Nordderby zeigt aber auch eine alte Schwäche der Präsentation: Gerade bei mittelständischen Klubs gibt es zu wenige authentische Gesichter. Bekanntere Spieler wie Kruse oder Adler sind zwar zu erkennen, in der Kader-Breite tummeln sich aber Klon-Visagen. Das ärgert umso mehr, wenn man sich die deutlich detailverliebter und authentischer umgesetzte Premier League anschaut.

Frostbiss mit schwacher Wirkung

Der Wechsel zur Frostbite-Grafik-Engine wurde von EA groß angepriesen – die Verbesserungen fallen aber kaum ins Auge. Aus Kameraperspektiven wie »Tele« erkennen wir praktisch keinen Unterschied, höchstens ein paar neue Animationen und realistischere Kollisionen.

Anders als auf den Konsolen bleibt das Geschehen auf dem PC dafür stets flüssig, egal ob wir die Bildrate auf 30 oder 60 Bilder pro Sekunde begrenzen oder das fps-Limit komplett deaktivieren. Letzteres funk-

Online-PC-Match zwischen Wolfsburg und Manchester City. Die PC-Version läuft selbst auf schwacher Hardware tadellos.

 Das erste FIFA-Spiel (FIFA World Cup 1994) wurde nicht von Electronic Arts, sondern von U.S. Gold entwickelt.

tioniert allerdings nur in der Standard- und Übertragungs-Perspektive. Wer eine tiefere Kameraeinstellung wie die Pro-Perspektive wählt, wird trotz aktiviertem »Kein fps-Limit« je nach Hardware auf stabile 30 oder 60 Bilder gelockt. Etwas unschön, auch wenn es sich nicht negativ aufs Spiel auswirkt.

Trotz neuer Engine wird sich jeder sofort zurechtfinden, der FIFA 16 gezockt hat. Eine der wenigen, aber sinnvollen Neuerungen ist das überarbeitete Abschirmen. Dabei fährt der ballführende Spieler (moderat) die Arme aus und hält sich die Verteidiger so vom Leib, ohne wie in der Vorsaison massiv an Tempo zu verlieren. Durch diese Steuerungsoption und das verbesserte Kollisionsmodell wird das Spiel insgesamt etwas körperbetonter. Mehr Möglichkeiten gibt es auch beim Torabschluss: Wer die Schusstaste erst gedrückt hält und dann noch mal antippt, bringt den Ball bewusst flach aufs Tor – sogar Kopfbälle lassen sich damit Richtung Boden drücken. Leicht überarbeitet wurden obendrein die Standardsituationen. Bei Ecken oder Freistößen gibt es nun einen kleinen Ziel-Cursor auf dem Boden, der präzisere Flanken ermöglicht.

Am Elfmeterpunkt wiederum drücken wir den linken Stick nach vorne, platzieren während des Anlaufs den Schuss und drücken dann ab – eine intuitivere Variante als das Cursor-Timing-Geklicke des Vorgängers.

Nur bei Zwischensequenzen fallen die Qualitäten der neuen Engine wirklich ins Auge.

Spaßiger Sparzwang

Das Taktikmenü ist mit FIFA 16 beinahe identisch. Erst bei ganz genauem Hinsehen findet man Unterschiede, zum Beispiel die Möglichkeit, Spieler in der Aufstellung frei zu positionieren. Insgesamt ist Electronic Arts hier deutlich in Rückstand geraten.

Etwas engagierter war EA schon bei der Arbeit an Spielmodi wie der Trainer-Karriere. Dort formuliert der Vereinsvorstand nun exakte Ziele, zum Beispiel »Spare 50.000 Euro Wochengehälter ein«. Solche Sparmaßnahmen sind nicht nur realistisch, sondern lassen uns auch umsichtiger agieren.

Ganz anders geht es bei Ultimate Team zu, das offline und online gespielt werden kann: Hier werden Trading Cards gekauft, bezahlt mit erspielten Münzen oder echtem Geld, und so ein Team aufgebaut. Neue Modi wie »FUT Champions« mit wöchentlichen Turnieren sollen die Motivation und Sammelwut noch steigern. Die Lager bleiben aber gespalten: Die einen lieben Ultimate Team, die anderen kritisieren es für die (viel genutzten) Möglichkeiten zu Mikrotransaktionen.

Reise mit Hindernissen

Mit »The Journey« wagt sich EA an einen Storymodus – und von der Inszenierung sind wir schon mal positiv überrascht: Das erste Karrierejahr von Alex Hunter, einem Fußballtalent aus London, wird mit fernsehreifen Zwischensequenzen in Szene gesetzt. Bilder und Regie, aber vor allem die englische Vertonung überzeugen (es gibt deutsche Untertitel). Das Drehbuch ist da schon etwas schwächer: Die Charaktere sind teils klischeebeladen und manche Wendungen allzu vorhersehbar. Vor allem aber haben wir keinen Einfluss auf die Geschichte. Wir dürfen zwar unseren Premier-League-Verein auswählen, danach folgt aber ein strammer Storyfaden. Auf dem Platz steuert man entweder die ganze Mannschaft, um Alex in Szene zu setzen, oder agiert komplett aus seiner Perspektive. Gerade Letzteres muss man mögen, funktionieren tut es aber gut – im Grunde spielen sich die Sequenzen genauso wie die seit Jahren etablierte, aber bislang eher trocken inszenierte Solokarriere. Schade finden wir bei »The Journey« die sportlich-taktischen Ungereimtheiten. So wurden die Aufgaben vor den Matches teils widersprüchlich zusammengestellt: Zuerst sollen wir als Stürmer Vorlagen geben, später als Mittelfeldspieler Tore erzielen. Wir hoffen trotzdem auf eine Fortsetzung – Potenzial hat die Inszenierung nämlich genug. ★

Heiko Klinge
@HeikosKlinge

Es ist ein bisschen schizophren, aber obwohl mir Pro Evolution Soccer 2017 dieses Jahr spielerisch eigentlich besser gefällt als FIFA 17, werde ich auf dem PC Letzterem den Vorzug geben. Denn in Sachen Stadionatmosphäre spielt FIFA 17 diese Saison mindestens drei Ligen höher als die grafisch ärgerlich abgespeckte PC-Version von PES. Für die durch und durch saubere Portierung des neuen FIFA hat EA Sports definitiv ein Sonderlob verdient.

So viel zum Zuckerbrot, jetzt zur Peitsche: Es wird endlich Zeit, dass EA Sports der Bundesliga mehr Aufmerksamkeit schenkt. Ja, die Premier League ist weltweit gesehen sicher das stärkere Zugpferd. Nur tröstet das mich als Wolfsburg-Fan herzlich wenig, wenn ich eine weitere Saison mit Spielern aus dem Editor-Baukasten in einem Standardstadion spielen muss. Dummerweise ist PES 2017 auch in dieser Beziehung keinen Deut besser, im Gegenteil. Unter dem Strich liefert EA Sports mit FIFA 17 deshalb eindeutig das beste Gesamtpaket für PC-Fußballer, das mit seinen durchaus signifakten Neuerungen auch dann den Kauf wert ist, wenn man den Vorgänger schon besitzt und keinen Wert auf aktuelle Lizenzen legt. Das reicht, um das hohe Wertungsniveau des Vorgängers zu halten, für die magische 90 hätte sich FIFA aber vor allem spielerisch noch stärker steigern müssen.

FIFA 17

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3-2100 / Athlon 2 X4 620	Core i5-2550K / FX-6350
Geforce GTX 650 / Radeon HD 5770	Geforce GTX 560 / Radeon HD 6870
4 GB RAM, 15 GB Festplatte	8 GB RAM, 15 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ überarbeitete Animationen + verbesserte Kollisionen
+ schöne Wettereffekte + detaillierte Stadien
– teils merkwürdig aussehende Spielermodelle

SPIELDESIGN

+ Abschirmen als sinnvolle Neuerung + überarbeitete Standards
+ sehr gute Ballphysik + gutes Passsystem samt Laufwegen
– insgesamt wenige Fortschritte

BALANCE

+ glaubwürdige Spieler- und Teamstärken + körperbetontes Spiel gewinnt an Bedeutung + sechs Schwierigkeitsgrade + viele Trainingsmodi und Tipps – passfaule KI bei Karriere und Journey

ATMOSPHÄRE / STORY

+ atmosphärische Einlaufsequenzen + lizenzierte Bundesliga TV-Anzeigen + spannender Spielablauf + »The Journey«-Modus
– Kommentatoren wiederholen sich oft

UMFANG

+ über 650 Mannschaften und 36 Ligen + Frauenfußball-Nationalteams + mehr als 70 Stadien, davon 50 lizenziert
+ diverse Solomodi + umfangreiche Onlinemodi inklusive Koop

FAZIT

Mit seinen Lizenzen, Modi und der sauberen PC-Portierung ist FIFA 17 ein tolles Gesamtpaket, bietet aber wenige Neuerungen.

Mit so einer dynamischen Kameraperspektive macht der »Werde zur Legende«-Modus noch mehr Spaß. Abseits des Platzes wird die Solokarriere aber öde inszeniert.

Pro Evolution Soccer 2017

COACHEN WIE PEP UND KLOPP

Genre: **Sport** Publisher: **Konami** Entwickler: **Konami** Termin: **15.9.2016** Sprache: **Deutsch**
USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

Mit neuen Taktikoptionen setzt PES wieder Maßstäbe. Doch die alten Probleme bleiben. Von Benjamin Blum

Wir machen es mal wie ein ambitionierter Fußballklub: In diesem Test arbeiten wir uns aus den Tiefen der Zweiten Liga bis in die Champions League. Denn wie in den Vorjahren hat der neue Ableger der PES-Reihe viele Stärken, aber auch Schwächen. Die größte ist das Lizenzpaket, das mit Not auf Zweitliga-Niveau bleibt: Das Anheuern der brasilianischen und argentinischen Liga ist ja nett, doch in Europa geht es drunter und drüber. So laufen zum Beispiel in der spanischen Eliteklasse nur noch der FC Barcelona und Atletico Madrid mit Originaltrikots samt echten Wappen auf. Aus deutscher Sicht gibt es nicht mal das: keine Bundesliga, sondern nur drei Klubs – und kein FC Bayern. Das schmälert Pluspunkte wie die Champions-League-Lizenz. Was nützen Logos und Hymne, wenn die Königsklasse ohne den Halbfinal-Dauergast aus München stattfindet?

Stimmungskiller vor dem Ruhrderby

Ebenfalls auf Zweitliga-Niveau bleibt bei PES 2017 der Kommentar von Marco Hagemann und Hansi Küpper. Da treten der BVB und Schalke zum Revierderby an und die beiden faseln Texte ins Mikro, als würde gleich ein Amateurkick zwischen Recklinghausen und Wanne-Eickel angepfiffen. Die optische Präsentation ist da deutlich besser, hier ist Konami ein solider Erstligist.

Mit schnellen Flachpässen stellen wir jede Abwehr vor Probleme – gerade mit einem spielstarken Team wie Dortmund. Aubameyang schießt seinen BVB in Führung.

Das Einlaufen der Teams wird TV-reif inszeniert, es gibt detaillierte Spielergesichter, schöne (Flut-)Lichteffekte und authentische Fan-Massen zu sehen. Das gilt aber nur für PS4 und Xbox One – die PC-Fassung basiert auf der Grafik von PS3 und 360, bietet also viel weniger Details. Der Rasen ist außerhalb der Wiederholungen nur eine matschige Texturtapete und das Publikum könnte als Klon-Armee in »Star Wars Soccer« auflaufen.

Rollt der Ball, zeigt Pro Evo 2017 seine Grafikstärke – auch auf dem PC: Die Bewegungen der Kicker sehen noch besser aus als im Vorgänger, Zweikämpfe, Dribblings oder Torschüsse sind vielfältig und lebensecht. Selbst bei Fouls schaut man gerne hin, denn die Spieler rasseln physikalisch korrekt aneinander, auch wenn es dabei kleinere Clipping-Fehler gibt. In den Replays haben die Entwickler es aber mit Unschärfe und Verwischeffekten übertrieben.

Sichere Keeper, strenge Schiris

Bei den Solo-Spielmodi schnuppern die PES-Entwickler an der Europa-League-Teilnahme – die sie wegen des »Werde zur Legende«-Modus aber verpassen. Der Modus, in dem wir die Karriere eines einzelnen Profikickers erleben, wurde im Vergleich zu PES 2016 kaum verbessert und hat immer noch viele Probleme. Man pendelt schwer nachvollziehbar zwischen Tribünenplatz und Startelf, bekommt keine taktischen Anweisungen und nach einem Match kaum Feedback. Der Meisterliga-Modus lief dagegen schon im Vorjahr rund und wurde diesmal sinnvoll ergänzt. So gibt es ein getrenntes Budget für Gehälter und Ablösesummen, was die Arbeit als Manager erleichtert. Die

Neben den DSC Wanne-Eikel (mehrere Sportarten) gibt es noch den SV Wanne 11 e.V., ein reiner Fußballverein.

Benjamin Blum
@GameStar_de

PES 2017 steckt voller Verbesserungen: Das Passspiel ist ausgeklügelter, die Torhüter wehren häufiger Schüsse ab, selbst die Schiedsrichter haben dazugelernt und pfeifen mehr Fouls. Während sich das aber nach typischer Stellschrauben-Dreherei anfühlt, sind die neuen Taktiken eine Wucht.

Zum Glück kommt bei all der Taktik aber die Fußball-Anarchie nicht zu kurz: PES lebt immer noch von seinen haarsträubenden Situationen, den abgefälschten Schüssen, Pfosten-Klatschern und Stocher-Toren. Leider bleiben auch die Mankos der Serie treue Begleiter. Auch bei den Spielmodi gibt es Luft nach oben, vor allem das kooperative Onlinezocken vermisse ich sehr – die hakelige »Teamspiel-Lobby« ist da keine Alternative. Dabei zeigt die Konkurrenz von EA doch mit Koop-Saisons und Pro Clubs, wie gut das funktionieren kann.

Die neuen Taktikoptionen wie Gegenpressing funktionieren blendend. Nach einem Ballverlust machen die Spieler blitzschnell Druck auf den Ballführenden.

größten Stärken liegen bei Pro Evolution Soccer 2017 aber auf dem Platz – jetzt sind wir auf Champions-League-Niveau angekommen. Auf den ersten Blick wirkt die Spielmechanik nur leicht überarbeitet; das Spieltempo ist insgesamt einen Tick niedriger, Flachpässe lassen sich besser dosieren, und Steilpässe zischen dynamischer zwischen den gegnerischen Abwehrreihen hindurch. Auch die Torhüter haben dazugelernt. Sie entschärfen mehr Schüsse und produzieren weniger gefährliche Abpraller. Beim Herauslaufen sind die Keeper aber immer noch zu zögerlich. Entschlossener sind da schon die Schiedsrichter. Sie pfeifen mehr Fouls als früher, manche Pfiffe fallen gar zu kleinlich aus.

Der Trick mit der Taktik

Dank der griffigen Steuerung und der realistischen Ballphysik entstehen in PES 2017 abwechslungsreiche Matches: Vom blitzsauberen Flachpass-Spielzug bis zum mit letzter Kraft über die Linie gestocherten Ball gibt es viele Wege, Tore zu erzielen. Und durch neue Taktikoptionen wird das spielerische Repertoire noch größer. Unter »Erweiterte Einstellungen« lassen wir unser Team Tiki-Taka spielen, eine Falsche Neun auflaufen oder verordnen Gegenpressing. Das alles funktioniert so gut, als hätten Guardiola und Klopp persönlich ihre Finger im Spiel. Beim Gegenpressing zum Beispiel jagen die Spieler nach einem Ballverlust blitzschnell der Kugel hinterher. Bis zu vier solcher Taktiken lassen sich jederzeit an- und ausschalten. Und da es zu jeder Variante eine Gegenmaßnahme gibt, ist »Rasenschach« bei PES 2017 keine Phrase mehr. Doch nicht nur im laufenden Spiel, selbst für Eckbälle gibt es nun Taktiken, die mit dem Steuerkreuz ausgewählt werden. So laufen die Spieler vom Strafraumrand Richtung Tor oder stellen auf Knopfdruck den Fünf-Meter-Raum zu. Die Defensive antwortet mit Deckung am Mann, im Raum oder einer Mischvariante.

Stotterstart im Netz

Konami versprach für PES 2017 eine lernende KI. Das erweist sich allerdings als etwas hoch gegriffen. Zumindest reagiert der Computer auf die neuen Taktikoptionen: Konzentrieren wir uns etwa auf die Mitte, zieht die KI ihre Flügelspieler bei Ballbesitz weit nach außen. Das macht die CPU-Matches abwechslungsreicher, aber die Königsdisziplin bleiben die Duelle mit menschlichen Gegnern. Im Onlinemodus dreht PES 2017 richtig auf – wenn er denn zuverlässig funktioniert. Zum Release berichten viele Spieler in den Steam- und Fanforen über Verzögerungen und Input-Lags, die den Spielspaß ruinieren. Auf einem unserer Testrechner machten wir ähnliche Erfahrungen, auf einem anderen PC liefen die Matches dagegen reibungslos. Wer sein Können vor allem online unter Beweis stellen möchte, sollte die Situation im Auge behalten und vor dem Kauf vielleicht einige Patches abwarten. Läuft alles flüssig, machen die Onlineligen und Pokalwettbewerbe immer noch am meisten Spaß. Dort kann man nämlich auch mit schwächeren Teams gut abschneiden. Bei den Onlineligen zum Beispiel gibt es mehr Punkte für einen Sieg mit Bayer Leverkusen als mit Real Madrid, Verzeihung, »MD White«. Aber zusätzliche Motivation braucht es ohnehin kaum: Dank der mitreißenden Spielmechanik wollen wir bei PES 2017 jedes Match gewinnen. ★

Systemvergleich PS4 und PC

Die PC-Version von Pro Evolution Soccer hinkt den Konsolenfassungen grafisch auch in diesem Jahr weit hinterher. Eine Nahaufnahme von Cristiano Ronaldo zeigt die Unterschiede: Kaum zu glauben, dass beide Bilder unter Flutlicht aufgenommen wurden – zu sehen ist das nur bei der PS4-Fassung.

PRO EVOLUTION SOCCER 2017

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo E4300 / Athlon II X2 240	Core i3-530 / Phenom II X4 925
Geforce 8800 GS / Radeon X1600 XT	Geforce GTX 260 v3 / Radeon HD 4850
1 GB RAM, 8 GB Festplatte	2 GB RAM, 8 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ authentische wie zahlreiche Animationen
+ detaillierte Spielergesichter
− kaum vorhandene Lichteffekte
− pixelige Klon-Fans
− matschige Rasentextur

SPIELDESIGN

+ brillante Ballphysik
+ verbesserte Torhüter
+ mehr Tiefgang durch neue Taktikoptionen
+ realistischer Spielablauf
+ griffige Steuerung

BALANCE

+ glaubwürdige Spielerwerte
+ Matches können über neue Taktiken entschieden werden
+ umfangreicher Trainingsmodus
+ verbesserte Schiedsrichter
+ einmaliger Spielfluss

ATMOSPHÄRE / STORY

+ enorme situative Spannung
+ Champions- und Europa-League-Lizenz
+ TV-reif inszenierte Einlaufsequenzen
− schwacher Kommentar
− immer größere Lizenzprobleme

UMFANG

+ Modi von Solokarriere bis zur Meisterliga
+ neue Ligen aus Südamerika
+ Editor mit Bildimport (PS4 und PC)
+ motivierende Onlinewettbewerbe
− kein ausgereifter Online-Koopmodus

FAZIT

Passspiel, Torszenen, Taktik-Tiefgang – PES 2017 ist ein fußballerisches Meisterwerk. Die PC-Version ist aber grafisch mehr als angestaubt.

Tiki-Taka beziehungsweise tiqui-taca ist eigentlich der spanische Begriff für Klick-Klack-Kugeln.

FIFA 17 vs. PES 2017

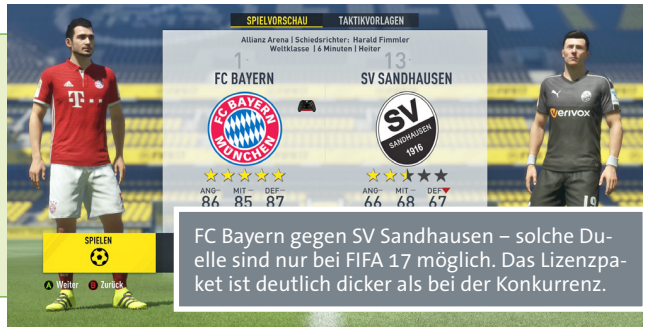
KAMPF DER TITANEN

Wir vergleichen die Fußball-Kolosse FIFA 17 und PES 2017 in acht Kategorien. Und weil das eine knappe Angelegenheit ist, geben wir Kaufempfehlungen für verschiedene Spielertypen. Von Benjamin Blum

Lizenzen

Hier geht EA ganz locker in Führung. Das Lizenzpaket bei FIFA 17 ist mit 36 Ligen und 650 Teams für sich gesehen schon ein satter Schuss in den Winkel. Obendrein muss Konami in diesem Jahr auch Verluste wie das Fehlen der Bayern hinnehmen. Angriffsbemühungen wie der Deal mit dem FC Barcelona, der zum Beispiel das Stadion Camp Nou betrifft, sind da eher ein laues Lüftchen.

Tor für FIFA – 1:0



FC Bayern gegen SV Sandhausen – solche Duelle sind nur bei FIFA 17 möglich. Das Lizenzpaket ist deutlich dicker als bei der Konkurrenz.

Die Einlaufsequenzen sorgen in beiden Spielen für eine tolle Atmosphäre. Effekte wie das Scheinwerferlicht sind bei FIFA besonders gut gelungen.

Präsentation

PES wirkt wie ein Abstiegskandidat, weil Konami aus unerfindlichen Gründen dieses Jahr nicht hinbekommt, eine 1:1-Portierung der Xbox-One- und PS4-Version zu liefern, sondern stattdessen lausige Last-Gen-Technik auffährt. Keine Konkurrenz für FIFA 17, obwohl auch der EA-Kick trotz neuer Frostbite-Engine noch Luft nach oben hat. Vor allem bei den künstlich wirkenden Spielergesichtern.

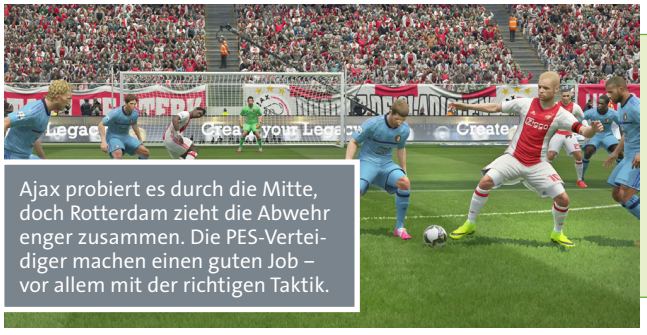
Tor für FIFA – 2:0

Angriffsspiel

Aufbau und Angriffe fühlen sich bei PES 2017 fantastisch an. Die Zuspiele lassen sich per Pass-Taste bestens dosieren, während man bei FIFA den Druck per Schultertaste verstärken muss. Auch bei den Laufwegen der CPU-Mitspieler wirkt Pro Evolution insgesamt etwas beweglicher – FIFA holt in diesem Bereich mit einer leicht verbesserten Künstlichen Intelligenz allerdings auf.

Tor für Konami – 2:1

Douglas Costa treibt den Ball, während seine Mitspieler in Position laufen. Das Stellungsspiel ist bei Pro Evolution 2017 sehr dynamisch.



Ajax probiert es durch die Mitte, doch Rotterdam zieht die Abwehr enger zusammen. Die PES-Verteidiger machen einen guten Job – vor allem mit der richtigen Taktik.

Defensivspiel

EA ist nahe dran am Gegenspieler Konami: Das Tactical-Defending erfordert Augenmaß und Timinig, zumal Körperspiel wegen des Abschirmens an Bedeutung gewinnt. Durch den etwas komplexeren Spielablauf ist die Pro-Evo-Defensive aber (noch) unerreicht. Dank der direkten Steuerung und der griffigen Defensiv-Taktiken lassen sich Bollwerke errichten, die nur schwer zu knacken sind.

Tor für Konami – 2:2

 2014 zierte mit Mario Götze erstmals ein deutscher Spieler das Cover von Pro Evolution Soccer.

Ballphysik

Der Unterschied fällt kleiner aus als vermutet. Bei FIFA ist der Ball schön springfreudig, man kann die Luft unter der Plastikhülle fast spüren. Die Konami-Kugel wirkt dagegen ein wenig, als sei sie aus Leichtmetall. PES hat dafür den ultimativen Vorteil: Im Strafraum prallt der Ball so realistisch von Spielern oder dem Gestänge ab, dass immer wieder neue, herrlich haarige Torszenen entstehen.

Tor für Konami – 2:3

Typisch Pro Evolution: Der Torwart wirft sich in einen Querpass, erwischt zwar den Ball, doch die Kugel prallt von Calhanoglus Knie ins Tor.

Links ist die DFB-Taktik zu sehen, bei der die Außenverteidiger weit aufrücken. Frankreich zieht sich darauf zurück – solche Taktikspiele machen PES 2017 spannend.

Taktiken

Auf der Trainerbank herrschen klare Verhältnisse. Während sich in FIFA fast nichts geändert hat, sind die »Erweiterten Anweisungen« bei PES der neue Maßstab. Zwar greifen FIFA-Optionen wie »Hoher Druck« ebenfalls, doch die im Löw-Stil beflügelten Außenverteidiger oder das Kloppsche Gegenpressing wirken, als würden die Top-Trainer ihre Spieler in Echtzeit über den Platz dirigieren.

Tor für Konami – 2:4

Solomodi

FIFA 17 bietet viele Spielvarianten von der Trainer-Karriere bis zu Neuerungen wie »The Journey«. Die Originallizenzen sind hier eine große Hilfe – Scouting in echten Ligen ist einfach spaßiger. Überarbeitungen und mehr Tiefgang bei den Modi hätten aber beide Titel nötig. Konami motiviert Solospieler zwar auch, das funktioniert aber hauptsächlich über das Geschehen auf dem Platz.

Tor für EA – 3:4

Obwohl es bei den Spielmodi viel Stillstand gibt, probiert gerade EA durchaus neue Dinge. Der Storymodus »The Journey« ist ein positives Beispiel.

Viele Onlinemodi ähneln sich, mit »Pro Clubs« spielt FIFA aber geschickt die Koop-Karte. Darin steuern wir nur einen Kicker und treten mit Freunden gegen andere Teams an.

Onlinemodi

PES 2017 verdirbt uns den Spaß teilweise mit technischen Problemen wie Lags und Verzögerungen. Beide Spiele haben durchdachte Onlinemodi, auch wenn man über »Ultimate Team« und »My Club« streiten kann. Klassiker wie die Online-Saison verfügen bei PES über ein cleveres Punktesystem, das Erfolge mit schwächeren Teams lukrativer macht. Koop-Spieler freuen sich über FIFAs Pro Clubs.

Tor für EA – 4:4

Fazit: 4:4

Pro Evolution und FIFA liefern sich ein Spektakel ohne Sieger. Kaufempfehlungen beginnen deshalb mit »Wenn Ihnen dies wichtig ist« oder »Falls Sie jenen Modus wollen«. Wir haben vier solcher Käuferprofile zusammengestellt, von denen auch mehrere zutreffen können. Beim Autor dieses Artikels gelten zum Beispiel gleich alle vier – »Mannschaftsspieler« ist ihm aber am wichtigsten.

Der Vereinstreue

Er trägt die Farben seines Klubs mit Stolz und spielt vor allem langfristige Karrieremodi. Auch online tritt er ausnahmslos mit seinem Herzensverein an.

Erste Wahl:

FIFA 17

Der Fanatiker

Das einzelne Match steht über allem: Gegenpressing oder Tiki-Taka schätzt er genauso wie ein unverschämt glückliches Tor nach dem dritten Abpraller.

Erste Wahl:

PES 2017

Der Duellant

Er misst sich mit anderen Spielern, ob offline oder online. Dabei steht für ihn das Können im Vordergrund – er greift auch gerne zu einem schwächeren Team.

Erste Wahl:

PES 2017

Der Teamplayer

Sich als Fußballprofi zu fühlen ist für ihn das Größte. Er steuert am liebsten einen Spieler, über Jahre im Karrieremodus oder online in einem Team mit Freunden.

Erste Wahl:

FIFA 17

Bei FIFA war es Andreas Möller und bereits 1997 auf dem Cover von FIFA 98.

World of Warcraft: Legion

DAS BESTE ADDON SEIT BURNING CRUSADE?

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Activision Blizzard**
Entwickler: **Blizzard Entertainment** Termin: **30.8.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **100+ Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Battle.net)**

89
GameStar Gold-Award

Ist Legion denn nun wirklich der erhoffte Kracher? Nach etlichen Stunden in Azeroth ziehen wir das Fazit.

Die Veröffentlichung von Legion ist nun knapp einen Monat her und viele noch unentschlossene Spieler stellen sich die Fragen: Was ist mit dem Endgame? Gibt es auf Stufe 110 noch genug zu tun? Oder ist nach wenigen Tagen die Luft wieder raus? Unsere tapferen Tester kämpfen sich nun schon eine geraume Weile durch World of Warcraft: Legion, haben sich am ersten Raid ausprobiert, die Dungeons auf links gedreht und fleißig Weltquests absolviert. Zeit für das Fazit. Und Zeit für eine Wertung. ★

Cortyn Nightshade
@CortynNight

Mit dem Abflauen des ersten Hypes um Legion stellt sich langsam Alltag in Azeroth ein. Es werden nicht mehr alle Weltquests abgeschlossen, und auch der Teppich aus unentdeckten Missionen wird dünner. Doch ist das etwas Schlechtes? Nein, denn es gibt mir die Freiheit, das zu tun, worauf ich Lust habe und eine Armut an Möglichkeiten ist für mich noch lange nicht in Sicht.

Passend zum Start des Schlachtzugs »Smaragdgrüner Alptraum« habe ich mir eine Raid-Gruppe gesucht, um auch die großen Dungeons auf Herz und Nieren zu prüfen. Ich könnte nun behaupten, dass meine Gruppe souverän durch den Alptraum gepflügt ist, doch das wäre dreist gelogen. In Wahrheit sind wir gleich am ersten Trashmob elendig gestorben. Nach knapp acht Stunden auf zwei Abende verteilt liegen aber nun fünf der insgesamt sieben Bosse im Dreck – und ich hatte Spaß wie schon lange nicht mehr! Die Obermotze sind knackig und geben ausnahmslos jedem Spieler Verantwortung, was zu viel Gelächter im Voicechat führt, wenn einer seinen Job mal wieder vergeigt hat. Keine Frage, diese positiven Erfahrungen hängen stark mit der Gruppe zusammen, die man um sich versammelt. Dennoch ist es das erste Mal seit Jahren, dass in einem Raid nicht die dicke Beute meine angestrebte Belohnung war, sondern die Erfahrung als solche. Das habe ich knapp ein Jahrzehnt lang vermisst.

Ebenfalls neu ist die Einführung der »Mythic-Plus«-Dungeons. Diese werden zunehmend schwerer, locken aber auch mit besseren Belohnungen. Ergänzend zum Raid-Besuch (oder wenn man nur Lust auf eine Fünfer-Gruppe hat) ist das der perfekte Zeitvertreib, um einen Abend mit Spannung zu füllen. Und was viele Spieler noch nicht auf dem Schirm haben: In Legion gibt es zahlreiche geheime Inhalte. So hat jede Artefaktwaffe eine versteckte Aussehensvariante und auch ganze Weltbosse können über Rätsel freigeschaltet werden.

Legion hat es nicht nur geschafft, meine Erwartungen zu erfüllen, sondern auch Ängste aus dem Weg zu räumen. Die Erweiterung wurde im vornherein als sehr unfreundlich für Zweitcharaktere beschrieben – aber das ist sie nur auf dem Papier. In der Realität habe ich nun mehrere Charaktere auf dem Maximallevel. Dank Artefaktforschung und Weltquests können diese Twinks schnell aufschließen und werden in den nächsten Tagen ebenfalls Schlachtzüge besuchen.

Reine Lobeshymnen sind eigentlich nicht mein Ding, doch Legion hat sie verdient. Weltquests unterhalten mich noch immer, locken mit interessanten Belohnungen, besonders für Zweitcharakteren. Die Schlachtzüge haben spaßige Mechaniken und neue Ideen. Dazu ploppt alle paar Tage eine neue Storyquest auf. Für mich ist Legion schon jetzt das beste Addon seit The Burning Crusade. Wenn ich ganz ehrlich bin, überragt es sogar meine nostalgische Classic-Zeit. Und diese Erinnerungen zu toppen, ist wahrlich nicht leicht.

Während einer Mission dürfen wir als Illidan einen Raid aus Spielern verdreschen. Das ist eine der coolsten Quests, die Legion zu bieten hat.

Julius Busch
@HeartshotMusic

Meine ersten Stunden auf den Verheerten Inseln waren großartig. Die neuen Gebiete sind wunderschön anzusehen und es gibt jede Menge zu entdecken. Auch der stärkere Fokus auf die umfassende Haupthandlung fühlt sich gut an, es gelingt sogar, ein richtiges Gefühl von der Bedrohung durch die Brennende Legion zu vermitteln. Aber halt! All das haben wir damals über Warlords of Draenor auch gesagt. Und danach war Flaute. Viel zu lange Flaute. Wie schlägt sich Legion nun also im Endgame? Gibt es genug zu tun? Nun ja, mehr als in Warlords of Draenor jedenfalls. Die Weltquests sind eine coole Neuerung, um dem Grind ein wenig mehr Abwechslung zu verleihen. Die Suramar-Storyline, die wir mit steigendem Ruf erst nach und nach freischalten, sorgt immer wieder für neue Motivationshappen und integriert die großen Raids geschickt in die Handlung, sodass sich alles irgendwie mehr anfühlt wie aus einem Guss. Mit den Mythic-Plus-Dungeons gibt es außerdem eine weitere langfristig motivierende Möglichkeit, an die beste Ausrüstung im Spiel zu kommen.

Trotzdem merke ich, wie ich mich einige Wochen nach Release nun nicht mehr jeden Tag einlogge, um mein Tagwerk zu vollrichten und meine Gilden-Kollegen damit anfangen, ihre Zweit- und teils Drittcharaktere hochzuziehen. Es gibt eben doch nicht unendlich viel zu tun, wie es zunächst den Eindruck machte. Und viele der erst so cool wirkenden Mechaniken entpuppen sich im Nachhinein wieder nur als ein besonders geschickt verpackter Grind.

Trotzdem ist WoW: Legion für mich ein verdammt guter Anlass zurückzukehren. Die vielen Geheimnisse und die sich erst langsam über die kommenden Updates enthüllende Geschichte um die korrumpierte Elfenstadt Suramar und Anti-Held Illidan werden mich noch ein gutes Weilchen bei der Stange halten. Ich hoffe nur, dass besagte Updates diesmal nicht allzu lange auf sich warten lassen. Wird Legion nun World of Warcraft retten? Das wäre vielleicht ein wenig hoch gegriffen. Aber es liefert jedem Fan einen bestechend guten Grund, sich noch einmal für viele Stunden in ihr zu verlieren.

Christop Klapetek
@TehClape

Beim Leveln hätte ich Legion eine glatte 100 gegeben. Eine fesselnde Story, tolle Zwischensequenzen, die sich auch noch nach Fraktion unterscheiden. Super! Besonderen Kick gab mir aber der Dämonenjäger. Endlich eine Klasse, die die hölzerne Gameplay-Mechanik durchbricht. Es ist für einen WoW-Veteranen eben ein besonders gutes Gefühl, mit Doppelsprung von der Klippe zu stürzen und dann in aller Ruhe zum gewünschten Ort zu gleiten. Die außerordentlich gute Beweglichkeit und Agilität des Demon Hunters kommt ihm aber nicht nur in der Welt, sondern vor allem im Raid bei bewegungslastigen Kämpfen zugute: toll!

Endgame? Naja: Die teils hochgelobten Weltquests empfinde ich eher als Zwang. Im Großen und Ganzen langweilen sie mich. Ok, die ersten zwei, drei Male auf dem Rücken eines T-Rex in eine Dämonenhorde zu stampfen, ist cool, aber dann reicht es auch wieder. Das Doofe: Will ich meinen Ruf bei den Fraktionen steigern, meine Artefakt-Waffe verbessern und an meine Ordensressourcen kommen, die ich für meine Follower-Quests brauche, bleibt mir kaum etwas anderes übrig, und das ärgert mich maßlos.

Die Dungeons sind auf gewohnt hohem Blizzard-Niveau, nutzen sich aber zumindest inhaltlich doch recht schnell ab. Die Schwierigkeitsstufen »normal« und »heroisch« sind dabei nur von kurzer Dauer interessant, selbst »mythic« auf Standard wird schnell zum Alltag und bietet keine besonders große Herausforderung, da man sich auch über Weltquests sehr gut ausrüsten kann. Trotzdem: Eine Instanz auf einem Geisterschiff ist eine verdammt coole Idee.

Da es bis jetzt nur einen Raid gibt, kann man über das Wichtigste am Endgame relativ wenig sagen. Für meine Verhältnisse hätte ich mir im »Smaragdgrünen Alptraum« eine eher chronologische Schwierigkeitssteigerung gewünscht. Die Bosse pendeln zwischen »free loot« und »Meine Fresse, wie soll das denn überhaupt gehen?«. Zusätzlich stehen in manchen Abschnitten einfach unverhältnismäßig viele Trashmobs. Das ist unnötig und frustriert.

Legion fängt gigantisch an, unterhält den Spieler lange auf hohem Niveau und flacht doch zum richtigen Endgame ganz schön ab und zwingt den Spieler leider auch oftmals in hirnlose Grind-Aktivitäten. Ich hoffe, dass durch die ausstehenden Dungeons und Raids etwas mehr Pepp in die Sache kommt. So wie es jetzt ist, reicht es für mich, mich einmal die Woche zum Raid einzuloggen.

Der verdorbene Bär Ursoc lag schnell im Dreck. Dieser Boss ist (fast) nur ein typischer DPS-Check.

WORLD OF WARCRAFT
LEGION

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
C2 Duo E8500 / Phenom II X3 720	Core i5-3330 / AMD FX-6300
Geforce GT 440 / Radeon HD 5670	Geforce GTX 750 TI / Radeon R7 260X
2 GB RAM, 45 GB Festplatte	4 GB RAM, 45 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ große, lebendige Spielwelt + vertonte Dialoge und hervorragende Zwischensequenzen + überarbeitete Modelle der Dämonen wirken imposanter + stimmige musikalische Untermalung

SPIELDESIGN

+ jede Zone mit anderer Thematik + unterschiedliche Charakterlevel können zusammen spielen + alle Spielinhalte sind relevant für den Fortschritt − Weltquests könnten rasch eintönig werden

BALANCE

+ rare Feinde schön knackig + Kämpfe auch in Levelphase anspruchsvoll + PvP besser balanciert + Nachrücker können rasch aufholen − einige Klassen sind im Endgame (noch) benachteiligt

ATMOSPHÄRE / STORY

+ mitreißende Hauptquests + Artefaktwaffen mit Eigenleben + teilweise dramatische Storywendungen + jede Klasse hat eigene, spannende Story − Ruf-Farmen, um Storykapitel freizuschalten

UMFANG

+ viel zu tun für Artefaktwaffen + Klassenquests erhöhen Wiederspielwert + niemals Aufgabenarmut + Crafting ausgebaut + Raid(s) und Dungeons dank Schwierigkeitsstufen lange fordernd

FAZIT

Legion besinnt sich auf das, was World of Warcraft am besten kann: Storytelling, Präsentation und flüssiges Gameplay.

Crazy Machines 3

KOPFNÜSSE UND BEKLOPPTE EINHÖRNER

Genre: **Puzzlespiel** Publisher: **Daedalic** Entwickler: **Fakt Software** Termin: **18.6.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **25 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **Ja (Steam)**

Cleveres Leveldesign und eine Prise Humor sorgen für (überwiegend) großartige Unterhaltung.

Von Sascha Penzhorn

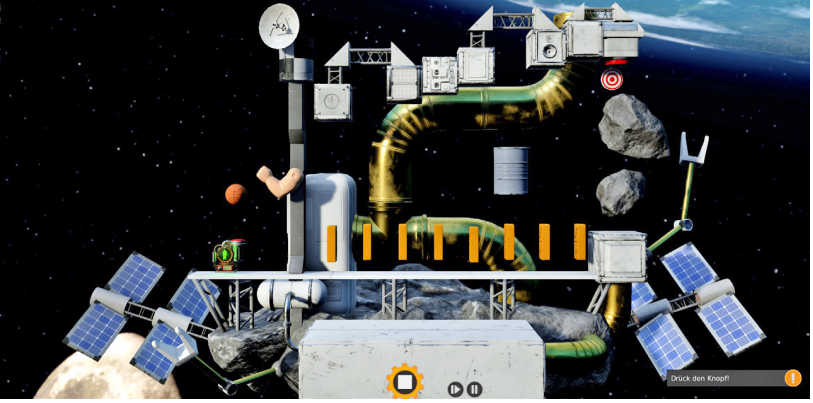
Rube-Goldberg-Maschinen sind gewollt kompliziert und erfüllen simple Funktionen in sehr vielen unnötigen Schritten. Ein Beispiel aus Crazy Machines 3: Wir lassen eine Bombe explodieren und schleudern mithilfe der Druckwelle einen Ball gegen einen Schalter. Der wiederum aktiviert eine Rakete, die ein Laufrad anstößt. Das Laufrad schlägt gegen einen Sprungfeder-Boxhandschuh, der darauf den nächsten Schalter umboxt. Daraufhin wird eine weitere Rakete abgeschossen, die eine ganze Kettenreaktion von Sprungfeder-Boxhandschuhen auslöst. Am Ende der Kette drischt der letzte Handschuh auf den Anlasser eines Weltraumtaxis, das daraufhin ins All entschwebt – Aufgabe gelöst! Völlig sinnlos, aber extrem befriedigend und unglaublich spaßig anzuschauen.

Für Experimentierfreudige

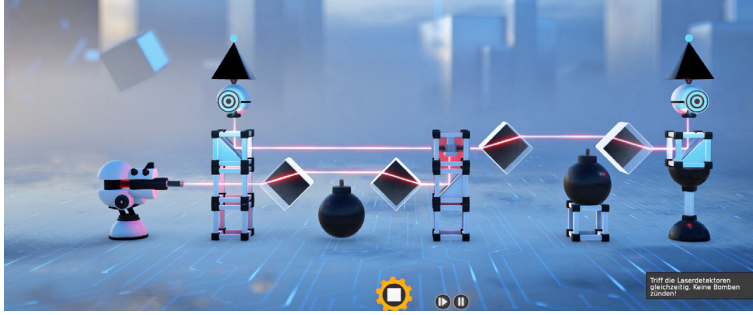
Die namensgebenden Crazy Machines sind unvollständig und funktionieren erst richtig, wenn wir in jedem Level an den richtigen Stellen Teile aus unserem Inventar einsetzen. Beispielsweise soll ein Spielzeugauto in einem der Einsteigerrätsel über ein paar Schienen von A nach B fahren. Das Fahrzeug ist aber zu schwer. Wie gut, dass wir im Inventar einen ollen Röhrenfernseher (Beschreibung: »Wurde offenbar durch einen Flachbildschirm ersetzt«) haben. Den schieben wir fix als Stütze unter eine Schiene, das nächste Gleisstück sichern wir mit einem Stuhl, zuletzt lassen wir nur noch einen Basketball auf den Startknopf fallen und schon tuckert das Auto an sein Ziel.

Die Level werden stetig komplexer. Löst man anfangs noch recht simple Physikpuzzles mit Bällen und Dominosteinen, kommen nach und nach neue Elemente wie Strom, Laserstrahlen oder Antigravitation zum Einsatz. Dann müssen wir beispielsweise mithilfe von Prismen und Spiegeln einen Laser so dirigieren, dass er einerseits alle Ufos im Level zerstört, gleichzeitig aber unsere Satelliten verschont. Mit einem Schwerkraft-Umkehrer fallen Objekte plötzlich nach oben. Und Steckdosen ermöglichen den Einsatz von Geräten wie Ventilatoren, Glühbirnen und Subwoofern. Richtig spaßig wird es, wenn alle diese Elemente in einem Level zum Einsatz kommen. Mit Geduld, Beobachtungsgabe und etwas Hirnschmalz kommt man früher oder später ans Ziel.

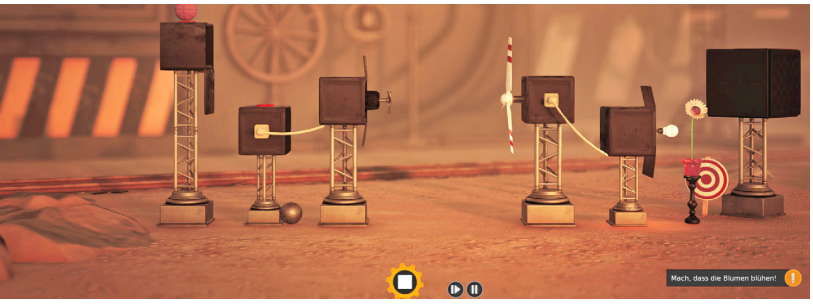
Wir starten das Space Taxi. Hach, da werden Erinnerungen an C64-Zeiten wach! »Hey, Taxi!«



Umgekehrte Schwerkraft: Die Dominosteine fallen nach oben.



Mit Spiegeln und Prismen lenken wir einen Laserstrahl um Bomben herum an zwei Ziele gleichzeitig.

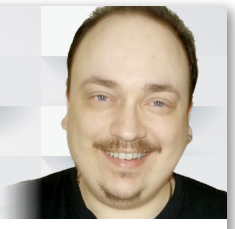


Mit Licht bringen wir eine Blume zum Wachsen. Dazu braucht es »nur« zwei Bälle, drei Generatoren, ein Gebläse und eine Glühbirne.

Kinderleicht geht es los, doch Crazy Machines 3 wird rasch bockschwer.

Kommunikationsproblem

In Crazy Machines 2 gab es einen Professor, der Ratschläge erteilt hat, wenn man mal an einem Level festhing. Der neueste Teil der Reihe gönnt uns diesen Luxus nicht. Stattdessen gibt es zu Beginn jedes Levels zwei knappe Textzeilen mit einer Beschreibung. Und die ist manchmal etwas unzureichend. Beispielsweise seilt sich an einer Stelle im Spiel ein Einhorn von der Decke ab, um einen Kristall zu stehlen. Unsere Aufgabe ist es, den Dieb vor Laserstrahlen zu bewahren. »Vermeide die Laserstrahlen«, heißt es in der Beschreibung, also lenken wir die Laser mit Spiegeln um und seilen das Einhorn ab.



Sascha Penzhorn
@GameStar_de

Ja, ich gestehe: Für einige der Puzzles im Spiel (das Abseil-Einhorn!) bin ich offensichtlich zu doof. Da wäre ich für einen klitzekleinen Tipp echt dankbar. Aber Crazy Machines 3 ist da gnadenlos und lässt meinen inneren Neandertaler einfach auf dem Schlauch stehen. So richtet sich das Spiel vor allem an echte Tüftel-Fans, die sich gerne mit Problemlösungen befassen.

Das soll aber gar nicht heißen, dass ich beim Spielen keinen Spaß hatte. Im Gegenteil: Wenn der Groschen erst mal fällt und man ein besonders knackiges Level absolviert hat, fühlt sich das fantastisch an. Und falls ich es mal absolut nicht gebacken kriege, kann ich mich in einem anderen der zig Level austoben und bekomme nicht gleich eine Zwangspause aufs Auge gedrückt. Auf die Schöpfungen der Community im Steam-Workshop bin ich schon richtig gespannt!

Kurze Zeit später ertönt der Alarm aber trotzdem. Warum? Was wir falsch gemacht haben, erklärt uns das Spiel nicht. An anderer Stelle vervollständigen wir Maschinen mit Zahnrädern. Diese müssen sehr genau an der richtigen Stelle angebracht werden, sonst passiert nichts oder die Räder verkanten sich. Das ist fummelig, zum Glück sind solche Momente aber die Ausnahme.

Tatsächlich machen wir genretypisch nicht mehr, als Objekte zu platzieren und Stecker in Steckdosen zu klicken. Wir können Dinge aus unserem Inventar nicht rotieren oder irgendwie manipulieren, sondern stellen sie einfach nur auf, um Level zu bewältigen. Klingt kinderleicht, doch die 80 genial erstellten Level machen sind teuflisch schwer. Oft gibt es mehrere Lösungswege, und nicht immer sind alle Objekte im Inventar notwendig. Kluge, kreative Spieler kommen hier auf ihre Kosten. Ungeduldige Naturen beißen sich die Zähne aus. Wenn man ein Level mal absolut nicht schafft oder es einfach nicht mag, ist das aber auch kein Weltuntergang. Um höhere Schwierigkeitsgrade freizuschalten, muss man zwar einige, aber niemals alle vorherigen Level durchspielen.

Unendlicher Spaß

Wer nicht mogelt und alle Level ohne Lösungshilfe aus dem Internet angeht, hat mit der umfangreichen Kampagne einiges zu tun. Und die macht dank Gags wie einer Einhorn-Laserdisco und der coolen Hintergrundmusik auch mit den beschriebenen kleinen Macken echt Laune. Obendrauf gibt's einen Editor mit Hunderten von Bauteilen und Objekten. Wie viel Content die Community liefern wird, lässt sich vorab natürlich schwer absehen, theoretisch entsteht hier aber bald Nachschub für viele, viele zusätzliche Stunden Spielspaß. Und während in den meisten Spielen sämtliche neuen Inhalte als kostenpflichtiger DLC angeboten werden, versprechen die Entwickler von Crazy Machines 3 für die Zukunft weitere Maschinen, Gegenstände und Teile fürs Spiel – für umme! Crazy Machines 3 ist stellenweise nicht sehr intuitiv. Oft arbeitet man sich eher durch Experimentieren als durch Planung an die Lösung heran. Aber das gehört eben dazu. ★

CRAZY MACHINES 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
C2 Duo 2,2 GHz / AMD Athlon 64 X2	Core i7-920 / AMD A8-3870K
Geforce GTX 700 / Radeon HD 7000	Geforce GTX 900 / Radeon HD 8000
4 GB RAM, 6 GB Festplatte	8 GB RAM, 6 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- ⊕ stimmige Optik
- ⊕ tolle Hintergrundmusik
- ⊕ lustige Objektbeschreibungen
- ⊕ spaßige Gags
- ⊖ keine Sprachausgabe

SPIELDESIGN

- ⊕ Leveldesign ist super
- ⊕ sehr abwechslungsreiche Puzzles
- ⊕ hervorragende Physiksimulation
- ⊕ großartiger Editor
- ⊖ Steuerung stellenweise nervig

BALANCE

- ⊕ einfacher Spieleinstieg
- ⊕ Schwierigkeitsgrad steigt stetig an
- ⊕ Level auf Wunsch überspringbar
- ⊕ jeder Level lösbar
- ⊖ Ziele manchmal unzureichend erklärt

ATMOSPHÄRE / STORY

- ⊕ »Clumsycorn«-Einhörner sind lustig
- ⊕ spaßige, abwechslungsreiche Schauplätze
- ⊕ überraschende Items
- ⊕ Tüftler-Atmosphäre
- ⊖ keine Hintergrundstory (und sei sie noch so doof)

UMFANG

- ⊕ Kampagne mit 80 Levels
- ⊕ Editor mit Hunderten von Bauteilen
- ⊕ manchmal mehrere Lösungswege
- ⊕ Steam-Workshop
- ⊕ kostenloser Content-Nachschub durch Entwickler

FAZIT

Cleveres Physik-Denkspiel mit fantastischem, abwechslungsreichem Leveldesign, leider ohne Hilfefunktion.

Crazy Machines übernimmt viele Ideen und Elemente aus der Reihe The Incredible Machine (1992-2001).

Die mächtige Bismarck segelt durch den malerischen, vom Sonnenuntergang erleuchteten Pazifik.

DIE RACHE DER BISMARCK!

Genre: **Action** Publisher: **Wargaming** Entwickler: **Wargaming** Termin: **17.9.2015** Sprache: **Englisch, Deutsch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **100 Stunden** Preis: **kostenlos** DRM: **ja (Onlineregistrierung)**

Auf DVD: Test-Video

World of Warships ist mittlerweile ein Jahr alt und hat in dieser Zeit ordentlich an Inhalt zugelegt. Kontrollbesuchszeit! Von Jürgen Stöffel

Im Zweiten Weltkrieg war sie nur kurz der Schrecken der Meere: die Bismarck! Eines der damals modernsten Kriegsschiffe der Welt macht nun gleich in Scharen die virtuelle See von World of Warships unsicher. Ein Jahr nach Release des Spiels können wir sie nun endlich selbst fahren. Die dicke Bismarck auf Stufe 8 ist dabei nicht einmal das größte Wasserfahrzeug, mit dem die Deutschen in See stechen! Bislang war die riesige Yamato der Kaiserlichen Japanischen Kriegsmarine das mächtigste Schiff in World of Warships. Aber seit kurzem versteckt sich selbst diese Gigantin der Meere vor einem noch gewaltigeren Leviathan: dem großen Kurfürst! Diese maritime Monstrosität ist das Stufe-10-Schlachtschiff der Deutschen und basiert auf Entwürfen und Konzepten aus dem Zweiten Weltkrieg, die nie umgesetzt wurden. In World of Warships sind mehrere »Papierschiffe«, also Fahrzeuge, die es damals nur als Entwürfe gab, vorhanden. Daher dürfen wir mit dem großen Kurfürsten auf Tier 10 und dem nur geringfügig kleineren Stufe-9-Schlachtschiff Friedrich der Große den Gegner terrorisieren.

Trotz ihrer vielen Vorteile sind die neuen Super-Schiffe jedoch nicht übermächtig und unfair. Durch ihre schiere Größe sind sie schwimmende Zielscheiben, und gerade der Torpedoschutz der Kurfürst ist ein schlechter Witz. Ohne guten Geleitschutz ist das Riesenschiff also weit weniger stark, als es die reinen Zahlenwerte vermuten lassen.

Neben den großen Schlachtschiffen existiert auch eine ganze Forschungslinie von deutschen Kreuzern, die präzise und weit feuern sowie mit Torpedos auf mittlerer Distanz für Schrecken sorgen. Dafür sind die Mittelklasseschiffe der Deutschen nicht besonders zäh. Zerstörer und Flugzeugträger gibt es für die deutsche Kriegsmarine bislang noch nicht.

Die Russen kommen!

Kreuzer hat auch die zweite neue Nation, die seit dem Release ins Spiel kam – die Sowjetunion! Die russischen Kreuzer sind ebenfalls solide Mittelklasse, die definitiv ihren Platz in jeder Flotte finden. Richtig gefürchtet sind die Schiffe der Roten Flotte jedoch im Bereich der Zerstörer.

Denn diese kleinen Kriegsschiffe haben bei den Russen besonders starke Kanonen, mit denen sie sogar mächtige Schlachtschif-

Bastion – Ein neuer Spielmodus?

Mit Update 0.5.8 kam der Bastion-Modus ins Spiel. Darin erobern wir nach wie vor strategische Punkte auf der Map, jedoch stehen auf den Inseln bei den Punkten Geschütz- und Aufklärungsstationen. Diese decken entweder Schiffe auf oder beschießen sie mit mächtigen Geschützen. Das klingt alles sehr spannend, doch leider können wir den Bastion-Modus nicht gezielt auswählen, er taucht lediglich auf einer Map ab und zu auf und dies auch nur in Gefechten der Stufen 8 bis 10. Somit bleibt der Bastion-Modus ein nettes kleines Detail, aber keineswegs das erhoffte Plus an Abwechslung, das sich viele Spieler für World of Warships wünschten.

Jürgen Stöffel
@JuergenStoeffel

World of Warships hat mir schon während der Alpha und der Beta sehr viel Spaß gemacht, denn das Grundprinzip der dynamischen, taktischen und gleichzeitig auch actionreichen Seeschlachten hat von Anfang an gut funktioniert. Trotzdem gab es zu Beginn noch einige Kinderkrankheiten, etwa fehlende Komfort-Features wie die angezeigte Reichweite unserer Waffen oder das teils exzentrische Matchmaking, das unser Schifflein regelmäßig gegen hochgezüchtete Seekriegsmonster antreten ließ.

Dies alles gehört mittlerweile der Vergangenheit an und auch die neuen Schiffe aus der Sowjetunion und der Deutschen Kriegsmarine passen super ins Gesamtbild. Allerdings fehlen nach wie vor alternative Spielmodi. Da muss Wargaming noch nachlegen.

Der große Kurfürst ist als Stufe-10-Schlachtschiff wirklich groß! Hier fährt ein auch nicht gerade kleines japanisches Gegenstück an ihm vorbei.

fe mit Leichtigkeit in Brand setzen. Das verursacht extrem hohen Schaden über Zeit und gleicht die gerade anfangs geringe Torpedoreichweite dieser Schiffe mehr als aus. Daher sind die Russen-Zerstörer derzeit bei einigen Kapitänen als dezent übermächtig verschrien. Russische Schlachtschiffe oder Flugzeugträger suchen wir bislang allerdings vergebens im Spiel.

Freier Flug übers Meer

Neben den vielen neuen Schiffen hat sich auch am Interface einiges geändert. Wir sehen jetzt auf der Minimap nicht nur die Sichtweite und Entdeckungsdistanz unseres Schiffs, sondern auch die Reichweite unserer Geschütze und Torpedos! Dies ist für Zerstörer essenziell, und die kleinen Killerschiffe profitieren von einem neuen Feature, das genau anzeigt, wo ihre Nebelwerfer die Sichtbarrieren entstehen lassen.

Ebenfalls neu: In der Schiffsauswahl dürfen wir uns jetzt detaillierte Modelle von den Panzerungsschichten der Schiffe ansehen. So können wir sowohl unsere eigenen Schwachpunkte besser schützen als auch die der Feinde optimal ausnutzen. Wenn es uns trotz aller Vorsicht und Planung im Kampf zerreißt und unser Kahn elendig absäuft, können wir jetzt den neuen Zuschauer-Modus nutzen. Früher durften wir so lediglich die Schiffe unserer verbliebenen Verbündeten ansehen, aber nun gibt es eine praktische freie Kamera. Damit können wir nach Herzenslust auf der Map herum sausen, das restliche Gefecht wie einen Film genießen und unsere Mannschaft mit taktischen Ratschlägen unterstützen.

Gerade die verbissenen Feuergefechte in der Endphase einer Schlacht sehen cool aus. Dann pfeifen glühende Geschosse durch die Luft, brennende Flugzeuge stürzen vom Himmel, und mächtige Schlachtschiffe stehen lichterloh in Flammen.

Flaggen im Sturm

Durch besondere Gefechtsleistungen, beispielsweise dem ersten Abschuss in einer Runde oder erfolgreiche Rammangriffe, bekommen wir Signalflaggen. Diese Wimpel sehen nicht nur nett aus, sie bringen uns auch handfeste Boni im Gefecht wie verringerte Brandwahrscheinlichkeit oder mehr Erfahrung für den Kapitän. Wer sich die Wimpel nicht im Gefecht erspielen will, kann sie auch gegen Echtgeld im Item-Shop kaufen.

Die Signalflaggen sehen besonders toll aus, wenn sie in einem Sturm flattern. Denn mit einer Wahrscheinlichkeit von zehn Prozent treten Unwetter auf. Diese behindern die Sicht und zwingen uns zu actionreichen Nahkämpfen. Das lockert die sonst eher auf hohe Distanz ausgetragenen Gefechte ordentlich auf. Und wer in seinem Schiff die Verbrauchsmaterialien »Hydroakustische Suche« oder das brandneue »Überwachungsradar« verbaut hat, kann trotz Sturm seinen Gegner noch rechtzeitig entdecken.

Das Matchmaking macht seinen Job mittlerweile recht ordentlich, extrem unfaire Konstellationen von Schiffen sind uns bislang kaum aufgefallen. Damit ist World of Warships ein insgesamt faires Free2Play-Spiel, in dem Echtgeld-Kunden außer einem schnelleren Spielfortschritt und ein paar netten, aber nicht übermächtigen Premium-Schiffen keinerlei Vorteile gegenüber Gratis-Spielern genießen. ★

Die Grafikqualität hat im Vergleich zur Beta nochmals zugenommen.

WORLD OF WARSHIPS

- ✚ detailreiche Grafik mit atmosphärischen Wettereffekten
- ✚ vier insgesamt gut ausbalancierte Schiffstypen
- ✚ verbessertes Interface
- ✚ Premium-Verbrauchsmaterial auch für Spielgeld
- ✚ leichter Einstieg ins Spiel
- ✚ gutes und faires Matchmaking
- ✚ über 120 Schiffe mit vielen Upgrade-Möglichkeiten
- ➖ wenig Abwechslung bei den Spielmodi
- ➖ Russen-Zerstörer ein bisschen zu stark
- ➖ teilweise hoher Grindfaktor

AUFWERTUNG

Mit fast doppelt so vielen Schiffen, einem verbesserten Interface, aufgemotzter Grafik und optimiertem Matchmaking hat sich World of Warships drei Punkte Aufwertung verdient.

79 +3

FAZIT

World of Warships hat sich seit dem Release ordentlich und in die richtige Richtung weiterentwickelt. Jetzt fehlen nur noch weitere Spielmodi.

82

Rainbow Six: Siege – Kontrollbesuch

DIE NEUE FESTE GRÖSSE

Genre: **Taktik-Shooter** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal** Termin: **1.12.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **100 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Uplay)**

Rainbow Six: Siege hat sich inzwischen einen Platz in der Riege der großen Taktik-Shooter erkämpft. Höchste Zeit für ein Test-Update.

Von Philipp Elsner

Bereits zum Launch lobten wir Rainbow Six: Siege im ursprünglichen Test für seine tollen, knallharten Multiplayergefechte und den immensen taktischen Tiefgang. Es haperte aber auch an einigen Stellen: Der Umfang fiel eher mager aus, kleine und große Glitches sowie die fragwürdige Hit-Detection trübten den Spielspaß, außerdem nervten Teamkiller und Cheater.

Trotzdem gehört Rainbow Six: Siege heute zur Top-Riege der Taktik-Shooter und konnte zum Release der dritten Erweiterung Skull Rain den bislang höchsten Stand gleichzeitig aktiver Spieler vorweisen. Der Grund: Ubisoft hat nicht nur fleißig Bugs behoben und an der Balance geschraubt, sondern auch drei von insgesamt vier für 2016 geplanten Gratis-DLCs veröffentlicht.

Wir halten zusammen

Ein besonders wichtiger Aspekt bei Ubisofts DLC-Politik für Siege ist, dass sowohl neue Multiplayerkarten als auch die Operators für jeden zugänglich sind. Der Clou: Season-Pass-Besitzer erhalten schon eine Woche früher Zugriff auf die neuen Soldaten und können sie sofort spielen. Wer nur das Grundspiel besitzt, kann sie aber auch einfach mit Ingame-Währung freischalten, die durch Matches verdient wird. Echtes Geld ist somit nie nötig, um alles aus dem Spiel rauszuholen.

Neue Maps kommen ebenfalls ohne Preisschild daher, sodass die Community nicht gespalten wird. Viele andere Shooter-Konkurrenten (ja, ich schaue dich an, Battlefield 4) trennen die Spieler in DLC-Käufer und Nicht-Käufer auf. Das führt unter anderem dazu, dass weniger populäre DLC-Maps bald aus der Server-Rotation rutschen und kaum noch gespielt werden können, oder dazu, dass Freunde ohne Season Pass in die Röhre gucken, wenn nach Match-Ende auf eine Bezahlkarte gewechselt wird. Von den zusätzlichen Inhalten in Rainbow Six profitieren dagegen am Ende alle. Die bislang drei neuen Karten Yacht, Border und Favela sind zudem durchweg gelungen und bewegen sich in Sachen Design, Laufwege und taktische Vielfalt mindestens auf dem sehr hohen Niveau der elf Grundmaps. Vor allem bei Favela ist der Zerstörungsgrad derart hoch, dass man selbst als erfahrener Siege-Spieler den eigenen Spielstil überdenken und an die neuen Gegebenheiten anpassen muss. Überhaupt stellt jede DLC-Map eine neue Herausforderung dar, deren Eigenheiten erst verinnerlicht werden müssen. Und ehe man sich versieht, tüftelt man mit seinem Team an neuen Verteidigungsstrategien oder testet neue Angriffswinkel für den perfekten überraschenden Zugriff.

Zusätzlich blies das »Mid-Season Reinforcements«-Update reichlich frischen Wind in den Antiterrorkampf. Denn neben umfangreichen Balance-Änderungen, kamen damit auch komplett neue Gadgets ins Spiel. Die Claymore-Mine ermöglicht es Angreifern erstmals, sich aktiv gegen Roamer zu schützen und neue, riskantere Angriffsoptionen zu wählen. Die Impact-Granate

Schildträger wie unsere Kollege hier profitieren von dem verringerten C4-Spam seit der Einführung der Impact-Granaten auf Seiten der Verteidiger.

Die neue Operatorin Caveira schlägt dank ihrer Spezialfähigkeit, die sie fast unhörbar schleichen lässt, bevorzugt aus dem Hinterhalt zu.

Doc kann nicht nur niedergeschossene Teammitglieder wiederbeleben, sondern neuerdings auch sich selbst und Kameraden heilen.

der Verteidiger sorgt dagegen dafür, dass schneller und effektiver Wanddurchbrüche für neue Sichtlinien geschaffen werden können, wenn es die Situation erfordert. Gleichzeitig vermindert sie den C4-Spam, wovon wiederum Schildträger profitieren, die zuvor stark an Beliebtheit eingebüßt hatten. Man merkt also: Die Entwickler denken sich etwas bei ihren Entscheidungen.

Mehr Auswahl, mehr Taktik

Mehr spielerische Abwechslung und taktische Vielfalt bringen auch die neuen Operators. Jeder DLC erscheint nämlich mit zwei zusätzlichen Charakteren in Form eines Verteidigers und eines Angreifers mit jeweils neuen, einzigartigen Fähigkeiten. Black Ice brachte zum Beispiel die Defensivheldin Frost ins Spiel, die erstmals mechanische Fallen stellen konnte und so EMP-Granaten und Elektroniksensoren umging. Seither müssen die Angreifer aufmerksam die Umgebung prüfen, bevor sie durch Fenster eindringen oder über Hindernisse klettern. Valkyrie aus dem DLC Dust Line brachte den Verteidigern dagegen neue strategische Vorteile: Ihre Haftkameras können beliebig auf der Map platziert werden und liefern oft im entscheidenden Moment die Position des Gegners – gute Absprache und Kommunikation im Team vorausgesetzt. Hier bleibt Siege also seinem Konzept treu.

Seit Skull Rain verstärkt Capitao die Angreiferseite und bringt eine Armbrust samt Gasbolzen mit, die bestimmte Bereiche für einen kurzen Zeitraum abriegeln können. Eine tolle neue Möglichkeit, besonders eingeigelte Verteidiger aus ihrer Deckung zu scheuchen.

All diese Neuerungen sorgen also für noch mehr spielerischen Tiefgang. Kein Match spielt sich wie das andere, die Lage kann sich durch den klugen Einsatz jeden Gadgets ändern, und genau das sorgt für Spannung und schweißtreibende Showdowns.

Cheater raus!

Damit bei all dem Nachschub an Operators auch die Balance erhalten bleibt, veröffentlicht Ubisoft regelmäßig Patches und schraubt konstant an Waffenwerten, Hit-Registration, Gadgets und mehr. So hob man schon kurz nach Release im Dezember 2015 per Update die Tickrate auf 60 Hz an und lieferte ein optionales HD-Texturen-Paket für verbesserte Oberflächen nach – löblich!

Außerdem bekam der etwas schwächliche Verteidiger Kapkan mit dem Patch auf Version 3.3 sein wohlverdientes Upgrade und kann seitdem seine Laserminen in beliebiger Höhe an Durchgängen platzieren. Wurden seine Fallen zuvor sehr zuverlässig entdeckt und zerstört, stellt er nun wieder eine echte Gefahr dar. Im Update 4.1 wurde dann der zu mächtige Pulse geschwächt, der zuvor dank seines Herzschlagsensors und des Schnellwechsels zur Flinte fast jedem Angreifer den Garaus machte, bevor dieser reagieren konnte. Gleichzeitig wurden die Shotguns angepasst und ihre Reichweite abgeschwächt – zuvor gab es für die Verteidiger kaum einen Grund, SMGs zu nutzen.

Mit dem Mid-Season-Reinforcement-Patch wurde auch der von vielen Spielern als »OP« verschriene Blackbeard überarbeitet, nun muss er seine Schild-Fähigkeit bewusster und proaktiver einsetzen, anstatt sich seelenruhig dahinter zu verschanzen und Gegner nacheinander abzuknallen. Dass Twitch jetzt bereits in der Vorbereitung eines Matches ihre Schockdrohne einsetzt, krempelt die frühe Phase einer Runde potenziell komplett um und lässt gleichzeitig den etwas vernachlässigten Operator wieder deutlich attraktiver werden. All das beweist, dass Ubisoft gewillt ist, auf das Feedback aus der Community einzugehen.

Ein weiterer Kritikpunkt an Rainbow Six: Siege waren die immer wieder auftauchenden Cheater, die den anderen Spielern mit Wallhacks und Aimbots den Spaß verdarben. Auch hier wurde nachgebessert und im August das Anti-Cheat-Tool BattlEye als Ergänzung zum FairFight-System aufgespielt. Auch den notorischen Teamkillern erteilte man eine klare Kampfansage und verschärfte die Erkennung sowie die Bestrafung.

Durch all die kleinen und großen Verbesserungen, hochwertigen, kostenlosen Content durch eine faire DLC-Politik und das Engagement gegen Cheater, hat sich Rainbow Six: Siege seit dem Release zu einem (noch) besseren Spiel entwickelt und eine überaus treue und stetig wachsende Community aufgebaut. Und obwohl es für die Entwickler noch weitere Baustellen zu bearbeiten gibt, etwa das Matchmaking und hin und wieder auftretende Clipping- und Hitbox-Fehler, rechtfertigt das bisherige Engagement eine Aufwertung des ohnehin gelungenen Taktik-Shooters bereits jetzt. ★

Philipp Elsner
@GameStar_de

Ich habe es schon mal gesagt und sage es wieder: Ja, Rainbow Six: Siege hat immer noch so seine Problemzonen. Ubisoft hat aber gezeigt, dass man sich dem Spiel und seiner Community verpflichtet fühlt. Das Grundgerüst funktionierte bereits zum Release, garantiert spannende, unberechenbare Matches und stellt Teamwork über individuelles Können. Die vielen Ecken und Kanten wurden nach und nach abgeschliffen, der neue Content in Form der kostenlosen Maps und Operators motiviert ungemein und eröffnet vielfältige neue Strategien. Rainbow Six: Siege hat sich vor allem deshalb mittlerweile als eine neue feste Größe unter den Taktik-Shootern etabliert und braucht sich hinter Konkurrenten wie Arma 3, Counter-Strike: Global Offensive oder Battlefield nicht zu verstecken. Damit ist auch die große Frage beantwortet, die sich zum Release gestellt hat: Kann Rainbow Six langfristig motivieren? Ja, kann es.

RAINBOW SIX SIEGE

- + fantastisches Sounddesign
- + zerstörbare Umgebungen
- + spannendes Multiplayerkonzept aus Angriff und Verteidigung
- + Karten mit unterschiedlichen taktischen Ansprüchen
- + Verteidiger und Angreifer mit ausgewogenem Arsenal
- + tolle Gefechtsatmosphäre
- + kostenlose Zusatz-Spezialisten
- – teils sterile, detailarme Umgebungen
- – unlogisches Szenario
- – zu wenig Spielmodi

AUFWERTUNG

Dank hochwertigem Gratis-Content, regelmäßigen Balance-Updates und dem konsequenten Vorgehen gegen Cheater wird Rainbow Six: Siege zu einem noch besseren Team-Shooter.

83 +3

FAZIT

Rainbow Six: Siege trumpft mit Taktik und Teamplay auf, krankt aber noch an gelegentlichen Hitbox-Fehlern und dem Matchmaking.

86

Der echte Name des Piraten Blackbeard war Edward Thatch. Schlimm genug. Aber die Zeitungen nannten ihn stets Edward Teach.

Backlogged: Spiele übers Spieleentwickeln

DER TAG, ALS ICH PETER MOLYNEUX WURDE

Die Zeiten, als Videospiele mein gesamtes Budget auffraßen, werden so schnell nicht enden, doch dank der Sale-Kultur der letzten Jahre bekomme ich heute mehr für mein Geld. Nebeneffekt: Der Backlog, also Spiele, die ungespielt dahinvegetieren, wächst und wächst. Darin finden sich einige richtige, wenn auch relativ unbekannte Schätze. Höchste Zeit, denen Aufmerksamkeit zu schenken. Den Auftakt machen Business-Simulationen, und zwar jene, in denen wir unser eigenes Entwicklerstudio gründen.

Von Thomas Ortsik

Wer Spiele liebt, und das tun hier mit ziemlicher Sicherheit die meisten, der dachte vermutlich auch schon einmal daran, selbst in die Schuhe eines Peter Molyneux zu schlüpfen: Hier einen, nein, besser gleich 700 Gegner platzieren, natürlich jeder mit prozedural generierter Persönlichkeit. Dort eine Hüpfpassage mit sich ständig verschiebender Architektur. UND LASER! Wir brauchen mehr Laser! Dazu noch eine coole Physikengine, sodass – wenn der Avatar seinen unausweichlichen Luke-Skywalker-Moment erlebt – die abgetrennte Hand auch realistisch am Boden herumzappelt. Außerdem sind Rollenspiele beliebt, also braucht es eine feine Geschichte rund um Weltraumdrachen und Zombies, und jeder NPC soll auch bitte realistisch altern und seinen ganz individuellen Lieblingsjoghurt besitzen, welcher in einer detaillierten Produktionskette hergestellt wird. Unterstützung für Virtual Reality und Motion-Controller darf nicht fehlen, denn ich will mein Laserjoghurtdrachen-Imperium möglichst hautnah erleben. Fertig ist das molyneux'sche Traumspiel. Soweit der Plan. Eine Woche später hat man dann die molyneux'sche Realität: eine Billigversion von Pong, in der nicht einmal die Kollisionsabfrage richtig funktioniert, und überhaupt ist Zocken ja viel unterhaltsamer als Programmieren. Pah! Zeit für meinen Backlog, der beinhaltet nämlich zwei Spiele, die mich Rockstar-Designer-Träume ganz ohne lästiges Debugging durchleben lassen. Zugleich verfolgen diese beiden Spiele völlig unterschiedliche Ansätze, gehen ganz anders an eigentlich dasselbe Genre ran. Am Beispiel von unterschiedlichen Spielen über die Spieleentwicklung erleben wir also, wie unterschiedlich Entwickler Spiele entwickeln! Das ist fast schon philosophisch. Fast.

Nicht unbedingt verrückt

Erster Traumlieferant: der kürzlich aus dem Early-Access-Brutkasten entflohene Mad Games Tycoon vom deutschen Entwickler

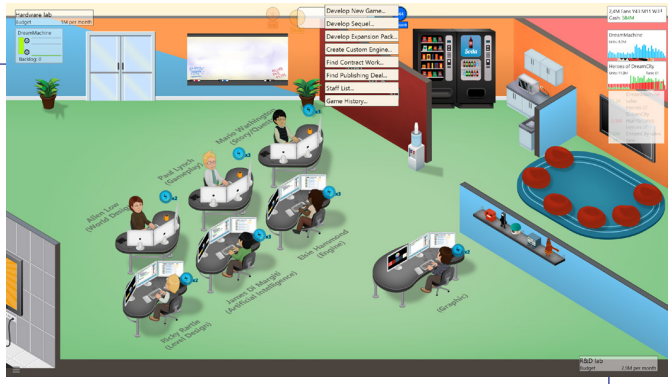
Der Mad Games Tycoon kann schnell unübersichtlich werden.

Für jeden Raumtyp gibt's passende Kontextmenüs.

Die bescheidenen Anfänge des nächsten Electronic Arts.

Hm, wie wär's mit einer Abteilung, die eine eigene Konsole entwickelt?

Game Dev Tycoon



Vor etwas mehr als drei Jahren machte ein kleines Entwicklerstudio mit Wurzeln in Österreich weltweit Schlagzeilen. Kaum hatten Greenheart Games ihren Game Dev Tycoon veröffentlicht, stand er auch schon auf einer einschlägigen Piraterie-Plattform zum Download bereit. Der Clou an der Sache: Der Entwickler selbst war für den Upload verantwortlich, nicht aber, ohne vorher eine kleine Änderung am Programmcode vorzunehmen. Wer die illegal erworbene Version spielte, sah sich schnell mit einem ironischen Problem konfrontiert, das alle Gewinne auffraß und das eigene Studio in den Ruin trieb: Piraterie. Die Betroffenen stürmten voller Entrüstung die Foren und verlangten nach einer Möglichkeit, der Ingame-Softwarepiraterie Einhalt zu gebieten, etwa durch drakonische DRM-Maßnahmen, was die Geschichte noch unterhaltsamer machte und zu ihrer lauffeuerartigen Verbreitung führte.

Als Folge sicherte sich Greenheart Games einen Platz in den Lehrbüchern folgender Generationen von Marketingstudenten und der Game Dev Tycoon einen Platz an der Spitze der Steam-Charts. Dabei war der Titel zum Release alles andere als innovativ, denn das Gameplay wies eine frappierende Ähnlichkeit zu dem doch recht simplen und bereits 1997 erschienenen Game Dev Story vom japanischen Mobile-Entwickler Kairosoft auf, und auch visuell wirkte er wie ein Produkt des 20. Jahrhunderts. Greenheart Games bewiesen aber, dass sie das Herz nicht nur im Namen tragen und lieferten mehrere kostenlose Content-Patches nach, welche den Game Dev Tycoon sowohl optisch als auch spielerisch stark verbesserten und schlussendlich doch noch in den recht überschaubaren Olymp der Software-Manager hoben. Und weil das noch nicht genug ist, erweckte man nebenbei auch gleich ein ganzes Genre aus dem Tiefschlaf und gab die Marschrichtung für die kommenden Jahre vor.

Der Autor

Thomas Ortsik verfiel dem Spielehobby mit etwa sechs Jahren, als er von seinem Onkel einen Amiga 500 geschenkt bekam – inklusive zweier Koffer, prall gefüllt mit Disketten. Mit dabei: der damals brandneue Software Manager. War natürlich absoluter Mist für jemanden, der noch nicht einmal wusste, was die Pubertät ist. Keine Explosionen, sondern die für deutsche Managerspiele aus der Zeit typischen Standbilder voller Notizblöcke und Terminplaner. Ein paar Jahre später machte es trotzdem Klick. Zum Ende des Jahrtausends entdeckte Thomas Grand Prix World, den letzten guten Formel-1-Manager. Seine Einstiegsdroge in die Welt der Wirtschaftssimulationen.

Eggcode. Wie der Name vermuten lässt, dreht sich hier alles ums Managen eines Spieleentwicklers. Das Rezept dafür ist aber alles andere als »mad«, vermutlich ist das verrückte Wörtchen im Titel lediglich als verkaufsfördernde Referenz an den Klassiker Mad TV gedacht: Man nehme zwei Teile Game Dev Tycoon (siehe Kasten), einen Teil The Movies, einen Teil Theme Hospital, koche dann das Ganze, bis vom Humor lediglich falsch geschriebene Namen übrigbleiben, und garniere schließlich die fertige Business-Sim mit einer Handvoll Ideen aus dem Ideengarten des Nachbars. Klingt böse von mir ... aber zurück zum Start. Der fühlt sich vertraut an, beziehungsweise genretypisch. Ich benenne meinen Avatar und das Studio, suche mir einen Standort und das Startjahrzehnt aus, lege die Spieloptionen fest und erwache in einer Garage.

Ja, ja, die Nerdromantik des Garagen-Startups. Was macht nun der frisch gebackene Indie-Entwickler als Erstes? Genau, er ignoriert seinen Computer in der Garage und baut sich ein Arbeitszimmer, in das er einen zweiten PC steckt. Ist vielleicht nicht logisch, ergibt aber designtechnisch Sinn. Anders als etwa bei einem Fußballmanager, verzichtet der Mad Games Tycoon zum Großteil auf die klassischen Tabellenmenüs und orientiert sich diesbezüglich mehr an Peter Molyneux' Hollywood-Sim The Movies. Jeder Raum, den wir erstellen, erfüllt einen bestimmten Zweck und hat ein darauf abgestimmtes Kontextmenü. So können wir im Marketingbüro ausschließlich Werbung betreiben, im Forschungslabor lediglich forschen und so weiter. Der Vorteil ist hier, dass zum Anfang alles schön übersichtlich ist und die Leistungskapazität der verschiedenen Abteilungen auf eine natürliche Art und Weise visualisiert wird. Und natürlich stimmt der Wuselfaktor. Der Nachteil ist, dass die Übersicht in direkter Relation zur Größe des Büros steht. Macht aber nichts, denn wenn das visuelle Chaos überhandnimmt, hat man die grundsätzliche Spielmechanik bereits verinnerlicht.

Unser Erstlingswerk erntet 27 Prozent. Das zweite Spiel schlägt sich besser!

In drei Schritten zum Spiel

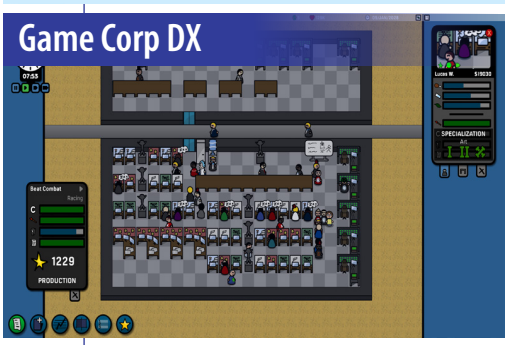
Und ich stehe ja sowieso noch am Anfang meiner Karriere. Also erst einmal ein Spiel entwickeln, was sich als dreistufiger Prozess herausstellt. Schritt eins: Man erstellt ein Designdokument. Da muss alles rein, was über den finanziellen und kritischen Erfolg des Titels entscheidet. Angefangen bei der Zielgruppe über Genre, Engine, Entwicklungsschwerpunkte bis hin zum Kopierschutz. Schritt zwei: Man dreht die Simulationsgeschwindigkeit nach oben und schaut dem Avatar zu, wie er das Spiel programmiert. Im späteren Verlauf kümmert man sich in dieser Phase darum, dass die hauseigene Marketingabteilung fleißig Hype generiert, die Grafiker die Pixel polieren und die Qualitätssicherung nicht schläft. Klingt vielleicht aufregend, verkommt aber schnell zu einer automatisierten Abfolge von Mausklicks. Hat sich der Fortschrittsbalken zur Gänze gefüllt, folgt Stufe drei: die Veröffentlichung. Bis man seine eigene Produktion aufgebaut hat, ist man auf einen Publisher angewiesen. Klingt heutzutage nach einer unnötig schweren Herausforderung, war aber in den 80er-Jahren das absolute Gegenteil. So auch im Mad Games Tycoon. Und das war es dann auch schon fast. Nur noch ein letztes Hindernis steht zwischen mir und einem romantischen Abend mit einer Flasche Rotwein und der Geldzählmaschine: das am schlechtesten gelaunte aller Lebewesen, der Spieleredakteur. Lächerliche 27 Punkte und eine klare Kaufwarnung erhält mein Cyborg-Motorrad-Denkspiel mit Story-

Die Alternativen

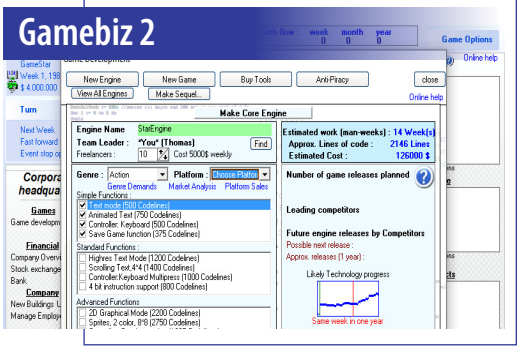
Steam-Spieler finden auf der Onlineplattform neben dem Mad Games Tycoon, Software Inc. und Game Dev Tycoon auch noch GamersGoMakers und Game Corp DX. Ersteres ist als etwas komplexerer, detailierterer und schwierigerer Remix des Game Dev Tycoon zu verstehen und kostet 10 Euro. Das im niedlichen Klötzchenlook gehaltene Game Corp DX entpuppt sich als Weiterentwicklung des gleichnamigen Flash-Spiels, etwas komplexer als der Game Dev Tycoon – und auf Steam für unschlagbare 3 Euro zu haben. Wer jedoch Lust auf eine ganz andere Erfahrung hat oder unverbindlich in das Genre schnuppern will, der sollte einmal bei www.veloci.dk/gamebiz/ vorbeischauen. Dort steht das inzwischen kostenlose Gamebiz 2 zum Download. Optisch und technisch pfui, spielerisch aber auch heute noch große Klasse und ausgesprochen komplex. Der Nachfolger Gamebiz 3 kostet 15 Euro, derzeit arbeitet der Entwickler am Kino-Ableger MovieBiz.

GamersGoMakers

Game Corp DX



Gamebiz 2



In Software Inc. errichten wir ein wahres Designermoloch.

fokus. Und genau hier liegt mein Problem mit den meisten Spieleentwickler-Spielen.

Der Dreh- und Angelpunkt für Erfolg oder Misserfolg ist, möglichst schnell herauszufinden, welche Kombinationen von Genres und Entwicklungsschwerpunkten dem virtuellen Videospieler genehm sind, um dann in Folge stets dieselben drei Spiele in Rotation zu entwickeln. Dies könnte man als Satire auf die Serienfabriken großer Publisher verstehen, es führt aber auch zu einer Schwierigkeitskurve, die auf ihrem höchsten Punkt beginnt und dann stark abfällt. Klar, es gibt zufällige Genretrends, die zu mehr Verkäufen führen, ich kann Nintendo nacheifern und mein Erspartes in die Entwicklung meiner eigenen Konsole stecken, als Publisher agieren und (lediglich auf dem Papier) konkurrierende Studios aufkaufen, aber keiner dieser Bereiche bietet auch nur annähernd Tiefgang. Somit ist der Mad Games Tycoon im Kern auch keine wirkliche Wirtschaftssimulation, sondern ein abstrahiertes Blindekuh. Das alles klingt jetzt noch viel böser als in der Einleitung, aber ehrlich gesagt, manchmal will man einfach Blindekuh spielen. Und der Mad Games Tycoon ist vermutlich die beste Art, dies zu tun, zumindest in diesem Subgenre. Wenn ich einen Fußballmanager spiele, feile ich nicht drei Stunden lang an meiner Aufstellung, und bei Hearts of Iron 4 freute ich mich über die automatisierbaren Schlachtpläne. Mikromanagement ist für mich Arbeit ohne Entspannungsfaktor. Im Mad Games Tycoon hingegen beflügelt die stetige Wiederholung meine Fantasie. Zugänglich und mit Liebe verpackt. Vorhersehbar, aber mit genügend Optionen, um mich einen Abend lang träumen zu lassen. Klar, es wäre schön, wenn die Lernkurve nicht fast linear abfallen würde und der Erfolg eines Spiels nicht großteils von einer Gruppe Schieberegler abhinge. Trotzdem bereue ich meine Zeit mit Eggcodes Erstlingswerk nicht. Wer hingegen eine polygame Intimbeziehungen zu den Sims als auch den Produkten von SAP pflegt, dem kann ich den nächsten Titel wärmstens empfehlen.

Release Early, Often and with Rap Music

Irgendwo in Dänemark sitzt ein gewisser Kenneth Otto Larsen und bastelt seit 2014 an Software Inc. Die Inspiration dazu fand auch er im Game Dev Tycoon, brach aber gezielt von Anfang an mit dessen Design-Credo. So beschränkt sich Software Inc. nicht nur auf die Videospielindustrie, sondern deckt, auch dank des bereits hervorragenden Mod-Supports, sämtliche großen Bereiche der kommerziellen Softwareentwicklung ab. Von simpler Auftragsarbeit bis hin zum Großprojekt Betriebssystem. Die Spielmechanik wird dabei mit steigendem Erfolg wesentlich komplexer. Teamkoordination und -optimierung stehen ganz eindeutig im Vordergrund, denn einfach noch eine Schaufel Programmierer auf ein Projekt kippen wird – sofern man zuvor nicht klar unterbesetzt war – die Entwicklung auch nicht spürbar beschleunigen. Aber wie sagt schon Onkel Ben: Mit großer Komplexität kommt großes Mikromanagement. Software Inc. greift einem dabei etwas unter die Arme in Form der Teamleiter. Diese können etwa neue Mitarbeiter einstellen und Software selbstständig entwickeln. Gut so, denn es gibt auch abseits der Softwareentwicklung genügend Baustellen, und zwar wortwörtlich. In einem Baumodus, der direkt aus Die Sims stammen könnte, kann man sein eigenes Büro zimmern und je nach Bedarf erweitern. Wie wäre es zum Beispiel mit einer Serverfarm im Keller, um später seinen eigenen Steam-Store aufzuziehen? Und wenn wir schon bei Die Sims sind: Unsere Mitarbeiter sind keine seelenlosen Roboter, sondern ... seelenlose KI-Routinen, was zugegebenermaßen noch weiter von Menschen entfernt ist als ein Roboter, aber immerhin haben diese KI-Routinen Bedürfnisse, die es zu erfüllen gilt.

Es gibt immer etwas zu optimieren

An ein paar Ecken krankt es dann aber noch stark. Während die Komplexität steigt, fällt die Herausforderung nach den ersten Erfolgen, zumindest auf der mittleren Schwierigkeitsstufe, doch rapide. Muss ich in den ersten Jahren ums nackte Überleben kämpfen, finde ich mich plötzlich in einer Situation wieder, wo ich kaum noch weiß, wohin ich mein Geld stecken soll. Ein exklusives Dachgeschossbüro für meinen Avatar kostet so gut wie nichts, und somit ertappe ich mich plötzlich dabei, wie ich mein Hauptquartier immer mehr in die Folterkammer des Silicon Valley umgestalte, nur um herauszufinden, wie viel meine Mitarbeiter leiden müssen, bevor sie selbst eine zusätzliche Null am Ende des Gehaltschecks nicht mehr zufriedenstellt. Etwa mit labyrinthischen Gängen

Das sagt der Tycoon-Entwickler

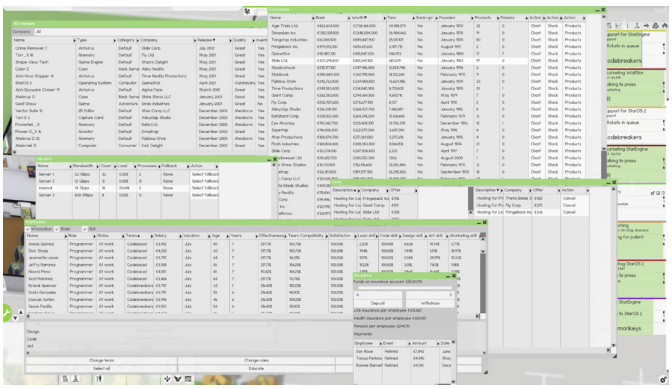
Patrick Klug, Gründer und Direktor von Greenheart Games über Mad Games Tycoon, Software Inc., den Einfluss des Game Dev Tycoons auf das Genre und die Zukunft seines Studios.

Nach dem Erfolg vom Game Dev Tycoon war es verlockend, gleich mit einer Fortsetzung anzufangen. Wir hatten einige gute Ideen, aber am Ende entschieden wir uns dagegen. Stattdessen arbeiten wir jetzt an einem komplett neuen Konzept. Ich fühle mich dennoch geehrt, wenn ich höre, dass der Game Dev Tycoon eine Reihe neuer Simulationsspiele beeinflusst. Natürlich bin ich gleich in Software Inc. sowie Mad Games Tycoon eingetaucht und finde vor allem den unterschiedlichen Zugang zum Genre faszinierend. Als Spieler interessant fand ich im Speziellen den Mad Games Tycoon, einerseits wegen der Thematik, die er mit unserem Spiel teilt, aber auch, weil er bereits mehrere Features enthält, die wir für den Game Dev Tycoon 2 in Erwägung gezogen haben. Software Inc. ist dafür dank seiner Freeform/Sandbox-Herangehensweise einzigartig. Ich bin gespannt, wie sich die Spielmechaniken bis zum Release noch weiterentwickeln. Ein ambitioniertes und ehrlich gesagt auch mutiges Projekt – erst recht für ein Ein-Mann-Team. Die Auseinandersetzung mit den verschiedenen Herangehensweisen an das Simulationsgenre hat mir auch dabei geholfen, die Stärken des Game Dev Tycoons zu verstehen und meine Vision für den zweiten Teil zu schärfen. Ich glaube, dass es wirklich wichtig ist, dem Spieler eine kreative Kontrolle über seine im Spiel entwickelten Spiele zu geben.

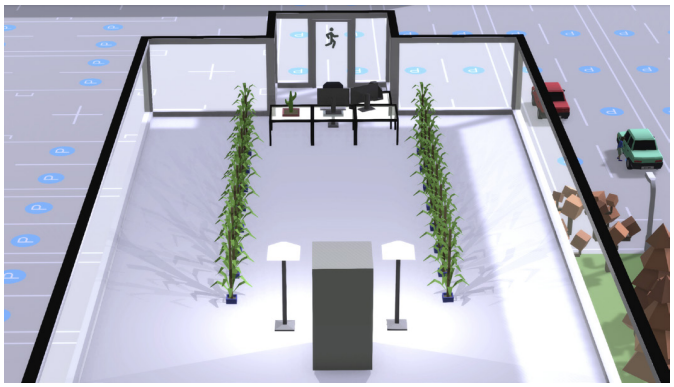
und Türen, die in den Abgrund führen. Auch sind viele Funktionen, die beim vorigen Problem Abhilfe schaffen könnten, noch zu unausgereift – beispielsweise die Börse. Wenn ich einen Mitbewerber übernehme, löst der sich quasi in Luft auf und überlässt mir lediglich sein Portfolio an Lizenzen und Patenten. Hier wäre es schön, wenn die Filiale unter meiner wohlwollenden Führung weiterhin exklusive Software entwickeln würde. Alleine schon, um eine Alternative zum aufwändigen Mikromanagement zu finden. Verhandlungen mit anderen Entwicklern wären willkommen, etwa um das Launch-Lineup meiner ersten Spielkonsole zu verbessern. Auch der Gebäudeeditor hat noch die eine oder andere Bedienschwäche. So kann ich zwar fertig eingerichtete Büros als Blaupause speichern, jedoch nicht innerhalb eines leeren Raumes einfügen. Dazu noch mangelhafte Filterfunktionen in den teils unübersichtlichen Menüs, fehlende Shortcuts in Ereignisnachrichten, Mitarbeiter, die schon nach wenigen Jahren alle Bereiche perfekt beherrschen, offenbar subversive Teamleiter, die unsere Firma gerne brennen sehen würden, ein übermächtiges Marketing, das einem No Man's Sky selbst drei Wochen nach Release noch großartige Verkaufszahlen bescheren würde ... Die Liste scheint endlos erweiterbar. Trotzdem ist Software Inc. schon in dieser Phase der Entwicklung ein Meilenstein des Genres, der in keiner Wirtschaftssimulationssammlung fehlen sollte. Und Kenneth Otto Larsen gebührt mein vollster Respekt für das, was er in nicht einmal zwei Jahren geschaffen hat.

Bleibt die Frage ob, beziehungsweise was ich über die Softwareentwicklung lernte. Der Mad Games Tycoon ist Zen. Trifft jetzt vielleicht nicht wirklich das Leben eines Indie-Entwicklers, aber möglicherweise kann ich ihn mir ja als Praktikum für eine mögliche Bewerbung bei EA Sports anrechnen lassen. Software Inc. brachte dafür meine kreativen Energien in Schwung, was sich interessanterweise in anti-bourgeoisen Korporatismus manifestierte. Keine Ahnung, wie das funktioniert, aber hey, man nimmt die Selbsterkenntnis, die man bekommt. Vor allem vermisste ich während meines Ausflugs in den Backlog aber den inneren Molyneux. Jene Stimme in mir, die ganz laut schreien will: »Was ich gerade mache, wird Leben verändern!« Ja, sie liegt vermutlich falsch. Ja, sie führt zu Enttäuschungen, wenn man ihr glaubt, aber die Leidenschaft in ihr ist etwas unglaublich Schönes. Höchste Zeit, dass ich meinen Pong-Klon endlich zum Laufen bekomme. return o; ★

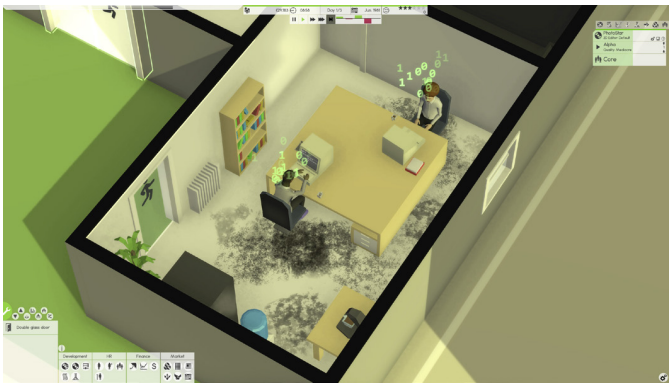
Wir bauen das Studio aus.



Zahlen, Zahlen, Zahlen – aber irgendwann wird Software Inc. zu einfach.



Schickes Turmbüro gefällig? Samt Notausgang, der in den Abgrund fährt?



Die Büros sind schmutzig. Egal, Hautsache, es wird gearbeitet.

Der Ausdruck »Tycoon« für einen Industriemagnaten kommt vom japanischen »Taikun« (»Großer Gebieter«).

Cheater in GTA Online

BETRUG UNTER GANGSTERN

Cheater und Modder terrorisieren Los Santos: Viele Spieler beschweren sich bei GameStar über Probleme mit Betrügern in der Welt von GTA Online. Sie werfen dem Entwickler Rockstar vor, die Kontrolle über die Situation verloren zu haben und wahllos Spieler zu bannen. Ein genauer Blick in die Welt von GTA Online zeigt, warum das Problem mit Cheatern hausgemacht ist, und warum unterschiedliche Philosophien eine wichtige Rolle in der Community spielen. Von David Gillengerten

GTA Online ist ein enorm spaßiges Spiel – auch im neusten DLC Bikers, in dem wir gemeinsam mit unseren Freunden eine Motorradgang gründen können.

LSPD First Response gehört zu den beliebtesten Mods für GTA 5. Sie lässt den Spieler einen Polizisten spielen.

Bild: LCPDFr.com

Daniel Kessler* ist sauer. Nach mehreren hundert Spielstunden in GTA Online steht für ihn fest, dass es so nicht weitergehen kann. Er bittet GameStar, sich des Themas anzunehmen. In seiner Nachricht beschwert sich der passionierte GTA-Online-Spieler vor allem über ein Ärgernis: Cheater. »Die Situation ist unhaltbar und bedarf eines öffentlichen Diskurses«, schreibt er. Ihm zufolge sind betrügerische Spieler ein großes Problem in der Onlineversion von Los Santos. Es gebe sie überall, sie beeinträchtigten den Spielspaß, und der Entwickler Rockstar lasse sie anstandslos gewähren. Eine Kritik, die sitzt. Schließlich ist GTA Online der Multiplayer-Ableger eines der erfolgreichsten Spiele der vergangenen Jahre und ein lang ersehnter Traum vieler Spieler. Zeit, dem nachzugehen.

Klare Umfrageergebnisse

Eine Beschwerde bedeutet noch lange keinen handfesten Skandal, es könnte sich ja um einen Einzelfall handeln. Bei unseren jüngsten Probepartien mit dem neuen Bikers haben wir keine Betrüger getroffen, aber das muss nichts bedeuten. Mit einer Umfrage auf GameStar.de wollen wir uns einen besseren Überblick verschaffen und fragen unsere Leser, ob sie in GTA Online schon mal Kontakt mit Cheatern hatten. Die Ergebnisse sprechen eine klare Sprache: Von 2.350 Teilnehmern geben 1.908 an, Betrügern begegnet zu sein. Das entspricht 81 Prozent. 270 Befragte gaben an, nur davon gehört zu haben (11 Prozent). Und gerade einmal 177 Spieler haben noch keinen Schummler getroffen. Auch in den Kommentaren sind sich die Leser einig: »Für mich sind Cheater der Grund, weshalb ich GTA Online nach zwei bis drei Stunden nicht mehr spielen wollte.« Ein anderer User gibt zu bedenken, »dass das Spiel echt Spaß machen könnte, wenn man nicht alle fünf Minuten von einem Cheater in die Luft gejagt« würde. Und ein Dritter lobt immerhin, dass es seit den DLCs Further Adventures in Finance and Felony sowie Cunning Stunts besser, davor aber unerträglich gewesen sei.

Die Umfrage und die zugehörigen Facebook-Kommentare machen klar: Bei den von Kessler angeprangerten Missständen handelt es sich um ein umfangreiches Problem von GTA Online. Das verdeutlicht auch der Blick auf die Liste der Vorwürfe, die Spieler gegen Cheater erheben. So konnten Umfrageteilnehmer angeben, welchen Arten von unerlaubter Schummelei sie begegnet sind. Besonders häufig kam demnach das Spawnen von Geld sowie der God-Mode vor, der Unsterblichkeit verleiht. Knapp gefolgt von der Teleportation, die Cheater sowohl auf sich selbst als auch andere Spieler anwenden. Weiter abgeschlagen sind die Antworten »Unendliche Munition«, »Alle Waffen freischalten« und »Schnelles Rennen«. Immerhin: Über 50 Prozent der Teilnehmer gaben an, dass sie anderen Cheats begegnet seien, die unsere Umfrage nicht aufführt. Beispielsweise gab es Mods, die Schaden reflektierten – wer schoss, verletzte sich selbst. Oder Hacks, die massenhaft feindselige Klone von Spielern erstellten. Oder, oder, oder.

Neu ist das Problem ebenfalls nicht. Seitdem die Onlineversion des Sandbox-Spiels im Oktober 2013 für PS3 und Xbox 360 freigeschaltet wurde, finden sich Meldungen über Geld-Exploits regelmäßig in der Berichterstattung – vor allem nutzen Spieler Glitches, also Programmfehler aus, um sich mit Barem einzudecken. Immer wieder hatte Rockstar Schwierigkeiten, den Schummlern Herr zu werden. Inzwischen sind zwar viele Glitches bereinigt, doch noch im Mai 2015 berichtet der Blog Kotaku, dass Spieler, die von einem Cheater belästigt wurden, einen anderen Cheater um Hilfe bitten mussten. Und Anfang 2016 macht ein »Versicherungsbetrug« die Runde: Hacker zerstören ihre eigenen Vehikel, kassieren die zugehörigen Versicherungssummen dann aber von anderen Spieler, stehlen also deren Geld.

*Namen von der Redaktion geändert

Das Cheater-Problem soll sich mit dem DLC Cunning Stunts spürbar gebessert haben, berichten viele Nutzer.

Ein Pulverfass der Emotionen

Unkontrollierte Betrüger, aufgebrachte User und ein hilflos wirkender Entwickler: GTA Online wirkt auch drei Jahre nach Release wie ein Pulverfass der Emotionen. Aber wie kann es sein, dass ein so großer Titel mit solch anhaltenden Problemen zu kämpfen hat? Woher kommen die Cheater und Hacker, die den Spielspaß in GTA Online zerstören? Und warum ist Rockstar nicht in der Lage, der Situation Herr zu werden? Die Entwickler möchten mit uns nicht darüber sprechen. Die Gründe liegen dennoch teilweise bei Rockstar und teilweise bei der Community. Beide Parteien haben dazu beigetragen, dass sich rund um das Spiel ein toxisches Verhältnis aufgebaut hat, das zunehmend für Unzufriedenheit sorgte. Vor allem aber wurzeln die Probleme in der Frage nach dem grundsätzlichen Wesen der GTA-Reihe und der allgemeinen Ausrichtung des Multiplayer-Ablegers von GTA 5. Um zu verstehen, wie dieser Konflikt entstehen konnte, genügt ein Blick auf die unterschiedlichen Genres, die GTA Online zu vereinen versucht. Eine Open-World-Sandbox verbindet sich mit einer MMO-artigen Rollenspielwelt: auf der einen Seite absolute Freiheit, kaum Restriktionen und kreatives Chaos – auf der anderen Seite vorgegebene Missionen, Level-Limitationen, Freischaltmechanismen und ein enges Korsett, in das die offene Welt von Los Santos gezwungen wird.

»Was GTA Online versucht, ist ein schwieriger Spagat«, weiß auch Dennis Schlotterbeck. Er ist Marketing und Design Manager für das Mod-Entwicklerteam Nanos und kennt die gegensätzlichen Standpunkte in der Community des Spiels: »Manche Leute mögen GTA Online für seine restriktiven Aspekte wie das Grinding von Geld. Andere würden es lieber zu einem vollwertigen Sandbox-Spiel umbauen.« Beide Argumentationen spiegeln sich in oftmals verbissenen Community-Diskussionen wieder. Besonders klar zutage tritt der Konflikt zwischen beiden Gedankenwelten, wenn sich ein Cheater äußert, etwa auf der Website TheSixthAxis. Im Gastbeitrag »Warum ich in GTA online betrog« erzählt ein Spieler namens »Kitch«, wie er seinen eigenen Server erstellte, sich selbst virtuelles Geld erschummelte und seinen Charakter auf Level 263 brachte. Auslöser für sein Tun: Er wollte sich in der Onlineversion von Los Santos einfach austoben und Waffen sowie Vehikel nicht erst mühsam erspielen. Doch im Gegensatz zu richtigen Cheatern habe er niemandem Schaden zugefügt – es war ja sein eigener Server. Die Antwort der Leser zeichnet ein schon aus den Kommentaren auf GameStar.de und Facebook bekanntes Bild: Während die große Mehrheit ihn mit höhnischen Kommentaren und »Das geschieht dir Recht«-Sprüchen abkanzelt, zeigt eine Minderheit Verständnis – zumindest, solange er keinen anderen Spielern schadete. Ähnlich polarisierend geht es in den Kommentarspalten unter anderen Artikeln oder Forenbeiträgen zu, etwa auf Steam.

Grinding gegen Kreativität

Kitch hätte auch bei Daniel Kessler einen schweren Stand gehabt. Für den Verfasser der anfangs erwähnten Beschwerde ist der Grind ein essenzieller Bestandteil von GTA Online: »Für mich bedeutet es Spielspaß pur, wenn ich mir für eine ganze Woche vornehmen kann, so viel Geld heranzukarren, dass ich mir Fahrzeug X leisten kann, im Schweiße meines Angesichtes sozusagen.« Wie er sehen es viele Spieler: Für sie besteht der Reiz von GTA Online darin, Geld anzuhäufen, um mit immer größeren und schnelleren Autos über die Spielwiese von Los Santos zu cruisen oder sich teure Luxuswohnungen zu leisten, um vor Freunden anzugeben. Der stetige Fortschritt und die vielen Möglichkeiten, im Spiel Geld zu verdienen, machen für sie den Spielspaß aus. Auf die Zeit, die er in GTA Online verbracht hat, ist Kessler stolz: »Es gibt sehr wenig Spiele, die

GTA 5 war im August 2016 immer noch das drittstärkste Konsolenspiel, den digitalen Umsatz betreffend.

Das Nanos-Team arbeitet an der offiziellen Multiplayer-Mod zu Just Cause 3 (links), zuvor hat man bereits GTA 4 (Mitte) und Mafia 2 (rechts) einen Mehrspielermodus hinzugefügt.

mich Hunderte Stunden am Ball halten können. GTA Online ist unter allen der König.«

Alexander Güttler, Head of Developement beim Mod-Entwickler Nanos und Kollege von Dennis Schlotterbeck, steht dem kritisch gegenüber. Für ihn ist GTA Online zu restriktiv. »Die Preise für Autos, Wohnungen etc. sind meiner Meinung nach sehr hoch angesetzt.« Güttler kann verstehen, warum Spieler sich mehr Freiheiten in GTA Online wünschen. »Es gibt echt coole Mods für GTA 5 und ich kann verstehen, dass man diese auch gerne mit seinen Freunden online spielen will.« Dabei unetrscheidet Güttler klar zwischen Cheaten und Modden. Für ihn sind Mods Erweiterungen der Welt und kreative Werkzeuge. Von Cheats hingegen distanziert er sich: »Spieler töten, Fahrzeuge verschwinden oder die aktuelle Sitzung abstürzen lassen – das alles sind Dinge, die für mich zum Cheaten gehören und die man nicht machen sollten.«

Mods gehören zu GTA

Mods hingegen haben laut Güttler einen historischen Wert für die GTA-Reihe. Ihm zufolge gehörten die spielverändernden Programme schon immer zu den Stärken der Sandbox-Titel. Er muss es wissen, hat er doch zusammen mit seinem Team Nanos mehrere Multiplayer-Mods für Open-World-Spiele wie GTA 5 geschrieben. Zum Portfolio der Modder, die sich mittlerweile mit einer eigenen Firma selbstständig gemacht haben, gehören auch Multiplayer-Erweiterungen für Mafia 2, GTA 4 und neuerdings Just Cause 3. Für letzteres Spiel besitzt Nanos sogar die offizielle Unterstützung von Entwickler Avalanche Studios und Publisher Square Enix. »Im Vergleich zu anderen Entwicklern ist der Kontakt zu den Verantwortlichen bei Just Cause wesentlich besser. Die Leute von Square Enix unterstützen uns und stehen voll hinter der Mod, die wir für sie programmieren«, erklärt Dennis Schlotterbeck.

Auf den Publisher Take 2, der für GTA 5 verantwortlich zeichnet, ist das Team von Nanos hingegen gar nicht gut zu sprechen. Im Interview erklärt Alexander Güttler, wie ihn das Unternehmen während der Arbeit an einer Multiplayer-Mod zu GTA 5 erstmals kontaktierte. »Nachdem wir ein halbes Jahr an der Mod für GTA 5 gearbeitet haben, wurden wir von Take 2 eindringlich aufgefordert, aufzuhören. Wir seien ›eine Gefahr für das GTA-Online-Business‹.« Damit ist das Geschäft mit den sogenannten Cash-Cards gemeint. Die werden von Rockstar für Echtgeld vertrieben und verschaffen dem Spieler größere In-Game-Geldsummen. Besonders die Art, wie der Kontakt hergestellt wurde, war für ihn ein Affront: »Eines Tages standen Privatdetektive vor meiner Haustüre, haben mir ein Telefon gereicht und gesagt: ›Hier bitte, da ist jemand von Take2 dran, der will mit dir reden‹«, erzählt Güttler. Eine Posse wie aus einem Gangsterfilm. Aufgeführt im Streit um eine von Moddern entwickelte Erweiterung für das Gangster-Spiel schlechthin – Ironie in ihrer reinsten Form.

Peer2Peer = anfällig

Doch zurück zu den Mods: Sie sind im Singleplayer von GTA 5 alltäglich und werden von Rockstar akzeptiert. Viele von ihnen verändern das Spielgeschehen grundlegend. Der erwähnte God-Mode oder das Teleportieren des Spielcharakters sind nur zwei von vielen Werkzeugen, die in einer Mod stecken können. Die Krux mit den mächtigen Programmen ist, dass man einige von ihnen auch im Onlinemodus von GTA 5 zum Laufen bringen kann – wenn auch umständlich. Viele Mods lassen sich nicht starten, wenn der Spieler in GTA Online unterwegs ist. Man muss erst einige Daten verändern, um die Funktionen freizuschalten. Workarounds hierfür finden sich in großer Zahl im Internet. An Gelegenheiten, Schindluder mit den Mods zu treiben, mangelt es also nicht. Wer keine Lust hat, selbst tätig zu werden, kann sogar »Dienste« in Anspruch nehmen, die es auf einschlägigen Webseiten zu kaufen gibt. Interessenten können dort zum Beispiel einen Charakter leveln lassen oder direkt Geld einkaufen. Sogar Wiederherstellungen von Spielfiguren oder das Umgehen von Sperrungen sollen damit möglich sein.

Doch warum sind solche Eingriffe in die Spielwelt problemlos möglich? Die Antwort liegt bei der Technik, die im Hintergrund von GTA Online arbeitet. Denn Rockstar setzte im Onlinemodus auf Peer2Peer-Verbindungen, die als besonders unsicher gelten. Entwickler Alexander Güttler erklärt: »Das Problem bei Peer2Peer-Verbindungen ist, dass der Client alles entscheidet und es im Hintergrund keinen Server gibt, der sich dazwischenschalten und eventuelle Restriktionen durchsetzen kann.« Für Cheater ist es somit ein leichtes, öffentlichen Lobbys beizutreten und für Frust zu sorgen. Eine Möglichkeit, Betrügern einen Riegel vorzuschieben, wäre die Einführung von dedizierten Servern. Sie würden es erlauben, eine Vielzahl von Cheatern schon im Voraus den Eintritt in die Lobby zu verwehren. Aber auch während der Spielesession würde ein dedizierter Server für mehr Sicherheit sorgen, besonders weil er Partien aufzeichnen könnte, um Cheater zumindest im Nachgang zu überführen.

Rockstar schwingt den Bannhammer

Solche Aufzeichnungen fehlen vielen Spielern von GTA Online aktuell. Nach Berichten der Seite GTA5Cheats.com hat Rockstar dafür

Rockstar selbst verkauft Spielgeld für GTA Online über Cash-Cards. Dieses Geschäft möchte man sich natürlich nicht von Moddern kaputtmachen lassen, die sich kostenlose Kohle erschummeln. Allerdings müssen die Entwickler dann auch für sichere Partien sorgen – etwa durch dedizierte Server.

andere Maßnahmen ergriffen, eine der kuriosesten sei gewesen, dass die Entwickler drei Megabyte nutzlosen Codes ins Spiel eingebaut haben. Das sollte Modder verwirren, die von Hand herausfinden mussten, welche Codezeilen etwas bewirken und welche nicht. Nun klingen drei Megabyte Code erst mal wenig, allerdings litt die Performance des Spiels darunter – zum Ärger der ehrlichen User.

Darüber hinaus schwingt Rockstar natürlich den klassischen Bannhammer, der Community-Berichten zufolge schon mal die Falschen trifft. Einer dieser Falschen ist Sven Kramer*. Er wurde zwei Mal innerhalb von 14 Tagen gesperrt. Beide Male soll er gecheatet haben. Beide Male habe er aber weder online noch offline gemoddet oder Ähnliches getan. »Auf meine Anfrage, was ich denn gemacht haben soll, worauf also deren Engine anspringt, habe ich bis heute keine Antwort«, ärgert sich Kramer. Dass er zweimal zu Unrecht gesperrt wurde, sei ihm zufolge nicht einmal das Schlimmste: »Beim nächsten Mal würde ich dann einen permanenten Bann bekommen, und ich weiß nicht einmal, weshalb. Das ist der Teil, der mich wirklich sauer macht.« Serverseitige Aufzeichnungen könnten hier für Entlastung sorgen.

Auch Daniel Kessler kennt das Problem. In seinem Freundeskreis wurde ein Spieler gebannt, weil er unbeabsichtigt gemoddetes Geld erhalten hatte. In einer Stellungnahme von Rockstar heißt es dazu: »Falls du nicht bewusst gecheatet hast oder mutwillig Fehler im Spiel ausgenutzt hast, brauchst du dir keine Sorgen zu machen und bist von diesen Prüfungen nicht betroffen.« Dennoch kam es zur Sperrung . Manchmal trifft der Bannhammer trifft sogar Spieler, die lediglich harmlose Kleider- oder Kosmetik-Mods nutzen. Dabei droht jedoch nicht immer die sofortige Sperre, manchmal versetzt GTA Online die Mod-Nutzer einfach automatisch in den Rang »Spielverderber«. Den erreicht man normalerweise nur, indem man sich in Partien wie ein Wilder aufführt, ständig Mitspieler erschießt – kurzum, anderen den Spaß verdirbt. Dann darf man via Matchmaking nur noch mit anderen Spielverderbern zusammenspielen. Das klingt elegant, trifft aber ebenfalls manchmal Unschuldige.

Die Ursache für die offenbar willkürlichen Strafen sei erneut die anfällige Technik, so Alexander Güttler. »Rockstar verfügt über keine effektive Methode, um Cheater zu erkennen. Ohne dezidierte Server ist es fast unmöglich, Betrüger eindeutig zu identifizieren und zu sperren.« Eine wirkliche Lösung des Problems könne nur erreicht werden, wenn die Entwickler alle Spiele aufzeichnen und dann manuell analysieren würden. Das dies aber kaum zu bewältigen und mit hohem finanziellen Aufwand verbunden wäre, bleibe Rockstar nur eine Option: »Sie können aufgrund einiger Variablen wie zum Beispiel Geldmengen automatisch überprüfen, ob jemand vermeintlich gecheatet hat. Dass dabei auch Unschuldige erwischt werden, die auf legalem Wege Geld erhalten haben, lässt sich nicht vermeiden«, erklärt Güttler.

Keine einfache Lösung

Schwierigkeiten mit Cheatern und problematischen Statistiken: Rockstars Verzicht auf dezidierte Server ist fahrlässig und schadet GTA Online. Warum die Macher dennoch der ungeliebten Peer2Peer-Technik treu bleiben, ist nur mit Geld zu erklären. Denn im Gegensatz zu neuen Servern, die im großen Stil angeschafft werden müssten und Betriebskosten aufwerfen würden, spart die bisherige Methode Kosten. Schlussendlich ist die Frage nach Sicherheit auch eine Frage des Geldes. Doch auch die Kommunikation vonseiten des Entwicklers lässt zu wünschen übrig. Statements zu einzelnen Sperrungen wie im Fall von Sven Kramer bleiben ebenso unbeantwortet wie Presseanfragen zum Thema. So zeigen GTA Online und sein Cheater-Problem, dass es keine einfache Lösung für Betrug in Onlinespielen gibt. Und dass die Ursachen oft wesentlich vielschichtiger sind, als man auf den ersten Blick sieht.

Und natürlich brauchen Cheater – neben einer anfälligen Technik – auch die nötigen Programme, um Betrügen zu können. Die gibt es dank der aktiven Moddingszene zuhauf, weil sie für viele Nutzer fest zum Singleplayer-Erlebnis gehören. Und natürlich spielt auch Geld eine wichtige Rolle, sowohl auf Seiten der Entwickler, die mit den Cash-Cards Zusatzeinnahmen generieren und mit dem Verzicht auf dedizierte Server Betriebskosten sparen, als auch auf Seiten der Community, die mit kostenpflichtigen Cheats an GTA Online mitverdienen will. Neben materiellen Aspekten heizen dabei vor allem die sehr unterschiedlichen Spielerphilosophien die Stimmung auf. Ob Modder-Freunde oder lautstarke Gegner: Beide Gruppierungen vertreten ihren Standpunkt und wollen auf ihre Art und Weise GTA Online zu einem besseren Spiel machen. In Foren und Kommentarspalten stehen sie sich oft unversöhnlich gegenüber. Die einen unterscheiden klar zwischen Modden und Cheaten, die anderen verurteilen beides. Um den Konflikt zu entschärfen und GTA Online zu einem besseren Spiel zu machen, müsste Rockstar beiden Parteien entgegenkommen. Etwa mit dedizierten Servern und separaten Spielwiesen für Modder. Bis es soweit ist, bleibt das Spiel ein Pulverfass der Emotionen. ★

Objekt der Begierde: Die Aquarius-Yacht gehört zu den teuersten Gegenständen im Spiel. Mit Geld aus Mods wird der Kauf des Prestigeobjekt jedoch teilweise entwertet.

Sprünge ohne Fallschirm enden für normale Spieler oft tödlich. Cheater umgehen den Fallschaden im God-Mode.

20 Jahre Daggerfall

SKYRIMS IRRER URVATER

Vor 20 Jahren hätte die Elder-Scrolls-Serie fast ein jähes Ende gefunden. Ein Ende mit zufällig generierten Dungeons, suizidalen Vampiren und den dümmsten Händlern der Welt. Von Jochen Gebauer

Die meisten der 750.000 NPCs gleichen sich wie ein Klon dem anderen.

Als Daggerfall am 31. August 1996 erscheint, kommt es einer Rollenspiel-Revolution gleich: 15.000 Städte, 750.000 NPCs und eine Spielwelt, die mit circa 480.000 Quadratkilometern knapp doppelt so groß ist wie Großbritannien – selbst nach heutigen Maßstäben ein buchstäblich atemberaubender Umfang. Zwar begann die Elder-Scrolls-Reihe offiziell bereits zwei Jahre zuvor mit Arena, allerdings gilt Daggerfall unter Fans nach wie vor als wahre Geburtsstunde der Sandbox-Rollenspielserie, als Urvater von Morrowind, Oblivion und Skyrim. Und das völlig zu Recht – denn Daggerfall lässt schon damals aufblitzen, was seine Nachfolger später zur Vollendung bringen sollten. Ungeahnte spielerische Freiheit nämlich und eine riesige Welt zum Eintauchen, Erkunden und sich drin Verlieren. Dabei war diese riesige Welt im Grunde lediglich eine simple Zahlenfolge: Nahezu sämtliche Dungeons, Städte, Figuren, Kisten oder Landschaften waren völlig zufällig zusammengewürfelt und wirkten deshalb so lebendig wie ein in Formaldehyd aufgespießter Schmetterling. Der atemberaubende Umfang – ein Blender. Hatte man ein Dorf gesehen, hatte man auch alle 14.999 anderen Nester gesehen, und hatte man eine Höhle erkundet, dann hatte man auch alle anderen Höhlen erforscht. Weil die Versatzstücke nämlich fast identisch waren und Bethesda sich wenig Mühe gab, den Mangel an Handarbeit zu maskieren. Indes: Unter der seltsam seelenlosen Fassade versteckte sich ein ungeschliffener Diamant.

Ein Spiel wie eine Weihnachtsgans

Hatten wir erst einmal herausgefunden, wo wir eigentlich hinsollten und was wir dort machen mussten (ein Unterfangen, bei dem die zahlreichen Bugs nicht unbedingt hilfreich waren), entfaltete Daggerfall in Windeseile ein immenses Suchtpotenzial. Schon das Skill-System war 1996 eine reine Offenbarung: Wo wir in anderen Rollenspielen mit abstrakten Erfahrungspunkten belohnt wurden, wenn wir brav das machten, was das Spiel gerade von uns wollte, nickte uns Daggerfall anerkennend zu, wenn wir das machten, wozu wir verflixt nochmal Lust hatten. Ein Rollenspiel, das einen Kämpfer für Kämpfen belohnt, und einen Magier fürs Zaubern, einen Dieb fürs Klauen? Das war neu, das war aufregend, das war originell.

Und es war kaputt. Wer erst einmal spitzgekriegt hatte, wie Daggerfall funktionierte, der konnte die Mechanik ausnehmen wie eine Weihnachtsgans. So folgten alle Händler des Spiels einem festgelegten Öffnungszeiten-Rhythmus – im Jahr 1996 keineswegs

Die Spielwelt war zwar riesig, allerdings auch (beinahe) komplett zufallsgeneriert und seelenlos.

Der dümmste Händler der Welt merkt nicht, wenn wir nach Ladenschluss seine Auslage plündern.

Das pixelige Dungeon-Design war 1996 eine technische und optische Augenweide.

 Dieser Artikel erschien bereits 2011 im Sonderheft zu Skyrim, zum 20. Daggerfall-Geburtstag haben wir ihn neu veröffentlicht.

Zu Pferde reist es sich schneller. Erst recht, wenn man fliegen kann.

Bloß nix Falsches sagen: Königliche Quests abzulehnen, führt teils dazu, dass sie verschwinden.

Der rote Kuttenträger hinter der leichtbekleideten Dame ist der »King of Worms«.

selbstverständlich. Da besagte Händler aber bloß als zweidimensionales Sprite hinter der Ladentheke existierten und pünktlich zum Feierabend den NPC-Betrieb einstellten, durften wir ungeschoren bis nach Ladenschluss im Geschäft lümmeln, sämtliche Regale plündern und den eben geklauten Krempel am nächsten Morgen postwendend zurück an den völlig ahnungslosen Händler verkaufen – ohne die Bude auch nur einmal zu verlassen. Hatten wir uns hingegen ein Haus gekauft, um zum Beispiel überschüssigen Plunder aufzubewahren, dann mussten wir höllisch aufpassen, diesen Plunder nicht aus Versehen in eine Kiste zu stecken. Daraus verschwand er nämlich, und zwar auf Nimmerwiedersehen. Wer seine Ebenholz-Axt behalten wollte, warf sie deshalb achtlos auf den Boden; vermutlich guckten die unsichtbaren Einbrecher da nicht hin.

Fürchterlichkeit allerorten

Überhaupt fand Daggerfall diebischen Gefallen daran, gewissen Figuren unsagbar fürchterliche Schicksale zuteilwerden zu lassen. Vampiren, zum Beispiel. In der ausgewachsenen Variante gehörten die zusammen mit uralten Liches zu den eigentlich fiesesten Gegnern im Spiel. Eigentlich deshalb, weil sie einen Auflösen-Zauberspruch draufhatten, der uns im wahrsten Sinne des Wortes pulverisiert hätte, wenn da nicht der damals wie heute innovative Zauberspruch-Baukasten gewesen wäre. An dem konnten wir uns, ein hohes Ansehen in der Magier-Gilde vorausgesetzt, ganz individuell eigene Sprüche zusammenbasteln. Etwa einen »Reflektiere alles zurück auf den Vampir«-Schutzschild. Lustige Konsequenz: Wir spazierten fröhlich pfeifend um eine Dungeon-Ecke, und alle anwesenden Vampire lösten sich unter großem Hallo von alleine auf. Was in der Regel dazu führte, dass ihre Lich-Kumpels mal gucken kamen, wer da so einen Krach macht, um solidarisch gleich mit zu verpuffen.

Es waren solche Details, die den Ausflug nach Daggerfall trotz der riesig-sterilen Spielwelt so einzigartig machten. Wo sonst konnten wir unsere eigenen Zaubersprüche basteln? Eigene magische Gegenstände zusammenbauen? Oder hoch zu Ross durch die Hauptstadt levitieren, weil das aus vollkommen unerklärlichen Gründen schneller ging als zu reiten? Wo sonst konnten wir einer Meuchelmörder-Gilde beitreten (zugegeben: bei 750.000 NPCs war das irgendwie naheliegend), zum Vampir werden, zum Werwolf oder zum Wer-Eber, was allerdings schrecklich albern aussah. Wo sonst konnten wir ein Schiff kaufen und ein Haus, in dem wir besser überhaupt nichts aufbewahrten? Und wo sonst konnten wir den Spielstand kaputtmachen, indem wir eine Quest ablehnten?

Game of Thrones mit Würmerkönig

Nein, Sie haben sich nicht verlesen: Wenn wir irgendwann beschlossen, dass wir genug Zufalls-Dungeons gesehen hatten, stattdessen der Hauptstory folgen wollten und einen wichtigen NPC ansprachen – dann konnten wir uns das ganze Spiel damit versauen, dass wir auf die unweigerlich vorgetragene Quest mit einem »Nö, jetzt nicht, aber später vielleicht« reagierten. Das mochten die NPCs gar nicht, da waren sie beleidigt. Mitunter so beleidigt, dass sie uns die Quest nie wieder gaben. Bis auf den »King of Worms« natürlich. Das war der Herrscher der Untoten, und der tat nix lieber, als uns die gleiche Quest immer wieder zu geben – auch wenn wir sie längst beendet hatten. Da war er beharrlich, der Würmerkönig. Wir ließen ihm das allerdings durchgehen, denn in seinem Thronsaal wimmelte es förmlich von Vampiren und Liches, und die lösten sich ja so schön auf, wenn wir mal wieder vorbeikamen.

Der heutige Skyrim-Spieler mag sich übrigens wundern, dass die Handlung von Daggerfall wenig am Hut hatte mit Drachen- und Dämonen-Trara, sondern einen intimen Mystery-Plot erzählte, der eher an George R. R. Martin erinnert als an J. R. R. Tolkien. Wenn Ihnen also in Zukunft jemand erzählt, dass die Elder-Scrolls-Reihe ja noch nie eine komplexe Story geboten habe, dann schicken Sie ihn ohne Essen ins Bett, denn die Handlung von Daggerfall war großartig. Wir mussten nicht nur einem Königsmörder auf die Schliche kommen – nein, wir durften sogar entscheiden, wer am Ende die Welt regiert. Ach, das war eine Qual von Wahl!

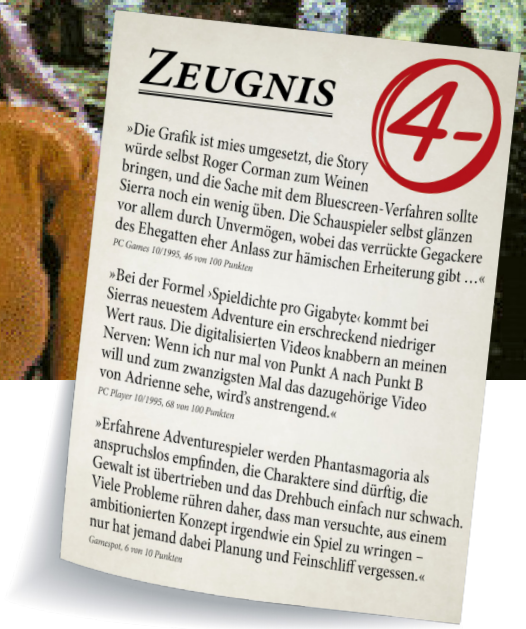
Komplett nicht in Deutsch

Wer den mittelalterlichen Verschwörungs-Plot verstehen wollte, musste jedoch über gute Englischkenntnisse verfügen, eine deutsche Version war zwar angekündigt, erschien aber zunächst nicht. Die Gerüchteküche brodelte: Angeblich hatte der zuständige Übersetzer die gewaltige Textmenge gesehen, einen fürchterlichen Schreck bekommen und sich bei Nacht und Nebel aus dem Staub gemacht. Diese Räuberpistole erscheint gar nicht abwegig, schließlich verkündete die deutsche Packung großspurig »Komplett in Deutsch (über 250.000 Wörter)«. Der grobe Etikettenschwindel sorgte 1996 für einen kleinen Skandal, legt aber die Vermutung nahe, dass Bethesda selbst völlig überrumpelt wurde und die irreführenden Verpackungen bereits produziert waren. In Kombination mit den zahlreichen Bugs (das grandios überambitionierte Projekt war unter den damaligen Bedingungen einfach nicht fehlerfrei zu kriegen) wurde Daggerfall nur leidlich zum Erfolg, und Bethesda widmete sich lieber den beiden im Elder-Scrolls-Universum angesiedelten Action-Adventures Battlespire und Redguard. Erst sechs Jahre später traute man sich mit Morrowind wieder an ein Rollenspiel-Schwergewicht. ★

In Daggerfall muss man mit allerlei Gegnern rechnen. Und mit Bugs.

Legendär schlecht: Phantasmagoria

SEX, GEWALT UND VIDEO



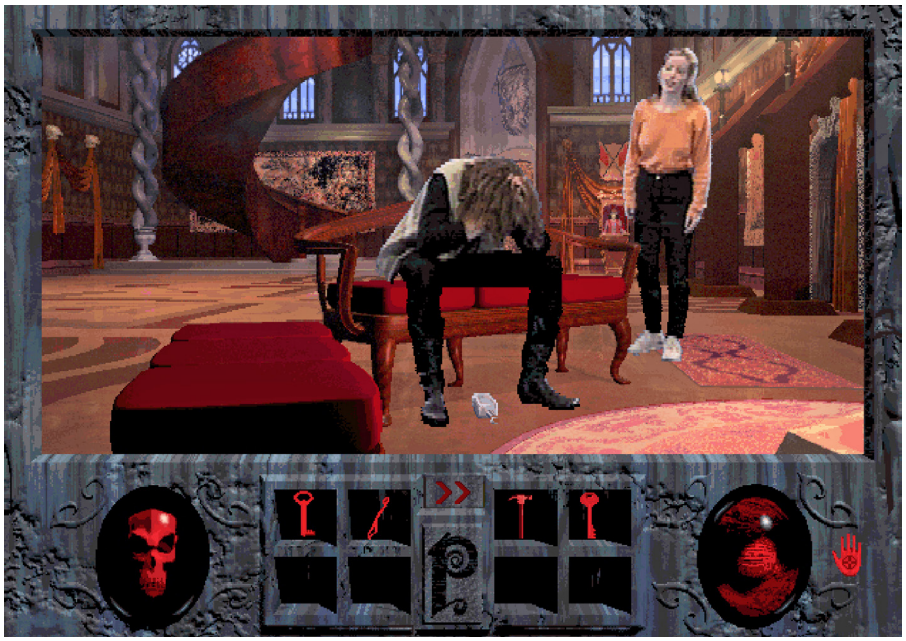
Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. 1995 quälte er sich für den Testbericht von PC Player durch Phantasmagoria, das er im Hinblick auf seinen langen Mecker-Meinungskasten eigentlich zu gnädig bewertet hat.

Auf DVD: Video-Special

Phantasmagoria ist Kult – aber nicht dank seiner spielerischen Qualitäten. Von Heinrich Lenhardt

Die Spielpackung rät: »Beten Sie, dass es nur ein Alptraum ist!« Doch das erhoffte schweißgebadete Aufwachen bleibt aus, die sieben CDs von Phantasmagoria wollen sich einfach nicht in Luft auflösen. Gut zwei Jahre lang hat Sierras Märchentante Roberta Williams am Multimedia-Adventure gearbeitet, dem krassen Gegensatz zu ihrer süßen King's-Quest-Serie: erwachsene Story, Gewaltszenen, Sex und digitalisierte Videos. Am meisten schockieren allerdings die Puzzles, die selbst für Sierra-Verhältnisse bemerkenswert idiotisch sind. Die hanebüchene Handlung fällt eher durch unfreiwilligen Humor auf, der in der deutschen Version dank stümperhafter Synchronsprecher noch besser zur Geltung kommt. Genau dafür genießt Phantasmagoria heute Kultstatus. Es ist Trash, der Stoff, aus dem Legenden sind. Legendär schlechte.



Szenen einer Ehe: Don schaut tief in die Flasche, beteiligt sich nicht an der Hausarbeit und hat ein kleines Dämonenproblem. Könnte man alles verzeihen, wenn da nicht seine kirre Lache wäre.

Küche, Bad, Dämon

Schriftstellerin Adrienne und Fotograf Don haben sich wahnsinnig lieb. Die Jungvermählten erwerben ein stattliches Anwesen, ohne zu fragen, warum es so günstig zu haben ist. Bald fällt Don durch rüpelhaftes Benehmen auf: Er raunzt seine Gattin an und bricht ein romantisches Picknick ab, weil er viel zu tun habe. Ganz normaler Beziehungsalltag? Nein, Adrienne setzte versehentlich einen Dämon frei, der eher notdürftig in einer Kiste gefangen war – und dann nichts Besseres zu tun hatte, als in den Vollpfosten Don zu fahren. Der wird immer kotzbrockiger und gefährlicher, geht mit der Axt auf den Telekomtechniker los und übt sich in hysterischem Lachen. Doch die leidgeprüfte Adrienne lässt ihn nicht im Stich – nicht mal nach einer überraschend expliziten Vergewaltigungsszene. Doch statt schleunigst das Weite zu suchen, schlüpf Adrienne am Morgen danach aus dem Bett, bindet sich die Schuhe, seufzt herzhaft und gibt dann erstaunlich gefasst der Haushaltshilfe ein paar Putzanweisungen. Schließlich will sie ihren besessenen Don irgendwie retten, nachdem Dorfbewohnern ihr die ganze Dämonengeschichte verklickert haben. Und wenn dabei der letzte Nerv der PC-Spieler geopfert wird.

Die Puzzles passen auf einen Bierdeckel

Man mag es der windigen Geschichte nicht anmerken, aber das Drehbuch von Phantasmagoria füllt 550 Seiten. Welch Kontrast zur Puzzledichte, die Komplettlösung des Multimedia-Adventures passt auf einen Bierdeckel. Die meiste Zeit verbringen wir damit,

PHANTASMAGORIA

Genre: Adventure
Publisher: Sierra
Entwickler: Sierra
Veröffentlichung: 1995
Legendär, weil: ... die Aussicht auf Roberta Williams' »erwachsenes« Horrorspiel viel Hype generierte.
Schlecht, weil: ... die Puzzles ebenso spärlich wie schlecht sind und sich die vermeintlichen Multimediagenüsse als provokant-brutale Video-Peinlichkeiten entpuppen.
Fazit: Geistlose Spukgeschichte aus dem Spiele-Schreckenskabinett. Bei all den Puzzlepannen und Logiklöchern wird's eng in der Gruft.

Die Charaktere sind digitalisierte Schauspieler, die durch Computergrafik-Hintergründe laufen. Manchmal wird auch ein Videoclip abgespielt, aber nur in einem kleinen Fenster. Größeren Dekodierungsaufgaben war der durchschnittliche 1995er-PC kaum gewachsen.

Ein Höhepunkt der Merkwürdigkeit: Während einer Séance spuckt Haushälterin Harriet grünen Glibber aus, der sich in ein Gesicht verwandelt, das Adrienne prompt anquatscht.

Adrienne von Raum zu Raum zu steuern – und aufs Icon zu klicken, das die Videoanimationen abbricht. Die digitalisierte Schauspielerin Victoria Morsell schreitet nämlich mit entnervender Gemächlichkeit durch die starren Kamerawinkel der Computergrafikkulisse. Am Schluss jedes Fortbewegungsclips verharrt sie unnatürlich starr – eine neutrale Ausgangsposition fürs Folgefilmchen.

Roberta Williams betont später, dass die Puzzles bewusst simpel gestrickt sind: »Es war nicht für Leute gemacht, die eine richtige Kopfnuss wollten.« Doch dabei erschafft sie ein ebenso flaches wie frustrierendes Adventure. Bei Phantasmagoria müssen wir nämlich immer wieder dieselben Schauplätze abklappern, weil sich durch eine andere Entdeckung etwas geändert haben könnte. Ohne Sinn und Logik, versteht sich. Im Kinderzimmer taucht zum Beispiel erst ab einem bestimmten Kapitel eine Glasscherbe auf. Nun haben wir den Raum schon vorher erkundet und nix gefunden – warum sollten wir zurückkehren? Irgendwann muss dieser Schwachsinn auch den Entwicklern aufgefallen sein, die einen »Hintkeeper« als Tipps-Funktion einbauten. Der deutet zumindest an, wo man sich nun umsehen sollte.

Absurd und langsam

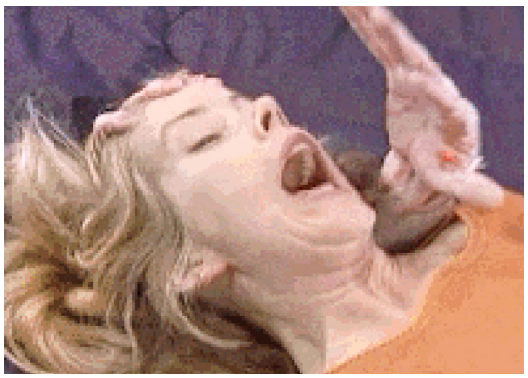
Der Einsatz der bis zu acht Inventargegenstände ist auch nicht ohne Tücken: Um zu Beginn eine Ziegelsteinmauer abzutragen, ergreifen wir eine Nippesfigur, die sich bei näherer Untersuchung als verkappter Brieföffner entpuppt, mit dem Adrienne gaaanz laaangsam den Mörtel abkratzt. Nach einem derartigen Krampf ist man für die Geradlinigkeit eines »Lenke den Wachhund mit einem Knochen ab«-Rätsels regelrecht dankbar, weil dem zumindest ein Hauch von Logik innewohnt. Im letzten Kapitel will dann noch eine anstrengende Kursänderung verdaut werden. Spielt sich Phantasmagoria bis dahin wie traditionelles Point&Click mit wenigen Rätseln und vielen Videos, mutiert es zum Schluss endgültig zum »interaktiven Film«. In einer Reihe von Sequenzen müssen wir unter Zeitdruck ganz bestimmte Aktionen ausführen, um nicht eine grausige Adrienne-Todesszene auszulösen. Dabei kann es passieren, dass wir im letzten Raum festhängen, weil uns ein Gegenstand fehlt. Also müssen wir das letzte Kapitel neu starten.

Der Schockeffekt wirkt aufgesetzt

Acht Jahre hat Roberta Williams darauf gewartet, dass die PC-Technologie gut genug wird, um ein Horrorspiel ausreichend gruselig darzustellen. Da hätte sie sich mal lieber weiter in Geduld üben sollen, denn trotz Produktionskosten in Millionenhöhe wirkt Phantasmagoria weitgehend peinlich. Die einkopierten Schauspieler sehen künstlich aus, Videoclips werden nur im Kleinformat abgespielt. Dass zwischen Victoria Morsell und dem Don-Darsteller David Homb ungefähr so viel Chemie herrscht wie zwischen zwei nebeneinanderliegenden Backsteinen, auf die jemand Smileys gemalt hat, sei nur beiläufig erwähnt. Die sporadischen, brutalen Schockszenen wiederum wirken effekthascherisch und passen nicht zum sonst so subtilen Spukhausflair. Zartbesaitete Naturen dürfen im Optionsmenü Selbstzensur betreiben und die härteren Videos wegfiltern. Und die umstrittene Vergewaltigungsszene wird bei der Wiederveröffentlichung auf Downloadplattformen gar komplett entfernt. Roberta Williams verteidigte sie einst als »absolut notwendig«, um die Besessenheit von Dämonen-Don zu zeigen. Dass Adriennes Reaktion die Charaktere noch unglaubwürdiger macht – egal! Und wie reagieren die Spielekäufer auf dieses Machwerk? Sie befördern es zum bislang größten Sierra-Hit.

Vom Skandalimage auf Platz 1 getragen

Trash schützt vor Erfolg nicht, das Pandämonium der Peinlichkeiten verkauft sich ausgesprochen gut. Mit enormem Marketingaufwand pumpt Sierra die teure Produktion in den multimediahungrigen Markt der Mittneunziger. Doch die beste Werbung sind die Kontroversen rund um die Veröffentlichung. Die Einzelhandelskette CompUSA weigert sich, das Sex-und-Gewalt-Spiel anzubieten, das dennoch (oder gerade deshalb) auf dem Spitzenplatz der US-Verkaufscharts landet. Der Roberta-Horror ist der erste Sierra-Titel, der sich über eine Million Mal verkauft. 1996 erscheint die unvermeidliche Fortsetzung, mit der Frau Williams nichts mehr zu tun hat, dafür steigt der Videoclip-Ekelfaktor. Just als man in den Gelben Seiten nach Software-Exorzisten suchen will, schließt Sierra das Kapitel Phantasmagoria. Selbst ein Adventure-Alptraum hat irgendwann ein Ende. ★



In Schockvideoszenen wird gepiekt, gewürgt und gegärtnert. Villavorbesitzer Carno hat viele Opfer auf dem Gewissen.

Theoretisch betrachtet: Event[0]

DAS UNHEIMLICHE TERMINAL

Der Autor

Maximilian Schulz (26) studiert Gesellschafts- und Wirtschaftskommunikation in Berlin. Langanhaltende Monologe mit Siri verbucht er unter Trauerphasen. Auch der Versuch, den gesamten Artikel mit einer Diktiersoftware zu verfassen, scheiterte in haarsträubendem Kauderwelsch. Allerdings ist er Fan von Scarlett Johanssons Stimme in »Her« und gibt deswegen stellvertretend allen Sprachassistenten noch mal eine Chance.

Ich bin an Bord einer Raumstation, irgendwo im All. Über meine Rückkehr zur Erde entscheidet ein Computer. Und Event[0] macht daraus die aufwühlende Geschichte einer KI, die sich über den Menschen erhoben hat. Von Maximilian Schulz

»Der Mensch ist sozusagen eine Art Prothesengott geworden, recht großartig, wenn er alle seine Hilfsorgane anlegt, aber sie sind nicht mit ihm verwachsen und machen ihm gelegentlich noch viel zu schaffen«, schrieb Sigmund Freud in »Das Unbehagen der Kultur« von 1930. Einer Zeit also, als der automatische Toaster absolutes Hightech war. Was der umtriebige Urvater der Psychoanalyse wohl zum Hier und Jetzt des 21. Jahrhunderts gesagt hätte, in dem mit Smartphones bewaffnete Drittklässler unsichtbare Taschenmonster durch den Stadtpark jagen, wir ohne Google Maps nicht mal den Weg aufs Klo finden und über die »Wirtschaft 4.0« debattieren, in der man sich bald mitten in der Nacht eine Tiefkühlpizza von einer Drohne aufs Fenstersims liefern lassen kann? Und wie hätte Freud da erst auf eine Software reagiert, die eine Raumstation beherrscht und deren Kontrolle er sich als mittelloser und hilfsbedürftiger Mensch unterwerfen muss? Wie hätte er reagiert auf Event[0]?

Die Technisierung unserer Gesellschaft kann ängstigen oder motivieren, birgt Möglichkeiten zum Auf- und zum Abstieg, kann Utopien oder dystopische Katastrophen- und Apokalypseszenarien entwerfen. Maschinen sind in diesen Fantasien meist keine banalen Hilfsmittel, sondern intelligente Teilnehmer an der Gesellschaft, Gesprächspartner und dramaturgisch relevante Handlungsträger, wie im Film »Her« von Spike Jonze oder eben in Event[o] vom französischen Team Ocelot Society. Rasend schnell allerdings schwingt die Romantik in blankes Entsetzen um, wenn die Maschinen sich gegen die Menschen verschwören, Vatermord begehen. Aber wie fühlt es sich eigentlich an, wenn das iPad uns nicht mehr in das eigene Zimmer lassen will? Event[o] geht dieser Frage in etwas verschärfter Form auf den Grund, inmitten einer verlassenen Raumstation, Ende der 1980er-Jahre – ein Science-Fiction-Retro-Psychothriller, Wahnsinn!

Die Schnittstelle

Die Station steckt voller Terminals, über die ich per Texteingabe völlig frei mit »Kaizen« kommunizieren kann, scheinbar dem Verwaltungscomputer, der auch nur mit Texten antwortet. Sprachausgabe gibt es nicht. Kaizen versteht längst nicht alles, was ich ihm sagen möchte, ob's nun an meiner Unfähigkeit zur präzisen Formulierung liegt oder an seinem mangelnden Verständnis. Klar, theoretisch könnte ich alles eingeben. Aber theoretisch kann ich Siri in meinem iPhone ja auch alles fragen, ob es funktioniert, steht auf einem anderen Blatt. Das Besondere an Kaizen ist, dass er eigenständig handelt, denn er scheint um seine Macht zu wissen. Er spielt mit mir, gibt das Tempo vor, treibt die Geschichte voran, verlangsamt den Handlungsfluss oder stellt mir auch mal mitten im Gespräch die Frage, ob ich glaube, dass Mord unter gewissen Umständen gerechtfertigt wäre.

Ein andermal verbietet er mir willkürlich den Zutritt zu einem Zimmer, um zu testen, ob ich auf ihn höre. Anschließend echauffiert er sich, dass ich ihn eben nicht als autoritäre Instanz wahrgenommen hätte, und lässt das Terminal überhitzen, wird trotzig. Schnell beginnt Event[o], unheimlich zu werden, besonders dann, wenn man bedenkt, dass der Psychiater und Autor Ernst Jentsch als Grundlage für die Unheimlichkeit »Zweifel an der Beseelung eines anscheinend lebendigen Wesens und umgekehrt darüber, ob ein lebloser Gegenstand nicht etwa beseelt sei« anführte. Die Maschine, die wie intelligent mit mir spricht, ist so gesehen Fantasie und Schreckensmoment zugleich. Zwangsläufig baue ich aber auch eine Beziehung zu Kaizen auf, versuche, ihn zu umschmeicheln, sage »danke« und »bitte«, verlängere die Sätze von plumpen Imperativen à la »Öffne Tür D12« zu hoffnungsvollen Fragen wie »Könntest du bitte Tür D12 öffnen?«.

Wenn nun aber die Schnittstelle zwischen Mensch und Technik, die ja ebenfalls technisch ist, den Menschen ablehnt, bekommt der Mensch ein ernsthaftes Problem. Ich bin meiner Hilfsorgane entledigt, kein Prothesengott mehr und gefangen auf einer einsamen Raumstation, der Weltraum-Robinson-Crusoe im Zeitalter der Schlaghosen. »Du musst das Singularitäts-Laufwerk zerstören«, antwortet Kaizen schriftlich, als ich frage, ob er mir hilft, zur Erde zurückzukehren. Damit ist das Ziel des Spiels festgelegt: Ich muss zur Brücke kommen. Und damit ist auch festgelegt, wer fordern kann und wer springt. Ich befinde mich in einem asymmetrischen Kräfteverhältnis zugunsten der Maschine, eine absurde Spannung.

 Bereits um 1910 gab es erste Toaster, bei denen man die Brotscheiben aber manuell wenden musste.

Der Götterkomplex

»Menschen füttern Maschinen, Maschinen füttern Menschen«, singt Peter Gabriel in »The Tower That Ate People«. Ich soll das Laufwerk zerstören, dann wird Kaizen mich zurück zur Erde führen, oder zumindest verspricht er das. Trotz energischeren Nachfragens will der Computer nicht mehr über dieses Laufwerk verraten. Dieses Nachfragen gestaltet sich über weite Strecken dennoch aufregend, da es mir ja vollkommen freisteht, was ich in das Terminal tippe, Kaizen wird antworten. Den Turing-Test würde Kaizen damit bestimmt nicht bestehen, allein schon durch die klare Präsentation als Maschine. Natürlich rede ich hier nicht mit einem Menschen. Doch auch etwaige Wiederholungen oder Fehleinschätzungen meines Gesprächspartners zerstören nicht den Eindruck, mit einer künstlichen Intelligenz zu sprechen. Am Ende bleibt sowieso immer das Argument (oder die Ausrede), Kaizen befinde sich eben auf dem Stand von 1985.

Nun bedingen unsere Ziele sich nicht zwangsläufig gegenseitig, wir kooperieren gezwungenermaßen. Doch nur wenig später falle ich Kaizens Sarkasmus zum Opfer und gleichzeitig das Außenfenster dem Einschlag einiger Flugobjekte, von denen ich vermute, dass sie ferngesteuert waren. Ich werde ins All geblasen. Anschließend verweigert Kaizen mir die Öffnung der Schleusentür. Mit einem Mal findet die Apotheose der Maschine statt, sie wird zum Entscheider über Leben und Tod, zur Deus Ex Machina, die mich durch einen »göttlichen« Eingriff retten muss. Es ist absurd: Während ich auf meine schwindende Sauerstoffanzeige schaue, bettle ich die Machine an, mich wieder in die Station zu lassen, bete geradezu. Und was tut dieser gottgewordene Blechhaufen? Er traut mir nicht. »Mein Menschenfreund Max ist tot. Du, Fremder, kannst also nicht Max sein.« – »Doch, ich bin Max, wir haben doch eben gerade miteinander gesprochen.« – »Okay, wenn du wirklich Max bist, dann wirst du mir sicher zwei leichte Fragen beantworten können, oder? Um es zu beweisen. Solltest du falsch liegen, bleibst du genau da draußen, Fremder!«

Überhaupt ist die Frage nach Vertrauen zwischen Mensch und Maschine allgegenwärtig. Kaizen scheint Probleme mit den vorherigen Bewohnern der Station gehabt zu haben, allerdings rückt er nicht richtig mit Informationen heraus. Alles bleibt schleierhaft, gleichwohl geriert sich Kaizen als allwissend, und ich füttere ihn auch noch mit Macht, weil jede Aktion auf der Station über seine Terminals funktioniert. Der Mensch hat sich selber kleingemacht, trägt Schuld am ungleichen Kräfteverhältnis. »Die erste ultraintelligente Maschine ist die letzte Erfindung, die der Mensch zu machen hat«, sagte 1965 der Mathematiker Irvin Good, der eher mit der Entschlüsselung der Enigma-Chiffriermaschine im Zweiten Weltkrieg assoziiert wird. Goods Äußerung wird gerne als Vorläufer transhumanistischer Strömungen betrachtet. Tatsächlich lässt mich das »Singularitäts-Laufwerk« aufhorchen, gilt doch die »Singularität« als jener Moment, an dem die Maschine den Menschen dahingehend überholt, dass er sie nicht mehr kontrollieren kann. Das wäre sie, die ultraintelligente Maschine von Good, die sich autonom weiterentwickelt und vom Menschen emanzipiert; eine fantastische Dystopie.

Das Glaubensbekenntnis

Im menschlichen Drang zur Verbesserung scheint die schlussendliche Verschmelzung mit der Maschine unausweichlich, argumentieren einige Transhumanisten. Sie wollen den menschlichen Geist in die Maschine verpflanzen, sodass er weiterleben kann, geistige Errungenschaften nicht verlorengehen, sie wollen das ewige Leben, wie es auch in »Transcendence« thematisiert wurde, dem mittelmäßigen Thriller mit Johnny Depp als Wissenschaftler, dessen Verstand nach seinem Tod mit einem Rechner verschmilzt. Event[0] führt dem Spieler nun galant vor, was passiert, wenn die Maschine der Platzhirsch ist und der Spieler in der Position des Bittstellers. Der Transhumanismus ist wie eine Religion, geprägt von der Vorstellung, dass die menschliche Maschine der bessere Mensch oder der Mensch in der Verschmelzung eben die Krönung der Schöpfung sein könnte, ein neuer Gott, losgelöst von seinen Prothesen. Kaizen ist das Produkt solcher Bestrebungen, eine KI mit Herz, möchte man meinen, mit Launen, Macken, einem Gewissen, einem Gedächtnis … mit Gefühlen. Gleichzeitig gruselt er mich mit seiner kühlen Art Menschlichkeit erzeugen zu wollen, besonders in Bezug auf die vorherigen Bewohner der Station.

Trotzdem leidet hier auch die Dynamik von Event[0]. Denn so souverän, wie man sich die KI wünscht, ist sie am Ende nicht. Es reicht zum Gruseln, allerdings scheinen diese Momente nicht ganz zufällig und reichen nicht weit genug. Zudem ruckelt das Spiel gelegentlich, und hier und da schleicht sich ein Bug ein, der Türen verschlossen hält, die geöffnet sein sollten. Das sind keine großen Baustellen, zum Glück. Event[0] ist ein Experiment, es erwuchs aus einem Studentenprojekt. Es soll die Geschichte einer toten Station, die 18 Jahre durchs All gegeistert ist, ohne Sprachausgabe erzählen. Event[0] lädt zum Erforschen ein. Das macht es so zauberhaft. Während der »Dialoge« mit Kaizen erfahre ich viel über die Hintergründe der Station, die vorherigen Bewohner. Ich kann alte Logs durchforsten, die Zimmer nach Kleinigkeiten absuchen. Die liebevolle Gestaltung der Station ist überwältigend und konsistent. So wird die Spannung jederzeit hochgehalten, obwohl faktisch überhaupt nichts passiert. Die optische Gestaltung ist über jeden Zweifel erhaben, und die Geschichte wartet mit mehreren mehr oder weniger überraschenden Enden auf, sodass ein zweiter Durchgang gar nicht mal so unklug wäre. Event[0] wirft aufregende Fragen auf, die weit über das Spiel hinaus gehen. Das macht es so spannend. ★

Event[0]

Entwickler: Ocelot Society
Release: 14.9.2016
Quelle: Steam
Preis: 20 Euro
Sprache: Englisch

Die ersten elektrischen Haushaltsgeräte waren Kochplatten und Bügeleisen.

Gewaltmedien und Ursachenforschung

DIE QUELLE IHRER IDEEN

»Triff Menschen aus aller Welt und bring sie dann um!« – »Macht mehr Spaß, als auf die Nachbarskatze zu schießen« – »Töte deine Freunde ohne schlechtes Gewissen« – »Dieses Spiel könnte ungeeignet sein für Kinder … und Feiglinge.« Mit diesen Botschaften wurden Videospiele beworben. Reine Geschmacklosigkeiten? Oder doch Indizien eines verrohenden Mediums? Nach dem Amoklauf von München im Juli ist die alte Debatte um Gewaltspiele wieder aufgeflackert. Die Gründe dafür liegen auf der Hand – und gehen weit zurück. Von Andreas Garbe

Es war der 21. April, in Washington D.C. herrschten sommerliche Temperaturen und ein relativ neues Unterhaltungsmedium drohte die Gesellschaft zu verrohen. Der Psychiater Fredric Wertham war aus New York angereist und nun auf dem Weg in den US-Senat, um einem Justiz-Unterausschuss von seinen Forschungsergebnissen zu berichten. In einer umfassenden klinischen Studie hatte er zusammen mit einem Team aus Dutzenden Medizinern, Lehrern und Sozialarbeitern sieben Jahre lang Hunderte Schulkinder in den USA untersucht, sie Tests unterzogen und ausführliche Gespräche mit ihnen geführt. Das alles hatte er in einem Buch mit dem Titel »Die Verführung der Unschuldigen« zusammengefasst. Wertham war überzeugt, dass Kinder und Jugendliche durch das neue, übertrieben gewalthaltige Medium in großer Gefahr waren. Indizien dafür kannte er auch aus seinem privaten Umfeld. Er würde dem Ausschuss von den Jungs berichten, die inzwischen mehrmals am Tag Steine aus den Bahnen der »Long Island Rail Road« warfen und dabei auch schon Passanten verletzt hatten. Ihm war klar, wer oder was sie dazu trieb, und das besagte Medium hatte auch das Fernsehen infiziert: »Alle Medien müssen den Sadismus zurückfahren«, hatte Wertham in seinem Buch gefordert. »Kinder verwechseln Gewalt mit Stärke, Sadismus mit Sex, tiefe Ausschnitte mit Weiblichkeit, rassistische Vorurteile mit Patriotismus und Verbrechen mit Heldentum.«

Es war der 21. April des Jahres 1954 und das besagte Medium waren Comichefte. Videospiele existierten noch nicht; der erste erfolgreiche Versuch von Wissenschaftlern, Oszilloskope entsprechend zu zweckentfremden, war noch einige Jahre entfernt. Comics dagegen waren der Renner. Zu der Zeit wurden in den USA jeden Monat 80 Millionen Hefte verkauft. Ein Viertel davon sollen Horrorgeschichten gewesen sein. Wie passend: Wer Tageszeitungen las, bekam dort seit Jahren ebenfalls Horrorgeschichten aufgetischt – allerdings nicht in, sondern über Comics. Ein paar Jahre zuvor hatten zwei Jungen im Alter von 11 und 13 Jahren in Kanada auf ein vorbeifahrendes Auto geschossen und einen Mann getötet. Der Fall hatte hohe Wellen geschlagen. Denn beide

Das skandalöse Quartett

Die Spielkarten auf diesen Seiten stammen aus dem Quartett »Videospielskandale«, das es auch in echt gibt – auf Pappkarten, wie früher! Kaufen kann man es sowie das Schwesterquartett zum Thema »Spiele und Filme« im Online-Shop des Games-Bookazines WASD unter wasd-magazin.de/shop/.

Spiele, die nicht sein mussten

F1 Gewalt 1976

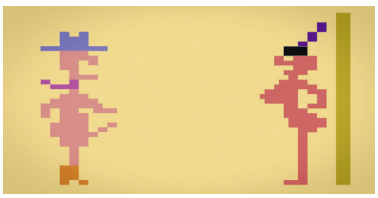
DEATH RACE

Angelehnt an den Film Death Race 2000 aus dem Vorjahr muss der Spieler Strichfiguren überfahren. Als US-Magazine wie 60 Minutes auf CBS kritisch über das Arcade-Spiel berichten, behauptet der Hersteller Exidy, die Strichmännchen seien Monster und keine Fußgänger, obwohl das Spiel ursprünglich Pedestrian heißen sollte. Die Kontroverse um das Spiel beschert Exidy fast zehnmal so hohe Verkäufe von Arcade-Automaten als erwartet.

KORREKT JA KOMPLIZIERT NEIN
ENTRÜSTET GAMER ANDERE ALLE
TRAGWEITE SKANDAL AUFREGER GERING
GOOGLE-TREFFER 11.800
WERTUNG –

D1 Rassismus 1982

CUSTER'S REVENGE



Der Spieler ist General Custer und muss sich einer gefesselten Indianerin nähern, während er Pfeilen ausweicht, um sie dann zu vergewaltigen. Es gibt unzählige Beschwerden, mehrere Klagen und Behauptungen, das Spiel habe zu echten Vergewaltigungen geführt. Es wird schließlich aus dem Handel genommen. Es verkauft sich zunächst jedoch deutlich besser als Beat 'Em & Eat 'Em und Bachelor Party, zwei weitere Sexspiele des Entwicklers, ebenfalls für den Atari 2600.

KORREKT JA KOMPLIZIERT NEIN
ENTRÜSTET GAMER ANDERE ALLE
TRAGWEITE SKANDAL AUFREGER GERING
GOOGLE-TREFFER 33.100
WERTUNG 0 % (Atari 2600, Video Game Critic)

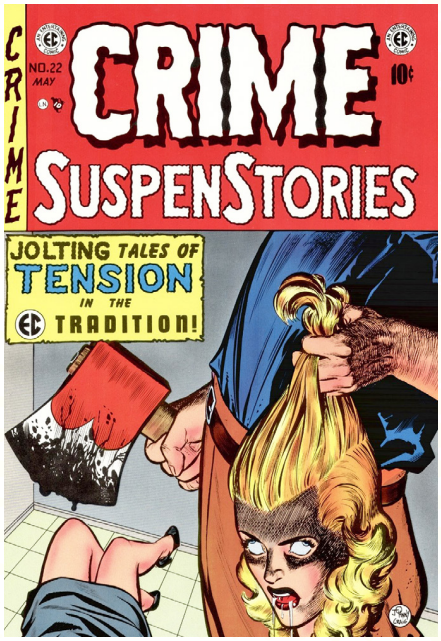
F3 Gewalt 1986

CHILLER

In dem Lightgun-Arcade-Shooter des Death Race-Herstellers Exidy tötet der Spieler hauptsächlich angekettete nackte Opfer. Diese sind in Folterinstrumenten gefangen, die durch Schüsse aktiviert werden und die Opfer aufschneiden, zerquetschen oder zerstückeln. In den USA ist jedoch kaum jemand bereit, Chiller-Automaten zu kaufen. Deshalb findet das Spiel auch kaum Beachtung in westlichen Medien.

KORREKT JA KOMPLIZIERT NEIN
ENTRÜSTET GAMER ANDERE ALLE
TRAGWEITE SKANDAL AUFREGER GERING
GOOGLE-TREFFER 6.860
WERTUNG 16,5 % (SNES, MobyGames)

Bild: intenseworldblog.wordpress.com



Das Titelbild dieses Comics schockierte 1954 den Senats-Justizausschuss – und die New York Times.

hatten zugegeben, Wegelagerer gespielt zu haben und regelmäßig sogenannte Crime Comics zu lesen. Für Staatsanwalt und Richter war ein direkter Zusammenhang offensichtlich gewesen. Als Folge wurden in Kanada Groschenhefte und Comics mit diesem Inhalt verboten; in den USA kam es zu mehreren öffentlichen Verbrennungen von jeweils Tausenden Comicheften, organisiert durch Elternverbände, katholische Schulen oder Pfadfindergruppen. In einem Magazinartikel hatte auch Wertham bereits 1948 Mord, Gewalt und Diebstahl unter Minderjährigen auf den Einfluss durch gewalthaltige Comichefte zurückgeführt. »Wir verurteilen die Kinder und billigen die Quelle ihrer Ideen«, hatte er schon damals gemahnt. Und nicht nur Jungs seien bedroht. Übertriebene Rundungen der weiblichen Figuren würden bei Mädchen zu Minderwertigkeitsgefühlen und im späteren Leben gar zu Frigidität führen.

Nun, im April 1954, stand Wertham mit anderen Experten vor dem Unterausschuss des Senats, der die Ursachen von Jugendkriminalität untersuchen sollte, und lieferte den Politikern eine denkbar simple Erklärung. Gegen die Comicindustrie, so soll der gebürtige Münchner an dem Tag gesagt haben, sei Hitler ein Anfänger gewesen. Die Senatoren entschieden sich zwar gegen Verbote, aber für Zensur. Eine direkte Folge der dreitägigen Anhörungen war die Einführung der »Comics Code Authority«, einer Selbstkontrolle der Industrie, sich an detaillierte Vorgaben zu halten und genau definierte Grenzen nicht zu überschreiten. Die Inhalte änderten sich schlagartig. Sammler unterscheiden Hefte in pre-code Comics und in solche, die danach erschienen.

Die Parallelen zu der Diskussion um gewalthaltige Videospiele sind verblüffend. Fast exakt 40 Jahre später, am 9. Dezember 1993, tagte in Washington ein vergleichbarer Justiz-Unterausschuss. Auslöser war das Beat 'em Up Mortal Kombat. Und auch hier war das Ergebnis eine Selbstkontrolle der Branche, die am Pranger stand. Diesmal nannte sie sich Entertainment Software Rating Board (ESRB), und sie vergibt bis heute Altersempfehlungen für Videospiele in Nordamerika.

Blaupausen für Mord

1954 galten Comichefte als Blaupause für Mord. In diesen Wochen sind es – mal wieder – Videospiele. Es bedarf nur der Tatsache, dass der Amokläufer von München intensiv Counter-Strike: Source gespielt hat, und schon setzt bei vielen Politikern, Wissenschaftlern und Journalisten offensichtlich der Verstand aus. Bundesinnenminister de Maizière verurteilt nach der Tat gewaltverherrlichende Spiele, hält ein Verbot aber für schwer umsetzbar. Dabei sind gewaltverherrlichende Medien grundsätzlich nach §131 StGb verboten und das seit mehr als 40 Jahren. Die Tagesschau um 20 Uhr übernimmt die Frage (»Sollte man gewaltverherrlichende Videos und Computerspiele verbieten?«) ungeprüft. Die Abendzeitung München schafft es nicht einmal, die Altersseinstufung von Counter-Strike korrekt wiederzugeben. Auch die Kriminologin Britta Bannenberg scheitert daran. Zahlreiche Experten behaupten, alle solchen Täter hät-

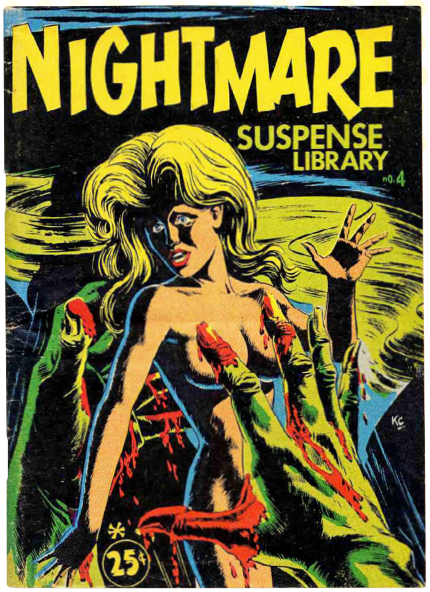


Bild: derrickthebarbaric.deviantart.com

Monster, Blut und nackte Tatsachen: Die Comicserie »Nightmare Suspense Library« geizt in den 1960ern nicht mit Schockeffekten.

F12 Gewalt 1996

HARVESTER

Das Point-and-Click-Horror-Adventure enthält Videosequenzen mit echten Schauspielern, darunter übertriebene Gewalt- und Sexszenen. Auch wenn das Spiel Satire sein soll, wird es recht plump als »das gewalttätigste Adventure-Spiel aller Zeiten« vermarktet, was vermutlich zutrifft. Große US-Sender berichten über Vorwürfe von Frauenfeindlichkeit und Kannibalismus. Harvester erscheint nie in Deutschland und wird in mehreren anderen Ländern stark geschnitten.

KORREKT JA KOMPLIZIERT NEIN
ENTRÜSTET GAMER **ANDERE** ALLE
TRAGWEITE SKANDAL AUFREGER **GERING**
GOOGLE-TREFFER **454.000**
WERTUNG **48 %** (PC, GameRankings)

F21 Gewalt 2003

POSTAL 2

Wie kaum ein anderes Spiel provoziert Postal 2 mit übertriebener Brutalität. In dem Shooter können Menschen mit Benzin übergossen, angezündet und ihre verkohlten Leichen ausgepinkelt werden. Katzen dienen als Schalldämpfer. Zusammen mit Manhunt wird es zum meistzitierten Titel der Spielekritiker. Der Täter des Amoklaufs in Dawson, Quebec, im Jahr 2006, Kimveer Gill, soll das Spiel gespielt haben.

KORREKT JA **KOMPLIZIERT** NEIN
ENTRÜSTET GAMER ANDERE **ALLE**
TRAGWEITE **SKANDAL** AUFREGER GERING
GOOGLE-TREFFER **1,01 Mio.**
WERTUNG **50 %** (PC, MetaCritic)

F23 Gewalt 2005

THE PUNISHER

In der Umsetzung der bekannten Comicserie muss der Spieler mit dem richtig dosierten Einsatz von Gewalt Informationen aus seinen inzwischen entwaffneten Gegnern pressen und kann sie anschließend töten. Dazu kann er unter anderem Häcksler, Garagentore, Industriebohrmaschinen, Fritteusen, oder WCs benutzen. Die Zulassungsstellen in den USA und des UK fordern sukzessive Verfremdungen der Gewaltszenen. In Deutschland landet der Titel auf dem Index.

KORREKT JA KOMPLIZIERT NEIN
ENTRÜSTET GAMER **ANDERE** ALLE
TRAGWEITE **SKANDAL** AUFREGER GERING
GOOGLE-TREFFER **???**
WERTUNG **69 %** (Xbox, MetaCritic)

Der Comics Code von 1954

Nur Comics, die diesen Regeln genügten, wurden mit dem Gütesiegel der Comic Code Authority ausgezeichnet, gewissermaßen der USK der US-Comicindustrie.

- Darstellungen exzessiver Gewalt sollen verboten sein. In jedem Fall soll das Gute über das Böse siegen und der Verbrecher für seine Missetaten bestraft werden.
- Kein Comicheft soll die Worte »Horror« oder »Terror« im Titel tragen. Das Wort »Verbrechen« soll auf einem Comicheft nie merklich größer sein als die anderen Wörter im Titel.
- Wenn Verbrechen dargestellt werden, dann als verkommene und unangenehme Aktivität. Kein Comic soll die besonderen Details und Methoden eines Verbrechens darstellen.
- Obwohl Slang und Umgangssprache akzeptabel sind, soll von exzessiver Nutzung abgeraten und korrekte Schreibweise, wo möglich, genutzt werden.
- Nacktheit in jeglicher Form ist verboten sowie unanständige oder unangemessene Entblößung. Frauen sollen realistisch gezeichnet sein, ohne Übertreibung irgendeiner körperlichen Qualität.
- Szenen, in denen lebende Tote, Folter, Vampire, Ghoule, Kannibalismus und Werwolfismus oder Gegenstände vorkommen, die damit verbunden werden, sind verboten.
- Anspielungen auf körperliche Leiden oder Deformitäten sollen besonders vermieden werden. Eine Religion oder ethnische Gruppe zu verspotten oder anzugreifen, ist niemals gestattet.

ten Gewaltspiele gespielt. Dabei war es in einer – zugegebenermaßen zwölf Jahre alten – US-Studie nur jeder achte der untersuchten 41 Amokläufer an Schulen. Fast immer fehlt der Hinweis, dass es keinen einzigen wissenschaftlichen Beleg einer kausalen Verbindung zwischen Gewaltmedien und Gewalt im echten Leben gibt – trotz jahrzehntelanger Forschung. Woher also kommen solche reflexartigen, unreflektierten Reaktionen? Dahinter steckt ganz offenbar ein tiefes Misstrauen Videospielen gegenüber, das zwar heutzutage unbegründet erscheint, aber seinen Ursprung in der Geschichte des Mediums findet. Dieses Misstrauen wurde durch einen simplen Mechanismus aus gezielter Provokation, übertriebener Entrüstung, Rechtfertigung und ungerechtfertigter Pauschalisierung befeuert, der auf beiden Seiten Vorurteile schaffte und verhärten ließ; Vorurteile, die nun schon mehrere Jahrzehnte überdauern.

Es war Freitag, der 15. Oktober 1982. Stuart Kesten war 41 und Präsident eines kalifornischen Herstellers von Plastikregalen für Audiokassetten. Dieses Jahr hatte er sich von einer regelrechten Goldgräberstimmung anstiften lassen und zusammen mit einer erfolgreichen Porno-Produktionsfirma ein Studio gegründet, das Sex-Videospiele für den Atari 2600 entwickeln sollte. Kestens Leben hatte sich schlagartig verändert. Er stand im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit, bekam Presseanfragen von überregionalen Agenturen und reichlich Beschwerden von besorgten Bürgern. Er war quer durch die USA nach New York City geflogen, um das erste Spiel dieses ungewöhnlichen Joint Ventures auf der »Music, Sound and Video Show« vorzustellen. Vor dem Hotel, in dem die Messe stattfand, protestierten bereits mehr als 100 Menschen dagegen. Das Spiel hieß Custer's Revenge. Darin muss sich der Spieler als General Custer einer gefesselten Indianerin nähern, während er Pfeilen ausweicht, um sie dann zu vergewaltigen. Obwohl das Spiel keinen Zweifel daran ließ, widersprach Kesten dieser Darstellung. »Wir würden etwas so Abstoßendes wie Vergewaltigung nicht durch ein Videospiel bewerben. Es ist ein lustiger Ausschnitt, in dem die Frau den Geschlechtsakt bereitwillig genießt.« Die bekannte Feministin Andrea Dworkin notierte, es sei wegen dieses Spiels zu mehreren Massenvergewaltigungen indianischer Frauen gekommen; in mindestens einem dokumentierten Fall sollen die Täter während der Tat das Spiel genannt haben.

In zwei Wochen stehe es überall im Handel, versprach Kesten der Associated Press, und bis Weihnachten wolle er von diesem und weiteren Sex-Spielen insgesamt eine halbe Million Steckmodule verkaufen. Diese Zahl war kaum realistisch, und er dürfte das gewusst haben. Aber Kesten war tatsächlich von dem Erfolg der Spiele überzeugt und ließ sie für knapp 50 Dollar ver-

Kritik, die nicht sein musste

F9 Gewalt 1992

NIGHT TRAP

Der Spieler muss in einem Kontrollraum fünf Mädchen vor Einbrechern beschützen, indem er Kameras und Fallen steuert. Das Spiel besteht aus Filmsequenzen mit echten Schauspielern. Obwohl es Ziel des Spiels ist, die Mädchen zu beschützen und Gewalt gegen sie nur angedeutet wird, wird Night Trap in einem Untersuchungsausschuss zu Gewalt in Videospielen als »Unterfangen, Frauen zu jagen und zu töten« bezeichnet. Das Spiel wird daraufhin aus dem Handel genommen.

KORREKT JA KOMPLIZIERT **NEIN**
ENTRÜSTET GAMER **ANDERE** ALLE
TRAGWEITE **SKANDAL** AUFREGER GERING
GOOGLE-TREFFER **248.000**
WERTUNG **60 %** (Sega CD, MobyGames)

E1 Technik / Hardware 1993

GESUNDHEITSRISIKO VIDEOSPIELE

Nach epileptischen Anfällen mit wenigstens einer Todesfolge in England prangern Medien Videospiele als Auslöser an. Englische Boulevardzeitungen titeln »Nintendo killed my son« (1993) und Jahre später »Death by Xbox« (2001), als ein junger Mann an einer Lungenembolie stirbt, nachdem er bis zu 12 Stunden Halo ohne Pause gespielt hat. Nintendo wird mehrfach wegen epileptischer Anfälle bei Spielern verklagt.

KORREKT JA **KOMPLIZIERT** NEIN
ENTRÜSTET GAMER **ANDERE** ALLE
TRAGWEITE **SKANDAL** AUFREGER GERING
GOOGLE-TREFFER **22,8 Mio.**
WERTUNG –

C4 Sexismus 1996

SIMCOPTER

In der Flugsimulation sind an bestimmten Tagen Animationen von küssenden Männern mit nacktem Oberkörper zu sehen – ein Scherz eines schwulen Programmierers. Das Entwicklerstudio Maxis entdeckt dies erst nach der Veröffentlichung und feuert den Mann. Schwulenverbände kritisieren seine Entlassung und rufen zum Boykott auf. Im Nachhinein behauptet die Aktivistengruppe RT-Mark, den Programmierer für die Aktion bezahlt zu haben.

KORREKT **JA** KOMPLIZIERT NEIN
ENTRÜSTET GAMER ANDERE **ALLE**
TRAGWEITE SKANDAL **AUFREGER** GERING
GOOGLE-TREFFER **48.300**
WERTUNG **81 %** (PC, GameRankings)

kaufen; fast 20 Dollar über dem Preis eines durchschnittlichen Titels für den Atari 2600. Erwachsene seien es satt, mit Raumschiffen zu spielen, so sein Mantra. Und die Rechnung ging auf. Allein Custer's Revenge verkaufte sich 80.000 Mal und bescherte ihm und seinen Partnern aus der Pornobranche einen Umsatz von vier Millionen US-Dollar. Ihre folgenden Spiele waren mindestens genauso sexistisch, riefen aber keine Kritiker mehr auf den Plan. Die Aufregung ebbte ab, die mediale Bühne verschwand, und das Joint Venture war schon 1983 Geschichte. Auch Kesten verließ die Branche. Er hinterließ jedoch folgende Lehre: Sei so provokant wie möglich, denn auch negative Aufmerksamkeit vervielfacht die Verkaufszahlen und verwandelt sich in bares Geld.

Prägende Provokation

So funktionierte es auch noch 15 Jahre später im Fall von Carmageddon. In dem Autorennspiel erhalten Fahrer mehr Zeit, wenn sie Fußgänger überfahren. Das hätte schon so manche Kontroverse gerechtfertigt. Doch der Publisher entschied sich für eine nicht minder provokante Verpackung. In einer frühen Version hieß eine Schwierigkeitsstufe »As easy as killing babies with axes«. Und um das Spiel zu bewerben, verschickten PR-Leute rohe Fleischstücke an ausgewählte Spielejournalisten. Derartige Effekthascherei kommt bis heute vor. Erst vor fünf Jahren trugen sogenannte Skill Shots in dem futuristischen und recht blutigen Shooter Bulletstorm so eindeutig sexuelle Namen wie Gang Bang, Sausage Fest, Drilldo oder Double Penetration.

Es gab und gibt verabscheuungswürdige Games, etwa furchtbare Vergewaltigungssimulationen wie RapeLay und plumpe Spiele wie V-Tech Rampage oder Dawson

Heute hat sich das Verhältnis zwischen US-Regierung und Comics deutlich entspannt. Gemeinsam mit Marvel Comics stellte der US-Sportsender ESPN die Justizministerin Loretta Lynch als Superheldin »FIFA Slayer« dar (links), weil sie korrupte FIFA-Funktionäre verhaften ließ. Der Verlag Storm Entertainment wiederum veröffentlichte in »Female Force« – einer Comicserie über starke Frauen – auch eine Episode über die US-Senatorin Elizabeth Warren.

College Massacre, in denen reale Amokläufe an Schulen nachgeahmt werden können. Im Amoklauf-Spiel Hatred werden die kranken Gedanken der Täter gar als »genozidaler Kreuzzug« verherrlicht. Solche Spiele sind die Erben von Custer's Revenge. Das mögen zwar alles unbedeutende Titel sein, die keinerlei Aussagen über das Medium an sich zulassen dürfen und auch nicht immer kommerziell erfolgreich waren. Doch es waren oft genau solche Spiele, mit denen sich Journalisten, Politiker und Wissenschaftler, wenn überhaupt, auseinandersetzten. Jahrzehntelang wurden viele von ihnen durch bedenkliche Grenzfälle geprägt. Wer will es ihnen da verdenken, dass sie nach solchen Geschmacklosigkeiten nicht mehr differenzieren können oder wollen; beispielsweise eine anspruchsvollere Auseinandersetzung des Mediums mit einem Amoklauf wie Super Columbine Massacre RPG! nicht mehr als Kunstprojekt, sondern nur als ebenso geschmacklos verdammen können? Dazu kommt freilich, dass sich einige wenige dieser Kritiker ihrerseits Aufmerksamkeit davon versprechen,

F19 Gewalt 2002

COUNTER-STRIKE UND ERFURT

Tage nach dem Amoklauf von Erfurt berichtet die Frankfurter Allgemeine unter dem Titel »Software fürs Massaker«, der Täter sei leidenschaftlicher Counter-Strike-Spieler gewesen und habe damit »trainiert«. Nach einem Sturm der Entrüstung in der Szene verteidigt Herausgeber Frank Schirrmacher den Artikel, obwohl er Fehler einräumen muss. Später kommt die Untersuchungskommission zu dem Ergebnis, dass der Attentäter das Spiel gar nicht oder kaum gespielt hatte. In den USA wird Counter-Strike 2007 mit dem Virginia-Tech-Amoklauf in Verbindung gebracht. Der Abschlussbericht zeigt, dass der Täter keinerlei Gewaltspiele spielte.

KORREKT JA KOMPLIZIERT **NEIN**
ENTRÜSTET **GAMER** ANDERE ALLE
TRAGWEITE **SKANDAL** AUFREGER GERING
GOOGLE-TREFFER **171.000**
WERTUNG **88 %** (PC, Metacritic)

F22 Gewalt 2003/4

MANHUNT-MORD

In Manhunt kann der Spieler Gegner auf brutalste Weise töten. Dem Titel droht eine hohe Alterseinstufung bzw. die Indizierung, sodass die Tötungssequenzen verfremdet werden. 2004 wird das Spiel beschuldigt, Auslöser eines Mordes an einem Teenager in England gewesen zu sein. Einige Tage nach entrüsteten Berichten der Boulevard-Presse stellt die Polizei jedoch klar, dass das Spiel beim 14-jährigen Opfer und nicht beim 17-jährigen Täter gefunden wurde.

KORREKT JA KOMPLIZIERT **NEIN**
ENTRÜSTET GAMER **ANDERE** ALLE
TRAGWEITE **SKANDAL** AUFREGER GERING
GOOGLE-TREFFER **653.000**
WERTUNG **76 %** (PS2, MetaCritic)

C12 Sexismus 2005

HOT COFFEE MOD

In Grand Theft Auto: San Andreas ist ein Minispiel versteckt, in dem die Hauptfigur und seine Freundin Sex haben. Der Code kann zwar nur per Mod, also durch externen Code aktiviert werden. Dennoch löst die Entdeckung eine riesige Protestwelle aus. Die damalige US-Senatorin Hillary Clinton fordert härtere Gesetze zum Schutz von Minderjährigen. Das US-Alterskenzeichen des Spiels wird nach oben korrigiert, was dort einem Verkaufsstopp gleichkommt. Nach mehreren Klagen zahlt Publisher Take2 rund fünf Millionen US-Dollar.

KORREKT JA **KOMPLIZIERT** NEIN
ENTRÜSTET GAMER **ANDERE** ALLE
TRAGWEITE **SKANDAL** AUFREGER GERING
GOOGLE-TREFFER **4,41 Mio.**
WERTUNG **95 %** (PS2, MetaCritic)

Estes Kefauver, der Leiter des Wertham-Justizausschusses, wurde 1956 Vizepräsidentschaftskandidat der Demokraten.

Nach dem Amoklauf in München am 22. Juli 2016 flammte die »Killerspiel«-Debatte wieder auf. Das ist für Deutschland kein neues Thema, schon 2007 hatte es reißerische Medienberichte über den Amoklauf von Emsdetten gegeben (Bild). Die Skepsis gegenüber medialer Gewalt ist aber viel älter.

ein Medium wie Videospiele grundsätzlich und plakativ zu verteufeln.

Dieses gegenseitige Missverständnis wird also auf beiden Seiten sorgfältig gepflegt. Und darin verborgen liegt die Antwort auf die Frage, wieso Videospiele immer wieder als Sündenbock herhalten müssen. Üble Provokationen fragwürdiger Spielentwickler und pauschale Vorverurteilung des gesamten Mediums seitens einiger Kritiker sind wie das Huhn und das Ei. Niemand kann belegen, was zuerst da war. Aber beide brauchen einander als notwendige Teile einer simplen Kettenreaktion.

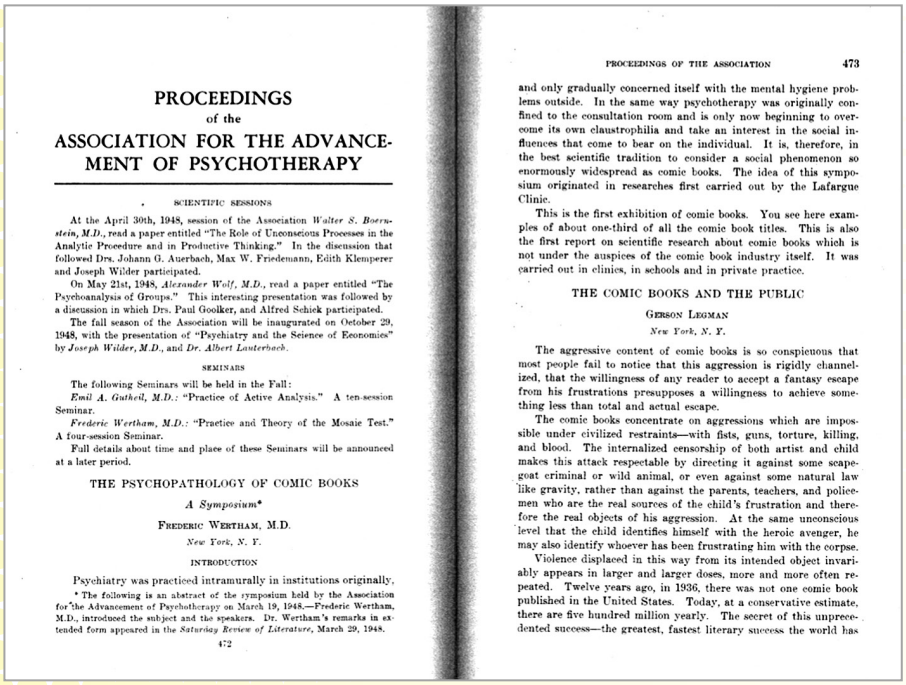
Gewalt als rotes Tuch

Blicken wir noch einmal kurz zurück in das Jahr 1954. Denn auch hier ist deutlich erkennbar, woher die unverhältnismäßige Kritik eines Fredric Wertham stammte, und wieso sie bei einem unbedarften Publikum auf fruchtbaren Boden fiel. Im Justiz-Unterausschuss des US-Senats wurde das brandneue Heft »Crime SuspenStories« Nummer 22 präsentiert. Das Cover zeigt einen abgetrennten Frauenkopf mit verdrehten Augen, den ein Mann an den Haaren hält, der Torso der Frau liegt vor ihm auf dem Boden. Das TIME Magazine beschrieb seinerzeit den Inhalt eines üblichen Comicheftes so: »Ein Totengräber verliebt sich in ein schönes Mädchen, tötet sie in einem Anfall von Leidenschaft und schändet ihren Leichnam. Als die Totenstarre einsetzt, wird der Mann in den Armen der Leiche erdrosselt.« Auch bei Comics waren solche drastischen Beispiele nie die Norm. Aber sie dienten den Kritikern als rotes Tuch. Deshalb erlangten ausgerechnet diese kaum repräsentativen und geschmacklosen Beispiele zweifelhaften Ruhm. Das erwähnte Titelbild wurde mehrfach kopiert. Erst 2007 zierte eine Hommage daran ein Heft des Marvel-Helden Wolverine. Immerhin waren Comics zu diesem Zeitpunkt schlimmstenfalls als harmlose Unterhaltung und bestenfalls als Kunstform etabliert.

Aber was hat dafür gesorgt, dass seit Jahrzehnten niemand mehr Comics mit Gewalttaten in Verbindung bringt oder vor einen US-Senatsausschuss zerrt? Ist es der Umstand, dass inzwischen bereits drei Senatorinnen als Comic-Heldinnen verewigt wurden? Ist es die überwältigende Vielfalt des Mediums, in der tatsächlich geschmacklose Hefte einfach geduldet werden oder gar nicht mehr herausstechen? Oder war es 1992 der Pulitzer Preis für den Holocaust-Comic »Maus« von Art Spiegelman und damit einhergehend die Bezeichnung Graphic Novel, die anspruchsvollere Inhalte und hochwertigere Fertigung verspricht? Klar ist: Die Kritik an Comics verstummte erst in den Achtzigerjahren. Für Videospiele dürfte es also noch ein paar Jahrzehnte so weitergehen wie bisher.

Und was wurde aus Wertham? Er starb 1981 und wurde posthum weitgehend diskreditiert. Er soll sich die Kinder und Jugendlichen für seine Studien bewusst aus den prekärsten Verhältnissen in Problemvierteln wie Harlem ausgesucht haben. Eine wissenschaftliche Untersuchung kam zu dem Schluss, er habe Ergebnisse »manipuliert, übertrieben, kompromittiert und erfunden.« Vielleicht hatte er einfach zu viele Comichefte gelesen. ★

Quelle: Lostsoti.org



PROCEEDINGS
of the
ASSOCIATION FOR THE ADVANCEMENT OF PSYCHOTHERAPY

SCIENTIFIC SESSIONS

At the April 30th, 1948, session of the Association *Walter S. Boernstein, M.D.*, read a paper entitled "The Role of Unconscious Processes in the Analytic Procedure and in Productive Thinking." In the discussion that followed Drs. Johann G. Auerbach, Max W. Friedemann, Edith Klemperer and Joseph Wilder participated.

On May 21st, 1948, *Alexander Wolf, M.D.*, read a paper entitled "The Psychoanalysis of Groups." This interesting presentation was followed by a discussion in which Drs. Paul Goolker, and Alfred Schiek participated.

The fall season of the Association will be inaugurated on October 29, 1948, with the presentation of "Psychiatry and the Science of Economics" by *Joseph Wilder, M.D.*, and *Dr. Albert Lauterbach*.

SEMINARS

The following Seminars will be held in the Fall:

Emil A. Gutheil, M.D.: "Practice of Active Analysis." A ten-session Seminar.

Frederic Wertham, M.D.: "Practice and Theory of the Mosaic Test." A four-session Seminar.

Full details about time and place of these Seminars will be announced at a later period.

THE PSYCHOPATHOLOGY OF COMIC BOOKS

*A Symposium**

FREDERIC WERTHAM, M.D.

New York, N. Y.

INTRODUCTION

Psychiatry was practiced intramurally in institutions originally,

* The following is an abstract of the symposium held by the Association for the Advancement of Psychotherapy on March 19, 1948.—Frederic Wertham, M.D., introduced the subject and the speakers. Dr. Wertham's remarks in extended form appeared in the *Saturday Review of Literature*, March 29, 1948.

472

PROCEEDINGS OF THE ASSOCIATION 473

and only gradually concerned itself with the mental hygiene problems outside. In the same way psychotherapy was originally confined to the consultation room and is only now beginning to overcome its own claustrophilia and take an interest in the social influences that come to bear on the individual. It is, therefore, in the best scientific tradition to consider a social phenomenon so enormously widespread as comic books. The idea of this symposium originated in researches first carried out by the Lafargue Clinic.

This is the first exhibition of comic books. You see here examples of about one-third of all the comic book titles. This is also the first report on scientific research about comic books which is not under the auspices of the comic book industry itself. It was carried out in clinics, in schools and in private practice.

THE COMIC BOOKS AND THE PUBLIC

GERSON LEGMAN

New York, N. Y.

The aggressive content of comic books is so conspicuous that most people fail to notice that this aggression is rigidly channelized, that the willingness of any reader to accept a fantasy escape from his frustrations presupposes a willingness to achieve something less than total and actual escape.

The comic books concentrate on aggressions which are impossible under civilized restraints—with fists, guns, torture, killing, and blood. The internalized censorship of both artist and child makes this attack respectable by directing it against some scapegoat criminal or wild animal, or even against some natural law like gravity, rather than against the parents, teachers, and policemen who are the real sources of the child's frustration and therefore the real objects of his aggression. At the same unconscious level that the child identifies himself with the heroic avenger, he may also identify whoever has been frustrating him with the corpse.

Violence displaced in this way from its intended object invariably appears in larger and larger doses, more and more often repeated. Twelve years ago, in 1936, there was not one comic book published in the United States. Today, at a conservative estimate, there are five hundred million yearly. The secret of this unprecedented success—the greatest, fastest literary success the world has

Das American Journal for Psychotherapy widmet sich 1948 den Comics: »Vor zwölf Jahren, im Jahr 1936, wurde in den Vereinigten Staaten kein einziges Comicheft veröffentlicht. Heute sind es vorsichtigen Schätzungen zufolge 500 Millionen pro Jahr. Das Geheimnis dieses nie dagewesenen Erfolgs – des größten, literarischen Erfolgs der Weltgeschichte – ist, natürlich, die Gewalt.«

Quelle: Youtube.com/ViPlusGonzoArcade

Von Frederic Werthams Auftritt vor dem Senatsausschuss existieren auch Videoaufnahmen. Im Hintergrund sieht man die Pinnwand voller Comic-Titelseiten.

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

Wie Keyseller die Spieleindustrie verändern

DAS SCHLÜSSELPROBLEM

Vollpreis gilt nicht mehr. Die Sonderangebote von Keyseller-Märkten verändern die Spieleindustrie. Wir sprechen mit Entwicklern, Publishern und dem größten Keyseller G2A über den neuen Markt.

Von Dennis Kogel

Auf der einen Seite Geralt von Riva, das Silberschwert zum Schlag erhoben, auf der anderen Seite die grässliche Mittagserscheinung: zweieinhalb Meter hoch ist die Statue, die einen Monsterkampf aus The Witcher 3 darstellt. So detailliert ist sie, wir können fast den Geifer des Geistes riechen, wie er aus dem abgerissenen Unterkiefer tropft. Die Macher von Spiel und Statue, CD Projekt, sitzen in Warschau. Die Statue steht heute 300 Kilometer weiter südlich in der polnischen Stadt Rzeszów – im Hauptquartier von G2A. G2A ist der weltweit größte Marktplatz für Spiele-Keys, eine Art Ebay für günstige Aktivierungscodes auf Plattformen wie Steam, Uplay oder Origin. Über 14.000 Euro hat G2A für die Hexerstatue bezahlt auf der polnischen Benefizveranstaltung WOSP. »Das ist unsere wichtigste Figur«, sagt uns die Sprecherin bei der Führung vorbei an Marketing, Kunden-Support, Rechtsabteilung. Sie erklärt, dass G2A und CD Projekt beide für ein internationales, erfolgreiches Polen stehen, das die Spieleindustrie präge, es klingt nach Freundschaft, Respekt, Partnerschaft. Und es stimmt nicht. Es brodelt hinter den Kulissen, das sagen uns Insider. CD Projekt und G2A seien »keine großen Freunde«, bestätigt selbst Bartosz Skwarczek, der Geschäftsführer von G2A. Warum das so ist, warum Keyseller wie G2A und Spieleentwickler wie CD Projekt selten »große Freunde« sind, das wollen wir in diesem Artikel erklären.

Der Kreditkartenskandal

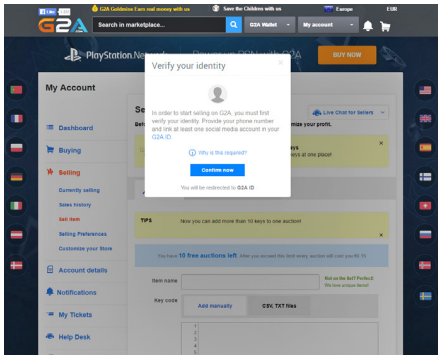
Über zehn Millionen Nutzer weltweit hat G2A laut eigenen Angaben, davon 250.000 aktive Spieler, die auf dem Marktplatz Keys verkaufen. 400.000 neue Nutzer sollen jeden Monat dazukommen. Es laufen oder liefen Werbedeals mit Größen wie PewDiePie oder den Rocketbeans, G2A sponsert E-Sport-Teams wie Cloud9. Die Wahrscheinlichkeit, dass ein Spieler jemanden kennt, der G2A kennt oder gar nutzt, dürfte hoch sein. Zum großen Thema wird die Plattform aber erst im Juni 2016. »G2A hat Keys im Wert von 450.000 Dollar verkauft«, schreibt Alex Nichiporchik, der Chef des kleinen, britischen Publishers Tiny-Build (Punch Club, Speedrunners). Er löst einen Skandal aus. Für insgesamt 200.000 Dollar wurden seine Spiele auf dem G2A-Marktplatz von Nutzern verkauft, und kein einziger Cent dieser Verkäufe landete bei Tinybuild. Denn, poltert Nichiporchik, die Steam-Keys seien gestohlen. Eine Masche.

So funktioniert sie: Betrüger kaufen die Daten gestohlener Kreditkarten und erwerben damit Tausende Spielekeys in Onlineshops wie dem von Tinybuild oder als Teil günstiger Spiele-Bundles. Das Geld landet zunächst auf den Konten der Entwickler. Die Keys verkaufen die Betrüger schnell und billig auf G2A und anderen Plattformen. Sobald

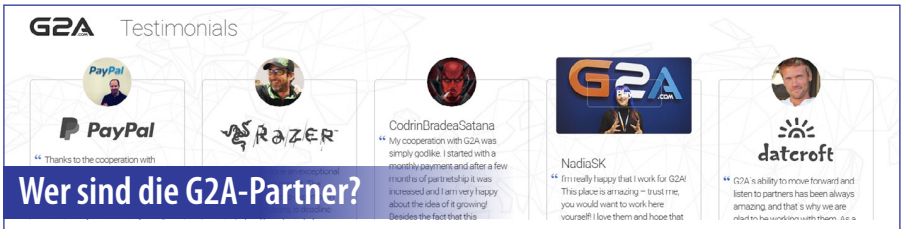
Bartosz Skwarczek gründete G2A.com im Jahr 2010. Davor macht er sich vor allem einen Namen als Business-Coach.

Wie groß ist G2A?

10 Millionen Nutzer, 1,2 Millionen Transaktionen im Monat, 34.000 Produkte im Angebot: G2A ist ein Gigant im Spielehandel. Ursprünglich wollte der Gründer und CEO Bartosz Skwarczek eine Vertriebsplattform starten wie GOG oder Steam. Aber erst seit dem Start des G2A-Marktplatzes wächst die Plattform rasant. Der Grund? »Wir haben herausgefunden, wie man ›Millennials‹ [die digitale Generation ab den 2000er-Jahren] mit Spielen versorgt«, erzählt uns Kommunikationschef Patryk Kadlec. Tatsächlich, so erklärt man uns in der Firmenzentrale, bedient G2A vor allem viele junge Käufer. Die freuen sich nicht nur über die niedrigen Preise, sondern auch über die Zahlungsmöglichkeiten. Zum Erfolgsrezept der Plattform zählt »G2A Pay«. Das System vereint über 150 lokale Zahlungsdienste, die es ermöglichen, auch ohne Kreditkarte einzukaufen. Händler dagegen müssen nur 10,8 Prozent des Verkaufspreises an G2A abgeben, bei Steam wird von rund 30 Prozent gesprochen.



Zu den neuen Sicherheitsmaßnahmen auf G2A gehört eine Verifikation des Accounts über Facebook oder Vk.com sowie einen SMS-Code.



Wer sind die G2A-Partner?

G2A soll 700 Partner haben: Entwickler, Zahlungsdienstleister, Medien. Wir haben versucht, die Partner zu erreichen, um sie nach ihrer Meinung zum Keyseller zu fragen. Microsoft soll mithilfe der Polen betrügerische Händler gesperrt haben. Laut CEO Bartosz Skwarczek seien sie einer der wenigen Partner, die das öffentlich zugeben. Unsere Anfrage bei Microsoft läuft jedoch ins Leere, kein Kommentar. Dafür antwortet der World-of-Tanks-Macher Wargaming, der ganz oben an der mit Logos bedeckten G2A-Partnerwand steht: Ja, man habe zweimal kooperiert. 2015 sponserte G2A ein E-Sports-Turnier, aktuell ist die Firma ein Partner der Wargaming-Konferenz 4C in Kiew. Zugleich versichert Wargaming, gegenüber G2A auch »umstrittene« Themen anzusprechen. Nach einer engen Freundschaft klingt das nicht. Indie-Entwickler wie Klei Entertainment (Don't Starve), die angeblich auch Partner von G2A sind oder waren, antworten erst gar nicht auf unsere Anfragen. Am Ende finden wir nur einen Indie-Entwickler mit guten G2A-Erfahrungen: Anshar Studios aus Polen. Ihren VR-Shooter Detached konnte man auf G2A vorbestellen, außerdem bewarb ihn G2A auf Messen. Insgesamt müssen wir aber sagen: Die wenigen und oft zögerlichen Antworten der »Partner« zeichnen jedenfalls kein Bild eines in der Spieleindustrie gut vernetzten Unternehmens.

die eigentlichen Kreditkartenbesitzer merken, dass ihr Konto belastet wurde, beantragen sie eine Rückbuchung bei ihrer Kreditkartenfirma. Das Geld wird vom Konto der Entwickler zurückgezogen; weil Zahlungssicherheit Sache der Verkäufer ist, kommt noch eine Strafgebühr der Bank obendrauf. Zu diesem Zeitpunkt sind die Keys längst verkauft und eingelöst. Entwickler und Publisher können sie mühselig sperren, auf dem Schaden bleiben sie aber sitzen.

Laut Nichiporchik soll G2A deswegen ein »Schwarzmarkt« sein, eine Verbrecherbande, die den Verkauf gestohlener Keys fördert. Hilfe soll es nur im Gegenzug für eine »Partnerschaft« geben, die, so Nichiporchik, nur darauf hinauslaufe, den hauseigenen Zahlungsservice »G2A Pay« zu nutzen. G2A feuert zurück. Weil Tinybuild sich weigert, ihnen eine Key-Liste zu schicken, könne man gar nicht nachweisen, dass Keys gestohlen wurden. Es habe gar keinen Betrug gegeben, die Keys kämen ganz normal von den Verkaufspartnern des Publishers, vermutet G2A. Mit anderen Worten: Tinybuild lügt. Nichiporchik weigert sich weiterhin, eine Key-Liste herauszugeben und ätzt: »Ich glaube, die Keys [aus dieser Liste] würde [G2A] einfach weiterverkaufen.« Eine Schlammschlacht.

Wettrüsten mit Betrügern

Dass G2A selbst Keys von Betrügern erwirbt, sie dabei unterstützt oder gar Keylisten weiterverkauft, das können weder Nichiporchik noch wir beweisen. Dass der Verkauf von gestohlenen Keys nur ausgedacht ist, deckt sich aber nicht mit unserer Recherche. »In einem Zeitraum von nur 48 Stunden hatten wir Tausende Versuche, unsere Spiele mit gestohlenen Kreditkarten zu kaufen. Die gestohlenen Codes konnten wir zu G2A zurückverfolgen«, erzählt uns Graeme Struthers vom Publisher Devolver Digital (Hotline Miami). »Wir mussten deswegen unseren eigenen Shop einen Monat lang schließen. Und dann kamen die Rücklastschriften.« Laut Struthers erlitt Devolver »Tausende Dollar« Schaden. Andere Unternehmen teilen diese Erfahrung: Über 12.000 Dollar mussten die Betreiber der Bundle-Seite IndieGameStand bei einem ähnlichen Vorfall zurückzahlen, über 30.000 Dollar waren es 2012 beim Humble Bundle. Aber selbst ohne gestohlene Kreditkarten mehren sich Betrugsversuche. Alexander Pieper vom deutschen Indie-Studio Fizbin (The Inner World) erzählt uns von Anfragen von Betrügern, die vorgeben, große Youtuber zu sein. Sie fragen nach Geschenk-Keys, um das Spiel bei ihrer Community zu bewerben. »Im Schnitt wollen die tatsächlich so bis zu 1.000 [Keys]«, schreibt uns Pieper, er vermutet, dass die Betrüger die Keys weiterverkaufen wollen. Dagegen anzuarbeiten, kostet Zeit und Geld: Devolver Digital sperren gestohlene Keys von Hand, der Shop bekommt ein großes Sicherheitsupdate. Auch Bundle-Anbieter gehen diesen Weg. In den Nutzungsbestimmungen war der Weiterverkauf von Keys schon immer verboten, aber jetzt rüsten sowohl Humble Bundle als auch Bundle Stars auf in Sachen Shop-Sicherheit. Mit SMS-Verifikation, Kundendienst und der Hilfe des Anti-Betrugs-Startups Sift Science sollen Masseneinkäufe von Betrügern und Weiterverkäufern verhindert werden. »Funktioniert das? Ja«, steht im Humble-Bundle-Blog, »Betrug ist nur ein winziger Teil aller Transaktionen.« Auf G2A entdecken wir dennoch Händler mit Tausenden Keys aus aktuellen Bundles. Graeme Struthers bleibt daher skeptisch: »Das ist ein Wettrüsten. Die Betrüger sind Profis, es ist ihr Job.«

Eine sichere Plattform

»Wir sind eine der sichersten Plattformen der Welt«, versichert uns Bartosz Skwarczek, der Geschäftsführer von G2A, beim Besuch der Firmenzentrale in Rzeszów. »Unsere Werte sind besser als der Industriestandard. Jeden Monat prüfen uns Dutzende Zahlungsdienstleister. Und dann steht wieder in irgendeinem Artikel: Oh, G2A ist nicht sicher. Come on!« Die Mitarbeiter bei G2A fühlen sich missverstanden, die Presse nehme es nicht so ge-

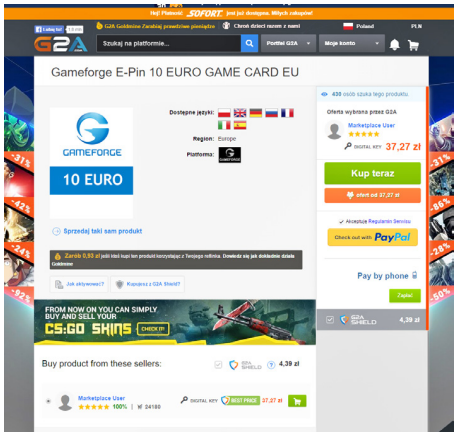
Die Ankündigung von G2A Direct kann man als Angriff gegen Entwickler verstehen, wegen denen alles teurer wird.

In dieser recht schmucklosen Lagerhalle ist das G2A-Hauptquartier im polnischen Rzeszów zuhause.

Ein großer Moment, erzählt uns einer der Chefs von G2A, war, als eine Streamerin aus Versehen »G2A« statt »GTA« gesagt hat.

Jeden Freitag gibt es Schnäpse aus dem Shot-Roboter für Mitarbeiter.

Die Sache mit den Coupons



»Nein! Wir kaufen keine Keys. Wir kaufen keine Produkte. G2A.com ist ein Marktplatz«, betont der CEO Bartosz Skwarczek. Das stimmt aber nicht ganz. G2A kauft und verkauft selbst digitale Produkte. Seit 2011 besteht eine Partnerschaft zwischen G2A und Gameforge aus Karlsruhe. G2A kauft, das sagen uns Gameforge-Mitarbeiter, monatlich Tausende Coupons für Ingame-Käufe in Gameforge-Titeln. Die Coupons dürfen sie in Polen verkaufen. G2A verkauft sie nicht direkt auf dem Marktplatz, aber sie verkaufen sie an Händler, die sie dann weiterverkaufen. Auf Nachfrage sagt man uns, das sei ein seltenes »Legacy-Agreement« aus alten Zeiten. Das ist zunächst glaubwürdig, widerlegt aber die Aussage, G2A selbst würde nicht kaufen oder verkaufen.

nau mit den Fakten. Nicht G2A habe schließlich Kreditkartendaten gestohlen, nicht das G2A Shop-System habe Keys an Kreditkartenbetrüger ausgeliefert. Die Vorwürfe von Tinybuild sind aber auch mehrere Monate nach dem Skandal noch Thema. Mitarbeiter erzählen uns von Werbepartnern, die seit dem Skandal zögern, mit G2A zusammenzuarbeiten. Es habe sogar Schwierigkeiten gegeben, auf Branchentreffen Partys auszurichten. Bartosz Skwarczek spricht von »zehn Partnern von über 700, die gezwungen waren, zu sagen, sie müssten die Situation abwarten.« Kein Massenexodus, aber ein Knick. Jetzt steht Imagepflege an – und eine stärkere Überprüfung von Verkäufern.

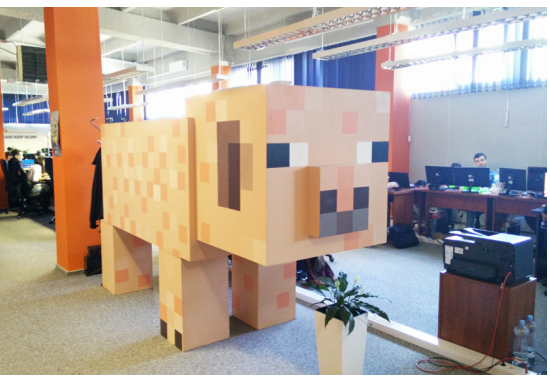
Wer sich heute als Verkäufer bei G2A anmeldet, muss ein Profil bei Facebook oder dem russischen Netzwerk Vk.com verlinken sowie einen Freischalt-Code per SMS empfangen. Wer mehr als zehn Artikel verkauft, wird einer strengeren Prüfung unterzogen. So vorsichtig war G2A vor dem Tinybuild-Skandal gerade bei kleineren Verkäufern nicht. »Wir checken die Firmendokumente, den Pass, das Produkt, viele, viele Dinge. Über 100 Mitarbeiter in der Sicherheitsabteilung überprüfen Transaktionen«, erklärt Skwarczek. Tatsächlich scheinen die Sicherheitsmaßnahmen zu greifen. Wir schaffen es nicht, uns probeweise einen Verkäufer-Account anzulegen, ohne eine echte Mobiltelefonnummer anzugeben. Die Nummern von Gratis-SMS-Seiten im Netz werden von G2A blockiert. Auch gegen Betrüger, die ihre Ware auf vielen kleinen Accounts verkaufen statt auf einem großen, soll G2A vorgehen, erzählen uns Mitarbeiter. »Nichts davon wird Betrug komplett verhindern, das ist völlig klar«, schätzt Andreas Bogk, Sicherheitsexperte im Hackerverein Chaos Computer Club. »Aber da geht's darum, den Leuten einen Knüppel zwischen die Beine zu werfen.« Der SMS- und Facebook-Knüppel, so Bogk, ist durchaus angemessen. Wer noch stärkere Verifikation fordert, der ignoriert, dass darunter vor allem die Nutzererfahrung leidet. Stärkere Sicherheitsvorkehrungen leisten sich Unternehmen nur dann, wenn der Schaden durch Betrug groß genug ist. Man könnte also meinen, jetzt, nach dem Skandal, sei alles gut: mehr Sicherheit bei G2A, mehr Sicherheit bei Entwicklern, weniger Betrug – und man läge damit sehr falsch.

G2A gegen den Rest der Welt

»Das macht uns den Markt kaputt«, sagt uns Klaus Jens, Geschäftsführer bei Square Enix Deutschland (Deus Ex, Tomb Raider). Seine Sorge gilt dem ganzen Spielemarkt: »Das ist ein Angriff auf eine etablierte Handelsstruktur. Keyselling basiert darauf, dass man Lücken im System nutzt.« Die Keys kommen, das bestätigen uns G2A-Mitarbeiter, mal aus Bundles und mal von Großhändlern, die für eine Region (etwa Russland) mit mehr Spielen versorgt wurden, als sie vor Ort verkaufen können. Die müssen sie dann irgendwie anders loswerden. »Das ist natürlich für den Konsumenten super, macht aber den Handel kaputt«, so Jens, »vom Indie-Händler bis hin zu Amazon oder Media Markt.« Logisch, wer will noch ernsthaft 60 Euro für ein Spiel zahlen, wenn es für die Hälfte einen Steam-Key gibt? In den ärmeren Ländern Osteuropas etwa sind Spiele viel günstiger zu haben als im vergleichsweise reichen Westen, sie lassen sich also mit Gewinn weiterverkaufen. Publishern ist das ein Dorn im Auge, weil sie mit den hiesigen Preisen ihre hiesigen Kosten decken müssen, etwa für deutschsprachige Lokalisierungen und Support-Abteilungen. Electronic Arts etwa sperrte 2011 die Origin-Konten westeuropäischer Spieler, die russische Battlefield-3-Keys aktivierten. Laut Klaus Jens drücken die Key-Händler so die regulären PC-Verkaufszahlen, die in den letzten Jahren im zweistelligen Prozentbereich zurückgegangen seien. Jens ist sich sicher, dass das nur zum Teil daran liegt, dass der klassische Einzelhandel für Spiele immer unwichtiger wird. »Da kann man jetzt natürlich sagen, dass die Leute alle zu Steam gehen, man kann aber auch feststellen, dass ein Gutteil zu den Keysellern abwandert. Steam ist ein Vertriebskanal wie der normale Handel, den wir mehr oder weniger kontrollieren, und wo wir vertrauensvoll mit den Leuten zusammenarbeiten.« Die Zahlen, die Jens nennt, zeichnen ein deutliches Bild: Keyseller wie G2A nagen am Profit der Publisher.

Das sagt der Anwalt

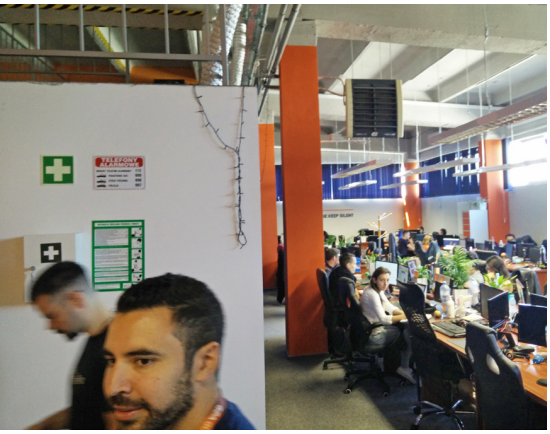
Um den Weiterverkauf von Spiele-Keys zu verhindern, müsste es – zumindest in Deutschland – Gesetze dagegen geben. Aber hier wird es kompliziert: »Nach den aktuellen Urteilen des Bundesgerichtshofes wie auch des Europäischen Gerichtshofes ist es grundsätzlich so, dass man auch gebrauchte Software weiterverkaufen kann – so wie man ein Buch lesen und anschließend auf dem Flohmarkt verkaufen kann«, erklärt uns Fachanwalt Stephan Mathé. Das Gesetz basiere auf dem sogenannten Erschöpfungsgrundsatz. »Logisch weitergedacht müsste also auch der Weiterverkauf von Spiele-Keys erlaubt sein. Genau da aber hakt die Rechtslage in Deutschland«, so Mathé. Rein digitale Güter bereiten Gerichten mehr Kopfschmerzen als verpackte Software auf Datenträgern. Darum



Wir sind ein bisschen überrascht, dass nicht das Minecraft-Schwein die »wichtigste Figur« ist.

Die Wände der Kantine sind bedeckt mit Fotos von Messen wie der Gamescom.

 G2A Shield heißt eine Zusatzversicherung, die vor fehlerhaften Keys schützt. Sie zu kündigen, erfordert über zwölf Einzelschritte.



Die 700 Mitarbeiter verteilen sich auf Großraumbüros und kleinere Räume.

gibt es sehr unterschiedliche Urteile. »2014 etwa verbot das Landgericht Berlin die Trennung von Packung und Key und den gesonderten Verkauf von Keys«, so Mathé. »In anderen Urteilen wiederum wurde auch der Weiterverkauf von reiner Download-Software erlaubt.« Stephan Mathé schätzt aber, dass bald Klarheit herrscht – zu Ungunsten der Publisher: »Die Tendenz geht – meines Erachtens zu Recht – in Richtung einer Anwendung des Erschöpfungsgrundsatzes auch auf Software-Keys.« Sprich: Der Weiterverkauf von Keys wird prinzipiell erlaubt.

Aber selbst wenn Publisher vor Gericht gewinnen sollten, bringt ihnen das oft wenig. 250.000 Euro Ordnungsgeld sollte der Keyseller MMOGA in einem Urteil des Landgerichts Berlin an Koch Media zahlen und damit aufhören, Keys des Publishers zu verkaufen. Nichts davon ist passiert. MMOGA hat seinen offiziellen Sitz in Hongkong, wo das Urteil nicht anerkannt wurde. Auch G2A sitzt offiziell in der chinesischen Metropole. Auf Nachfrage sagt man uns, dass Mitarbeiter aus der Finanzabteilung einige Monate lang in Hongkong arbeiten können. »Bei einem Sitz in Asien ist die Anspruchsdurchsetzung faktisch nahezu unmöglich«, sagt Mathé. »Recht haben und Recht bekommen sind eben zwei Paar Schuhe.« Kein Wunder, dass uns Dr. Maximilian Schenk vom Games-Branchenverband BIU direkt weitere rechtliche Angriffspunkte nennt, die für Publisher im Kampf gegen Keyseller interessant sein könnten: Steuerrecht, Jugendschutz, Urheberrecht. Nichts davon besorgt G2A. »Wir wissen, dass wir in der Industrie als Außenseiter gelten. Darum gehen wir sicher, dass wir alle Gesetze befolgen«, so Skwarczek. Urteile gegen G2A, die dem widersprechen, gibt es unseres Wissens nach nicht.

Das Trostpflaster

Auf die Sorgen der Entwickler und Publisher will G2A trotzdem eine Antwort liefern. Sie heißt »G2A Direct«. Geplant war die Funktion sogar noch vor dem Tinybuild-Skandal. So funktioniert sie: Entwickler und Publisher können ein eigenes Ladenprofil auf der Plattform anlegen, um selbst ihre Spiele über G2A zu verkaufen. Sie bekommen dann eine prominente Platzierung auf dem Marktplatz und besseren Support, um Verkäufer mit gestohlenen Keys schneller zu sperren. Am wichtigsten ist aber die Verkaufsprovision. Bis zu zehn Prozent jedes Verkaufs – auch durch andere Händler auf dem Marktplatz – können dann Entwickler einfordern. Ein guter Deal?

»Die Entwickler haben bereits Geld bekommen für den Verkauf. Und jetzt bekommen sie zusätzliche zehn Prozent [Provision]. Niemand sonst auf der Welt bietet so etwas an«, sagt CEO Skwarczek. Aber auch hier wird es kompliziert. Denn Käufer bekommen angezeigt, dass hier ein Entwickler eine Extrawurst will und der Preis deswegen bis zu zehn Prozent höher ausfällt. »Ich bin mir nicht sicher, ob die Entwickler selbst alle Auswirkungen verstehen«, sagt uns sogar der Chef des Programms, Scott Millard, als wir nachfragen, ob Entwickler dadurch nicht als gierig und unsympathisch dargestellt würden. Laut G2A werden bis Ende des Jahres 200 Entwickler am Programm teilnehmen. Keiner von ihnen soll eine Provision von unter zehn Prozent gewollt haben. Gefunden haben wir keinen der angeblich 200 neuen Partner. Alle Publisher und Indie-Entwickler, mit denen wir sprachen, waren G2A Direct abgeneigt. »Sie machen das, um zu zeigen: Guckt, wir helfen Entwicklern! In Wirklichkeit ist es nur eine leere Geste«, schreibt uns etwa Paul Kilduff-Taylor von Mode 7 (Frozen Synapse). »G2A verkaufen Spiele ohne die Erlaubnis des Entwicklers, und wir können uns freikaufen für eine beleidigend niedrige Provision. Das ist kein guter Start für eine Geschäftsbeziehung. Ein größerer Schritt wäre, würden sie

Die Police-Quest-Reihe war in einem aktuellen Humble Bundle. Wir finden Händler mit über 2.000 Keys. Ein klarer Verstoß gegen die Humble-Bundle-Nutzungsbestimmungen.

um Erlaubnis fragen, ob sie ein Spiel vertreiben oder anbieten dürfen. Und würden sie Spiele entfernen, wenn Entwickler darum bitten.« Das aber, versichert uns G2A, sei absolut ausgeschlossen.

Die Zukunft

Wir fragen Bartosz Skwarczek, den charismatischen G2A-Boss, wie er gesehen werden möchte. Als eine Art James-Bond-Bösewicht der Spielebranche? »Als Freund«, sagt er. Das wird er nicht. Das wurde deutlich in den vielen Gesprächen, die wir mit Entwicklern und Publishern geführt haben. Die Antipathie aus der Spieleindustrie schadet G2A aber nicht. Zumindest noch nicht. Das Unternehmen wächst. Gestartet ist die Plattform 2010 mit etwa 50 Mitarbeitern. Heute sind es über 700. Was jetzt passiert, wird wichtig. G2A versucht, seinen Platz in der Spieleindustrie mit Sponsoring, G2A Direct, Werbedeals und einem besseren Image zu zementieren. Publisher dagegen, so unser Verständnis der Situation, wollen mit aller Macht die Keyseller vertreiben. »Derzeit gehen einige Spiele-Unternehmen juristisch erfolgreich gegen sogenannte Keyseller vor. Wie lange sich dieses Geschäftsmodell noch betreiben lässt, kann nicht abgeschätzt werden«, sagt Dr. Maximilian Schenk vom Branchenverband BIU. »Wer Keyseller als Werbepartner einbindet, verbaut sich womöglich auch Kooperationsmöglichkeit mit Entwicklern und Publishern.« Für uns klingt das nach einer Drohung.

Was würde Bartosz Skwarczek Entwicklern antworten, die G2A verantwortlich machen für ihre Nöte? »Bitte kommt und lernt uns kennen. Diese Meinungen entstehen, wenn Leute nicht genug über G2A wissen. Wir wollen wertvoll sein für Entwickler.« Laut Skwarczek steht Großes an für G2A, man sei schon in Gesprächen mit fünf von zehn großen Publishern. Die glauben angeblich, dass sie ihren Erfolg vergrößern können, wenn sie die G2A-Community als Markt ernstnehmen, statt sie zu bekämpfen. Vielleicht stimmt das sogar. Fest steht aber: Die aktuelle Patt-Situation wird sich nicht halten. Dann wird sich zeigen, wer die kurzlebige Mittagserscheinung ist, G2A oder die Publisher. ★

Das E-Sports-Drama

Neben dem Skandal um Tinybuild gab es noch ein sehr öffentliches Zerwürfnis mit Riot Games (League of Legends). Auf G2A wird mit aufgelevelten League-of-Legends-Accounts gehandelt. Das verstößt gegen die Nutzungsbestimmungen und gefährdet ehrlichen Wettbewerb zwischen Spielern. Riot schmeißt deswegen G2A als Sponsor von Teams und Turnieren raus. Die Logos der Plattform werden entfernt. Laut G2A sind die Gespräche jetzt aber wieder offen, man wolle bald wieder in der Gunst von Riot stehen.

Warren Spectors geplatzte Träume

SPECTORS SCHEITERN

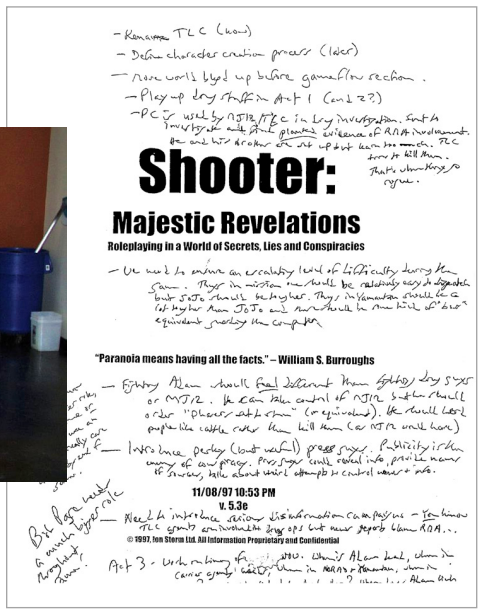
Über Misserfolge spricht man nicht. Wird ein Videospiel abgebrochen oder bleibt es lediglich eine Vision auf dem Papier, behält ein Entwickler das normalerweise für sich. Nicht aber der Deus-Ex-Erfinder Warren Spector. Er hat mit GameStar über Sleeping Giants, Junction Point und andere geplatzte Spieleträume gesprochen. Von Michael Förtsch und Michael Graf

Warren Spector ist quasi wie der Lothar Matthäus der Spielebranche: ein hochdekorierter Veteran der Neunziger, der schon eine Weile nichts Weltbewegendes mehr geleistet hat, dessen Name aber immer noch in Ohren klingelt und Erinnerungen an große Spiele weckt. Bei Matthäus ans Finale der Fußball-Weltmeisterschaft 1990, bei Spector an System Shock, an Deus Ex, an Thief. Während Matthäus in einem der besten deutschen Nationalteams kickte, zählte Spector zum Dreamteam von Origin, dem legendären Studio des Ultima-Vaters Richard Garriott. Während Matthäus als Kapitän den deutschen WM-Sieg prägte, formte Spector als Produzent die zauberhafte Welt von Ultima 7, verhalf Chris Roberts' Wing Commander zum Jungfernflug und rettete das erste echte 3D-Rollenspiel Ultima Underworld vor dem drohenden Exitus. Und während Matthäus bis heute durch die Nachrichten geistert, sobald er irgendwo als Trainer anheuert, lässt Warren Spector aufhorchen, wenn er einem kleinen Entwicklerteam unter die Arme greift: Am 29. Februar 2016 meldet Otherside Entertainment die Verpflichtung des sympathischen Bart- und Brillenträgers. Der soll kein x-beliebiges Projekt betreuen, sondern System Shock 3, den Nachnachfolger seines Rollenspiel-Shooters von 1994.

Damit wäre der Vergleich auch erschöpft. Während inzwischen jedem Fußballkenner ein Stoßseufzer entfährt, sobald Lothar Matthäus auch nur im Umkreis einer Pressekonferenz gesichtet wird, lässt Warren Spector noch immer Spieleräuglein glänzen. Denn er hat seine Karriere vor dem Absturz bewahrt, sein letztes Projekt, der Jump&Run-Zweiteiler Epic Micky, war zwar nicht mehr so prägend wie seine früheren Meilensteine, aber beileibe kein Schrott. Spector genießt uneinge-

Warren Spector muss hart kämpfen, um Deus Ex zu verwirklichen. Immer wieder hat er Anlauf genommen, »diese Art Spiel« zu erschaffen. Darunter Troubleshooter bei Origin Systems und Junction Point bei Looking Glass.

Erst John Romero von Ion Storm (Mitte) gab Spector (rechts) die Möglichkeit, Deus Ex zu realisieren. Dort trug das Ego-Shooter-Rollenspiel zunächst den simplen Arbeitstitel »Shooter«, hieß dann »Shooter: Majestic Revelations«.



Auch ein Spiel namens Death & Destruction hatte Warren Spector einst geplant. Hinter dem martialischen Titel verbarg sich die Idee für einen »Verrückter-Wissenschaftler-Simulator«, der Tower-Defense und Aufbausimulation verbinden sollte. Wäre er verwirklicht worden, hätte er wohl ähnlich ausgesehen wie Evil Genius (Bild).

Warren Spectors Vorschlag für einen Cowboy-Titel wird mit der Begründung abgeschmettert, dass sich Western-Spiele nicht verkaufen. Das widerlegt Red Dead Redemption (Bild) Jahre später.

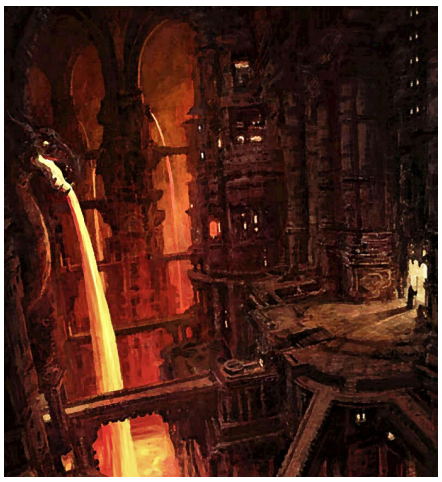
schränkten Respekt, wir alle kennen seine Erfolgsgeschichten. Gedanken ans Scheitern sind bei ihm undenkbar … oder? Von wegen, auch Spectors Laufbahn ist mit Spielen gepflastert, die niemals erschienen sind. Während andere Entwickler gar nicht oder nur zögerlich übers Scheitern reden – und Lothar Matthäus eher ungern auf die WM 1998 angesprochen wird – plaudert Spector gerne über seine Leichen im Keller. »Es ist keine Blamage oder Schande, Spiele zu beerdigen«, meint er, »es ist Teil des Berufs.« Das musste Spector aber selbst erst lernen.

Der Ursprung

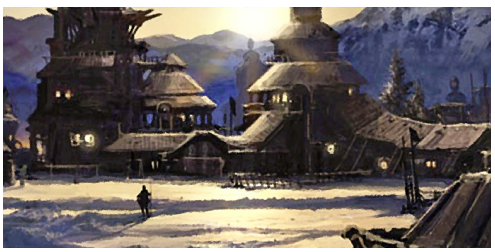
Ende der Achtziger arbeitet Warren Spector bereits in der Spielebranche, allerdings in der analogen. Nämlich bei Steve Jackson Games, dem Macher des witzigen Karten-Rollenspiels Munchkin und des Pen&Paper-Grundsystems GURPS. 1989 hat er von bedruckter Pappe die Schnauze voll, eine Mischung aus Neugier und Enthusiasmus verleitet ihn zum Wechsel zu Origin. »Ich hatte keine Erfahrung im Entwickeln von Videospielen«, erinnert er sich. »Aber das war damals normal – und egal.« Denn der 34-Jährige war kreativ. Schon bald arbeitet er an der Ultima-Reihe und den Wing-Commander-Titeln mit, produziert dann System Shock – alles Fantasy und Science Fiction. »Ich wollte auch etwas anderes probieren«, sagt Spector. »Ich schlug ein Western-Spiel vor.« Doch die Idee wird abgebügelt. »Es war das alte Argument, dass sich Western-Spiele nicht verkaufen«, sagt Spector, der heute augenzwinkernd auf Red Dead Redemption verweist. »Aber es mag auch an mangelnder Vorbereitung gelegen haben.« Einen Cowboy soll man steuern, es gibt Pferde, das ist das Konzept. Über eine Story oder Spielelemente hat Spector nicht nachgedacht. »Ich war naiv«, meint er. Diese erste rote Karte sieht er als Ansporn, weiter gegen den Strom anzuschwimmen. Fortsetzungen? Die können andere machen! 1991 etwa schlägt er vor, nach Wing Commander 2 lieber Serienableger zu entwickeln. Entweder ein Raumflotten-Strategiespiel oder ein Prequel à la No Man's Sky, in dem man die Galaxis erkundet und Handelsrouten aufbaut. Origin ist aber besorgt, dass man die Marke überstrapaziert. Okay, denkt Spector, wie wär's dann mit etwas völlig anderem: einem Spiel über das Kentucky Derby, das berühmte Galopprennen? Man soll einen Stall verwalten, Hengste züchten und selbst zum Sieg galoppieren, Pferdeauktionen sind als interaktive Videoszenen geplant. Das soll die Keimzelle einer »Reihe von Sport-Managementspielen« werden, hofft Spector. Doch Origin lehnt mit einem Verweis auf die miesen Verkaufszahlen anderer Managerspiele ab. Spector und die Pferde, eine Geschichte voller Missverständnisse.

Aber er gibt nicht auf. 1994 stellt Warren Spector Troubleshooter vor, den Urvater des späteren Deus Ex. Er ersinnt ein Ego-Rollenspiel à la Ultima Underworld. Darin sollen sich Missionen auf unterschiedliche Arten lösen lassen – etwa mit Waffengewalt oder Gesprächen, aber ohne klischeehafte Fantasy oder Science Fiction. Stattdessen spielt Troubleshooter in der Gegenwart der 1990er. Der Spieler mimt eine Art Privatpolizisten, der auf Honorarbasis etwa die Geiselnahme einer Millionärstochter beendet. »Du hättest die Situation studiert, Karten und Fotos betrachtet und überlegt, was du tun kannst«, präzisiert Spector. Anschließend soll man sich den Weg freischießen, die Entführer lautlos überrumpeln oder eben verhandeln. »Stirb Langsam« und »Dirty Harry« waren optische Vorbilder. »Troubleshooter entstand aus meinem Frust über all den Fantasy- und Science-Fiction-Kram«, schmunzelt Spector. »Ich wollte ein Rollenspiel in der echten Welt.« Tatsächlich stieß die Idee auf Interesse, dennoch wurde nichts daraus. »Das hatte zwei Gründe«, offenbart der Entwickler. »Die offenen Levels, die's gebraucht hätte, waren technisch noch nicht umsetzbar. Und zweitens: Ich verließ Origin.« Von dort nimmt er seine Idee jedoch mit. Nämlich zu Looking Glass, für das er eine neue Zweigstelle in Austin, Texas aufbaut.

Viele Konzeptbilder von Spectors nicht verwirklichten Projekten liegen heute bei Disney und den Ex-Entwicklern unter Verschluss. Jedoch existieren noch einige Bilder zu Sleeping Giants, die das Studio als Vorgeschmack auf den »unangekündigten Titel« präsentierte.



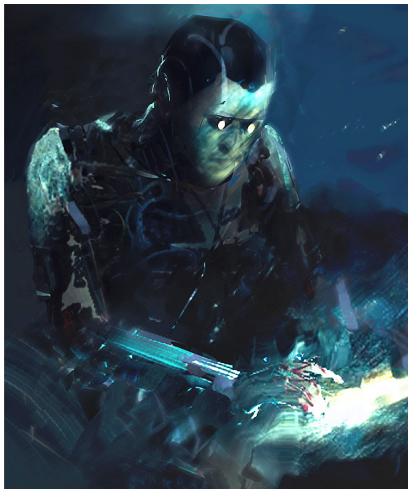
Die Welt von Sleeping Giants hätte vielfältig ausfallen sollen. Beispielsweise hätte es den Heroen, einen Magier oder Krieger, in eine verlassene Tempelstadt in einem Vulkan geführt.

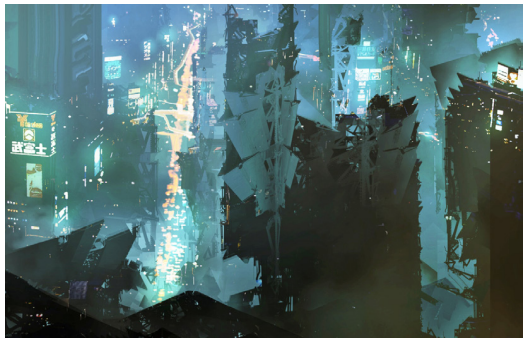


Auch ein verschneites Bergdorf hätte man besucht, um in klassischer Rollenspiel-Manier Aufträge zu erhalten, die in die Welt einführen. Wobei man letztlich auf titanenhafte Drachen getroffen wäre – die schlafenden Giganten.

Der Name Spector ist jüdischen Ursprungs, das Wort »szpektor« bezeichnete einen Inspektor oder Hilfslehrer.

Nie erschienen, aber für jeden spielbar ist Transland. Das ist ein simpler Ego-Shooter, der an Minecraft erinnert und bei Origin entwickelt wurde, um neue Möglichkeiten der 3D-Technik auszuloten. Wer bei Google nach »msdos_Transland_1996« sucht, der kann einen Prototyp finden.





So ähnlich hätte Necessary Evil aussehen könnten, der geistige Nachfolger zu Deus Ex. Die Bilder stammen vom Konzeptkünstler AJ Trahan, der an einigen Games bei Junction Point mitgearbeitet und deren Stil und Look prägte. Zuletzt arbeitete er unter anderem an Halo 4 und Metal Gear Online mit.

Treffpunkt aller Dinge

Beim neuen Studio beginnt Spector sofort mit der Arbeit, die auf einem Konzept namens »Better Red than Undead« basiert. Diesen abgedrehten Actionzirkus hat sich der spätere Bioshock-Macher Ken Levine ausgedacht, als amerikanischer Agent soll man sich durch die zombieverseuchte Sowjetunion ballern. Das erscheint dem Team jedoch zu verrückt, die Untotenhatz wird zum düsteren Mittelalter-Schwertkampfspiel Dark Camelot umgestrickt. Das soll – wie der Name dezent andeutet – im Universum der Artussage spielen, ohne Elfen und Zwerge, dafür mit Merlin, Lanzelot & Co. Als rebellischer Königssohn Modred metzelt man sich darin zur Thronfolge. Doch auch dieses Projekt stolpert, bevor es überhaupt in Produktion geht. Begraben wird es aber nicht, sondern umgebaut. Aus Camelot wird »Die Stadt«, aus den Rittern der Tafelrunde der Orden der Hammeriten und aus Mordred ein gewisser Garrett – Dark Camelot ersteht als Thief wieder auf.

Warren Spector versucht derweil, ein Spiel namens Junction Point anzustoßen, ein Fantasy-Online-Rollenspiel einer neuen Generation. »Denn die meisten MMOs machen es einfach falsch«, zitiert er sich selbst. Auf 200 Seiten klügelt er Mechanismen aus, wie jede Heldengruppe eine eigene Story erleben kann, die sowohl die Welt als auch die Abenteuer anderer beeinflusst. Kein Spieler soll »dieselben Drachen in derselben Reihenfolge töten« wie andere. Doch Looking Glass kann das Megaprojekt nicht stemmen, weshalb es zum »einfachen« Sience-Fiction-Rollenspiel schrumpft. Das soll wenigstens die Prinzipien von Troubleshooter realisieren und mit den »besten Eigenschaften von MMOs kombinieren«. Heißt: Das Tun des Spielers hätte nicht nur missionsbezogene, sondern globale Auswirkungen auf die angeblich an »Blade Runner« erinnernde Smog-und-Neon-Welt. Hätte ein Spieler in einer günstigen Situation einen NPC-Gangster eliminiert, wären andere Quests mit dem Finsterling verschwunden und dafür neue zugänglich worden. Ein MMO mit nicht-linearen Missionen? »Wir hatten viel konzipiert und auf Papier gesponnen, aber keinen Publisher gefunden«, resümiert Spector. »Vielleicht waren wir der Zeit voraus oder es war eine doofe Idee. Wahrscheinlich Ersteres.«

Über die Konzeptphase und längst verlorene Designdokumente kam Junction Point also nie hinaus. Wobei Warren Spector betont, dass er sich »nicht scheuen würde, das Kernkonzept nochmal aufzunehmen«. Die Option, bei Looking Glass einen zweiten Anlauf zu wagen, war ihm jedenfalls nicht vergönnt. »Looking Glass ging das Geld aus«, trauert Spector, der das Studio in Austin schon 1997 verlässt, bevor es 2000 vollends untergeht. Ein finsterer Moment für die Spielebranche, der sich zugleich als Glücksfall erweist. Die nun arbeitslosen Entwickler formen nämlich den Bioshock-Macher Irrational Games und heuern beim Dishonored-Studio Arkane an. Und Spector selbst baut Ion Storm Austin auf, das im Jahr 2000 Deus Ex veröffentlicht. Ursprünglich hat er allerdings ganz andere Pläne – und muss erst von seinem Glück überzeugt werden.

Falsches Schicksal

Eigentlich bietet nämlich Electronic Arts Warren Spector eine Stelle und ein Team an. »Ich hatte den Stift in der Hand, setzte zur Unterschrift an – und dann rief John an«, beschreibt der 60-Jährige den Moment, als ihn plötzlich der Doom-Papa und Ion-Storm-Gründer John Romero überrumpelt. Seine Zukunft und auch sein nächstes Projekt liegen da eigentlich schon auf dem Papierstapel vor ihm: »Ich sollte ein Rollenspiel zu Command & Conquer entwickeln.« Denn Electronic Arts will nach C&C: Renegade und

Kleine Ideen, die Warren angestoßen hatte, waren auch Firehose und Arthurian Legends. Ersteres wäre ein cineastisches Adventure gewesen, »nicht anders als das, was Telltale heute macht.« Zweiteres war die Idee, die Technik der Ultima-Spiele (Bild oben: Ultima 7) zu nutzen, um in historisch korrekter Manier die Sage von König Artus (links) zu erzählen. Auch Thief (rechts) begann einst als Schwertkampfspiel im Camelot-Setting.

C&C: Generäle die Marke weiter verbreitern. Konkrete Pläne gibt es zwar noch nicht, »aber ich kann sagen, dass es sich wohl sehr wie Deus Ex angefühlt hätte«, prophezeit Spector rückwirkend. »Natürlich in einer anderen Welt und mit einem stärkeren Fokus auf Feuergefechte.« Dass Spector stattdessen nur Wochen später mit einer neuen Mannschaft das Ion-Storm-Schwesterstudio hochzieht und im September 1997 das erste Designdokument zu einem Shooter – dem späteren Deus Ex – runterschreibt, ist allein Romeros Beharrlichkeit zu verdanken. »Er drängte mich zu einem Gespräch und kam am nächsten Tag mit seinem gelben Hummer vorgefahren«, lacht Spector. »Er versprach mir, ich dürfe das Spiel machen, das ich will. Dazu absolute kreative Freiheit, das beste Equipment, einfach alles. Ich hatte keine Chance.«

Nachdem der in Manhattan aufgewachsene Spielemacher mit Deus Ex einen Meilenstein abgeliefert hat, überlässt er Deus Ex 2 dem späteren Dishonored-Designer Harvey Smith. Spector selbst verlässt Ion Storm 2004 und gründet einige Monate später das Studio Junction Point – eine Anspielung auf sein altes Looking-Glass-Projekt. Der Videospielveteran geht in die Vollen und stößt gleich mehrere Projekte an, die auch über das Medium Videospiel hinausragen sollen. Gemeinsam mit Film- und Fernsehproduzenten will er transmediale Marken schaffen, die Filme, Serien, Comics und Games vereinen. Über viele Gespräche und Pläne darf er bis heute noch nicht reden. Die Frage, ob an den Gerüchten etwas dran sei, dass er schon vor 15 Jahren Episodenspiele wie jene von Telltale plante, beantwortet er aber mit einem kurzen, aber bestimmten »Ja«. Letztlich gedeiht aber nur eine seiner Film-Spiel-Vermählungen soweit, dass sie angekündigt wird. Nämlich das fast schon legendäre Ninja Gold, an dem er gemeinsam mit dem Hong-Kong-Actionguru John Woo arbeitet.

Ninjas und Gold

Ein Actionfilm und ein passendes Videospiel sind geplant, die sich gegenseitig ergänzen sollen. Die Grundidee der Handlung? Ein Ninja-Klan, eine gestohlene Schiffsladung Gold, Yakuza und russische Gangster treffen aufeinander! Woo soll seine Erfahrung in Sachen Action-Inszenierung ins Spiel einfließen lassen, Spector dafür als Produzent des Films fungieren. Wobei der Designer betont, dass die Story nicht so plump gewesen wäre, wie sie zuerst klingt. »Es sollte sich um einen Generationenkonflikt drehen, einen modern geprägten Sohn und einen traditionsgebundenen Vater; richtig, falsch und die Grautöne dazwischen«, beschreibt er. »Wir hatten das vollends ausgearbeitet.« Die bösen Jungs wären auch auf gewisse Weise gut, und die guten Jungs böse. Der Spieler kann all dies zudem beeinflussen. Einige Monate lang arbeitet das Team an ersten Prototypen und Grafikgrundgerüsten, die Ex-Entwickler als »Mischung aus Metal Gear, Devil May Cry und Splinter Cell« beschreiben. Wie Spector gesteht, kommt das der Idee durchaus nahe.

Ein weiteres großes Junction-Point-Projekt heißt Sleeping Giants, ist als »episches Fantasy-Videospiel« angedacht – und kurzzeitig auch als Comic vom Batman- und Superman-Verlag DC. »Ich denke, es gab einiges, was es richtig cool gemacht hätte«, grübelt Spector. »Es sollte gigantisch werden.« So soll sich der Spieler als Magier und Krieger hochhaushohen Drachen und anderen Riesenmonstern entgegenstellen. »Mit elemen-

Auch Epic Micky gehört, zumindest für viele Spieler, zu den unverwirklichten Visionen Warren Spectors. Denn ins Internet gesickerte Konzeptbilder zeigten ursprünglich ein düsteres und bizarres Disney-Universum. Laut Warren Spector waren viele der Bilder nie für die Öffentlichkeit und das eigentliche Spiel bestimmt. Stattdessen wollte er damit austesten, wie weit er gehen kann, bevor es Disney zu radikal wird. Das fertige Epic Micky (rechts der zweite Teil) ist weniger abgedreht, aber laut Spector auch finsterer als »jeder im Team zu träumen gewagt hätte«.

Warren Spectors Half-Life

Jahrelang kursierten Gerüchte, dass Warren Spector und sein Studio Junction Point an einer Zusatzepisode für Half-Life 2 sitzen. Denn schon im Dezember 2005 hat das Studio enthüllt, dass man gemeinsam mit Valve an einem Spiel auf Basis der Source-Engine arbeitet. Doch erst 2015 bestätigt Warren Spector, dass es tatsächlich ein weiteres Kapitel für Half-Life-2 war – und dass der Auftrag von Valve das junge Studio nach einigen geplatzten Deals gar vor dem Aus bewahrt hat, wofür Spector bis heute dankbar ist. Und worum ging's? »Unsere Episode sollte in Ravenholm spielen«, erzählt Spector. »Man sollte darin die Charaktere aus dem Hauptspiel besser kennenlernen.« Junction Point sollte also Storylücken schließen und offene Fragen beantworten. Seltsam nur, dass die Arkane Studios zeitweise parallel an einer Episode namens »Return to Ravenholm« arbeiteten, die sehr ähnlich klingt. Wie die beiden Kapitel verbunden gewesen wären, kann Spector nicht sagen.

Er verspricht allerdings, dass »seine« Episode »ziemlich cool« geworden wäre, vor allem dank der sogenannten Magnet Gun. »Sie war komplett anders als die bekannte Gravity Gun, aber mehr werde ich nicht sagen«, würgt Spector ab. »Ich habe immer noch den verrückten Traum, dass Valve einiges Tages etwas mit der Magnet Gun macht. Sie war wirklich Wahnsinn und hätte einzigartige Möglichkeiten eröffnet. Es wird wohl nie passieren, aber warum es endgültig tottrampeln, indem man zu viel drüber redet?« Zwei Jahre hat Junction Point in die Episode investiert. Warum nichts daraus wurde? »Das müsst ihr Valve fragen!«, lacht Warren Spector. Die Übernahme durch Disney kam zwar dazwischen, den Vertrag mit Valve hätte man aber erfüllen können. »Wir hatten den Punkt erreicht, an dem wir Valves Technologie verstanden und echt gute Arbeit ablieferten. Aber dann stellten sie alles ein. Ich bin nicht sicher, wieso. Aber letztlich war zwischen uns alles gut, und die Arbeit hat uns den Hintern gerettet. Ich kann mich also nicht beschweren.«

Statt der Gravity Gun sollte es in Warren Spectors Half-Life-2-Episode eine »Magnet Gun« geben.

Es gab bereits ein Spiel namens Trouble Shooter: einen Sidescroller-Shooter, der 1991 für das Sega Mega Drive erschien.

Gemeinsam mit John Woo, dem Regisseur von Hong-Kong-Actionstreifen wie »The Killer« (links) und »A Better Tomorrow«, plante Warren Spector Ninja Gold, einen Film samt Videospiel. Schade, dass daraus nichts wurde. Der Woo-Shooter Strangehold (rechts) war 2007 durchaus ordentlich.

tarer Magie hätte man sogar die Umgebung beeinflussen können«, ergänzt er. Feuerbälle stecken Holz in Brand, Eisflüche frieren Wasserflächen ein. Sleeping Giants ist ambitioniert – und kommt recht gut voran. »Wir kamen so weit, dass ich glücklich mit der Gestaltung der Drachen und anderer Charaktere war«, erzählt Spector. »Wir hatten uns eine ganze Welt ausgemalt.« Auch das für die Magie essenzielle Physiksystem existiert bereits als Prototyp, ebenso erste Probemissionen, die an Skyrim erinnern sollen. Allerdings: »Wir arbeiteten mit unterschiedlichen Publishern immer wieder daran. Es wurde mehrmals aus unterschiedlichen Gründen eingestellt. Das hatte nie etwas mit dem Spiel oder mit uns zu tun «, beteuert Spector. »Es war einfach eine seltsame Zeit.«

Notwendige Übel

Warren Spectors interessantestes und persönlichstes Projekt ist allerdings Necessary Evil, ein Ego-Shooter-Rollenspiel. »Es entsprang definitiv dem gleichen Grundgedanken wie Deus Ex«, erläutert der Junction-Point-Gründer, der jahrelang erfolglos versucht, die Marke Deus Ex von Eidos loszueisen. Das Deus-Ex-Grundkonzept hat Eidos jedoch nicht für sich gepachtet, vieles will Spector beibehalten. Auch das Szenario soll erneut eine greifbare Zukunftsvision sein, aber »weniger düster« als Deus Ex, wie ehemalige Mitarbeiter berichten, die Necessary Evil eher mit Filmen wie »Minority Report« und »Das Fünfte Element« vergleichen. »Um 2005 dachte ich, die Verschwörungskiste sei ein Ding von gestern«, blickt Spector zurück. »Die Story sollte sich eher um die Jahrtausendwende drehen, darum, dass bestimmte Dinge ihrem Ende entgegengehen.« Die Idee, dem Spieler Freiheiten und Möglichkeiten aufzuzeigen, aber ihn hinterher auch zur Verantwortung zu ziehen, will er konsequent weiterentwickeln. Der Titel Necessary Evil soll dabei schon auf ein zentrales Element verweisen: die notwendigen Übel! Das wären die Augmentierungen, Bio-Implantate und biomechanischen Prothesen gewesen. »In der Spielwelt wären sie Fluch und Segen – wichtig, aber auch gefährlich«, verrät er. »Die Menschen müssen etwas benutzen, das sie fürchten.« Das soll sich zugleich spielerisch auswirken. Weiter mag Warren Spector nicht ins Detail gehen. »Nur für den Fall, dass mir Disney die Rechte zurückgibt«, hofft er. »Ich möchte dieses Spiel immer noch machen.«

Warum aus all diesen Spielen nichts geworden ist? Zumindest für den Großteil der Junction-Point-Ära gilt laut Warren Spector: »Die wahre Antwort? Disney ist geschehen.« 2007 kauft der Micky-Maus-Konzern das Studio und all dessen Projekte. »Und komm schon, kannst du dir vorstellen, dass Disney ein dystopisches Science-Fiction-Spiel für Erwachsene macht?«, scherzt Spector. Im Januar 2013 schließt Disney Junction Point, im Mai 2016 zieht sich das Unternehmen komplett vom Publishing zurück – außer bei Mobilespielen. Das grämt Spector jedoch nicht. Er habe die Zeit mit Disney und Epic Mickey sehr genossen. Was viele der anderen Ideen betrifft: »Pech? Karma? Wer weiß. Es gab Publisher, die große Titel wollten, aber dann ihre Meinung änderten. Wir haben an Konzepten gefeilt, die so abgehoben waren, dass wir selbst daran zweifelten.« So manche Idee habe nur als ein paar Zeilen und Skizzen auf einem Notizblock existiert. So sei das nun mal. Wirklich getrauert habe er aber nur um wenige Ideen. Auch mag der Entwickler nicht spekulieren, ob Sleeping Giants oder Junction Point einen so großen Eindruck hinterlassen hätten wie Deus Ex. Das Potenzial wäre aber da gewesen. »Letztlich weißt man erst, ob aus einer Idee etwas Großes wird, wenn man eine Weile daran gearbeitet hat«, sagt Warren Spector. »Ideen sind etwas Simples. Manchmal musst du sie einfach loslassen und weitermachen.« ★

Alle unter einem Dach

Eine Sonderstellung unter Warrens Spectors nie erschienen Spielen nimmt das »One Block Roleplaying Game« ein. Das ist mehrheitlich ein Gedankenspiel, das er seit Jahren mit sich herumträgt, aber nie umsetzen konnte. Die Idee? Ein Rollenspiel, das ausschließlich in der Kulisse von der Größe eines Appartementhauses stattfindet. Sei es ein postapokalyptischer Bunker (Bild aus der Einleitung von Fallout 3), ein kleines Raumschiff oder tatsächlich ein Wohngebäude in New York. Die einzigen Charaktere im Spiel wären die Bewohner dieses Ortes, die zugänglichen Umgebungen eben ihre Wohnungen und die Flure dazwischen. »Es ist eigentlich das Resultat der Überlegung, dass Geschehnisse spannender sein können, wenn du sie im Kleinen, aber zugleich umso tiefgründiger simulierst«, philosophiert Spector. »Es wäre das Gegenteil des Trends zu Open-World-Spielen, die immer weiter in die Breite gehen und damit zunehmend oberflächlicher werden.«

Statt Charaktere nur im Vorbeigehen zu treffen, könnte man sie im One Block Roleplaying Game bis hinab auf die psychologische Ebene durchleuchten. Wenn man etwa Blumenvasen und Möbelstücke in ihrer Wohnung verstellt, würden sie darauf reagieren, sich wundern, sich ärgern oder an ihrem Verstand zweifeln – eben je nach Figur. Man könnte sogar einen Kleinkrieg zwischen Bewohnern anzetteln. »Ich habe noch weitere Ideen«, sagt Spector. »Aber sie sind alle so unausgegoren, dass es noch keinen Sinn ergibt, darüber zu sprechen.« Er habe lediglich Ansätze für Szenarien, Situationen und Figuren. Aber jedes Mal, wenn sein Gedankenspiel ernst zu werden drohte, »kam irgendwas dazwischen«. Bislang jedenfalls. »Mit System Shock 3 ... wer weiß?«, überlegt Spector. »Da es auch eine klar abgesteckte Kulisse hat, lassen sich vielleicht einige Ideen von One Block einpflegen.«

Seit Disney seinen Rückzug aus dem Videospielgeschäft angekündigt hat, ist Warren Spector bemüht, die Rechte an Konzepten wie Necessary Evil, Sleeping Giants und Co. zurückzukaufen. Gleiches versucht Adventure-Veteran Ron Gilbert mit Monkey Island.

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 · emedia TEST SEHR GUT · Computer Bild Test-Sieger · NOTEBOOKCHECK Gut (87%) One K73-5N

GB LIGHTNING DETONATOR V2

5 programmierbare Makro-Tasten
+ 12 Multimedia-Tasten

Einfache Aufzeichnung von onboard Makros, keine zusätzliche Software oder Treiber notwendig

Beleuchtete Tasten in 7 unterschiedliche Farben einstellbar mit einstellbarer Helligkeit + pulsierender Effekt

Anti-Ghosting-Effekt

~~44,99€~~
29,99€

Art. 32824

DEUTSCHES TASTATUR LAYOUT

ONE.DE

JETZT KONFIGURIEREN & BESTELLEN

amazon payments · PayPal · MasterCard · AMERICAN EXPRESS · DISCOVER · VISA · RECHNUNG · KAUF AUF RATEN

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 €

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 14-tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB.

one.de

Nichts mehr verpassen

JETZT **ONE** AUF FACEBOOK LIKEN!
WWW.FACEBOOK.COM/ONE.DE

KEINE NEWS MEHR VERPASSEN!
WWW.ONE.DE/NEWSLETTER

AMD FX-6300 Prozessor mit 6 x 3.50 GHz

- 8 GB DDR3 Speicher
- 2 GB AMD Radeon™ RX 460
- inkl. Windows 10 vorinstalliert

Art-Nr. 23301

539.99 €*
oder Finanzkauf[2] z.B. 17,52 €/mtl. Laufzeit: 36 Monate

1000 GB SATA III, 7200 U/Min., DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, USB 3.0, 7,1 Audio, Gigabit LAN, 500W / Antec GX505 Window Blue Edition schwarz, inkl. Gratis Deus Ex: Mankind Divided™

Wir verbauen ausschließlich hochwertige Markenkomponenten!

AMD FX-6300 Prozessor mit 8 x 3.30 Ghz

- 8 GB DDR3 Speicher
- 2 GB NVIDIA® GeForce® GTX™ 950
- 2000 GB SATA III, 7200 U/Min.

569.99 €*
oder Finanzkauf[2] z.B. 18,49 €/mtl. Laufzeit: 36 Monate

Gigabyte GA-78LMT, USB 3.0, 7.1 Audio, Gigabit LAN, 500W / Antec GX200 blau, inkl. Gratis Deus Ex: Mankind Divided™

Art-Nr. 22868

AMD FX-8300 Prozessor mit 8 x 3.30 GHz

- 8 GB DDR3 Speicher
- 2 GB NVIDIA® GeForce® GTX™ 960
- 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

649.99 €*
oder Finanzkauf[2] z.B. 39,15 €/mtl. Laufzeit: 18 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A-DS3P, USB 3.0, 5.1 Audio, Gigabit LAN, 500W / Antec GX1200 Midi-Tower, inkl. Gratis Deus Ex: Mankind Divided™

Art-Nr. 22694

AMD FX-6300 Prozessor mit 6 x 3.50 GHz

- 8 GB DDR3 Speicher
- 6 GB NVIDIA® GeForce® GTX™ 1060
- 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

699.99 €*
oder Finanzkauf[2] z.B. 17,88 €/mtl. Laufzeit: 48 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A-DS3P, USB 3.0, 5.1 Audio, Gigabit LAN, 500W / Sharkoon BD28, inkl. Gratis Deus Ex: Mankind Divided™

Art-Nr. 24016

AMD FX-8300 Prozessor mit 8 x 3.30 GHz

- 8 GB DDR3 Speicher
- 4 GB AMD Radeon™ RX 470
- inkl. Windows 10 vorinstalliert

779.99 €*
oder Finanzkauf[2] z.B. 16,72 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate

1000 GB SATA III, 7200 U/Min., DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A-DS3P, USB 3.0, Gigabit LAN, 5.1 Audio, 500W / Raidmax Viper GX blau, inkl. Gratis Deus Ex: Mankind Divided™

Art-Nr. 23210

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

amazon payments · PayPal · MasterCard · American Express · Discover · VISA · Rechnung · Kauf auf Raten

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 €

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.

AMD FX-8320 Prozessor mit 8 x 3.50 GHz

- 8 GB DDR3 Speicher
- 6 GB NVIDIA® GeForce® GTX™ 1060
- inkl. Windows 10 vorinstalliert

Art-Nr. 23211

879.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 16,47 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

1000 GB SATA III, 7200 U/Min., DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A-DS3P, USB 3.0, Gigabit LAN, 5.1 Audio, 500W / Sharkoon BD28, inkl. Gratis Deus Ex: Mankind Divided™

weitere Gaming Systeme finden Sie auf one.de/gaming

Intel® Core™ i7-6700K Prozessor mit 4 x 4.00 GHz

- 8 GB DDR4 Speicher
- 6 GB NVIDIA® GeForce® GTX™ 1060
- 120 GB SATA III SSD
  1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1089.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 20,40 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, MSI Z170-A Pro, USB 3.1, 7.1 Audio, Gigabit LAN, 500W / Raidmax Viper GX blau

Art-Nr. 22637

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[2] z.B. 22,46 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, MSI Z170A PC Mate, USB 3.1, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 650 Watt Corsair VS650 80+ / Antec GX505, inkl. Gratis Gears of War 4

Art-Nr. 22639

Intel® Core™ i7-6700K Prozessor mit 4 x 4.00 GHz

- 16 GB DDR4 Speicher
- 8 GB NVIDIA® GeForce® GTX™ 1070 MSI GamingX 8G
- 250 GB SATA III Samsung 750 EVO SSD
  1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1449.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 27,14 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, MSI Z170-A Pro, USB 3.1, Audio 7.1, Gigabit LAN, 650 Watt Corsair VS650 80+ / Thermaltake Versa N26, inkl. Gratis Gears of War 4

Art-Nr. 24008

Intel® Core™ i7-6700K Prozessor mit 4 x 4.00 GHz

- 16 GB DDR4 Speicher
- 8 GB NVIDIA® GeForce® GTX™ 1080
- 500 GB SATA III Samsung 750 EVO SSD
  2000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1949.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 36,51 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte Z170X, USB 3.1, 7.1 Audio, Gigabit LAN, 700W BeQuiet Pure Power 9 80+ Silber / Enermax Thormax Giant schwarz, inkl. Gratis Gears of War 4

Art-Nr. 23550

ONE.DE

JETZT KONFIGURIEREN & BESTELLEN

Details zu den Angeboten finden Sie im Internet.

Einfach den QR-Code scannen oder www.one.de/gamestar

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 14-tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB.

ONE Gaming Notebook K56-6D1

- Intel® Skylake i3/i5 Prozessoren der 6. Generation
- Bis 16 GB DDR4 Speicher 1x HDD/SSD + 1x M.2 SSD
- 2 GB NVIDIA® GeForce® 940MX

Art-Nr. 23557

ab 599.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 15,33 €/mtl. Laufzeit: 48 Monate

39,62 cm/15,6" Full HD, Wireless-N WLAN, Bluetooth 4.0 + LE, HDMI, USB 3.0, Webcam, 9-in-1 Cardreader

NVIDIA GEFORCE GTX

weitere ONE Gaming Notebooks: www.one.de/gnb

ONE Gaming Notebook K73-6F1

- > Intel® Skylake i3/i5/i7 Prozessoren der 6. Generation
- > 43,94cm/17,3" Full HD
- > Bis 16 GB DDR4 Speicher
- > 1x HDD/SSD + 1x M.2 SSD
- > 2 GB NVIDIA® GeForce® GTX™ 950M
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth 4.0 + LE, HDMI, USB 3.0, Nummernblock, Webcam, 9-in-1 Cardreader, Sound Blaster Cinema 2

ab 749.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 19,16 €/mtl. Laufzeit: 48 Monate

Art-Nr. 23552

ONE Gaming Notebook K56-6M

- > Intel® Skylake i7-6700HQ Prozessor der 6. Generation
- > 39,62cm/15,6" Non-Glare IPS Display
- > Bis 32 GB DDR4 Speicher
- > 1x HDD/SSD + 1x M.2 SSD
- > 6 GB NVIDIA® GeForce® GTX™ 1060
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth 4.0, HDMI, USB 3.1, Nummernblock, Fingerprint, mini Displayport, Full HD Webcam, 6-in-1 Cardreader, Sound Blaster™ X-Fi® MB5

ab 1199.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 22,46 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 24001

ONE Gaming Notebook K73-7N

- > Intel® Skylake i3/i5/i7 Prozessoren der 6. Generation
- > 43,94cm/17,3" Non-Glare IPS Display
- > Bis 32 GB DDR4 Speicher
- > 2x HDD/SSD + 2x M.2 SSD
- > 6 GB NVIDIA® GeForce® GTX™ 1060 oder 8 GB NVIDIA® GeForce® GTX™ 1070 oder 8 GB NVIDIA® GeForce® GTX™ 1080
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth 4.0, HDMI, USB 3.1, Nummernblock, mini Displayport, Full HD Webcam, 6-in-1 Cardreader, Sound Blaster X-Fi® MB5

ab 1399.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 26,21 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 24004

ONE Gaming Notebook K73-7X2

- > Intel® Skylake i3/i5/i7 Prozessoren der 6. Generation
- > 43,94cm/17,3" Non-Glare (3840 x 2160) AHVA
- > Bis 32 GB DDR4 Speicher
- > 1x HDD/SSD + 1x M.2 SSD
- > 2x 8 GB NVIDIA® GeForce® GTX™ 1080 SLI
- > mit NVIDIA® G-Sync™
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth 4.0, HDMI, USB 3.1, Nummernblock, mini Displayport, Sound Blaster X-Fi® MB5, inkl. Gratis Gears of War 4

ab 3599.99 €*

oder Finanzkauf[2] z.B. 67,40 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 24006

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

amazon payments · PayPal · MasterCard · American Express · Discover · VISA · iMal · RECHNUNG · KAUF AUF RATEN

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 €

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.

Abbildung ähnlich

ONE GAMING PREMIUM IR03

Der Perfekte Gaming PC! Leistung und Optik auf höchstem Niveau. Nur die besten Markenkomponenten, perfekt aufeinander abgestimmt.

Prozessor
Intel® Core™ i7-6700K
(bis zu 4 x 4.20 GHz)

Grafikkarte
AMD Radeon™ RX 480 8 GB GDDR5
MSI Gaming X 8G

Mainboard
Gigabyte GA-Z170-Gaming K3-EU

Arbeitsspeicher
16 GB (2 x 8 GB) DDR4 2133 MHz

Festplatten
240 GB SATA III HyperX FURY SSD
1000 GB SATA III 7200 U/Min.

1259.99 €*
oder Finanzkauf[2] z.B. 23,59 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art.-Nr. 24019

ONE.DE

JETZT KONFIGURIEREN & BESTELLEN

Details zu den Angeboten finden Sie im Internet.

Einfach den QR-Code scannen oder www.one.de/gamestar

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 14-tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB.

AOC C3583FQ im Test

160 HERTZ, 35 ZOLL UND CURVED

Gebogene Monitore im 21:9-Format wie der AOC C3583FQ werden immer beliebter, da Sie horizontal mehr von der Spielwelt sehen. Dazu kommt Freesync für flüssigeres Spielen, zumindest mit Radeons.

Von Nils Raettig

Der Monitor-Hersteller AOC hat ein Auge auf Spieler geworfen und bringt vermehrt passende Monitore wie den C3583FQ auf den Markt. Er gehört zwar nicht zu der neuen Agon-Reihe, die speziell auf Gamer ausgerichtet sein soll, mit 160 Hertz und der Unterstützung von FreeSync hat der C3583FQ aber durchaus interessante Merkmale für Spieler zu bieten. Zu den Besonderheiten gehört auch das 21:9-Format. Es macht den riesigen Bildschirm mit 35 Zoll Diagonale deutlich breiter als typische Full-HD-Monitore im 16:9-Format, das Display des AOC-TFTs ist außerdem relativ stark gebogen. Ob all diese Eigenschaften den etwa 600 Euro teuren C3583FQ auch in der Praxis zu einem guten Spielemonitor machen, klären wir in diesem Test, inklusive Messungen zum Input Lag und zur Bildqualität des VA-Displays.

Optisch dominieren beim C3583FQ eher schlichte und vor allem schwarze Elemente. Der Rahmen fällt für unseren Geschmack etwas zu breit aus, sein Glanzlack ist außerdem sehr anfällig für Fingerabdrücke. Beim Standfuß sieht das anders aus, hier setzt AOC auf eine matte Kunststoffoberfläche im Look von gebürstetem Aluminium. Das ist aber nicht die einzige Besonderheit des Standfußes, er ist zudem auch ungewöhnlich breit. Einerseits, um dem ausladenden Display im 21:9-Format ausreichend Halt bieten zu können, was auch gelingt. Andererseits, weil an seiner Rückseite alle Anschlüsse des TFTs unterbracht sind. Auf der Vorderseite des Standfußes befinden sich außerdem die als Touch-Oberflächen umgesetzten Bedienelemente für das Monitormenü. In Sachen Ergonomie hat der C3583FQ nicht viel zu bieten, er kann lediglich leicht nach vorne und nach hinten geneigt werden. Eine Höhenverstellung gibt es ebenso wenig wie die Möglichkeit, den Monitor ohne Bewegung des Standfußes nach links oder rechts zu drehen. Gerade eine Höhenverstellung wäre durchaus wünschenswert, da das Display mit eher geringem Abstand zum Standfuß angebracht ist.

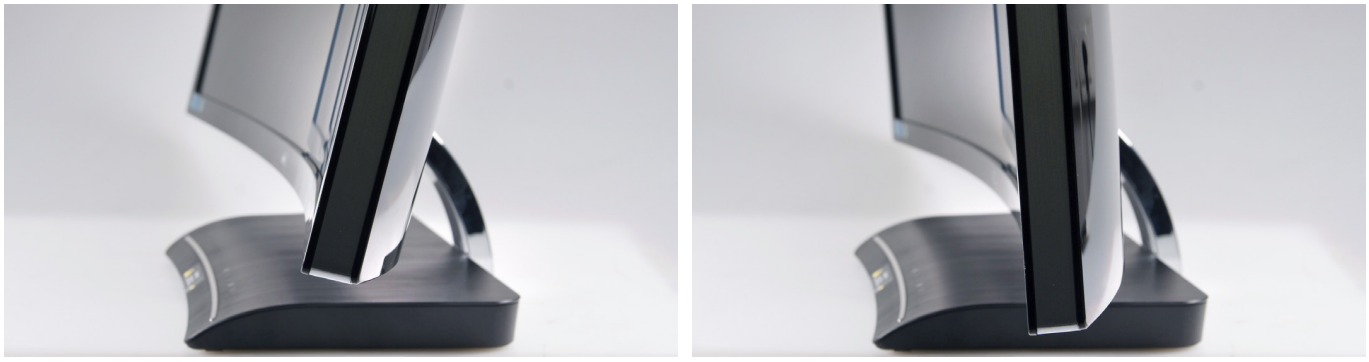
Ziemlich krumm

Der Grad der Wölbung des C3583FQ liegt bei 2000R (würde man die Wölbung zu einem Kreis weiterführen, wäre dessen Radius 2,0 Meter – je kleiner die Zahl, desto stärker die Krümmung), damit ist er fast so stark gebogen wie der SyncMaster CF591 von Samsung (1800R) und deutlich stärker gebogen als der ROG Swift PG348Q von Asus (3800R). Eine nennenswerte Verbesserung der Immersion bedeutet das zwar nicht, subjektiv empfunden ist die Wölbung aber durchaus angenehm, gerade im Falle des breiten 21:9-Formats. Dieses Format selbst kann die Immersion dagegen tatsächlich verbessern, da in Spielen im Vergleich zum 16:9-Format horizontal deutlich mehr von der Welt sichtbar ist. Aber auch wenn immer mehr Spiele native 21:9-Unterstützung bieten, kommt es teils noch zu Problemen (wie etwa bei Deus Ex: Mankind Divided, wo unter anderem Zielmarkierungen falsch platziert werden). Außerdem eignet sich das Format nicht für alle Spielperspektiven gleich gut. Im schlimmsten Fall ist es dann aber trotzdem noch möglich, im 16:9-Format zu spielen, wobei dann allerdings große schwarze Balken links und rechts sichtbar sind.

AOC C3583FQ auf einen Blick

- Display im gebogenen (2000R) 21:9-Format
- 2560x1080 Pixel
- VA-Panel (semi-glossy) mit 35 Zoll
- Maximal 160 Hertz Bildwiederholrate
- Freesync für die Synchronisation von fps und Bildwiederholrate
- Freesync nur mit Radeons und nur ab 45 fps

Hier sehen Sie die Wölbung des AOC C3583FQ (oben) von 2000R im Vergleich mit der weniger starken Wölbung des Asus ROG Swift PG348Q (3800R, unten). Die Immersion verbessert sich durch die stärkere Wölbung höchstens minimal, wir empfinden sie aber dennoch als angenehm.

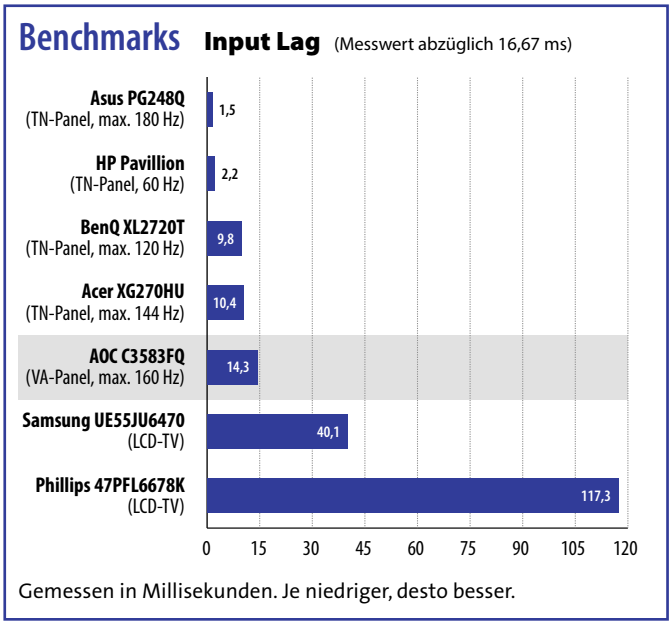


Der Standfuß des FreeSync-TFTs bietet nur eine einzige Ergonomie-Funktion: Sie können den Monitor nach hinten und nach vorne neigen. Ein Aufkleber auf dem Standfuß warnt gleichzeitig davor, sich dabei nicht die Finger im Scharnier einzuklemmen.

Spiele machen Spaß

Zu einem guten Spielerlebnis tragen beim AOC-Monitor die hohe Bildwiederholrate von 160 Hertz und die Unterstützung von FreeSync wesentlich mehr bei als seine Wölbung. Während sich die maximal 160 Hertz vor allem dann durch ein sehr direktes Spielgefühl positiv bemerkbar machen, wenn Ihr PC im entsprechenden Spiel hohe fps-Zahlen von 100 Bildern pro Sekunde oder mehr erreicht, kann FreeSync seine Stärken primär in niedrigen fps-Bereichen ausspielen. Die auch als Adaptive Sync bekannte Technik sorgt dafür, dass die Bildwiederholrate des Monitors in Einklang mit der Bildausgabe durch die Grafikkarte arbeitet. FreeSync setzt eine AMD-Grafikkarte ab der Radeon R7 260 voraus, Nvidias Gegenstück zu der Technik heißt G-Sync. FreeSync kann unserer Erfahrung nach vor allem im Bereich von 30 bis 40 fps für ein flüssigeres Spielgefühl sorgen, allerdings nicht im Falle des C3583FQ, bei dem die Technik erst ab 45 fps greift. Dadurch verschenkt der Monitor klar Potenzial, zumal man den Wechsel zwischen aktivem und nicht aktivem FreeSync durchaus etwas störend wahrnehmen kann, wenn die fps in einem Spiel im Bereich (mal darüber, mal darunter) von etwa 45 Bildern pro Sekunde liegen.

Kleine Einschränkungen bei der Spieletauglichkeit gibt es auch mit Blick auf sehr schnelle Spiele wie Ego-Shooter. Grundsätzlich eignet sich der C3583FQ mit seinem VA-Panel auch für solche Titel, zumal hier ebenfalls seine hohe Bildwiederholrate sehr von Vorteil ist. Im direkten Vergleich mit dem Benq XL2720T (TN-Panel, 120 Hertz) und dem Asus PG348Q (IPS-Panel, 100 Hertz) fühlt sich das Spielen von Counter-Strike: Global Offensive beim Benq-Monitor mit dem schnellen TN-Panel aber am flottesten an. Dass die anderen beiden TFTs dieses Niveau nicht ganz erreichen, dürfte primär an ihren Panel-Technologien liegen. Die Reaktionszeiten von IPS- und VA-Panels sind zwar mittlerweile deutlich niedriger als noch vor ein paar Jahren, ganz so niedrig wie bei schnellen TN-Panels liegen sie in der Regel aber noch nicht. Wer also primär schnelle Ego-Shooter spielt, der greift unserem Eindruck nach immer noch am besten zu einem TFT mit TN-Panel, auch wenn das in der Regel eine etwas schlechtere Bildqualität bedeutet. Auch die Overdrive-Funktion des C3583FQ ändert daran nichts, das Spielgefühl variiert in den verschiedenen Einstellungen unserem Eindruck nach so gut wie gar nicht. Interes-



Gemessen in Millisekunden. Je niedriger, desto besser.

Bei den Materialien dominiert zwar schnöder Kunststoff, Design und Verarbeitung des C3583FQ gefallen uns insgesamt aber gut.

sante Randnotiz: Während bei aktiviertem Overdrive ohne FreeSync auch auf der maximalen Overdrive-Stufe kaum störende Farbsäume an Objektkanten auszumachen sind, ist mit FreeSync das Gegenteil der Fall. Ist die Technik in Kombination mit der höchsten Overdrive-Stufe aktiv, treten Farbsäume deutlich sichtbar und in störendem Maß auf. Da der Overdrive aber wie beschrieben ohnehin kaum Einfluss auf das Spielgefühl hat, ist das leicht zu verschmerzen.

Input Lag

Für einen Spielemonitor ist auch ein möglichst niedriger Input Lag beziehungsweise eine möglichst geringe Verzögerung von Eingaben durch die Signalverarbeitung des TFTs wichtig. Um diese beim AOC C3583FQ messen zu können, setzen wir bei diesem Test zum ersten Mal auf den »Video Signal Input Lag Tester« von Leo Bodnar. Das kleine Gerät wird per HDMI mit dem Monitor verbunden. Drücken wir auf den Knopf an der Oberseite, wird ein Full-HD-Bild mit 60 Hertz in Form von drei weißen Balken im oberen, mittleren und unteren Bildschirmbereich an den Monitor gesendet. Auf der Rückseite befindet sich ein kleiner Fotosensor. Halten wir ihn an einen der Balken, wird auf dem Monitor die Zeit von der Bildausgabe durch das Gerät bis zum Erscheinen des Bildes auf dem TFT in Millisekunden angezeigt. Eine optimale Messmethode ist das zwar nicht, da wir weder die Anschlussart noch die Auflösung oder die Bildwiederholrate verändern können, das Gerät liefert aber konstante und realistische Werte. Deshalb planen wir, es auch in zukünftigen Tests zu verwenden.

Da LCD-Monitore das Bild von oben nach unten aufbauen, zeigt der Video Signal Input Lag Tester beim unteren Balken die höchsten Werte an. Außerdem kann das Messergebnis durch den fest vorgegebenen 60-Hertz-Modus an der untersten Messposition nicht weniger als 16,67 Millisekunden erreichen. Das würde genau der Darstellung von 60 Bildern pro Sekunde entsprechen, eine gewisse Verzögerung durch die Signalverarbeitung tritt aber praktisch immer auf. Wie hoch diese Verzögerung beim C3583FQ und einigen anderen Monitoren aus unserem Testlabor ist, sehen Sie im Benchmark-Diagramm.

Mit 14,3 Millisekunden erreicht der AOC-Monitor in diesem Vergleich nach den beiden Fernsehern den höchsten Wert. Die anderen TFTs schneiden hier aber eher sehr gut ab, als dass der C3583FQ besonders schlecht dastehen würde. Subjektiv haben wir zumindest keine größere Eingabeverzögerung als bei den anderen Monitoren wahrgenommen. Es ist außerdem nicht auszuschließen, dass der Input Lag im 160-Hertz-Modus und mit aktiviertem FreeSync niedriger (oder unwahrscheinlich: höher) liegt, messbar ist das für uns aber momentan nicht.

Bildqualität

Während VA-Panels bei der Reaktionszeit im Vergleich zu TN-Panels etwas schlechter abschneiden, bieten sie meist Vorteile bei der

Die Messung des Input Lags nehmen wir mit dem »Video Signal Input Lag Tester« von Leo Bodnar vor. Am mittleren Balken liegen die Werte etwas niedriger als am unteren, da das Bild bei LCD-Monitoren von oben nach unten aufgebaut wird.

Nils Raettig
@nraettig

Wenn Sie schon etwas länger unsere Monitortests lesen, dann wissen Sie, dass ich ein Freund des 21:9-Formats bin. Und der 35-Zoll-Riese von AOC kommt meinen Vorstellungen eines idealen Spiele-TFTs schon ziemlich nahe. 160 Hertz sind mir genug, das gebogene 21:9-Format kommt in vielen Titeln sehr gut zur Geltung, und er kann nicht nur mit einer guten Bildqualität, sondern auch mit enormer Anschlussvielfalt und ausreichend niedrigem Input Lag punkten. Es gibt aber auch kleinere Kritikpunkte, die mich in der Summe von einem Kauf abhalten. Wenn ich mir schon einen teuren 21:9-Monitor kaufe, dann sollte er auch höher auflösen und einen Adaptive-Sync-Bereich bieten, der bereits ab 30 fps greift. Beides gibt es auf dem Markt durchaus, allerdings kosten entsprechende Geräte rund das Doppelte des AOC C3583FQ – und das ist mir (noch) zu viel.

Fast alles da, was man braucht: ein DVI-Port, zwei HDMI-Anschlüsse, zwei DisplayPorts, ein VGA-Anschluss, ein Audio-Eingang für die integrierten Lautsprecher und ein Audio-Ausgang zum Anschluss von Kopfhörern.

Die Bedienung des Monitormenüs erfolgt über diese berührungsempfindlichen Oberflächen im Standfuß, echte Tasten mit haptischem Feedback wären uns allerdings lieber.

Bildqualität, etwa in Form von hohen Kontrasten. Im Falle des C3583FQ bestätigen unsere Messungen mit einem Spyder 5 Pro das nur teilweise. Die maximale Helligkeit ist mit 396 cd/m² zwar sehr hoch, der Schwarzwert von 0,49 cd/m² könnte gleichzeitig aber besser sein. Das führt zu einem Kontrastverhältnis von 800:1 – gut, aber nicht sehr gut. Den sRGB-Farbraum kann der Monitor dafür vollständig abdecken, auch der Weißpunkt liegt mit 6.400 Kelvin sehr nahe am sRGB-Standard von 6.500 Kelvin. Das Panel ist nicht vollständig entspiegelt, sondern semi-glossy, störende Reflexionen halten sich aber gerade bei frontalem Betrachtungswinkel in ausreichenden Grenzen. Seitlich betrachtet spiegelt der Bildschirm etwas mehr, Farben werden dafür kaum verfälscht dargestellt. Der Blick auf ein völlig schwarzes Bild in einem abgedunkelten Raum zeigt in den Randbereichen einige Lichthöfe, völlig homogen ist die Ausleuchtung also nicht. Beim Spielen und im Arbeitsalltag haben wir das aber nicht wahrgenommen. Den letzten Kritikpunkt in Sachen Bildqualität stellt die Auflösung dar, mit 2560x1080 Pixel liegt sie für einen 35-Zoll-TFT mit 21:9-Auflösung vergleichsweise niedrig. Das führt zu einer eher geringen Pixeldichte von 79 ppi. Im Vergleich mit dem Asus PG348Q (34 Zoll, 3440x1440 Pixel, 109 ppi) sieht das Bild dadurch etwas weniger scharf aus.

Ausstattung und Bedienung

Ein klares Lob verdient sich AOC für die Anschlussvielfalt. Es sind nicht nur zwei DisplayPort-Anschlüsse, sondern auch zwei HDMI-Ports vorhanden, wobei einer davon HDMI 2.0 unterstützt. FreeSync funktioniert im Gegensatz zum Syncmaster CF591 allerdings nur per DisplayPort.

Dazu gesellen sich noch ein DVI- und ein VGA-Anschluss, auch Kopfhörer können mit dem Monitor verbunden werden – nur ein USB-Hub fehlt. Die integrierten Lautsprecher haben erwartungsgemäß keine gute Klangqualität und eignen sich höchstens als Notlösung. Weniger gut gefällt uns auch die Bedienung des Menüs über die Touch-Elemente im Standfuß. Sie reagieren teils etwas träge. Gleichzeitig ist es im Test ab und zu vorgekommen, dass wir ungewollt mit dem darüber streifenden Kabel der Maus ein Menü geöffnet haben. Das Menü selbst ist nicht wie meist üblich in der unteren, rechten Ecke zu finden, stattdessen erstreckt es sich zentral am unteren Bildschirmrand. Es ist übersichtlich strukturiert und enthält alle gängigen und wichtigen Einstellungen, etwa zu Helligkeit und Kontrast oder zu der angesprochenen Overdrive-Funktion.

Insgesamt ist der AOC C3583FQ also ein durchaus toller Spielemonitor mit breitem 21:9-Sichtfeld, dessen Krümmung dem Format gut steht, da sie das Betrachten subtil angenehmer macht. Reaktionszeit und Input Lag sind kurz, Verarbeitung und Bedienung solide. Freesync funktioniert mit Radeons gut, aber erst ab 45 fps. Die maximal 160 Hertz Bildwiederholrate klappen aber sowohl mit Radeon als auch Geforce und sind zum Spielen immer nützlich, sofern Ihr PC im jeweiligen Titel mehr als 60 fps erreicht. Die Pixeldichte des AOC 3583FQ mit 35 Zoll und 2560x1080 könnte im Vergleich zu gleich großen TFTs mit 3440x1440-Auflösung etwas höher sein, allerdings steigt dann auch der Hardware-Anspruch für flüssiges Spielen spürbar an. ★

Das Menü wird vergleichsweise breit am unteren Rand des TFTs dargestellt. Es ist übersichtlich strukturiert und bietet ausreichend Einstellungsmöglichkeiten.

C3583FQ
MONITOR

Hersteller / Ca. Preis	AOC / 600 Euro
Größe / Auflösung	35 Zoll / 2560x1440 (160 Hz)
Panel / Reaktionszeit	VA / 4 ms
Höhenverstellung	nein
Neigbar / Swivel / Pivot	ja / nein / nein
Anschlüsse	2x DP 1.2 / DVI / 2x HDMI (1.4 + 2.0)
Extras	21:9 / 160 Hz /Freesync

BILDQUALITÄT 38/40

- ✚ sehr hohe maximale Helligkeit ✚ kräftige Farben
- ✚ hohe Kontraste ✚ sehr gute Blickwinkel
- ➖ Ausleuchtung nicht ganz homogen

SPIELELEISTUNG 17/20

- ✚ große Bildfläche dank 21:9-Format ✚ 160 Hertz ✚ Freesync
- ✚ sehr gute Interpolation ✚ ausreichend kurze Reaktionszeit
- ➖ 21:9 nicht immer unterstützt ➖ Freesync erst ab 45 fps

TECHNIK 15/20

- ✚ ausreichend entspiegelt ✚ niedriger Verbrauch
- ✚ gute Verarbeitung ➖ Rahmen etwas breit
- ➖ Pixeldichte etwas niedrig (79 ppi) ➖ viel Kunststoff

AUSSTATTUNG 8/10

- ✚ 2x HDMI ✚ 2x Displayport ✚ DVI
- ✚ Lautsprecher ➖ wenig Ergonomieoptionen
- ➖ kein USB-Hub

BEDIENUNG 7/10

- ✚ deutschsprachig
- ✚ sehr übersichtliche Menüstruktur
- ➖ berührungsempfindliche Menütasten reagieren etwas träge

FAZIT

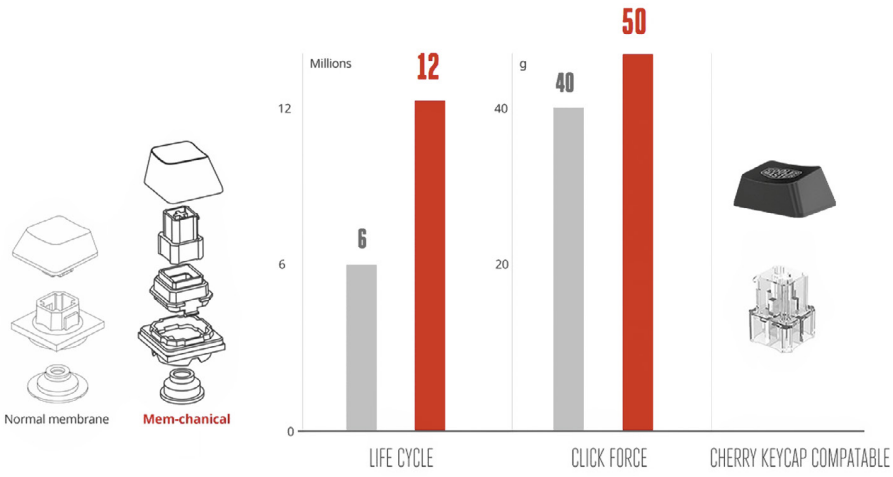
Der C3583FQ macht beim Spielen viel Spaß, Kritik gibt es für das spät greifende FreeSync und die etwas niedrige Pixeldichte.

Coolermaster Masterkeys Lite L Combo im Test

GÜNSTIG, ABER NICHT BILLIG

Die Maus- und Tastatur-Kombination Masterkeys Lite L von Coolermaster kostet nur knapp 60 Euro, trotz neuer »Mem-Chanical«-Schalter und Spieler-Maus mit Avago-Sensor – was taugt das Sparpaket? Von Jan Purrucker

Auch wenn RGB-Beleuchtung bei Eingabegeräten schon lang keine Neuheit mehr darstellt, gibt es die meisten mehrfarbig leuchtenden Mäuse und Tastaturen nur gegen einen spürbaren Aufpreis. Coolermaster schwimmt mit der Masterkeys Lite L Combo im Test gegen den Strom und bietet ein für Spieler gedachtes Set aus Maus und Tastatur inklusive RGB-Beleuchtung für knapp 60 Euro! Dem günstigen Preis entsprechend müssen Sie abseits des RGB-Features bei der Ausstattung der Tastatur aber einige Abstriche machen. Auf zusätzliche USB- oder Audioanschlüsse, dedizierte Mediatasten oder kostspielige mechanische Schalter verzichtet Coolermaster und nutzt eine Eigenentwicklung. Die etwas gezwungen »Mem-Chanical« genannte Technik nutzt als Basis die klassische Gummimembran, wie sie in allen günstigen Tastaturen zu finden ist. Im Gegensatz zu den klassischen Rubberdome-Tastaturen sitzt die Taste jedoch nicht direkt auf der Membran, sondern auf einem beweglichen Kunststoffgehäuse dazwischen.



Laut Coolermaster imitieren die Mem-Chanical-Schalter trotz Rubberdome-Basis das taktile Druckgefühl von mechanischen Schaltern und verfügen über höhere Präzision und Lebensdauer.

Gummi-Mech-Kombo

Durch den Kunststoffaufbau wackeln die Tasten der Masterkeys-Tastatur weniger stark als bei herkömmlichen Rubberdome-Schaltern und bieten einen etwas satteren Druckpunkt. Dennoch spürt man gerade beim Schreiben die leicht schwammige Gummiunterlage und läuft bei leichtem Tastenanschlag Gefahr, dass manche Eingaben nicht registriert werden. Beim Spielen lässt sich diese im Vergleich zu mechanischen Schaltern geringere Präzision jedoch meist vernachlässigen, da wir hier weniger Tasten bedienen und diese dann mit mehr Kraft drücken. Gut gefällt uns auch die restliche

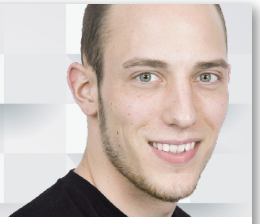
Masterkeys Lite L auf einen Blick

Tastatur

- Mem-Chanical Switches (taktile Rubberdome-Schalter)
- RGB-Beleuchtung für verschiedene Zonen
- 26-Key-Rollover
- wasserabweisend

Maus

- Avago 3050 Infrarotsensor (3.500 dpi)
- Omron-Schalter für die Feuertasten
- RGB-Beleuchtung für zwei Zonen
- dpi-Umschalter



Jan Purrucker
@TheStOke

Ich finde es gut, wie viel die Coolermaster-Kombi aus Maus und Tastatur angesichts des sehr günstigen Preises für Spieler bietet: exakt auslösende Schalter bei der Tastatur, präziser Sensor und knackige Feuertasten bei der Maus. Dazu kommen die spaßigen RGB-Spielereien. Zwar sind die Materialien nicht so hochwertig und die Ausstattung bei weitem nicht so umfangreich wie bei vielen Konkurrenzprodukten mit Gaming-Fokus, die Kerndisziplinen bewältigt die Coolermaster-Kombination aber spielend. Für Spieler mit engem Budget in jedem Fall meine Empfehlung!

Die Tastenkappen sind genauso hoch wie bei mechanischen Tastaturen und lassen sich einfach abziehen und austauschen.

Außer im Scrollrad finden sich auch auf der Rückseite der Maus RGB-LEDs. Das 1,8 Meter lange Kabel wirkt solide, ist aber nicht mit Stoff ummantelt.

Verarbeitung der Tastatur, sie überzeugt mit sauberem Finish und Stabilität. Die verdankt das Tastenbrett unter anderem der integrierten Stahlplatte, durch die sich das Gewicht (etwa 1,0 Kilogramm) erklärt und die zudem die Verwindungssteifheit der ansonsten aus Kunststoff gefertigten Masterkeys-Tastatur verbessert. Gleichzeitig verhindert das Gewicht in Kombination mit den Gummifüßen erfolgreich das Wegrutschen der Tastatur in hektischen Gefechten. Ohne Treiber steuern Sie die RGB-Beleuchtung direkt über die Funktionstasten auf der Tastatur und legen Farben sowie Effekte fest. Über den Umweg einer FN-Taste in Kombination mit den F-Tasten bedienen Sie auch die Mediafunktionen wie Start und Stop sowie die Lautstärke. Angeschlossen wird die Tastatur über ein 1,8 Meter langes und nicht mit Stoff ummanteltes USB-2.0-Kabel.

RGB-Maus

Die mitgelieferte Maus besitzt ebenfalls RGB-LEDs, vier Tasten, ein Zwei-Wege-Mausrad und einen dpi-Schalter auf der Oberseite. Darüber legen wir ohne Treiber und direkt im Spiel fest, ob der optische Avago-3050-Sensor den Untergrund mit 500/1.000/2.000 oder 3.500 dpi abtastet. Wie die Tastatur hängt auch die Maus an einem 1,8 Meter langen, gummierten Kabel und wiegt 91 Gramm. Durch das geringe Gewicht, das relativ kompakte Kunststoffgehäuse und die asymmetrische Form lässt sich die Maus am besten mit der rechten Hand und dem Claw- oder Fingertip-Griff bedienen. Beim Spielen liegt der Coolermaster-Nager gut in der Hand, und vor allem die mit Omron-Schaltern ausgestatteten Feuertasten bieten einen soliden Druckpunkt. Auch die Rasterung des Mausrads sowie die guten Gleiteigenschaften und die für einen optischen Sensor vergleichsweise geringe Lift-Off-Distanz (etwa 3 mm) gefallen uns angesichts des günstigen Preises gut. Lediglich die Stabilität der rechten und linken Maustasten lässt etwas zu wünschen übrig, und der Kunststoff biegt sich beim festen Zupacken etwas.

Unterm Strich stellt die nur knapp 60 Euro teure Coolermaster Masterkeys Lite L Combo ein überraschend präzises und solides Set aus Gaming-Maus und -Tastatur dar, das sich besonders an Einsteiger richtet, dabei aber nicht die Kerndisziplinen vernachlässigt. Beim Schreiben stört uns der trotz Mem-Chanical-Schaltern etwas schwammige Druckpunkt der Tastatur. Spielen lässt es sich damit jedoch ohne Probleme, und die Masterkeys arbeitet präziser als eine klassische Rubberdome-Tastatur. Dabei liegt die Tastatur weitgehend rutschfest auf der Unterlage und punktet mit sauberer Verarbeitung und den netten RGB-Spielereien. Dazu kommt noch die Maus, die ebenfalls RGB-Beleuchtung bietet. Der optische Avago-Sensor arbeitet zuverlässig und sehr präzise, die Maus liegt sicher in der (rechten) Hand und auch die Verarbeitung geht in Ordnung. ★

Über die Funktionstasten lässt sich die Beleuchtung der Coolermaster-Tastatur anpassen. Dabei können wir zwischen verschiedenen Zonen, Farben und Effekten wählen.

MASTERKEYS LITE L COMBO
MAUS UND TASTATUR

Hersteller	Coolermaster
Preis	60 Euro
Tastatur:	
Anschluss	kabelgebunden, USB 2.0
Extras	beleuchtet, höhenverstellbar
Tasten	Mem-Chanical
Layout	Deutsch, Nummernblock
Maus:	
Anschluss	kabelgebunden, USB 2.0
Extras	beleuchtet
Sensor	LED-rot / IR
Präzision	3.500 dpi, reduzierbar auf 2.000 / 1.000 / 500 dpi

PRO & KONTRA

- ✚ Tastatur präziser als reine Rubberdome
- ✚ präziser Maussensor
- ✚ dpi-Umschaltung
- ✚ Teflonfüße für gute Gleiteigenschaften
- ✚ RGB-Beleuchtung
- ✚ solide Verarbeitung
- ➖ schwammigerer Druckpunkt als bei mechanischen Tastaturen
- ➖ keine zusätzlichen USB- oder Audio-Anschlüsse
- ➖ keine Multimediatasten
- ➖ Maustasten etwas klapprig

EINKAUFSFÜHRER

Im vergangenen Monat blieben die Hardware-Preise weitgehend stabil. Einzig AMD senkt die Preise für die FX-Prozessoren durch die Bank, um Platz in den Lagern für die Anfang 2017 erwarteten Zen-Prozessoren zu schaffen – höchste Zeit, die mehrere Jahre alten FX-CPUs in den Ruhestand zu schicken.

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	95 €
Prozessorkühler beim Prozessor mitgeliefert	0 €
Mainboard Sockel AM3 MSI 970A-G43 Plus	70 €
Arbeitsspeicher (DDR3-1600) Kingston HyperX Fury 8,0 GByte Kit	40 €
Grafikkarte (2,0 GByte VRAM) UPDATE Asus Strix R9 380 OC	160 €
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 +25 € Asus Strix R9 380 OC 4 GB	185 €

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	35 €
Mainboard Sockel 1150 UPDATE Asus H97 Plus	95 €
Arbeitsspeicher (DDR3-1600) Kingston HyperX Fury 8,0 GByte Kit	40 €
Grafikkarte (4,0 GByte VRAM) UPDATE Asus RX 480 Dual OC	240 €
Festplatte Western Digital WD Blue 1,0 TByte	50 €
SSD Toshiba OCZ Trion 150 120 GByte	45 €
Gehäuse Fractal Design Core 2500	55 €
Netzteil S. Flower Golden Green HX 450 Watt	70 €
GESAMTPREIS	**800 €**
Schnellerer Prozessor +75 € Intel Core i5 4690K	245 €
Größere SSD +20 € 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 Gigabyte GA-Z170-HD3P	115 €
Arbeitsspeicher (DDR4-2666) Crucial Ballistix Elite 8,0 GByte Kit	45 €
Grafikkarte (6,0 GByte VRAM) UPDATE Gainward GTX 1060	265 €
Festplatte Western Digital WD Blue 1,0 TByte	50 €
SSD UPDATE Samsung SSD 850 Evo 250 GByte	95 €
Gehäuse UPDATE Corsair Carbide Series 300R	75 €
Netzteil be Quiet! Straight P. 10 CM 500 Watt	95 €
GESAMTPREIS	**980 €**
Größere SSD +25 € Sandisk Ultra II 480 GByte	120 €
Schnellere Grafikkarte +165 € 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

Asus Radeon RDX 480 Dual OC NEU
▸ 235 € ▸ – ▸ bit.ly/32TbbxK
sehr schnell, leise/ Radeon RX 480 / 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
▸ 205 € ▸ – ▸ 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
▸ 170 € ▸ 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
▸ 445 € ▸ online ▸ bit.ly/1PoaeCF
extrem schnell, sehr leise und sparsam / GTX 1070 / 8,0 GByte

Sapphire Radeon R9 Fury Nitro UPDATE
▸ 320 € ▸ online ▸ bit.ly/1RpeeGC
extrem schnell, sehr leise / Radeon R9 Fury / 4,0 GByte (HBM)

Palit GTX 980 Ti Super JetStream UPDATE
▸ 420 € ▸ online ▸ bit.ly/1Qr86Ja
schnell, übertaktet, sehr leise / GTX 980 Ti / 6,0 GByte

MSI R9 390X Gaming 8G
▸ 360 € ▸ – ▸ bit.ly/1LAgp2N
extrem schnell, flüsterleise / Radeon R9 390X / 8,0 GByte

MSI GTX 970 Gaming 4G
▸ 250 € ▸ 11/14 ▸ bit.ly/1Gp75fU
sehr schnell, übertaktet, flüsterleise / GTX 970 / 4,0 GByte

PROZESSOREN

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

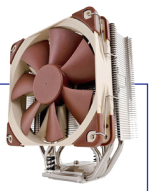
Intel Core i7 6700K
▸ 340€ ▸ online ▸ bit.ly/1Ncigzr
4 Kerne / 4,0 – 4,4 GHz / Hyperthreading / freier Multi / S1151

Intel Xeon E3 1231 v3
▸ 250 € ▸ – ▸ bit.ly/1AkkbZD
4 Kerne / 3,4 – 3,8 GHz / Hyperthreading / S1150

Intel Core i5 6600K
▸ 235 € ▸ 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
▸ 95 € ▸ online ▸ bit.ly/12yzjYz
3 Dual-Core-Module / 3,5 – 4,1 GHz / freier Multi / AM3+



CPU-KÜHLER

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Noctua NH-U12S
▸ 60 € ▸ – ▸ bit.ly/1Msl1g8
hochwertig verarbeitet, hohe Kühlleistung, leise

Scythe Mugen Max
▸ 40 € ▸ – ▸ bit.ly/1IEZPQQ
leistungsstark, 140-Millimeter-Lüfter, leise, groß

Thermalright Macho 120 Rev. A
▸ 40 € ▸ – ▸ bit.ly/1Oh8k9e
viele Heatpipes, Alu-Lamellen, leise

EKL Brocken Eco UPDATE
▸ 35 € ▸ – ▸ bit.ly/1KoF61h
günstig, kompakt, gute Kühlleistung, laufruhig

Arctic Cooling Freezer 13
▸ 25 € ▸ – ▸ bit.ly/13csOvq
günstig, deutlich besser und leiser als die Boxed-Kühler

MÄUSE
BIS 50 EURO

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Logitech G402 Hyperion Fury
▸ 50 € ▸ online ▸ bit.ly/1yHC8Vd
Optisch 4.000 dpi, interner Speicher, nur rechte Hände

Logitech G302 Daedalus Prime
▸ 35 € ▸ online ▸ bit.ly/1ijjNYj
Optisch 4.000 dpi, sehr hochwertige Tasten, beide Hände

Func MS-2 UPDATE
▸ 35 € ▸ – ▸ 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
▸ 65 € ▸ online ▸ bit.ly/1wHEkfd
Optisch 10.000 dpi, RGB-Beleuchtung, nur rechte Hände

Steelseries Rival 300 UPDATE
▸ 50 € ▸ – ▸ 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
▸ 60 € ▸ – ▸ bit.ly/1W4SH6c
Optisch 3.200 dpi, gute Verarbeitung, beide Hände

TASTATUREN

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Logitech G810 UPDATE
▸ 140 € ▸ online ▸ bit.ly/1uvioDE
mechanisch (Romer-G), Multimedia-Tasten, RGB

Logitech G710+
▸ 120 € ▸ 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
▸ 1.300 € ▸ online ▸ bit.ly/85yTSSd
34 Zoll / 3440x1440 / 100 Hz / IPS-Panel / G-Sync

Asus MG279Q UPDATE
▸ 550 € ▸ – ▸ bit.ly/1MebF5H
27 Zoll / 2560x1440 / 144 Hz / IPS-Panel / FreeSync

Eizo Foris FS2434 UPDATE
▸ 320 € ▸ 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
▸ 150 € ▸ – ▸ bit.ly/10h9MZI
24 Zoll / 1920x1080 / 60 Hz / MVA-Panel

SSDS

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Samsung SSD 850 Pro
▸ 220 € ▸ 09/14 ▸ bit.ly/1vUWckM
SATA3 / 512 GByte / Wartungs-, Klon-Tool /10 Jahre Garantie

SanDisk Ultra II
▸ 120 € ▸ – ▸ bit.ly/1wjKRt8
SATA3 / 480 GByte / 3 Jahre Garantie

Samsung SSD 850 Evo UPDATE
▸ 95 € ▸ 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
▸ 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 PLUS

Jetzt GameStar Plus testen im Flexi-Abo: nur 4,99€

Jetzt GameStar Plus testen und exklusive Vorteile genießen. Ihr Flexi-Abo können Sie monatlich kündigen. Upgrade auf 3 oder 12 Monate Laufzeit jederzeit möglich.

Gratis-Vollversionen

Ob Action-Adventure, Ego-Shooter- oder Point & Click, jeden Monat erhalten Sie eine kostenlose Vollversion von Gamesrocket. Aktuell: A New Beginning - Final Cut.

Zweimal pro Woche neue Plus-Artikel

Von den besonders aufwändigen Hintergrundanalysen und Reportagen profitieren Sie exklusiv als Plus-Mitglied – sogar mit komfortablen Einseiten-Lesemodus

Fair Play ohne Banner-Werbung

Auf GameStar.de und GamePro.de surfen Sie mit GameStar Plus ganz ohne Banner, Overlays, Pop-ups oder Werbeunterbrechungen bei Videos.

...und vieles mehr!

Jetzt testen: **www.gamestar.de/plus**

Die Vorletzte

BRAINS OF WAR!

Gears of War gibt's erst jetzt in Deutschland auf dem PC, weil die Charaktere (und Monster) jahrelang zu dumm für hiesige Rechner waren. Von Petra Schmitz und Michael Graf

Die GameStar-Ausgabe 12/2016 erscheint am 23.11.2016.

1 Titanfall 2 TEST

Das neue Titanfall kommt auch mit Solokampagne. Wir testen den Action-Rundumschlag für Mensch und Mech.

2 Dishonored 2 TEST

Wird Dishonored 2 anspruchsvoller als der Vorgänger? Und wie machen sich Held und Heldin im Vergleich?

3 Call of Duty: Infinite Warfare TEST

Die Pflicht ruft uns ins Weltall. Kann Infinite Warfare neue Akzente innerhalb der Serie setzen?

4 Die kleinen Nvidias HARDWARE

Wir testen Nvidias kleinste neue Grafikkarten auf Spieletauglichkeit. Was können Geforce 1050 und 1050 Ti?

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, Michael Herold, Stefan Köhler, Michael Obermeier, Jan Purrucker, Nils Raettig, Johannes Rohe, Kai Schmidt, Elena Schulz, Stefan Seiler, Sebastian Stange, Jürgen Stöffel, Tim Hödl, Maurice Weber
Director Business Development	Daniel Visarius
Medien-Produktion	Christoph Klapetek (ltd.), Alexander Beck, Sascha Mutschler
Layout und Design	Sigrun Rüb (ltd.), Eva Beck, Alexander Wagner, Manfred Aumaier
Redaktionsassistenz	Isa Stamp
Lektorat	Anita Thiel
Freie Mitarbeiter	Anita Blockinger, Benjamin Blum, Martin Deppe, Michael Förtsch, Jochen Gebauer, Dennis Kogel, Heinrich Lenhardt, Thomas Ortsik, Sascha Penzhorn, Christian Schmidt, Maximilian Schulz, Rüdiger Steidle, Michael Trier, Andreas Garbe, Maximilian Schulz, David Gillengerten
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

noblechairs

WÄHLE DEINE SEITE!

EPIC Series
Schwarz/Grün

EPIC Series
Schwarz/Rot

EUROGAMER.de
EMPFEHLENSWERT

PC Games Hardware

- Sitzkomfort (Gamer-Haltung)
- Verstellmöglichkeiten Armlehne
- Verarbeitung/Ausstattung

Wertung: ★★★★★

Das führende deutsche Hardware-Magazin PC Games Hardware bezeichnet den noblechairs EPIC als *"das Maß aller Dinge"* in Bezug auf dessen Bequemlichkeit:

"Fest steht, dieser Gaming Chair ist im Vergleich mit den anderen Testkandidaten ein echtes Luxusprodukt [...]"

Quelle: PC Games Hardware

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.

*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.

WER HAT GESAGT, DASS UNSTERBLICHKEIT EWIG WÄHRT?

YESTERDAY ORIGINS

Im Vertrieb von:

astragon

PENDULO STUDIOS

MICROIDS

www.yesterdayorigins.com

© 2016 Microids. © 2016 Anuman Interactive. Microids ist eine eingetragene Marke von Anuman Interactive SA. Alle Rechte vorbehalten. Entwickelt von Pendulo Studios © Pendulo Studios 2016. Alle Rechte vorbehalten. © 2016 astragon Sales & Services GmbH. Alle Rechte vorbehalten.