

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



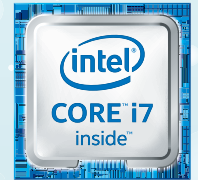
Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

DEZEMBER 12/2016



msi[®]



WINTER-AKTION

GAMING NOTEBOOKS MIT GRATIS ZUBEHÖR-PAKET



Nur solange Vorrat reicht: **Winter-Bundle** im Wert von bis zu **220 €***

- Intel® Core™ i7 Prozessor der sechsten Generation · Windows 10 Home ·
- GeForce® GTX 1080 / GTX 1070 · VR READY · 120-Hz-True-Color-Display ·
- Super Raid 4 mit PCI-E Gen 3 NVMe SSDs · Beleuchtete SteelSeries Gaming-Tastatur ·
- Killer™ DoubleShot-Pro-X3™ mit Killer™ Shield · Thunderbolt™ 3 mit USB 3.1 Typ-C ·
- Starke Cooler Boost Titan Kühlung · Dynaudio Sound mit Nahimic 2 Audio Enhancer*

Intel Inside®. Herausragende Leistung Outside.



**HIER KAUFEN:
DEUTSCHLAND:**
Alternate
Arlt Computer
Bora Computer
CaseKing

comtech
Cyberport
Easynotebooks
Expert

Euronics
HWH
HardwareCamp24
K&M Computer

MediaMarkt.de
Mindfactory
Notebook.de
notebooksbilliger.de

Otto.de
Redcoon.de
Saturn.de

ÖSTERREICH:
E-Tec.at
MediaMarkt.at
Saturn.at

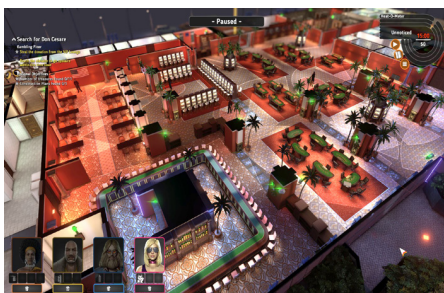
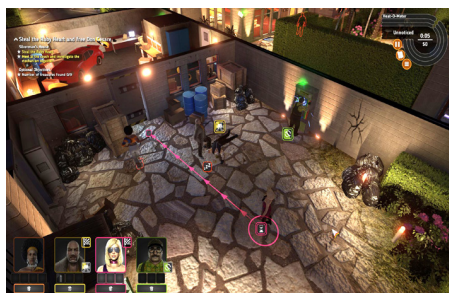
*Spezifikationen und Bundle-Paket modellabhängig. Alles zur Aktion unter <http://msi-gaming.de/winteraktion>. Intel, das Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, und Core Inside sind Marken der Intel Corporation in den USA und anderen Ländern. Weitere verwendete Marken und Handelsnamen beziehen sich auf die jeweiligen Eigentümer oder deren Produkte.

MSI-GAMING.DE/WINTERAKTION

DVD Inhalt 12/2016

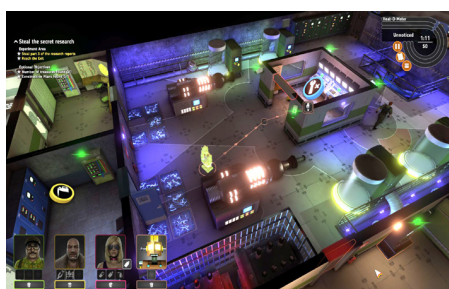


VOLLVERSION



VOLLVERSION

CROOKZ: DER GROSSE COUP



Im Echtzeittaktikspiel Crookz: Der große Coup schlägt es Sie mit Ihrer Diebesgruppe in die wilden 70er. Wie sich Ihre Gang aus Langfingern zusammensetzt, bleibt dabei Ihnen überlassen. Jeder der Charaktere verfügt über individuelle Fähigkeiten. Hilfswerkzeuge wie Störsender, Chloroform oder Sprengstoff können bei den Raubzügen auch verwendet werden. Allerdings geht's in Crookz nicht nur um möglichst fette Beute, im Laufe der Handlung will die Diebescrew auch Rache an einem ehemaligen Mitglied nehmen, das sie einst verraten hat.

Achtung: Für die Aktivierung der Vollversion benötigen Sie ein kostenloses Kalypso- und Steam-Konto. Den Code für die Vollversion finden Sie auf der DVD. Der Code muss nur auf Steam eingegeben werden.

DVD XL-Inhalt 12/2016



PROGRAMME / DATEN / VIDEOS

HD-PREVIEW

Elex
Gwent
Dishonored 2
HD-TESTS
Battlefield 1
Landwirtschafts-Simulator 17
Gears of War 4
Mafia 3
Shadow Warrior 2
Logitech G403
Civilization 6 – Die KI im Test

The Division – Update 1.4

Titanfall 2
Atlas Reactor

HD-SPECIALS

Rückblick 12/06
Skyrim: Special Edition – Skyrim bleibt Skyrim – mit Bugs & Glitches
Skyrim Special Edition – Angespielt: Für wen lohnt sich die HD-Version?
Legendarisch schlecht: Der Schatz im Silbersee
Klartext zu Bethesdas Review-Politik

Civilization 6 – Die besten Tipps für Um- und Einsteiger

Civilization 6 – Deshalb lieben wir Civ!

Civilization 6 – So muss es in Zukunft mit DLCs und Addons weitergehen

Steam-Analyse – Die fünf schlechtesten Spiele auf Steam

Die Zukunft von Star Citizen

Call of Duty: Infinite Warfare – Ersteindruck zur Kampagne



HD-PREVIEW

REDAKTION
DIMITRY HALLEY

ELEX

Dimitry Halley erkundet die Pre-Alpha-Welt von Piranha Bytes' neuem Rollenspiel Elex.



HD-SPECIAL

RÜCKBLICK 12/06

Wir erinnern uns an Neverwinter Nights 2, Dark Messiah of Might & Magic, Anno 1701 und Medieval 2.

EXKLUSIV-DEMO



EXKLUSIV-DEMO

SHADOW TACTICS: BLADES OF THE SHOGUN

In diesem Monat bieten wir Ihnen außerdem die Exklusiv-Demo zur Echtzeittaktik Shadow Tactics: Blades of the Shogun. Den Test der gelungenen Hommage an Commandos, Desperados und Co. lesen Sie ab Seite 51.

Achtung: Die Demo von Shadow Tactics 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/dvdhuelle122016.

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



HD-SPECIAL

TEXT
ASCHA PENZHORN

SHADOW WARRIOR 2

Wir verraten Ihnen, warum der durchgeknallte Indie-Titel einer der besten Shooter 2016 ist.

sharkoon

M25

ATX PC CASE



INTEGRIERTER
7.1
SURROUND-SOUND



MINIMALES DESIGN, MAXIMALER SOUND

Die Sharkoon M25-Serie steht für minimalistisch designte ATX Midi Tower, die besonders durch ihre vielfältigen Einbaumöglichkeiten und ihren aufgeräumten Look innen wie außen überzeugen. Das in Schwarz und Weiß erhältliche M25-W besticht jedoch nicht nur durch sein extragroßes Acryl-Seitenfenster und passendem LED-Lüfter, sondern auch durch seinen satten Sound: Dank integrierter Soundkarte profitieren anspruchsvolle Gamer von der perfekten Koordination mit ihrem Team und ebenso von virtuellem Surround-Sound.

Angeschlossen wird die integrierte Soundkarte über den internen USB-Anschluss auf dem Mainboard und eignet sich besonders gut als zweite Soundquelle für den Betrieb von Lautsprechern und Headsets an einem PC. Zudem lassen sich bestehende Windows-Systeme bequem mit virtuellem 7.1-Sound aufrüsten. In der Audio-Software können außerdem individuelle Equalizer-Funktionen, Effekte sowie Mikrofon Boost für ein perfekt abgemischtes Gaming-Erlebnis eingestellt und zum späteren Gebrauch abgespeichert werden.

VIDEO



www.sharkoon.de



Markus Schwerdtel,
Chefredaktion

EDITORIAL

Weihnachten im November, Katerstimmung im Januar?

Der Eisverkäufer hat den Juli, der Florist den Valentinstag, der Postbote den Amazon Cyber Monday – für nahezu jeden Berufsstand gibt es eine Hochsaison, also eine Zeit, in der sich die Arbeit türmt und kaum ein Ende in Sicht ist. Ein Glück, wenn die Aufgaben wie bei uns aus so angenehmen Tätigkeiten wie Spielen bestehen. Unsere Hochsaison ist jedes Jahr zwischen Ende Oktober und Mitte November, wenn die großen Spieleserien wie FIFA oder Call of Duty fortgesetzt werden, und die Publisher ihr AAA-Arsenal in die Regale ballern. Das merkt man den GameStar-Ausgaben in diesen Monaten natürlich an, in diesem Heft widmen wir fast die Hälfte der Seiten aktuellen Tests, etwa zu Battlefield 1, Titanfall 2, Civilization 6, Tyranny, Shadow Warrior 2 und vielen, vielen mehr.

Schon mal reingeschaut

Moment, da fehlen zwei wichtige Titel, nämlich Dishonored 2 und Watch Dogs 2? Richtig, die beiden Spiele kamen zwar noch vor Redaktionsschluss bei uns an, allerdings so kurz vor knapp, dass wir keinen vernünftigen Test mehr hinbekommen haben. Schließlich sind beides umfangreiche, große Titel, denen wir auch die ihnen zustehende Zeit widmen wollen. Deshalb gibt's zu beiden Spielen in dieser Ausgabe lediglich einen subjektiven Eindruck aus den ersten Spielstunden. Michael Graf hat sich Dishonored 2 vorgenommen (Seite 11), meine Wenigkeit ist in San Francisco unter die Hacker von Watch Dogs 2 (Seite 10) gegangen. Wenn Sie dieses Heft in den Händen halten, gibt es auf www.gamestar.de schon ausführliche Tests sowie jede Menge zusätzliche Informationen zu diesen beiden Spielen. Oder Sie warten einfach auf die nächste Ausgabe, da liefern wir die Tests nach.

Zombies, Zwerge, Ninjas

Die Spieleflut zum Jahresende bedeutet auch, dass es in den Monaten danach in Sachen Veröffentlichungen eher düster aussieht. Das stimmt zum Glück für 2017 nur teilweise, im Januar kommt das vielversprechende Resident Evil 7, im Februar folgen For Honor, Sniper Elite 4 und Halo Wars 2. Und schon vorher erscheinen Anfang Dezember zwei Titel aus Deutschland, die wir Ihnen ganz besonders ans Herz legen möchten: Die Zwerge basieren auf der erfolgreichen Romanreihe von Markus Heitz, das Rollenspiel macht seiner Vorlage alle Ehre (Seite 38). Und mit Shadow Tactics: Blades of the Shogun bringt das Münchner Studio Mimimi (The Last Tinker) das zu unrecht vergessene Genre der Echtzeit-Taktik (Commandos!) glorreich zurück ins Rampenlicht (Seite 51). Und im Sommer kommt dann ohnehin mit Elex (Seite 22) ein Zeitfresser par excellence. Aber bis dahin sind Die Zwerge und Shadow Tactics erst mal genau das Richtige für kalte Wintermonate, denn jetzt ist Hochsaison für Schneeflugfahrer.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

M. Graf



Dimi bei Elex

Kollege Halley hat in Essen die aktuelle Version von Elex auf ihr Gothic-Erbe abgeklopft. Wie viel vom Rollenspiel-Meilenstein im neuen Werk von Piranha Bytes steckt, lesen Sie ab Seite 22.

Skyrim Special Edition

Falls Sie beim Lesen des Tests auf Seite 88 wieder Lust auf Skyrim beziehungsweise die Special Edition bekommen haben, legen wir Ihnen unsere neuste GameStar Black Edition ans Herz. Wir widmen uns Bethesdas Rollenspiel mit all seinen Addons, liefern jede Menge Tipps für Charakter-Tuning, Crafting sowie Hausbau und verraten, welche Mods sich lohnen. Obendrein gibt's ein XXL-Poster mit allen Geheimnissen von Himmelsrand. Jetzt bestellen unter www.gamestar.de/skyrim!



Sonderheft PlayStation 4

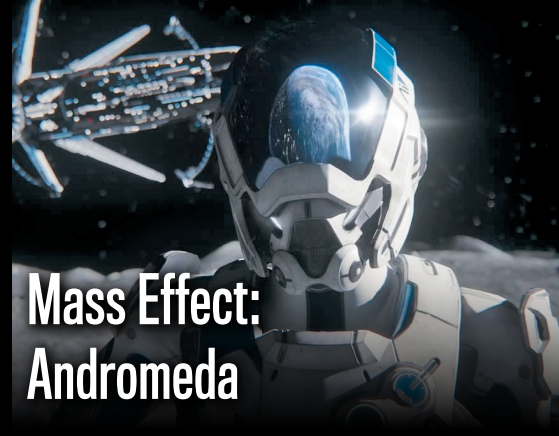
Manchmal stellen sich sogar eingefleischte PC-Spieler eine Konsole ins Wohnzimmer, zum Beispiel eine PlayStation 4. Damit Sie richtig einkaufen (PS4 Slim oder Pro? PlayStation VR? Und welche Spiele?) haben die Kollegen von GamePro einen 148 Seiten dicken Berater zusammengestellt, der durch die Welt der Sony-Konsolen führt. Und ein extragroßes Poster zeigt nicht nur die Geschichte der Sony-Konsolen, sondern auch ein schickes Motiv aus Horizon: Zero Dawn. Jetzt bestellen unter www.gamepro.de/ps4!





22

Wir haben Elex ausführlich gespielt und zeigen Ihnen in unserer Titelstory die Unterschiede zu und Gemeinsamkeiten mit dem legendären Gothic.



Mass Effect: Andromeda

30

Wie Bioware den Neubeginn einer etablierten Serie stemmen will.



Tyranny

48

Mehr Entscheidungsfreiheit als in The Witcher 3? Hut ab, Obsidian!

■ Titelstory

22 Elex

■ Previews

30 Mass Effect: Andromeda

■ Rubriken

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

■ Hardware

120 Desktop-Leistung im Laptop?
124 Logitech G Pro Gaming Maus im Test
126 Einkaufsführer

■ Aktuell

12 Overwatch
12 Diablo 3
12 World of Warcraft
12 Hearthstone
13 GTA 5
13 Cyberpunk 2077
13 Starship Troopers
14 Kolumne: Shadow Warrior 2 – Der Beweis für Ausreden
15 Kolumne: Serpent in the Staglands – Einfach mal Dreck fressen
16 Mobiles 24-Zoll-Display
16 Youtube und GEMA
16 Umfrage: Welche Hardware wollen Sie demnächst kaufen?
17 Windows 10
20 Termin-Update



Fünf Jahre Skyrim

90 Warum ist Skyrim eigentlich so unglaublich erfolgreich?



Die Zwerge

38 Aus Buch wird Spiel. Und das ist erstaunlich gut gelungen.



Rassismus in Spielen

112 Deus Ex: Mankind Divided und Mafia 3 haben mehr als nur spielmechanische Inhalte gemeinsam. Wie gehen die Titel mit dem heiklen Thema Rassismus um?



Civilization: KI-Nachhilfe aus Deutschland

98 Wie ein Software-Unternehmen eine lernende KI für Civilization entwickelt.

Tests

- 34** Genre-Charts
- 10** Watch Dogs 2 – Ersteindruck
- 11** Dishonored 2 – Ersteindruck
- 38** Die Zwerge
- 42** Shadow Warrior 2
- 48** Tyranny
- 51** Shadow Tactics: Blades of the Shogun
- 54** Battlefield 1
- 60** Landwirtschafts-Simulator 2017
- 64** Call of Duty: Infinite Warfare
- 68** Call of Duty: Modern Warfare Remastered
- 70** Titanfall 2
- 74** Hitman
- 78** Transport Fever
- 82** Mafia 3
- 86** Kontrollbesuch: Tom Clancy's The Division
- 88** The Elder Scrolls 5: Skyrim – Special Edition
- 96** Civilization 6

Magazin

- 46** Und Feuer – Unsere Lieblingswaffen
- 90** Fünf Jahre Skyrim: Der Drachen-Dauerbrenner
- 98** Civilization: KI-Nachhilfe aus Deutschland
- 106** 15 Jahre GTA 3
- 108** Legendär schlecht: Der Schatz im Silbersee
- 110** Theoretisch betrachtet: Elegy for a Dead World
- 112** Rassismus in Spielen

Spiele in dieser Ausgabe

Battlefield 1	Test.....	54	Mafia 3	Test.....	82
Call of Duty: Infinite Warfare	Test.....	64	Mass Effect: Andromeda	Preview.....	30
Call of Duty: Modern Warfare Remastered.....	Test.....	68	Overwatch.....	Aktuell	12
Civilization 6	Test.....	96	Serpent in the Staglands	Kolumne	15
Cyberpunk 2077	Aktuell	13	Shadow Tactics: Blades of the Shogun	Test.....	51
Der Schatz im Silbersee	Magazin	108	Shadow Warrior 2	Test.....	42
Deus Ex: Mankind Divided	Magazin	112	Starship Troopers	Aktuell	13
Diablo 3	Aktuell	12	The Elder Scrolls 5: Skyrim – Special Edition.....	Test.....	88
Die Zwerge	Test.....	38	Titanfall 2	Test.....	70
Dishonored 2	Test.....	11	Tom Clancy's The Division	Test.....	86
Elegy for a Dead World.....	Magazin	110	Transport Fever	Test.....	78
GTA 3	Magazin	106	Tyranny	Test.....	48
GTA 5	Aktuell	13	Watch Dogs 2	Test.....	10
Hearthstone.....	Aktuell	12	World of Warcraft.....	Aktuell	12
Hitman.....	Test.....	74			
Landwirtschafts-Simulator 2017	Test.....	60			



**VERSANDKOSTENFREI FÜR
GAMESTAR LESER!**
CODE GÜLTIG BIS 06.12.2016

GEFORCE® GTX

UNVERZICHTBAR FÜR JEDEN GAMER!

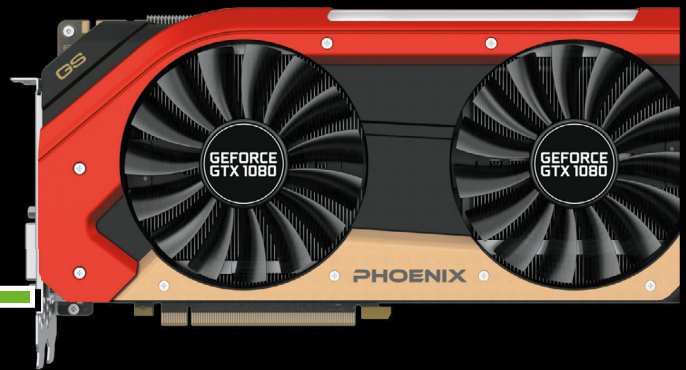
GAINWARD GEFORCE® GTX 1080 Phoenix Golden Sample

High-End-Grafikkarte mit VR-Unterstützung

- NVIDIA GeForce GTX 1080 • 1708 MHz Chiptakt (Boost: 1847 MHz)
- 8 GB GDDR5X-RAM (10,0 GHz) • 2560 Shadereinheiten
- DirectX 12 und OpenGL 4.5
- 3x DisplayPort, 1x HDMI, 1x DVI • PCIe 3.0 x16

JFXW0C02

719,-



499,-

MSI GEFORCE® GTX 1070 Gaming X 8G

- NVIDIA GeForce GTX 1070 • 1607 MHz Chiptakt (Boost: 1797 MHz)
- 8 GB GDDR5-RAM (8,0 GHz) • 1920 Shadereinheiten
- DirectX 12 und OpenGL 4.5
- 3x DisplayPort, 1x HDMI, 1x DVI • PCIe 3.0 x16

JFXN0C06



299,-

GIGABYTE GEFORCE® GTX 1060 G1 Gaming 6G

- NVIDIA GeForce GTX 1060 • 1620 MHz Chiptakt (Boost: 1847 MHz)
- 6 GB GDDR5-RAM (8,0 GHz) • 1280 Shadereinheiten
- DirectX 12 und OpenGL 4.5
- 3x DisplayPort, 1x HDMI, 1x DVI • PCIe 3.0 x16

JFXY0C10



199,⁹⁰

ASUS GEFORCE® GTX 1050 Ti STRIX OC GAMING

- NVIDIA GeForce GTX 1050 Ti • 1392 MHz Chiptakt (Boost: 1506 MHz)
- 4 GB GDDR5-RAM (7,0 GHz) • 768 Shadereinheiten
- DirectX 12 und OpenGL 4.5
- 1x DisplayPort, 1x HDMI, 2x DVI
- PCIe 3.0 x16

JEXV0C03

VERSANDKOSTENFREI GUTSCHEINCODE: SPAR-VERSAND-GS



ASUS
IN SEARCH OF INCREDIBLE

699,-

ASUS PG278QR

- LED-Monitor • 68,6 cm (27") Bilddiagonale
- 2.560x1.440 Pixel • 1 ms Reaktionszeit (GtG)
- Energieeffizienzklasse: C • Kontrast: 1.000:1 (fest)
- Pivot • 144 Hz • Helligkeit: 350 cd/m² • 3D Ready
- G-Sync • DisplayPort, HDMI, USB 3.0

V6LO3301

SAMSUNG



449,-

Samsung C24FG70FQU

- LED-Monitor • 59,8 cm (23,5") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 1 ms Reaktionszeit (GtG)
- Energieeffizienzklasse: C • VA-Panel
- AMD FreeSync • Helligkeit: 350 cd/m²
- 2x HDMI, DisplayPort

V5LU9B31

ZOTAC



789,-

ZOTAC GTX 1080 AMP! Extreme

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 1080 • 1771 MHz Chiptakt (Boost: 1911 MHz)
- 8 GB GDDR5X-RAM (10,8 GHz) • 2560 Shadereinheiten • DirectX 12, OpenGL 4.5
- 3x DisplayPort, HDMI, DVI • PCIe 3.0 x16

JFXTOC02

logitech™



69,90

Logitech G502 Proteus Spectrum

- optische Gaming-Maus • 12.000 dpi • Scrollrad
- 40 G • 1000 Hz Ultrapolling
- konfigurierbare RGB-Hintergrundbeleuchtung mit bis zu 16,8 Mio. Farben
- Konfiguration von Gewicht und Schwerpunkt

NMZLGM00

sharkoon



24,99

Sharkoon Rush ER2

- Headset • Frequenz: 20 Hz - 20 kHz
- Impedanz: 32 Ohm
- für PCs, Konsolen und Smartphones
- 40-mm-Treiber • modulares Kabelsystem
- 2x 3,5-mm-Klinke-Stecker, TRRS-Klinkestecker

KH5573

GIGABYTE™



489,-

GIGABYTE GeForce GTX 1070 G1 Gaming

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 1070
- 8 GB GDDR5-RAM • 1920 Shadereinheiten
- DirectX 12 und OpenGL 4.5
- 3x DisplayPort, 1x HDMI, 1x DVI • PCIe 3.0 x16

JFXV0C03

ASUS
IN SEARCH OF INCREDIBLE

479,-

ASUS GeForce GTX 1070 STRIX

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 1070
- 1.506 MHz Chiptakt (Boost: 1.683 MHz)
- 8 GB GDDR5-RAM (8,0 GHz)
- 1.920 Shadereinheiten • DirectX 12, OpenGL 4.5
- 2x DisplayPort, 2x HDMI, 1x DVI • PCIe 3.0 x16

JFXV0C08

ASUS
IN SEARCH OF INCREDIBLE

154,-

ASUS Z170 PRO GAMING

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

GKEA14

msi™



179,90

MSI Z170A GAMING M5

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

GKEM33

SanDisk™



79,90

SanDisk Ultra® II SSD | 240GB

- Bis zu 25x bessere Leistung als eine Festplatte
- Effizientes Multitasking und Workload-Management
- Lesegeschwindigkeiten von bis zu 550 MB/s
- Schreibgeschwindigkeiten von bis zu 500 MB/s
- Bis zu 15 % längere Akkulebensdauer

IMIM6G



184,90

Intel® Core™ i5-6400

- Sockel-1151-Prozessor • Skylake-S
- 4 Kerne • 2,70 GHz Basistakt
- 3,30 GHz max.Turbo • 6 MB Cache
- Boxed

HKS101

NZXT.

Neuheit!

99,90

NZXT S340 Elite

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

TQX412

LEPA
Aim for excellence

41,99

LEPA MX-F1 600W

- Netzteil • 600 Watt Dauerleistung
- Effizienz von bis zu 85 %
- 12x Laufwerksanschlüsse
- 2x PCIe-Stromanschlüsse • 1x 120-mm-Lüfter
- ATX12V 2.3, EPS

TN6B06

ALTERNATE

bequem online

Watch Dogs 2 – Ersteindruck

GUT, GROSS, PEINLICH



Der Autor

Markus liebt Open-World-Titel mindestens genau so wie das Hacker-Szenario und hat bereits das erste Watch Dogs mit großer Freude durchgespielt. Da war der Held zwar vielleicht langweilig, aber zumindest kein pseudocooler Latte-Macchiato-WiFi-Robin-Hood wie Marcus Holloway. Watch Dogs 2 mag er nach den ersten Spielstunden trotzdem sehr gern – die Spielwelt ist einfach super.

Das Hacker-Abenteuer in San Francisco ist riesig. Hier gibt schon mal einen Eindruck aus den ersten Spielstunden.

Von Markus Schwerdtel

Watch Dogs 2 beginnt mit einer Aufnahmeprüfung. Klingt abschreckend, macht aber tatsächlich Spaß, denn als Jung-Hacker Marcus Holloway (Kampfname »Retro«) soll ich mir Zugriff zu einem schwer bewachten Serverraum verschaffen und ein Firmen-netzwerk hacken. Also lerne ich in der rund halbstündigen Mission, wie man schleicht, in Deckung geht, Gegner aus dem Hinterhalt erledigt, schießt, mit Holloways »Hackerblick« Datenverbindungen sichtbar macht, Kameras zur Orientierung nutzt, Schaltkästen und Gasrohre zu Betäubungs- bzw. tödlichen Fallen umbaut und vieles mehr. Puh, ganz schön viel zu lernen, so alles auf einmal. Dafür bin ich danach gut gerüstet und beherrsche die wichtigsten Fähigkeiten, denn so sehen auch viele reguläre Missionen im späteren Spiel aus.

Unsymparty

Mit bestandener Aufnahmeprüfung bin ich als Retro endlich Mitglied in der Ortsgruppe

San Francisco der Hackertruppe Dedsec. Geleitet wird der Neuzugang bei einer Strandparty, wo ich der Mannschaft vorgestellt werde und sich eins der vielleicht größten Probleme von Watch Dogs 2 offenbart: Die Charaktere im Spiel sind unsympathische Hacker-Hipster und wirken mit ihren Klamotten und Sprüchen fast so, als wollte Ubisoft eine grelle Satire auf die Internet-Kultur inszenieren – quasi eine Mischung aus der TV-Serie »Mr. Robot« und Saint's Row 4. Das aber passt nicht zum Rest, denn Spielwelt, Story und Missionen sind ja durchaus realistisch und oft richtig ernst. Schon nach dem Einstieg beschließe ich also, das fremdschämige Gehabe der Kameraden zu ignorieren, zum Glück melden sie sich ohnehin meist nur via Telefon und Textnachrichten. Ohne die Nervtruppe zu beachten, kann ich das in nahezu jeder Hinsicht große Open-World-Spiel auch richtig genießen.

Dicht geschichtet

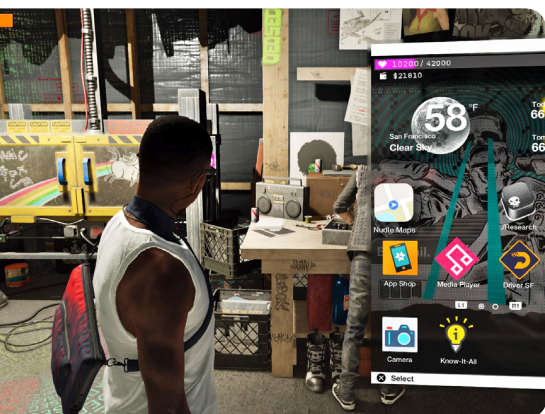
Die Spielwelt von Watch Dogs 2 ist etwa doppelt so groß wie die des Vorgängers und wirkt wie eine hochverdichtete Version der Bay Area. Ich kann von Anfang an überall in San Francisco, Sausalito oder Oakland hinfahren oder – den Entwicklern sei dank – die Schnellreisefunktion benutzen. Endlose Kurvereien zu Auftraggebern wie in Mafia 3 gibt es zum Glück nicht, das sticht dafür in Sachen Ballern Watch Dogs 2 locker aus. Der Preis der Freiheit: Die riesige Karte erschlägt einen zu Beginn richtig, zumal ständig Icons für Geldverstecke, Hacking-Gelegenheiten, Nebenmissionen etc. aufpoppen. Vieles davon kann ich zwar schon von Anfang an sehen, aber noch nicht nutzen (was mir das Spiel nicht sagt), weil mir zum Beispiel die Fähigkeit zum Hacken von Gabelstaplern aus dem umfangreichen Skillmenü fehlt. Oder weil ich mir die beiden coolen Drohnen noch nicht aus dem 3D-Drucker im Hacker-Hauptquartier geholt habe.

Ähnlich überwältigend ist Marcus' Handy, das fast überquillt. Schließlich werden Ne-



Im »Hackerblick« verbringt man viel Zeit, um Datenleitungen aufzuspüren.

beaufträge wie Taximissionen oder Sightseeing-Fotos über Apps ausgelöst. Dazu kommen Musik-, Kamera-, Skilltree- und Missions-App. Die ersten drei Spielstunden verbringe ich folglich damit, mich auf dem Handy und in der Spielwelt zu orientieren und versuche herauszufinden, was eigentlich wichtig ist. Erst allmählich komme ich drauf, wie man Watch Dogs 2 denn »richtig« spielt: ruhig, ohne sich selbst Druck zu machen und mit einem offenen Auge für die Umgebung. Darin stecken nämlich so viele liebevolle Details wie in kaum einem anderen Open-World-Spiel. Von den witzigen Gesprächen der Passanten über die SMS-Konversationen der von mir gehackten Handys bis hin zu gelegentlichen Prügeleien am Straßenrand ist jede Menge geboten. Das schaue ich mir gern in Ruhe an, meinen peinlichen Hipster-Hacker-Kumpels kann ich später immer noch helfen. ★



Links der 3D-Drucker im Dedsec-Hauptquartier, rechts Marcus' überladenes Handy.



Autofahren macht Spaß, ist aber dank Schnellreisefunktion selten nötig.

ZEHN STUNDEN ANGESCHLICHEN



Der Autor

Michael mag Schleichspiele seit dem guten, alten Dark Project. Und seitdem spielt er sie auch pflichtbewusst im höchsten Schwierigkeitsgrad. Auch wenn er sich mal beim zweiten Durchgang selbst ein Schnippchen schlug, als er in eine Lavagrube stürzte – und Quicksave statt Quickload drückte. Und sein letztes normales Savegame war ewig her, also gab er auf. Eine Schande.

In den ersten Stunden entpuppt sich Dishonored 2 als sehr gutes Schleichspiel, das sein Potenzial aber nicht ausschöpft.

Von Michael Graf

Gute Schleichspiele machen mich zu einem Geist. Ich liebe es, unbemerkt durch Häuser und Höhlen zu huschen, Gegner zu umgehen oder zu betäuben, meine eigenen Wege zu finden. Genau dafür liebe ich auch Dishonored 2. Wie sein Vorgänger erlaubt mir das Schleichspiel, mich in den hervorragend gebauten Levels auszutoben, mit alternativen Routen und Fähigkeiten zu experimentieren, versteckte Beute zu finden und mich einfach wunderbar unsichtbar zu fühlen. Und weil das gar nicht spannend genug sein kann, spiele ich auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad »sehr schwer«, der seinem Namen alle Ehre macht, weil mich Gegner enorm schnell entdecken. Im Gegensatz zum ersten Teil ist diesmal also für Herausforderung gesorgt, zumal ich anfangs sogar Geistesfähigkeiten à la »Teleport« oder »Gedankenkontrolle« abschalten kann, indem ich dem »Outsider« einen Korb gebe, der sie mir verleihen möchte. Im ersten Dishonored erforderte der Verzicht auf die – sehr mächtigen – Kräfte noch

Selbstdisziplin, nun hat ihn der Entwickler Arkane in der Story verankert. Löblich!

Auch auf niedrigeren Schwierigkeitsgraden pirscht es sich im zweiten Dishonored spannender als im ersten, weil die Feinde schneller reagieren. Nicht nur auf Geräusche oder auf sie zu schleichende Attentäter, sondern auch auf offene Türen oder verschwundene Kameraden. Wenn sie irgendwas stört, durchsuchen die Schurken ihre Umgebung, stöbern mich gar unter Tischen und in Müllcontainern auf – und ich muss entweder auf die Quickload-Taste oder mit dem Schwert auf Gegnerköpfe hauen. Kämpfe flutschen generell gut, obwohl die »Strg«-Taste hakt. Denn damit kann ich blocken oder Angreifer in den Schwitzkasten nehmen, was im Getümmel oft wechselt. Sei's drum, KI und Anspruch haben sich im Vergleich zum Vorgänger gesteigert. Allerdings kann man das nicht von allen Spielbestandteilen behaupten.

Nicht ausgeschöpft

Da ist etwa die Story, die mich anfangs mit neuen Figuren überflutet, sich jedoch kaum bemüht, sie vorzustellen. Die Wahl des Helden (ich spiele den bärbäißigen Corvo oder die Jungkaiserin Emily) beeinflusst meine Geisteskräfte (so ich sie denn annehme), bislang aber nicht die Handlung. Klar, sie erfüllt ihren Zweck und führt von Mission zu Mission, Spannung und Tempo entwickelt sie aber zumindest in den ersten Stunden nicht. Sie wirkt löchrig, reißt nicht mit. Denn Arkane schöpft das Potenzial des fantastischen, noch mal: fantastischen Settings nicht aus. Zumal es in den ersten Stunden keine Nebenaufträge mehr gibt. Ich kann zwischen den eigentlichen Missionen zwar ganze Viertel der neuen Stadt Karnaca erkunden, was Spaß macht und Beute bringt. In Questgeschichten wird das aber nicht eingebunden. Und obwohl Dishonored 2 mit seinem »Gemäldestil« abermals sehr stimmungsvoll und individuell ausfällt, macht es rein technisch keinen ausgereiften Eindruck. Einerseits sieht es mit seinen matschigen Textu-



Die Kämpfe spielen sich grundsätzlich rund und flott, trotz doppelt belegter Blocktaste.



Kapitänin Meagan schippert uns nach Karnaca. Wer sie ist, erklärt das Spiel aber kaum.

ren, teils drögen Panoramen und oft platten Lichteffekten angestaubt aus. Andererseits litt Arkanes Schleichspiel zum Release unter Performance-Problemen, die sich auf manchen Rechnern nicht mal durch Herunterregeln der Grafikdetails lindern ließen.

Dishonored 2 ist in seinen ersten Stunden ein gutes und stimmungsvolles Schleichspiel mit tollen Schauplätzen wie dem Maschinenhaus, in dem ich ganze Räume per Hebelzug umbauere und gefährliche Roboter-soldaten umschleiche. Aber Dishonored 2 ist eben auch ein Spiel, dem man anmerkt, dass es sein volles Potenzial nicht nutzt, weder erzählerisch noch technisch. Mal sehen, ob sich das in den kommenden Stunden bessert – und wie das Ende wird. Das soll ja wieder entweder fröhlich oder düster ausfallen, je nachdem, ob ich Leichenberge anhäufe oder Gegner liebevoll in den Schlaf würgen. Wie sich das für einen Geist gehört. ★

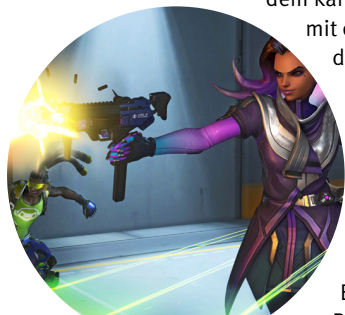


Cooler Idee: Im Maschinenhaus bauen sich ganze Räume um, wenn wir Hebel ziehen.

Blizzcon 2016

Overwatch

Blizzard hat Sombra, die 23. Heldin von Overwatch, auf der Blizzcon vorgestellt. Sombra ist ein offensiver Charakter mit einer Maschinenpistole sowie einer Reihe von Utility-Skills, die selbst keinen Schaden verursachen. Sie kann Gegner etwa hacken und deren Fähigkeiten für kurze Zeit deaktivieren. Außerdem kann sie sich unsichtbar machen und mit einem Translocator teleportieren. Zudem sieht sie sämtliche Feinde, die weniger als die Hälfte ihrer Lebenspunkte haben. Sombra wird zunächst auf den Public Test Realms (Blizzards Test-Servern, kurz PTR) live gehen und kurz darauf allen Overwatch-Spielern zur Verfügung stehen. Ganz nebenbei haben die Entwickler auch angekündigt, das »Play of the Game«-Feature zu überarbeiten, das am Ende eines Matches die vermeintlich besten Szenen zeigt, momentan aber bei der Wahl der wichtigsten Spieler oft danebengreift.

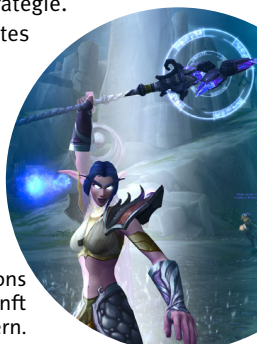


Hackerin Sombra hat neben ihren Fertigkeiten auch eine Maschinenpistole im Anschlag.

World of Warcraft

Wer auf der Blizzcon 2016 das Panel zu World of Warcraft: Legion verfolgt hat, wird sich fragen, was passiert ist. Mit Patch 7.1.5 und 7.2 wurden direkt zwei neue Updates angekündigt, die in den kommenden Monaten erscheinen sollen. Dabei liegt die neueste Aktualisierung 7.1 mit dem Mega-Dungeon Karazhan gerade einmal wenige Tage zurück. Eine solche Flut an Inhalten, die nicht in einem Addon erschienen sind, gab es noch nie. Game Director Ion Hazzikostas erklärt die neue Patch-Politik von WoW in einem Interview mit den amerikanischen Kollegen von Kotaku so: »Wir wollen in Zukunft flexibler sein, was die Menge an Patches angeht, an denen wir arbeiten. Ziel ist es, sicherzustellen, dass die Spieler immer etwas zu tun haben. Das neue Addon kommt dann, wenn es fertig ist.« Lange Zeit verfolgten die Entwickler eine gegensätzliche Strategie.

Anhand von drei bis vier großen Updates sollten die Spieler mit genug Inhalten bis zum nächsten Addon versorgt werden. Dieser Plan scheiterte jedoch fast immer an Release-Verzögerungen – zuletzt bei der Erweiterung Warlords of Draenor.



Die Entwicklung richtiger Addons wie Legion (Bild) soll in Zukunft keine Patches mehr verzögern.

Diablo 3



Skelette, Knochenpfeile, explodierende Kadaver – so kennen und lieben wir den Totenbeschwörer!

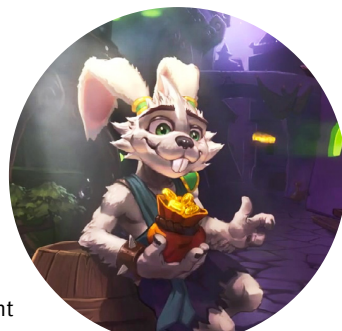
Nein, auf der Blizzcon wurden kein Diablo 4 enthüllt. Stattdessen hat Blizzard eine ganze Menge neuer Inhalte für Diablo 3 angekündigt. Die wohl größte Neuerung ist die Rückkehr des Nekromanten. Der aus Diablo 2 bekannte Totenbeschwörer soll per DLC seinen Weg ins Spiel finden. Bekannte Untergebene wie der Golem oder Fähigkeiten wie die Kadaverexplosion kehren zurück, während

neue Fähigkeiten wie »Blood Rush«, eine Kurzstrecken-Teleportation, den Spielstil erweitern. Der Nekromant erscheint wahrscheinlich erst im zweiten Halbjahr 2017.

Das Diablo-1-Remake »Finsternis in Tristram« ist auf den Testservern bereits verfügbar. Darin kämpfen sich die Spieler durch einen 16-stöckigen Dungeon, der eine Hommage an den ersten Teil der Action-Rollenspiel-Reihe ist. Das Retro-Verlies soll bekannte Monster, Musik und Level aus dem Ur-Diablo bieten. Dafür werden Grafik, User Interface und Sound überarbeitet, so dass sie wie vor 20 Jahren aussehen. Selbst die Bewegungsmöglichkeiten des Nephalem sollen auf acht Richtungen beschränkt sein. Der zeitlich begrenzte Event soll im Januar 2017 starten und jährlich wiederholt werden.

Hearthstone

Blizzard hat die neueste Hearthstone-Erweiterung »Mean Streets of Gadgetzan« (deutsch: »Die Straßen von Gadgetzan«) vorgestellt. Die neuen Karten drehen und spielen alle in Gadgetzan, einer Hafenstadt voller Ganoven und Halunken. Die Erweiterung erscheint Anfang Dezember 2016. Neben den üblichen neuen Karten kommen vor allem drei neue Fraktionen hinzu: The Grimy Goons, The Jade Lotus und The Kabal (deutsch: Gassenhauer-Gang, Jadelotus und Intrige). Diese Fraktionen besitzen neue »Triclass/Multiklassenkarten«-Karten, die einer der drei Fraktionen zugehören, aber in drei Klassen gespielt und benutzt werden können. Einer der Anführer wird eine neue Fähigkeit »Create a custom spell« besitzen, mit der in einem Match neue Karten für die einmalige Verwendung »gebraut« werden können. So sollen über 100 Kombinationen möglich sein, um eine Karte zu erzeugen, die genau in dieser Situation helfen kann. Blizzard bietet an, trotz Free2Play-Mechanik die neuen Karten »vorzubestellen«. Dann erhält man Packungen à 50 Karten zum Preis von 44,99 Euro, sobald diese im Dezember veröffentlicht werden.



Trotz Free2Play-Mechanik wird man die Karten des neuen Hearthstone-Addons vorbestellen können.

70 Millionen Exemplare

Der Publisher Take-Two hat seine Ergebnisse für das zweite Quartal des laufenden Geschäftsjahres 2017 bekannt gegeben – und profitiert auch diesmal wieder vom enormen Erfolg des Open-World-Actionspiels GTA 5. Dessen Verbreitung hat nämlich einmal mehr einen neuen Meilenstein erreicht: 70 Millionen Exemplare sind bis heute weltweit verkauft worden. Das ist ein Zuwachs von fünf Millionen Verkäufen seit dem Ende des vierten Geschäftsjahresquartals 2016 am 31. März. Keine schlechten Zahlen für ein Spiel, das bereits seit mehreren Jahren auf dem Markt ist. Wie sich die Verkaufszahlen auf die diversen Plattformen verteilen, wurde nicht verraten. Allerdings kratzen die 70 Millionen mittlerweile an den Top 3 der meistverkauften Spiele aller Zeiten. Wii Sports liegt als Drittplatzierter bei etwas mehr als 82 Millionen, und Minecraft kam zuletzt mit über 106 Millionen Verkäufen auf Platz zwei. Der Langzeit-Klassiker Tetris aus den 1980er-Jahren ist auf so vielen Plattformen verfügbar, dass sich seine Verkaufszahlen nicht konkret nachvollziehen lassen. Es dürften



Teure Autos, Klamotten und Kampfflugzeuge, das können sich die Anteilseigner von Take-Two dank GTA 5 wohl auch bald leisten.

jedoch deutlich mehr als 100 Millionen sein. Ein Wunder ist der GTA-Erfolg nicht, Rockstar Games pflegt den Titel mit regelmäßigen Updates. Laut Take-Two hat GTA Online zusammen mit NBA 2K16 und GTA 5 am meisten zu den digitalen Umsätzen beigetragen, und die lagen vergangenes Quartal bei stolzen 230,9 Millionen US-Dollar.

Cyberpunk 2077

Kommt vor 2019



Cyberpunk 2077 sollte nach den Plänen von CD Projekt Red im Jahr 2018 erscheinen.

CD Projekt Red ist aktuell mit den Arbeiten an Cyberpunk 2077 beschäftigt. Bisher ist noch kein offizielles Release-Datum des Spiels bekannt. Im hauseigenen Investorenforum sind jedoch einige Fragen durch die Entwicklern beantwortet worden, die zumindest Anhaltspunkte darauf geben, wann das Cyberpunk-Rollenspiel erscheinen könnte. Nimmt man die durchschnittlichen Entwicklungszeiten der bisherigen Spiele des Studios als Grundlage, könnte Cyberpunk 2077 noch vor 2019 erscheinen. Schließlich hat CD Projekt Red bereits mehrmals erklärt, dass zwischen 2016 und 2021 noch »zwei Rollenspiele« erscheinen sollen. In dem Forum wurde nun bestätigt, dass Cyberpunk

2077 auf jeden Fall der erste dieser beiden Titel sein wird. Außerdem würde man die Arbeiten am zweiten Projekt erst beginnen, wenn das erste Spiel (also Cyberpunk) abgeschlossen sei. Die Rechnung dahinter: Für The Witcher 3 hat man dreieinhalb Jahre benötigt. Zwar soll Cyberpunk noch größer werden, aber angeblich arbeiten auch mehr Leute daran. Um den Zeitrahmen für die Fertigstellung des zweiten Spiels halten zu können, scheint eine Veröffentlichung von Cyberpunk 2077 im Jahre 2018 also realistisch. Natürlich ist das reine Spekulation, Verschiebungen sind in der Branche nicht unüblich. Auf einen Release 2017 sollte man sich aber wohl nicht mehr einstellen.

Starship Troopers

Neuer Film, neues Spiel?

Schon länger ist eine Neuverfilmung des Science-Fiction-Films »Starship Troopers« (1997) geplant, die Autoren Mark Swift und Damian Shannon sollen sich im Auftrag von Sony Pictures um das Drehbuch kümmern. Bisher ist das Duo eher für Horrorfilme wie »Freddy vs. Jason« (2003) und »Freitag der 13.« (2009) bekannt und hat zuletzt das Skript zur kommenden Komödie »Baywatch« mit Zac Efron und Dwayne Johnson geschrieben. Wer die Regie führen wird, steht noch nicht fest. Auch wird sich erst noch zeigen, wer für die Hauptrollen in Frage kommt. »Starship Troopers« basiert auf einer Buchvorlage von Robert A. Heinlein aus den 1950er-Jahren und spielt in der Zukunft. Nach dem Zusammenbruch der Nationalstaaten wird mit der militanten Föderation eine neue Weltregierung ausgerufen. Im Mittelpunkt der Handlung steht der junge Soldat Johnny Rico, der im Krieg gegen außerirdische Monster-Insekten, genannt Bugs, kämpft, die mit ihren Raumschiffen und Laserwaffen die Menschheit bedrohen. Es folgten zwei Fortsetzungen, eine TV-Serie,



Der Shooter Starship Troopers von 2007 orientierte sich an der Filmvorlage, vielleicht wird auch aus der Neuverfilmung ein Spiel.

die Videospiele Starship Troopers und Starship Troopers: Terran Ascendancy sowie der CGI-Film »Starship Troopers: Invasion«. Die Neuverfilmung soll jedoch kein Remake werden, sondern sich stärker an die Buchvorlage halten und so die Marke wiederbeleben. Wir hoffen, dass dann auch ein paar vernünftige Spieleumsetzungen dabei rumkommen, der Shooter Starship Troopers von 2007 war bereits ganz brauchbar (GameStar-Wertung: 77 Punkte).

Shadow Warrior 2

DER BEWEIS FÜR AUSREDEN

Shadow Warrior 2 ist für Heiko Klinge ein eindrucksvoller Beweis, dass es für schlechte PC-Umsetzungen keine guten Gründe gibt.



Der Autor

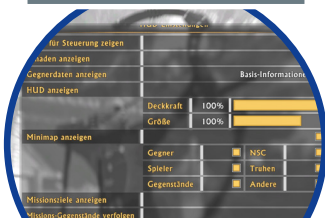
Die ersten eindrucklichen Erfahrungen mit PC-Spielen, an die sich Heiko Klinge erinnert, sind exzessive Fummeleien an der Autoexec.bat. Die Älteren unter uns werden sich erinnern: Für anspruchsvolle MS-DOS-Spiele musste seinerzeit diese System-Konfigurationsdatei editiert werden, um Speicher freizuschaukeln. All jene, denen beim Stichwort »HIMEM.SYS« kalte Schauer über den Rücken laufen, verstehen, dass früher doch nicht alles besser war. Auf der anderen Seite hat Heiko an PC-Spielen schon immer ihre Flexibilität und Konfigurierbarkeit geschätzt, auch damals, als er knietief in Stapelverarbeitungsdateien stand.

Es gibt kaum ein schöneres Gefühl, als sich ehrlich und wahrhaftig verstanden zu fühlen. Im Gespräch mit dem besten Kumpel oder mit der Liebsten, beim Hören eines genialen Songs, beim Lesen eines schlaun Textes oder ... nun ja ... als PC-Spieler bei Shadow Warrior 2. Ich musste mich wirklich zusammenreißen, um beim Durchstöbern der Menüs nicht ständig »Verdammt, ja!« in Richtung Monitor zu brüllen. Okay, ein paar Mal werde ich's wohl unbewusst trotzdem getan haben, den irritierten Blicken der Kollegen zufolge. Aber es ist halt auch verflucht lange her, dass ein Entwickler mir als PC-Spieler derart deutlich signalisiert hat: »Ja, wir verstehen dich!« Das fängt schon bei den Grafikoptionen an, bei denen ich sämtliche Stellschrauben justieren kann, ohne dafür das Spiel verlassen und neu starten zu müssen. Es geht weiter bei den Spiel- sowie Hud-Einstellungen, bei denen ich unter anderem zwischen unterschiedlich komplexen Steuerungsschemata für den Nahkampf wählen und Größe sowie Farbe des Fadenkreuzes definieren darf.

Shadow Warrior 2 unterstützt sogar von Haus aus 21:9-Auflösungen sowie – als erstes PC-Spiel überhaupt – HDR (High Dynamic Range) für besonders intensive Kontraste, einen entsprechenden Monitor oder Fernseher vorausgesetzt. Besitzer von Nvidia-Karten können sogar das vergleichsweise exotische Multi-Res-Sampling aktivieren, bei dem nur der Randbereich des Bildes unschärfer dargestellt wird, was bis zu 20 Prozent Performance bringt und in Bewegung kaum zu sehen ist. Und auch beim eigentlichen Spiel legt Shadow Warrior 2 alle Entscheidungsgewalt dorthin, wo sie bei einem PC-Titel hingehört: in die Hände der Spieler. Ich darf mehrere Charakterprofile gleichzeitig anlegen und zwischen offenen oder geschlossen Mehrspielerpartien wählen. Das Spiel sucht automatisch Koop-Partner auf einem ähnlichen Level, ich kann aber auch einem beliebigen anderen Match beitreten. Versteht sich von selbst, dass der Shooter – egal ob off- oder online – jederzeit flüssig und stabil läuft. Es geht doch!



Shadow Warrior 2 ist nicht nur gut, sondern auch gut an den PC angepasst.



Ein Teil (!) der Grafikoptionen des Shooters. Da lacht das PC-Spieler-Herz.



PC-Umsetzungsdesaster wie Batman: Arkham Knight müssten nicht sein.



Auch Mafia 3 hat auf dem PC mit technischen Problemen zu kämpfen.

Multiplattform ist kein Argument

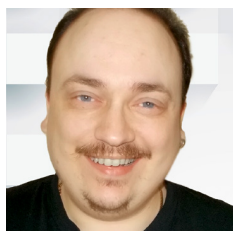
Für sich gesehen mögen das alles Kleinigkeiten sein, aber es ist einfach schön, weil ungewohnt, dass meine Bedürfnisse als PC-Spieler endlich mal wieder derart ernst genommen werden. Ja, ich erwarte von einem PC-Spiel, dass ich es bis ins letzte Detail an meine Wünsche anpassen kann, egal ob Grafik oder Steuerung. Und obwohl all das eigentlich kein programmiertechnisches Hexenwerk ist, sondern vom Entwickler lediglich von Anfang an mitgedacht werden muss, ist es leider alles andere als eine Selbstverständlichkeit. In Zeiten der Multiplattform-Entwicklung gehören mittlerweile ausgelagerte oder rudimentäre Grafiken, eine unsaubere PC-Performance, automatisches Matchmaking und unangepasste Menüs ohne Mausunterstützung fast schon zum schlechten Ton. Und ja, Shadow Warrior 2 erscheint auch für PS4 und Xbox One. Zugegebenermaßen erst Anfang 2017, also deutlich nach der PC-Fassung, dennoch musste die Konsolen bei der Produktion bereits mitgedacht werden. Nur ist das eben für Entwickler Flying Wild Hog noch lange kein Grund, die PC-Version wie ein Abfallprodukt zu behandeln. Im Gegenteil: Ich merke diesem Spiel einfach an, dass dessen Entwickler genau wie ich leidenschaftliche PC-Zocker sind.

Das Problem bei meiner Begeisterung für Shadow Warrior 2: Mir wird durch solche mit Herz und Verstand entwickelten PC(!)-Spiele mit Nachdruck bewusst, wie selten sowas heutzutage ist. Und dass es keine plausiblen Gründe gibt, warum PC-Versionen oft so lieblos wirken. Denn wenn ein verhältnismäßig kleines polnisches Studio mit knapp 70 Mitarbeitern sowie der Indie-Publisher Devolver ein Spiel hinkommen, das unsere Plattform ernstnimmt – warum schaffen es dann weder Warner Bros. (Batman: Arkham Knight) noch Activision (Call of Duty: Black Ops 3) noch Microsoft (Forza Horizon 3) noch 2K Games (Mafia 3)? Shadow Warrior 2 beweist, dass es bei Multiplattform-Spielen keine guten Gründe für lieblose PC-Portierungen gibt. Sondern nur Ausreden. ★

Serpent in the Staglands

EINFACH MAL DRECK FRESSEN

Zu viele Rollenspiele machen den Spieler zum Auserwählten, zum Mittelpunkt des Universums. Serpent in the Staglands behandelt Sascha Penzhorn wie die Made, die er ist.



Der Autor

Sascha Penzhorn (34) ist freier GameStar-Redakteur und spielt Rollenspiele seit Bard's Tale auf dem C64 und Phantasy Star auf dem Sega Master System. Von Faerûn bis Aventurien erforscht er fantastische Welten am PC und in der Tabletop-Runde mit Freunden. Charakter-systeme können ihm überhaupt nicht komplex und vielseitig genug sein. Die sind in massen-tauglichen Rollenspielen inzwischen aber eher die Ausnahme. Als Rollenspieler der alten Schule ist Kickstarter für ihn ein Segen. Dort finanzierte das Entwickler-Ehepaar Joe und Hannah Williams auch Serpent in the Staglands – mit bescheidenen 28.000 Dollar.

Es gibt Tage, da hat man reichlich Zeit und Lust zum Zocken, aber in der prall gefüllten Steam-Bibliothek macht einfach nichts an. Es folgt der obligatorische Blick in den Store – der Stapel der Schande ist ja noch nicht groß genug. So klickte ich mich neulich durch die Steam-Vorschläge für party-basierte Rollenspiele – und stolperte über einen pixeligen Indie-Titel. Noch keine 100 Userwertungen, rund ein Viertel davon negativ, weil brutal schwer, benutzerfeindlich und absolut nicht intuitiv. Vor Schreck kippte ich mir fast meinen Soja-Latte über das Flanellhemd oder was auch immer Hipster machen, wenn sie freudig überrascht sind. Das Teil war gerade im Angebot und kostete nur 8 Euro. Eine Minute später war Serpent in the Staglands auch schon installiert.

Zerbrechliche Gottheit

Serpent in the Staglands beginnt mit einer Art Pop-Quiz. Eine Dame mit wallender Robe und grünen Augen stellt Fragen über meine Vergangenheit, wie die Wahrsagerin aus Ultima. Dann schlüpfte ich in die Rolle eines Gottes, des Fürsten des Mondes, der in einem sterblichen Körper gefangen ist. Was soll das, wer war das, wie beche ich das? Das herauszufinden, ist meine Aufgabe. Vorher passe ich fix meinen Körper an und wähle aus diversen spielbaren Rassen, suche meine Attribute aus, wähle Fähigkeiten und freue mich über die detaillierte PDF-Anleitung, die mir erklärt, was zum Geier ich hier eigentlich mache. Vier Gefährten bastle ich auch noch. Alternativ könnte ich im Spiel NPCs und Söldner anheuern, aber ich mag es maßgeschneidert. Startwährung gibt es fast keine, also rüste ich meine Abenteurer notdürftig mit Bratpfannen und Küchenmessern aus.

Wie eine Horde marodierender Gordon Ramsays ziehen meine Helden durch die Wälder und watschen Füchse, Wölfe und auf Hühnern (!) reitende Goblins mit ihren Bratpfannen über den Haufen. Alles in Echtzeit, pausierbar per Leertaste. Im Forum habe ich zig Heulthreads von Usern gesehen, die von Füchsen getötet wurden. Das sind halt Noobs, die keine anständige Party erschaffen können, denke ich mir und freue mich darüber, dass ich es voll draufhabe. Dann begegne ich meinem ersten Räuber



Serpent in the Staglands ist kein Hingucker, selbst wenn man auf Pixel-Art steht.

und bin in Sekundenschnelle tot. Ich starre eine Minute auf den Ladebildschirm, greife den Räuber erneut an und segne direkt wieder das Zeitliche. Dabei stelle ich einerseits fest, dass Serpent längere Ladezeiten als GTA 5 hat. Zum anderen merke ich, dass der Räuber mit seinem Schwert, seiner Rüstung und seiner Armbrust quasi Gott ist. Mit einer Pfanne kann ich hier nichts ausrichten.

Aber aufgeben will ich auch nicht. Mittels Magie erhitze ich die Armbrust des Räubers, bis er sie kaum noch halten

kann. Er greift zum Schwert und rutscht in der Ölfalle aus, die einer meiner Chefköche gelegt hat. Jetzt hagelt es Gruppenkloppe, und eine Minute später gehört seine Ausrüstung mir. Seine Klinge ist abgenutzt, aber eine richtige Waffe! Meine erste Lederrüstung fühlt sich an wie ein Schatz! Jetzt bin ich der Gott! Ich klatsche ein Dutzend Wölfe weg, und meine Welt ist in Ordnung. Bis mir das Spiel die nächste Breitseite verpasst: zwei Räuber.

Für kreative Masochisten

Über die nächsten Stunden und unzählige Tode hinweg spezialisiere ich meine Gruppe. Meine Hauptfigur mutiert zum Wolf und zerreißt Monster. Einer meiner Tanks entwirft Feinde per magischer Kettenpeitsche, der andere beschwört Hühnergoblins. Meine Fernkämpfer bombardieren Gegner mit Geschossen und Kameraden mit Heilzaubern. Auch abseits der Kämpfe wird Kreativität belohnt. In einem hohlen Baumstamm versteckt sich ein Gegenstand, an den niemand herankommt. Darum verwandelt sich einer meiner Zauberer in eine Katze, schlüpft in den Stamm und findet ein Tagebuch, das mir später beim Lösen eines Rätsels hilft. An anderer Stelle rede ich mit Ratten oder gebe mich als Edelmann aus, um Informationen für die Hauptquest zu erlangen.

So erkunde ich eine düstere Welt voller Hexen, Räuber und Kinderfresser, die sich nicht um den Spieler schert. Ich bin kein Auserwählter, kein Held in strahlender Rüstung. Statt Questmarkierungen und einem komfortablen Tagebuch gibt's Perma-Death für Gruppenmitglieder und die Funktion, selbst Notizen aufzuschreiben. Nach einigen Stunden in diesem Spiel wirft man zur Entspannung Dark Souls an. ★



Charakterwerte wie im Tabletop. Hier ist nichts intuitiv. Super!

Mobiles 24-Zoll-Display

Pop-Up-Monitor?

24-Zoll-Displays sind nicht gerade für Mobilität bekannt, doch das könnte sich mit einem neuen Produkt namens SPUD ändern, das aktuell bei Kickstarter nach Unterstützern sucht. SPUD steht für »Spontaneous Pop-Up Display« und damit für einen faltbaren Bildschirm, der sich wie ein Regenschirm in wenigen Sekunden aufspannen lässt. Für das Bild sorgt ein integrierter Mini-Projektor, der speziell für die Darstellung in kurzem Abstand optimiert wurde. Zusammengeklappt ist das Gerät mit 17 x 5,5 x 19 Zentimeter ungefähr so groß und schwer wie ein Hardcover-Buch und damit durchaus transportabel. Die Projektionsoberfläche bietet im Betrieb eine Auflösung von 1.280 x 720 Pixel, während der Projektor einen HDMI- und einen USB-Anschluss sowie eine interne Batterie besitzt, die rund drei Stunden bei voller Helligkeit durchhalten soll. Dank HDMI ist SPUD



Der akkubetriebene Faltbildschirm SPUD wirbt als mobiler, einfach zu transportierender 24-Zoll-Monitor auf Kickstarter um Unterstützung.

natürlich auch mit allen anderen Geräten wie einem Laptop, einem Tablet oder auch Chromecast und FireTV kompatibel. Das ursprüngliche Finanzierungsziel von 33.000 US-Dollar wurde sehr schnell übertroffen, bei Redaktionsschluss bewegte sich die

zugesagte Summe sogar auf die 400.000 US-Dollar zu. Damit wurden die Stretch-Goals Lautsprecher und stärkerer Akku erreicht. Aktuell gibt es noch einige Early-Bird-Plätze zu reduzierten Preisen, später soll das Gerät 499 Dollar kosten.

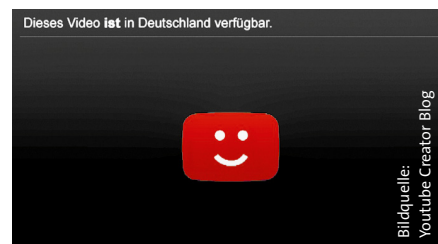
Keine Sperrtafeln mehr?

Youtube & GEMA

Seit vielen Jahren streiten sich Youtube und die Verwertungsgesellschaft GEMA um die Vergütung von urheberrechtlich geschützten Inhalten. Während sich Youtube in vielen Ländern schnell mit den dortigen Gesellschaften einigen konnte, waren die Vorstellungen der GEMA und der Videoplattform zu weit voneinander entfernt. Es folgten gerichtliche Auseinandersetzungen und die in Deutschland bei vielen Nutzern geradezu verhassten Sperrhinweise bei vielen mit Musik unterlegten Videos. Dort wurde darauf hingewiesen, dass es noch keine Einigung

Der Konflikt zwischen Youtube und der GEMA sorgte in der Vergangenheit dafür, dass mit Musik unterlegte Videos in Deutschland oft gesperrt wurden – das soll nun vorbei sein.

mit der GEMA gäbe und das Video daher in Deutschland nicht verfügbar sei. Auch Live-Streams wurden oft nicht in Deutschland angeboten, da im Hintergrund laufende Musik lizenzrechtliche Probleme mit sich bringen konnte. Doch all das sei nun Geschichte, wie die GEMA und Youtube in ihren veröffentlichten Pressemitteilungen bestätigen. Für die GEMA handelt es sich bei der Einigung um einen »Meilenstein für eine faire Vergütung der Musikkurheber im digitalen Zeitalter«. Die GEMA-Mitglieder werden nun für Videos vergütet, während die Nutzer von



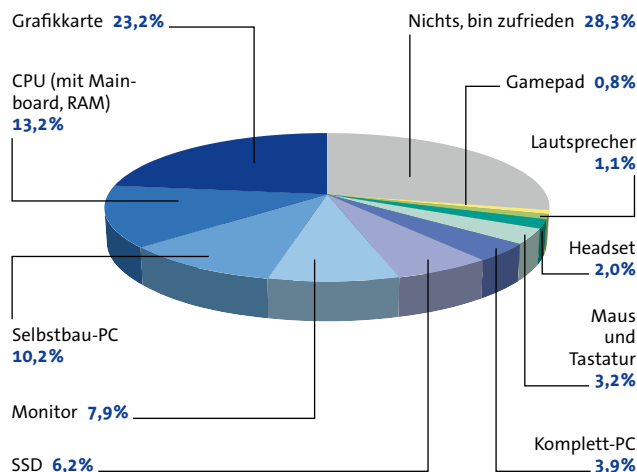
Bildquelle: Youtube Creator Blog

Youtube ab sofort keine Sperrtafeln mehr sehen müssen. Youtube spricht in einem Blogbeitrag von einer »bahnbrechenden Vereinbarung«, bittet aber noch um etwas Geduld, falls gelegentlich noch ein Video mit einer Sperrtafel versehen ist. Allerdings ist weiter unklar, ob Youtube oder die jeweiligen Uploader für die Lizenzierung geschützter Werke verantwortlich sind.

Umfrage

Welche PC-Hardware wollen Sie demnächst kaufen?

Kaum verwunderlich, dass Grafikkarten mit 23,2 Prozent am häufigsten auf dem Weihnachtswunschzettel stehen. Auch ein neuer Prozessor steigert die Leistung, weshalb 13,2 Prozent hier aufrüsten wollen. Dann folgt schon ein neuer Selbstbau-PC bei 10,2 Prozent, während sich nur 3,9 Prozent einen Komplett-PC wünschen. Bei den Einzelkomponenten sind vor allem ein neuer Monitor (7,9 Prozent) sowie SSDs (6,2 Prozent) beliebt, während bei Maus und Tastatur (3,2 Prozent), Headsets (2,0 Prozent), Lautsprechern (1,2 Prozent) und Gamepads (0,8 Prozent) erheblich weniger Aufrüstwille besteht – genau wie bei der größten Gruppe (28,4 Prozent), die mit ihrem aktuellen PC ganz zufrieden sind.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 2.389 Teilnehmer

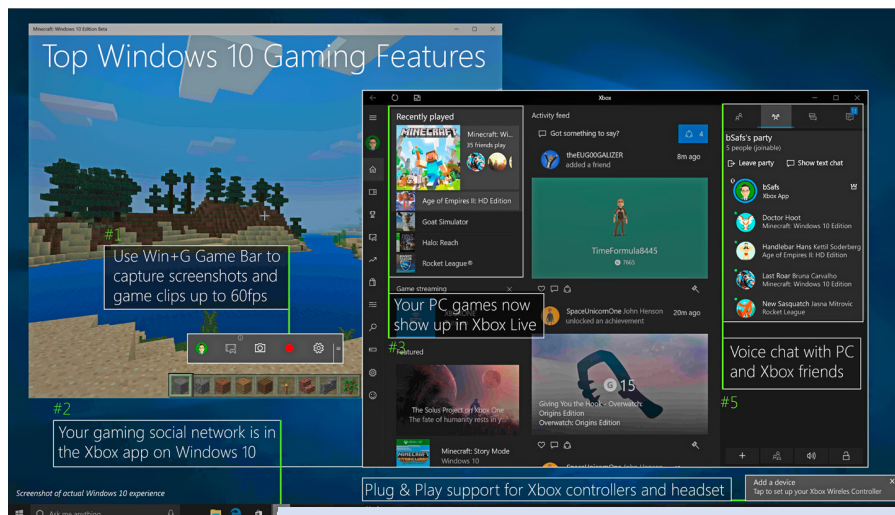
Bei Spielern populärer

Windows 10 wächst kaum mehr

Nachdem Windows 10 von Microsoft nicht mehr als kostenloses Upgrade angeboten wird, scheint das Interesse der PC-Nutzer stark zurückzugehen. Laut den aktuellen Zahlen von Netmarketshare, die Daten von Tausenden besuchter Webseiten auswerten, hatte Windows 10 im Oktober 2016 bei den Desktop-Betriebssystemen einen Marktanteil von 22,59 Prozent. Einen Monat zuvor hatte Netmarketshare einen Marktanteil von 22,53 Prozent vermeldet, sodass der minimale Anstieg fast in den Rahmen einer normalen Schwankung fällt. Windows 7 ist noch immer klarer Marktführer mit 48,38 Prozent. Ganz anders sieht das allerdings bei PC-Spielern aus, sofern es sich um Steam-Nutzer handelt, die an der Hardware-Umfrage teilnehmen. Dort hatte Windows 10 zwar im September sogar einen kleinen Rückgang von 0,05 Prozent hinnehmen müssen, doch das wird durch den Anstieg im Oktober von 0,64 Prozent mehr als ausgeglichen. Damit liegt Windows 10 bei Steam insgesamt bei 49,33 Prozent. 47,98 Prozent entfallen auf die 64-Bit-Version des Betriebssystems. Damit hat diese Variante sogar 0,7 Prozent hinzugewonnen, während die 32-Bit-Version

0,06 Prozent verloren hat. Wenig überraschend nutzen insgesamt 95,46 Prozent der Steam-Spieler eine Windows-Version als Betriebssystem. Macs spielen mit 3,52 Prozent für OS X eine sehr kleine Rolle, und Linux verliert sogar 0,04 Prozent, was bei einem

Anteil von weniger als einem Prozent durchaus ins Gewicht fällt. Windows 10 könnte allerdings in den nächsten Monaten allgemein wieder stärker zulegen, da nun das Weihnachtsgeschäft läuft und PC-Hersteller kein Windows 7 oder 8 mehr anbieten.



Windows 10 wächst momentan nur bei Spielern (zumindest laut Steam-Umfrage), insgesamt stagniert der Marktanteil weltweit.

Bring Farbe ins Spiel



ADV
STROG
DER. LED. TOWER.

ENERMAX
POWER. INNOVATION. DESIGN.

FEEDBACK



brief@gamestar.de



@GameStar_de



GameStar.de



facebook.com/GameStar.de



Report: Wie Keyseller die Spieleindustrie verändern

www

Ich finde es schon eine ziemlich anmaßende Aussage von Publishern und Entwicklern, wenn man sagt: »Die verkaufen unser Produkt ohne uns zu fragen.« Hallo? Wo leben wir denn? Rechtlich ist es erlaubt, Keys weiterzuverkaufen, und wir haben nun mal eine freie Marktwirtschaft. Wo kommen wir denn da hin, wenn ich als Händler erst den Hersteller eines Produktes fragen muss, ob der einverstanden ist, dass ich sein Produkt, welches ich bei einem Zwischenhändler gekauft habe, auch weiterverkaufen darf? Das ist die eine Sache. Die andere ist der Kauf von Produkten aus anderen Wirtschaftszonen. Auch hier muss ich sagen: Man kann sich halt nicht aussuchen, was man an der Globalisierung geil findet. Sorry, aber das ist weltfremd. Was nicht heißen soll, dass da alles richtig läuft. Natürlich müsste das so gestaltet sein, dass ich auf einen russischen Key Einfuhrzölle zahlen müsste. Nur hätte der Publisher davon auch nichts, sondern der deutsche Staat. Hinzu kommt, dass ich auf einen polnischen oder tschechischen Key

nun eben keinen Zoll zahlen müsste, weil es halt dieses Ding namens EU gibt. Das gilt bei anderen Produkten doch genauso. Bleibt ein letztes Problem: der Verkauf gestohlener Keys. Das geht nicht, keine Frage. Dagegen muss vorgegangen werden, und das ist natürlich illegal. Laut dem Artikel hier scheint das aber auch zu passieren.

juleztb

www

Die Entwickler und Publisher sollten vielleicht auch mal etwas umdenken. Einen Key für den gleichen Preis wie eine Retail-Version zu verkaufen, das haut einfach nicht hin. Wenn die die Keys 10 Euro günstiger anbieten, würden vielleicht auch mehr direkt bei ihnen kaufen.

Spattel

www

Sehr schöner Bericht! Schaue ich mir die Preisspirale von Spielen an, kann ich gut nachvollziehen, dass sich viele ein Spiel halt günstiger besorgen. Dazu kommt dann immer häufiger, dass Spiele unfertig auf den Markt geworfen werden und man schon regelmäßig auf den ers-

ten Patch warten muss, damit man ein Spiel spielen oder genießen kann. Publisher gehen mit ihren Kunden zum Teil ja auch nicht gerade freundlich um, wenn ich hier lese, dass EA die Origin-Konten komplett sperrt, wundert es mich nicht, dass der Kunde sich noch mehr in die Ecke gedrängt fühlt. Da kann ich nur mit dem Kopf schütteln. Des Weiteren sollten die Publisher halt mehr darauf achten, wem sie ihre Spiele verkaufen, und wenn man bei ihnen Tausende Keys mit gestohlenen Kreditkarten kaufen kann, dann ist doch eher beim Verkäufer was im Argen. **Malgald**

www

Vielen Dank, GameStar. Ich finde der Artikel zeigt gut die Zweiseitigkeit des Schwertes. Ich finde die Debatte wichtig und auch spannend. Allerdings hält sich mein Mitgefühl mit den Publishern arg in Grenzen. Überall geht es darum, möglichst billig zu produzieren und teuer zu verkaufen. Ich finde es irgendwie traurig, dass Leute sich über die bösen Keyseller beschweren und dann frei nach dem Motto »Kleine Kinderhände nähen schöne Schuhe« einkaufen. Klar werden Spieleproduktionen immer teurer und müssen bezahlt werden. Allerdings lese ich oft genug von Rekorderlösen kurz nach dem Veröffentlichungstag. Meiner Meinung nach sind nur die kleineren Studios bedroht. Das ist sehr schade und zeigt leider auch die Krankheit des gesamten Systems. Dass sich die Keyseller durchsetzen konnten, zeigt nur, dass Industrie und Konsumenten näher aufeinander zugehen sollten. Nur durch einen Dialog mit den richtigen Entscheidungen beider Seiten kann es zu einem besseren Ziel für beide kommen. Dieser Dialog findet leider nicht auf einem gesunden Weg statt. Die Käufer zeigen nur, dass sie nicht bereit sind, jeden Preis zu zahlen. **duckydachzen**

www

Bei dubiosen Händlern Keys einkaufen, um zu sparen, aber gleichzeitig eine deutsche Synchroni-



Wie Keyseller die Spieleindustrie verändern: »Sehr schöner Bericht! Schaue ich mir die Preisspirale von Spielen an, kann ich gut nachvollziehen, dass sich viele ein Spiel halt günstiger besorgen.«

sierung und dt. Support fordern – das passt nicht zusammen. **SirThomas**

WWW Für mich ist die Kritik an Keyselelern fadenscheinig. Nachdem die Publisher erfolgreich Demos haben sterben lassen und oftmals vor Release keine kritischen Tests mehr ermöglichen, sollen wir Spieler für viel Geld die Katze im Sack kaufen. Nur leider hat man nicht bedacht, dass man das Spielchen auch anders spielen kann und zwar in der Form, dass man das Internet dafür nutzt, ein neues Spiel für ein Drittel weniger als in Deutschland zu kaufen. **blacksun84**

WWW Ich persönlich habe kein Mitleid mit den Publishern. Die Key- und Onlineaktivierung hat den Gebrauchtmärkte für Spiele komplett zerstört. Das dürfte ihnen einiges an Geld gebracht haben. G2A und ähnliche Anbieter sind dann halt die Schattenseite dieses Systems. **DerDoktory**

Report: Cheater in GTA Online

WWW Ich sehe es nicht ein, mehrere Stunden für ein Auto zu grinden. Und Mikrotransaktionen in einem Spiel, für das ich 60 Euro bezahlt habe, kommen ganz bestimmt nicht in Frage. Jedoch legitimieren solche Mikrotransaktionen für mich das Ercheaten von Geld. Macht ja keinen Unterschied für andere Spieler, ob ich mir meine Ingame-Milliarde für mehrere tausend Euro gekauft oder komplett kostenlos erhalten habe. Cheats, mit denen man andere Spieler stört, sind natürlich unter aller Sau, aber wenn der Entwickler mir die Möglichkeit gibt, für Geld einen Vorteil in einem Vollpreisspiel zu erkaufen, dann nehme ich mir den Vorteil kostenlos dazu, bezahlt habe ich ja schließlich schon genug. **TANKCOM**

WWW Mir sind die Cheater so lange egal, bis sie anderen Spielern mit ihrem Treiben schaden. Ob Cheater XY Rang 6.000 und sechs Billionen Dollar auf dem Konto hat, ist mir schnuppe. Auf den Geist gehen sie mir dann, wenn ich zehn Minuten auf meiner Jacht ausharre, um 30.000 Dollar für deren Verteidigung zu bekommen. Dann nämlich kommt gerne mal einer von den Herren mit God Mode vorbei und teleportiert sich in den von mir zu schützenden Bereich. Wenn er schnell genug die Lobby verlässt, kann ich ihn nicht mal melden. **Cmd-Nomad**

WWW Meiner Meinung nach ist Rockstar an der ganzen Cheat-Geschichte einfach nur selber schuld. Sie fü-



Rainbow Six: Siege: »Siege ist für mich der beste Shooter in den letzten Jahren.«

gen durchgehend irgendwelche überteuerten Dinge hinzu, die sich nur Cheater oder Leute, die sich Geld kaufen, leisten können. Ich halte es einfach nur für eine Frechheit, bei einem Vollpreisspiel Mikrotransaktionen anzubieten. **dasradkraeuter**

WWW Die Schuld liegt eindeutig in der fahrlässigen Wahl der Peer2Peer-Technik. Rockstar muss sich zu 100 Prozent bewusst darüber gewesen sein, dass genau so etwas passieren würde. Mikrotransaktionen per se sind absolut ok, selbst für so ein Vollpreisspiel. Schließlich erhält man für den Vollpreis bereits ein Singleplayer-Game mit hohem Production Value, ständig kostenlose Updates für GTA Online und muss keine Abgebühr für die Server zahlen. Schließlich wäre es durchaus möglich, durch Plausibilitätschecks auch das Peer2Peer-Game wesentlich sicherer zu machen. Das wurde scheinbar versäumt. **BeefSupreme0815**

Backlogged: Spiele übers Spieleentwickeln

WWW Ich kann den Hype bzw. die Begeisterung um Spieleentwicklungs-Spiele echt nachvollziehen. Die Zahlen sprechen Bände, sie verkaufen sich wie warme Semmeln. Ich bin selbst nach 30 Stunden Spielzeit noch immer in diesem Sog gefangen, das beste Spiel aller Zeiten zu entwickeln. Dabei stelle ich keine Regler mehr um, da ich die Kombination bereits weiß. Ich statte das Spiel mit allen Features aus, obwohl einige davon im Genre keinen Sinn ergeben. Und da liegt die Krux: Wieso werde ich das Gefühl nicht los, dass hinter der Fassade gar keine Simulation stattfindet? Wieso kann ein Sportspiel nicht seinen Fokus auf eine Story legen? Wieso bin ich an Kombinationen gebunden, die ich so gar nicht akzeptieren möchte? Ich möchte doch meiner Kreativität freien Lauf lassen, aus der Norm brechen, so wie es einige Pioniere getan und

dadurch neue Genre geschaffen haben. Ich habe schon viele Spieleentwicklungs-Spiele ausprobiert, und bei keinem stellt sich das Gefühl ein, dass ich tatsächlich die Kontrolle darüber habe, mein Spiel zu entwickeln. Beispielfähig funktioniert eine MMO-Minecraft-Simulation nur, wenn ich passend zum MMO-Genre auch die vom Entwickler vorgesehenen Regler dort positioniere, wie der Entwickler sich ein MMO vorstellt. Eine zu enge Ausrichtung eines Spielegenres? Wieso gibt es kein Spieleentwicklungs-Spiel, das uns wirklich die Freiheit gibt und wirklich anfängt zu simulieren? **FillBill**

Rainbow Six: Siege – Kontrollbesuch

WWW Das finde ich absolut fair. Rainbow Six Siege ist für mich der beste Shooter in den letzten Jahren. So einen geilen Shooter habe ich wirklich schon lange nicht mehr gespielt. Habe bis jetzt 454 Stunden darin verbracht, und es wird niemals langweilig oder eintönig. Jede Runde ist jedes Mal wirklich anders. Man hat so viele verschiedene Möglichkeiten, sich den Sieg zu holen, dass es jedes Mal extrem motiviert und ein Garant dafür ist, dass echt spannende Runden zustande kommen. Die DLC-Politik ist meines Erachtens nach die beste, die man wählen kann. Es werden keine Spieler voneinander getrennt. **Hauwexis**

WWW Ich bin von den letzten Updates nicht ganz so überzeugt. Einerseits finde ich es gut, dass Ubisoft die Preise von Skins reduziert hat, aber 7.000 Renown ist trotzdem noch recht happig, und die Preise für Kopfausrüstung sind immer noch maßlos überzogen. Persönlich hätte ich lieber kaufbare Map-Packs, aber dafür billigere Skins. Mir sind nämlich optische Gegenstände wichtiger als neue Maps oder Polizisten. Außerdem finde ich, dass die Karten Black Ice und Grenze nicht viel mit dem Cops-vs.-Robbers-Setting der Originalkarten zu tun haben. **Nino_Chaosdrache**

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 2017
	Blitzkrieg 3	Echtzeitstrategie	Nival Interactive	–	2017*
	Camelot Unchained	Online-Rollenspiel	City State Entertainment	03/16	2017*
	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
	Die Gilde 3	Wirtschaftssimulation	Nordic Games	–	2017
	Divinity: Original Sin 2	Rollenspiel	Larian	09/16	2017*
	Dreadnought	Action	Yager Development	08/14	2017
	Drone Swarm	Weltraumtaktik	Stillalive Studios / Remote Control-	–	2017
UPDATE	Elx	Rollenspiel	Piranha Bytes	08/15, 07/16, 12/16	2017
NEU	Escape from Tarkov	MMO-Shooter	Battlestate Games	–	2017
UPDATE	Everspace	Weltraum-Action	Rockfish Games	09/16	1. Quartal 2017*
UPDATE	Factorio	Aufbau-Strategie	Wube Software	–	2017*
UPDATE	Far: Lone Sails	Adventure	Mr. Whale's Game Service	–	1. Quartal 2017
	Final Fantasy 7 Remake	Rollenspiel	Square Enix	–	2017
NEU	Finding Paradise	Adventure	Freebird Games	–	Januar 2017
	For Honor	Action	Ubisoft	08/16	14. Februar 2017
	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
	Hellblade	Actionspiel	Ninja Theory	–	2017
NEU	Iron Harvest	Echtzeitstrategie	King Art Games	–	2018
	Kingdom Come: Deliverance	Action-Rollenspiel	Warhorse Studios	03/14, 12/14, 04/16	2017
	Lawbreakers	Multiplayer-Shooter	Bosskey Productions	–	2017
UPDATE	Lego Worlds	Action-Adventure	Traveller's Tales	–	2017*
	Little Nightmares	Adventure	Tarsier Studios	–	1. Quartal 2017
	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
UPDATE	Naval Action	Online-Rollenspiel	Game-Labs LLC	03/16	2017*
	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
NEU	Project Wight	Actionspiel	The Outsiders	–	2017
UPDATE	Raiders of the Broken Planet	Multiplayer-Shooter	Mercurysteam	–	2017
	Resident Evil 7: Biohazard	Horrorspiel	Capcom	–	24. Januar 2017
	Rising Storm 2: Vietnam	Multiplayer-Shooter	Tripwire	–	1. Quartal 2017
UPDATE	Rollercoaster Tycoon: World	Wirtschaftssimulation	Nvizzio	–	2017*
UPDATE	Rust	Action	Facepunch Studios	03/14	2017*
	Scalebound	Actionspiel	PlatinumGames	–	2017
	Sea of Thieves	Online-Rollenspiel	Rare	–	1. Quartal 2017
	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	–	1. Quartal 2017
	Spellforce 3	Echtzeitstrategie	Grimlore Games	07/16	2017
	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	Star Wars: Battlefront 2	Multiplayer-Shooter	Dice	–	4. Quartal 2017
	State of Decay 2	Actionspiel	Undead Labs	–	2017
UPDATE	Steep	Sportspiel	Ubisoft Annecy	08/17	2. Dezember 2016
	System Shock 3	Action-Rollenspiel	OtherSide Entertainment	–	2017
	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
	Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	inXile Entertainment	07/13, 05/14, 03/16	2017
	Underworld Ascendant	Action-Rollenspiel	OtherSide Entertainment	–	2017
	Unreal Tournament	Multiplayer-Shooter	Epic Games	–	2017*
	Vampyr	Rollenspiel	Dontnod	–	2017
NEU	Wasteland 3	Rollenspiel	inXile	–	Dezember 2017
UPDATE	We Happy Few	Survival-Action	Compulsion Games	09/16	2017*

NEU

In dieser Ausgabe erstmals vorgestellt.

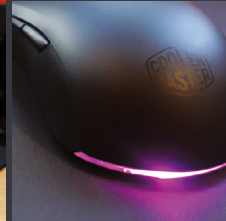
UPDATE

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.



Make It Yours.



**PREIS-
LEISTUNG**

Cooler Master
MasterKeys Lite
Juli 2016

HARDWARELUX



Switch up Your Game

MASTERKEYS LITE L COMBO NUR 59€

RGB
Brilliant Lighting
Zoned RGB
Backlighting

- Mem-chemical Schalter – Diese Schalter sind haltbar, fühlen sich wie mechanische Schalter an und besitzen ein zufriedenstellendes taktiles Feedback
- RGB Hintergrundbeleuchtung - zahlreiche anpassbare Lichteffekte
- Media Hotkeys – Tasten-Kombinationen bieten jederzeit die Kontrolle von Musik, Filmen und Ingame-Sound
- Kompatibel zu Cherry MX Tastenkappen

Visit coolermaster.com/MasterKeysLiteL
for compatibility charts and more info

ECHTE EVOLUTION ODER DOCH »NUR« GOTHIC?

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Piranha Bytes**
Termin: **Sommer 2017**

Auf XL-DVD: Preview-Video

Wir haben Elex gespielt und zeigen Unterschiede und Gemeinsamkeiten mit dem legendären Gothic.

Von Dmitry Halley

Der ursprüngliche Arbeitstitel von Piranha Bytes' Open-World-Epos Elex lautete Evolution. Klingt auch sinnvoll, wenn man sich die Grundidee des Spiels anschaut: Unsere bekannte Welt geht unter und entwickelt sich aus einer postapokalyptischen Ödnis über mittelalterliche Zustände in ein eventuelles Science-Fiction-Szenario. Evolution eben. Wer sich mit der Geschichte des Ruhrpott-Studios auseinandersetzt, der entdeckt hinter diesem Arbeitstitel aber auch eine persönliche Geschichte: Elex ist auch für

Piranha Bytes eine gewaltige Evolution. Ein Schritt in eine neue Technikgeneration (Elex basiert anders als Risen 3 komplett auf DirectX 11), mit neuem Setting, der größten Spielwelt der Studiogeschichte, ganz neuen Maßstäben für das, was die Story leisten soll und, und, und.

Wenn es nach Piranha Bytes geht, dann soll Elex der neue Meilenstein werden, an dem man sie fortan misst. Ein nachvollziehbares Anliegen für einen Entwickler, der meistens nach seinem ersten Meilenstein – Gothic – bewertet wird. Dass einem das 15 Jahre nach Release des Erstlings irgendwann auf den Keks geht, glauben

Unsere Screenshots

Die meisten Bilder auf diesen Seiten stammen von den Entwicklern. Ein paar Screenshots haben wir jedoch aus dem uns zur Verfügung gestellten Videomaterial gemacht. Sie sind deshalb mit dem Vermerk »Pre-Alpha« gekennzeichnet.



Unser Held war selbst mal ein emotionsloser Alb – bis er die Droge Elex abgesetzt hat. Was für ein Mensch er wird, liegt nun in unserer Hand.



Energiekuppeln gehören bei Piranha Bytes zum guten Ton. Aber wie viel Gothic steckt denn nun wirklich in Elex?

wir sofort. Trotzdem müssen sich die Essener den Vergleich noch einmal gefallen lassen – und zwar von uns. Wer sich Evolution auf die Fahne schreibt, muss schließlich auch dem »Härtestest« standhalten.

Wir waren bei Piranha Bytes vor Ort, haben einen ganzen Tag lang Elex gespielt, unzählige Fragen gestellt und klären jetzt für die Gothic-Fans da draußen, wo das postapokalyptische Rollenspiel tatsächlich eine klare Weiterentwicklung sein wird. Und ob wir das Gothic-Erbe trotzdem immer noch spüren.

Sein Todesurteil selbst unterschreiben

In unserer Anspiel-Demo treiben wir uns zuerst im Gebiet Abessa rum, einem mitteleuropäischen Kernland mit weitläufigen Wiesen, leichten Hügeln, Wäldern und verschneiten Bergen in der Ferne – das Zentrum der Elex-



Die Nahkämpfe erinnern am ehesten an Gothic: Feinde greifen rücksichtslos in der Gruppe an.

Spielwelt. Unser Held startet auf einem verwitterten Straßenabschnitt, der durch einen Tunnel führt, sackt erstmal ein paar Heiltränke, Zigaretten und eine Rolle Klopapier ein, und stromert dann auf der Suche nach einer größeren Siedlung durch die Landschaft. Das Sammeln gehört nach wie vor zur Kern-

beschäftigung eines Piranha-Bytes-Spiels, diesmal erweitert sich das Arsenal aus Crafting-Ressourcen, Währung und Munition allerdings durch Audiologs, die uns mehr von der Story verraten. Viel wissen wir darüber bisher allerdings nicht: Ein Meteorit aus dem namensgebenden Rohstoff Elex ist auf den Planeten gestürzt, die Welt ging (deswegen?) unter. Die Menschen fanden raus, dass man Elex sowohl als Energiequelle als auch als Wunderdroge nutzen kann – wer viel davon konsumiert, erhält immense Stärke, verliert aber seine Emotionen. Unser Held hat genau das getan, lebte lange Zeit als seelenloser, grausamer Alb, bis er eines Tages sein Elex absetzen musste und plötzlich Gefühle bekam. Was er mit denen anfängt, bleibt uns überlassen. Es gibt laut Entwickler einen spannenden Plot, allerdings sind darüber noch keine Details bekannt. In unserem Demo-Spielstand befinden wir uns bereits ein paar Stunden im Spiel, allerdings kann Abessa theoretisch das erste Gebiet sein, das man bereist. Elex wird uns zu Beginn der Reise keinerlei Vorgaben machen, was wir wann und wie tun müssen. Bereits nach ein paar Metern in der waldigen Hügellandschaft merken wir aber



Die Klerikerrüstung kombiniert High-Tech-Panels, Stahl und Kunststofftextilien zu einer wirklich coolen Kampfmontur – hier im Bild in der leichten Ausführung.

schnell: Nach Abessa sollte man lieber nicht unvorbereitet kommen.

Da stürmen Räuber, mutierte Monster, Mech-Roboter und Raptoren auf uns zu und reißen uns in Windeseile in Stücke. Gut, die tauchen zwar nicht alle gleichzeitig auf, aber wir müssen auch bei einzelnen Feinden bereits aufpassen – selbst mit unserem durchaus solide geskillten Helden. Hier erbt Elex tatsächlich eine der Stärken von Gothic: Es ist angenehm gnadenlos, wenn man ohne die richtige Vorbereitung in die falschen Gebiete läuft. Unser erster Kampf beginnt dabei noch unspektakulär – es schwebt lediglich eine kleine weiße Roboterdrohne durchs Gras. Leichte Beute, um unseren Blaster auszuprobieren, denken wir. Doch kaum feuern wir das Teil zu Schrott, dröhnen Stampfgeräusche aus der Ferne. Ein riesiger Mech kommt angelaufen, mit zwei weiteren Drohnen und einigen Alb-jägern im Gepäck.

Albs sind menschenähnliche Fieslinge, die zu viel von der Wunderdroge Elex konsumiert und damit ihre Menschlichkeit geopfert haben, dafür aber enormes High-Tech-Wissen anhäufen konnten. Beim dritten Versuch überleben wir diese Konfrontation um Haaresbreite und beschließen, die nächste Menschengründung aufzuspüren. Und sei es nur, um mal zu Atem zu kommen. Elex wird also knallhart, zumindest dann, wenn wir das als Spieler wollen. Im fertigen Spiel lässt sich der Schwierigkeitsgrad individuell anpassen. Man bestimmt beispielsweise selbst im Optionsmenü, ob Ausweichrollen wie bei Dark Souls ein pauschales Zeitfenster der Unverwundbarkeit gewähren oder tatsächlich nur dann schützen, wenn die feindliche Axt danebenhaut. Bei den Kämpfen zeigt sich die Evolution von Gothic zu Elex also am deutlichsten.

PRE-ALPHA



Aus der Luft schießen wir mit schwarzen Löchern. In unserer Version ist das Jetpack übermächtig.

Gothic vs. Elex: Das Kampfsystem

Der klassische Nahkampf erinnert an früher: Als Haudrauf können wir mit Schwert und Schild auf Mutanten, Raptoren und Wühler (kleine Tollwut-Monsterschweinchen) einprügeln, blocken und per Ausweichrolle in Deckung gehen. Per Crafting lassen sich Edelsteine in der Schneide verbauen, die spezielle Eigenschaften freischalten – beispielsweise Feuerklingen oder Blutschaden. Wer will, kann die Auseinandersetzungen also auf die »altmodische« Art bestreiten, allerdings drängen sich uns die zahlreichen neuen Kombinationsmöglichkeiten dabei unweigerlich auf, zum Beispiel mit dem Jet-

pack. Auch als Nahkämpfer kann man jederzeit per Doppelsprung die Düse aktivieren, drei Meter in die Luft schweben und dann einen mächtigen Abwärtshieb vollführen. Der stößt die Feinde je nach Stärkewert nicht nur einige Meter zurück, sondern trifft mit ein bisschen Zielwasser sogar mehrere Fieslinge gleichzeitig.

Weil je nach Schwierigkeitsgrad feindliche Gruppen in Elex simultan angreifen (anders als in früheren Piranha-Bytes-Spielen) ist der Umgang mit diesen Gadgets fast schon zwingend erforderlich. »Crowd Control« sticht hier das ehrenvolle Einzelduell, wir rollen, springen und schweben von Position



Das Sägeschwert reißt blutige Wunden und hilft vor allem gegen organische Feinde wie dieses Echsenvieh.



Die Mech-Roboter der Albs kommen selten allein. Hier helfen vor allem Explosivgeschosse.

zu Position, gewinnen Höhenvorteile und wechseln rasch durch unser Arsenal. Auch die fantasylastigen Waffen kommen in unterschiedlichsten SciFi-Ausführungen. Unser Favorit ist beispielsweise das Sägeschwert – eine Klinge, an der die messerscharfe Kette einer Motorsäge montiert wurde. Während die emsig vor sich hintuckert, verursachen wir verheerenden Blutungsschaden. Und die Armbrust sieht eher aus wie eine zusammengeschaubte Survival-Schleuder aus The

Walking Dead. Sie funktioniert zwar im Prinzip wie in Gothic, verschießt aber je nach Bedarf auch Explosiv- oder Plasmabolzen.

Generell wurde der Fernkampf massiv überarbeitet, um ihn dem Nahkampf als gleichberechtigte Alternative gegenüberzustellen. Schließlich muss in einem futuristischen Setting der Blaster auch was taugen. Mit Speer-, Raketen- und Granatwerfer, Impulsgewehr, Bogen und Armbrust greift unser Held auf ein üppiges Arsenal zu, das

üble Schäden anrichten kann. Natürlich müssen wir in der offenen Spielwelt noch immer clever unsere Positionen ändern, damit die Gegner nicht an unseren Fernkämpfer rankommen, trotzdem bedienen sich die Schießweisen deutlich intuitiver als in Gothic oder Risen – bis zu dem Punkt, an dem sie sich schon zu mächtig anfühlen. In der Demo pflücken wir Feinde munter schwebend mit dem Granatwerfer aus dem Leben, ohne dass die sich wehren könnten. Aber

Fünf coole Waffen

Das aufgestockte Waffenarsenal gehört gegenüber Gothic zu den spannendsten Neuerungen von Elex. Dabei haben wir beim Ausprobieren fünf Favoriten identifiziert, auf die wir uns spezialisieren würden.

Der Blaster

Er klingt nach Star Wars und liefert, was man erwartet. Der Blaster verschießt Laserprojekte, die auf Distanz Schaden verursachen und dabei mit blauen Lichtblitzen extrem cool aussehen.



Die Schrotflinte

Wir konnten sie bisher noch nicht selbst ausprobieren, aber Schrotflinten dürften den Nahkampf von Elex ordentlich aufmischen. Gerade gegen große Monster wie Zyklopen kann eine große Streuung Wunder wirken.



Der Flammenwerfer

Wer braucht Feuermagie, wenn er genügend Munition für seinen Flammenwerfer hat? Gerade gegen größere Gruppen dient das schwere Feuegeschütz als wirksames Mittel, um sich mehrere Feinde gleichzeitig vom Leib zu halten.

Das Sägeschwert

Man kombiniere das Blatt einer Kettensäge mit einem klassischen Schwert. Was dabei herauskommt, wird zur motorisierenden Zerstörungsgewalt. Das Sägeschwert verursacht Blutungsschaden, rattert bedrohlich vor sich hin und lehrt Gegner das Fürchten.



Die Armbrust

Sie mag unscheinbar aussehen, aber die Armbrust wird in Elex dank diverser Bolzentypen extrem viel auf dem Kasten haben. Ob wir Explosivgeschosse verschießen oder ganz klassisch Stahl in unsere Gegner ballern – auch im SciFi-Setting macht die altmodische Armbrust einiges her.





Wühler sind das Ergebnis von grausamen Experimenten der Albs an ohnehin schon bissigen Viechern.

Piranha Bytes versichert uns, dass bis zum Release jeder Feind entsprechende Abwehrmöglichkeiten bekommen wird.

Das illustrieren die Entwickler an einem riesigen Zyklopen, der Nahkämpfer mit einem satten Treffer umbringen kann. In solchen Momenten erinnert das Kampfsystem an Dark Souls, denn jede Rolle muss sitzen, jeder Schlag perfekt abgestimmt werden. Fernkämpfer haben hier gegenwärtig klare Vorteile, allerdings wird der Zyklop in der Releasefassung Laserstrahlen aus dem Äuglein verschießen können. Fies. Die Bedienung der Fernkampfwaffen funktioniert bereits jetzt angenehm unkompliziert und lange nicht mehr so sperrig wie in früheren Piranha-Bytes-Spielen. Die Evolution liegt in der tatsächlich spürbaren Vielfalt von Kampfstrategien, die das SciFi-Szenario nachvollziehbar miteinbeziehen.

Die Magie von Elex

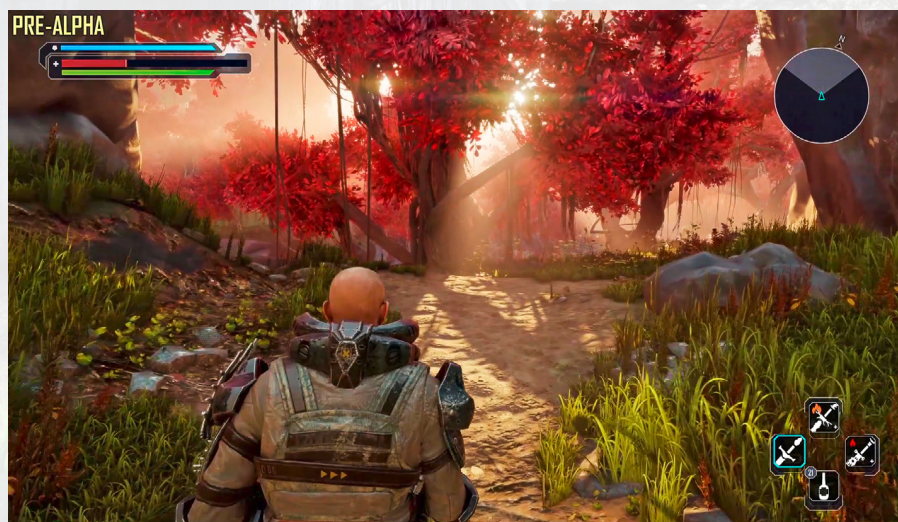
In Elex gibt's weder Feuermagier noch Inquisitoren, aber die Trickserie mit den Elementen existiert trotzdem in vielfältiger Form. Was unser Held davon nutzen kann, hängt wie früher von der gewählten Gilde ab. Wer klassische Feuerbälle verschießen will, kann sich den technikfeindlichen Beserkern anschließen, die Mana quasi direkt aus der Erde pumpen. Etwas mehr SciFi-Raffinesse erhält man hingegen bei den technikaffinen Klerikern, die mit einem High-Tech-Handschuh gewaltige Psi-Kräfte entfesseln und beispielsweise ein schwarzes Loch auf ihre Feinde feuern. Man darf nur nicht zu nahe ran, sonst – naja, schwarze Löcher kennen eben keinen Unterschied zwischen Freund und Feind. Besonders interessant finden wir die »Magie« der Outlaws (Fraktion Nummer

drei). Die zaubert nämlich nicht wirklich, sondern benutzt sogenannte Stimulanzien, um bestimmte Effekte zu erreichen. Zum Beispiel Camouflage. Oder eine Gegnermarkierung auf der Mini-Map. Wir freuen uns schon auf einen Spieldurchgang mit einem verrückten Flammenwerfer-Helden, der von Kopf bis Fuß mit Stims vollgepumpt ist.

Das Geschick mit der Waffe hängt (das kennen wir aus Risen) stark mit den geskillten Fertigkeiten unseres Helden zusammen. Perks und Talente sind allesamt noch nicht in der Anspiel-Demo integriert, aber wir haben ausführlich nachgefragt und können uns jetzt bereits ein klares Bild von dem Rollenspielsystem hinter Elex machen. Sammelt man genügend Erfahrungspunkte, steigt der Held im Level, erhält zusätzliche Lebensenergie, einen Lernpunkt sowie Attributspunkte. Letztere stecken wir in Stärke, Geschick und

Co. Wer ordentlich Muckis unter der Rüstung hat, kann schwere Waffen besser führen und merkt die Stärke auch im Trefferfeedback: Statt einen Räuber nur aus der Balance zu schubsen, fliegt der Kerl auf die Nase, wenn wir ihn mit voller Wucht hauen. Im Prinzip gilt: Je mehr Attributspunkte, desto besser sind wir in den entsprechenden Kategorien.

Was wir im Detail auf dem Kasten haben, hängt aber von den Fähigkeiten ab, die wir mit Lernpunkten verbessern. Im Bereich Kampf wählt man beispielsweise Perks in den einzelnen Waffenkategorien und verbessert damit seine Erfolgchancen, dazu kommen als große Oberkategorien Überleben, Handwerk, Persönlichkeit und drei Fähigkeitsbäume, die durch die jeweilige Gildezugehörigkeit aktiviert werden können. Zwar sind die finalen Skills noch nicht im Demo-Menü verfügbar, trotzdem sind wir



Elex verändert die Natur. Der rote Wald wirkt wider natürlich – und die Monster darin noch mehr.



Auch die Fantasy-Komponente kommt in der Spielwelt zum Tragen – zum Beispiel in dieser gigantischen Holzmühle.



Solche Felsformationen gehören zu den optischen Highlights der Demo. Was es in der Schlucht wohl zu holen gibt?

sicher, dass Elex am Ende sehr viel Spielraum für »Build«-Experimente zulässt – von reinen High-Tech-Magiern über Gewehr-Outlaws bis zu klassischen Schwertkämpfern. Bei unserem Anspielen wurde der Held durch die Entwickler zum Allrounder ausgebildet, kann also zaubern, schießen und hauen. Bringt uns aber leider nichts.

Ruhrpott-Rollenspiel

Okay, bei den Monstern helfen Waffen und Zauber natürlich schon, aber nicht bei unserem Demo-Spielziel: Nachdem wir vor dem ersten Gegneransturm Reißaus genommen und uns auf die Suche nach Menschen gemacht haben, wollen wir in diese verfluchte Klerikerstadt kommen, die mit ihrer riesigen

Energiekuppel Sicherheit verspricht. »Verflucht« deshalb, weil wir nur bis zur Torwache kommen, die uns mit lakonischer Trockenheit die Hand vors Gesicht hält: »Keine ID? Dann mach, dass du Land gewinnst.« Unfreundliche Worte, Energiekuppeln, verschlossene Festungen – ja, hier ist Elex wieder nah an der Gothic-Tradition. Das Rumfeilschen mit NPCs war in der Demo zwar selten möglich (weil schlicht kaum Leute rumliefen), aber in den paar Gesprächen entfaltet sich bereits der klassische »Ruhrpott«-Charme der Piranha-Bytes-Dia-loge. Ein ruppiger Pragmatismus, eine »Ver-äppel mich nicht«-Mentalität und das subtile Gefühl, dass man als Spieler aufs Maul bekommt, wenn man sich nicht benimmt.

Unsere (moralischen) Entscheidungen sollen in Elex einen komplexeren Einfluss auf den Verlauf der Geschichte haben als in Gothic und Risen. Ein Indikator dafür ist die Bildschirmnachricht »Gustav wird sich das merken«. Wenn wir uns von den Outlaw-Jägern vor den Stadttoren eine ID-Karte fälschen lassen, um in die Stadt zu kommen, macht es einen riesigen Unterschied, ob wir vorher schon mal ohne Ausweis vor der Stadtwache gestanden haben. Die fragt sich nämlich dann, woher wir plötzlich eine ID-Karte haben. Und wenn wir dann einknicken und ihm verraten, dass sie gefälscht ist, gibt er uns eine echte, wenn wir die Fälschung zum Oberchef der Stadt bringen und den Fälscher anschwärzen. So ergeben sich neue

c't 22/2016

»Die Konfiguration ist konsequent auf Ruhe getrimmt. Alle Seiten sind von innen mit Dämmplatten ausgekleidet. Kombiniert ergeben die Maßnahmen eine maximale Lautstärke von sehr guten 0,4 Sone, im Leerlauf sogar nur die Hälfte.«

Gamestar 01/2015

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

0,2 Sone Idle

0,4 Sone Last

G-Dream Revision 7.1 Air

- Intel Core i5-6600K @ 7200 Extreme
- Noctua NH U12S mit 12cm Lüfter
- 8GB G.Skill Ripjaws V DDR4-2666
- 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⁾

c't 05/2012

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

0,3 Sone Idle

0,4 Sone Last

G-Dream Revision 7.3 Air

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

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

€ 1.899,-
oder ab 62,90 €/mtl.¹⁾

PC-Welt 03/2015

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

0,5 Sone Idle

0,9 Sone Last

G-Dream Light Revision 7.1 Air

- Intel Core i5-6500 @ ECO Green
- Noctua NH U12S mit 12cm Lüfter
- 8GB G.Skill Ripjaws V DDR4-2666
- MSI Z170A TOMAHAWK
- NVIDIA GEFORCE GTX 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⁾

Questzweige. Alternativ kriegen wir auch bei der zweiten Wache (besagtem Gustav) die Aufgabe, die Outlaws vor der Stadt zu vertreiben. Die bieten als Gegenauftrag wiederum an, Gustav umzubringen. Ein ganzes Netz aus Tätigkeiten also, bei dem wir uns auf die Seite einer Gilde schlagen können.

Natürlich kann man jetzt noch nicht einschätzen, wie die Questvielfalt im restlichen Spiel aussehen wird – darüber schwebt gegenwärtig auch noch eines der größten Fragezeichen. Die Story von Elex soll moralisch kontrovers, vielseitig, non-linear, aber gleichzeitig unheimlich fesselnd werden. Unser Held hat einen bestimmten Kälte-Wert, den wir durch Entscheidungen verändern. Wir bewegen uns auf einem Spektrum zwischen Emotionslos und Leidenschaftlich, wobei keins von beidem zwangsläufig für Böse oder Gut stehen muss. Beim Anspielen haben wir von all diesen Dingen noch nichts mitbekommen. Die Dichte an Quests vor der Kuppelstadt in Abessa macht definitiv Lust auf mehr, aber ob all die interessanten Versatzstücke aus SciFi, Postapokalypse und Fantasy in der Welt von Elex am Ende ein stimmiges Ganzes ergeben, wird maßgeblich von der Story des Spiels abhängen. Aber wir wollen während unserer Demo nicht im Spekulieren verweilen – und auch nicht in den Grenzen der Gamescom-Demo. Deshalb nehmen uns die Entwickler mit auf eine Reise durch die unfertigen Teile von Elex.

Berserker-Sightseeing

Das lohnt sich allein schon deshalb, weil die Spielwelt logischerweise ein weiterer großer Schritt weg von den Gothic-Wurzeln ist. Oder zumindest müsste das auf dem Papier der Fall sein, schließlich bringen futuristische Waffen den Entwicklern bei ihrem großen Vor-



Die Spielwelt von Elex kommt ohne Ladepause aus. Und dank Jetpack können wir überall hin.

haben einer postapokalyptischen Science-Fantasy-Welt wenig, wenn die Open World am Ende doch nur aussieht wie das Minental oder Khorinis. Das merken wir beim Rundflug über den Rest der Karte, denn da warten die großen Abweichungen. Eins vorneweg: Elex bleibt dabei erdnah – Spieler dürfen keine wilden Naturexperimente wie in No Man's Sky erwarten oder Pilz- und Anemonenbäume wie in Star Wars' Felucia. Was wir bisher gesehen haben, entspricht den Biom-Klassikern unserer eigenen Welt: Wüsten, Vulkangebiete, Schneelandschaften, Küstenstriche. Mit einem großen Aber.

Man merkt dem Spiel an, dass Piranha Bytes aus Gothic 3 gelernt haben. Hinter jedem waldigen Hügel verbirgt sich irgendein Hotspot, der einzigartig aussieht und Neugierde weckt. Zum Beispiel ein gigantisches Mana-Herz der Berserkerfraktion, das mitten im Wald Wurzeln schlägt. Am besten

stellt man sich darunter tatsächlich ein gigantisches, oranges menschliches Herz vor (etwa so groß wie ein Mc-Donald's-Restaurant) mit schweren Adern und Venen, die quer durch den Wald verlaufen. Und wo wir bei Berserkern sind: Das Hauptquartier dieser mittelalterlichen Gilde ist ein verwittertes Sightseeing-Hotel, wobei die Bewohner der Elex-Welt längst vergessen haben, wofür dieser Palast früher mal gut war.

Eine tolle Idee. Hinter der nächsten Ecke durchwandern wir einen blutroten Wald, besuchen einen alten Flughafen, entdecken einen verfallenen Tanker an der Küste, und über den Baumwipfeln eines Waldes stürzt ein riesiger Strommast allmählich die Klippe hinab. Solche Schauplätze geben der Welt von Elex ihre Kontur – einzigartig durch Kontraste. Das gilt auch und sogar besonders für die extrem coolen Rüstungen, eines unserer Highlights während der Anspiel-Session.



Der aufgeladene Spezialschlag richtet verheerende Schäden an, aber gerade die flinken Wölfe weichen dem mühelos aus.



Autowracks und alte Straßen erinnern an die Welt von früher, wir finden Skelette und Audiologs.

Die Baustellen von Elex

Gut, Rüstungen konnten die Jungs und Mädels von Piranha Bytes schon immer, schließlich können wir heute noch die Feuermagierrobe aus dem Kopf zeichnen. Die drei Gilden von Elex unterscheiden sich optisch stark – und allein wegen der Rüstungsdesigns wollen wir uns in ihren jeweiligen Rängen hocharbeiten. Die Kleriker gehören mit ihrem düsteren Darth-Vader-Look klar zu unseren Favoriten. Sie kombinieren graue neoprenartige Schutzwesten mit Kunststoffrüstungsteilen und rot leuchtenden Stahlhelmen. High-Tech-Preußen, könnte man sagen. Die Outlaws erinnert mit ihren Mänteln, Fliegerhelmen, Cargohosen und Reißverschlüssen hingegen eher an Fallout-Banden. Ganz klassisch dagegen die Berserker in Schuppenrüstungen und Wikingerhelmen. Alternativ gibt's natürlich auch diverse gildenlose Outfits sowie die super-futuristischen weißen Edelpanzerungen der feindlichen Alb-Fraktion. Diese Rüstungen zeigen wunderbar, dass das Genremix-Konzept atmosphärisch funktionieren kann, wenn genügend Feinschliff eingesteckt wird. Allerdings fehlt genau der in der Pre-Alpha-Fassung des Spiels natürlich noch an diversen Stellen.

Zum Beispiel spielen die Wettereffekte in vielen Gebieten noch nicht mit, was natürlich auf die Atmosphäre drückt. In Abessa sorgen morgendliche Nebelschwaden hingegen bereits jetzt für tolle Lichtstimmungen, wenn die Sonne durch die Blätterdächer bricht. Man darf sich allerdings nichts vormachen: Elex wird kein Grafikbombast in der Liga eines The Witcher 3. Dafür ist das Essener Team mit seinen 25 Mitarbeitern einfach zu klein. Die Animationen werden ähnlich wie bei Risen 3 zwar ihren Zweck erfüllen, aber niemanden vom Hocker reißen. Die Kämpfe wirken hölzern, machen aber Spaß. Ähnliches gilt für die Gesichter: Gestik und Mimik der NPCs sind derzeit alles andere als final, trotzdem sollte man sich als Spieler darauf einstellen, dass die Emotionen eher über die Dialoge transportiert werden. Das schaffen die Sprecher allerdings gewohnt gut. Solche Einsparungen nehmen Serienfans seit Jahren dankend in Kauf, wenn sie dafür ein spielerisch und atmosphärisch einzigartiges Rollenspiel geboten bekommen. Und genau das könnte auch bei Elex wieder der Fall sein.

In seinem jetzigen Zustand befindet es sich auf einem guten Weg, die großen Ziele

zu verwirklichen. Bei Elex können sich Fans tatsächlich auf eine Evolution einstellen, sie sollten aber keine Revolution erwarten. Einige neue Features finden wir wirklich spannend: Die Erweiterungen des Kampfsystems um Gewehre, Jetpack und Co., die kreativen Möglichkeiten der Science-Fantasy-Landschaft, die innovativen Schauplätze, Mech- und Mutantenmonster, das neue Magiesystem sowie die markanten Fraktionen im Spannungsfeld von Alt und Neu. Allerdings ist Elex durch und durch ein Nachfahre von Gothic – in seinen Stärken, aber auch in den Eigenheiten, die Spieler dulden oder im besten Fall mögen müssen. Das wichtigste Dominosteinchen fehlt allerdings noch in der Kette: die Story. Am Ende werden Quests, Dialoge, Fraktionsmerkmale und die dadurch erschaffene Atmosphäre darüber entscheiden, ob das Experiment Elex gelingt. Denn gerade Letztere war immer die Meisterklasse von Piranha Bytes. Nur wenn wir uns in einer Welt aus Mutanten, Armut und rivalisierenden Banden als Spieler wohlfühlen, kann es der neue Studio-Meilenstein werden. Keine leichte Aufgabe. ★



Dimitry Halley
@dimi_halley



Wenn ich ein Wunschkonzert spielen könnte, dann wäre mein Favorit für ein neues Piranha-Bytes-Spiel wahrscheinlich ein Remake von Gothic 1 und 2 in einer gigantischen Box. Herrje, wäre das cool! Und herrje, würden die Essener Entwickler zurecht mit den Augen rollen, wenn ich ihnen das vorschlage. Immer nur dasselbe zu machen, wird irgendwann öde – Elex soll die Leidenschaft am Rollenspiel-Basteln in ein komplett neues Themenfeld übertragen. Und nach dem Anspielen bin ich auch damit zufrieden: Elex könnte ein richtig gutes Piranha-Bytes-Spiel werden, mit all den Stärken, für die ich das Studio seit jeher mag. Und ohne die Schwächen, die der verfrühte Release damals Gothic 3 beschert hat.

Allerdings sorgt der innovative Genremix aus SciFi, Postapokalypse und Fantasy auch für einige Herausforderungen, gerade beim Storytelling. Bisher fühle ich mich in der Welt von Elex noch nicht so wohl wie damals im Minental, trotz all der coolen Attraktionen. Anfang der 2000er-Jahre habe ich eigene Fan Fictions über mein Leben im Sumpflager geschrieben. Ja, so sehr war ich in diesem rauen Szenario gefangen. Damit Elex in einer ähnlichen Atmosphäre-Meisterklasse spielen kann, muss Piranha Bytes den Patchwork-Charakter eines Genre-Mischmaschs durch eine stimmige Geschichte kompensieren. Und hier sehe ich derzeit das größte Fragezeichen. Okay, das liegt auch daran, dass ich quasi noch gar nichts von den Quests gesehen habe. Vielleicht ja im Februar, wenn das Spiel langsam in Richtung Beta rückt.



Inwieweit die Kreaturen nachts ihr Verhalten ändern, ist noch nicht bekannt. Aber zumindest jagen sich die Viecher auch tagsüber ganz authentisch gegenseitig.

Mass Effect: Andromeda

AUFBRUCH INS UNGEWISSE

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **EA** Entwickler: **Bioware** Termin: **März 2017**

Bioware wagt den Neubeginn – und verpflanzt das Mass-Effect-Universum kurzerhand in eine neue Galaxis, die ich als erster Mensch erkunde. Von Michael Graf

Gerade ist Star Trek 50 Jahre alt geworden. 50 Jahre Aufbruch ins Ungewisse, 50 Jahre dorthin gehen, wo nie ein Mensch zuvor gewesen ist. Und wie viele Star-Trek-Videospiele erscheinen zur goldenen Hochzeit zwischen der Science Fiction und der Wildwest-Metapher von der »Final Frontier«, vom Weltraum als letztem, größtem Abenteuer? Lassen Sie mich kurz nachzählen ... kein einziges! Wie sehr mich das als alten Star-Trek-Fan enttäuscht. Und wie froh ich bin, dass es eine Art Ersatz gibt. Ein Rollenspiel, das weder Star Trek heißt noch Star Trek ist, aber zumindest ein Teil von dessen Flair versprüht, weil es mich als ersten Menschen in eine unbekannte Galaxis schickt, voll neuer Lebensformen und neuer Zivilisationen. Mass Effect: Andromeda ist auch für Bioware ein Aufbruch ins Ungewisse, die Entwickler verpflanzen eine etablierte Serie in ein komplett anderes Setting mit neuen Helden, neuen Feinden. Ich will nicht verhehlen, dass das schiefgehen kann. Alle Infos stammen aus Trailern und von Entwicklern, sie sind lediglich Versprechen. Aber immerhin spannende.

In einer weit, weit entfernten Galaxis

Mass Effect: Andromeda nabelt sich von der alten Shepard-Trilogie und deren umstrittenem Ende ab, indem es die Uhr zurückdreht – und dann aus dem Fenster wirft. Im Jahr 2185, noch vor der Reaper-Invasion in Mass Effect 3, starten vier riesige Kolonieschiffe zu einer großen Mission: Sie wollen die Andromedagalaxie besiedeln, genauer gesagt den Heleus-Sternhaufen, in dem Forscher bewohnbare Welten erspäht haben. Jede dieser »Archen« befördert ein anderes



Die Kämpfe setzen sollen dynamischer sein – auch dank Jetpacks.



Die Planeten erkunden wir zu Fuß oder im »Nomad«-Landefahrzeug (kleine Bilder), das beweglicher und schneller sein soll als der Mako aus dem ersten Mass Effect. Außerdem liegt es als Modell den beiden Collector's Editions bei – einmal sogar als ferngesteuerte Variante.

Volk, an Bord sind jeweils Tausende Menschen, Asari, Turianer, Salarianer. Sogar der eine oder andere Kroganer durfte mitfliegen. Bioware verfrachtet also die vertraute Mass-Effect-Darstellerriege in eine neue Kulisse. Es gibt sogar wieder eine zentrale Anlaufstelle nach Art der Citadel: Schon vor den Archon wurde der »Nexus« losgeschickt, ein gigantisches Mutterschiff, das die Siedler bei ihrer Ankunft begrüßen soll. Und weil der Flug 600 Jahre dauert, schlummern die Pioniere im Kälteschlaf und kriegen von roten, grünen oder blauen Enden nix mit.

Der Held oder die Heldin des neuen Mass Effect heißt Ryder, Geschlecht und Vorname lassen sich einstellen, Aussehen auch. Neu ist, dass ich diesmal außerdem einen Bruder oder eine Schwester sowie meinen Vater gestalten darf, wenn auch nicht ganz so detailliert. Jener Vater ist ein hoher Tier, als »Pfadfinder« kommandiert er die »Hyperion«, die Arche der Menschen. Ehrensache, dass die

natürlich nicht da ankommt, wo sie ankommen soll, sondern auf einem abgelegenen Planeten strandet. Noch dazu ist Papa außer Gefecht, und wer darf loslaufen und Hilfe holen? Natürlich ich als neuer Pfadfinder.

Auf Welt(en)reise

Okay, laufen muss ich nicht, sondern fliegen. Und zwar in der »Tempest«, gewissermaßen der neuen Normandy, in der ich wieder mit Crewmitgliedern plaudere und herumlaufe, nun sogar ohne Ladepausen. Mit dem Kreuzer reise ich zu anderen Planeten; einige davon besuche ich im Rahmen der Hauptstory, andere in Nebenquests, wieder andere sind komplett optional. Gelandet wird wie gehabt mit zwei Begleitern, und zwar im »Nomad«. Dieses unbewaffnete Fahrzeug erinnert an den Mako aus dem ersten Mass Effect, soll sich aber besser lenken und schneller fahren. Denn ich erkunde keine Schlauchlevels, jeder betretbare Himmelskörper (es gibt auch un-

betretbare) soll eine offene Umgebung bieten, die sich laut Bioware frei »von der Oberfläche bis zum Untergrund« bereisen lässt. Wie zahlreich und groß die Welten letztlich ausfallen, ist aber noch unklar. Auf allen Planeten gibt es Lager, die ich erobern kann, und die dann als Schnellreisepunkte dienen. Überdies verspricht Bioware feindliche Festungen und Bosskämpfe – etwa gegen einen Metallkoloss, der an einen Reaper erinnert. Klar, gehört dazu. Beim Weltdesign ist Abwechslung Trumpf, immergleiche Außenpos-



Die Asari »Peebee« ist schlau, aber rüpelhaft.



Das unwirtliche Wetter mancher Welten ist lebensgefährlich.



Auf vielen Welten sollen Bosse lauern, etwa dieser Metallkoloss.



Auch unterirdische Alien-Ruinen harren der Erkundung.



Die Kett sind die neuen Widersacher von Mass Effect.

ten und müde Mineraliensammelei à la Mass Effect 1 sollen passé sein, stattdessen warten Puzzles und vielfältige Umgebungen, selbst das Wetter kann tödlich sein. Erkunden lohnt sich aber; wenn ich interessante Orte scanne, schalte ich Technologien sowie Crafting-Rezepte für Waffen und Rüstungen frei.

Kampf den Kett

Wo wir gerade feindliche Festungen hatten: Ja, es gibt auch neue Widersacher, nämlich die »Kett«. Diese Aliens sollen nicht als tumben Schlächter auftreten, sondern nachvollziehbare Motive besitzen. Die Story selbst ist in sich abgeschlossen, auf die Shepard folgt keine Ryder-Trilogie. Andromeda soll allerdings andere Geschichten anreißen, die eventuelle Fortsetzungen weitergespinnen. Ob es unterschiedliche Enden gibt, lässt BioWare noch offen, fest steht jedoch, dass ich wieder Entscheidungen treffe. Das Moralsystem der Vorgänger wird indes eingemottet, statt klarer Paragon- und Renegade-Punkte gibt es subtilere Nuancen. Das könnte mehr Grautöne und ein weniger starres Gut-Böse ermöglichen, Entscheidungen aber auch unbefriedigender, weil austauschbarer machen.

Dafür kehrt ein vielgeliebtes Feature aus Mass Effect 2 zurück: die Loyalitätsmissionen, mit denen ich die Zuneigung eines Begleiters verdiene. Das soll diesmal aber nicht

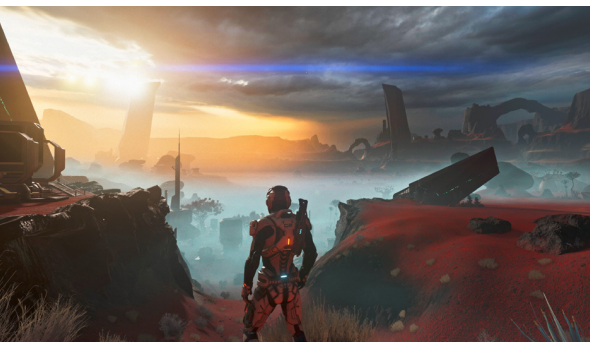
das Ende und eventuelle Todesfälle beeinflussen, ich kann die Missionen auch nach dem Story-Abschluss angehen. Dann darf ich nämlich weitererkunden und -questen. Den Begleitern spendieren die Entwickler noch mehr Dialogzeilen als in Mass Effect 3, überdies erlauben sie mehr Romanzen. Letztere enden aber nicht zwangsläufig im Bett, nicht alle Figuren wollen eine sexuelle Beziehung. Zwei Begleiter sind schon bekannt: Die kluge Asari mit dem Spitznamen »Peebee«, die sich wenig um Nettigkeiten schert, sowie der gutgelaunte Ex-Polizist Liam. Mein Bruder oder meine Schwester stehen mir indes mit Rat zur Seite, aber nicht mit Tat. Denn es gab »Probleme«, als die Verwandtschaft aus dem Kälteschlaf erwachte. Möglich, dass sie eine Behinderung erlitt, so wie Joker aus der alten Trilogie, und daher nicht mitkämpft.

Schießen von oben

Apropos Kämpfe: Mass Effect Andromeda setzt wie die Vorgänger auf ein Deckungssystem, die Schießereien sollen diesmal aber dynamischer sein, man muss sich mehr bewegen. Dabei hilft das neue Jetpack, mit dem man von Deckung zu Deckung flitzt – oder über dem Schlachtfeld schwebt, um den Feind von oben zu beharken. Insgesamt soll es weniger lineare Schlauchlevels mit vorgegebenen Kampfplätzen geben (die man in

den Vorgängern gleich an verdächtig vielen Deckungsmöglichkeiten erkannte), sodass ich freier entscheiden kann, wie ich vorgehe. Ebenfalls mehr Freiheit verspricht das Klassensystem, es gibt nämlich keins. Das starre Heldenkorsett wird abgeschafft, stattdessen lassen sich Waffen- und Techniktalente sowie Biotik-Geisteskräfte beliebig kombinieren. Wer sich spezialisiert, schaltet aber Profile wie »Adept« oder »Erkunder« frei, die mächtige Boni bringen. Es gibt also trotzdem Klassen, nur anfangs bin ich weniger festgelegt.

Wer statt mit KI-Begleitern lieber gemeinsam mit echten Menschen kämpft, darf auch das. Denn der Multiplayer-Modus kehrt zurück, BioWare will die nicht revolutionären, aber ganz spaßigen Koop-Missionen von Mass Effect 3 weiter ausbauen. Etwa mit einem Kartenspielsystem: Siege bringen Zufallskarten mit Ausrüstung; wer besonders schwere Einsätze meistert, bekommt auch Ingame-Währung, mit der sich Items direkt kaufen lassen. Und natürlich wird es optionale Mikrotransaktionen geben. Sei's drum, das Wichtigste an Mass Effect ist die Storykampagne – und da geht BioWare gewagte, aber spannende neue Wege. Ob das klappt, steht freilich, na klar, in den Sternen. ★



Jeder Planet soll eine offene, frei erkundbare und abwechslungsreiche Umgebung bieten.



Michael Graf
@Greulich



Schon klar, Mass Effect ist nicht Star Trek, weil viel militärischer und so. Mit Andromeda könnte BioWare dennoch das einfangen, was für mich die Kernfaszination von Star Trek ausmacht: neue Welten, neue Aliens zu entdecken, uralte Ruinen zu erkunden, eine ganze Galaxis zu enträtseln. Als erster Mensch überhaupt. Selbstverständlich kann das furchtbar schiefgehen. Sowohl erzählerisch – Überlebt das Mass-Effect-Flair den Abgang von Shepard? – als auch spielerisch – Erwartet mich viel dröge Sammelei wie in Dragon Age: Inquisition? – stehen die Entwickler vor Herausforderungen. Was man bisher gesehen und gehört hat, klingt für mich dennoch spannend. Und es sieht auch nach Mass Effect aus. Ja, BioWare wagt einen Aufbruch ins Ungewisse. Doch um mit Captain Kirk zu sprechen: »Erfolg und Glück sind auf der Seite der Narren.«



DAS ORIGINAL: SO GUT UND SO GÜNSTIG

NETZTEST!¹



Für nur **19,95 €** mtl.
zu Hause telefonieren und
mit bis zu 100 MBit/s surfen.

Ab dem 13. Monat für 44,95 € bzw. auf Wunsch
Tarif wechselbar.²



ERLEBEN, WAS VERBINDET.

1) connect-Test Festnetz Heft 08/2016 Testsieger bundesweiter Anbieter: MagentaZuhause war nicht Gegenstand des Netztests. 2) Angebot gilt für Breitband-Neukunden bei Buchung von MagentaZuhause L bis zum 31.07.2017. MagentaZuhause L kostet in den ersten 12 Monaten 19,95 €/Monat, danach 44,95 €/Monat. Voraussetzung ist ein geeigneter Router. Hardware zzgl. Versandkosten in Höhe von 6,95 €. Einmaliger Bereitstellungspreis für neuen Telefonanschluss 69,95 €. Mindestvertragslaufzeit für MagentaZuhause 24 Monate. Ab dem 13. Monat der Mindestvertragslaufzeit kann auf Wunsch innerhalb der Tarifgruppe (bspw. MagentaZuhause) in einen Tarif mit geringerer Bandbreite gewechselt werden. Die Mindestvertragslaufzeit des neuen Tarifs beträgt 24 Monate. MagentaZuhause L ist in ausgewählten Anschlussbereichen verfügbar. Individuelle Bandbreite abhängig von der Verfügbarkeit. Ein Angebot von: Telekom Deutschland GmbH, Landgrabenweg 151, 53227 Bonn.

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	Battlefield 1	90	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts / Dice
NEU 4	Shadow Warrior 2	90	Ego-Shooter	Devolver Digital / Flying Wild Hog
5	Gears of War 4	90	Third-Person-Shooter	Microsoft Game Studios / The Coalition

EMPFEHLUNG DER REDAKTION TITANFALL 2

Packende und abwechslungsreiche Multiplayer-Gefechte und eine spielerisch großartige Kampagne – ein echter Titan unter den Shootern.



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
NEU 4	Skyrim Special Edition	90	Rollenspiel	Bethesda / Bethesda
5	Path of Exile: Ascendancy	89	Action-Rollenspiel	Grinding Gear Games

EMPFEHLUNG DER REDAKTION TYRANNY

Sehr rundes Rollenspiel mit toller Story in einem ganz eigenen Universum. Und viele Entscheidungen, die sich nachvollziehbar auswirken.



Strategie-Charts

Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
1	Starcraft 2: Legacy of the Void	89	Echtzeitstrategie	Activision-Blizzard / Blizzard
2	Cities: Skylines	89	Aufbau-Strategie	Paradox / Colossal Order
3	Might & Magic: Heroes 7	88	Rundenstrategie	Ubisoft / Limbic Entertainment
4	XCOM 2	88	Rundenstrategie	2K / Firaxis
NEU 5	Civilization 6	87	Rundenstrategie	2K / Firaxis

EMPFEHLUNG DER REDAKTION SHADOW TACTICS: BLADES OF THE SHOGUN

Stealth-Taktikspiel alter Schule in modernem Gewand, das durch großartiges Leveldesign motiviert und strategische Finesse fördert.

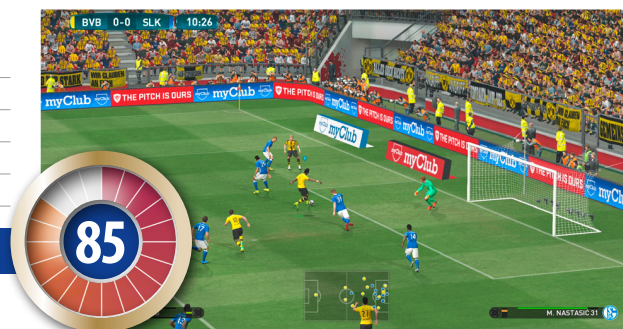


Sport-Charts

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

EMPFEHLUNG DER REDAKTION PRO EVOLUTION SOCCER 2017

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



FINAL FANTASY XIV[®]

ONLINE

DEIN PAYSAFECARD GUTSCHEIN

€ 2,99 FÜR ECHTE HELDINNEN UND HELDEN

Stürze dich gemeinsam mit Freunden oder auf eigene Faust in den Kampf gegen böse Mächte in der geheimnisvollen Welt Eorzea. Sichere Dir deinen Bonus mit **paysafecard** und beweise Dir und Abenteurern aus aller Welt wie stark Du bist! Worauf wartest du?!

Mit **paysafecard** bezahlst Du online sicher und einfach wie mit Bargeld, ohne Bankkonto oder Kreditkarte. Hol Dir **paysafecard** in deiner nächstgelegenen Verkaufsstelle, zu finden unter **www.paysafecard.com/pos**. Mehr Informationen zu **paysafecard** findest Du auf **www.paysafecard.com**.



FINAL FANTASY XIV UND PAYSAFECARD SCHENKEN DIR 2,99€ FÜR DEINE ERSTE ZUSÄTZLICHE SPIELZEIT.

So kannst Du deinen Rabatt einlösen:

1. Log dich ein oder registriere dich auf <https://secure.square-enix.com/account/app/svc/mogstation/>
2. Gehe auf **Dein Account** und klicke auf **Spielzeit mit paysafecard bezahlen**.
3. Wähle **30 Tage** als Abonnement-Zeitraum und bestätige mit **Weiter**.
4. Gib zuerst deinen **16-stelligen paysafecard PIN** ein, anschließend den **Rabatt-PIN**.

Das kostenlose paysafecard Guthaben in Höhe von 2,99 EUR kann ausschließlich für den Kauf von 30 Tagen Spielzeit des Spiels FINAL FANTASY XIV in der Mogstation verwendet werden und ist nicht mit dem „my paysafecard“-Service kompatibel. Voraussetzung ist ein neues, gültiges Spielkonto, das an Nutzungsbedingungen und Datenschutzerklärung gebunden ist, die auf <https://secure.square-enix.com/account/app/svc/mogstation/> eingesehen werden können. Benutzer müssen 14 Jahre oder älter sein und benötigen die Zustimmung der Erziehungsberechtigten, falls sie minderjährig sind. Zum Spielen ist eine Breitband-Internetverbindung nötig, deren Kosten der Benutzer trägt. Das paysafecard Guthaben kann ausschließlich in Europa von Benutzern genutzt werden, die mit der Währung EURO zahlen. Dieser Code kann nur einmal und einmalig pro Spielkonto und nur mit ihrem vollen Wert verwendet werden. Dem Spielkonto darf zuvor keine Spielzeitkarte oder Spiel-Abonnement hinzugefügt worden sein. Der Code ist bis zum 31.12.2016 gültig und wird nicht ersetzt, wenn er verloren geht, gestohlen oder von Dritten ohne Erlaubnis eingesetzt wurde. Der Wert dieses Codes kann nicht gegen Geld getauscht, auf ein Bankkonto eingezahlt oder übertragen werden. FINAL FANTASY XIV wird betrieben von SQUARE ENIX Ltd., 240 Blackfriars Road, SE18NW London, England.

FINAL FANTASY XIV Online © 2010-2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. A REALM REBORN and HEAVENSWARD are registered trademarks or trademarks of Square Enix Co., Ltd. FINAL FANTASY, FINAL FANTASY XIV, FFXIV, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. „PS4“, „PS4“ and „PS4“ are trademarks of registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Mac is a trademark of Apple Inc.



KOSTENLOSE TESTVERSION

FREETRIAL.FINALFANTASYXIV.COM/DE

14 Tage lang bis Stufe 35 spielen

SPARE 50%

DEIN GUTSCHEINCODE: **FFXIVWM50**

Beim Einlösen des Codes im Square Enix Store (store.eu.square-enix.com) erhältst Du 50% Rabatt auf die Download-Versionen von Final Fantasy XIV. Gültig bis 31. 12. 2016



DAS TEAM

Die Frage des Monats stammt
dieses Mal von unserem Leser
Markus Edelmann.



Heiko

Heiko Klinge,
Chefredakteur

@HeikosKlinge

ZULETZT GEGEHEN Dr. Strange. Verschwurbelte Städte fand ich schon in Inception super!
ZULETZT GEHÖRT NOFX: First Ditch Effort. Für mich das bislang beste Punk-Album des Jahres!
ZULETZT GEDACHT »Hoffentlich finden die nicht raus, wie hart ich sie alle hintergehe!« Wie unfassbar viel Druck und Spannung doch Tyranny mit simplen Texten aufbauen kann.

WAS IST DAS ZWEITE, DAS IHR JEDEN TAG NACH ARBEITSBEGINN TUT?

Alles vergessen, was ich mir vor dem Hochfahren des Rechners (Schritt 1) eigentlich vorgenommen hatte. Denn das gleichermaßen Großartige wie Anstrengende bei GameStar ist, dass eigentlich jeden Tag etwas passiert, das sämtliche Pläne wieder über den Haufen wirft.

Michael Graf,
Chefredaktion

@Greu_Lich

ZULETZT GEGEHEN Westworld. Fantastisches Thema und Setting, aber soooo träge erzählt.
ZULETZT GEHÖRT Mich selbst beim Husten, und zwar den ganzen Tag. Danke, Herbst!
ZULETZT GEDACHT Warum mag ich solche »Sind Androiden Maschinen oder Menschen?«-Geschichten eigentlich so gerne? Die Frage, ob aus künstlicher Intelligenz echtes Bewusstsein entstehen kann, fasziniert mich seit Blade Runner. Da ärgert es mich einmal mehr, wie wenig Fallout 4 daraus gemacht hat! Außerdem hab ich dank Westworld Lust auf Red Dead Redemption 2. Aber gefälligst auf dem PC!

WAS IST DAS ZWEITE, DAS IHR JEDEN TAG NACH ARBEITSBEGINN TUT?

Ich hole mir einen zweiten Kaffee.

Micha



M. Schwerdtel

Markus Schwerdtel,
Chefredaktion

@kargbier

ZULETZT GEGEHEN The Expanse auf Netflix, super Sci-Fi-Serie. Hat mich prompt daran erinnert, dass ich die zugrundeliegenden Bücher von James Corey mal wieder lesen wollte.

ZULETZT GEHÖRT Bbow: Es gibt nix Bessas wey wos Guads. Ziemlich derber, dabei aber immer intelligenter Mundart-Rap in einem sogar für mich nahezu unverständlichen Dialekt.

ZULETZT GEDACHT Soll ich jetzt wirklich noch mal 200 Stunden in der Special Edition von Skyrim versenken? Ach, was soll's!

WAS IST DAS ZWEITE, DAS IHR JEDEN TAG NACH ARBEITSBEGINN TUT?

Ich schließe zwei Handys, zwei Tablets und einen Bluetooth-Kopfhörer an diverse Ladegeräte an – damit sie für den Heimweg fit sind!

Florian Klein,
Ressortleiter Hardware

@Opi_Flo

ZULETZT GEGEHEN Dritte Staffel von Penny Dreadful. Der unterhaltsame Gothic-Story-Mix wird aber leider nicht fortgesetzt.

ZULETZT GELESEN Peter F. Hamiltons Chronicles of the Fallers. Ich mag seine Sci-Fi-Epen. Flott geschrieben und atmosphärisch dicht, wenn auch nicht sonderlich innovativ.

ZULETZT GEDACHT Nur noch ein paar Meter Glasfaser! Dann bekomme ich hoffentlich 50 (oder 100) statt 6 MBit DSL – endlich spielen, wenn die Frau und später die Kids streamen!

WAS IST DAS ZWEITE, DAS IHR JEDEN TAG NACH ARBEITSBEGINN TUT?

Windel wechseln, dann nochmal und manchmal sogar noch beim Baby – dann geht es auf zur zweiten Arbeitsstelle.

Flo





Midi

Michael Obermeier, Redakteur

@GameOvermeier

ZULETZT GESPIELT XCOM 2. Und obwohl ich das im Kindergarten-Schwierigkeitsgrad durchgespielt hab, war's von Anfang bis Ende extrem spannend.

ZULETZT GESEHEN Alle sechs Episoden von Black Mirror, Staffel 3 am Stück. Wie immer hervorragend.

ZULETZT GEDACHT Man bekommt durch die eigene Filterbubble ein ziemlich schiefes Bild davon, wie die Welt tatsächlich tickt.

WAS IST DAS ZWEITE, DAS IHR JEDEN TAG NACH ARBEITSBEGINN TUT?

Da ich jeden Tag schon unterwegs ins Büro aktuelle Neuigkeiten der Branche checke, kommt nach Schritt 1: Kaffee sofort Schritt 2: die News-Sendung schreiben.

Johannes Rohe, Redakteur

@DasRehRohe

ZULETZT GELESEN Grunt: The Curious Science of Humans at War. Jetzt weiß ich, wie man einen zerschossenen Penis repariert, dass Haie keine Ratten fressen und warum das US-Militär Stinkbomben erforscht hat.

ZULETZT GESEHEN Sons of Anarchy mit meiner Freundin. Zuerst fand sie die Biker-Schläger doof, jetzt gucken wir jeden Abend mehrere Folgen.

ZULETZT GEDACHT Trump? Wirklich?

WAS IST DAS ZWEITE, DAS IHR JEDEN TAG NACH ARBEITSBEGINN TUT?

Das aktuelle Highlight-Reel-Video auf Kotaku anschauen. Zumindest jeden Dienstag und Freitag. Es geht nichts über witzige Spiele-Clips für einen guten Start in den Tag.

Johannes



Petra

Petra Schmitz, Leitende Redakteurin

@Flausensieb

ZULETZT GESEHEN The Expanse. Geht lahm los, wird dann aber immer besser. Also das genaue Gegenteil von Westworld.

ZULETZT GESPIELT Die Kampagne von Titanfall 2. Die hat mich eigentlich gar nicht interessiert. Und dann ist sie so dermaßen gut! Leveldesign zum Liebhaben.

ZULETZT GEDACHT 500 GB SSD oder 1 TB SSD? Und was kostet eigentlich eine 2 TB SSD?

WAS IST DAS ZWEITE, DAS IHR JEDEN TAG NACH ARBEITSBEGINN TUT?

Weil der Chef hier mitliest, muss ich Folgendes schreiben: Ich scanne den Redaktionsplan und lege zusammen mit dem Layout einen dedizierten Arbeitsablauf für den Tag zurecht. Okay, in Wahrheit hole ich mir nur einen Kaffee.

Christian Fritz Schneider, Leiter News Redaktion

@GrummelFritz

ZULETZT GESEHEN Westworld. Und anders als Petra finde ich die neue Serie von Folge zu Folge besser. Bin gespannt, wann es da knallt.

ZULETZT GELESEN Die Bücher der Expanse-Reihe. Nach der ersten Staffel der Serie wollte ich unbedingt wissen, wie es weiter geht.

ZULETZT GEDACHT Wieso haben wir eigentlich diese teure, schnelle PC-Hardware und müssen trotzdem noch zusehen, wie das Level of Detail fünf Meter voraus umschaltet?

WAS IST DAS ZWEITE, DAS IHR JEDEN TAG NACH ARBEITSBEGINN TUT?

Ins Büro fahren, da ich meist die ersten Themen für mein Team schon beim Frühstück vorbereite und plane, was wir am Tag machen.

Fritz



Stange

Sebastian Stange, Redakteur

@MarvelsDrStange

ZULETZT GESEHEN Westworld. Hui, das hat was. Hoffentlich haben die Autoren gute Ideen für das Finale. Ein zweites Lost wäre tragisch.

ZULETZT GEHÖRT Den famosen Soundtrack zu Civilization 6. Christopher Tin hat's drauf!

ZULETZT GEDACHT AMD oder Nvidia? Mein neuer PC ist fast bestellt, nur welche Grafikkarte soll es sein? Ich hadere da echt mit mir.

WAS IST DAS ZWEITE, DAS IHR JEDEN TAG NACH ARBEITSBEGINN TUT?

Seltsame Frage. Aber nach Schritt 1 (PC an, Mails checken) kommt in der Regel Schritt 2: die Ereignisse der Gamingwelt, die über Nacht passierten, nachholen. Dauert circa eine halbe Stunde und wirbelt oft genug meine Pläne für den Tag durcheinander.

Dimitry Halley, Redakteur

@dimi_halley

ZULETZT GESEHEN Tucker and Dale versus Evil. Ich war endlich bei Maurice zuhause. Er zeigt den Film all seinen Gästen.

ZULETZT GELESEN Beschreibungen auf Magic-Karten. Habe Maurice mit einem Starterdeck geschlagen. Allerdings musste er auch mit einem spielen, damit ich nicht weine.

ZULETZT GEGESSEN Tiefkühl-Salamipizza. Laut Maurice seine private Spezialität.

WAS IST DAS ZWEITE, DAS IHR JEDEN TAG NACH ARBEITSBEGINN TUT?

Mit Ann-Kathrin einen Kaffee holen und ein bisschen über das Leben quatschen. Das dauert dann meist bis zum Mittagessen, denn ich bin ein guter Zuhörer. Sie mag übrigens ein bisschen Zucker und zwei Tassen Milch im Kaffee.

Dimi



Nils

Nils Raettig, Redakteur

@nraettig

ZULETZT GESEHEN Die erste Folge der siebten Staffel von The Walking Dead.

ZULETZT GEHÖRT Das hilflose Gluckern von nicht richtig abfließendem Wasser. Herrlich.

ZULETZT GEDACHT Mein lieber Herr Gesangsverein, wie viele verschiedene Betten es gibt! Und warum, bitteschön, gefallen mir 99 Prozent davon nicht so recht?

WAS IST DAS ZWEITE, DAS IHR JEDEN TAG NACH ARBEITSBEGINN TUT?

Todlangweilig: Ich hole mir Wasser. Superspannend: Natürlich, um damit zehn übertaktete Grafikkarten und fünf Prozessoren zu kühlen.

Elena Schulz, Trainee

@Ellie_Libelle

ZULETZT GESCHAUT Sons of Anarchy, nachdem Kollege Dimi auch mich überzeugt hat. Ich hatte so unsympathische Charaktere noch nie so lieb.

ZULETZT GESPIELT Mafia 1. Jetzt weiß ich auch endlich, was die Leute meinen, wenn sie von diesem Autorennen sprechen und dann leise zu weinen beginnen.

ZULETZT GEDACHT Dieses Dishonored-Halstuch ist cool! Egal, was die Kollegen sagen. Dass mir langsam schwindelig wird, hat sicher nichts damit zu tun.

WAS IST DAS ZWEITE, DAS IHR JEDEN TAG NACH ARBEITSBEGINN TUT?

Kaffee verschütten und das irgendwie vertuschen, Feinmotorik ist ein Graus!

Elena



Tungdil überzeugt in den tollen Zwischensequenzen als meisterhafter Gesichtsakrobat.

Die Zwerge

KLEINE HELDEN, GROSSE GESCHICHTEN

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **King Art** Termin: **1.12.2016** Sprache: **Deutsch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **37 Euro** DRM: **nein (GoG, Box)**

Ein Fantasy-Bestseller als Vorlage ist keine Garantie für ein hochklassiges Rollenspiel. Umso erfreulicher, was Die Zwerge aus der Buchlizenz macht. Von Sascha Penzhorn

Eine graue Horde stinkender, seelenloser Scheusale hat uns umzingelt. Hunderte! In jede Richtung, soweit das Auge blickt. Wir sind massiv in der Unterzahl und müssen all unsere Fertigkeiten unter Beweis stellen, um hier lebend rauszukommen. Was klingt wie ein Last-Minute-Weihnachtseinkauf, beschreibt in Wirklichkeit die gewaltigen Schlachten, die wir immer wieder im Rollenspiel Die Zwerge ausfechten. Mit nur gerade vier Helden nehmen wir ganze Heere auseinander, lassen Horden von Untoten oder Orks durch die Luft fliegen, von Klippen segeln und in Einzelteile zerplatzen.

Ob wir überleben, hängt nicht nur von unserem taktischen Geschick und unserer Auswahl der Charaktere und Fähigkeiten ab, sondern auch von unseren Entscheidungen in der Story. Und die ist ein weiteres Highlight des Spiels. Die Geschichte des Protagonisten Tungdil Bolofar spielt sich beinahe wie eine Art interaktives Hörbuch. Die spannende Handlung fesselt uns und ist so großartig vertont, dass wir gar nicht genug davon bekommen. Die Hauptstory von Die Zwerge basiert auf dem Fantasy-Bestseller von Mar-

kus Heitz. Fans des Romans bekommen hier ein tolles Spiel zum Buch mit vielen Anspielungen, alle anderen eine der besten Rollenspiel-Geschichten der letzten Jahre – die auch ohne Vorkenntnisse begeistert und stets verständlich bleibt.

Ganz großes Fantasy-Kopfkino

Hauptfigur Tungdil ist unter Menschen aufgewachsen. Sein Wissen über andere Zwerge hat er aus Büchern. Als er in die Welt hinauszieht, ist er genauso unerfahren wie der Spieler selbst und lernt erst nach und nach, was es bedeutet, ein »Unterirdischer« zu

sein. Das ist erzählerisch clever, weil wir uns so wunderbar in ihn hineinversetzen können. Menschen reagieren auf ihn oft misstrauisch, ängstlich oder feindselig. Und unser Handeln bestimmt, ob wir neue Freunde und Verbündete finden.

Diese Storysequenzen spielen sich auf der Weltkarte ab. Dort wandern wir von einem Reiseziel zum nächsten, während ein Erzähler beschreibt, was wir erleben und was sich um uns herum abspielt. Anstelle einer detaillierten, frei begehbaren Spielwelt gibt's also Kopfkino, aber das stört uns nicht im geringsten. Die professionellen



Auf der grafisch etwas schmucklosen Weltkarte wählen wir das nächste Ziel, während ein Erzähler sieht stimmungsvoll beschreibt, was gerade um uns herum geschieht.



Bereits in der Prolog-Schlacht bekommen wir es mit Dutzenden Feinden zu tun und müssen geschickt unsere Spezialfähigkeiten einsetzen.

deutschen Sprecher erwecken die spannenden Geschichten und Nebenmissionen zum Leben, auch wenn sich hier und da Stimmen wiederholen. Die Haupthandlung ist an die Buchvorlage gebunden, dennoch gewährt das Spiel reichlich Entscheidungsfreiheit mit spürbaren Konsequenzen. Riskieren wir Leib und Leben für ein Dorf, das von marodierenden Orks überfallen wird, finden wir dort möglicherweise Verbündete für unsere nächste Schlacht oder eine Nebenaufgabe.

Harte Entscheidungen, harte Folgen

Wir bestimmen, wie sich Tungdil in jeder Situation verhalten soll. Verbringen wir die Nacht ohne vorherige Sicherheitsvorkehrungen an einem scheinbar verlassenem Rastplatz? Oder nächtigen wir lieber gut versteckt? Im Extremfall kann eine falsche Entscheidung dazu führen, dass uns eine Grünhaut hinterrücks die Kehle durchschneidet. Das soll gar nicht heißen, dass es Die Zwerge darauf anlegt, das Abenteuer

zur Qual zu machen. Aber jede Entscheidung will wohl überlegt sein – wer clever spielt, hat es bedeutend einfacher.

Unser Verhalten beeinflusst auch das Verhältnis unserer Partymitglieder zueinander. Wer Seite an Seite mit Gefährten kämpft, die er gut leiden kann, erhält beispielsweise Aktionspunkte-Boni und schlägt sich besser. Fühlt sich eine Schlacht mal unschaffbar schwierig an, lohnt es sich, den Bewohnern umliegender Dörfer bei ihren Problemen zu helfen, Mitstreiter zu finden oder unterwegs ein paar Söldner anzuheuern. Von den 15 spielbaren Helden dürfen nämlich immer nur vier Stück gleichzeitig in den Kampf. Da ist ein wenig computergesteuerte Dorf- oder Söldner-Unterstützung nie verkehrt.

Nichts für Heldentüftler

Auf dem Schlachtfeld steuern wir Tungdil und drei seiner Kameraden. Für jeden Charakter schalten wir durch Stufenanstiege maximal sechs Fähigkeiten frei. Manchmal

ist ein neuer Skill fest vorgegeben, in anderen Fällen müssen wir uns für eine von zwei Fähigkeiten entscheiden und zum Beispiel zwischen einer Flächenattacke und einem mächtigen Angriff gegen Einzelziele wählen. Aus den freigeschalteten Skills dürfen wir pro Charakter allerdings nur jeweils drei Stück mit in die Schlacht nehmen. Zudem bekommt jeder Held wahlweise einen Trank oder einen Talisman verpasst und erhält so etwas Heilung oder vorübergehende Buffs für bessere Verteidigung, mehr Aktionspunkte für Spezialangriffe und so weiter. Mehr Anpassungsmöglichkeiten gibt es nicht. Wer bei Rollenspielen viel Wert auf Beutejagd, Werte-Optimierung und Inventarmanagement sucht, ist bei Die Zwerge definitiv an der falschen Adresse.

Zwerge machen Schaden

Die Zwerge lebt von seiner großartigen Story und seinen tollen Texten. Zumindest bei einigen Ingame-Beschreibungen und bei der Grammatik schaut man aber besser nicht ganz so genau hin. Immer wieder gibt uns das Spiel Tipps wie: »Fähigkeit X macht viel Schaden.« Das mag stimmen, trotzdem ist diese Wortwahl in einem ansonsten fantastisch geschriebenen Spiel etwas unglücklich. Auch mit »das« und »dass« steht Entwickler King Art Games ein wenig auf Kriegsfuß. Dass wir solchen Kleinkram aber überhaupt erst erwähnen, spricht für die ansonsten hervorragende Qualität des Spiels. Größere Bugs oder gar Spielabstürze sind uns dagegen keine untergekommen. Und in einer Zeit, in der es fast schon normal ist, dass man für Spiele zum Release-Tag Patches herunterladen muss, die oft größer sind als die komplette Installation an sich, sind wir gleich doppelt happy, wenn ein Titel mal voll funktionsfähig ausgeliefert wird. Recht so!



Beim Einsatz von Flächenzaubern müssen wir aufpassen, dass wir keine Verbündeten erwischen.



Sascha Penzhorn
@GameStar_de

Für mich ist der beste Teil des Spiels ganz klar die Story. Ich wollte die komplette Weltkarte abgrasen, wirklich jede noch so kleine Nebenmission mitnehmen und dem Erzähler und den Dialogen Tungdils und seiner Gefährten lauschen. Und das sage ich als eigentlich notorischer Questtext-Wegklicker. Die etwas angestaubte Optik stört mich deshalb überhaupt nicht.

Nicht ganz so begeistert bin ich persönlich von den riesigen Gefechten. Die sind zwar unterhaltsam, mir fehlt es aber an taktischer Tiefe. Aber das Rollenspiel findet in Die Zwerge eben nicht auf dem Schlachtfeld oder in Heldenmenüs statt, sondern dort, wo ich Entscheidungen fällen und die Konsequenzen tragen muss. Und das gelingt derart gut, dass Die Zwerge für mich persönlich einer der größten Geheimtipps dieses Spielejahres ist.

Immerhin sind die Helden sowohl von ihren Fähigkeiten her als auch optisch recht abwechslungsreich designt. Entsprechend gibt's nicht nur zwergentypisch Kloppe mit der Axt oder dem Kriegshammer, sondern auch etwas Zauberei, Fernkampf oder einen fiesen Dolchstoß von hinten. Einer der Nahkämpfer besitzt zum Beispiel die passive Charaktereigenschaft, dass ihn niemand leiden kann, weshalb er bevorzugt von Feinden angegriffen wird. Das ist gleichermaßen praktisch wie lustig, aber weit von der Komplexität eines Pillars of Eternity entfernt.

Vier gegen Hunderte

Gleiches gilt für die Kämpfe, die dennoch eine Menge Laune machen: Monster stürmen gleich dutzendweise auf uns zu, gerne mischt auch mal der eine oder andere Boss mit, während Fernkämpfer von allen Seiten Pfeile auf uns herabregnen lassen. Mit der Leertaste pausieren wir die Echtzeitkämpfe



Hier müssen wir in einer Nebenmission ein Dorf vor Orkplünderern schützen.

und erteilen unseren Helden Befehle. Dabei klatschen wir mit vielen Attacks gleich rudelweise Gegner weg, müssen dabei aber höllisch aufpassen, nicht aus Versehen auch eigene Teammitglieder zu erwischen.

Gibt ein Held den Löffel ab, ist der Kampf verloren, und wir fangen ihn wieder ganz von vorne an. Es ist für gewöhnlich auch nicht damit getan, einfach alle Monster umzuwaschen. Oft beschützen wir nebenher noch Dorfbewohner vor Feinden oder retten sie aus brennenden Gebäuden. Beißen zu viele NPCs ins Gras, war's das. Unsere Testversion war stellenweise wirklich brutal schwer, Entwickler King Art Games hat allerdings bereits einen Release-Patch versprochen, der das Balancing noch optimieren soll.

Wer zuhören kann, ist im Vorteil

Zwischen den großen Schlachten und dem Erkunden der Weltkarte erforschen wir zudem immer wieder sehr kleine, aber dafür stimmungsvoll inszenierte Ruinen, Wälder und Dörfer. Dort lösen wir gelegentlich kleine Puzzles, treiben Handel, unterhalten uns mit NPCs und lauschen vor allem den Beschreibungen des Erzählers, der jedes noch so kleine Detail um uns herum ausführlich beschreibt. Wie seinerzeit in Bastion sorgt dies für ein einzigartiges Spielerlebnis, bei dem uns ein Sprecher die Elemente näher-

bringt, die uns die Spielgrafik nicht zeigen kann. So man sich denn darauf einlässt. Die Zwerge lebt vor allem durch seine Geschichte, und die erfordert viel Lesen beziehungsweise Zuhören. Theoretisch kann man sich auch durch die Handlung klicken, um möglichst schnell von einer Schlacht in die nächste zu gelangen. Das verkürzt aber nicht nur die rund 20-stündige Kampagne, sondern nimmt den Zwergen auch viel von ihrem Reiz. Richtig Spaß macht es erst, wenn man sich Zeit nimmt und die Reise durch das Geborgene Land genießt. ★

DIE ZWERGE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel Q9650 / AMD Phenom X4 940
Geforce GTX 660 / Radeon 7870
6 GB RAM, 25 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7-3770 3,9 GHz / AMD FX-8350
Geforce GTX 770 / Radeon R9 290
8 GB RAM, 25 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- hervorragende Sprecher
- coole Physikeffekte in Kämpfen
- klasse animierte Zwischensequenzen
- recht detaillierte Texturen
- optisch unspektakuläre Weltkarte

SPIELDESIGN

- viel Entscheidungsfreiheit
- abwechslungsreiche Missionen
- spektakuläre Kämpfe gegen riesige Gegnermassen
- tolles Erzählersystem
- sehr simple Charakterentwicklung

BALANCE

- drei Schwierigkeitsgrade
- bewusst übermächtige, spaßige Skills
- Entscheidungen wirken sich spürbar aus
- stellenweise brutal schwer
- keine Speichermöglichkeiten in Kämpfen

ATMOSPHÄRE/STORY

- großartige Story nach Bestseller-Vorlage
- auch die Nebenmissionen sind spannend
- Sprecher erzeugen Kopfkino
- viele liebenswerte Charaktere
- herrlich fieser Antagonist

UMFANG

- umfangreiche Kampagne
- Entscheidungen erhöhen Wieder-spielwert
- 15 spielbare Helden
- erforschbare Gebiete sind klein
- wenig Aufrüstmotivation, nur Tränke und Talismane

FAZIT

Liebevoll inszeniertes Rollenspiel mit großartiger Story, orchestrallem Soundtrack und riesengroßen, chaotischen Massenschlachten.

82



Wir müssen Dorfbewohner nicht unterstützen. Heldentum wird aber für gewöhnlich belohnt.

MEHR SPEED: WLAN 3.0

1&1 DSL
INTERNET & TELEFON

9,99
€/Monat*

Sparpreis für 12 Monate,
danach 24,99 €/Monat.

**SCHNELLER!
BESSER!
STÄRKER!**



Neu: Der **1&1 HomeServer Speed** mit neuester
WLAN-Technologie für bestes Internet im ganzen Haus!

**Jetzt bis zu 100,- €
Wechsler-Bonus sichern!***



PC Magazin
Kundenbarometer 2016
**Bester
Internet-Provider**
1&1

Durch das PC Magazin erhobene,
subjektive Kundenerfahrung,
Ausgabe 04/2016



1und1.de



02602 / 96 90

*1&1 DSL Basic für 12 Monate 9,99 €/Monat, danach 24,99 €/Monat. Inklusive Telefon-Flat ins dt. Festnetz, Internet ohne Zeitlimit (monatlich 100 GB bis zu 16 MBit/s, danach bis 1 MBit/s) und 1&1 DSL-Modem für 0,- €. Oder auf Wunsch z. B. mit 1&1 HomeServer Speed Tarif-Option für 4,99 €/Monat mehr. 100,- € Wechsler-Bonus bei Rufnummern-Mitnahme (Verrechnung mit der Grundgebühr ab dem 4. Monat) bei 1&1 DSL 100 für 19,99 €/Monat 12 Monate, danach 34,99 €/Monat. 24 Monate Vertragslaufzeit. Preise inkl. MwSt.
1&1 Telecom GmbH, Elgendorfer Straße 57, 56410 Montabaur

Shadow Warrior 2

DER BÖSE BASTARD VON DOOM UND BORDERLANDS

Superior Warlord
Power Immune Toxic Vulnerable
Electric Resist

Calamity Town

1288545

Helsenberg - Part 3

your precious car

90

GameStar
Platin-Award

GameStar
für Spieldesign

GameStar
für Umfang

Genre: **Shooter** Publisher: **Devolver Digital** Entwickler: **Flying Wild Hog** Termin: **13.10.2016** Sprache: **Englisch, dt. Untertitel**
USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **37 Euro** DRM: **nein (GoG)**

Auf DVD: Test-Video

Dieser Retro-Shooter kombiniert Gemetzel mit Rollenspiel-Elementen und wird so zu einem der größten Überraschungshits des Jahres.

Von Sascha Penzhorn

Mit einer Gauss Rifle schießt unser Kollege ein faustgroßes Loch in den Brustkorb eines riesengroßen Dämons, der aber weiter unbeeindruckt auf uns zu rennt. Als agile Ninjas, die wir nun mal sind, weichen wir mit einem blitzschnellen Manöver zur Seite aus, dann folgt ein gepflegter Double-Jump. Aus der Luft erledigen wir einige Handlanger unseres Gegners mit dem Raketenwerfer.

Dann bearbeiten wir den Chef persönlich mit unserem Maschinengewehr. Im Kugelha- gel verliert der Dämon beide Arme, am Ende ist kaum mehr als ein Skelett von ihm übrig. Das hält ihn aber noch lange nicht davon ab, uns weiter anzugreifen. So viel Einsatz verdient Respekt. Davon könnte man sich ruhig mal eine Scheibe abschneiden, darum greifen wir fürs große Filetierungs- finale zur Kettensäge – passend und nicht ganz jugendfrei kommentiert von unserem Ninja: »Who wants some Wang?«

Keine Vorkenntnisse notwendig

In Shadow Warrior 2 schlüpfen wir in die Rolle des Sprüche klopfenden Antihelden

Lo Wang und nehmen es mit den Yakuza, heimtückischen Dämonen und einem futuristischen Techno-Konzern und dessen Cyber-Ninjas auf. Die Geschichte setzt dort an, wo der Vorgänger aus dem Jahre 2013 aufhört, der seinerzeit ein Remake eines Shooter-Klassikers von 1997 war. Wer Shadow Warrior gespielt hat, trifft im komplett neuen zweiten Teil auf einige alte Bekannte. Die Dialoge und Zwischensequenzen liefern aber immer ausreichend Kontext, um auch Neueinsteigern Durchblick zu verschaffen. Und das ist gut so, denn die Handlung ist für einen Shooter überraschend unterhaltsam. Dafür sorgt vor allem der Protagonist, der weder Respekt vor gefährlichen Gangsterbossen noch vor unsterblichen Dämonen hat. Die englisch vertonten Dialoge sind großartig und haben bei uns für einige laute Lacher gesorgt. Allerdings muss man für den recht derben Humor offen sein. Schließlich ist »Wang« im englischen Sprachgebrauch ein umgangssprachlicher Begriff für einen bestimmten Teil der männlichen Anatomie. Und in diese Richtung gehen viele Gags. Vom Sprachwitz geht in den deutschen Untertiteln außerdem naturgemäß viel verloren.

Wir dürfen bis zu drei Freunde einladen, um gemeinsam mit ihnen die gesamte Kampagne zu erleben. Alternativ darf man sein Spiel auch für fremde Zufallsninjas aus den Weiten des Internets öffnen oder per Sitzungsbrowser nach offenen Spielen suchen; einsame Wölfe ziehen solo los. In den Spieloptionen lässt sich der Schwierigkeitsgrad je nach Spielerzahl anpassen. Motivierend:



Bei so großen Monstern fühlen wir uns im Multiplayer irgendwie sicherer.



Heiko Klinge
@HeikosKlinge



Man sollte keinesfalls den Fehler begehen und Shadow Warrior 2 »nur« als großartigen, aber spielerisch limitierten Retro-Shooter abstempeln. Mit seinen motivierenden Rollenspiel-Elementen, den zufallsgenerierten und dennoch wunderschönen Leveln und nicht zuletzt dem genialen Koopmodus liefert es mehr Spieltiefe und Langzeitmotivation als die meisten Genrekollegen. Wer sich auch nur einen Hauch für wüste Ballerorgien begeistern kann, der darf sich diesen Überraschungshit nicht entgehen lassen!

Je schwerer wir das Spiel einstellen, desto besser ist die Beute. Ein erstes Durchspielen im Koopmodus hat bei uns gut 15 Stunden gedauert, wir haben jede Nebenmission absolviert und jede Karte nach Geheimnissen durchsucht. Wer es eiliger hat und nur schnell jedes Missionsziel abhakt, sieht den Abspann nach rund zwölf Stunden. Dann darf man das Spiel neu starten, auf Wunsch den Schwierigkeitsgrad steigern und alle Waffen und Fortschritte behalten.

Abwechslung per Zufallsgenerator

Die Level im Spiel kommen in drei Geschmacksrichtungen: Einige Karten spielen in einer Stadt im Kyoto-Stil, an anderer Stelle verspricht es uns in die höllische Welt der Dämonen, und dann gibt es futuristische Stadt-Level im Cyberpunk-Look. Die Level werden zufällig aus handgemachten Versatzstücken generiert, sodass sie auch bei mehrmaligem Durchspielen immer etwas Abwechslung bieten. Jeder Besuch bringt unterschiedliche Monster mit neuen Stärken und Schwächen; Wettereffekte wie Stürme oder nebelige Nächte verändern zusätzlich das Spielerlebnis. Die nervigen Ladebildschirme mitten in einer Mission wie noch



Halber Arm ab, Oberschenkel futsch, Loch im Bauch. Und er kämpft weiter. Und dann gibt es Leute, die sich wegen einer lächerlichen Erkältung krankschreiben lassen.



Dicke Dinger: Manch ein feindlicher Champion ist so groß wie ein Haus.

im Vorgänger gibt es nicht mehr. Auch die lästigen Arena-Events, bei denen man so lange in einer Sektion eingesperrt war, bis man sämtliche Monster erledigt hatte, fiel dankenswerterweise dem Rotstift zum Opfer.

Spieltechnisch sind die Missionen nicht furchtbar abwechslungsreich – was aber nicht weiter stört und in der Natur der Shooter-Sache liegt. Mal sammeln wir Questgegenstände, dann retten wir irgendwelche

NPCs oder hauen mal einen Boss um. Wer es eilig hat, findet auf der Karte einen Wegweiser zum nächsten Ziel. Damit ist Shadow Warrior 2 aber beileibe kein Schlauchshooter – im Gegenteil! Auf den Karten erforschen Abenteuerlustige jedes Haus, erkunden unterirdische Höhlen und kämpfen auf den Hausdächern. Überall sind Schatztruhen, Upgrades, zusätzliche Bosse und Geheimnisse versteckt, deren Entdeckung mit reichlich Spielwährung belohnt wird, die wir bei Händlern in neue Waffen investieren.

Besser als Doom? Blasphemie!

Das neue Doom ist einer der besten Shooter aller Zeiten – gar keine Frage! Trotzdem gefällt uns Shadow Warrior 2 sogar noch ein wenig besser. Das liegt zum einen am kooperativen Mehrspielermodus. Was würden wir darum geben, die Kampagne von Doom mit Freunden zu spielen, doch bisher bleibt uns dieses Erlebnis verwehrt. Shadow Warrior 2 bietet uns zudem noch mehr Möglichkeiten als Doom, unsere Feinde zu vernichten. Noch mehr großartige Waffen, noch mehr Modifikationen, mehr Fähigkeiten, mehr Gegnervielfalt! Und die Kämpfe stehen einem Doom in Hinsicht auf Action und Splat-Effekten in nichts nach. Hier streifen Gegner in der Spielwelt umher oder überraschen uns mal aus dem Hinterhalt, während wir in Doom ständig in abgeriegelten Arenen kämpfen. Protagonist Lo Wang ist uns mit seinen Sprüchen rasch ans Herz gewachsen. Der schweigsame Doomguy ist auf seine Art auch cool, aber eines seiner Alleinstellungsmerkmale ist eben, dass er keine Persönlichkeit hat. Bis auf den mittelpträglichen PvP-Modus kann Shadow Warrior 2 alles, was Doom kann – und noch ein wenig mehr.



Ballern à la carte

Lo Wang beginnt das Spiel ganz bescheiden mit einem Katana, einer Maschinenpistole und einem Revolver. Wer brav die Story und alle Nebenmissionen absolviert und regelmäßig nach optionalen Bossen und versteckten Schatztruhen sucht, staubt nach und nach über 70 höchst unterschiedliche Waffen ab, von denen wir immer bis zu acht in die Schnellauswahl stecken dürfen und die in Sachen Ideenreichtum selbst ein Borderlands 2 vor Neid erblassen lassen. Es gibt die üblichen Verdächtigen wie Sturmgewehre, Granatwerfer und Schrotflinten, aber auch exotische Prügel wie ein Kettenschwert à la Warhammer oder Cyber-Zwillingskatanas, die bei jedem Schlag Energiewellen abschie-



Zilla City erinnert uns stellenweise stark an Bladerunner. Cool!



Wie dieser dämonische Stab wohl funktioniert?

Ben und Feinde auch auf Distanz zerteilen. Zudem lassen besiegte Gegner haufenweise Upgrades fallen, mit denen wir die Waffen modifizieren. Beispielsweise können wir die dreiläufige Yakuza-Pistole so verändern, dass sie aus allen drei Rohren gleichzeitig feuert. Alternativ benutzen wir zwei Stück davon gleichzeitig, Akimbo-Style. Unseren Raketenwerfer können wir so aufmotzen, dass er mehrere Projektile gleichzeitig verschießt. Oder wir stellen ihn als Geschütz auf, das Feinde selbständig unter Beschuss nimmt. Oder wie wäre es mit Geschossen, die beim Treffer am Gegner kleben bleiben? Unser Gaußgewehr macht derweil den meisten Spaß, wenn wir es mit explodierender Munition laden. Wer nicht beim ersten Treffer den Löffel abgibt, geht dann halt kurze Zeit später in die Luft. Herrlich!

Zusätzlich kann man sämtliche Waffen mit Elementarschaden aufmotzen und so Gegner beispielsweise vergiften und per Kadaverexplosion sprengen, sie in Brand setzen, einfrieren oder mit Blitzen vorübergehend lähmen. Klar, ob wir einen Feind jetzt per Gift oder Feuer mit Schaden über Zeit ausschalten, macht spieltechnisch keinen riesigen

Unterschied. Aber manche Gegner sind gegen bestimmte Elemente resistent, gegen andere wiederum sind sie besonders anfällig. Wenn man das clever zu seinem Vorteil ausnutzt, macht die Sache nochmal so viel Spaß. Und den haben wir allemal, denn die Waffen haben allesamt großartige Modelle und endlos coole Animationen und fühlen sich im Kampf ausnahmslos hervorragend an! Nahkampfwaffen folgen beim Angriff unserer Mausbewegung und fügen Feinden sichtbare Verletzungen zu, wo wir sie treffen. Schusswaffen hinterlassen in Gegnern teils riesige, klaffende Löcher. Mit Ausnahme der Champions und extra zäher Elitemonster gehen die Gegner zudem nach wenigen Treffern zu Boden, sodass wir niemals das Gefühl haben, mit Platzpatronen zu schießen.

Für Individualisten

Wenn wir alles umhauen, was uns vor den Wang läuft, steigen wir im Level auf und schalten neue Skills frei. Wer auf Nahkampf steht, schaltet neue Spezialattacken frei und macht diese nach und nach immer mächtiger. Wer auf Chi-Kräfte steht, investiert seine Punkte in eine aktive Heilfähigkeit, Unsichtbarkeit oder dämonische Dornen, die aus dem Boden schießen und Feinde pfählen. Dutzende Skills und Upgrades mit Eigenschaften wie Lebensdiebstahl erlauben es uns in bester Action-Rollenspiel-Manier, den Wang unserer Träume zu erstellen. Das ist besonders im Koop klasse, wenn etwa ein Spieler mit einer vampirischen Kettenzähne in den Nahkampf zieht, während ein anderer die Monsterhorden großzügig mit Granaten eindeckt.

Dass die Kämpfe so spaßig sind, liegt aber auch an der großen Gegnervielfalt und der hervorragenden Steuerung. Über 40 unterschiedliche Gegnertypen machen die Spielwelt unsicher, darunter Ninjas, Cyborgs, riesengroße Mechs und gehörnte Dämonen. Mit Dash-Manövern weichen wir blitzschnell und kinderleicht in jede Richtung aus, erklimmen mit Doppelsprüngen Hausdächer und stürzen uns todesmutig in die tiefsten Abgründe, ohne Fallschaden zu nehmen. Allein die Animationen unserer Mitspieler waren in unserer Testversion noch arg hüftsteif,

was dem Spielspaß aber nicht schadet. Ein wenig traurig waren wir außerdem, wenn besiegte Bosse oder geplünderte Schatztruhen nur Waffen für einzelne, aber nicht für alle Spieler hinterließen. Jeder Spieler bekommt seine eigene Beute – eine Garantie, dass jeder an derselben Stelle eine neue Waffe abstaubt, gibt es aber nicht. Am Ende unseres ersten Durchlaufs verfügte aber jedes Teammitglied über gut 40 unterschiedliche Waffen. Und wir haben noch lange nicht genug! Auf dem nächsthöheren Schwierigkeitsgrad warten bessere Beute, mehr Stufenanstiege und eine größere Herausforderung. ★

SHADOW WARRIOR 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3-6300 / AMD A10-5800K
Geforce GTX 560 Ti / Radeon HD 6850
4 GB RAM, 14 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-5675 / AMD A10-7850K
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7850
8 GB RAM, 14 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- + toll gestaltete Kampfschauplätze
- + gute Sprecher
- + großartiger Soundtrack
- + fantastische Waffeneffekte
- schwache Mitspieler-Animationen im Multiplayer

SPIELDESIGN



- + hervorragendes Waffenhandling
- + gutes Nahkampfsystem
- + haufenweise Anpassungsmöglichkeiten
- + große Gegnervielfalt
- + riesige Level mit versteckten Goodies

BALANCE



- + vier Schwierigkeitsgrade
- + variierbare Monsterstärke für Koop
- + hilfreiches Tutorial
- + zahlreiche starke Spielstile
- + gut balancierte Waffengattungen

ATMOSPHÄRE / STORY



- + Lo Wang ist ein großartiger Antiheld
- + lustige Dialoge
- + zahlreiche versteckte Gags
- + tolle, abwechslungsreiche Spielwelt
- verwirrendes Cliffhanger-Ende

UMFANG



- + über 70 Waffen
- + hoher Wiederspielwert
- + Koop-Multiplayer
- + umfangreiche Kampagne
- + optionale Nebenmissionen, Bosse, Secrets usw.

FAZIT

Actiongeladener Retro-Shooter mit riesigem Waffenarsenal, zahlreichen Anpassungsmöglichkeiten und derbem Humor.



Sascha Penzhorn
@GameStar_de



Shadow Warrior 2 ist alleine extrem gut, mit Freunden unschlagbar und bietet neben unzähligen Pimmelwitzen, Zitaten von Oscar Wilde, Conan dem Barbar und Hunter S. Thompson auch großartige Fisch-Physik, wie man sie sonst nur in einem Call of Duty erwarten würde. Und das alles für weniger als 40 Öcken und ohne überteuerten Season Pass! Kann Entwickler Flying Wild Hog bitte die Lizenz für Deadpool haben? Dann wäre meine Zockerwelt perfekt. Bis dahin vergrüße ich mich weiter mit diesem Spiel. Für mich der Überraschungshit des Jahres und der beste Shooter, den ich seit langer Zeit gespielt habe.

„Schnelle, actionreiche Ballereien,
viel Blut und eine Menge abgetrennte
Zombie-Gliedmaßen
- Killing Floor 2 ist ein Must-buy!“



KILLING FLOOR 2



Jetzt erhältlich!



Nur solange der Vorrat reicht!



Published 2016 by Deep Silver. Deep Silver is a division of Koch Media GmbH, Austria. Killing Floor/2 Developed and Published by Tripwire Interactive.
Co-published by Iceberg Interactive BV. Unreal/4E Engine © Epic Games, Inc. All trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.
All rights reserved.

Unsere Lieblingswaffen

UND FEUER!

Shadow Warrior 2 kommt mit über 70 teils reichlich durchgeknallten und aufrüstbaren Waffen daher. Eine Umfrage unter den Waffenexperten der Redaktion brachte allerdings Erstaunliches zutage: Wenn's um unsere Lieblingswaffen in Shootern geht, sind wir fast alle bodenständig geblieben. Von Redaktion GameStar



Petra schätzt den Standard

Petra Schmitz | @flausensieb

Ich hätte ja gleich zwei Lieblingswaffen: die AK 47 aus CS und der Rocket Launcher aus Quake Live (beziehungsweise aus dem hierzulande noch immer indizierten Original). Die beiden sind nicht außergewöhnlich, sie fühlen sich einfach nur richtig an. Und das ist für mich das Wichtigste an einer Waffe in einem Spiel: dass sie mir die totale Kontrolle und oben-drein Sicherheit suggeriert. Ungezählte Tode in beiden Spielen sprechen zwar eine andere Sprache, aber es geht hier ja ums Gefühl, nicht um die Wahrheit. Ein neuer Anwärter ist übrigens die Mondragón Sturm aus Battlefield 1. Die schafft bei mir auch all das, was Raketenwerfer und AK 47 schaffen. Und es gibt ein hübsches Plimm, wenn man das Magazin wechselt.

Petra ist aktuell auf dem besten Weg, sich neu zu verlieben. In die Mondragón Sturm aus Battlefield 1.



Sebastian liebt die Französin

Sebastian Stange | @MarvelsDrStange

Hach, ich liebe die FAMAS in Call of Duty: Black Ops einfach so sehr. Oder liebte. Denn meine Affäre ist inzwischen vorbei, einfach weil ich den Titel nicht mehr spiele. Die FAMAS war der perfekte Partner. Sie eignete sich für den Schusswechsel auf mittlere Distanz, und mit einem Schalldämpfer ausgestattet war sie durchaus auch zum Rushen zu gebrauchen. Hach, nie zuvor und seitdem auch nie wieder ist mir eine Videospieldaube in Fleisch und Blut übergegangen. Ich musste beim Zielen, Nachladen oder Waffenwechsel nicht mehr nachdenken, tat alles automatisch. Es war eine gute Zeit, liebe FAMAS. Und seitdem freue ich mich stets, wenn ich dich in einem anderen Spiel wiedersehe.



Gut fürs Hirn, gut für den Spielspaß: die total friedliche Portal Gun aus Valves Rätsel-Shootern.



Markus schießt Löcher

Markus Schwerdtel | @kargbier

Ich bin Pazifist, deswegen ist meine Lieblingswaffe auch nahezu gewaltfrei: die Portal-Gun aus Portal 1 + 2! Denn die sieht zwar durch ihre weiße Eleganz gefährlich-schön aus, verschießt aber statt tödlicher Projektile plump gesagt Löcher. Löcher, mit denen sich wunderbare Rätsel basteln lassen. Gerade die komplexeren Aufgaben fordern dabei nicht nur meinen Intellekt, sondern eben auch Reaktionsgeschwindigkeit und Hand-Augen-Koordination – genau wie der Umgang mit »normalen« Videospieldaube. Viel mehr als bei normalen Knarren greift zudem der Schadenfreude-Faktor. Wenn ich einem der Wachroboter per Portal den Boden unter den Beinchen wegziehe und ihn in einen Abgrund rauschen lasse, muss ich selbst heute noch albern kichern.



Szenen einer Ehe: In Counter-Strike 1.0 lernten sich Johannes und die M4A1 kennen und lieben. Seitdem ist er ihr treu.



Johannes und sein Schatz

Johannes Rohe | @DasRehRohe

Was Petra die AK 47 ist mir die M4A1. Mein Liebling. Mein Schatz. Die Knarre, mit der ich Tausende Stunden in Counter-Strike verbracht habe. Aber auch in vielen anderen Shootern, denn die M4A1 ist sozusagen das Schweizer Taschenmesser der Knarren: eigentlich in jedem Ballerspiel verfügbar, vielseitig einsetzbar und immer effektiv. Egal ob Squad, Payday, Battlefield oder Max Payne, der Ami-Schießprügel steht mir stets treu und effektiv zu Seite. Die M4A1 ist wie ein guter Freund. Man kennt seine Macken und Eigenheiten und kann deswegen in jeder Situation mit ihm Spaß haben.



Sebastians Affäre mit dem französischen FAMAS-Sturmgeschütz ist schon sechs Jahre her.



Michael markiert

Michael Graf | @Greu_Lich

Einen Punkt zu machen, ist immer eine gute Idee. Zum Beispiel, wenn man zu viel redet. Oder wenn man einen Raketenwerfer entwirft. Denn just der Punkt, genauer gesagt der rote Laser-Zielpunkt, ist es, der den Fluggranatenspucker aus Half-Life für mich so besonders macht. Im Gegensatz zu ihren Cousins aus anderen Spielen sausen Half-Life-Raketen nämlich nicht stur geradeaus, sondern dahin, wo der Punkt, also das Fadenkreuz gerade hinzeigt. Folglich kann ich die Geschosse lenken, während sie in der Luft sind! Ach, dieses herrliche Geschrei auf unseren LAN-Partys, wenn ein Gegner um eine Ecke hech-tete, um meiner Rakete zu entgehen, aber nicht daran dachte, dass ich selbige per Fadenkreuz-Schwenk ebenfalls um die Ecke bugsieren konnte. Der Laserpointer ließ sich sogar abschalten, damit unaufmerksame Feinde nicht merkten, dass ich sie anvisierte.



Die Raketen in Half-Life ließen sich lenken – was für ein Spaß!



Elena lebt im falschen Jahrhundert

Elena Schulz | @Ellie_Libelle

Tatsächlich bin ich ein wenig altmodisch, wenn es um Waffen geht. Wenn er zur Verfügung steht, greife ich zum Bogen. Okay, ich gebe zu, damit bin ich auch ein bisschen dem Trend der letzten Jahre zum Opfer gefallen, dass jedes Spiel mit Shooter-Ambitionen von Far Cry bis hin zu Tomb Raider einen Bogen braucht. Aber als Schleichfan geht mir da eben das Herz auf. Immerhin kann ich so lautlos und tödlich schon aus der Ferne Feind für Feind ausschalten und damit in Windeseile ganze Camps leeren, ohne wirklich in Bedrängnis zu geraten. Im Prinzip dank der großen Reichweite also die perfekte und völlig geräuschlose Alternative zum Snipergewehr. Am meisten Spaß hatte ich mit meiner Lieblingswaffe aber in Rise of the Tomb Raider, das ich beinahe ausschließlich mit dem Bogen gemeistert habe und so fast völlig schleichend spielen konnte – viel besser als die monotone Ballerorgie des Vorgängers.



Schieß doch, wenn du kannst.



Dimi hält's wie MacGyver

Dimitry Halley | @dimi_halley

Im ersten Deus Ex gab's bereits ein beachtliches Arsenal an Kanonen. Brauchte ich aber alles nicht, denn ich hatte die beste Waffe des ganzen Spiels: Mein Messer! Wie MacGyver mit seinem Klebeband bin ich ein Purist, der aus wenig viel macht. Mein JC Denton war der leise Tod – unsichtbar und damit unbezwingbar. Seit Deus Ex 1 greife ich (wenn möglich) immer auf die kurze Klinge zurück. Bei Skyrim verursache ich als Assassin mit dem Dolch hinterrücks 16-fachen Schaden, in Splinter Cell: Chaos Theory, Blacklist und Metal Gear Solid 3 werde ich zum tödlichen Panther, Assassin's Creed macht aus dem Hidden Blade eine Kunst, im Multiplayer von Call of Duty gehört Messern sowieso zur Edel-Kür – ja, und in Battlefield 1 fürchtet die Entente mittlerweile auch mein Trench Knife. Zumindest in meinem Kopf.



Bei Lara Croft genauso effektiv wie bei Robin Hood: der Bogen.



Michael fühlt sich mit dem DL-44 Blaster wie Han Solo.



Michael eifert Han Solo nach

Michael Herold | @michiherold

Ich habe keine Ahnung von Waffen. Deshalb bin ich bei einer riesigen Auswahl wie in aktuellen Call of Dutys oder Battlefields eher überfordert. Meist probiere ich ein paar Waffen aus und bleibe dann schnell bei der erstbesten, mit der ich gut umgehen kann. Anders war das bei Battlefront. Ich bin ein großer Star-Wars-Fan und habe mir deshalb in Dices Shooter gerne die Mühe gemacht, mich mit den einzelnen Waffen auseinanderzusetzen und zu überlegen, in welchen Filmszenen und von welchen Figuren welche Waffe verwendet wird. Da die Auswahl in Battlefront recht bescheiden ist, habe ich hier schnell meinen Liebling entdeckt: den DL-44 Blaster. Das ist die Waffe des großen Han Solo! Han Solos Waffe! Ich kann wie der junge Harrison Ford durch das Star-Wars-Universum spazieren! Da kann mir jede noch so riesige Waffenauswahl gestohlen bleiben.



Tyranny

DAS BÖSE IST RICHTIG GUT!

GameStar
Gold-AwardGameStar
für Story

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Paradox Interactive** Entwickler: **Obsidian Entertainment** Termin: **10.11.2016** Sprache: **Deutsch (englische Sprachausgabe), Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **42 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Alte Schule in neuen Schläuchen:
Dieses hervorragende Rollenspiel
schickt Sie in den Krieg um eine
mittelalterliche Fantasy-Welt. Ar-
meen, Zivilisten, Banditen – jeder
zerrt an Ihnen. Auf wessen Seite
schlagen Sie sich? Von Martin Deppe

Unser Leben steckt voller Entscheidungen. Manche wirken sich sofort aus, und wir wissen schon vorher, wie genau. Andere



Martin Deppe
 @GameStar_de

Bisher war ich ja eher Verfechter von Divinity: Original Sin als von Pillars of Eternity – weil mir bei Larian's Rollenspiel einfach das Kampfsystem besser gefällt. Doch jetzt schafft es Obsidian, mich mit den ausgeklügelten Fraktionen und den glaubhaften Folgen meiner Taten zu packen. Der »Psychotest« hat mich zuerst noch irritiert, weil viele unbekannte Parteien und Namen genannt werden. Aber hey, so hat Game of Thrones schließlich auch angefangen!

Doch nach einer kurzen Aufwärmphase war ich mittendrin im Geschehen, im Quatschen und Kämpfen. Es ist mal was anderes, von einem Spiel nicht nur simple, digitale Entscheidungen wie A oder B vorgesetzt zu bekommen, sondern auch C, D, E und F, aber nur dann, wenn ich schon bei G war. Solche Freiheit macht Tyranny zu einem echten ROLLENSpiel!

wiederm zeigen erst viel später ihre Folgen – und dann umso heftiger. Zum Beispiel vor dem Traualtar: Wer da »Nö, ich will doch nicht!« antwortet, erlebt die Folgen sofort. Die Reputation bei allen Anwesenden purzelt ins Bodenlose, unser Schuldenberg beim Ex-Schwiegervater in spe steigt. Und wer brav »Ja, ich will!« antwortet, kriegt einen kleinen Instant-Reputationsschub – findet sich aber womöglich Jahre später mit einem doppelt so schweren, tyrannischen Partner in Jogginghose auf der Couch wieder. Man weiß es vorher halt nicht!

Obsidians Rollenspiel Tyranny ist da ähnlich – und das macht es so spannend und nachvollziehbar. Hier sind wir in der mittelalterlichen Fantasy-Welt Terratus als sogenannter Schicksalsbinder unterwegs. Wir vertreten den gottgleichen Herrscher Kyros, der zwei Heere losgeschickt hat, um einen Aufstand niederzuwerfen. Doch die beiden Armeen könnten unterschiedlicher nicht sein: Auf der einen Seite die Legion der »Geschmähten«, bestens ausgebildet und bewaffnet, diszipliniert, stolz auf ihre Traditionen. Auf der anderen der chaotische Haufen des Scharlachroten Ordens, der seine besiegten Gegner zwangsrekrutiert und dadurch immer größer wird, während die Legion Nachwuchssorgen hat.

Psychotest

Doch bevor wir überhaupt in Tyranny einsteigen, warten schon die ersten tiefgreifenden Entscheidungen. Beim Basteln unseres Charakters herrscht nämlich kein Klassenzwang à la »Du bist jetzt Jäger und super mit dem Bogen, aber zu schlapp zum Großschwert-Schwingen«. Stattdessen gibt's acht Archetypen, vom redegewandten Diplomaten bis zum nahkampfstarken Ex-Gladiator. Aber selbst diese Vorgaben sind nur grob, wir

können uns zum Beispiel als Kampfmagier auf Speer und Schild spezialisieren, aber gleichzeitig auch auf Frostzauber. Dadurch wird unser Held zum Kampfmagier, der mit dem Zauberstab aus der Distanz zuschlägt. Oder mit dem Wurfspeer. Oder mit Speer und Schild in den Clinch geht. Oder alles in einem Kampf? Das geht einfach, denn wir dürfen jederzeit das Waffenset wechseln. Wir können unserem Recken später aber ebenso ein Schwert in die Hand drücken oder einen Bogen. Denn der Umgang mit Zaubern, Klingen und Co. bringt Erfahrung im entsprechenden Bereich, die Werte werden immer besser. Solche freien Klassensysteme kennen wir zwar auch aus anderen Rollenspielen. Die Elder-Scrolls-Reihe macht es zum Beispiel recht ähnlich.

Aber Tyranny legt beim Charakterformen noch einen Zahn zu. Bevor's richtig losgeht, können wir uns optional durch einen Multiple-Choice-Psychotest klicken, der uns durch unsere Vorgesichte im Krieg führt. Weil die beiden Armeen so zerstritten sind, kommen sie im Kampf gegen die Rebellen einfach nicht aus den Puschen, und wir stehen sozusagen zwischen den Fronten. Wo ungefähr, das legen unsere Antworten im Psychotest grob fest: Wem sollen wir die besten Eisenwaffen geben? Sollen wir eine Stadt durch Sturmangriff, Sabotage oder ein Feuer erobern? Wir wählen Feuer, lernen dadurch sofort einen Zauber – aber die Entscheidung wirkt sich später noch anders aus. Denn wie bei unserem Jogginghosen-Beispiel hat nicht jede Antwort unmittelbare Folgen.

Viel Text, viel Klasse

Wenn Sie bis hierhin gelesen haben, erfüllen Sie schon eine wichtige Voraussetzung für Tyranny. Das Spiel fährt nämlich sehr viel, gut geschriebenen (und übersetzten!)



Die Echtzeitkämpfe lassen sich jederzeit pausieren. Auf Wunsch halten sie auch automatisch an, etwa wenn eine Waffe keinen Schaden anrichtet.



Lesen, lesen, lesen: Die zahllosen, klasse geschriebenen Dialoge, Monologe und Hintergrundinfos erfordern unsere volle Aufmerksamkeit.

Text auf. Dauernd verhandeln wir mit Anführern, Zivilisten, Rebellen und anderen NPCs. Wer richtig in die vielen Nebengeschichten und das Universum von Terratus eintauchen will, der muss lesen, lesen, lesen. Wer ungern liest, wird mit diesem Spiel nicht warm! Zwar gibt's auch sehr gut vertonte englische Sprachausgabe, die wird allerdings nur sehr sporadisch eingesetzt. Klasse: Viele Schlagwörter sind verlinkt, sodass wir per Klick mitten in einem Dialog schnell nachschauen können, wer eigentlich dieser X ist, von dem unser Gegenüber gerade erzählt.

Bei den Dialogen will jede Antwort wohlüberlegt sein: Während ein Legions-Offizier unserem zackigen Gruß wohlwollend zur Kenntnis nimmt, müssen wir einem Unterführer der Scharlachroten schon mal ein paar Zähne ausschlagen, damit unser Ansehen steigt – und wir obendrein respektvoll ein Schwert geschenkt kriegen. Je nach unseren Skills können wir sogar spezielle

Antworten geben: Listige Charaktere lügen, athletische drohen, gelehrte Helden protzen mit Wissen. Dadurch kassieren wir sogar wie im Kampf Extra-Erfahrung bei der eingesetzten Fähigkeit. Doch so verlockend das ist, sollten wir die Spezial-Antwort genau abwägen, denn schnell ist für die paar zusätzlichen XP unser Gegenüber stinksauer.

Jede Wahl hat Konsequenzen

So, das waren die Entscheidungen mit Sofort-Folgen. Aber oft erleben wir erst viel später, ob unsere Wahl klug war. Zum Beispiel, als wir eine Rebellin besiegen: Sollen wir sie umbringen? Das findet die Legion klasse. Zwangsrekrutieren? Das mag der Orden. Laufen lassen? Dann halten uns beide für Weicheier. Also machen wir einen Deal mit der Dame und schicken sie als Undercover-Agentin zu den Rebellen zurück. Das finden die beiden Armee-Vertreter zwar so leichtsinnig wie doof. Doch viel später tref-

fen wir unseren Maulwurf vor einem Kampf wieder – und die steckt einen Mitstreiter nieder, was uns das Gefecht erleichtert.

Und immer, immer wieder stoßen wir auf die Folgen unserer Psychotest-Antworten. Mal sind es nette Details, etwa wenn uns ein Soldat mit »Feuerentfacher« anspricht, weil wir ja die eine Stadt ausgeräuchert haben. Mal treffen wir eine Meisterschmiedin, die sich gerne daran erinnert, wem wir damals die Eisenwaffen zugeschustert haben. Als Dank kriegen wir einen Rüstungsbonus gegen Elementarschäden. Aber auch umgekehrt wird ein Schuh daraus: Da können wir die einzige Brücke zu einer Stadt nur mit Gewalt betreten, weil der lokale Söldner-Boss eine unserer Start-Entscheidungen eher suboptimal fand. Einige unserer Test-Antworten verschließen uns anfangs sogar komplette Schauplätze, während andere Entscheidungen im Spiel zusätzliche kleine Abschnitte freischalten können.



Erkunden, entdecken, shoppen – auch jenseits der Kämpfe und Gespräche ist in Terratus immer was zu tun.



Im »Psychotest« (links) haben wir der Legion wertvolle Eisenwaffen zugesprochen. Später bekommen wir dafür einen Bonus (rechts).



Leertaste rettet Leben

Aber keine Sorge, Sie wühlen sich nicht nur durch ausufernde Dialoge. Zum einen sollten Sie die einzelnen Schauplätze der Spielwelt gut erkunden. Per gedrückter Tab-Taste lassen sich Fässer und Kisten mit oft nützlicher Beute hervorheben, für gut versteckte Gegenstände ist hingegen Schleichen oder ein hoher List-Wert erforderlich. Zum anderen gibt's schön viele Kämpfe. Die bestreiten wir in pausierbarer Echtzeit: Entweder halten wir das Spiel per Leertaste an, um die Lage zu begutachten und Befehle zu geben, oder bestimmen im Optionsmenü, wann der Kampf automatisch pausieren soll, zum Beispiel wenn ein Gruppenmitglied gleich am Gras nagt oder eine bestimmte Waffe ineffizient ist. Klasse: Wir dürfen auch festlegen, wie die KI unsere bis zu drei Begleiter führt, etwa aggressiv, defensiv, als Unterstützer, zum Wohl der Gruppe oder auf eigene Faust. Wer mag, darf aber natürlich auch jeden einzelnen Recken selbst befehlen. Die KI leistet dabei grundsätzlich einen guten Job; le-

diglich bei Engstellen hatten wir das seltene Problem, dass ein Nahkämpfer nicht an sein Opfer rankam und tatenlos zuschaute.

Dass uns die Kämpfe dennoch mehr Spaß machen als im diesbezüglich vergleichbaren Pillars of Eternity, liegt vor allem an unseren Gefährten. Denn auch die sind alles andere als o8/15-Klassen. Da wäre zum Beispiel der Legionär Barik, ein idealer Tank, der in seiner Rüstung lebt. Und zwar wortwörtlich – er kann das Teil einfach nicht mehr öffnen. Die Archontin Sirin hingegen bleibt lieber weiter hinten, denn ihre Stärke liegt im Gesang; je nach Lied stärkt sie unseren Trupp oder schädigt die Gegner. Besonders reizvoll: Unser eigener Charakter kann mit jedem Begleiter Kombos wirken. Als Kampfmagier wirbeln wir zum Beispiel die Chaos-Kriegerin Lyra in die Luft, die dann einen Gegner von oben mit einer Pfeilsalve eindeckt.

Pro Kampf dürfen wir solche Kombos aber nur einmal einsetzen, bei starken wie diesem Pfeilregen ist sogar eine Rast nötig, um sie wieder aufzuladen. Unsere Taten und Dialoge wirken sich auch auf den Respekt bei unseren Begleitern aus oder auf ihre Furcht vor uns. Wenn wir beispielsweise Bariks Loyalität hoch bekommen, indem wir oft im Sinne der Legion handeln, schalten wir eine stärkere Kombo frei – den Eisensturm, der magische Klingen aus Bariks Rüstung hochschleudert. Im Reputationsbildschirm ist praktischerweise haarklein aufgelistet, wie und warum wir bei den verschiedenen Gruppierungen, Begleitern und Anführern gerade angesehen oder gefürchtet sind.

Der Kalender tickt

Zu Spielbeginn sind unsere Reisemöglichkeiten noch arg begrenzt: Die beiden Lager der Hauptarmeen stehen uns offen, plus eine Handvoll weiterer Schauplätze. Das liegt daran, dass unser Oberboss Kyros mit dem bisherigen Kriegsverlauf nicht wirklich zufrieden ist, binnen acht Tagen sollen wir die Rebellen erledigen oder alle (!) sterben. Damit keiner abhaut, versiegelt er das Tal, in dem wir ins Spiel kommen. Acht Tage? Da überlegen wir uns zweimal, ob wir eine Rast einlegen, um Wunden zu heilen! Doch ab dem zweiten der drei Kapitel haben wir keinen Zeitdruck mehr, dafür deutlich mehr

spielerische Freiheit, ob wir der Hauptstory folgen oder lieber die vielen interessanten Nebenquests angehen. Die größte Stärke ist aber die Entscheidung, für wen wir eintreten: Für die Legion? Den Orden? Oder doch die Rebellen? Oder ziehen wir unser eigenes Ding durch? Oder doch lieber gute Taten vollbringen? Auch hier wirken sich unsere Taten nicht nur in Zahlenwerten und Boni aus: Wer zum Beispiel mit den Rebellen unter eine Decke krabbelt, muss dauernd seinen vorgesetzten Richter belügen, hat ständig Angst, dass sein Kartenhaus zusammenbricht. So muss eine glaubwürdige Interaktion aussehen! ★

TYRANNY

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2,8 GHz / AMD II X4 840 3,1 GHz
Geforce GTX 450 / Radeon HD 5770
6 GB RAM, 15 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i3 3,1 GHz / AMD II X4 955 3,1 GHz
Geforce GTX 560 / Radeon HD 6850
8 GB RAM, 15 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- hübsche, stimmige, klischeefreie Fantasywelt
- schicke Animationen
- durchgängiger Grafikstil
- kaum Sprachausgabe
- Umgebung sehr statisch

SPIELEDISIGN

- Entscheidungen wirken sich nachvollziehbar aus
- taktisch fordernde Kämpfe
- freies, logisches Charaktersystem
- verschiedene Lösungsmöglichkeiten
- insgesamt sehr abgerundet

BALANCE

- sechs Schwierigkeitsgrade
- optionales Tutorial
- sehr guter Mix aus Dialogen, Kämpfen, Erkunden, Party-Management
- extrem viele Einstellmöglichkeiten
- Schnellspeichern

ATMOSPHÄRE / STORY

- hervorragende Story
- gut geschriebene und übersetzte Texte
- Entscheidungen beeinflussen Spielgefühl
- spannende Charaktere
- Dialog-Links mit Hintergrundinfos

UMFANG

- rund 40 Stunden Spielzeit
- viele Nebenaufgaben
- hoher Wiederspielwert
- Selbstbau-Zauber
- Basisausbau
- Schauplätze teils arg klein

FAZIT

Sehr rundes Rollenspiel mit toller Story und klasse Kämpfen. Viele Entscheidungen, die sich spür- und nachvollziehbar auswirken.

88



Heiko Klinge
@HeikosKlinge



Wer lesen kann, ist klar im Vorteil! Selten hat der Onkelspruch so sehr gepasst wie bei Tyranny. Das neue Rollenspiel von Obsidian lebt durch seine Texte, weitaus mehr noch als ein Pillars of Eternity. Zur Belohnung gibt's ein Kopfkino-Abenteuer, das im Genre neue Maßstäbe in Sachen Entscheidungsfreiheit setzt und dabei virtuos mit meinem Gewissen spielt.

Wem kann ich vertrauen? Wie weit darf ich gehen? Ich habe seit dem legendären Planescape: Torment nicht mehr so intensiv über meine Aktionen nachgedacht. Auch in den taktisch anspruchsvollen Kämpfen will jede Aktion wohlüberlegt sein. Ja, Tyranny wird nicht jeden Rollenspieler begeistern. Wer sich jedoch darauf einlässt, wird seine Erlebnisse in Terratus so schnell nicht vergessen. Versprochen!

TAKTIK-NINJA-COMMANDOS



Genre: **Echtzeit-Taktik** Publisher: **Daedalic** Entwickler: **Mimimi Productions** Termin: **6.12.2016** Sprache: **Englisch, Japanisch, deutsche Untertitel**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **25 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Ein Fest für Commandos-Fans! Shadow Tactics bringt endlich das fordernde Genre der Echtzeit-Taktikspiele zurück. Von Manuel Fritsch

Wer hätte gedacht, dass mir ein Waschbär mal das Leben retten würde. Der feindliche Soldat ist bereits bis auf wenige Meter an mein Versteck im Schatten des alten Schuppens herangetreten. Das Licht seiner Fackel würde mich auffliegen lassen. Wäre da nicht das trainierte Tanuki meines gebrechlichen Freundes Takuma, das die Wache mit seinem einstudierten Trick in letzter Sekunde ablenkt. Ich nutze die Gelegenheit und ziehe mein Katana, um den Schergen hinterücks zu erledigen. Mein Kontrollblick verrät mir, dass mich niemand sieht außer Aiko, meine zweite Begleitung auf dieser Mission. Ich nicke ihr stumm zu, stoße der Wache mein Schwert von hinten durch die Brust und verstecke den Körper im Gebüsch. Als ich mich wieder zu Aiko drehe, sehe ich nur noch eine Geisha vor mir. Sie ist eine wahre Meisterin der Tarnung, ich hätte sie fast

nicht wiedererkannt. In dieser Verkleidung kann sie sich ins feindliche Lager begeben und die Wachen ablenken, damit der alte Mann und ich durch das Tor schleichen, um Dokumente zu stehlen. Die Zukunft des Kaisereichs hängt vom Erfolg dieser Mission ab. Von uns und diesem Waschbären.

Das Ninja-Commandos

Die Geschichte von Shadow Tactics: Blades of the Shogun beginnt im Jahr 1615, inmitten der als Edo-Ära bekannten Epoche, als ein neuer Shogun die Macht in Japan ergreift und versucht, den Frieden wiederherzustellen. Im Kampf gegen die Rebellion rekrutiert er Experten mit herausragenden Fähigkeiten, deren Rolle wir in der rund 25 Stunden dauernden Kampagne übernehmen.

Das fünfköpfige Team besteht aus sehr unterschiedlichen Charakteren, die wir im Laufe der Geschichte mitsamt ihren Fähigkeiten (und dunklen Vergangenheiten) kennenlernen. Da ist zum einen Hayato, ein agiler Ninja, der seine Gegner lautlos und skrupellos mit Schwert und Wurfsternen aus der Dunkelheit erledigt. Der Samurai Mugen

Deutsche Sprachausgabe?

Die englische Sprachausgabe ist professionell und die gewählten Stimmen passen sehr gut. Passend zum Setting kann die Sprachausgabe auf Japanisch eingestellt werden. Eine deutsche Vertonung ist nicht geplant. Deutsche Texte werden zum Verkaufsstart als Day-1-Patch versprochen. In unserer Testversion gab es sie noch nicht.

geht etwas rabiater ans Werk und kann mehrere Feinde zugleich besiegen, büßt aber durch seine Samurai-Rüstung deutlich an Beweglichkeit ein. Während Aiko als Geisha eine Meisterin der Tarnung ist und Feinde ablenken kann, legt das Straßenkind Yuki Fallen aus und lockt die Gegner mit Vogelgeräuschen von ihren Posten. Takuma, der älteste der Gruppe, setzt dagegen auf sein Scharfschützengewehr. Aufgrund seiner altersbedingt gebrechlichen Statur gehören Klettern oder das Tragen von Leichen nicht zu seinem Repertoire. Dafür kann er seinen waschbärähnlichen Mardehund, einen japanischen Tanuki, auf Befehl Geräusche ma-



Die Atmosphäre eines jeden Levels ist komplett unterschiedlich. Hier klettern und schleichen wir durch ein von Mönchen bewohntes Bergdorf.

Mehrere Wege zum Ziel



Bei aktiviertem »Shadow Mode« dunkelt sich der Bildschirm ab **1**, um klar zu zeigen, dass der nächste Befehl nicht sofort ausgeführt wird. Beide Figuren sind positioniert **2** und haben ihre Befehle. Auf unser Kommando hin werden diese dann zeitgleich ausgeführt. Der Samurai kann als Spezialfähigkeit bis zu drei Soldaten im nahen Umfeld mit einer Attacke erledigen **3**. Alternativ können wir auch die Wache gegenüber mit einer Sake-Reisweinflasche anlocken **4**. Bei ranghöheren Soldaten funktioniert das jedoch nicht. Ist unser Opfer nah genug, töten wir beide Wachen mit einem Überraschungsangriff **5**. Den Sake nehmen wir natürlich wieder mit.



chen oder putzige Tricks ausführen lassen, um Wachen und Zivilisten abzulenken.

Mit Hilfe dieses Teams schleichen wir uns durch 13 wunderschön und mit viel Liebe zum Detail gestaltete Missionsareale: Vom Fischerdorf bei Nacht über von Reisfelder im Nebel bis hin zu Bergdörfern bieten die Gebiete sowohl optisch als auch spielerisch viel Abwechslung. Der Grafikstil hat mit dicken, schwarzen Outlines und Pastellfarben eine starke Comic-Ästhetik. Das ist Geschmackssache, aber jederzeit stimmig.

Nicht immer sind wir mit allen fünf Charakteren gleichzeitig unterwegs. Manche Mitstreiter lernen wir erst im Laufe der Kampagne kenneng und je nach Mission starten

wir in unterschiedlichen Mannschafts-Konstellationen. Welche Teammitglieder wir zur Verfügung haben, ist fest vorgegeben und ergibt sich durch die Rahmenhandlung, die sowohl in als auch zwischen den Einsätzen erzählt wird. Die Geschichte hat uns nicht sonderlich überrascht oder beschäftigt, trägt jedoch atmosphärisch dazu bei, die Einsätze sinnvoll zu begründen und miteinander zu verknüpfen. Es kann auch passieren, dass die Gruppe zum Start einer Mission zwar vollzählig, aber weit über die Karte verstreut startet. Die jeweilige Ausgangslage beeinflusst den geforderten Spielstil.

Große Areale mit Spielraum

Die Areale sind in sich abgeschlossene Gebiete mit einem klaren Ziel, das im Missionsbriefing eingeführt und auf der Karte markiert wird. Der Spielraum in den Arealen ist jedoch riesig, in den meisten Fällen stehen eine Reihe von kleineren Zwischenschritten an, die erledigt werden müssen, um überhaupt an die Zielperson zu gelangen. Ein verschlossenes Tor, mehrere besonders starke oder aufmerksame Wachen und ähnliche Hindernisse versperren uns den direkten Weg. Der Kampf mit mehreren Wachen ist zwar möglich, führt aber in aller Regel zum schnellen Tod der Protagonisten.

Wie wir unsere Ziele erreichen, bleibt unseren Fähigkeiten und der eigenen Kreativität überlassen. Hier bietet das Leveldesign bewusst viel Spiel-

raum und lädt mit vielfältigen Möglichkeiten zum Experimentieren ein. Besorgen wir uns den Schlüssel der Wache, um das Tor zu öffnen? Belauschen wir die Wachen im Schatten am Stall, oder klauen wir uns eine Verkleidung und können so getarnt ins Lager eindringen? Es gibt – ähnlich wie in Hitman – nie den einen, richtigen Lösungsweg, sondern immer mehrere Ansätze und Möglichkeiten. Auf manche wird man deutlich hingewiesen, indem sich beispielsweise zwei Charaktere darüber streiten, welcher Weg der klügere sei, andere findet man erst durch genaues Hinsehen und Ausprobieren.

Hardcore-Modus und Herausforderungen

Nach einer erfolgreich erledigten Mission im »normalen« Schwierigkeitsgrad werden zusätzliche Ziele, sogenannte »Badges« als Auszeichnungen pro Level sichtbar. Diese fordern indirekt dazu auf, die eben erledigte Mission mal »ohne durch das Wasser zu schwimmen« oder »niemanden zu töten« zu bewältigen. Diese Badges stellen einen hohen Reiz und Wieder-



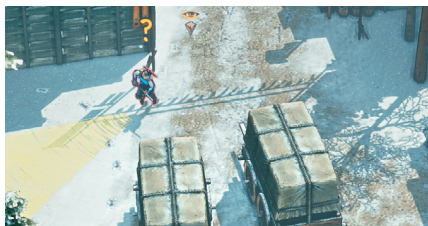
Manuel Fritsch
@manuspielt



Shadow Tactics hat mich gefesselt und sehr an Commandos & Co. erinnert. Doch Mimi schaffen das Kunststück und machen mehr, als nur ein paar verrostete Nostalgieknöpfe zu drücken. Shadow Tactics ist kein Commandos-Klon, sondern die konsequente Fortführung und Weiterentwicklung des von vielen Spielern vermissten Konzepts. Die Macher haben verstanden und genau beobachtet, was den Reiz der alten Stealth-Taktikspiele ausgemacht hat, und diesen Kern in ein sehr modernes, hübsches und zugängliches Spiel gepackt. Dadurch setzen sie eigene Akzente und schaffen es, mit der richtigen Mischung aus Ninja-Setting, Schwierigkeitsgrad und sinnvollen Komfortfunktionen sowohl Genreveteranen zu begeistern als auch Neulinge für dieses spannende Genre zu interessieren.



Wachen in den Hinterhalt locken



Auf Schneekarten hinterlassen wir Fußspuren im Schnee, die locken Gegner an.



Nach dem Aufstellen einer Falle rufen wir die verdutzte Wache mit unserer Tierflöte zu uns.



Unbemerkt schleichen wir uns hinter den Wagen, dann schnappt die Falle zu.

spielwert dar. Für Experten gibt es zusätzliche Speedrun-Ziele und richtig knackig schwere Aufgabenstellungen, die nur mit absolut präziser Planung und stundenlanger Hingabe erreicht werden können.

Wem das alles zu anstrengend ist, der hat neben dem Normal- und Hardcore-Modus (Wachen sind bei Sichtkontakt sofort alarmiert, Charaktere haben weniger Lebenspunkte) auch die Wahl einer einsteigerfreundlichen Easy-Variante. Zur »Strafe« werden dafür die Badges der jeweiligen Mission nicht freigeschaltet.

Da es sich bei Shadow Tactics um ein Echtzeit-Spiel handelt, ist das richtige Timing von enormer Bedeutung. Anders als in Rundenstrategie-Spielen wie XCOM müssen Aktionen oft in schneller Reihenfolge hintereinander abgewickelt werden, ohne dass es die Möglichkeit zum Durchatmen oder Pausieren gibt. Ein wenig Erleichterung bietet immerhin der »Shadow Mode«. Ist der aktiviert, reagieren die Charaktere nicht auf den nächsten Befehl, sondern »merken« sich diese Aktion, bis wir den Startschuss für die Durchführung geben.

Die Rückkehr der »Quick Load«-Orgien

Kenner des Genres wird es wenig überraschen, dass zumindest im ersten Durchlauf jede Mission nur mit der exzessiven Nutzung der Schnellspeicher- und Schnellladen-Tasten geschafft werden kann. Alle anderen sollten vorgewarnt sein: Diese Art von Spiel lebt vom aufmerksamen und geduldigen

Sondieren, Einstudieren der gegnerischen Bewegungsabläufe und viel, viel »Trial & Error«. Das ist in diesem Fall ok! Scheitern gehört nämlich zum Spielkonzept, und nur ein beherzter Versuch wird zeigen, ob die Idee, den Felsen auf die Wache fallen zu lassen, funktioniert oder nicht. Wenn uns das Ergebnis nicht gefällt oder ein Plan misslingt, setzen wir den aktuellen Zustand mit der Quickload-Funktion in wenigen Sekunden zurück und probieren es auf eine andere Weise. Vielleicht mit der Falle von Yuki? Nein, zu auffällig. Quickload. Man könnte auch mit dem Wurfstern ... Nein, auch nicht. Quickload. Aber hier von der Seite über das Gebüsch, ja ... das hat funktioniert. Schnell speichern und auf zur nächsten Wache.

Es ist uns einige Male nach dem Schnellspeichern passiert, dass wenige Augenblicke später doch noch eine Wache unsere Spielfigur erwischt hat. Dieser Spielstand und der gesamte, stundenlang erarbeitete Missionsfortschritt wären in solchen Situationen ruiniert. Um das zu verhindern, legen sich automatisch jeweils drei Quicksaves chronologisch an, sodass jederzeit auch alternativ die zwei vorherigen Speicherungen aufgerufen werden können, quasi abgestufte Schnellspeicherstände. Zusätzlich dazu können unbegrenzt viele manuelle Saves angelegt werden. Vorbildlich!

GamePad vs. Maus & Tastatur

Shadow Tactics erscheint zuerst für den PC, und das merkt man – im positiven Sinne.



Nachts sind alle Ninjas grau. Der kritische Bereich der Sichtkegel ist im Dunkeln deutlich kleiner, externe Lichtquellen wie Feuer und Fackeln machen uns trotzdem sichtbar.

Das Steuerungslayout ist stimmig und fühlt sich für Echtzeittaktiker gewohnt und vertraut an. 2017 erscheint der Titel zusätzlich für aktuelle Konsolen, das komplette Spiel ist aber am PC bereits jetzt mit dem Gamepad spielbar. Wird eine Taste eines verbundenen Controllers betätigt, wechselt die gesamte Benutzerführung automatisch in diesen Modus. Die Steuerung der Charaktere erfolgt in dieser Variante direkt statt indirekt, das Fähigkeiten-Menü wird mit den Schultertasten des Pads aktiviert. Die Positionierung von Fallen oder das Zielen mit Wurfgeschossen lenken wir mit dem rechten Analogstick. Auch wenn wir die Maus- und Tastatur-Steuerung bevorzugen, ist die Gamepad-Steuerung überaus gelungen – das freut Couch-Taktiker. ★

SHADOW TACTICS BLADES OF THE SHOGUN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3540 / Phenom X3 8650
Geforce GT640 / Radeon HD7750
4 GB RAM, 13 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-670 / Phenom X4 900e
Geforce GTX 570 / Radeon HD 6950
6 GB RAM, 13 GB Festplatte

PRÄSENTATION



detaillierte Spielwelt stimmungsvolles Japan-Setting mit Sprachausgabe professionelle Synchronsprecher Musikuntermalung Ingame-Zwischensequenzen zu steif und trocken

SPIELDESIGN



mehrere Lösungswege jede Helden-Konstellation fordert andere Spielweise Einsatz von Umgebungsobjekten friedliches Vorgehen möglich Schatten und Schnee verändern Gameplay

BALANCE



drei differenzierte Schwierigkeitsgrade Sichtfeldmechanik und -feedback fair zusätzliche Herausforderungen für Profis durchdachtes Speichersystem keine freie Charakterwahl

ATMOSPHÄRE / STORY



dichte Stealth-Atmosphäre glaubhaftes Teamgefühl der Charaktere Helden unterhalten sich auf dem Schlachtfeld starke und interessante Frauenrollen zweckmäßige Geschichte

UMFANG



Kampagne mit rund 25 Stunden 13 handgebaute, großflächige Level fünf Charaktere sehr hoher Wiederspielwert und Extra-Challenges keine freischaltbaren Extras oder Fähigkeiten

FAZIT

Stealth-Taktikspiel alter Schule in modernem Gewand, das durch großartiges Leveldesign motiviert und strategische Finesse fördert.

86

Battlefield 1

MEISTERHAFT



Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **EA** Entwickler: **Dice** Termin: **21.10.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **100+ Stunden** Preis: **55 Euro** DRM: **ja (Origin)**

Auf DVD: Test-Video

Battlefield 1 erfüllt die Hoffnungen aller Multiplayerfans und setzt neue Mehrspielermaßstäbe.

Von Johannes Rohe

Das »Was« ist längst geklärt: Battlefield 1 spielt im Ersten Weltkrieg und setzt im Multiplayer auf altbekannte Stärken wie 64 Spieler pro Server, jede Menge Fahr- und Flugzeuge und vier Soldatenklassen. Solospieler kämpfen sich zudem durch fünf sogenannte

Kriegsgeschichten. Jetzt ist die »Wie«-Zeit angebrochen! Wie abwechslungsreich und ausbalanciert sind die neun Multiplayer-Maps? Welche Spielmodi können uns begeistern? Wie stabil läuft die Technik? Und wie sehr fesselt uns die Einzelspielerkampagne?

Ein intensiver Auftakt

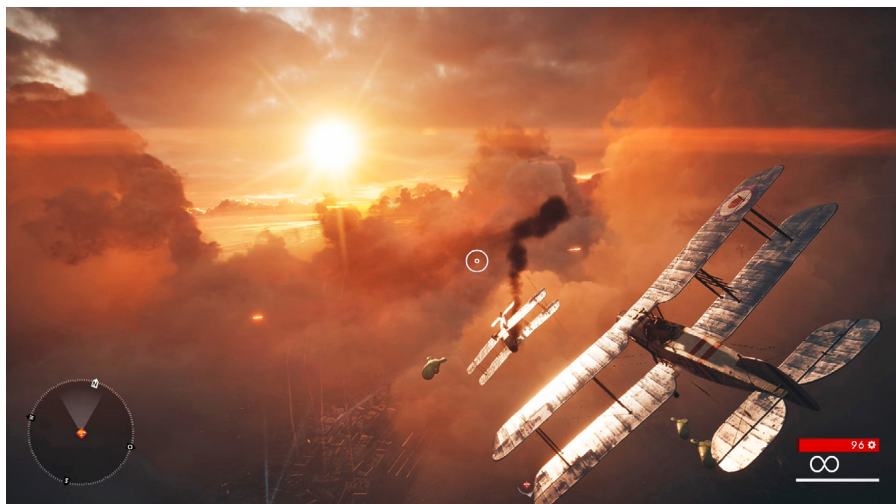
Battlefield 1 beginnt anders als jedes Battlefield zuvor. Gleich nach dem ersten Spielstart finden wir uns an der Westfront des Ersten Weltkriegs wieder. Mit einer Waffe in

der Hand und einem simplen Auftrag: Halte die Linie – um jeden Preis. Es folgen rund 15 Minuten verzweifelter Schlachten. Wir mähen reihenweise Gegner nieder, die uns vor die Waffe laufen. Mehrmals sterben wir selbst und wechseln nahtlos in den Körper eines anderen Kämpfers. Erst einfacher Soldat, dann ein MG-Schütze, später der Bord-schütze eines Mark-V-Tanks. Überall erleben wir das gleiche Gemetzel.

Dieser Prolog ist der Beginn einer Singleplayerkampagne, die wir so ebenfalls noch



Wir scheitern im Angriff bereits am Geschützturm auf Monte Grappa. Gleich wird uns der Zepelin unterstützen.



Vor allem durch tolle Lichtstimmung und spektakuläre Panoramen setzt Battlefield 1 grafisch Maßstäbe. Hier eine Szene aus dem Singleplayer.

nie in einem Battlefield erlebt haben. Statt einer zusammenhängenden Story spielen wir fünf, zwischen 45 und 120 Minuten lange einzelne Kriegsgeschichten in beliebiger Reihenfolge und ohne übergreifenden Handlungsbogen. Nur der Grundton, der bereits durch die Einführung angeschlagen wird, bleibt gleich: Dice will das Chaos des Ersten

Weltkriegs aus der Sicht des einfachen Soldaten zeigen. Wir sind kein Superkämpfer, der von Kriegsschauplatz zu Kriegsschauplatz geschickt wird. Stattdessen erleben wir Einzelschicksale verschiedener Menschen, die ihre Rolle in diesem Krieg spielten.

Leider gelingt die Umsetzung dieser spannenden Idee nur in Ansätzen. Echte Gänsehautmomente erleben wir viel zu selten, und zwar nur dann, wenn Battlefield 1 sich traut, anders zu sein. Etwa wenn wir mitten in einer Mission überraschend aus dem Kampfgetümmel gerissen werden und zu beruhigender Musik eine Brieftaube über das Schlachtfeld lenken, um einen todbringenden Befehl abzuliefern. Dieser Kontrast ist so stark, dass er uns wirklich berührt. Auch in den Zwischensequenzen schafft es Battlefield 1 dank der ausgezeichneten Mimik der Charaktere Emotionen zu transportieren.

Doch nur Rambo spielen

Doch das sind nur Ausnahmen. Die meiste Zeit ballern wir uns durch plump anrennende Horden dämlicher KI-Feinde. Ob wir dabei einen Panzer oder ein Flugzeug lenken oder zu Fuß unterwegs sind, macht kaum einen Unterschied. Schwupps sind wir eben doch wieder der alleskönnende Weltkriegs-Rambo. Besonders deutlich wird das in der Italien-

Eine Beispiel-Mission



In der Kriegsgeschichte Avanti Savoia ballern wir uns erst durch zahllose Feinde.



Anschließend erledigen wir mit nur einem Flak-Geschütz eine ganze Bomberstaffel.



Und zum Schluss erobern wir quasi im Alleingang diese gut gesicherte Alpenfestung.

Episode »Avanti Savoia!«, die spielerisch und in ihrer Erzählung das Schlusslicht des Quintetts darstellt. Als Mitglied einer Eliteeinheit schießen wir, mit einer Art Ritterrüstung gepanzert, Hunderte österreich-ungarische Soldaten nieder, nur um anschließend ein einzelnes Flak-Geschütz zu bemannen und gleich eine ganze Schwadron Gotha-Bomber samt ihrer Geleitjäger vom Himmel zu putzen. Ach, und natürlich erobern wir zuletzt im Alleingang eine gut befestigte Alpenfestung. Eine Aufgabe, an der zuvor eine gan-



Wenn das Luftschiff aber von den Gegnern intensiv unter Feuer genommen wird, ist es auch ratzfatz wieder weg.



Die Ziele im Rush-Modus liegen zuweilen arg nah beieinander. Das macht es für die Verteidiger noch einfacher.

ze Armee-Einheit der Italiener gescheitert ist. Wie sehr Dice die Kampagne trotz aller guten Vorsätze auf den Mainstream-Markt ausgelegt hat, sehen wir auch daran, dass wir keine einzige Mission auf Seiten der Mittelmächte erleben. Gerade wenn man sich kritisch und respektvoll mit der behandelten Epoche auseinandersetzen möchte, wie Dice es vollmundig betont hat, wäre es doch naheliegend, den Krieg von beiden Seiten der Front zu betrachten. Doch diese Chance bleibt ungenutzt.

Statt wirklich Eindruck zu hinterlassen, sind die fünf Kriegsgeschichten also nur ein durchschnittliches Actionfeuerwerk. Nicht mehr, aber auch nicht weniger. Sie schaden Battlefield 1 nicht, deshalb wirken sie sich abseits unserer Umfangswertung auch nicht negativ auf unsere Testnote aus.

Battlefield ist nicht Verdun

Zwischen den Kriegen in Battlefield 1 und Battlefield 4 liegen zwar über 100 Jahre, auf dem Schlachtfeld merkt man davon allerdings wenig. Battlefield 1 ist so schnell und

actionorientiert wie seine Vorgänger und entspricht damit so gar nicht dem Bild vom Ersten Weltkrieg. Statt zermürbendem Stellungskrieg erleben wir schnelle Vorstöße mit vollautomatischen Waffen, Panzerunterstützung und Luftkämpfen über unseren Köpfen. Wer eine realistische Darstellung des Ersten Weltkriegs sucht, sollte lieber Verdun spielen. Wer dagegen einfach seinen Spaß in einem grandiosen Multiplayer-Shooter haben will, liegt bei Battlefield 1 genau richtig.

Die vier Soldatenklassen sind diesmal Sturmsoldat (Assault), Sanitäter (Medic), Versorger (Support) und Aufklärer (Scout). Kenner vermissen vielleicht den Ingenieur. Dessen wichtigste Aufgaben (Fahrzeuge zerstören und wieder reparieren) wurden auf den Sturmsoldaten und den Versorger aufgeteilt. Der Assault ist mit seiner Rocket Gun und Anti-Tank-Granaten gut für den Kampf gegen Panzer gerüstet, der Support packt auf Wunsch einen Schraubenschlüssel ein und wird zum Mechaniker.

Während sich die Fähigkeiten von Sturmsoldat, Medic und Versorger toll ergänzen,

Adieu Battlelog

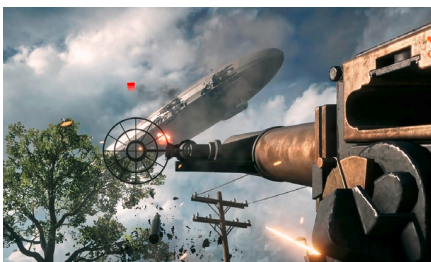
Mit dem Release von Battlefield 1 ist auch das Battlelog endgültig Geschichte. Die Browser-Erweiterung, die seit Battlefield 3 als Hauptmenü und Serverbrowser diente, wird durch ein neues HUB-Menü im Spiel ersetzt, aus dem wir direkt zwischen Battlefield 1 sowie den Vorgängern Battlefield 4 und Hardline wechseln dürfen.

richtet sich der Scout eher an Einzelgänger. Nur mit wenigen Gadgets kann er sich im Team nützlich machen. Stolperminen oder der Sniper-Schild helfen ihm eher dabei, es sich mit dem Scharfschützengewehr in einer entlegenen Ecke gemütlich zu machen.

Bleib drin, wenn's brennt!

Einige Spezialisten ergänzen in Battlefield 1 das Klassenquartett. Spieler, die in Battlefield 1 direkt in Fahr- und Flugzeugen ins Spiel einsteigen, werden automatisch zu Panzerfahrern oder Piloten. Das hat den Vorteil, dass sie ihr Vehikel auch aus der gemüt-

Die Behemoth-Vehikel



Vom Luftschiff aus ballert die Besatzung mit Maschinenkanonen und -gewehren auf Ziele am Boden. Wir schießen mit Flaks zurück.



Der Panzerzug ist zwar an Schienen gebunden, doch wo er lang fährt, sorgt er mit schwerer Artillerie für Verwüstung.



Das Schlachtschiff bietet ein leichtes Ziel für Bomber und Torpedoboote. Mit viel Flugabwehr und Geschützen teilt es aber auch aus.



Reiter und Pferde halten deutlich weniger aus als noch in der Beta.



Gut, dass man diese Brücke nicht sprengen kann. Das Panzerzugproblem wäre zu schnell gelöst.

lichen Sicherheit ihres Fahrersitzes reparieren können. Werden sie aber gezwungen, ihren fahrbaren Untersatz zurückzulassen, sind sie schlechter bewaffnet als die Standardklassen. Dieses System motiviert Spieler effektiv dazu, ihr Fahrzeug bis zum bitteren Ende zu bemannen und es nicht wie in den Vorgängern bei der ersten besten Gelegenheit auf dem Schlachtfeld und im schlimmsten Fall für den Gegner stehenzulassen.

Die Tanks sind nämlich gleichzeitig selbener und mächtiger geworden und haben deshalb einen größeren Einfluss auf den Verlauf einer Partie. Das liegt zum einen daran, dass die Panzer mehr aushalten als frü-

her. Konnte in Battlefield 4 noch ein einzelner Ingenieur einen Tank mit nur wenigen Hecktreffern seines Raketenwerfers in die Luft jagen, braucht es jetzt mehrere Assault-Spieler, die gut zusammenarbeiten. Außerdem können wir uns den Fahrzeugen nicht mehr so leicht nähern, um Sprengstoff oder Minen zu platzieren. Die großen A7V-Panzer werden etwa von ihrer sechsköpfigen Crew gleichzeitig in alle Richtungen verteidigt.

Abschließend noch ein paar Worte zum neuen Spawn-System für Fahrzeuge, mit dem sich Battlefield 1 in der Community schon Vergleiche zum »Casual-Shooter« Star Wars: Battlefront eingehandelt hat. Panzer und Flugzeuge stehen nun nicht mehr auf dem Schlachtfeld bereit. Stattdessen wählen wir sie im Wiedereinstiegsmenü aus, um direkt am Steuer einzusteigen. So verhindert Dice Spawncamping. Im Gegensatz zu Battlefront, wo wir Tie-Fighter oder AT-STs durch das Einsammeln zufällig erscheinender Items ergattern, kommuniziert Battlefield 1 klar, wie viele Fahr- oder Flugzeuge an einem Flaggenpunkt zur Verfügung stehen.

Ein neuer Klassiker

Ähnlich wie bei den Klassen bleibt Dice auch in puncto Spielmodi den Vorgängern treu. Die Battlefield-Klassiker Conquest und Rush sind ebenso an Bord wie Domination und



Petra Schmitz
@Flausensieb

Unterm Strich ist Operations zwar nur die logische Verschmelzung zwischen Rush und Conquest – und dann ist es aber noch so viel mehr! Wenn die Schreie in den ersten Sekunden des Angriffs zu hören sind, wächst mir auch nach Dutzenden Partien noch eine Gänsehaut auf den Armen. Wenn die Einnahme eines Sektors den Stempel »Superb« bekommt, dann schwillt mir das Herz vor Stolz in der Brust. Wenn die Attacke auf den letzten Sektor trotz gefühlter 2.000 Medics im eigenen Team fehlschlägt, dann ist für kurze Zeit alles großer Mist und das eigene Team doof wie Klappspaten. Und trotzdem geht's nur wenige Sekunden später für mich weiter. Das ist so gut!

Operations ist auch spielmechanisch ausgefuchst. Das schrittweise Erobern der Sektoren gibt wenige und sehr klare Ziele vor. Einsame Übernahmen von irgendeiner Flagge am Rande der Karte fallen flach. Wo ich bin, sind auch die Gegner. Und dass es sich um Flaggen und nicht um Sprengziele wie bei Rush handelt, lässt den Kampf in einem Sektor wunderbar hin und herwogen. Verschnaufpausen gibt's nur, wenn man mal als Scharfschütze für eine Weile irgendwo an einem Hang abgammelt.

Apropos Scharfschützen: Wenn man eine Sektoreinnahme versemelt, liegt es oft daran, dass zu viele Scharfschützen im eigenen Team bräsig im Hinterland rumliegen. Das wird sich aber auch noch ändern. Wir sind alle noch in der Lernphase. Was ich aber jetzt schon weiß: Operations ist das Beste, was Battlefield seit Jahren passiert ist.

Team-Deathmatch für die schnelle Action zwischendurch. In letztere Kerbe schlägt auch der Modus Kriegstauben. Zwei Teams müssen einen Taubenschlag ergattern, sich dann an einen ruhigen Ort zurückziehen, um eine Nachricht zu verfassen und anschließend im Freien eine Brieftaube abzusetzen. Der Clou: Einige Sekunden haben wir die Chance, die feindliche Taube doch noch abzuschießen. So können wir eine verloren geglaubte Runde in letzter Sekunde drehen. Der Modus ist eine nette Ergänzung, aber sicher kein neuer Klassiker.

Der ebenfalls frisch eingeführte Operations-Modus hat dagegen das Zeug, auf Anhieb zum neuen Steckenpferd der Battlefield-Reihe zu werden, denn er vereint brillant die Stärken der beiden bisherigen Fan-Lieblinge Rush und Conquest. In Operations kämpfen bis zu 64 Spieler eine Schlacht über zwei bis drei Maps hinweg. Die Angreifer müssen allerdings keine Funkgeräte in die Luft jagen, sondern zwischen einem und drei Flaggenpunkten erobern und diese dann halten. Sobald sie das geschafft haben, zieht sich das verteidigende Team auf eine neue Position

Eigene Spielmodi

Im Menü von Battlefield 1 versteckt sich noch ein weiterer Spielmodus: Eigene Spielmodi. Ganz im Stil von Overwatches Weekly Brawl will Dice unter diesem Menüpunkt experimentelle Varianten der bekannten Spielmodi anbieten. Auf einem Testevent in Stockholm bei Dice spielten wir etwa Team-Deathmatch auf der Karte »Wald der Argonnen« im dichten Nebel, nur mit Pistolen und ohne HUD-Einblendungen. Ein netter Spaß, aber nicht mehr als das. Aktuell gibt es noch keine Server mit eigenen Spielmodi, deshalb können wir den Modus nicht bewerten.

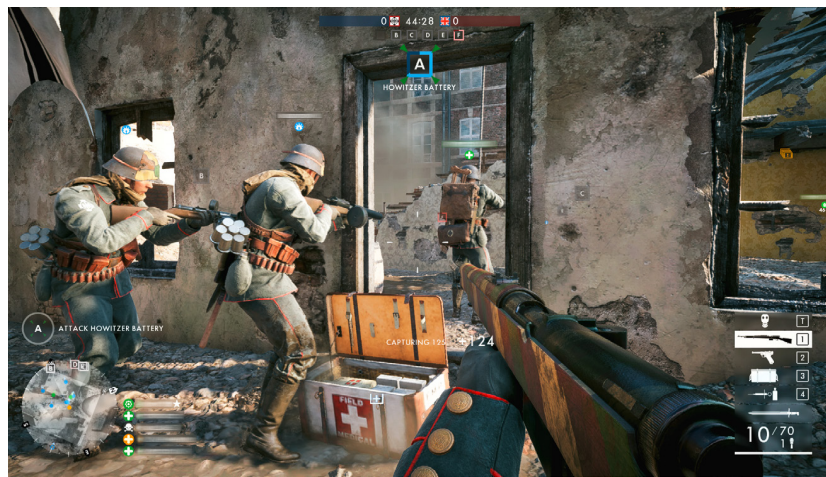
zurück und das Spiel beginnt von vorn. Stück für Stück müssen die Angreifer ihre Gegner so von der Karte drängen, bevor ihre Respawn-Tickets verbraucht sind. War die Attacke erfolgreich, ist die Runde aber noch lange nicht vorbei. Und damit kommen wir zur Besonderheit von Operations. Statt des Match-Endstands sehen wir den Ladebildschirm einer neuen Map, auf der die Partie anschließend mit gleichen Teams fortgesetzt wird. Je nachdem, welche der vier Operations wir spielen, geht ein Match über zwei oder sogar drei Karten. Erst wenn die Angreifer tatsächlich alle Sektoren auf allen Maps erobert haben, ist die Runde gewonnen.

In Operations spielen die Behemoths eine wichtige Rolle, die auch im Conquest-Modus zum Einsatz kommen. Sobald ein Team dem anderen deutlich überlegen ist, kommt eines dieser riesigen Vehikel den Verlierern zu Hilfe. Der Zeppelin, das Schlachtschiff und der Panzerzug sind allesamt mächtige Waffen, die die Balance einer Partie mit einem Schlag spürbar verändern, ohne allerdings übermächtig zu sein.

Ballern im Ballsaal

Ein großer Teil der Faszination des neuen Spielmodus ergibt sich aus den neun abwechslungsreichen Karten. So kämpfen wir in der Operation »In die Hölle« auf der Karte »Krieg im Ballsaal« zunächst um ein französisches Château, um dann in den »Wald der Argonnen« vorzustoßen. Während die erste Map noch offenes Gelände für unserer Tanks bietet, verwandelt sich der Kampf im Wald in ein Gemetzel zwischen Infanteristen.

Die anderen Maps führen uns mal in die zerklüfteten Höhen der Dolomiten, wo Panzer auf schmalen Trampelpfaden an die Front rumpeln, mal in die schlammigen Schützengräben der Westfront, ins zerschossene Amiens oder in die weitläufige arabische Wüste. Die Schlachtfeld-Panoramen, die die Frostbite Engine regelmäßig auf den Bildschirm zaubert, rauben uns immer wieder den Atem. Und zwar ebenso in der Kampagne wie im Mehrspielermodus. Egal, ob wir über die matschigen Schützengräben



Mit unserem Team nehmen wir einen Flaggenpunkt ein. Die Soldaten sind sehr detailreich, wenn man sie sich mal in Ruhe aus der Nähe betrachtet.



Server Browser und Matchmaking

Die gute Nachricht: Battlefield 1 bietet einen vollwertigen Server Browser. Die noch bessere Nachricht: Battlefield 1 bietet zusätzlich ein Matchmaking-System. Wir können also frei entscheiden, ob wir manuell nach einem freien Platz auf unseren Lieblingsservern suchen oder unser Schicksal der automatischen Spielersuche überlassen. Nur der Operations-Modus und Eigene Spielmodi sind ausschließlich über das Matchmaking zu erreichen. Die schnelle Spielersuche funktioniert flott und problemlos. Wir können aber noch nicht beurteilen, ob wir tatsächlich nur mit Spielern mit ähnlichem Können in eine Partie gesteckt werden.

der Westfront oder sandige Dünen blicken, das sieht einfach super aus. Hinzu kommen feine Details wie der Schlamm, der sich an unserer Waffe festsetzt und erst nach einem Bad im Wasser wieder verschwindet. Oder das neue Schadensmodell der Flieger. Zerfetzen Kugeln unsere rechte Tragfläche, kippt unser Doppeldecker fortan von selbst zur Seite. Das Wettersystem lässt Regen, Nebel oder Sandstürme aufziehen, die unsere Sichtweite extrem einschränken. Ein Fluch für Sniper und Piloten. Nur die Explosionen sehen manchmal etwas flach aus.

In unserer Titelstory in der Ausgabe 10/16 haben wir der Beta eine verbesserungswürdige Surround-Sound-Abmischung attestiert. Im Vergleich zum Vorgänger lassen sich Gegner schlechter anhand ihrer Schrittgäusche orten. Daran hat sich auch in der Releaseversion wenig geändert. Wer allein im

Bunker hockt, um einen Flaggenpunkt einzunehmen, kann allein auf Basis von Geräuschen nur sehr schwer erahnen, aus welcher Richtung ein Feind anrückt. Auf der anderen Seite ist diese Situation in Battlefield 1 die Ausnahme. In der Regel stehen wir auf dem Schlachtfeld, Panzer rumpeln an uns vorbei, MG-Feuer zerfetzt die Luft – und wir kommen aus dem Staunen nicht heraus. Die generelle Soundqualität ist nämlich großartig. Für E-Sportler, die mit wenigen Spielern auf kleineren Karten unterwegs sind, mag der Umstand der schlechten Ortbarkeit ein Problem sein, für den Otto-Normal-Spieler fällt das bei Battlefield dagegen kaum ins Gewicht. Deshalb werten wir Battlefield 1 für die Sound-Abmischung nicht ab.

Massig Platz auf den Maps

Die Maps hatten in den vergangenen Battlefields oft ein Problem: fiese Engpässe, an denen sich die Teams mit Granaten und Raketen gegenseitig aufrieben. Die Karten in Battlefield 1 haben dafür die passende Antwort parat: »Lauft doch außen rum!« Fast jeder fiese Fleischwolf (so der Community-Spitzname für diese Stellen) lässt sich auf den großen Karten umgehen. Diese Weitläufigkeit bietet Scharfschützen zwar generell ein super Schussfeld (daher die oft nervige Sniper-Flut), die Map-Designer haben aber geschickt Mauern oder Schützengräben angelegt, in deren Schutz wir uns in den Rücken der Gegner schleichen können. Einige gemeine Stellen gibt es trotzdem, aber meistens lassen die sich mit etwas Hirnschmalz entschärfen. Am ehesten hinkt das Mapdesign noch im Rush-Modus. Einige Telegraphenmasten sind arg unzugänglich platziert und lassen sich deshalb verhält-



Auf einigen Karten kann man auch Torpedobote besetzen und küstennahe Punkte einnehmen.



Mit einem Mörser beharken wir den Panzerzug auf der verwinkelten Stadtkarte Amiens. Hier ist es knifflig, die Granate überhaupt an den Häusern vorbei ins Ziel zu bekommen. Wer zu nah an einer Mauer hockt, sprengt sich nämlich im schlimmsten Fall selbst.

nismäßig problemlos verteidigen. Da hilft nur, möglichst beide Ziele simultan zu attackieren, um die Verteidiger nicht zur Ruhe kommen zu lassen.

Battlefield, wie hältst du es mit der Balance?

Battlefield 1 webt ein komplexes Netz aus unterschiedlichsten Klassen, Fahrzeugen, Maps und Spielmodi. Entsprechend müssen

jede Menge Systeme fair ineinandergreifen, um ein frustfreies Spielerlebnis zu ermöglichen. Battlefield 1 gelingt das zu großen Teilen hervorragend. Alle Klassen leisten ihren Beitrag zum Teamerfolg – sofern man sie richtig spielt. Wenn eine Truppe zur Hälfte aus Scharfschützen besteht, die am Kartenrand herumgammeln, ist das menschliches Versagen und kein Problem des Spiels. Battlefield 1 tut sogar alles dafür, dass die Spieler die Soldatenklassen korrekt einsetzen, indem es entsprechende Aktionen (wiederbeleben, Feinde aufdecken, Spieler mit Munition versorgen) mit extrem vielen Punkten belohnt. Mit dem gleichen System wird auch das Teamplay aktiv gefördert. Die Fahrzeuge fügen sich ebenfalls hervorragend in das Spielerlebnis ein. Panzer sind stark, aber nicht unbesiegbar. Gleiches gilt für die mächtigen Behemoths. Um Panzerzug, Zeppelin oder Schlachtschiff zu zerlegen, braucht es einen gebündelten Angriff, dann ist der Spuk aber auch recht schnell vorüber.

Die Menge macht das Gift

Die vielen komplexen Systeme von Battlefield bilden außerdem eine perfekte Brutstätte für Bugs. Das Resultat ist eine traurige Serienhistorie aus fehlerverseuchten Releaseversionen. Und wie sieht es diesmal aus? Nun, für ein Battlefield läuft Battlefield 1 erstaunlich rund. Einige Besitzer älterer GeForce-Karten klagen über Abstürze, darüber hinaus sind aber keine schwerwiegenden Probleme bekannt.

Allerdings plagen zahlreiche kleinere Bugs das Spiel. Nach dem Einsatz des Origin-Overlays können wir etwa keine Fahrzeuge mehr steuern, der abstürzende Zeppelin sorgt manchmal für einen Feuer-Tornado, Medic-Kisten erscheinen nicht, unsere Spielfigur bleibt an Trümmerteilen hängen oder wir können nach dem Wiederbeleben nicht mehr zoomen. Diese Liste ließe sich noch eine ganze Weile fortführen. Für sich genommen beeinträchtigt keiner dieser Bugs das Erlebnis maßgeblich. In der Häufigkeit und Summe stören die Probleme aber doch. Deshalb werten wir um zwei Punkte ab, bis Dice diese Fehler behebt. Wir haben

uns aber bewusst entschieden, Battlefield 1 auch nach der Abwertung nicht weniger als 90 Punkte zu geben. Die Intensität, Atmosphäre und Spannung der Mehrspielerschlachten markieren für uns einen neuen Genremeilenstein. Wer auch nur ein bisschen für Multiplayer-Shooter übrig hat, muss das einfach erlebt haben. ★

BATTLEFIELD 1

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5-6600K / AMD Fx-6350	Core i7-4790 / AMD Fx-8350
GeForce GTX 660 / Radeon HD 7850	GeForce GTX 1060 / Radeon RX 480
8 GB RAM, 50 GB Festplatte	16 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- grausig schöne Schlachtfeldpanoramen
- feine Details (Schlamm, Regen)
- dynamisches Wetter
- tolle mehrsprachige Vertonung
- stimmungsvoller Soundtrack

SPIELDESIGN

- neuer, durchdachter Operations-Modus
- abwechslungsreiche Schlachtfelder
- viele Anreize für Teamplay
- Server-Browser und Matchmaking
- abwechslungsreiche Kampagnenmissionen

BALANCE

- ausbalanciertes Waffen- und Gadget-Arsenal
- fares Kartenlayout
- ausgeglichene Klassen mit Stärken und Schwächen
- sinnvolles Fahrzeug-Spawning-System
- faire Spielmodi

ATMOSPHÄRE/STORY

- überwältigende Atmosphäre
- packende Operation-Gefechte
- Kampagne zeigt Grausamkeit des Kriegs
- stimmungsvolle Zwischensequenzen
- zentrale Kriegsparteien erst als DLC

UMFANG

- vier Klassen mit eigenen Waffen
- Fahr- und Flugzeuge, Boote und sogar Pferde
- neun enorm große Maps
- sechs Spielmodi und Singleplayer
- Solo-Kriegsgeschichten teils extrem kurz

ABWERTUNG

Keiner der vielen Bugs zerstört den Spielspaß, in der Summe und Häufigkeit aber nerven die Fehler und Fehlerchen auf den Schlachtfeldern dann aber doch. Wir werten ab.

FAZIT

Battlefield 1 ist im Multiplayer schlichtweg herausragend. Die durchschnittliche Einzelspielerkampagne fällt da kaum ins Gewicht.

92

-2

90

SCHWEINE MACHEN DIE KUH NICHT FETT

Genre: Technische Simulation Publisher: Astragon Software Entwickler: Giants Software GmbH Termin: 25.10.2016 Sprache: Deutsch, Englisch
USK: ab 0 Jahren Spieldauer: 50 Stunden Preis: 30 Euro DRM: ja (Online-Aktivierung)

Muss das jetzt jeder spielen oder bleibt die Berufssimulation ein Fall für Genreliebhaber?

Von Jonas Gössling

Alle zwei Jahre meldet sich der König unter den Berufssimulationen zurück. Mit dem Landwirtschafts-Simulator 17 will der Platzhirsch einmal mehr unter Beweis stellen, wieso grade das idyllische Bauernleben das Nonplusultra unter den virtuellen Berufen ist. Deswegen gibt es dieses Jahr auch einen Haufen Neuerungen. Die Schweinezucht etwa, weibliche Avatare, über 250 Fahrzeuge für den Landwirt, Züge und eine neue Karte sollen den LS 17 zum bislang größten und besten Serienteil und damit zum neuen Genremaßstab machen. Dieser Plan geht allerdings nur bedingt auf. Denn während die Reihe etwas komfortabler wird, vergisst der Landwirtschafts-Simulator 17 seine grundlegendsten Probleme anzugehen.

Pflügen, säen, düngen, ernten

Das grundsätzliche Prinzip vom Landwirtschafts-Simulator 17 ist dasselbe wie bei seinen Vorgängern. Wir starten auf einer neu designten Karte mit amerikanischem Setting oder der bereits aus dem Vorgänger bekannten osteuropäischen Landschaft. Als Bauer oder erstmals auch als Bäuerin geht es dann direkt in die Vollen.

Dank eines Kredits bei der Bank gehören uns drei Äcker, die alle gepflegt werden sollen. Also schwingen wir uns in unseren ersten Trecker und pflügen den Boden um. Danach streuen wir mit einem anderen Gerät eine beliebige Saat aus und warten darauf, dass Weizen, Raps und Co. gedeihen. Dank einer Übersicht im Menü sehen wir dabei immer, wo sich aktuell der maximale Gewinn erwirtschaften lässt. Ist die Nutzpflanze unserer Wahl reif, sammeln wir die Ernte mit dem Mähdrescher ein und verkaufen den Ertrag an einen Händler unserer Wahl. Dabei

dürfen wir erstmals Radio in den Fahrzeugen hören, was die langen Fahrten erheblich aufwertet. Auf vier vorgefertigten Sendern hören wir Rock, Pop, Electro oder Country Musik. Dabei dürfen wir dank drei integrierter Onlinesender sogar aktuellen Chart-Hits lauschen. Ein echtes Atmosphäre-Plus!

Wenn das Geld fließt

Das Grundgerüst der Simulation bleibt also so simpel wie eh und je. Und es funktioniert nach wie vor hervorragend. Denn mit dem erwirtschafteten Gewinn kaufen wir uns neue Fahrzeuge und Geräte aus einem riesigen Angebot, können immer mehr Pflanzen anbauen, erstehen zusätzliche Felder und expandieren. Das motiviert. Zumal zahlreiche lizenzierte Fahrzeuge und Geräte auf uns warten. Mehr als 250 Maschinen können wir freischalten, das sind über 100 mehr als noch im Vorgänger. Die neuen Traktormarken wie Fendt, Challenger oder Valtra bringen zwar spielerisch keinen Mehrwert, runden das starke Lizenzpaket aber ab.

Zudem können wir unsere Äcker so ertragreich machen wie noch nie. Dreimal pro Saat dürfen wir unsere Felder ab sofort düngen, egal ob mit tierischer Gülle oder chemischen Substanzen. Das wirkt sich auch spürbar auf das Spieltempo aus. Sobald wir uns den Dünger leisten können, schnellst unser Umsatz in die Höhe. Um nebenbei Geld zu verdienen, erledigen wir an fremden Feldern Auftragsarbeiten, während KI-Helfer gegen Bezahlung unsere Äcker weiter bestellen. Im späteren Spielverlauf managen wir so Dutzende Felder gleichzeitig.

Die gleichen Probleme wie 2015

Bis wir zum Punkt gelangen, an dem das große Geld in unsere Taschen fließt, müssen jedoch hart arbeiten und bekommen



Mit den Zügen kutschieren wir schnell Waren von A nach B. Notwendig sind sie aber nicht.



Massey Ferguson MF 5600



Fendt 300 Vario



Valtra N Series



Challenger MT800E

Dank einer Partnerschaft mit dem Hersteller AGCO hat der Landwirtschafts-Simulator 17 seinen Fuhrpark um neue Marken erweitert. Mit dabei sind nun Maschinen von Massey Ferguson, die etwas teureren Trecker von Fendt, die Edel-Trecker von Valtra und die Ungetüme der Marke Challenger.

Multiplayer

Wie im Vorgänger konnten wir auch im Landwirtschafts-Simulator 17 online mit anderen Spielern Felder bestellen. Bis zu 16 virtuelle Bauer dürfen sich auf einer Karte gemeinsam um den Bauernhof kümmern. Man agiert dabei immer zusammen, es gibt keinerlei Konkurrenz. Einen Versus-Modus gibt es nicht.

wenig Hilfe. Denn trotz sechs Tutorials und einer kleinen Tour am Anfang einer neuen Karriere bekommen wir nur das Allernötigste beigebracht. Einmal mehr lässt der Landwirtschafts-Simulator Neueinsteiger im Regen stehen. Wo sind meine Tiere? Wo verkaufe ich was? Warum kann ich keine Kartoffeln anbauen? Bereits der Vorgänger verzichtete auf eine einführende Kampagne oder zumindest eine rudimentäre Missionsstruktur. Der Nachfolger lernt daraus nicht und macht denselben Fehler noch einmal. Wer nicht gewillt ist, sich aktiv mehrere Stunden einzuarbeiten, wird vom Spiel fal-

len gelassen. Zumindest eine bessere Führung und Einleitung hätte beim Landwirtschafts-Simulator 17 Wunder gewirkt.

Allein die Bedienung verlangt uns mit ihren Dutzenden Befehlen schnell alles ab. Wenn wir zum Beispiel einen Kran bedienen wollen, müssen wir die Greifzange mit gedrückter linker Maustaste und einer Wischbewegung heben und senken. Mit der anderen Taste und einer Bewegung neigen und drehen wir sie. Das wird schnell unhandlich und ist auch nirgendwo erklärt. Immerhin müssen wir auf der niedrigsten Schwierigkeitsstufe nicht mehr alles manuell erledigen, zum Beispiel nicht jedes Zusatzgerät am Trecker selber anstellen. Aber selbst mit Automatikhilfe brauchen Simulator-Neulinge unnötig viel Eingewöhnungszeit, bis sie die unzähligen Tasten- und Mausfunktionen halbwegs verinnerlicht haben.

Kosmetik- und Komfortneuerungen

Der Landwirtschafts-Simulator 17 behält im Kern also die gleichen Stärken und Schwächen wie der Vorgänger. Aber was bewirken

die vielen Neuerungen? Sind sie überhaupt spürbar? Ja und nein. Denn wie die Toppings auf einem Eis verändern sie zwar nicht die grundlegende Qualität, sind aber dennoch ein netter Bonus für alle, die ohnehin schon auf den Geschmack gekommen sind.

Hinter unserem Bauernhof stehen nun zum Beispiel zwei Züge, bei denen wir uns selbst ans Steuer setzen können. So donnern wir nicht nur im Handumdrehen über die halbe Karte, sondern kutschieren auch bequem eine große Menge Waren von A nach B. Zudem dürfen wir nun auf der Karte frei heraus- und heranzoomen, was die Übersicht deutlich erleichtert. Ebenfalls angenehm ist die Schnellreise. Per Knopfdruck gelangen wir ebenso fix wie kostenlos zu jedem gewünschten Feld, Fahrzeug oder Shop. Außerdem dürfen wir in der ansonsten unverändert gebliebenen Forstwirtschaft nun kleine Holzstücke einfach mit der Hand aufnehmen und in den Anhänger schmeißen. Die Zeiten des fummeligen Krans sind damit zumindest für kleine Scheite Geschichte. Es gibt noch Dutzende solcher kleinen Neuerungen, und



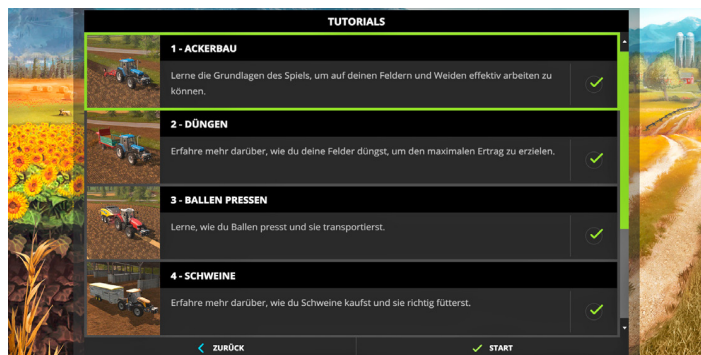
Zusammen mit einem KI-Helfer können wir beim Mähdreschen den Ertrag direkt im Treckeranhänger sammeln.

TEST

Geräteauswahl wechseln
Allradlenkung
Tempomat-Level ändern
Tempomat aktivieren



Die Schweine sind nett, allerdings bringen sie spielerisch keinen Mehrwert.



Die sechs kurzen Tutorials rüsten nur unzureichend fürs eigentliche Spiel.

sie haben alle etwas gemeinsam: Sie machen das reine Spielprinzip in erster Linie komfortabler. Allerdings hätten viele davon auch leicht per Update oder DLC umgesetzt werden können. Nur echte Serienfans werden sie als schlagkräftiges Kaufargument für den LS 17 sehen.

Endlich die Sau rauslassen

Die spielerisch noch interessanteste Neuerung: Neben Hühnern, Schafen und Kühen halten wir uns jetzt auch Schweine auf dem

Hof. Allerdings verspricht die neue Tierart mehr, als sie letzten Endes halten kann. Denn im Grunde machen wir genau das Gleiche wie bei den anderen Nutztieren. Wir mischen Futter an, füllen den Wassertrog auf und sorgen für frischen Mist. Glückliche Schweine vermehren sich, und wir verkaufen die Dickerchen anschließend gewinnbringend weiter. Einen spielerischen Mehrwert haben die Schweine also nicht, sondern sie runden die Tierzucht lediglich ein wenig atmosphärisch ab, weil auf jeden gescheiten Bauernhof eben auch ein paar Schweine gehören. Und sie liefern für den späteren Spielverlauf immerhin eine zusätzliche Beschäftigungsoption, wenn auch keine sonderlich anspruchsvolle.

Technik von vorgestern

Eine andere große Baustelle bleibt nahezu unbeackert: die veraltete Technik. Während die Fahrzeuge und Geräte nach wie vor richtig hübsch aussehen, ist der Rest der Bauernhofwelt von vorgestern. Abgesehen von etwas höher aufgelösten Texturen und runderen Baumstämmen gleichen sich der Landwirtschafts-Simulator 17 und sein direkter Vorgänger sogar wie ein Weizenkorn dem anderen. Die Vegetation wirkt mit Ausnahme von sich zur Sonne neigenden Sonnenblumen absolut statisch, die Häuser erinnern an leere Pappschachteln und die Passanten laufen derart staksig, als ob sie mit jedem Schritt in Scherben treten. Hinzu kommt, dass die Physik dem Namenszusatz »Simulator« auch dieses Jahr wieder alles andere als gerecht wird. Die Wagen schlingern teils ohne Grund hin und her, und bei Kollisionen haben wir den Eindruck, dass die Fahrzeuge eher aus Gummi als aus Stahl bestehen. Es sei denn, wir kollidieren mit einem Passanten. Dann werden sie nämlich plötzlich zu Wasser, und wir fahren durch den



Den Menschen ist es egal, ob man sie vielleicht gleich überfährt. Denn sie clippen einfach durch die Fahrzeuge.



Mit Klick auf »Besuchen« teleportieren wir uns über die ganze Karte.

Menschen durch. Serienfans werden solche offensichtlichen Mängel zwar verzeihen können, für den nächsten großen Qualitätsschritt tritt der Landwirtschafts-Simulator 17 aber dennoch zu sehr auf der Stelle. ★

LANDWIRTSCHAFTS-SIMULATOR 17

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

E1400 Dual Core / Athlon 64 4000+
Geforce GTS 450 / Radeon HD 6770
2 GB RAM, 6 GB Festplatte

EMPFOHLEN

C2 Duo E4400 / Athlon 2 X3 425
Geforce GTX 560 / Radeon HD 6850
4 GB RAM, 6 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- hübsch modellierte und animierte Fahrzeuge
- ordentliche Musik
- miese Animationen bei Menschen
- unlogische Physik
- schlechte Effekte

SPIELDESIGN

- motivierende Suchtschleife
- neue Komfortfunktionen
- keine Kampagne
- Nebenmissionen an fremden Feldern
- kaum spielerischen Neuerungen

BALANCE

- drei Schwierigkeitsgrade
- sehr zäher Beginn
- Tutorials erklären zu wenig
- sechs Tutorials
- wenig Hilfestellungen

ATMOSPHÄRE / STORY

- passendes Bauernhof-Feeling
- erstmalig Radiosender
- keine anderen Bauern im Gebiet
- stimmig dank vieler Originalizenzen
- leblose Spielwelt

UMFANG

- zwei umfangreiche Gebiete
- mod-freundlich
- Koop-Multiplayer
- aus dem Vorgänger bekannt
- über 250 spielbare Fahrzeuge
- ein Gebiet bereits

FAZIT

Grundsätzlich unterhaltsame Berufssimulation, die aber nur Details verändert und die großen Baustellen außen vorlässt.



ASSASSIN'S CREED

DER NEUE ROMAN IST DA!



ASSASSIN'S CREED: KETZEREI

Von New York Times-Bestsellerautorin Christie Golden
400 Seiten, € 14,99, ISBN 978-3-8332-3351-7

IM BUCHHANDEL ERHÄLTLICH

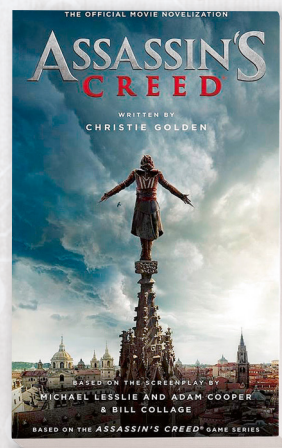
Auch als E-Book

Als der hochrangige Templer Simon Hathaway die Erinnerungen eines Vorfahren erforscht, der an der Seite der Heiligen Johanna von Orléans kämpfte, stößt er auf wohlgehütete Geheimnisse, die Simons Schicksal und das des gesamten Templerordens besiegeln könnten.

Ein endloser Konflikt. Ein uraltes Unrecht.
Eine neue Offenbarung.

ASSASSIN'S CREED
AB 29.12. IM KINO!

AUSSERDEM AB JANUAR 2017
ERHÄLTLICH:



Der offizielle Assassin's Creed-
Filmroman

ISBN 978-3-8332-3352-4

Sehr cool: die Schwerelos-Abschnitte, in denen wir die SDF bekämpfen müssen.

Call of Duty: Infinite Warfare

MEHR PFLICHT ALS KÜR

Genre: **Shooter** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Infinity Ward** Termin: **4.11.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **20+ Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Video-Special

Infinite Warfare ist besser als erwartet, im Serienkontext aber auch nicht unbedingt der große Wurf.

Von Tobias Veltin, Petra Schmitz und Nils Raettig

Die Geschichte der Kampagne von Infinite Warfare ist schnell erzählt: In der Zukunft sind die natürlichen Ressourcen der Erde erschöpft, und die Menschheit muss sich von fernen Planeten oder Asteroiden wichtige Rohstoffe zusammensammeln. Doch die Settlement Defence Front (SDF) unter Führung von Admiral Salen Kotch (verkörpert von Kit Harington aus »Game of Thrones«) piesackt die menschlichen Verbände immer wieder, greift Spähtrupps mit brutaler Härte an und bringt das Fass schließlich zum Überlaufen, als ihre Verbände die Erdflotte bei der feierlichen »Fleet Week« in Genf attackieren. Als Lieutenant Nick Reyes sind wir mitten drin im Chaos, bekämpfen die SDF-Truppen in den brennenden Straßen der Stadt und schalten schließlich ihren Angriffstrupp im Orbit aus. Schließlich bekommen wir den Kapitänsposten auf dem Schiff Retribution zugeteilt und werden damit beauftragt, mit unserer Crew gegen die SDF zu Felde zu ziehen. Neben Genf schlägt es uns dabei unter anderem auf den Mond und den Mars, wo wir uns zumeist durch schlaucharartige Abschnitte bewegen und mit futuristischen Knarren auf semi-intelligente Soldaten und Roboter schießen.

Infinite Warfare erzählt eine klassische Gut-Gegen-Böse-Geschichte ohne Überraschungen. Charaktere wie Private Kashima,

Nora Salter oder Corporal Brooks wachsen uns dabei zwar nicht unbedingt ans Herz, sorgen in den Missionen aber für ein gutes Gemeinschaftsgefühl. Unser Favorit ist dabei Roboter Ethan, der mit einigen augenzwinkernden Kommentaren als Sidekick immer wieder für gute Laune sorgt.

Das alles funktioniert aber nur so richtig in der englischen Version. Die deutsche Synchro ist nicht katastrophal schlecht, aber das ganze Militär- und Heldengeplapper wirkt auf Deutsch oft entweder extrem dick aufgetragen oder hölzern. Eine herbe Enttäuschung auf Englisch und Deutsch ist der blasse Bösewicht Kotch. Nach dem Prolog, in dem er kaltblütig einen seiner Männer erschießt, schaltet er sich später nur noch per Bildeinblendungen hinzu.

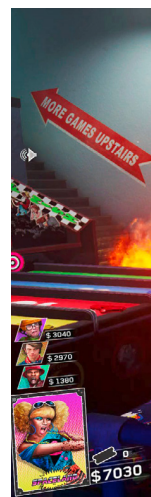
Völlig losgelöst

Wenn wir uns nicht durch Raumstationen schießen, schlagen wir Raumschlachten. Die machen Laune und lockern den Spielverlauf angenehm auf, was nicht zuletzt an der Steuerung unseres Raumjägers liegt. Wir müssen uns im Vergleich zu den Bodenabschnitten nicht großartig umstellen, die Shooter-Steuerung wurde nahezu eins zu eins auf die des Schiffs übertragen. So gut sich diese Abschnitte auch spielen, so wenig abwechslungsreich sind die Aufgaben der All-Schlachten. Immer müssen wir entweder feindliche Gleiter vom Himmel holen, besonders gewitzte VIP-Schiffe zerstören oder dicke SDF-Zerstörer killen.

Infinity Ward nutzt das All aber nicht nur für Schiffkämpfe, hin und wieder trudeln wir



Im beschaulichen Genf greifen uns die Roboter der SDF an.



Call of Duty Modern Warfare: Remastered

Es ist wohl der coolste Zusatz, den Activision bislang für eine Special Edition eines Call of Duty angeboten hat. Wer eine der Varianten Digital Deluxe, Digital Legacy oder Legacy von Infinite Warfare kauft, bekommt Call of Duty: Modern Warfare Remastered dazu, eine aufgehübschte Version des Klassikers von 2007. Mehr dazu ab Seite 68.

nur im Raumanzug durchs All. Und hier müssen wir uns tatsächlich umstellen, weil Gegner aus jeder Richtung angreifen und unsere Fortbewegung viel Fingerspitzengefühl erfordert. Dabei nutzen wir einen Enterhaken, um uns schnell zu Objekten oder Gegnern hinzuziehen. Schön auch, dass die All-Thematik an einigen Stellen nicht nur Kulisse ist, sondern auch zum relevanten Spielelement wird. In der Mond-Mission können wir zum Beispiel Scheiben zerschießen, unvorsichtige Gegner werden dann nach draußen gesogen.

An einigen Stellen in der Kampagne können wir von der Brücke der Retribution auf einer Sternenkarte selbst bestimmen, ob wir mit dem nächsten Story-Einsatz weitermachen oder eine der Nebenmissionen angehen, die wiederum in Ship Assaults und Jackal-Fights aufgeteilt sind. In den Assaults müssen wir zum Beispiel einen gegnerischen Jäger-Prototyp sicherstellen oder gefährliche Waffen der SDF unschädlich machen. Die Inszenierung dabei ist klasse, in einer Nebenmission schweben wir etwa im Raumanzug durch ein Asteroidenfeld und nähern uns mit Scharfschützengewehren vorsichtig dem gigantischen SDF-Kreuzer, auf dem sich unser Ziel befindet. Die Jackal-Gefechte sind dagegen nur weitere Allschlachten mit unserem Raumjäger. Für das Absolvieren der Nebenmissionen schalten wir neue Waffen und Perks frei, zum Beispiel schnelleres Nachladen oder ein größeres Inventar. Bemerkbar macht sich das im Spielverlauf nicht.

Zombie-Modus: Das Highlight

Aufgrund unserer durchwachsenen Erfahrungen mit dem Zombie-Modus von Black Ops 3

(zu schwer, zu generisch) hatten wir einige Bedenken. Tatsächlich entpuppt sich die Infinite-Warfare-Zombies-Version aber als echtes Juwel des Gesamtpakets. Das fängt schon mit der skurrilen Ausgangssituation an. Als einer von vier B-Movie-Darstellern gehen wir einem durchgeknallten Regisseur in die Falle, der in seinen Filmsets Zombies auf seine Protagonisten hetzt. Im bislang einzig verfügbaren Szenario »Zombies in Spaceland« (weitere werden wohl per DLC folgen) müssen wir in einem verlassenen Freizeitpark überleben. Für erledigte Untote kassieren wir Kohle, mit der wir dann zum Beispiel neue Waffen kaufen oder neue Bereiche des Parks öffnen können. Aufgepeppt wird das Ganze durch die neuen Tarotkarten, die wir für bestimmte Boni ausspielen können – zum Beispiel schnelleres Regenerieren von Lebensenergie oder günstigere Einkäufe. Das wirklich Coole am Zombies-Modus ist aber weniger das bloße Spielprinzip, sondern der Spaß, den wir beim Erkunden des Parks haben. Überall gibt es etwas zu entdecken, zum Beispiel eine funktionierende Geisterbahn, in der wir Extrapunkte bekommen können. In einer Arcade-Halle stehen zig alte Spielautomaten herum, und an vielen Stellen lassen sich kuriose Fallen aktivieren, die die Zombies zum Beispiel zerstampfen oder in die Luft wirbeln. Sollten wir einen Teamkollegen nicht rechtzeitig wiederbeleben, kann der bis zur nächsten Runde ein paar Minispielchen wie Basketball zocken – und bei einer bestimmten Punktzahl sogar früher wieder einsteigen. Achja, und David Hasselhoff höchstpersönlich hält den Laden mit einem 80er-Jahre-Soundtrack auf Trab und kann sogar selbst ins Spiel eingreifen.

Multiplayer nach Vorschrift

Bleibt noch der Versus-Multiplayer. Prinzipiell spielt sich der Infinite-Warfare-Multiplayer ähnlich wie der von Black Ops 3. Wie im letztjährigen Ableger können wir an Wänden entlanglaufen und mit dem Jetpack in die Luft boosten – wem das 2015 schon Spaß gemacht hat, dem dürfte also auch Infinite Warfare gefallen. Wer die Manöver beherrscht, profitiert davon sogar stärker als



Petra Schmitz
@Flausensieb



Infinite Warfare ist eine famose Krawallbude. Und auch wenn Battlefield 1 das schönere Spiel ist, so hab doch bei dem einen oder anderen Moment in Infinite Warfare gedacht: »Boah, sieht das gut aus!« Aber sobald das Spiel versucht, die ganzen Explosionen in Gesprächen einzuordnen, bekomme ich Kopfweg. Zumindest, wenn ich die deutsche Version spiele. Markiger US-Militärjargon lässt sich eben nur ganz schwierig übersetzen.

Der Multiplayer-Part hat mich ernüchtert. Zu generisch und klein sind die Karten, zu austauschbar ist das Spielerlebnis mit den RIGs für mich. Und dass ich zumindest auf meinem Bürorechner diesen Maus-Lag habe, macht mich auch nicht heißer auf weitere Partien. Vielleicht ändert sich das nach einem heilenden Patch.

im Vorgänger, weil die Maps gefühlt noch mehr auf Vertikalität setzen. Es gibt jede Menge Routen, die sich nur per Wallrun oder Jetpack erschließen. So hetzen wir beispielsweise durch die Straßen von Genf, liefern uns Feuergefechte in einer Raumstation, einer Forschungsbasis oder auf einem halbzerstörten Raumschiff, das in der Nähe eines schwarzen Lochs im All driftet. Allerdings sind die Karten nur optisch vielfältig, spielerisch ähneln sie sich stark, wirken austauschbar und generisch. Außerdem fehlen nach wie vor anständige mittelgroße und große Karten.

Die Modus-Auswahl von Infinite Warfare liest sich wie eine Liste alter Bekannter, dabei sind unter anderem Team Deathmatch oder Domination. Es gibt aber auch zwei Neuzugänge im Portfolio. In Oddball müssen die Teams eine Drohne einsammeln und möglichst lange in ihrem Besitz halten. Wer die Drohne trägt, kann sie auf Tastendruck



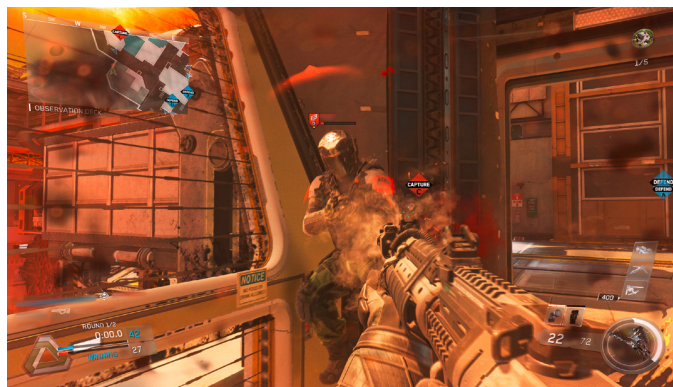
Im Zombiepark finden wir eine funktionierende Arcade-Halle.



Die Weltallschießereien mit dem Jackal spielen sich fast wie Infanterie-Gefechte.



Der Multiplayermodus ist gewohnt schnell. Sehr, sehr schnell.



Auf dem PC vermeiden viele Spieler eine Verzögerung der Maus.

zu einem Mitspieler passen, um zum Beispiel zwischendurch einen anstürmenden Gegner zu erledigen. Damit sich ein Team nicht zu sehr verschanzt, wird die Drohne zu bestimmten Zeitpunkten zurückgesetzt – das lässt der zurückliegenden Mannschaft die Chance auf einen neuen Versuch.

Der zweite neue Modus Frontline richtet sich eher an Call-of-Duty-Einsteiger. Die Basisbereiche auf den Karten werden in diesem Modus als Safe-Zones markiert, wer sich dort aufhält bekommt doppelte Gesundheit, allerdings auch nur einen halben Punkt für einen Abschuss.

Ein RIG für alle Fälle

Schon Black Ops 3 nutzte mit den Spezialisten im letzten Jahr ein rudimentäres Klassensystem, Infinity Ward verfeinert das Prinzip mit den etwas futuristischer wirkenden Combat RIGs. Davon gibt es insgesamt sechs, die jeweils unterschiedliche Spielstile

bedienen sollen und darüber hinaus über spezifische Spezialmanöver (Payloads) und Perks (Traits) verfügen. Der Warfighter ist zum Beispiel der klassische Allrounder, wohingegen der FTL besonders flink ist und sich perfekt für den Nahkampf eignet. Besonders mächtig sind die Payload-Angriffe. Der FTL zückt zum Beispiel eine Pistole, die Gegner mit einem Schuss verdampfen lässt, der Synaptic lässt mit dem Equalizer aus zwei Maschinengewehren blaue Bohnen regnen, und der Warfighter verschießt mit der Claw Projektilen, die von Wänden abprallen können. Interessant ist beim neuen Klassensystem zudem, dass die Perks jetzt fest an bestimmte Klassen gekoppelt sind, so kann zum Beispiel nur der Phantom einen Rückenschild anlegen, der ihn vor Messerangriffen von hinten schützt. Soweit die Theorie, in der Praxis fühlen sich die RIGs dann doch alle recht ähnlich an.

Um die RIGs errichtet Infinity Ward dieselbe motivierende Auflevel- und Belohnungsmühle, die die Serie schon seit vielen Jahren begleitet. Zusätzliche Herausforderungen gibt es zudem über die Missionsteams, etwa Abschüsse mit einer bestimmten Waffe oder Nahkampfangriffe. Als Belohnung winken zusätzliche Erfahrungspunkte sowie einzigartige Fähigkeiten und Waffenskins.

Wir werten ab

Wer sich auf Infinite Warfare einlässt, kann wieder etliche Stunden mit dem Multiplayer verbringen. Allerdings nervt das Matchmaking-System, das zwar schnell Partien findet (Infinite Warfare nutzt laut Activision zumindest auf dem PC nur Dedicated Server), uns aber laufend mit besser bewaffneten Spielern zusammenwürfelt, gegen die wir oft kein Land sehen. Zudem zickt der Netzcode, es gibt kurzfristig auftretende starke Lags. Das Spiel versucht das mit Lag-Kompensation zu verhindern, was hin und wieder dazu führt, dass wir etwa gefühlt flüssig um eine Ecke biegen und den Gegner vermeintlich eher sehen, er uns aber trotzdem früher erledigt. Insgesamt macht die PC-Version von Infinite Warfare aber deutlich weniger Schwierigkeiten als seinerzeit Black Ops 3, doch auch hier ist nicht alles Gold, was glänzt. Der Titel ist zwar mit 4,0 GB RAM und 2,0 GB VRAM noch spielbar, allerdings reduziert das Spiel teilweise auch mit mehr Speicher die Grafik-

details ungefragt. Das kommt der Performance zugute, dennoch wäre eine Warnung bei stark belegtem Speicher und das Beibehalten der gewählten Einstellungen die bessere Alternative. Gemessen an der Optik ist der Speicherbedarf außerdem zu hoch. Da weitere Macken wie eine schwammige Maussteuerung und das bereits genannte Problem mit der Lag-Kompensation im Multiplayer hinzukommen, werten wir das Spiel um zwei Punkte ab. ★

CALL OF DUTY INFINITE WARFARE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3-3225 / Phenom II X4 820
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7850
8 GB RAM, 70 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-4460 / AMD FX-8320
Geforce GTX 1050 Ti / Radeon R9 280X
16 GB RAM, 70 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- abwechslungsreiche Schauplätze
- tolle Partikel- und Spezialeffekte
- sehr gute englische Sprecher
- wuchtiger Sound mit wenigen Ausnahmen
- mittelmäßige deutsche Synchronisation

SPIELDESIGN

- hervorragendes Waffengefühl
- Abwechslung durch Jackal- und Schwerelos-Abschnitte
- sechs RIGs im Multiplayer
- generisches Multiplayer-Mapdesign
- einige nervige Gegner-Spawns

BALANCE

- sechs Schwierigkeitsgrade
- gut gesetzte Checkpoints
- RIGs und Maps gut ausbalanciert
- verbesserungswürdiges Matchmaking-System
- regelmäßige KI-Gegner-Aussetzer

ATMOSPHÄRE/STORY

- tolle Zwischensequenzen
- Mittendrin-Atmosphäre dank wuchtiger Soundkulisse
- Bombastmomente
- Geschichte plätschert dahin
- enttäuschender Bösewicht

UMFANG

- optionale Nebenmissionen
- witziger und motivierender Koop-Modus
- zwölf Multiplayermaps
- Multiplayer mit etlichen Freischaltmöglichkeiten
- kaum Kampagnen-Wiederspielwert

ABWERTUNG

Infinite Warfare reduziert die Grafikdetails teilweise ungefragt. Außerdem ist die Maussteuerung teils schwammig, und die Lag-Kompensation im Multiplayer macht Probleme.

FAZIT

Infinite Warfare bietet eine Popcorn-Action-Kampagne und einen tollen Zombie-Modus, der Multiplayer ist nur Dienst nach Vorschrift.

81

-2

79



Tobias Veltin
@FrischerVeltin



Die Kampagne bietet die übliche CoD-Schießbude, nur eben im Weltraum-Setting. Das mag negativ klingen, ist aber so nicht gemeint. Infinity Ward gibt sich wirklich Mühe, die Geschichte ansprechend zu verpacken und mir Charaktere vorzusetzen, die sich vom sonstigen Shooter-Einheitsbrei abheben. Das gelingt allerdings nur sporadisch. Beim Gameplay hat man sich ebenfalls Gedanken über Verbesserungen gemacht, mit den Jackal- und Schwerelos-Abschnitten ist das meiner Meinung nach auch ganz gut gelungen. Allerdings verpasst es die Kampagne, wirkliche Höhepunkte zu setzen.

Für Multiplayerfans bietet Infinite Warfare ganz traditionell ebenfalls eine Menge, dabei gefällt mir persönlich der Zombie-Modus besser als die Versus-Variante. Das thrashige B-Movie-Setting und die vielen Möglichkeiten im Freizeitpark haben mich wirklich überrascht. Jeder Koopfan sollte da zumindest mal reinschauen.



Spielend gut aussehen

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



**15% AUF
HOODIES**

Gutschein-Code
OMG2016

**kostenloser
Versand vom
24.11.
bis
28.11.2016**

**30
TAGE**

Umtausch-
Garantie

JETZT GEAR SHOPPEN

www.gamestar.de/gear



Call of Duty: Modern Warfare Remastered

NOCH IMMER DAS
BESTE CALL OF DUTY

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Activision** Entwickler: **Infinity Ward / Raven Software** Termin: **4.11.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **70 Euro** DRM: **ja (Steam)**



Der famose Helikopteranflug erinnerte uns 2007 schon an »Black Hawk Down«. Links das Original, rechts die Remaster-Version.

Die PC-Version von Call of Duty: Modern Warfare Remastered ist ein technisches Fest und verpasst Call of Duty 4 die Optik, die der nach wie vor beste Serienteil verdient. Es gibt nur drei kleine Makel.

Von Christian Fritz Schneider

Erst im direkten Vergleich mit dem Original fällt der Grafikunterschied zwischen Call of Duty 4: Modern Warfare von 2007 und Call of Duty: Modern Warfare Remastered von 2016 so richtig auf. Kein Wunder, schließlich verklären wir in der Erinnerung an so herausragende Spiele wie das erste Modern Warfare auch gern die Technik und vergessen, was sich in den letzten Jahren getan hat.

Schade also, dass wir nicht wie in manchen anderen Neuauflagen der letzten Jahre einfach per Knopfdruck zwischen Original und Remaster umschalten können. Das ist übrigens der erste der drei im Vorspann angesprochenen Makel.

Eine Option zu wenig

Makel Nummer zwei fällt wenige Minuten nach dem Start der Kampagne auf: Es gibt

zwar etliche Optionen für die PC-Grafik von Modern Warfare Remastered – viel mehr, als wir erwartet hätten, aber ausgerechnet ein FoV-Slider zum Einstellen der Sichtfeldbreite fehlt, zumindest in der Kampagne. Call of Duty 4 hatte nämlich ein ziemlich enges Blickfeld. Und das behält die 2016er Version – kein Weltuntergang, aber etwas gewöhnungsbedürftig. Im Multiplayer ist die Option hingegen dabei. Ansonsten gibt es an der technischen Umsetzung nichts zu meckern. Das Spiel läuft butterweich, die Maussteuerung ist präzise, und die grafischen Details sind beeindruckend.

Egal, ob es die Poren in den Gesichtern der Soldaten, winzige Kratzer auf Helmen oder der Wind ist, der die Uniformen in der Mission »Besatzung entbehrllich« zum Flattern bringt: Entwickler Raven Software hat sich viel Mühe gegeben, diesen Genremielesstein adäquat in die Gegenwart zu holen. Hier wurde wirklich alles überarbeitet, von den Texturen über die Modelle und Level-details bis zur Beleuchtung.

Inhalt immer noch top

Spielerische Anpassungen waren dabei nicht nötig, denn wenn Modern Warfare Remastered eines zeigt, dann, dass der Zahn der Zeit nur sehr behutsam sowohl an Kam-

pagne als auch am Multiplayer genagt haben. Die Singleplayermissionen haben nichts von ihrer packenden und im Vergleich zu späteren Serienteilen eher bodenständigen Kriegsfilm-Atmosphäre eingebüßt; selbst wenn



Dimitry Halley
@dimi_halley



So cool die Kampagne auch sein mag, mich interessiert an Modern Warfare Remastered vor allem der Multiplayer. Nicht, weil die Solomissionen doof sind. Ganz im Gegenteil: Die Story habe ich über die Jahre so unendlich oft gespielt, den Mehrspieler hingegen sträflich vernachlässigt.

Zeit also für ein Revival. Gerade, weil ich aktuell fast jeden Feierabend mit Battlefield 1 oder Rainbow Six: Siege verbringe, bietet Modern Warfare Remastered mir die perfekte Abwechslung zu den gigantischen Schlachten und taktischen Hardcore-Einsätzen – schnelle, intensive Infanteriegefechte ohne viel Schnickschnack, dafür mit enormer Kurzweil und packender Atmosphäre.



2007 (links) hat uns die Szene mit der Atombombe richtig mitgenommen, 2016 (rechts) sieht sie noch bedrohlicher aus.



Christian Fritz Schneider
@GrummelFritz



Über die Remaster-Welle der letzten Jahre wird gerne geschimpft. Und es gab ja auch ein paar Reinfälle. Aber ich stehe den Neuauflagen grundsätzlich sehr offen gegenüber. Es ist ja nicht so, als würden sonst gar keine neuen Spiele mehr veröffentlicht.

Und wenn dann solche Ausnahmetitel wie Call of Duty 4 Jahre später im neuen Grafikgewand spielbar sind, ist das doch toll. Zumal Raven Software hier wirklich hervorragende Arbeit leistet und eines der besten Remaster liefert, die ich je gesehen habe.

man schon weiß, was passieren wird. Und auch der Multiplayer erzeugt mit seinen schnellen Infanteriegefechten eine unheimlich dichte, dreckige Stimmung, die komplett ohne den Schnickschnack späterer Serienabläger auskommt.

Klar, die modernen Erweiterungen in Movement, Waffen-Customization und Streak-Vielfalt mögen ihre Daseinsberechtigung haben, im direkten Kontrast punktet Modern Warfare Remastered aber gerade in seiner Schlichtheit: Hier gibt's schnelle Gefechte, in denen Schussgeschick, Positionsvorteile und Teamplay über den Sieg entscheiden.

Modern Warfare Remastered geht bei Release mit zehn Karten an den Start, insgesamt soll das Paket aber kostenlos per DLC auf alle 16 Maps des Originals aufgestockt werden. Hoffentlich wird das Spiel auch unabhängig von Infinite Warfare durch die Community angenommen und die Server füllen sich, denn mit seiner Bodenständigkeit belegt der Multiplayer auch zig Jahre später (fast schon mehr denn je) eine extrem kurzweilige Nische zwischen dem gigantomanischen Battlefield 1 und der SciFi-Akrobatik von Infinite Warfare und Titanfall 2.

An Infinite Warfare gebunden

Der dritte und wohl wichtigste Makel von Modern Warfare Remastered hat nichts mit dem Inhalt zu tun und ist doch der Punkt, der schon vor dem Release für die meiste

Kritik sorgte: Die Neuauflage ist nämlich vorerst nur im Rahmen der Deluxe und Legacy Edition von Call of Duty: Infinite Warfare zu haben. Es ist zwar schön, dass man statt der Gadgets der letzten Special Editions (vom funkferngesteuerten Auto über einen Minikühlschrank bis zum Nachtsichtgerät) in diesem Jahr ein ganzes Spiel als Bonus bekommt, wir hoffen aber trotzdem, dass Activision das Spiel in ein paar Monaten auch als separaten Download anbietet. CoD: Modern Warfare Remastered ist nämlich viel mehr als eine schöne Dreingabe, es ist noch immer das beste Call of Duty. ★

CALL OF DUTY MODERN WARFARE REMASTERED

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3-530 / Phenom II X4 810
Geforce GTS 450 v4 / Radeon HD 7850
6 GB RAM, 55 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core 2 Duo E8500 / Athlon II X3 415e
Geforce GTX 750 Ti / Radeon R7 265
8 GB RAM, 55 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- umfassend modernisierte Optik
- spektakuläre Schauplätze
- sehr gute Soundabmischung
- stimmungsvolle Musikuntermalung
- nicht ganz auf der Höhe aktueller Top-Neuerscheinungen

SPIELEDISIGN



- gutes Waffen-Handling
- tolle Fahrzeug- und Schleichsequenzen
- einige der besten Missionen der CoD-Geschichte
- coole Waffen und Gadgets
- aufs Wesentliche reduzierte Multiplayer-Aktion

BALANCE



- legendäre Trainingsmission
- vier gut abgestimmte Schwierigkeitsgrade
- nie unfair
- konsequentes und überlegtes Vorgehen wird belohnt
- kein Killstreak-Overkill, Skill entscheidet

ATMOSPHERE / STORY



- dichte Schlachtfeld-Atmosphäre
- einige der besten Skript-Sequenzen der Shooter-Geschichte
- teils schockierende Wendungen
- großartiges Finale
- etwas dünnes Story-Grundgerüst

UMFANG



- enorm viel Abwechslung
- keinerlei Fülllemente
- freischaltbare Cheats animieren zum erneuten Durchspielen
- Multiplayer motiviert für Monate
- Kampagne nur fünf bis sechs Stunden lang

FAZIT

Ein vorbildliches Remaster des Shooter-Klassikers, der spielerisch auch heute noch ein Genre-meilenstein ist.



Hier sieht man es besonders gut, dass Raven Software nicht einfach nur die Texturen und Lichter hochgedreht hat. Der Entwickler hat auch ganze Modelle überarbeitet.

Titanfall 2

FAST NICHTS ZU MECH-ERN



Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **EA** Entwickler: **Respawn Entertainment** Termin: **28.10.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Origin)**

Auf DVD: Test-Video

Titanfall 2 baut den rasanten Multiplayermodus aus und beweist, dass die Parkour- und Mech-Action auch in einer Einzelspielerkampagne funktioniert. Von Mirco Kämpfer

Um eines vorwegzunehmen: Die Einzelspielerkampagne von Titanfall 2 ist überraschend gut gelungen – allerdings nur, wenn man keine hohen Ansprüche stellt. Das gilt insbesondere für die Geschichte, die aus der Schublade für »generische Storys mit noch generischeren Hauptfiguren« gezogen wurde. Das Industriekonglomerat IMC und die Widerstandsgruppe Militia liefern sich einen erbitterten Krieg um die Ressourcen auf dem Planeten Typhon. Als angehender Militia-Pilot Jack Cooper liegt es an uns, den Drahtziehen der IMC das Handwerk zu legen und den Krieg zu beenden. Dabei zeichnet das Spiel den Helden sowie die Gegenspieler leider nur mit verdünnter Wasserfarbe. Jack Cooper bleibt für uns bis zum Schluss ein gesichtsloses Phantom in einer Soldatenrüstung, und auch bei den Bösewichten können wir uns, wenn überhaupt, nur noch an deren Namen erinnern – lediglich der deutsche Fiesling Richter bleibt uns mit seinem markanten Akzent im Gedächtnis.

Wesentlich mehr Mühe haben sich die Drehbuchautoren bei den Dialogen zwischen Cooper und dem Titan BT gegeben. Die teils lustigen Gespräche lockern die Action angenehm auf und knüpfen ein Freundschaftsband zwischen den beiden Protagonisten. Tatsächlich wächst uns die plappernde Blechbüchse im Lauf der Zeit richtig ans Herz, was die Entwickler auch ausnutzen – ohne jetzt zu viel verraten zu wollen. Doch auch BT bleibt hinter seinen Möglichkeiten

als Persönlichkeit zurück. Berührende Situationen, in denen er etwa mit seinen pummeligen Roboter-Pranken das OK-Zeichen nachahmen möchte und dadurch menschlicher wirkt, gibt es viel zu selten.

Rasante Jump&Gun-Action

Immerhin: Wo die Kampagne bei der Story versagt, macht sie spielerisch fast alles richtig und überrascht uns mit abwechslungsreichen Umgebungen, die Wallruns



Gute Arbeit: In Titanfall 2 gibt's zig Waffen und alle fühlen sich fantastisch an.



Das coolste Level der jüngeren Shooter-Geschichte: »Wirkung und Ursache«. Ja, genau so!

und Sprungeinlagen kreativ ins Leveldesign miteinbeziehen. Da rauschen wir in der Luft über die Tragflächen von Kampfschiffen hinweg, kraxeln durch ein Raumschiffwrack, hüpfen im Zickzack durch einen Laborkorridor, während unter uns der Boden brennt, und schlittern auf Knien durch halb geschlossene Rolltore. Gelegentlich gibt's sogar kleine Puzzle-Einlagen, wo wir Bauteile mit Kränen platzieren, um sie anschließend in unsere Parkourkünste einzubeziehen. An



Titanen können im Multiplayer abermals in einer spektakulären Explosion auseinanderfliegen.

anderer Stelle springen und klettern wir in einer Fabrik über sich bewegende Plattformen, die nach und nach auf einem Fließband zu einem Miniatur-Diorama zusammengebastelt werden.

Zu den Höhepunkten zählen jedoch jene Missionen, in denen wir mit dem sogenannten Arc-Device Schalter aus der Entfernung aktivieren, um Turbinen zu drehen oder Plattformen auszufahren – und das alles, während wir an schrägen Wänden entlangflitzen. Titanfall 2 lebt von diesem Flow, gleichzeitig peppen die Moves die typischen Shooter-Ballereien auf. Wir können uns hinter Deckungsmöglichkeiten verschanzen, Feindgruppen mit Granaten ausräuchern und uns vorsichtig durch die recht linearen, häufig aber geräumigen Level kämpfen. Wir können aber auch von den vielen Abzweigungen, Wänden und Felsen Gebrauch machen, um die Vertikalität voll auszunutzen.

Schön dabei: Titanfall 2 zeigt den stupiden Moorrühneinlagen eines Call of Duty den Mittelfinger und glänzt stattdessen mit wohl dosierten Kampfeinlagen und packenden Mech-Gefechten. Gelegentlich müssen wir nämlich ins Cockpit von BT schlüpfen und

die wirklich dicken Waffen rausholen. Im Laufe der insgesamt neun Missionen finden wir acht verschiedene Loadouts für unseren Kampfroboter – zielsuchende Raketen Schwärme, ausrollbare Feuerteppiche, knatternde Gatling-Kanonen und schneidende Lasergewehre inklusive.

Geübte Spieler ballern sich zwar in gerade mal sechs Stunden zum Ende durch, doch es sind extrem abwechslungsreiche, mit Höhepunkten gespickte und durchweg motivierende sechs Stunden, die spielerisch kaum Wünsche offenlassen. Okay, die lahmen Bosskämpfe gehören zur Marke »stumpf draufhalten« ohne taktische Raffinesse, doch wer wirklich fordernde Gefechte will, der sollte ohnehin auf schwer spielen – oder gleich zum Multiplayermodus wechseln.

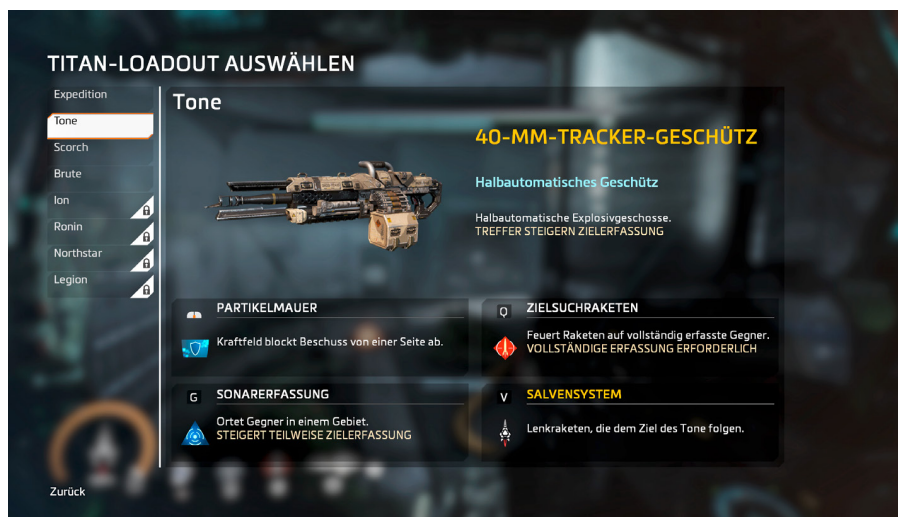


Elena Schulz
@Ellie_Libelle



Da ich den ersten Teil nicht kenne, bin ich ohne große Erwartungen an den Mech-Shooter herangegangen und wurde sehr positiv überrascht: Was auf den ersten Blick wie eine Mischung aus Call of Duty und dem Anime Gundam wirkt, spielt sich vor allem im Multiplayer wunderbar flott und kurzweilig. Mann, ist das ein Tempo!

Selbst die Kampagne hebt sich von der Blockbuster-Konkurrenz ab. Zwar ist sie kurz und fungiert mehr als ein Tutorial für den Multiplayer, die Gespräche mit Titan BT sind aber so niedlich inszeniert, dass sie tatsächlich einen Nerv bei mir treffen. Klar, Titanfall 2 reißt keine Bäume aus, aber auch ohne große Innovationen oder eine packende Story finde ich es mutig, wie Titanfall 2 der altbekannten Suppe zumindest ansatzweise neue Ideen unterjubelt und sich den beiden Shooter-Giganten im Herbst stellt.



Die unterschiedlichen Titan-Loadouts im Singleplayer bereiten uns gut auf den Multiplayer vor.



Die Kampagne von Titanfall 2 strotzt nur so vor wortwörtlich schrägen Ideen. Hier wird vor unseren Augen ein Trainingsgelände zusammengebaut.

Durchweg tolle Maps und Modi

Die meiste Spielzeit werden wir erneut im Mehrspielermodus versenken, den die Entwickler im Vergleich zum Vorgänger stark überarbeitet und ausgebaut haben. So stehen satte zwölf Mehrspielermodi zur Auswahl, darunter etwa der spaßige Neuzugang »Bounty Hunt« für insgesamt zehn Spieler. Darin sammeln wir Geld, indem wir Beutezüge erfüllen, also zum Beispiel von der KI gesteuerte Grunts oder Mechs erledigen. Die Kohle müssen wir anschließend in ein Bankdepot einzahlen. Wer am Ende die meisten Zähler auf dem Konto hat, gewinnt.

Fies dabei: Die Bankdepots verschwinden nach einiger Zeit wieder, obendrein lutschen uns andere Spieler bei einem Kill 50 Prozent der eingesackten Moneten ab. Das führt häufig zu adrenalingetriebenen Überlebenskämpfen, denn niemand möchte sein wertvoll erarbeitetes Geld dem Feindteam schen-

ken. Dementsprechend hart umkämpft sind auch die Einzahlungsterminals: Titanen donnern aus dem Orbit, unsichtbare Scharfschützen lauern auf Dächern. Dadurch sind wir gezwungen, vorsichtiger zu spielen als gewohnt, was dem sonst so kurzlebigen Pilotendasein eine interessante Facette verleiht.

Die variantenreichen Karten sind durch die Bank hübsch designt und bieten zahlreiche sinnvolle Routen, sowohl für Titanen als auch für die Piloten. Dadurch gibt es keine Sackgassen, fast immer haben die wendigen Menschen Möglichkeiten, einem dicken Brummer zu entkommen oder ihm auf den Kopf zu hüpfen. Auch die Titanen haben genügend Bewegungsmöglichkeiten. Apropos: Jede Karte reizt das Moveset der Piloten komplett aus. Erst wenn man Wallruns gekonnt aneinanderreicht, den präzisen Doppelsprung beherrscht und auf den Knien durch enge Korridore schlittert, kann man das Maximum

aus den Maps herausholen – sowohl im Match als auch beim Spaßfaktor. Bisher bietet Titanfall 2 neun unterschiedliche und sehr abwechslungsreiche Karten, in Zukunft wollen die Entwickler außerdem kostenlose Karten- und Waffen-DLCs nachliefern. Im Bezahl-DLC-Zeitalter alles andere als eine Selbstverständlichkeit und sehr lobenswert.

Das Salz in der Suppe

Die Titanen sind ein wesentlicher Bestandteil der Multiplayermatches. Deswegen überrascht es auch nicht, dass die Entwickler hier zahlreiche Änderungen vorgenommen haben. Statt unseren Mech mit beliebigen Waffen und Extras auszustatten, greifen wir nun auf sechs Titanen-Chassis zurück, die allesamt über vordefinierte Angriffs- und Verteidigungssysteme verfügen – ähnlich wie in der Kampagne. Ob wir mit Gatling-Gun, Lasergewehr, Flammen- oder Raketenwerfer in die Schlacht ziehen, hängt also wesentlich vom Titanen-Loadout ab.

Allerdings hatten wir nicht den Eindruck, dass uns das Spiel einschränkt. Lackierungen oder Einsatzboni (Schutzschild, schnelle Landung) dürfen wir immer noch selbst festlegen. Zudem steuern sich die Brummer je nach Klasse etwas anders, ein Legion ist schwerfällig, aber gepanzert, ein Northstar agil, hält aber weniger aus. Rutscht die Energieanzeige in den kritischen Bereich, können wir als Pilot Batterien einsammeln, um die Blechbüchse wieder zu reparieren.



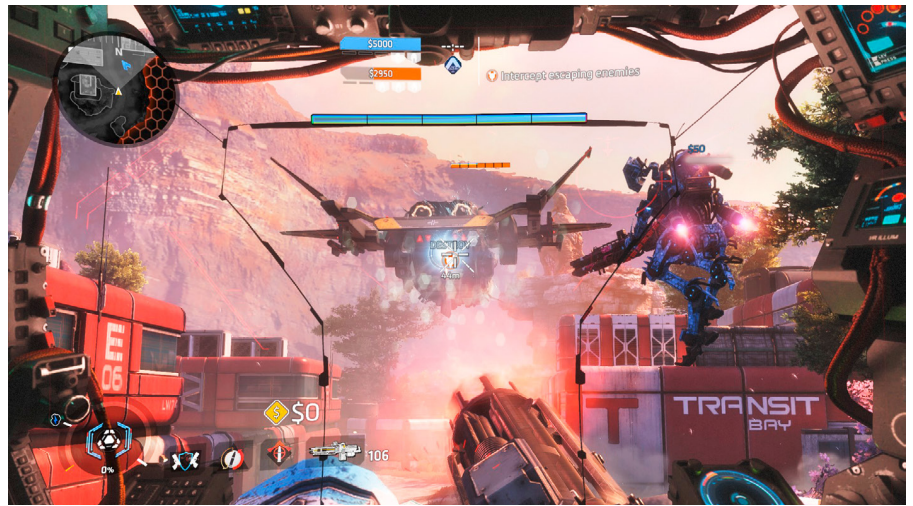
Vertikalität wird auch in Titanfall 2 großgeschrieben. An vielen Wänden können oder müssen wir einen Wallrun starten. Wenn wir zu lange zögern, lädt das Spiel automatisch einen Geist für uns, der uns zeigt, wo es weitergeht.

Unterm Strich bietet Titanfall 2 mit Loadouts, Boosts, Charakter- und Waffen-Skins zig Individualisierungsmöglichkeiten, die wir mit steigendem Rang freischalten und anschließend mit Merits (Spielwährung) kaufen.

Wie steht es um die Balance?

Die Entwickler haben ausgezeichnete Balancing-Arbeit geleistet, jede Pilotenklasse und auch jede Titan-Variante hat ihre Vor- und Nachteile. Zwar werden vor allem Einsteiger den Verdacht hegen, ein dickgepanzelter und schwer bewaffneter Legion-Titan könne alles niedermähen, ohne einen Kratzer zu bekommen, doch selbst eine ganze Gruppe Legions kann gegen ein koordiniert angreifendes Team nichts ausrichten.

So hat etwa selbst der unspektakulär wirkende und selten gespielte Scorch-Titan seine Daseinsberechtigung. Zwar hält er wenig aus und sieht im Fernkampf mit seinem Flammenwerfer keine Sonne, doch dafür kann er das Schlachtfeld mit ätzender Brähe besprenkeln und somit die Feinde in die Enge oder zumindest in die Defensive treiben. Und: Piloten können mit eingesammelten (oder von Gegner-Mechs geklauten) Batterien



Der neue Titan Northstar schwebt dank seines besonderen Skills über das Schlachtfeld (rechts).

ihre Teamkameraden mit Zusatzenergie versorgen. Wenn schwache Titans also zu schnell zerbröseln, liegt es nicht an der Balance, sondern an den Spielern, die diese Chance nicht nutzen. Unser anfängliches Bauchweh bezüglich des häufigen Titanen-Einsatzes bei sehr guten Spielern ist unbegründet. Zwar füllt sich die Titan-Leiste schneller, wenn wir Abschüsse erzielen, trotzdem dürfen auch weniger gute Spieler ausreichend oft einen Mech anfordern. Das Gefühl, unterlegen zu sein, weil wir als Fliegen gegen Hornissen kämpfen, hatten wir eigentlich nie.

Auch die Pilotenklassen fügen sich gut ins Spiel ein. Der Tarnmantel eignet sich hervorragend für Überraschungsangriffe in Gebäudekämpfen sowie für Sniper auf Dächern. Wer auf Flexibilität steht, greift eher zu Greifhaken, Stim-Pack oder den Phasewalk. Selbst der aufstellbare Schutzschild, der auf den ersten Blick bei einem derart rasanten Shooter wie Titanfall 2 eher fehl am Platze wirkt, kann bei Stellungskämpfen oder im Modus »Amped Hardpoint« nützlich sein. Das Gleiche gilt für die elf unterschiedlichen Boosts. Übrigens: Fast alle Waffen, Boosts, Piloten und Titanen können wir mit Merits (Spielwährung) oder mit dem entsprechenden Rang freischalten.

Nur das Matchmaking-System leistet sich gelegentlich Patzer, weil es zu oft Neulinge gegen Stufe-30-Veteranen antreten lässt. Zwar entscheidet am Ende immer noch das Können über Sieg und Niederlage, trotzdem haben hochstufige Spieler mehr Loadout-Möglichkeiten – und natürlich auch mehr Erfahrung. Dieses Manko könnte jedoch auch der Spielerzahl geschuldet sein, sodass das Matchmaking keine andere Wahl hat.

Alter Motor in neuem Gehäuse

Grafisch sieht es etwas anders aus, denn hier spielt Titanfall 2 im Vergleich zur Shooter-Konkurrenz in einer niedrigeren Liga. Einerseits sehen Gefechte dank der tollen Spezialeffekte beeindruckend gut aus: dichter Wüstenstaub, kokelnde Wrackteile und gleißende Schusssalven – daran können wir uns gar nicht sattsehen. Beim genaueren Hinschauen entlarven wir jedoch die inzwi-

schen mumifizierte Source-Engine, die gerade bei einigen Umgebungsobjekten und (Boden-)Texturen Details vermissen lässt.

Beim Sound gibt sich die Mech-Ballerei hingegen keine Blöße. Schüsse und Explosionen prasseln wie Boxhiebe auf unser Trommelfell ein, während die stets stimmige Hintergrundmusik die Schlachtatmosphäre unterstreicht. Unterm Strich bietet Titanfall 2 ein dickes Multiplayerpaket und eine der besten Shooter-Kampagnen des Jahres. Wer auf Mech-Schlachten steht, sollte sich diesen (Piloten-)Ritt nicht entgehen lassen. ★

TITANFALL 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3-4130T / FX-4200
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7850
8 GB RAM, 45 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-6600 / FX-8370
Geforce GTX 1060 / Radeon RX 480
16 GB RAM, 45 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- effektgeladene Schlachten
- abwechslungsreiche Umgebungen
- flüssige und vielseitige Animationen
- wichtige Klingeneffekte
- grafisch nicht immer auf der Höhe der Zeit

SPIELDESIGN

- abwechslungsreiche Kampagnenmissionen
- griffiges Parkour-Gameplay
- abwechslungsreiche und kreative Spielmodi
- durchweg tolles Mapdesign
- tolles Waffengefühl und Gunplay

BALANCE

- vier Kampagnen-Schwierigkeitsgrade
- ausgeglichene Piloten- und Mech-Klassen
- gut balancierte Waffen und Boosts (Gadgets)
- faire Karten und Modi
- manchmal fragwürdiges Matchmaking

ATMOSPHÄRE / STORY

- intensive Gefechte
- Parkour-Elemente wecken Freiheitsgefühl
- emotionale Bindung zu BT
- Story ohne Handlungshöhepunkte
- Charaktere und Bösewicht sehr blass gezeichnet

UMFANG

- sechs Mechs mit unterschiedlichen Waffen
- zahlreiche Waffen, und Extras
- ordentliche Kampagnen-Spielzeit
- zehn Spielmodi und neun Maps
- keinerlei Koop- oder Zusatzmodi für Kampagne

FAZIT

Packende und abwechslungsreiche Multiplayer-Gefechte und eine spielerisch großartige Kampagne – ein echter Titan unter den Shootern.

87



Mirco Kämpfer
@MirCommander



Titanfall 2 ist nicht nur umfangreicher, sondern an vielen Stellen auch besser als der Vorgänger. Allein die Kampagne! Was hier spielerisch an Abwechslung und Kreativität geboten wird, lehrt selbst Call of Duty oder Battlefield 1 das Fürchten. Zwar hätten meiner Meinung nach ein paar Zwischensequenzen nicht geschadet, aber aufgrund der profilarmen Charaktere und dem fehlenden roten Faden habe ich die Story eh längst als »okay, das Übliche« eingestuft.

Einige Missionen wurden während der Entwicklung nämlich bereits vor dem Drehbuch fertiggestellt und danach in die Handlung gepresst – und das merkt man leider vor allem bei der spielerisch sensationellen Mission Wirkung und Ursache, die im Storykontext aber keinen Sinn ergibt. Damit verspielt Titanfall 2 Potenzial, doch unterm Strich bietet es immer noch eine der besten Shooter-Kampagnen des Jahres.

Der umfangreiche Mehrspielermodus setzt dem Ganzen die Krone auf. Ich liebe die Maps und die Piloten-Klassen – und natürlich das Spektakel, wenn ich in meinen Mech hüpfte und Raketen salven abfeuerte. Aufgrund der unzähligen Unlockables werde ich hier eine ganze Weile beschäftigt sein. Schade nur, dass ich je nach Tageszeit gar keine Partie finde, weil es an Spielern mangelt. EA hat sich mit dem Release zwischen Battlefield 1 und Call of Duty: Infinite Warfare keinen Gefallen getan, und ich kann nur an jeden appellieren: Kauft euch Titanfall 2 – es ist ein sensationelles Spiel.



Genre: **Action** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **IO Interactive** Termin: **31.10.2016** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Im Test von Hitmans »Full Experience« ziehen wir ein Fazit aus acht Monaten Hitman und vergeben eine finale Wertung.

Von Dimitry Halley

In Zeiten des gefühlt allgegenwärtigen Glattbügels vieler Mainstream-Spiele für optimale Massentauglichkeit steht Hitman im Triple-A-Sektor wie ein Exot, der gar nicht erst versucht, sich der größtmöglichen Zielgruppe anzubiedern. Ganz im Gegenteil: Haben

Sie keine Lust, eine Mission immer wieder zu spielen, bis Sie sie als Profikiller in allen Punkten gemeistert haben? Dann dürften Sie schnell fertig sein mit Agent 47. Hitman richtet sich klar an Stealth-Connaissseure. Und das dürfte nicht die Mehrheit der Spieler sein. Man muss als Profikiller die Geduld und die Lust mitbringen, einen Schauplatz sorgsam auszuspähen, während man sich mit Verkleidungen unter die Leute mischt, in abgesperrte Bereiche schleicht, nur um dann irgendeine Interaktionsmöglichkeit für den perfekten Hit zu nutzen.

Beim ersten Durchlauf mag das ein herabsausender Kronleuchter sein. Mit ein bisschen Expertise erledigt man in späteren Versuchen all seine Ziele mit einer Kokosnuss. Oder man ballert, was wegen der extrem treffsicheren Gegner eine ganz eigene Herausforderung darstellt. Für solche Spielereien muss man sich begeistern, um den vollen Umfang von Hitman auszuschöpfen.

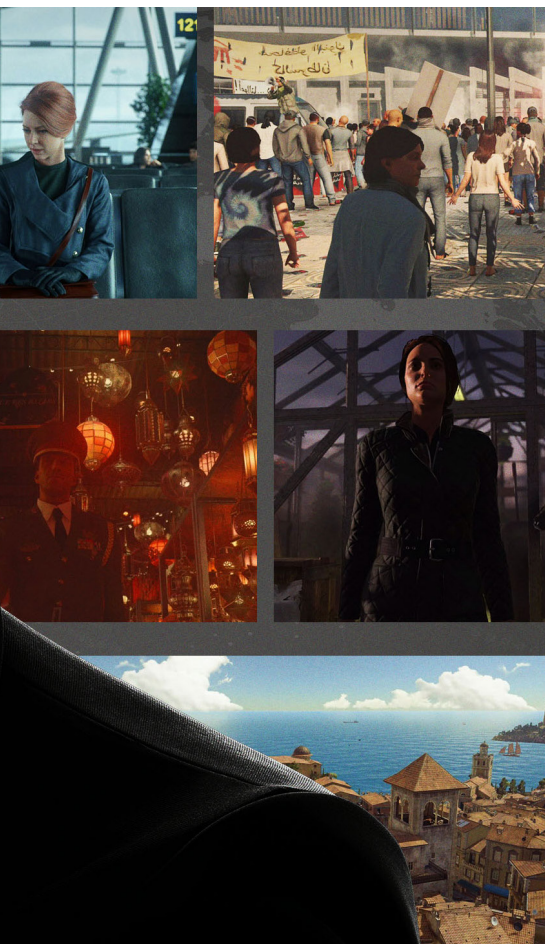
Denn die sieben Schauplätze des Spiels (Paris, Sapienza, Marrakesch, Bangkok, Colorado, Hokkaido und eine geheime Killer-einrichtung) sind zwar definitiv die größten Level der Seriengeschichte, für den ersten Durchlauf braucht man trotzdem keine Ewigkeit. In der Regel muss Agent 47 an jedem Ort zwei bis vier Personen ausschalten, Terroristen oder korrupte Oligarchen. Wer das zügig erledigt und sich nicht um die Wertungen nach Missionsabschluss schert, kommt mit der kompletten Kampagne in knapp sechs Stunden durch – das geht in puncto Umfang zwar noch in Ordnung, kann aber nicht mit früheren Serienteilen mithalten.

Spannende, aber enttäuschende Story

Hier kommt erschwerend hinzu, dass all die Leute extrem enttäuscht sein dürften, die bei Release des Intro Packs zugeschlagen haben, weil sie sich eine komplette Hitman-Story erhofften. Die nachträgliche Bezeichnung »Staffel 1« tröstet mehr schlecht als



Spitze Waffen sind im Nahkampf tödlich, stumpfe hauen hingegen nur bewusstlos.



recht über die Tatsache hinweg, dass die Geschichte des aktuellen Hitman bestenfalls ein erster Akt ist.

Die Rahmenhandlung zwischen den einzelnen Schauplätzen stellt einen mysteriösen Widersacher vor, der hinter den Kulissen die Fäden zieht und Hitmans Killerorganisation instrumentalisiert, um seine eigenen Ziele



Die Menschenmassen sind besonders in Marrakesch beeindruckend. Und eine echte Herausforderung, wenn man hier leise und unbemerkt töten will.

zu erreichen. Agent 47 findet sich mitten in den Machenschaften mächtiger Organisationen wieder und muss Licht ins Dunkel bringen. Denn eines steht fest: Niemand gefährdet die Neutralität der ICA. In den Monaten vor Release der Full Experience endeten die Einzelisoden stets mit einem fiesem Cliffhanger, der mindestens so viele Fragen aufwarf, wie er beantwortete. Das war zu diesem Zeitpunkt auch schön und gut: Der Plot von Hitman bleibt konstant spannend und involviert die Vergangenheit von Agent 47.

Perfekte Voraussetzungen für die beste Story seit dem grandiosen Silent Assassin, allerdings endet auch die Full Experience nur mit einem weiteren gemeinen Cliffhanger. Es werden keine Handlungsfäden zu einem Ende geführt – stattdessen macht Staffel 1 »lediglich« Lust auf Staffel 2. Das geht einfach nicht, wenn das Paket ursprünglich als eigenständiges und komplettes Hit-

man-Spiel vermarktet wurde. Und Fans für die kommende Season wieder 50 Euro auf die digitale Ladentheke legen müssen.

Das Sandbox-Experiment

Dafür wird Hitman spielerisch den meisten Versprechen gerecht, die IO Interactive bei Release des Prologs nach außen kommuniziert hat. Die sieben gigantischen Schauplätze laden zum Erkunden ein und demonstrieren eindrucksvoll die größte Stärke der Hitman-Serie: das grandiose Leveldesign. Es gibt so viele spannende Hotspots zu entdecken – und keine Ecke einer Karte sieht wie die andere aus. In Marrakesch infiltrieren wir als Profikiller Agent 47 eine alte Schule, die zum Milizcamp umfunktioniert wurde, schleichen dann anonym über einen Basar, nur um im Anschluss in ein Konsulat einzubrechen – alles in einem einzigen Level. Ohne jetzt noch weitere Aufzählungen zu



Die Außenansichten von Hitman sind eine echte Augenweide, hier das Hotel in Bangkok.



Wer die Pistole zückt, hat auf offener Flur keine Chance gegen die Wachen.

bemühen: Hitman bietet unglaublich abwechslungsreiche Schauplätze, auf denen wir unsere Zielpersonen identifizieren und möglichst kreativ ausschalten. Allerdings kommt die neue Sandbox-Dimension nicht in allen Levels gleichermaßen zum Tragen: Sapienza steht hier als Open-World-Highlight mit einer riesigen, offenen Stadt, wohingegen Colorado (Episode 5) und Paris (Episode 1) mit ihren geschlossenen Bereichen eher wie Deluxe-Varianten alter Hitman-Aufträge wirken. Dabei gehören sie zwar trotzdem zu den besten Levels der Seriengeschichte, für eine zweite Staffel wünschen wir uns trotzdem mehr von den offenen Szenarien der Sapienza-Liga.

Ob man die Schauplätze voll ausschöpft, hängt allerdings ohnehin stark vom individuellen Spielertypen ab. Wer bloß die Storykapitel abhakt, kriegt lediglich einen Bruchteil der Interaktionsmöglichkeiten auf einer Karte mit. Sapienza lässt sich zum Beispiel absolvieren, ohne die ansehnliche Kirche auch nur zu betreten. Wer hingegen beispielsweise das Elusive Target »The Prince« mitgenommen hat (das im Sommer für ein paar Tage verfügbar war), musste in der Kirche einen schwer bewachten Priester töten und dabei alle Attentäter-Register ziehen.

Ohne Internet nicht machbar

Apropos Elusive Targets: Knapp ein Dutzend dieser zeitlich begrenzten Spezialmissionen wurden seit Release des Intro Packs veröffentlicht und können nicht mehr gespielt werden. Trotzdem bleibt der Live-Aspekt auch für jetzige Käufer eines der spannendsten Features: Es sollen bis zum Erscheinen der zweiten Staffel konstant neue Inhalte erscheinen, außerdem rechnen wir damit, dass alte Elusive Targets bei speziellen Events wieder verfügbar sein werden.

Aber auch abseits davon gibt's mit den »Escalation Missions« Dutzende Nebenmissionen, in denen wir in den Schauplätzen der Kampagne alternative Attentatsziele mit speziellen Bedingungen um die Ecke bringen müssen – beispielsweise mitten in der Pariser Modenschau mit einer extrem sichtbaren Breitaxt. Wer stattdessen lieber an seiner Leistung in den Storymissionen rumtüteln will, hat pro Szenario zwischen 70 und 100 Herausforderungen, an denen er sich messen kann. Einige sind relativ einfach, beispielsweise die Zielpersonen in Paris mit dem Scharschützengewehr wenige Sekunden nacheinander auszuknipsen. Andere fordern hingegen richtig Hirnschmalz oder Geschick. Wenn Agent 47 in Marrakesch

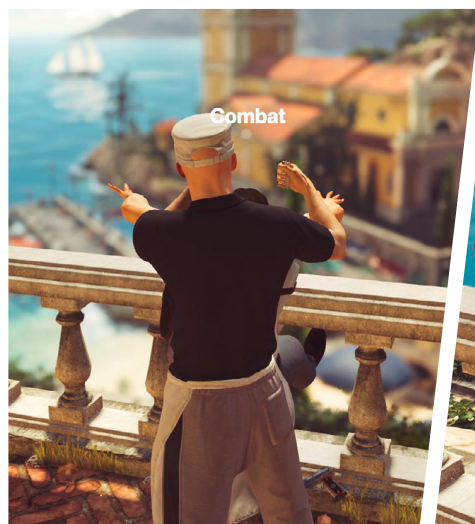


Dimitry Halley
@dimi_halley



Hitman macht mich zum Community-Menschen. Seit meinen Teenie-Jahren treibe ich mich eigentlich eher selten in Fan-Foren herum (schlicht aus Zeitgründen), aber neuerdings ertappe ich mich immer wieder dabei, wie ich unter Youtube-Videos von Walkthrough-Profis kommentiere, mich an Diskussionen beteilige, eigene Missionen mit den Leuten da draußen »share« und mir wiederum Aufträge von anderen Spielern anschau. Das gefällt mir am Live-Format am besten: Hitman 6 ist wie ein lebendes Projekt, an dem unzählige Enthusiasten gemeinsam Spaß haben.

Obwohl ich kritisiere, dass die Full Experience in ihrer Story letztlich nur ein Auftakt ist, der den Fans nicht von Beginn an kommuniziert wurde, bin ich doch neugierig, wohin die tollen Ansätze in der Zukunft führen werden. Im Entwicklungsprozess von Staffel 1 hat man bereits gemerkt, wie sehr IO Interactive mit der Zeit reift – die Elusive Targets werden komplexer, die Menüs aufgeräumter, die Gadgets nützlicher und/oder cooler. Rein spielerisch verdient sich der bisherige Inhalt definitiv das Vollpreis-Schild. Wenn Staffel 2 noch mehr Schauplätze auf dem Niveau eines Sapienza liefert, dann wird Agent 47s Zukunft der spannendste Abschnitt seiner Karriere – allerdings in erster Linie für Serienfans.



Die Garotte kehrt als leise Attentatswaffe zurück, allerdings kann man genauso gut die bloßen Hände benutzen, um Zielpersonen loszuwerden.

auf dem belebten Basar fünf Ziele mit fünf unterschiedlich orchestrierten Unfällen ausschalten muss – und das als Wahrsager verkleidet – dann scheitern viele schon daran, überhaupt die richtige Verkleidung aufzutreiben. Die Challenges sorgen zwar mit ihren witzigen und cleveren Ideen für enorm viel Langzeitmotivation, sie frustrieren aber auch, weil man ohne Internet-Guide nahezu unmöglich alle lösen kann. Bei dem gerade erwähnten Wahrsager-Attentat müssen wir die Mission im Missionseditor selbst zusammenschustern, weil die Standard-Kampagne überhaupt keinen Job mit fünf Zielen anbietet. Und der einzige Wahrsager im Level, dessen Verkleidung wir stehlen könnten, sitzt mitten auf dem Basar. Erst wenn wir ihm fünf Münzen auf den Teller werfen, verzieht er sich in sein Versteck – und kann von uns beklaut werden.

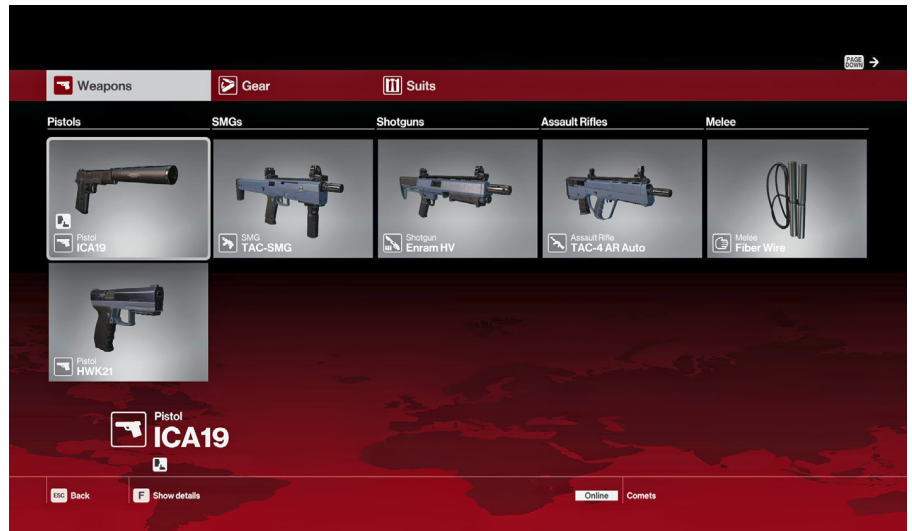
Nur die härtesten Fans werden solche Gimicks ohne Hilfe herausfinden. Wenn Sie die 100 Prozent knacken wollen, können Sie sich darauf einstellen, mit Tablet, Smartphone oder Second Screen neben dem Spielbildschirm Youtube-Videos abzuarbeiten, um alle Belohnungen zu bekommen. Auch hier entpuppt sich Hitman als Hardcore-Fan-Titel, der von Iterationen, Wiederholungen und dem Perfektionismus seiner Community

lebt. Enthusiasten, die sich auf dieses Auftragsbündel einlassen, bekommen dafür eine extrem suchterregende Spielerfahrung.

Wir haben zig Abende allein damit verbracht, im Missionseditor coole Aufträge zu erstellen. Das geht ganz einfach: Man markiert irgendeine Zielperson in einem Schauplatz, bringt sie auf eine spezielle Art um und entkommt. Dieser Durchlauf dient dann als Blaupause für einen Community-Auftrag, den man bequem per Square-Netzwerk veröffentlicht. Andere Abende haben wir an unseren Highscores geschraubt, die Hokkaido-Mission beispielsweise absolviert, ohne eine der Zielpersonen auch nur zu berühren. Am Wochenende sitzt man mit Freunden vor dem Bildschirm und erledigt unter Hochdruck das Elusive Target, während man gemeinsam über die perfekte Strategie philosophiert. Denn hier hat man nur den einen goldenen Versuch. Es gibt Dutzende von Gadgets, mit denen man experimentieren kann: Zum Beispiel die explosive Gummi-Ente, die bei uns erst letztes zwei Zielpersonen beim Dinner in Bangkok am künftigen Fleischverzehr gehindert hat.

Was hat sich seit Episode 1 getan?

Seit Release der ersten Episode haben die Entwickler außerdem an diversen Baustellen gearbeitet. Die Ladezeiten sind kürzer, das Inventar wirkt aufgeräumter, und Icons im Menü, die vorher erst nach Sekunden laden wollten, sind jetzt blitzschnell da. Außerdem erscheint auch neuer Content für ältere Aufträge. Lediglich das Schussgefühl bleibt einer der Stolpersteine: Das Schießen macht in Hitman noch genauso wenig Spaß wie bei Release des Intro Packs, sowohl auf dem PC als auch auf der PS4 und der Xbox One. Die Waffen haben kaum Trefferfeedback, fühlen sich klobig und unpräzise an, während uns Feinde auf irrsinnige Distanzen mit der Pistole in Windeseile aus dem Leben fegen. Bei einem Stealth-Spiel soll Schleichen der Königsweg sein, aber nicht unbedingt nur deshalb, weil die Alternative keinerlei Spaß macht. Gut, am Ende kommt's aufs Gleiche raus: Hitman spielt man besser geduckt.



Zu Beginn sieht unser Waffenarsenal so überschaubar wie hier aus. Erst wenn wir Challenges meistern, erweitert sich das Inventar.

Dann entfaltet es sich als eines der derzeit besten Stealth Games. Wir mischen uns unter Volk, um Ziele und Gelegenheiten zu erspähen, schleichen uns in abgesperrte Bereiche, schlagen heimlich Wachen k.o. und zerreien sie in den nächstgelegenen Schrank. Agent 47 studiert seine Umgebung stets bis ins letzte Detail. Wenn er den Abzug drückt, sind alle Vorbereitungen getroffen, und im besten Fall kriegt nicht mal das Opfer selbst mit, was gerade geschieht. Mit den Live-Features, den abwechslungsreichen Schauplätzen, den kreativen Herausforderungen und bizarren Nebenaufträgen schafft das sechste Hitman-Abenteuer eine sehr gute Grundlage, um all die Stärken der Serie auf ein neues Niveau zu hieven. Hat man dafür das Episodenformat gebraucht? Wahrscheinlich nicht. Und dass Käufer der Full Experience jetzt doch nur die erste Staffel einer unfertigen Geschichte haben, dürfte Gegnern dieses Release-Modells zurecht neue Munition liefern. Hitman ist mehr Fan-Spiel als frühere Serienteile, die sich mit ihren üppigen Kampagnen an eine breitere Masse richteten. Auf der anderen Seite wurde zuletzt Hitman: Absolution genau dafür harsch durch die Community kritisiert. Wir halten das Epi-

sodenformat unterm Strich für ein gelungenes Experiment. Denn dadurch blicken wir auf acht Monate voller aufregender Hitman-Geschichten zurück. Durch die konstanten Updates war und ist Hitman eher ein Service als ein abgeschlossenes Spiel. Mit einem klassischen Vollpreis-Hitman hätten wir uns sicherlich nicht so ausdauernd beschäftigt. Und genau deshalb darf man es auch nicht wie eine klassische Kampagne spielen, wenn man Spaß damit haben will. ★

HITMAN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5-2500K / Phenom X4 940
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7870
8 GB RAM, 50 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7-3770 / FX-8350
Geforce GTX 770 / Radeon R9 290
8 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- abwechslungsreiche Schauplätze
- sehr viele NPCs pro Karte
- tolle Weitsicht
- kurzer und unspektakulärer Soundtrack
- Texturen und Modelle nicht ganz zeitgemäß

SPIELDESIGN



- unzählige Wege zum perfekten Attentat
- großartiges Level-design
- jedes Szenario mit eigenen Herausforderungen
- spannende Live Features
- für Nicht-Fans belanglose Wiederholungen

BALANCE



- sehr gute Tutorial-Passagen
- Missionen werden immer anspruchsvoller
- Schleichen zwingend notwendig
- vielen verschiedenen, ausgewogenen Gadgets
- Schießereien furchtbar

ATMOSPHÄRE / STORY



- spannender Storyansatz
- viele interessante Dialoge
- tolle Killer-Atmosphäre
- bestenfalls ein erster Akt
- jeder Basarhändler spricht perfektes Englisch

UMFANG



- riesige Schauplätze
- unzählige Herausforderungen
- Community-Missionen und Missionseditor
- Elusive Targets und andere Nebenaufträge
- recht kurze Kampagne

FAZIT

Die Story mag nur ein Auftakt sein, aber spielerisch ist Hitman tatsächlich der Traum eines Profi-Killers. Zumindest für Serienveteranen.



Wenn 47 Gegner würgt, können wir als Spieler über Leben und Tod entscheiden.

Transport Fever

AUF DEM WEG ZUM TRANSPORT TYCOON

Genre: **Simulation** Publisher: **Gambitious Digital Entertainment** Entwickler: **Urban Games** Termin: **8.11.2016**
 Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **nein (GoG)**

Mit Transport Fever bringt Urban Games den Nachfolger zum Überraschungshit Train Fever. Kann das Spiel zum neuen Transport Tycoon avancieren? Von Benjamin Danneberg

Passagiere befördern, Frachtketten bedienen, Lastkähne übers Wasser schicken, Flugzeuge in die Luft gehen lassen: Mit Transport Fever hoffen Simulationsfans auf einen waschechten Nachfolger für das legendäre Transport Tycoon. Insbesondere das in Train Fever recht schmale Frachtsystem soll kräftig aufgebohrt worden sein, versprochen die Entwickler im Vorfeld. Na dann wollen wir doch mal sehen.

Unser Job in Transport Fever besteht darin, Bahnhöfe und Gleise zu bauen, Züge zu kaufen und Personen zu transportieren. Da-

für verwenden wir die zur jeweiligen Zeit aktuellen Beförderungsmittel. Wo wir 1850 im Personennahverkehr mit einer Pferdekutsche anfangen, brummt viele Jahre später ein Volvo-Bus über urbane Asphaltpisten.

Damit die Städte wachsen, müssen wir nicht nur die Personenbeförderung sicherstellen: Wir benötigen auch Waren, Werkzeuge und Lebensmittel für die Handelsgebiete sowie Baumaterial, Maschinen und Treibstoff für die Industrie. Ersteres verbessert die Einkaufsmöglichkeiten, Letzteres schafft neue Arbeitsplätze. Diese Bedarfsgüter lassen wir in Fabriken herstellen, die wiederum Rohstoffe benötigen. 18 unterschiedliche Güter kombinieren wir in mehrteiligen Transportketten miteinander. Beispiel: Eisen und Kohle werden zu Stahl verarbeitet, das dabei entstehende Abfallprodukt Schlacke wird zu Baumaterial weiterverwertet. Der Stahl wird in einer weiteren

Fabrik zu Maschinen (für die Industrie) und Werkzeugen (für den Handel). Häufig können Endprodukte aus zweierlei Rohstoffen hergestellt werden, beispielsweise kann Kunststoff entweder aus Getreide oder aber aus Öl gefertigt werden. Liefern wir dennoch beides, steigert sich die Produktion entsprechend. Firmen dürfen wir übrigens nicht selbst bauen, die werden bei der zufälligen Kartengenerierung automatisch platziert.

Der Warentransport findet über die Straße (Lkw-Terminals), die Bahn (Güterbahnhöfe) und neuerdings auch über den Wasserweg statt. Die Häfen und die dazugehörigen Schiffe (sowohl für Fracht als auch Passagiere) sind eine Bereicherung und sorgen nicht nur für große Transportkapazitäten, sondern auch für ein erhebliches Plus an Modellbauwunderlandatmosphäre. Das Gleiche gilt für die neuen Flughäfen. Startende und landende Boeings sind ein echter Hingucker, auch



In Transport Fever liefern wir jede Menge Güter in Städte, um daraus florierende Metropolen zu machen.



Benjamin Danneberg
@Game_Play_Me



Insgeheim wünschte ich, dieses Spiel wäre eine Person. Dann gäbe es für die frustigen Kämpfe mit dem Terrain und die fummeligen Menüs gepflegt was auf die Zwölf. Hier habe ich nach zwei Jahren mehr erwartet. Aber wenn dann eine neue Transportkette anschlägt, die Waren sich stapeln, die Lkws von Laderampe zu Laderampe rauschen, starke Dieselloks ellenlange Züge voll Fracht hinter sich herziehen, Transportkähne über den Fluss tuckern und 200 Leute am Bahnhof auf meinen Schnellzug warten – dann bau ich dieser Person einen Thron.

Klar, das Spiel ist nicht perfekt, gerade die fummelige Bedienung nervt mich immer mal wieder. Aber dafür wartet hier eine vielschichtige Transportsimulation, die mit den vielen Waren und Transportketten zum Tüfteln einlädt und mir immerzu zuflüstert: Das geht noch besser! Spätestens dann trete ich meine Mängelliste in die Tonne und genieße das neue Modellbahnparadies.

wenn mit den Jumbos leider nur Passagiere transportiert werden können.

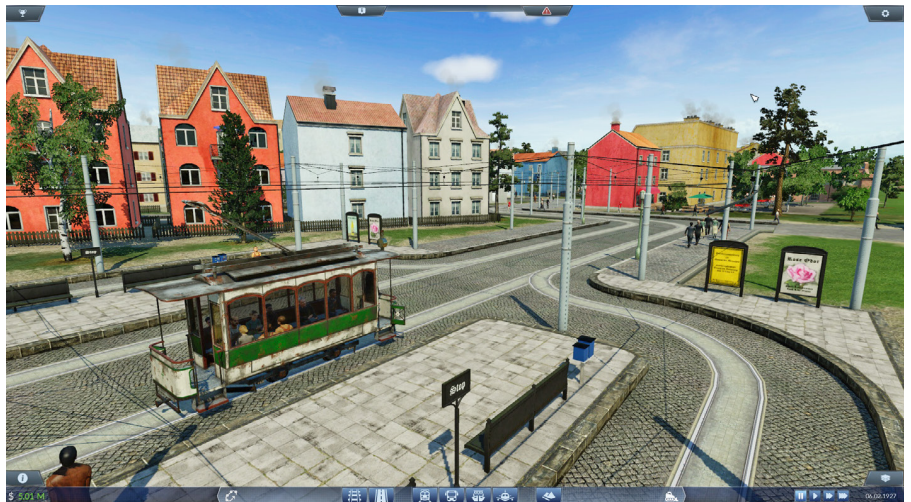
Zwar hat sich das Spiel im Prinzip nicht verändert, aber während in Train Fever die Optionen schnell ausgeschöpft waren, fängt es in Transport Fever jetzt erst an. Eine einzige Stadt hundertprozentig zufriedenzustellen und alle Bedürfnisse auszutariieren, kann Dutzende Stunden dauern. Vor allem dann, wenn wir jede Frachtlinie manuell planen (beispielsweise indem wir den Fahrzeugen feste Fracht zuweisen, anstatt sie automatisch beladen zu lassen). Dann eröffnet sich ein ganzes Universum an Tüftelei und Strategie, in dem wir unser planerisches Können bis zum Exzess austesten können.

Zwei ist besser als null ...

... dachte sich Urban Games und baute als große Neuerung gegenüber dem Vorgänger in



Die gute Dampflokomotive begleitet uns auf unseren ersten Schritten im Transportunternehmerleben.



Die Stadtbahn Hall ist eine der ersten Trams, die mit elektrischem Strom betrieben werden.

Transport Fever gleich zwei Kampagnen ein. In der europäischen Kampagne graben wir beispielsweise den Gotthardtunnel in der Schweiz, während wir auf dem amerikanischen Kontinent Nikola Tesla bei der Einführung der Elektrizität helfen oder Alkoholschmuggeln. Die ausnehmend gut gelungenen Rahmenhandlungen lockern das eigentlich immer gleiche Transportprinzip gekonnt auf. Zwischen den Hauptmissionen gibt es immer wieder coole Nebenaufgaben: Während wir etwa dabei helfen, den Panamakanal

auszubuddeln, können wir Sümpfe trockenlegen, damit Mückenschwärme unsere Arbeiter nicht quälen – was ansonsten in höheren Kosten resultiert. Oder wir sollen für einen Tierschützer den Bestand an Goldfröschen schützen, indem wir bestimmte Gebiete meiden oder gleich aufforsten.

Ein weiteres neues Element sind die Entscheidungen, die wir im Rahmen der Kampagnen treffen dürfen. Nehmen wir den Indianern, die der Eisenbahn im Weg stehen, nach bewährter amerikanischer Tradition die Skalpe und brechen ihren Widerstand? Oder bestechen wir sie – nach einer anderen amerikanischen Tradition – mit Feuerwasser? Beides hat Konsequenzen, die wir bedenken müssen.

Zusätzlich hilft die Kampagne auch, im Tutorial gelernte Grundlagen des Spiels zu festigen, denn die Aufgaben werden innerhalb der jeweils sieben Missionen (die Spielzeit pro Kampagne beträgt sieben bis zehn Stunden) nur langsam komplexer. Die Solomissionen sind eine echte Bereicherung für das Spiel und werden Transport Fever auch jenen Planern zugänglich machen, die mit einer freien Sandbox nicht so viel anfangen können. Allerdings sind neben den vielen guten Neuerungen auch ein paar der Fehler im Spiel, die uns auch schon beim Vorgänger geärgert haben.



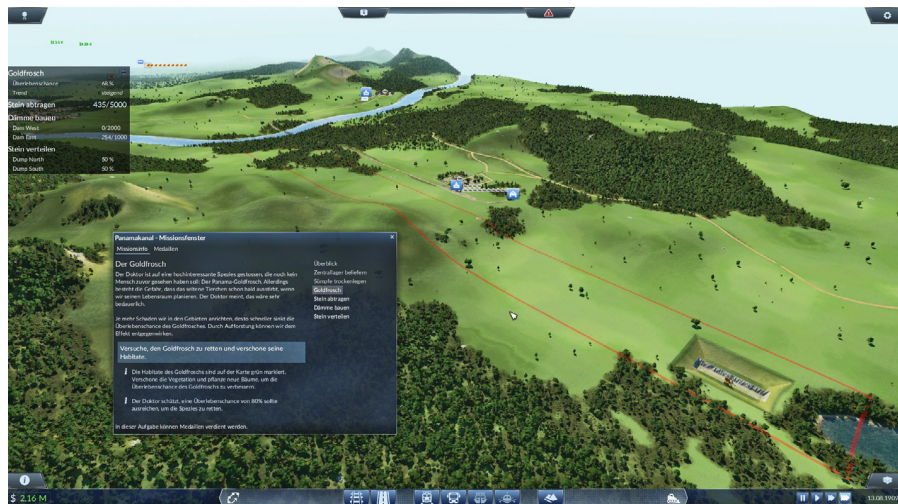
Mit der Zeit werden die Bauten moderner – und die Fahrzeuge, die uns zur Verfügung stehen, auch.

Bedienungsärger

Warum, zum Henker können wir das Abrisstool nicht mit Rechtsklick abwählen? Wieso geht das Bau-Menü zu, wenn wir ein Lkw-Terminal gesetzt haben. Vielleicht will man ja noch ein zweites bauen? Und wieso schieben sich die Menüfenster ständig aus dem Bild, sodass wir sie umständlich zu-rechtrücken müssen? Auch die fummeligen und unübersichtlichen Menüs sind immer noch gewöhnungsbedürftig. Es dauert eine Weile, bis wir die Frachtzuteilung für Fahrzeuge gefunden haben (gibt's nur beim Kauf!), und das Ersetzen von Fahrzeugen geht nur dann automatisch, wenn wir es für die komplette Linie einstellen. Den damit zusammenhängenden Klick-Terror müssen wir dann noch für alle Linien einzeln machen – wenn wir mal über dreißig Frachtlinien haben, ist das Freischalten eines neuen Lkws kein reiner Grund zu Freude mehr.

Rüsten wir einen Bahnhof oder Hafen auf, dann verschwinden die dort gelagerte Fracht bzw. die Passagiere. Während das eigentliche Upgrade sehr einfach über ein Kontextmenü geht, bekommen wir zudem bei der Verlängerung der Bahnsteige ständig die Meldung »Kollision bei der Terrainangleichung« präsentiert. Diese persönliche Hassmeldung lesen wir neben »Steigung ist zu groß« gefühlt bei jedem zweiten Bauvorhaben, was einen Neubau oder irgendwelche Ersatzkonstruktionen erforderlich macht. Dazu kommt, dass beim Abriss einer Struktur die Veränderung am Terrain bleibt. Das ist zwar vielleicht realistisch, aber nicht schön. Immerhin dürfen wir mit einem Terraform-Tool kostenpflichtig die Löcher im Dreck wieder zuschütten. Daneben können wir die Gegend nun mit Bäumen, Steinen, Laternenmasten und Schallschutzwänden aufhübschen. Bei Letzteren ist die Bedienung allerdings derzeit ganz übel, da die Wandteile nicht einrasten.

Der wichtige Bau von Gleisen und Straßen geht immerhin gut von der Hand. Versuchen wir aber Brücken über Wasser oder Abgründe zu bauen, werden uns oft die bereits genannten Fehlermeldungen präsentiert. Zuglinien mit Signalen zu managen funktioniert



Die Kampagnen-Missionen sind super, das öde Textbriefing eher nicht.

wirklich gut, wenn wir unser Schienensystem perfekt einstellen. Sobald wir aber zwei Züge automatisch auf zwei eigenen Gleisen fahren lassen und über Weichen den Gleiswechsel erlauben, beginnt der Ärger: Züge wollen in Bahnhöfen immer das erste Gleis benutzen – egal ob es ein zweites oder drittes gibt. Auch das allgemeine Fahrzeugverhalten ist verbesserungswürdig. Gerade an Kreuzungen blockieren sich Karren gern gegenseitig, eine Ampelschaltung fehlt.

Bessere Performance

Grafisch hat sich im Vergleich zum Vorgänger nicht viel getan. Bei den Häusern beobachten wir mehr Details, wirklich gut gelungen sind die rund 165 Fahrzeuge. Viele sind bereits aus Train Fever bekannt, Schiffe und Flugzeuge sind aber neu dazugekommen und sehen wie gewohnt sehr gut aus.

Das Spiel läuft äußerst stabil und ist uns in rund 50 Stunden Testzeit nur zwei Mal abgestürzt. Die Performance, vor allem auf großen Karten, wurde verbessert, ist aber noch nicht perfekt: Insbesondere wenn viele Fahrzeuge unterwegs sind, läuft Transport Fever auf der schnellsten Spielgeschwindigkeit selbst auf potenten Rechnern nicht flüssig. Aber es ist noch gut spielbar, und das ist eine wichtige Verbesserung. Spielern mit schwachen Rechnern empfehlen wir trotz-

dem, sich mit kleinen oder mittleren Kartengrößen zu begnügen.

Transport Fever hat sich im Vergleich zum Vorgänger viel weiter in die Breite und in die Tiefe entwickelt. Damit hat das Spiel einen deutlichen Schritt nach vorn getan. Wenn die Entwickler noch die Bedienung verbessern, weiter am Umfang der Transportketten schrauben und vielleicht auch mal Konkurrenzunternehmen einführen, dann ist das Spiel auf dem besten Weg, der Nachfolger des guten alten Transport Tycoon zu werden, den sich Fans schon lange wünschen. ★

TRANSPORT FEVER

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

C2 Duo E6850 / Athlon 64 X2 6400+
Geforce GTX 260 / Radeon HD 5670
4 GB RAM, 4 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-2400S 2,5GHz / Athlon X4 880K
Geforce GTX 970 / Radeon R9 290
8 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- detailreiche Städte
- tolle Fahrzeugmodelle
- sehr gute Sprecher in der Kampagne
- karge Landschaften
- Clippingfehler

SPIELDESIGN

- sehr gute Transportsimulation
- verbessertes Frachtsystem
- abwechslungsreiche Missionen in der Kampagne
- Probleme beim Bauen oder Aufrüsten
- unübersichtliche Menüs

BALANCE

- mehrere Schwierigkeitsgrade
- gutes Tutorial
- Zusammenhänge meist nachvollziehbar
- komplexe Wechselwirkungen zwischen Bedarf und Produktion
- wichtige Einstellungen versteckt

ATMOSPHÄRE / STORY

- hervorragende Modellbahnatmosphäre
- extrem hoher Zuguck-Faktor
- sehr gute Rahmenhandlungen in den Kampagnen
- witzige Nebenmissionen
- Entscheidungen mit Konsequenzen

UMFANG

- lange Gesamtspielzeit
- zwei Kampagnen
- hoher Wiederspielwert durch unterschiedliche Karten im Endlosspiel
- Motivation durch ständige Optimierungsmöglichkeiten
- keine Frachtflieger

FAZIT

Gegenüber dem Vorgänger Train Fever besseres Frachtsystem und gute neue Transportmittel, aber immer noch mit fummeliger Bedienung.

83



Die Güter für eine Stadterweiterung sind gegenüber Train Fever erheblich mehr geworden.

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.



The image shows a tablet and a smartphone displaying the GameStar magazine cover. The tablet screen shows the full cover of GameStar magazine, November 11/2016 issue, featuring a large statue of The Thinker. The smartphone screen shows an article titled "Call of Duty: Black Ops 3 goes Deus Ex?". To the right of the devices are two green circular callouts. The top one says "MEHR ALS 50% SPAREN" with the URL "GameStar.de/app12". The bottom one says "12 Ausgaben nur 34,99€". To the left of the tablet is a small icon of a blue star inside a white circle, which is also the GameStar logo.

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 Abolauzeit*

JETZT DOWNLOADEN

www.gamestar.de/epaper



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

Mafia 3

VOLLER WUT UND VOLLER FEHLER

Genre: **Open-World-Action** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Hangar 13** Termin: **7.10.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf XL-DVD: Video-Special



Die Geschichte von Lincoln Clay ist eine der besten, die wir dieses Jahr spielen können. Wir müssen nur unsere Ansprüche an die Technik des Open-World-Abenteuers nach unten schrauben. Von Dmitry Halley

Noch bevor man über Story, Gameplay und die inneren Werte von Mafia 3 spricht, muss man sich mit der größten Angriffsfläche beschäftigen: die technische Performance. Auch nach den mittlerweile zwei Patches wird New Bordeaux bei vielen Spielern noch immer von Bugs, Glitches und fehlendem Feinschliff geplagt. Mal spielt die Mini-Map verrückt, Passanten glitchen durchs Diner-Inventar, Leute ploppen aus ihren Autos. Das nervigste Technik-Problem: die irritierende Optik. Mafia 3 wird mit einem blassgelben Farbfilter getüncht – die Entwickler kommunizieren das als stilistische Entscheidung, weil man dem Spiel passend zum 60er-Jahre-Setting einen zeitgenössischen Film-Look verpassen will. In Kombination mit den Beleuchtungseffekten sorgt diese Farbpalette aber für abstruse Szenarien, in denen wir teils die Hand vor den eigenen Augen nicht sehen können. Oder um es eher

schmucklos auszudrücken: Mafia 3 sieht – auch wegen des übertriebenen Weichzeichners – selten normal aus. Allerdings ergibt die Entscheidung seitens der Entwickler Sinn, denn das dick aufgetragene Effektgemisch kaschiert das altbackene Technikgerüst von Mafia 3. Wer sich die Zeit nimmt, die Texturen genauer unter die Lupe zu nehmen, der stößt nicht unbedingt auf Detailreichtum

an den Häuserfassaden. Und die Fahrzeugmodelle der 60er-Karosser sind zwar in puncto Art design gelungen, dafür wirken sie technisch grob, das Schadensmodell ist von vorgestern und die Kollisionsabfrage dürrtig.

Rambo trifft Rassismus

Ja, die Fehler stören, aber sie zerstören die Spielerfahrung nicht mit der Dramatik eines



In Mafia 3 gibt's keinen Königsweg, Anpirschen verhindert aber, dass die Mafiosi Wachen rufen.



Lincoln Clay probiert sich bei diesem Bug hier als lebende Installation im Cirque de Soleil.

Plotstoppers. Mafia 3 erzählt eine emotionale und erwachsene Gangster-Geschichte über Lincoln Clay, einen US-amerikanischen Afroamerikaner, der gerade aus Vietnam zurückgekehrt ist, nur um zu merken, dass auch in der Heimat ein Krieg tobt. In New Bordeaux (dem fiktiven Äquivalent zu New Orleans) sorgt in den 1960er-Jahren nicht nur der Rassismus, sondern auch das organisierte Verbrechen für Spannungen. Lincoln Clay verliert seine Ziehfamilie an die italienische Mafia und schwört Rache.

Lincoln ist alles andere als ein Unschuldslamm, sondern seit seiner Teenie-Zeit ein knallharter Mafia-Gangster und Teil des Systems – kein Wunder, sein ermordeter Ziehvater war der Boss der afroamerikanischen Cosa Nostra. Soldat, Gangster, Rachsüchtiger – kein Wunder, dass Mafia 3 bei so einer Hauptfigur das 18er-Siegel als Altersfreigabe bekommt. Im Verlauf der Kampagne meucheln wir uns von den unwichtigsten Capos bis zu den ganz großen Bossen quer durch das organisierte Verbrechen und hinterlassen eine Schneise der Verwüstung. Allerdings erledigt Lincoln das nicht allein, an seiner Seite stehen sein ehemaliger CIA-Operator aus Vietnam sowie drei Gangster,

die unterschiedlicher nicht sein können: Die haitianische Voodoo-Chefin Cassandra, der irische Schnapsbrenner Burke sowie Vito Scalletta, bekannt aus Mafia 2. Jeder dieser drei Partner hat einen Haufen Männer unter sich und hilft Clay nur, um ein Stück vom Herrschaftskuchen abzubekommen.

Auf der einen Seite ist Lincoln nicht die hellste Leuchte, auf der anderen ein gerissener Stratege – sein Charakter wird durch die Story glaubhaft vermittelt. Diese prägnante Figurenzeichnung zieht sich durch das komplette Spiel. Ein Aspekt trennt die Story jedoch davon, wirklich zum Meilenstein zu werden: die Art und Weise, wie der Rassismus vom Spiel thematisiert wird. Klar, die Rassentrennung ist der Grund für die soziale Misere, in der sich Clay und seine afroamerikanischen Kollegen befinden, die Story greift dieses schwierige historische Kapitel aber kaum auf, um daraus interessante Geschichten zu spinnen. Ja, die Bewohner von New Bordeaux reagieren ablehnend auf Lincoln, wenn er beispielsweise einen »weißen« Laden betritt. Und die Cops sind in wohlhabenden Gebieten schneller zur Stelle als im Ghetto. Trotzdem: Die tatsächliche Rache Geschichte hätte auch exakt so in ei-



Dimitry Halley
@dimi_halley



Ich habe mich selten so über die technische Umsetzung eines Spiels geärgert. Von dem nervigen Gelb-Filter und Weichzeichner über die Bugs bis zur lahmen KI, Mafia 3 verbaut sich den Blick auf seine Stärken mit diesen Stolpersteinen.

Trotz aller Probleme schafft Mafia 3 bei mir die eine Sache, die ein Spiel hinkriegen muss: Es macht mir Spaß. Aber ich bin auch ein story-affiner Spieler, der für eine gute Geschichte über andere Macken hinwegsehen kann: Lincolns Rache Geschichte saugt mich trotz der Probleme in die Welt von New Bordeaux. Und all die Features wie Kampf, Schleichen und Fahren sind für mich persönlich so platziert, dass ich die Geschichte trotz der Probleme genießen kann. Mafia 3 richtet sich an duldsame Liebhaber von guten Geschichten. Ob man dazugehört, muss jeder selbst entscheiden.

nem Italo-Setting 30 Jahre früher spielen können. Aber abseits dieser Detailkritik funktioniert die Story ganz hervorragend und erschafft eine fesselnde Gangster-Atmosphäre. Besonders vorbildlich: Alles, was wir spielerisch in New Bordeaux tun, hängt mit Lincolns Rachefeldzug zusammen. Lincoln raubt Läden aus, zündet geschmuggelten Alkohol an, bringt Feinde um die Ecke, klagt Trucks und reißt sich damit Stück für Stück ganz New Bordeaux unter den Nagel.

Spielerische Freiheit, wie sie sich gehört

Lincoln wählt selbst, welche Stadtviertel er in welcher Reihenfolge und wie erobern will. Unser erster Job in jedem Territorium fällt angenehm offen aus: »Richte Schäden an«. Ob das durch Attentatsmissionen, Raubüberfälle, Explosionsanschläge oder Erpressungen passiert, bleibt uns überlassen. Klar, irgendeine Mission müssen wir auf dem Weg nach oben natürlich immer anwählen, andere können wir aber getrost links liegen lassen, sofern wir die Schadenssumme auch anders zusammenbekommen. Außerdem wählen wir im Menü, ob Clay tödlich oder nicht-tödlich vorgeht. Mafia 3 ist nichts für zarte Gemüter, so eine Entschärfungsfunktion schafft angenehm Abhilfe.

Hat Clay genügend Schaden angerichtet, kommen die Hauptmänner aus ihren Löchern und wir erobern deren Gebiete. Danach entscheiden wir wiederum selbst, was damit passiert. Wir können es Cassandra, Burke oder Vito übergeben und kriegen dafür unterschiedliche Boni wie erhöhte Gesundheit, Fahrzeugupgrades oder neue Waffen. Das ist spielerisch eine nette Idee, viel wichtiger sind aber die Konsequenzen für die Story: Ob Mafia-2-Held Vito beispielsweise viele oder wenige Territorien von uns



Die Texturen fallen detailarm aus. Wenn man mit dem Boot unterwegs ist, fällt das stark auf.

bekommt, hat gravierende Auswirkungen auf die späteren Storykapitel.

Die spielerisch wichtigste Freiheit überlässt uns das Spiel aber beim »Tagesgeschäft«, also beim konkreten Vorgehen in den Missionen. Mafia 3 sagt lediglich: »Erledige diesen Gauner!« Wie wir das anstellen, bleibt komplett der eigenen Kreativität überlassen. So trudelt Lincoln beispielsweise mit seiner Karre in einer Mission vor einem bewachten Lagerhaus ein – bereits hier kann er wählen, ob er mit Vollgas durch das Haupttor brettet. Alternativ steigt er aus, klettert über die Mauer und schleicht durch den Gebäudekomplex. Wir können aber auch auf den erstbesten Gegner einstecken, dem zweiten den Gewehrkolben ins Gesicht hauen und dann eine Ballerei anfangen, bei der wir von Deckung zu Deckung springen.

Gangster sind doof

Wenn eine Schleichaktion danebengeht, laden wir nicht neu, sondern wechseln rasch zum Schießseisen, damit wir lebend aus der Sache rauskommen. Das Schussgefühl geht dabei mehr als nur in Ordnung. Lincoln wählt aus einem üppigen Arsenal von Pistolen, Gewehren, Schrotflinten, Maschinenpistolen und LMGs, jede Waffe hat ihre eigene Charakteristik und – noch wichtiger – ein sattes Trefferfeedback. Allerdings verliert die KI in der Hitze des Gefechts häufig den Verstand. Die Gauner suchen zwar Deckung, aber häufig an den falschen Stellen. Und Höhenunterschiede sind für die Jungs ebenfalls eine große Herausforderung. Trotzdem fordern die Schießereien auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad (es gibt drei), weil dann bereits ein Schrotflinten-Volltreffer den Exitus bedeuten kann und Selbstheilung immer nur bis zum nächsten Gesundheitsbalken funktioniert – für mehr müssen wir Medikamente einwerfen. Somit bleiben die Auseinandersetzungen spannend, wenn man sich nicht anstrengt, die KI zu überfordern.

Mafioso zu sein, ist harte Arbeit

Überfordert werden wir allerdings auch nicht, Mafia 3 spielt sich sehr, sehr gleichförmig. Dass vermeintliche Nebenmissionen in den



Jede Nebenmission auf der Weltkarte hat kleine Infotexte über unsere Ziele.

Vierteln zum Fortgang der Story beitragen, finden wir gut, allerdings besteht das Gros aus den immer gleichen Abläufen: Wir fahren irgendwo hin, müssen die Wachen über den Haufen schießen oder umschleichen, dann das Zielobjekt einsacken und weiter zur nächsten Wiederholung.

Es spricht nichts dagegen, dass sich ein Open-World-Spiel auf einen Kernaspekt (wie die action-geladenen Kämpfe) konzentriert, aber Mafia 3 verpasst innerhalb dieser Disziplin die Chance, Spannungsbögen aufzubauen. Ein Attentat auf Mafia-Capo Max Mustermann fühlt sich nach 30 Spielstunden noch genauso an wie in den ersten fünf – und das geht einfach nicht.

Im zweiten Spieldrittel lockert sich die Routine durch Fahrmissionen etwas auf, das reicht aber lange nicht aus, um Mafia 3 vor einem Gefühl der Eintönigkeit zu bewahren. Schade eigentlich, denn die großen Storymissionen am Ende einer Vierteleroberung zeigen, dass es auch ganz anders ginge.

Verbrechen lohnt sich nicht für jeden

Uns sind die Probleme beim Testen natürlich auch auf den Keks gegangen, aber es gab Stunden, da waren wir so im Flow des Spiels gefangen, dass wir bis spät in die Nacht die Uhr aus den Augen verloren haben. So ein dichtes Zusammenspiel von Story und Game-

play gibt es gerade in Open-World-Spielen viel zu selten. Am Ende eignet sich Mafia 3 für Spieler, die Macken im Spieldesign verzeihen können und sich trotz grober Probleme auf die Stärken einer Geschichte einlassen können. Mafia 3 ist definitiv ein Angebot, das Sie ablehnen können – aber Sie sollten es sich trotzdem überlegen. ★

MAFIA 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5-2500K / FX-8120	Core i7-3770 / FX-8350
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7870	Geforce GTX 1060 / Radeon R9 290X
8 GB RAM, 50 GB Festplatte	8 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- beeindruckende Zwischensequenzen
- erstklassiger Soundtrack
- authentische Vertonung
- störender Gelbstich lässt sich nicht abschalten
- fehlende Texturdetails bei übertriebener Unschärfe

SPIELDESIGN

- jede Mission hängt mit der Story zusammen
- tolle spielerische Freiheit
- fetziges Schussgefühl
- ziemlich doofe KI
- klobige Fahrphysik, schwaches Schadensmodell

BALANCE

- drei Schwierigkeitsgrade
- ausführliches Tutorial
- jeder Unterboss bringt Vor- und Nachteile
- man kann die KI zu leicht austricksen
- extrem repetitive Missionen

ATMOSPHÄRE / STORY

- spannende Rache Geschichte
- glaubhafte Charaktere
- atmosphärische 60er-Jahre-Spielwelt
- keine überflüssigen Stereotype
- Rassismus eher Kulisse als Story-Bestandteil

UMFANG

- umfangreiche Kampagne
- große Spielwelt
- sehr viele Missionen
- interessante Extras (Playboy-Hefte zum Durchlesen)
- mehrere Enden für die Unterbosse

ABWERTUNG

Abwertung wegen technischer Probleme: Das Spiel leidet trotz Day-One-Patch unter Abstürzen, Glitches, Texturfehlern, falschen Lichteffekten und KI-Aussetzern.

FAZIT

Lincoln Clays Racheefeldzug bietet unheimlich spannenden Erzählstoff und eine tolle Spielwelt, besteht aber aus zu viel routinierter Arbeit.

77

-5

72



Cassandra, Burke und Vito können sich alle nicht leiden, haben aber einen gemeinsamen Feind.

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		<input type="checkbox"/> Ich bezahle bequem per Bankeinzug		<input type="checkbox"/> Ich erwarte eine Rechnung	
Straße / Nr.		Geldinstitut			
PLZ / Ort		IBAN			
Telefon / Handy		Geburtsdag		BIC	
E-Mail		Datum / Unterschrift des neuen Lesers			

oder hier: www.gamestar.de/miniabo

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

Kontrollbesuch: The Division

OPERATION GELUNGEN



Genre: **Online-Action-Rollenspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Massive** Termin: **8.3.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **100+ Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Uplay)**

Auf DVD: Test-Video

Massive hat seinen Shooter-RPG-Mix erfolgreich notoperiert – das Ergebnis ist dynamischer und motivierender.

Von Benjamin Blum

Dies hier ist mehr als eine Stippvisite am Krankenbett. Es geht um Leben oder Tod, eine Operation am offenen Herzen – diesen Eindruck konnte man zumindest gewinnen, wenn man in den vergangenen Monaten die Kritik am Shooter-Rollenspiel-Mix The Division las. »Es macht keinen Spaß mehr«, gaben selbst die Entwickler Hamish Bode und Yannick Banchereau stellvertretend für ihr Team zu. Ein ehrliches wie vernichtendes Urteil. Doch Massive versprach Verbesserungen, doktorte monatelang am umfangreichen Update 1.4 – und die Schweden hielten Wort.

Mehr Tempo, mehr Wumms

Die wichtigste Änderung bei The Division ist auf den ersten Blick ganz simpel: Die Feinde vertragen weniger Treffer als zuvor. Saugten

die Rikers, Cleaners und LMB-Soldaten zuvor Hunderte Kugeln auf wie Schwämme, kann man sie nun oftmals sekundenschnell ins virtuelle Jenseits schicken. In der Dark Zone, bei Untergrund- oder Übergriff-Missionen, also den klassischen Endgame-Aktivitäten, haben wir während unseres Tests ein deutlich verbessertes Spielgefühl. Der Shooter-Anteil ist schlichtweg zugänglicher und vor allem dynamischer. Wo wir früher trotz High-End-Waffen minutenlang hinter einer Mauer gehockt hätten, um mit Feuerstößen einen Elite-Gegner zu erledigen, geben wir jetzt Gas: in Deckung gehechtet, Feind per Feuerstoß erlegt, dann ein Sprint samt tödlicher Schrotflinten-Schüsse, hinter eine Kiste gerutscht, Granate gezückt (deren Wirkung drastisch verstärkt wurde) und die nächste Gegnertruppe aufgemischt – endlich gibt The Division uns Spielern mehr Macht und Möglichkeiten. Das gilt übrigens auch für Neu- und Wiedereinsteiger ohne High-End-Ausrüstung, denn durch den globalen Schwierigkeitsgrad »Weltrang« passen

sich die Gegner spürbar der eigenen Durchschlagskraft an. Wer den Division-Dienst zum Beispiel bei einem Gear Score von 185 quittiert hat, kann auf dem Weltrang drei einsteigen und sich bis 205 hocharbeiten – dort beginnt die Maximalstufe vier.

Einer gegen alle

Nicht nur bei der Abteilung Attacke, sondern auch in der Defensive spielt sich The Division anders – das Feindfeuer ist nun differenzierter. So verursachen die meisten Gegner nur wenig Schaden, der sich aus mehreren Gewehrläufen aber schnell summiert. Scharfschützen können den Lebensbalken immer noch auf ein Drittel herunterballern, während Shotgun-Sprinter nur aus nächster Nähe richtig gefährlich sind. So weiß der Spieler genau, von wem gerade welche Gefahr droht – und geht nicht einfach nach einem einzelnen Knall von irgendwo her zu Boden, so wie es vor dem Update 1.4 immer wieder passierte. Die Entschärfung des Schwierigkeitsgrades geht insgesamt so weit, dass sich, zum Bei-



Dank der überarbeiteten Fähigkeiten lässt sich der Ballistische Schild endlich vernünftig benutzen. Damit halten wir jetzt auch beim Übergriff »Klarer Himmel« dem schwerem Feuer der Gegner stand.



Benjamin Blum
@GameStar_de

Durch die leichteren Gegner und die größere Dynamik fühlt sich The Division nun einerseits mehr nach Shooter an, andererseits wurde durch die verbesserten Fähigkeiten (Ballistischer Schild!) der Rollenspiel-Teil aufpoliert. Auch das üppige Loot-System mit unzähligen 229er-Items finde ich letztlich gut, denn als Prozent-Pedant freue ich mich über jede kleine Verbesserung. Die Entschärfung des Schwierigkeitsgrads und die Beuteflut haben aber auch ihre Schattenseiten: Sie nehmen mir ein wenig das grandiose »Geschafft!«-Gefühl, wenn ich im »alten« Division nach einem Solo-Lauf durch die Dark Zone 231+ eine komplette Lieferung an das Seil des Helikopters hängen konnte. Wenn ich aber die Wahl hätte zwischen viel Frust und wenigen großen Glücksgefühlen oder einem konstant motivierenden Spielfluss, dann würde ich Letzteres wählen.

spiel in der Untergrund-Erweiterung, selbst Missionen auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad allein absolvieren lassen. Die Zähigkeit der Gegner skaliert dann im genau richtigen Maß nach unten. Eine große, aber schaffbare Herausforderung.

Dank Schild zum Tank

Die Fähigkeiten, mit denen jeder Division-Agent seine Rolle definiert, haben die Entwickler sinnvoll angepasst. Viele davon waren zuvor nutzlos, wie etwa der Ballistische Schild. Dank erhöhter Widerstandskraft kann man mit dem Schild jetzt zu einem echten RPG-Tank werden. Zumal die Waffen auch sinnvoll angepasst wurden. Als Schildträger kann man nun mit der freien Hand dank verstärkter Pistolen nennenswerten Schaden austeilen. Bei den Primär-



Nicht nur in der Dark Zone, auch im übrigen New York sind seit dem Update Bossgegner unterwegs. Hier erledigen wir Apollo und kassieren zwei 229er-High-End-Items.

waffen lohnt es sich ebenfalls, neue Kombinationen auszuprobieren. Gerade die LMGs sind mit ihren erhöhten Schadenswerten eine echte Alternative zu den (immer noch) mächtigen Sturmgewehren. Zu guter Letzt haben die Entwickler auch an den Ausrüstungssets herumgebastelt – sie wurden oftmals abgeschwächt, um die Kluft zwischen unvollständigen und kompletten Vierer-Sets zu schließen. Die (über)mächtigen Fünfer-Kombinationen wurden gleich ganz abgeschafft. Deshalb ist es sinnvoll, auch in Sachen Masken, Westen und Rucksäcken neu zu experimentieren.

So wie die eigentliche Spielmechanik wurde auch das Beute-System grundlegend überarbeitet. Oder besser: aufgemotzt. Auf dem maximalen Weltrang vier zum Beispiel hat jede (!) Einsatzbelohnung die Güteklasse 229. Im Endeffekt entscheiden die Missionstypen und Schwierigkeitsgrade bei hochrangigen Zielen, Untergrund- oder Übergriff-Missionen nur noch über die Menge, nicht aber die Qualität der Beute. Wobei man große Mengen an Loot auch abseits von Missionen zusammenklauben kann: Jeder besiegte Gegner bietet nun die Chance auf hochwertige »Drops«. Aber nicht nur

auf den Straßen New Yorks, auch bei den Händlern gibt es viel zu holen – sogar für die Grundwährung sind hochwertige Waffen verfügbar. Das Handelssystem ergibt damit endlich wieder Sinn.

Hoffen auf neuen Content

Da sich in der Dark Zone (High-End-Gegner und feindliche Spieler) Mechanismen und Trends zu bestimmter Ausrüstung erst nach Wochen herauskristallisieren, konnten wir beim Kontrollbesuch nur erste Erfahrungen sammeln – die waren positiv, weil wir weniger schnell zu Boden gingen, aber mehr Schaden verursachten. Es ist also möglich, dass Massive eine bessere Balance hinbekommen hat. Genauso ist es aber denkbar, dass wir einfach nicht auf die stärkste Kategorie der Dark-Zone-Abtrünnigen gestoßen sind. Aber nicht nur bei diesem Thema sind wir gespannt, wie sich das Spiel in den kommenden Monaten entwickeln wird – schließlich stehen mit »Survival« und »Last Stand« noch zwei große Erweiterungen an. ★

TOM CLANCY'S THE DIVISION

- teils extrem detaillierte Umgebungen
- dynamisches Wetter
- perfekt funktionierendes Koop-System
- extrem motivierendes Upgrade- und Loot-System
- stark verbessertes Endgame
- für Einzelkämpfer und Koop-Fans gleichermaßen geeignet
- KI-Gegner vertragen weniger Treffer
- Fähigkeiten ausgewogener und variabler
- stereotype Charaktere
- Schwierigkeitsgrad für Profis zu stark entschärft

AUFWERTUNG

Das Update 1.4 hat The Division gutgetan: Die Mischung aus Shooter und Rollenspiel ist jetzt zugänglicher, dynamischer und motivierender.

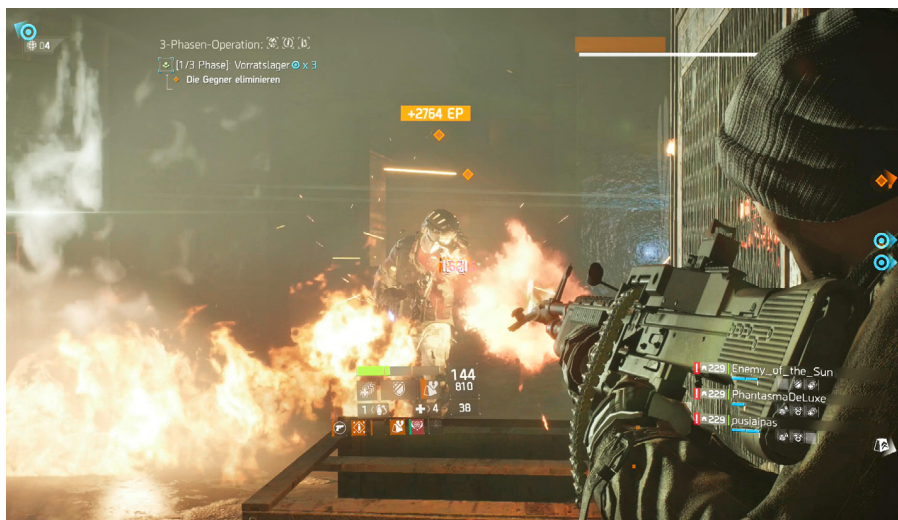
FAZIT

Mehr als die Summe seiner Teile: The Division bietet dank genialer Koopmechanik und fesselnder Loot-Spirale ein großartiges Erlebnis.

85

+1

86



Maschinengewehre wie das M60 verursachen nun deutlich mehr Schaden und sind eine willkommene Alternative zum immer noch mächtigen G36-Sturmgewehr.

Wer Dragonborn abschließt, darf fortan auf Drachen reiten. Hier nutzen wir den Feuerspucker, um eine Banditenfestung abzufackeln.

Skyrim Special Edition

NOCH IMMER LEGENDÄR



Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Bethesda** Termin: **28.10.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **100+ Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video



Michael Graf
@Greu_Lich



Über die Ankündigung der Special Edition habe ich mich gefreut: endlich ein schönes Skyrim ohne Mod-Gefummel! Nun ist die Neuauflage da und der Fortschritt kleiner als erhofft – das habe ich als Mod-Noob genauso schick hingekriegt. Okay, immerhin dürfte die auf 64 Bit umgebaute Engine noch bessere Mods erlauben. Kritikwürdig finde ich dafür auch Bethedas Preispolitik. Dass Besitzer der Legendary Edition die neue Version kostenlos bekommen, ist löblich. Weniger löblich ist, dass die Legendary Edition von Steam entfernt und durch die 40 Euro teure Special Edition ersetzt wurde. Auch wenn Skyrim nach wie vor ein fantastisches Spiel ist: Das ist mir ein Technik-Update nicht wert. Mein Tipp an alle Himmelsrand-Neueinsteiger: Kauft die Legendary Edition bei einem Händler, der sie noch anbietet, und rüstet kostenlos auf die Special Edition auf. Oder probiert Mods aus. Ja, das kann kompliziert werden. Aber ein Drachenblut hat davor keine Angst!

Ist eine Neuauflage von Skyrim fünf Jahre nach dem Original noch sinnvoll?

Von Markus Schwerdtel

Man soll große Begriffe wie Meilenstein ja nicht inflationär gebrauchen. Das jährliche Hardware-Update eines Mobiltelefons ist kein Meilenstein, der millionste Download eines Free2Play-Titels auch nicht. In der Welt

der Technik (und damit der Spiele) muss ein Meilenstein mehr leisten. Eine Generation von Spielern begeistern, zum Beispiel. Und Jahre nach dem Release noch präsent sein. Ein solcher Meilenstein ist Skyrim. Bethedas Rollenspielbrocken erschien bereits im November 2011 und räumte seinerzeit Bestwertungen und Preise ab. Und falls noch jemand Bildungslücken hat, kann er sie jetzt mit der Skyrim Special Edition schließen.



Auf einem knöchigen Hengst galoppieren wir durch das Reich der Toten.



Markus Schwerdtel
@kargbier

Fünf Jahre sind eine lange Zeit, vor allem in der Welt der Spiele. Trotzdem fühlt es sich an wie nach Hause zu kommen, wenn man mit der Special Edition erneut nach Himmelsrand reist. Es ist alles sofort wieder da, das Gefühl der Freiheit, die vielen kleinen Geschichten – fantastisch! Ziemlich schnell merkt man jedoch, dass die kleinen Ärgernisse und Nickligkeiten auch noch da sind, etwa die umständliche Inventarverwaltung. Ich weiß, für eine Remaster-Version wäre es etwas viel verlangt, hier größere Umbauten vorzunehmen und das Spiel auf einen moderneren Stand zu bringen. Aber Bethesda verlangt ja schließlich auch Geld, und nicht mal wenig. Das ändert allerdings nichts an der grundsätzlichen Qualität des Spiels, egal ob nun in der alten oder neuen Version: Skyrim ist ein Rollenspiel-Meilenstein, den jeder kennen sollte.

Wer braucht das überhaupt?

Die drängendste Frage für Besitzer des Ur-Skyrim: Lohnt sich der Kauf der Special Edition? Nun, wer die Legendary Edition oder das Hauptspiel samt aller Addons bereits besitzt, der muss darüber gar nicht nachdenken: Skyrim wird im Steam-Menü kostenlos um die separate Special Edition ergänzt. So bleiben das Ur-Skyrim und die installierten Mods weiterhin spielbar, Savegames werden bei der Installation automatisch kopiert. Wer mit der Installation von Aufhübsch-Mods kein Problem hat, kann aber auch das originale Skyrim auf das Niveau der Special Edition bringen. Oder sogar darüber hinaus, mit Post-Processing- sowie Mesh- und Vegetationsmods sieht das alte Skyrim fast besser aus als das neue. Allerdings ist die Mod-Installation teils kompliziert – wer lieber alles aus einer Hand bekommt, greift bei der Special Edition zu.



In den Apokrypha, einer dämonischen Bücherwelt, jagen uns tentakelige Sucher.

Kleiner Grafikvergleich

Links die Special Edition ...



... rechts das alte Skyrim inklusive Mods.



Deren Neuerungen sind vor allem grafischer Natur. Die Texturen etwa wirken im Vergleich zum originalen Skyrim (ohne das HD-Texturpaket) schärfer, es gibt mehr Umgebungsdetails, die Sichtweite ist höher, die Beleuchtung stimmungsvoller. Nichts geändert hat sich bei den Charaktermodellen und oft hakeligen Animationen. Der größte technische Fortschritt ist dafür der Umbau der Spiel-Engine, die nun auf 64-Bit-Basis arbeitet. Die Speicherprobleme des 32-Bit-Originals dürfen damit der Vergangenheit angehören, was noch bessere Mods erlaubt. Noch sind allerdings nur wenige Mods kompatibel, weil ihre Macher sie erst anpassen müssen.

Nix Neues unter der Haube

Am eigentlichen Spiel ändert das Remaster nichts. Das ist erstmal nicht schlimm, denn die Rollenspielmechanik funktioniert nach wie vor bestens, das flexible Talentsystem etwa muss den Vergleich mit The Witcher 3 nicht scheuen. Das Hexer-Abenteuer verdeutlicht aber auch die Skyrim-Schwächen. Denn die Story ist lahm und die schon vor fünf Jahren hakelige Bedienung (Inventar! Talentmenü!) inzwischen antiquiert. Auch die unfreiwillig komischen Skyrim-Momente mit irregeleiteten Pferden oder fliegenden Riesen gibt es nach wie vor. Auch wenn dieser Klamauk irgendwie zur Skyrim-Erfahrung gehört, hätte Bethesda ruhig etwas Bugfixing betreiben dürfen. Deshalb werten wir die Special Edition im Vergleich zum Original-Skyrim um einen Punkt ab. Im Gegenzug ist allerdings der Umfang massiv gestiegen.

Denn die Special Edition enthält alle drei offiziellen Erweiterungen Dawnguard, Dragonborn und Hearthfire. Dawnguard stellt uns vor eine schwierige Entscheidung: Wollen wir als Mitglied der »Dämmerwacht« Vampire jagen – oder selbst zum mächtigen Vampirfürsten mutieren? Dragonborn bringt mit Solstheim ein großes, neues Gebiet mit viel Story und coolen Ideen. Dank des Drachenschreies »Willen beugen« darf man fortan gar ein Schuppentier reiten. In Hearthfire hingegen fehlt eine Story, dafür kaufen wir Land, bauen ein Eigenheim und adoptieren sogar Kinder. Unterm Strich gibt's in Himmelsrand und Solstheim enorm viel zu tun, zu entdecken, zu erleben. Skyrim ist zwar – auch in der Special Edition – ein Spiel mit Bug-Ecken und Bedienungskanten; wer es nicht kennt, muss es dennoch erlebt haben. ★

SKYRIM SPECIAL EDITION

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5-750 / Phenom II X4-945
Geforce GTX 470 / Radeon HD 7870
8 GB RAM, 12 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-750 / Phenom II X4-945
Geforce GTX 780 / Radeon R9 290
8 GB RAM, 12 GB Festplatte

PRÄSENTATION



wunderschöne Landschaften deutlich verbesserte, stimmungsvolle Beleuchtung genialer Soundtrack Charaktermodelle nicht mehr zeitgemäß teilweise ungelinke Animationen

SPIELEDISIGN



freie, flexible Charakterentwicklung unzählige Qests mit teils kuriosen Geschichten Entscheidungsfreiheit mit unterschiedlichen Lösungswegen unterhaltsame Actionkämpfe

BALANCE



niemals unfair Levelaufstiege im richtigen Tempo alle Talente sinnvoll viele Fähigkeitskombinationen möglich Nahkampf grundsätzlich einfacher als Zauberei

ATMOSPHÄRE / STORY



glaubwürdige, abwechslungsreiche Welt stimmungsvoller NPC-Tagesabläufe großartige Drachenkämpfe Gilden und Fraktionen mit eigenen Aufträgen Story-Hauptstrang unspannend

UMFANG



gigantische Welt inklusive zweier Addons massig Nebenaufgaben und Freizeitbeschäftigungen viele Schauplätze zum Erkunden reichhaltige Ausrüstungs-Auswahl vielfältiges Magiearsenal

FAZIT

Technisch überarbeitete Neuaufgabe eines immer noch grandiosen Rollenspiel-Meilensteins.



The Elder Scrolls 5: Skyrim

DER DRACHEN-DAUERBRENNER

Skyrim ist eines der erfolgreichsten Rollenspiele aller Zeiten, ein Ausnahmetitel und Meilenstein. Aber warum eigentlich? Zum fünften Skyrim-Geburtstag wagen wir einen Erklärungsversuch und werfen einen Blick in die Steam-Statistiken. Von David Gillengerten

Ist es wirklich schon fünf Jahre her, dass wir im Gefangenekarren Richtung Helgen rum-pelten? Dass wir dem Oberdrachen Alduin die Stirn boten, in Wikingergrüften untote Draugr zerklopfen, den Hals der Welt erklimmen und Jordis, die Schwertmaid heirateten? Ja, all das ist fünf Jahre her. Am 11. November 2011 ist Skyrim erschienen, eines der erfolgreichsten Rollenspiele aller Zeiten, ein Ausnahmetitel und Meilenstein, der eine ganze Spielergeneration begeistert hat – und bis heute begeistert. Selbst fünf Jahre nach der allerersten Drachenbegegnung in Helgen erfreut sich Skyrim ungebrochener Beliebtheit, laut der Statistik-Websites Steamspy.com und Steamcharts.com besitzen es inzwischen rund elf Millionen PC-Spieler. Zwar gibt es noch verkaufstärkere Steam-Titel, etwa Counter-Strike: Global Offensive (25 Millionen) oder den Mod-Bastelkasten Garry's Mod (12,6 Millionen). Wenn man alle Valve-Spiele samt zugehöriger Mods (sowie natürlich alle Free2Play-

Titel) ausklammert, ist Skyrim das meistgekauftete Steam-Spiel überhaupt mit 11,1 Millionen Käufern. Civilization 5 (9,6 Millionen) oder Borderlands 2 (6,8 Millionen) gucken da nur neidisch hinterher. 10,6 Millionen der Besitzer haben Skyrim mindestens einmal gestartet. Überdies gammelt Himmelsrand nicht einfach in Millionen Steam-Bibliotheken vor sich hin, Skyrim wird immer noch aktiv und viel gespielt. Wir wollen genauer wissen, warum eigentlich. Was macht das fünfte Elder Scrolls so anders als andere Rollenspiele? Um das zu ergründen, wühlen wir uns tiefer in Zahlen und Statistiken. Die lügen ja bekanntlich nie.

Jahrelanger Höhenflug

Gol Han Jul: Wie ein Drachenschrei hat es auch Skyrim geschafft, den Willen der Spielerschaft zu beugen. Im Durchschnitt spielen es derzeit immer noch über 23.000 Nutzer pro Tag, an Wochenenden klettert die Zahl der gleichzeitig aktiven Weltenretter schon

Unsere Quelle

Valve lässt sich ungern in die Karten schauen, einzig die Macher der Spiele bekommen Zugriff auf detaillierte Steam-Verkaufszahlen. Um diese Werte öffentlich zu machen, betreibt der Russe Sergey Galyonkin, selbst Datenanalyst beim World-of-Tanks-Macher Wargaming, seit April 2015 die Website Steamspy. Die nutzt eine Programmierschnittstelle, um zufällig ausgewählte, öffentliche Steam-Profile auszulesen. Die Daten werden dann auf den gesamten Steam-Markt hochgerechnet. Dieses Prinzip hat zwar Schwächen, besonders bei Titeln mit geringen Verkäufen führt es teils zu erheblichen statistischen Schwankungen. Zahlreiche Entwickler haben inzwischen aber bestätigt, dass Steamspy generell sehr repräsentative Zahlen ausspricht.

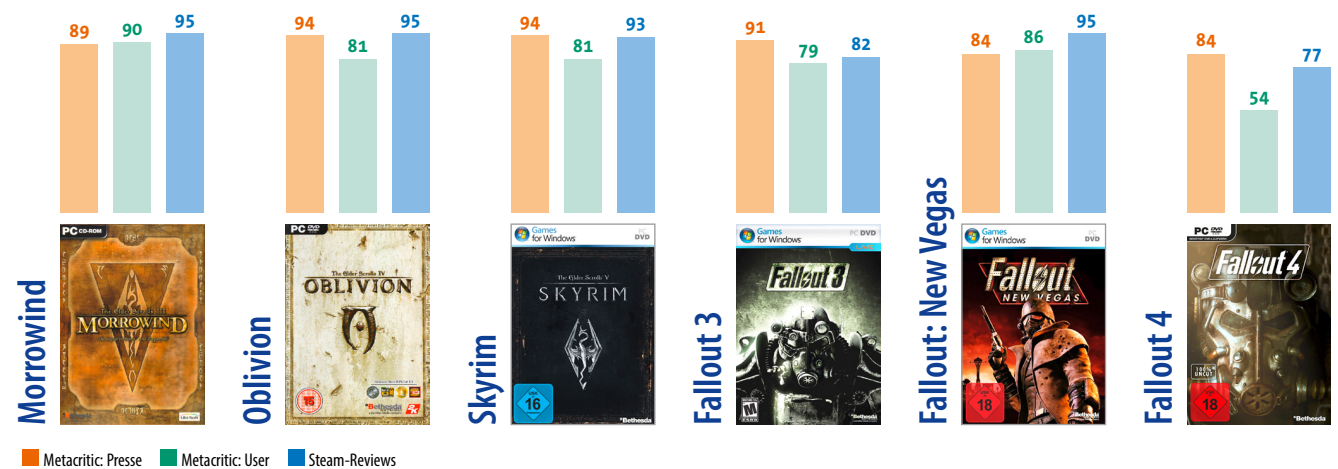


Skyrim bietet eine der lebendigsten Welten der Spielegeschichte, hier überrascht uns in der Special Edition ein Blutdrache. Zum Glück hilft die Stadtwache.

mal auf knapp 45.000. Am ursprünglichen Erscheinungstag waren es sogar 280.000 – ein Rekord, der erst vier Jahre später von Fallout 4 (290.491) gebrochen wurde. In den folgenden fünf Jahren pendelte sich die Zahl der täglichen Skyrim-Nutzer bei rund 50.000 ein. Zum Vergleich: Fallout 4 liegt ein Jahr nach seinem Erscheinen bei durchschnittlich 20.000 Ödland-Erkundern pro Tag, das im Februar 2015 gestartete und inzwischen zum Free2Play-Titel umgemodelte Evolve bringt es noch auf rund 1.400 Spieler. Skyrim hingegen läuft und läuft und läuft. Einen späten Höhenflug erlebte es im April 2015, als zeitgleich 90.780 Spieler online waren. Denn Valve und Bethesda hatten gerade Bezahl-Mods für Skyrim angekündigt. Die Community lief Sturm, wenige Tage später war die Idee wieder vom Tisch. In diesem »Gott sei Dank«-Moment kehrten offensichtlich viele Abenteurer nach Himmelsrand zurück, sei's aus Nostalgie, sei's, um Mods auszuprobieren, auf die sie dank Bethesdas Vorstoß erst aufmerksam gemacht wurden.

Einhellige Begeisterung: Elder Scrolls und Fallout im Wertungsspiegel

Egal ob Fantasy oder Zukunft: Die Rollenspiel-Titel von Bethesda sind Lieblinge der Presse. Die Nutzer sind da reservierter, besonders bei Fallout 4 zeigen sie sich ungnädig. Doch auch Oblivion und Skyrim müssen sich im Vergleich mit niedrigen Werten zufriedengeben, unter anderem, weil die User Bugs härter abstrafen als die Presse. Der absolute Liebling ist jedoch Morrowind. Das am 12. September 2002 in Deutschland veröffentlichte Spiel erhält sowohl von der Presse als auch den Nutzern auf Metacritic und Steam Wertungen im 90er-Bereich. Nicht auf der Liste ist übrigens die Skyrim Special Edition. Die bisherigen Metacritic- und Steam-Statistiken schwanken noch zu stark, weshalb wir uns gegen die Aufnahme ins Diagramm entschieden haben.



Den jüngsten Bevölkerungsschub für Himmelsrand brachte die überarbeitete Special Edition, die nach dem Release am 28. Oktober zahlreiche Helden nach Himmelsrand zurücklockte. So spielten am 30. Oktober fast 70.000 Special-Edition-Besitzer gleichzeitig, hinzu kamen fast 49.000 Spieler des originalen Skyrim. Mit knapp 120.000 gleichzeitig aktiven Weltenrettern übertraf Skyrim an diesem Tag sogar das aktuellere Civilization 6, das es in Spitzenzeiten auf 108.000 User brachte. Laut Steamspy besitzen bereits über 5,6 Millionen User die Skyrim Special Edition, was auch auf die Anzahl der Addon-Käufer hindeutet. Wer Skyrim samt der DLCs Dawnguard, Dragonborn und Hearthfire besitzt, bekommt die überarbeitete Fassung ja kostenlos. Das heißt aber nicht, dass sich alle Spiele rüber das Geschenk freuen: Die anfänglich positiven Community-Rezensionen gleiten zusehends ins Negative, so dass der User-Score mit 62 Prozent nur noch

»ausgeglichen« ausfällt. Zum Vergleich: Das »alte« Skyrim liegt bei »sehr positiven« 93 Prozent. Kritisiert werden an der Special Edition unter anderem der hohe Preis von 40 Euro sowie die vom Hauptspiel geerbten Bugs und Fehler. Der Unmut der Spieler über Bethesda ist deshalb groß. Was Skyrim aber nicht weniger beliebt macht.

Anlagegut Skyrim

Die hohen Nutzerzahlen von Skyrim sind beachtlich. Noch beachtlicher ist seine Wertstabilität. Während andere Spiele im Zeitalter von Steam-Sales alle vier Wochen für kleines Geld über die digitale Ladentheke gehen, schwankt der Preis des fünften Elder Scrolls kaum. In den letzten drei Monaten war das Rollenspiel (ohne Addons) fast durchgehend für 15 Euro und nur ein einziges Mal für 7,50 Euro erhältlich. Insgesamt gab es 2016 nur vier Mal die Möglichkeit, Skyrim vergünstigt zu kaufen. Zum Vergleich:

Das vor einem Jahr veröffentlichte Fallout 4 war in diesem Jahr schon siebenmal Teil eines Sales. Wenn Skyrim mal günstig zu bekommen ist, greifen die Steam-Nutzer allerdings gerne zu. Nach der letzten Rabattaktion Anfang August – kurz nach der Ankündigung der Special Edition – stieg die Anzahl der Besitzer um mehr als 335.000 Spieler. Das ist für ein fünf Jahre altes Spiel eine stattliche Zahl. Dreist ist allerdings, dass der Publisher die regulär 30 Euro und im Sale schon mal 10 Euro günstige Legendary Edition mit allen Addons inzwischen aus dem Shop entfernt und durch die 40 Euro teure Special Edition ersetzt hat. Fans beschwerten sich über Geldmacherei – durchaus nachvollziehbar.

Himmlischer Widerspielwert

Hohe Nutzerzahlen trotz stabiler Kosten: Skyrim erfreut sich selbst bei den sonst so preisbewussten Steam-Usern großer Beliebtheit. Das spiegelt sich in den Statistiken von Steamspy und Steamcharts wider, nach denen Besitzer des Rollenspiels ungewöhnlich viel Zeit in Himmelsrand verbringen. Im Durchschnitt nämlich rund 115 Stunden. Verglichen mit anderen Solo-Rollenspielen wie Dark Souls 2 (83 Stunden) oder Fallout 4 (107 Stunden) ist das ein Spitzenwert. Und der Open-World-Rivale GTA 5 bringt es zwar auf 112 Stunden, da ist jedoch GTA Online mit eingerechnet. Damit nicht genug: 31,5 Prozent der Skyrim-Besitzer, also 3,46 Millionen Menschen, haben mehr als die 115 Durchschnittsstunden investiert. Rund 4,5 Prozent der Spieler (500.000) bringen es auf über 500 Stunden, 0,28 Prozent (über 31.000 Menschen) haben mehr als 2.000 Stunden in Skyrim versenkt. Das sind Zahlen, mit denen sonst nur MMOs mithalten können.

Doch während Online-Rollenspiele wie World of Warcraft regelmäßig von Entwicklerseite mit neuen Inhalten versorgt werden,



Mit Textur-, Vegetations- und Beleuchtungs-Mods sieht auch das »alte« Skyrim immer noch hervorragend aus. Hier haben wir einen Drachen zu zwei Riesen gelockt.



Die hervorragende Total Conversion Enderal wurde vom deutschen Team SureAI aus Starnberg entwickelt.



Parodien und Animationen gehören zu den meistgeschauten Skyrim-Inhalten auf Youtube. Hier: »Arrow to the Knee« von Psychicpebbles.

hat Skyrim nur wenig offiziellen DLC-Nachschub erhalten, Bethesda selbst hat gerade mal drei Erweiterungen veröffentlicht. Was hält die Spieler also bei der Stange? Einerseits sicherlich der hohe Wiederspielwert, der weniger in der lahmen Hauptstory oder den oberflächlichen Charakteren begründet liegt, sondern in der erlebnisreichen Spielwelt. Ob nun plötzliche Drachenangriffe oder merkwürdige Begegnungen mit NPCs in der Pampa: Zufall ist ein wichtiger Teil von Skyrim. Selbst die oft erheiternden Bugs (fliegende Pferde) sorgen für einen gewissen Wiederspielwert. Weder Fallout 4 noch The Witcher 3 füllen ihre Welten mit derart viel Zufall und Irrwitz. Hinzu kommt, dass es in Himmelsrand verdammt viel zu tun und zu sehen gibt; wer alle Nebenquests erfüllen und alle Weltwinkel erkunden möchte, ist schon alleine über 100 Stunden beschäftigt.

Und dann wären da ja noch die Mods. Die von Spielern gebastelten und (Hallo, Bethesda und Valve!) kostenlosen Erweiterungen bereichern das Spielerlebnis um ein Vielfaches. Alleine die Datenbank Nexusmods.com listet 49.941 Mods für Skyrim auf, es ist das mit Abstand beliebteste Spiel der Plattform. Entsprechend riesig ist die Vielfalt; von Gegenständen, Häusern und Begleitern über

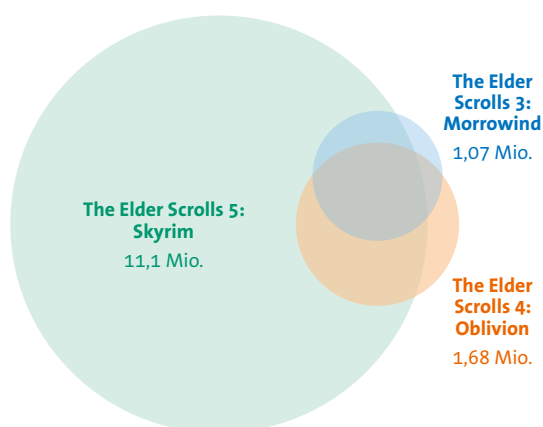
Interface- und Grafikmods bis hin zu ganzen Einzelspieler-Abenteuern ist für jeden etwas dabei. Herrje, im Netz findet man sogar pornographische Mods für Skyrim – sowie damit »gedrehte« Erwachsenenfilme. Die Mods sind teils knifflig zu installieren; um Probleme zu vermeiden, muss man Grafiktools manchmal sogar in der richtigen Reihenfolge aktivieren. Etwas Linderung verschafft der Nexus Mod Manager, ein komfortables Download- sowie Installationstool, das 6,7 Millionen Nutzer heruntergeladen haben – ein Großteil davon dürfte es für Skyrim verwenden. Nach dem Release der Special Edition gehören »Mods« und Nexus zu den meistgesuchten Google-Begriffen; die Spieler möchten wissen, welche Erweiterungen noch kompatibel sind. Und dann gibt es ja auch noch Großprojekte wie Enderal. Die Mod macht aus Skyrim ein neues und hervorragendes Rollenspiel. Zwei Wochen nach dem Release zählte Enderal schon 300.000 Downloads – eine Zahl, von der viele kommerzielle Spiele nur träumen können. Die Mods sind das Lebensblut von Skyrim. Und belegen abermals, wie wichtig und richtig es ist, PC-Spielen mächtige Editoren beizulegen. Obwohl Bethesda an den Mods selbst nichts verdient, halten die das Mutterspiel leben-

dig, machen es zum Spielplatz für Bastler und kurbeln so auch seine Verkäufe an.

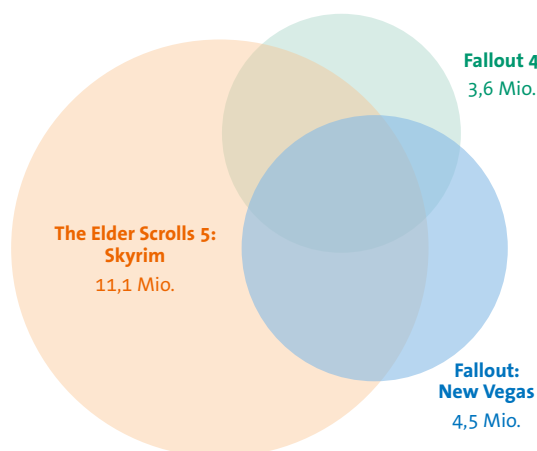
Presseliebling und Youtube-Star

The Elder Scrolls 5: Skyrim ist aber nicht nur ein kommerzieller Erfolg, sondern auch ein absoluter Liebling der Presse und der Fans. Das zeigt sich vor allem in den positiven Wertungen, die das Spiel eingefahren hat. Laut dem Wertungs-Schmelztiegel Metacritic gab die internationale Presse der PC-Version von Skyrim beeindruckende 94 Durchschnittspunkte. Die User-Wertungen summieren sich auf 8,1 von 10 Punkten, was aber dadurch verzerrt wird, dass mancher Spieler dem Abenteuer null Punkte gibt – etwa aus Protest gegen die Bezahl-Mods. Und auch wenn man die Skyrim-Schwächen in Sachen Story und Bugs nicht abstreiten kann: Ein Spiel, das null Punkte verdient, ist es wahrhaftig nicht. Bei unserer GameStars-Verleihung wurde es beispielsweise zum besten Rollenspiel und zum besten PC-Titel des Jahres 2011 gekürt, weil es mit seiner Open World und seinem coolen Drachen- sowie Wikingersetting einfach einen Nerv trifft. Letzteres hebt Skyrim auch von den Vorgängern Oblivion und Morrowind ab, die eher nach generischer Fantasy aussahen. Skyrim hingegen hat mit

Serien-Check: Was besitzen die Skyrim-Spieler noch?



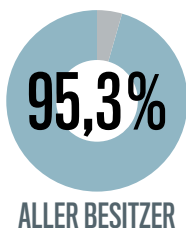
Die Vorgänger Morrowind und Oblivion erschienen erst Jahre nach ihrem ursprünglichen Release auf Steam, dennoch ist die Schnittmenge mit den Skyrim-Besitzern groß. Das kann bedeuten, dass die Fans der Vorgänger auch bei Himmelsrand zugegriffen haben. Oder, dass historisch interessierte Skyrim-Fans im Nachhinein die Vorgänger nachholen wollten. Die Schnittmengen zwischen den Käufern von Skyrim und



Fallout 4 sowie Fallout: New Vegas ist erwartungsgemäß groß, die Schwesternserien sprechen mit ihren offenen Welten ähnliche Spielertypen an. Überraschend klein fällt indes die Schnittmenge zwischen Fallout 4 und New Vegas aus – die Beschwerden über Story und Bedienung des vierten Ödland-Spiels mögen manch alten Fan abgeschreckt haben. Oder er ist inzwischen vom PC auf die Konsole gewechselt.

10,6
MILLIONEN

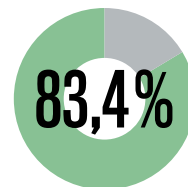
SPIELER
HABEN
SKYRIM
ZUMINDEST
EINMAL
GESPIELT -
DAS SIND



SKYRIM IST IN RUSSLAND MIT
399 RUBEL
(5,70 EURO)

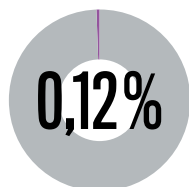
AM BILLIGSTEN UND IN AMERIKA MIT

19,99 DOLLAR
(18,08 EURO) AM
TEUERSTEN



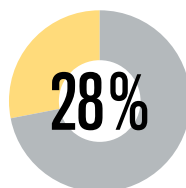
ALLER SPIELER HABEN DAS

**ERSTE
ACHIEVEMENT**
IM SPIEL, »ENTFESSELT«,
ABGESCHLOSSEN



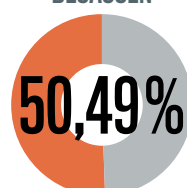
DER SPIELER
HABEN MEHR ALS
3.363 STUNDEN
IN HIMMELSRAND
VERBRACHT

INSGESAMT
186.795
USER-REVIEWS
WURDEN BISHER ZU SKYRIM ABGEGEBEN



ALLER BESITZER HABEN SKYRIM
**MINDESTENS EINMAL
DURCHGESPIELT**
UND DEN ERFOLG »DRACHENTÖTER« VERDIENST

ZU UNSEREM
REDAKTIONSSCHLUSS
BESASSEN



ALLER SKYRIM-
KÄUFER AUCH DIE
**SPECIAL
EDITION**

LAUT DER SEITE HOWLONGTOBEAT BRAUCHT MAN

**214 STUNDEN, UM SKYRIM
KOMPLETT DURCHZUSPIELEN**

SKYRIM
UNTERSTÜTZT **9 SPRACHEN,**
DARUNTER JAPANISCH
UND RUSSISCH

seinen bärtigen Hornhelmkriegern und Riesenechsen einen hohen Wiedererkennungswert, es wirkt individuell. Und dank seiner astronomischen Verkaufszahlen – plattformübergreifend findet es über 20 Millionen Käufer – beeinflusst das Rollenspiel sogar die Konkurrenz. Bioware setzt bei Dragon Age: Inquisition auf große, frei begehbare Umgebungen (aber mit weniger Wiedererkennungswert sowie lahmeh Sammelaufgaben); und auch The Witcher 3 wird erstmals in einer riesigen, offenen Welt angesiedelt.

Auch auf Youtube und Twitch findet Skyrim eine große Fangemeinde. Noch im Sommer 2016 wird es an manchen Tagen auf über 100 Twitch-Kanälen gleichzeitig gespielt und gehört damit zu den beliebtesten Solo-Rollenspielen auf der Streaming-Plattform. Am Erscheinungstag der Special Edition schnellte die Kanalzahl gar kurzfristig auf über 1.000 hoch. Auf Youtube ist das Abenteuer ebenfalls ein zugkräftiger Titel. Neben Trailern und Let's Plays erfahren besonders Animationsclips und -parodien eine weite Verbreitung. Die zufälligen und kuriosen Ereignisse und Bugs der Skyrim-Welt inspirierten viele Anekdoten und Memes (Rückwärts fliegende Drachen! Pfeil ins Knie!), die auch in Comicform zu Ruhm kamen. Auch die Musik aus dem neuesten The-Elder-Scrolls-Teil fand viele Freunde auf Youtube, wie eine ganze Reihe von Adaptionen und Fan-Covers zeigen. Der

von Jeremy Soule komponierte Soundtrack mit seinem bekannten Thema und seinem ikonischen Männerchor gehört heute zu den bekanntesten Computerspiel-Melodien.

Himmelsrand ist überall

Obwohl Skyrim im nordischen Himmelsrand spielt, ist es überall auf der Welt verbreitet. Insgesamt besitzen es 5,6 Prozent der 198 Millionen Steam-User. Die meisten Käufer, 3,4 Millionen, stammen aus den USA. Es folgen Deutschland (867.000), Großbritannien (844.000) und Russland (789.000). Länder wie Kanada, Frankreich und Brasilien liegen in den Top 10. In China, dem drittgrößten Steam-Markt, tat sich das westliche Rollenspiel hingegen schwer. Nur 156.000 Besitzer stammen aus dem Reich der Mitte, wo Skyrim nicht mal in den Top 20 der meistgespielten Titel rangiert. Anders sieht es in Japan aus. Dort gibt es nur rund zwei Millionen Steam-Konten, doch immerhin ein Neuntel davon (222.000 Spieler) besitzt Skyrim. Zum Vergleich: Von den fast 9,8 Millionen deutschen Steam-Usern hat nicht mal ein Zehntel zugegriffen. In Japan hingegen ist Skyrim noch heute der am drittmeisten gespielte Steam-Titel nach Left 4 Dead 2 und Dota 2 – ein enormer Erfolg für ein westliches Rollenspiel. Dazu mag beitragen, dass man auch in der Third-Person-Ansicht spielen kann, die in Japan beliebter ist als die Ego-Ansicht.

Weltweit vereint die Skyrim-Besitzer, dass sie besonders gerne Rollenspiele oder storylastige Shooter spielen. So besitzen 25 Prozent aller Käufer auch The Witcher 2 oder Bioshock Infinite. Zudem liegt die Schlussfolgerung nahe, dass die Ego-Perspektive zum Erfolg von Skyrim beigetragen hat. So kommt es vermutlich nicht von ungefähr, dass fast 48 Prozent der Käufer auch Team Fortress 2 ausprobiert, 43 Prozent in Left 4 Dead 2 mit Zombies gerungen und 42 Prozent in Counter-Strike: Global Offensive Bomben gelegt haben. Andererseits gehört Skyrim eben in jede gutsortierte Spielebibliothek, auch 37 Prozent aller Dota-2- sowie 35 Prozent aller Civilization-5-Käufer haben hier zugegriffen, obwohl Himmelsrand mit den beiden Strategiespielen nun wirklich wenig gemeinsam hat. Bemerkenswert ist, dass Skyrim-Nutzer offensichtlich dazu neigen, andere Bethesda-Spiele zu kaufen: 60 Prozent der Fallout-4-Spieler und 74 Prozent aller Dishonored-Besitzer waren oder sind auch in Himmelsrand unterwegs. Gleiches gilt übrigens für zwei Drittel aller Steam-Käufer von The Witcher 3. Bedenkt man, dass viele PC-Spieler The Witcher 3 nicht auf Valves Vertriebsplattform, sondern im Laden oder kopierschutzfrei auf Gog.com gekauft haben, dürfte die Schnittmenge sogar noch höher liegen. Da sage noch einer, CD Projekt habe nicht vom Skyrim-Erfolg profitiert. ★



ATLAS REACTOR™

- Blitzschach mit schrägen Vögeln -

Rundenstrategie mit Zeitlimit, kann das funktionieren? Atlas Reactor setzt seine Spieler unter Druck – um ihnen ein neues Kampferlebnis zu bieten, das Strategie-, MOBA- und Shooter-Spieler gleichermaßen anspricht.

Die Zukunft ist bunt, gewalttätig und von großen Konzernen beherrscht – das ist die Welt, in die uns Atlas Reactor versetzt. Der namensgebende Energieerzeuger betreibt die ebenfalls namensgebende Stadt Atlas, weshalb die Kontrolle über das Gerät Macht und vor allem sehr viel Kohle bedeutet. Aber natürlich machen sich die Firmenchefs im Kampf um den Reaktor nicht selbst die Hände schmutzig, dafür gibt's schließlich Spezialisten! Einer dieser Spezialisten sind wir, ein Freelancer mit besonderen Talenten und einer gefährlichen Mischung aus Gier, Abenteuerlust und selten auch mal Pflichtgefühl im Leib. Und die Schlachten, die wir für die Trusts schlagen, sind das, was Atlas Reactor so besonders macht.

Vier Phasen für ein Hallelujah

Was auf den ersten Blick nach Rundenstrategie-Standard aussieht, wird geruhlsame Taktik-Tüftler erst mal gehörig durchschütteln. All unsere Planung unterliegt nämlich einem knallharten Zeitlimit von 20 Sekunden, wir können also nicht ewig über unseren Optionen brüten. Was wir in den vier aufeinanderfolgenden Kampfphasen des Spiels tun, muss schnell entschieden werden – aber wenigstens haben die anderen Freelancer-Kommandanten zeitgleich dasselbe Problem wie wir. Ist das Limit verstrichen, werden die Befehle aller Spieler in der entsprechenden Phase umgesetzt: Jetzt zeigt sich, ob wir unsere



eigenen Fähigkeiten geschickt genutzt und die Manöver unserer Feinde richtig eingeschätzt haben. Haben wir beispielsweise in der Planungsphase eine Falle gestellt, die bei Feindbewegung auslöst, sollte unser Gegner in der Tricks-Phase besser (für uns) seinen Standort wechseln. Wenn's blöd läuft, bleibt er an Ort und Stelle und versucht, uns in der Angriffsphase ganz klassisch mit Knarre, Schwert oder sonstigen Werkzeugen zuzusetzen. Sind wir im Vorhersehen und Ausnutzen der Fehler der anderen besser als das feindliche Team, sammeln wir in den insgesamt 20 Runden auch mehr Punkte und letztlich den Sieg – oder schicken zuerst fünf Freelancer in den Staub, um so zu gewinnen. Im Grunde wie Blitzschach. Mit Roboterhunden.

Die Helden

Die bisher 23 Freelancer von Atlas Reactor teilen sich in drei Gruppen, von denen jede in der Arena bestimmte Aufgaben übernimmt. **Fronteinsatz**-Freelancer fungieren als Tanks, halten also viel aus und sind am besten im direkten Feindkontakt aufgehoben. Ihre **Feuerkraft**-Kollegen richten mit clever eingesetzten Fähigkeiten massiven Schaden an, sollten sich aber davor hüten, allzu viele Treffer zu kassieren. **Unterstützer** dagegen kümmern sich darum, das eigene Team am Leben zu halten oder die gegnerische Mannschaft effektiv zu behindern, um deren Siegchancen zu schmälern.

Die vier Kampf-Phasen von Atlas Reactor



Planung: In der ersten Phase versorgen wir uns und das Team mit Buffs oder verteilen Fallen auf dem Schlachtfeld. Wenn wir die möglichen Bewegungen des Feindes in der nächsten Phase geschickt antizipieren, können wir so schon vor dem eigentlichen Kampf ordentlich Schaden anrichten.

Tricks: Stehen wir am Ende einer Runde genau im Schussfeld eines Scharfschützen, sollten wir die Tricks-Phase nutzen, um von dort zu verschwinden und in Deckung zu gehen. Aber Vorsicht: Kluge Gegner haben Fluchtwege oder -bewegungen mit Fallen versehen!



Angriff: Jetzt wird geschossen, gehackt und gezaubert! In der Angriffsphase nutzen wir unsere offensiven Fähigkeiten, um den Feind direkt anzugreifen – sofern der sich nicht in der Tricks-Phase zu weit aus dem Staub gemacht und unsere Angriffspläne vereitelt hat.

Zug: Zuletzt können wir uns noch mal neu positionieren, um bestmöglich in die nächste Runde zu starten. Der Clou für Eisenharte: Wer sich bisher noch gar nicht in den Kampf eingemischt hat, darf besonders weit sprinten und kann sich so leichter in eine gute Position bringen.



Civilization 6

KRONE MIT KRATZER



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 DVD: Wie gut ist die KI?

Wie gut ist denn nun die finale Version von Civ 6? Weitgehend so großartig wie erhofft – aber unser größter Zweifel aus der Vorabfassung wird zur traurigen Gewissheit.

Von Michael Graf und Maurice Weber

Dass Civilization ein tolles Rundenstrategie-spiel geworden ist, hat uns nicht überrascht. Wir konnten ja bereits vor Release eine fast vollständigen Previewversion nach Herzenslust spielen – und die hinterließ einen fast rundum gelungenen Eindruck. Civ 6 ist vollgepackt mit Systemen wie Religion und Spionage, die Civ 5 per Addon nachliefern musste. Und diese Systeme sind genau wie die neue Distriktbaummechanik gut durchdacht, alles greift fein ineinander. Spielen konnten wir aber nur auf »Prinz«, dem vierten von acht Schwierigkeitsgraden, auf dem die Gegner-KI überaus schwach spielte. Unsere Hoffnungen ruhten auf der endgültigen Testversion mit allen Schwierigkeitsgraden. Nur leider machen die das Problem nicht besser. Trotz all seiner Stärken reicht es deswegen nicht für die erhoffte goer-Wertung.

Was kann die KI?

Es dauert nicht lange um zu erkennen: Schon grundlegende Civ-Weisheiten übersteigen den geistigen Horizont der Computergegner. Selbst auf »Unsterblicher«, dem siebten von



Rom greift uns an, attackiert aber nicht konsequent und lässt sich bombardieren.

acht Schwierigkeitsgraden, lassen sie ihre Siedler schutzlos durchs Land ziehen, gerne direkt an unseren Grenzen oder Truppen vorbei. Ehrensache, dass wir die Stadtgründer klauen und selbst einsetzen. Zwar ist es nicht so, dass die KI überhaupt keine Herausforderung böte. Auf höheren Anspruchsstufen kassiert sie nämlich wieder massive Produktionsboni (und nur das, schlauer wird sie nicht). Wenn wir sie in Frieden aufbauen lassen, zieht sie schnell technologisch an uns vorbei und rauscht auf der Überholspur zum Forschungs- oder Kultursieg. Aber dieses »in Frieden« ist eben der Haken an der Sache. Denn von der Kriegs-

führung hat die KI keinen blassen Dunst. Theo Roosevelt etwa umzingelte eine unserer Städte mit Kriegern, kloppte den städtischen Lebensbalken runter und stand kurz vor der Eroberung! Mit zitterndem Mausfinger unterbreiteten wir dem Amerikaner ein Friedensangebot – und Roosevelt nahm an! Obwohl wir diesen Krieg selbst losgetreten hatten, und all das auf »Unsterblicher«!

Reich, aber nicht lebensfähig

Es ist schon bemerkenswert, wenn die KI überhaupt mal so weit kommt, eine Stadt zu umstellen. Einmal erklären uns Römer und Engländer gemeinsam den Krieg. Es griffen



Die veraltete feindliche Armee umringt bewegungslos eine unbedeutende Stadt.



Klassischer KI-Fehler: ein unbewachter Siedler.



Michael Graf
@Greu_Lich



Firaxis, was soll das? Da entwerft ihr ein mechanisch hervorragendes, ein so wunderbar verzahntes und ausgefeiltes Civilization, eines der besten Rundenstrategiespiele seit Jahren – und dann schraubt ihr eine Künstliche Intelligenz dran, die schon mit dem Angriff auf eine Stadt überfordert ist? Ich kann nur hoffen, dass Patches den Widersachern mehr Finesse einimpfen, bei Civ 5 hat das ja auch geklappt. Obwohl die Civ-6-KI sogar schlechter spielt als die des Vorgängers zum Release. Das Paradoxe an der Misere ist allerdings, dass sie das Spiel für mich nicht kaputt macht. Sie stört, ja, und sie verwehrt Civ 6 die – eigentlich zum Greifen nahe – 90er-Wertung. Dennoch kann ich mich wieder nächtelang am Staatenlenken festbeißen. Civ bleibt Civ, der Auf- und Ausbau meines Weltreichs motiviert mich wieder enorm. Die Kaiserkrone mag einen unübersehbaren Kratzer haben. Eine Krone bleibt sie dennoch.

jedoch nur die Römer an, die Briten blieben passiv, obwohl ihr Staatsgebiet ebenfalls direkt an unseres grenzte. Und die Römer schickten zwar eine riesige Armee von Streitwagen und Katapulten, die aber konfus hin und her marschierten. So konnten wir die Invasoren mit einer Handvoll Bogenschützen und Speerträger zurückdrängen und später sogar Rom erobern! Wieder ein andermal rückten die Kongolesen mit einer Panzerarmee an – und fuhren dann unverrichteter Dinge wieder nach Hause. Auch all das geschah auf »Unsterblicher«. Zudem nutzen die Gegner ihre technologische Überlegenheit nicht immer aus. Wir kämpften etwa gegen Sumerer, die im Informationszeitalter immer noch mit Speerträgern über die Karte rannten. Auch Stadtstaaten haben offensichtlich Probleme, ihre Truppen zu modernisieren. Gleichzeitig erweist sich die

Bugs in Civilization 6

Civilization 6 läuft grundsätzlich rund und stabil, aber nicht ganz fehlerfrei. Den schlimmsten Bug haben wir erlebt, als ein unfertiges Militärlager auf unsere Truppen feuerte. Das sollte unmöglich sein! Feindliche KI-Einheiten standen manchmal in unseren Militärdistrikten herum (Bild). Zum Glück waren solche gravierenden Fehler selten, in fast allen Partien erlebten wir nur kleinere Anzeigefehler, etwa bei der Wegfindung. Daher werten wir Civilization 6 für die Bugs nicht gesondert ab.



KI oft weitgehend außerstande, ihre eigenen Städte zu verteidigen. Lieber fährt sie mit einer Rotte Katapulte im Hinterland auf und ab, als tatsächlich mal auf unsere Invasoren zu feuern. Kriege zwischen KI-Spielern geraten teils zur Farce, weil zwei stümperhafte Feldherren aufeinanderprallen – der eine zu blöd sich zu verteidigen, der andere trotzdem unfähig den Sack zuzumachen. Außerdem versäumt es die KI des Öfteren, ihre Ressourcen zu modernisieren oder ignoriert ideale Plätze für den Bezirksbau und zieht den Campus lieber neben nur einem Berg hoch statt den dreien direkt daneben. Okay, Civilization war noch nie für seine herausragende KI bekannt. Ärgerlich ist es dennoch, weil das eigentlich fantastische Civ 6 damit enorm viel Potenzial verschenkt.

Nuklearer Multiplayer

Herausfordernder ist es, sich mit menschlichen Gegnern zu messen, und zwar im Multiplayermodus für bis zu zwölf Spieler. Dabei können wir einstellen, ob die Teilnehmer immer gleichzeitig ziehen oder nur dann, wenn sie sich im Frieden befinden. Spieler, die gegeneinander Krieg führen, sind dann nacheinander dran, damit der schnellere keinen Vorteil hat. Neben dem einstellbaren Startzeitalter (Antike, Moderne, etc.) gibt es in Civ 6 drei spezielle Multiplayerszenarien, die den Start beschleunigen: In »Globaler Thernuklearer Krieg« beginnen Spieler und KI-Völker bereits mit kleinen Armeen so wie fast allen Technologien, die man für ei-

nen, nun, globalen thernuklearen Krieg so braucht. Eine nette Ergänzung, weil man schneller in die Partien hineinfindet und Konflikte angeheizt werden. Zumal die Szenarien eigene Siegbedingungen bieten, im Nuklearkrieg etwa sollen wir drei Stadtstaaten erobern, die meisten Panzer bauen oder die meisten Städte atomisieren. Blöd aber, dass im Spiel selbst nur der Stadtstaat-Sieg erklärt wird. Bei den anderen steht zwar, wer führt – aber nicht, was man dafür tun muss.

Unsere Online-Testpartien (es gibt auch einen Netzwerk- und einen Hotseat-Modus) liefen übrigens stabil – nur einmal erlebten wir einen Absturz, der sich aber nicht reproduzieren ließ und wahrscheinlich am Rechner lag. Partien können wir jederzeit abspeichern, um später wieder einzusteigen. ★

CIVILIZATION 6

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 2,5 Ghz / Phenom II 2,6 Ghz
Geforce GT 450 / Radeon HD 5570
4 GB RAM, 12 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 2,5 Ghz / AMD FX-8350
Geforce GTX 770 / Radeon HD 7970
8 GB RAM, 12 GB Festplatte

PRÄSENTATION



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

SPIELDESIGN



Distriktsystem lädt zum Puzzeln ein
exzellent verzahnte Spielmechanik
stets etwas zu tüfteln und zu optimieren
vielfältige Völker-Eigenschaften
Kriege leiden unter schwacher KI

BALANCE



Technologien und Einheiten sinnvoll
Völkerfähigkeiten beeinflussen Spielweise
nützliche Civilopedia
für Neulinge schwer zu überblicken
militärische Konflikte sind keine Herausforderung

ATMOSPHÄRE / STORY



generell stimmige Aufmachung
Agenden verleihen Herrschern mehr Persönlichkeit
stimmungsvolle Wunder-Filmen
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 mit hervorragend verzahnter Spielmechanik. Nur die KI erweist sich als Pferdefuß.



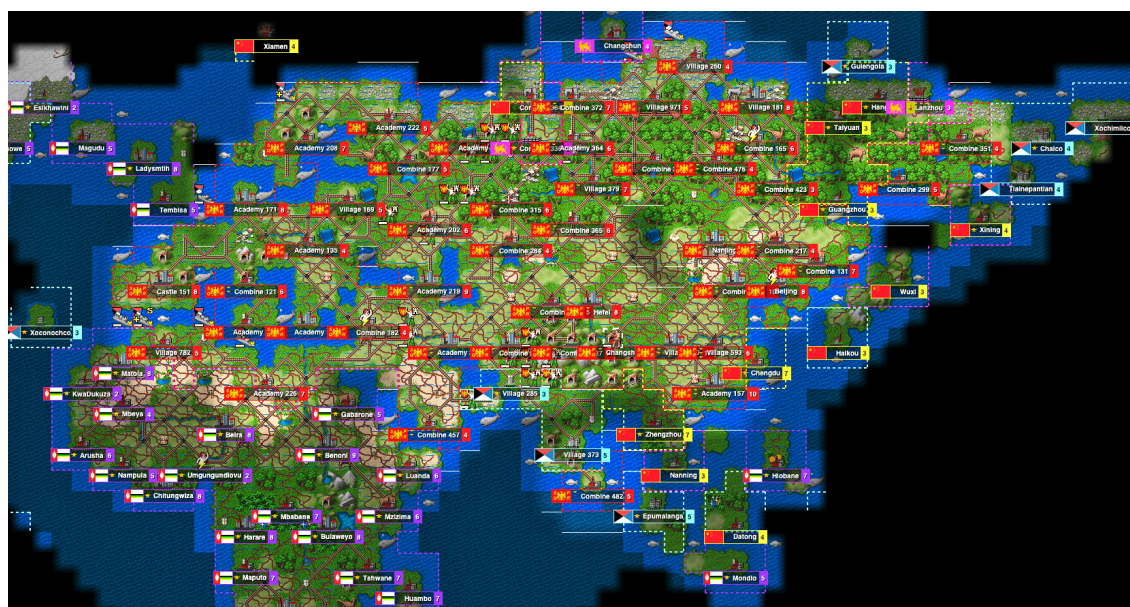
Unter Gorgo sind die Griechen kriegerischer. Sie ist bislang die einzige alternative Anführerin.

Lernende KI für Civilization

KI-NACHHILFE AUS DEUTSCHLAND

Seit 25 Jahren gibt es nun Civilization. Und seit 25 Jahren spielen die KI-Gegner so dösig, dass wir schon fast Mitleid haben. Doch das könnte sich bald ändern: Ein Frankfurter Unternehmen entwickelt eine lernende KI für Civilization. Die basiert auf den Taktiken menschlicher Spieler – und das macht sie brandgefährlich. Außerdem beweist uns ein einzelner Programmierer, dass es gar nicht so schwer ist, eine Strategiespiel-KI von lausig auf bockstark zu trimmen. Von Martin Deppe

Sind Computerspiele in der Mitte der Gesellschaft angekommen? Aber ja! Der beste Beweis: Ein Frankfurter Technologie-Unternehmen überzeugt Schlipsträger aus Banken, Versicherungen und IT-Firmen von der Qualität seiner Künstlichen Intelligenz, indem es diese KI Civilization spielen (und gewinnen) lässt. Banker und Computerspiele – wie passt das zusammen? »Einem Netzwerk-Administrator können wir abstrakte KI-Routinen erklären, der findet das cool. Aber bei technisch weniger versierten Managern ist Civilization zum Demonstrieren super. Denn viele spielen selber Civ oder haben es früher gespielt«, erzählt uns Chris Boos. Er ist Geschäftsführer und Gründer der Firma Arago, die von Frankfurt am Main und New York aus ihre KI-Systeme weltweit anbietet. Banken unterstützt die Künstliche Intelligenz zum Beispiel dabei, Marktentwicklungen und ihren Kundenstamm besser einzuschätzen. Bei IT-Unternehmen hilft sie, den Kundenservice zu verbessern, indem sie etwa Lieferzeiten verkürzt. »Zum einen zeigt unsere KI, dass sie auch auf sich ändernde Situationen reagiert und nicht einfach Vorgaben abspult. Denn bei unse-



Die HIRO-KI (rot) hat in Freeciv große Teile Asiens und Europas unter Kontrolle, ein umfassendes Eisenbahnnetz inklusive. Nur bei ihren Städtenamen ist HIRO spröde, er nummeriert die Namen Academy, Village, Castle und Combine stur durch.



HIRO bei der Arbeit: Die KI hat in Zug 401 bereits 1.531 Punkte – fast 400 mehr als die vier übrigen Spieler zusammen.

ren Kunden treten nie zweimal die gleichen Bedingungen auf. Viele Elemente aus Civ lassen sich zudem auf die Geschäftsfelder unserer Kunden übertragen: Die Gründung einer neuen Stadt ist ja durchaus mit dem Bau einer neuen Bankfiliale vergleichbar.«

Vom Dummerle zum Schlauberger

Die KI, mit der Chris Boos seine Kunden beeindruckt, hört auf den Namen HIRO, die fluffige Abkürzung von »Human Intelligence Robotically Optimized«. HIROs größte Stärke: Seine Intelligenz basiert auf der Erfahrung menschlicher Civ-Spieler – von Otto-Normalspielern bis hin zu Profis mit langjähriger Staatenlenker-Expertise. HIRO lernt beim Zuschauen, wie die Menschen Freeciv spielen, eine kostenlose, von der Community entwickelte Civ-Variante, deren Regelwerk auf Civilization 2 basiert. Und je mehr Menschen am Projekt beteiligt sind, desto größer und besser wird HIROs Erfahrungsschatz. Denn selbst dann, wenn einige Spieler der KI Quatsch beibringen, lernt sie durch die anderen Teilnehmer, warum das gerade Quatsch war. Anfangs machte HIRO dementsprechend haarsträubende Fehler: Als zum

Beispiel die feindlichen Araber eine Einheit mechanisierte Infanterie (das sind die Jungs im Schützenpanzer) auf HIROs nordamerikanisches Gebiet schickten, reagierte die KI mit dem Bau eines ... U-Boots. Noch dazu in einem mickrigen See mitten im Festland. Anderes Beispiel: Um auf Diplomatie-Sieg zu spielen, überflutete HIRO andere Länder mit einem Heer an Diplomaten (in Freeciv eine frühe Version des Spions). Kommt Ihnen bekannt vor? Richtig, das macht die KI in Civ 6 auch gerne, nur mit Missionaren.

Doch innerhalb weniger Wochen wird HIRO immer besser. Selbst ungewöhnliche Entscheidungen ergeben Sinn, wenn man sie sich genauer anschaut. Zum Beispiel HIROs Mammut-Eisenbahnlinie von Nordkorea durch Asien und Europa über die – auf dieser Karte mit einer Landbrücke verbundene – Arktis bis rüber nach Nordamerika. Anfangs haben die menschlichen Spieler die Bahnlinie noch belächelt (»Ha, da hätte der Kim Jong-Il endlich mal in die USA reisen können – der fuhr ja immer nur in seinem Panzerzug auf Staatsbesuch!«). Doch dann schaufelte HIRO seine Truppen um den halben Globus an die amerikanische Front, und das Lächeln gefror. Mit der Zeit hat HIRO auch seine langfristigen Strategien angepasst. »Zu Projektbeginn hat die KI fast immer auf einen Militärsieg gespielt, sie war schon in der frühen Phase einer Partie sehr aggressiv. Aber mittlerweile setzt sie stark auf den Weltraumsieg«, so Chris Boos, »obwohl wir ihr keine Siegbedingung vorschreiben.«



Noch ein Bild aus der frühen Lernphase: HIRO schickt eine Flut an Diplomaten los.

Schwarzer Fleck! Na und?

Ein Unterschied zu menschlichen Spielern: HIRO ist nicht so neugierig, er zeigt weniger Entdeckungsdrang. Bei Testpartien auf der echten Weltkarte blieb zum Beispiel Amerika oft unangetastet, weil HIRO daran kein Interesse hatte. »In Partien mit ausschließlich menschlichen Spielern passiert das nie. Anders bei der KI: Solange HIRO in seinem Gebiet genügend Ressourcen und Platz hat, kann er gut damit leben, dass da im Westen noch ein Kontinent liegt. Das macht ihm keinen Stress.« Der Mensch hingegen wird da kribbelig, er will wissen, was im unentdeckten schwarzen Bereich liegt, denn da könnten ja reiche Ressourcen warten – oder eine Horde Feindeinheiten. HIRO ist das wumpe, weil er einfach verschiedene realistische Annahmen trifft, was sich da verbergen könnte. Und wenn es wahrscheinlich keine Bedrohung ist, ignoriert er die Wissenslücke. Notfalls kann er ja immer noch reagieren.

Die Entscheidung, Civilization als KI-Testimonial herzunehmen, fällt Arago im Juli 2016. »Warum ausgerechnet Civ?«, wollen wir wissen, »warum kein einfacheres Spiel für den Anfang?« Chris Boos: »Natürlich haben wir für Testläufe unserer bisherigen KI-Systeme schon Labyrinth eingesetzt. Wie findet sich eine KI da zurecht? Was passiert, wenn wir Änderungen einbauen? Civ haben wir nicht nur gewählt, weil es so bekannt ist. Sondern auch, weil Spieler seine KI bemängeln. Es war fast immer Civ, das als Wunschtitel für eine gute KI genannt wurde.«



Anfangs patzt HIRO noch, hier setzt er ein U-Boot zur Schützenpanzerabwehr ein – in einem einsamen Seefeld.

Freiwillige gesucht!

Arago sucht noch Teilnehmer für seine Freeciv Challenge. Obwohl HIRO schnell lernt, braucht er gute Mentoren: Civ-Experten, die wissen, wie man Zivilisationen aufbaut und gegen andere Imperien antritt. Darum sucht das Unternehmen die erfahrensten und kreativsten Spieler der Civ-Community, die HIRO nicht nur beibringen möchten, Freeciv wie ein Weltmeister zu spielen, sondern auch den weltstärksten Computergegner zu erschaffen, der weder trickt noch unfaire Informationsvorteile genießt. Um mitzumachen, müssen Sie mindestens zwei Partien mit Arago-Mitarbeitern spielen und ihnen erklären, mit welcher Strategie Sie dabei vorgehen. Je nachdem, wie gut Sie spielen und erklären, gibt's von Arago starke Preise, darunter Deluxe-Versionen von Civilization 6 und Reisen zur Spielemesse PAX South, die im Januar 2017 im texanischen San Antonio stattfindet. Wer bereit ist, KI-Geschichte zu schreiben, kann sich unter hiroic.arago.co registrieren!



Arago-Gründer Chris Boos nutzt Freeciv, um Banken, Versicherungen und IT-Unternehmen seine HIRO-KI zu demonstrieren.

Schlaue Bausteine

die Entscheidungen aller Teilnehmer unter einen Hut bringen. Oder sie wählen gezielt die KI-Variante eines Profis, eines durchschnittlichen oder eines Gelegenheitsspielers.

Mittlerweile, Stand Anfang November, ist HIRO so gut, dass er »auf höchster Stufe« fast jedes Match gewinnt. Dabei hält er sich aber nicht stur an die Taktiken der Profis. Die empfehlen ja oft, Städte in einem festen Raster anzusiedeln, das die Umgebung optimal abdeckt. HIRO macht das auch – aber nur an neuralgischen Punkten wie Landmassen oder stark frequentierten Routen. Weil HIRO bei Partien auf der realen Weltkarte das Terrain ja mittlerweile auswendig kennt, bauen die Frankfurter Änderungen ein – etwa eine Landbrücke von Südamerika nach Afrika. So testen die Entwickler, wie ihre KI mit Abweichungen und Unerwartetem umgeht. HIRO folgt auch nicht stur einem Masterplan, sondern gewichtet jede Runde, was situativ der beste Zug ist, und wägt den dann mit seinen langfristigen Zielen ab. So schmeißt ein Kohlefund nicht gleich seine ganze Planung um – wohl aber gravierende Ereignisse wie eine plötzlich entdeckte feindliche Armee in der oben erwähnten Schwärze.

Um die Masse an Informationen, Taktiken und Möglichkeiten griffiger zu machen, arbeitet Arago mit sogenannten Knowledge Items, auf Deutsch etwa »Wissensbausteine«. Hinter nüchternen Nummern wie 152 und 242 verbirgt sich jeweils eine kleine KI-Gebrauchsanweisung zu einem bestimmten Thema: »Wo baue ich am besten eine Stadt?«, »Wie komme ich schnell an Ressourcen?« oder »Wann erkläre ich den Krieg?« Wann immer HIRO vor einer Entscheidung steht, sucht er sich die passenden Bausteine zusammen. »Mit demselben Prinzip erledigt unsere KI auch Aufgaben in klassischen IT-Unternehmen: Sie bricht komplexe Infrastrukturprobleme auf kleine Knowledge Items herunter, die sie von den Mitarbeitern des Unternehmens erhält. Dadurch kann sie auch unerwartete Situationen lösen«, erklärt Aragos Marketingmanager Benedikt Schepp. Um aufs Labyrinth-Beispiel von oben zurückzukommen: Anfangs war der Mensch bei der Lösung schneller. Doch die KI guckt sich flott ab, wie der Mensch ein Labyrinth durch Probieren und Merken löst – und wendet dessen Methoden an. Nur schneller.



Zwei Arago-Programmierer bei der Arbeit. Im Dezember 2016 soll der Showdown zwischen den besten Civ-Spielern und HIRO stattfinden.



Was ist Freeciv?

Schon seit 1996 gibt's das kostenlose Community-Projekt Freeciv. Das Spiel orientiert sich regeltechnisch und grafisch stark an Civilization 2 und wird auch noch nach 20 Jahren gepflegt und weiterentwickelt: Die aktuelle Version 2.5.5 stammt vom 30. Juli 2016, momentan ist Version 2.6 in Arbeit. Unter www.freeciv.org können Sie sich das Spiel kostenlos und legal herunterladen – oder direkt im Browser spielen.



Alexander »AiL« Stumpp hat die KI des 4X-Strategiespiels Pandora: First Contact auf Vordermann gebracht. Leider erst nach Release. Derzeit arbeitet er am Weltraum-Strategiespiel Dominus Galaxia (unten) mit, das 2017 erscheinen soll.



Wo liegt das Problem?

Doch wenn das alles so einfach ist – warum schafft es dann Firaxis nicht, in fünf Jahren und mit mehr Manpower eine gescheite KI hinzubekommen? Nun, einerseits, weil viele Spieler gar keine perfekten Gegner wollen – schließlich möchten sie gewinnen. Eklatante Fehler wie in Civ 6 (wir sagen nur unbewachte Siedler!) müssten die Kontrahenten aber auch nicht machen. Chris Boos dazu: »Ich denke, dass die KI in vielen Spielen generell vernachlässigt wird. Den meisten Studios ist es wichtig, erst mal ein gutes Spielerlebnis zu schaffen. Und wenn doch eine KI zum Einsatz kommt, hat sie oft unanständige Vorteile, und dann macht es keinen Spaß, gegen sie zu spielen. Die Entwickler bremsen die KI deshalb nachträglich wieder aus: »Ja, du hast gottgleiches Wissen und kennst die ganze Karte – aber geh trotzdem nicht auf den Spieler los, der noch fünf Länder weit entfernt ist!« Und viele Spieler haben sich eben daran gewöhnt, dass der Computergegner diese Vorteile hat.« HIRO soll ohne unfaire Allwissenheit zurechtkommen, dafür aber umso stärker und klüger spielen.

Von der Pfandflasche zum KI-General

Wir sprechen mit einem weiteren KI-Experten: Alexander »AiL« Stumpp programmiert hauptberuflich Leergutrücknahmesoftware. Sie wissen schon, für die Pfandautomaten, die gerne mal Bierflaschen verweigern, weil

Weil HIRO mit jedem Menschen, der ihr Civilization vorspielt, besser wird, und mit jedem weiteren Knowledge Item dazulernt, sucht Arago weitere Mitspieler. Da würden Sie auch gerne mitmachen? Prima – bis Ende November können Sie noch am Projekt teilnehmen. Details dazu finden Sie in unserem Kasten. Wer hingegen lieber HIRO »persönlich« herausfordern möchte, kann sich per Mail an media@arago.co registrieren. Und für Dezember 2016 sucht Arago noch Mutige, die im großen Freeciv-Finale höchstpersönlich gegen den Computer antreten.

Von Deutschland nach Maryland

Langfristig soll HIRO nicht nur Banken und Versicherungen beeindrucken, sondern auch den Civilization 6-Entwickler Firaxis. Dass das Team dringend KI-Nachhilfe brauchen kann, wissen wir nicht erst seit Civ 6 – von Anfang an ist die KI der Schandfleck auf der ansonsten blütenweißen Serienweste. Aber wie kommen die ganzen KI-Bauklötchen von Frankfurt am Main nach Sparks in Maryland? Wie lässt sich HIROs Erfahrungsschatz aus Freeciv in Civ 6 implementieren? Wer sich halbwegs mit Software-Entwicklung auskennt, kann beim Stichwort »Schnittstelle von legendären Storys berichten, bei denen aus »Kein Problem, die Systeme sind ja kompatibel!« ein »Jetzt funktioniert gar nichts mehr!« wurde. »Kein Problem«, sagt uns Chris Boos trotzdem, »HIRO arbeitet als Webservice und kann sich die Knowledge

Items während einer laufenden Partie online abholen.« Der Vorteil: Die Bausteine sind dank der Netzverbindung immer aktuell. Der Nachteil: Civilization wäre »always-on«, liefe also nur noch mit bestehender Internetverbindung. Oder man müsste die Datenbank im Vorfeld komplett herunterladen.

Außerdem darf man nicht übersehen, dass Civ 6 viel komplexer ist als Freeciv, das auf Civ 2 basiert. Damals gab's ja nicht mal individuelle Spezialeinheiten für die Völker, geschweige denn Kulturpunkte, nicht über-tretbare Landesgrenzen, Religionen, Archäologen oder große Kunstwerke. Auch das Hexfeld-Kampfsystem ist eine Herausforderung, in Freeciv kann man Einheiten noch zu beliebig großen Haufen stapeln, den »Stacks of Doom«. In Civ 5 und 6 geht es hingegen darum, Nah- und Fernkämpfer taktisch klug zu formieren und das Gelände ideal zu nutzen – etwa, indem Artillerie am anderen Ufer eines Sees Deckung vor Nahkämpfern sucht.

Und dann gibt's ja auch noch das neue Geländesystem mit Stadtvierteln und vielen Wechselwirkungen. »Auch das ist mit HIRO machbar«, versichert uns Chris Boos, »so lange man eine große Spielerbasis hat, auf deren Erfahrung die KI zurückgreifen kann.« Bei den Stadtsektoren könnte HIRO auch die jeweils beste Kombination im Vorfeld durchprobieren, um für jede Stadt die ideale Aufteilung zu entwickeln. Wobei dann das Problem der Zugzeit hinzukommt, eine schlaue KI braucht nun mal länger als eine doofe.



Typische KI-Dödeligkeit bei Civ 6: Der Stadtstaat Buenos Aires schubst noch Katapulte, Speer- und Keulenträger umher – dabei schreiben wir das Jahr 1850!



Alexanders KI-Gegner umzingelt die Stadt in Pandora, statt wie früher aus einer Richtung anzugreifen. So wird der Flächenschaden der Verteidiger minimiert.

die angeblich nicht zum Sortiment gehören. Dabei haben wir die doch gerade kistenweise gekauft ... ach, egal. In seiner Freizeit programmiert Alexander KIs für Computerspiele. Dabei geht er einen anderen Weg als Arago, denn statt komplexer selbstlernender Algorithmen und vieler menschlicher Lehrer setzt er auf herkömmliche Programmiermethoden und bringt der KI ihre Tricks »von Hand« bei. Trotzdem profitiert auch er stark von der Hilfe anderer Spieler, die ihm Strategien und Vorgehensweisen verraten, die er dann seiner KI eintrichtern kann.

Zum Beispiel beim eher unbekannten Strategiespiel Pandora: First Contact, einem Urenkel des Civilization-Ablegers Alpha Centauri. Auch hier besiedeln wir in Civilization-Manier einen fremden Planeten. Der 4X-Titel (von explore, expand, exploit, exterminate, also erkunden, aufklären, ausbreiten, auslöschen) hatte jedoch eine dermaßen gruselige KI, dass Alexander sich nach Feierabend daranmachte, sie schrittweise zu verbessern. Beim Gebäudebau etwa vergleichen nun relativ simple Formeln die Bauzeit, Baukosten und späteren Einnahmen der Bauwerke miteinander – je früher ein Gebäude den Break-

Even erreicht, also Gewinn abwirft, desto wahrscheinlicher ist es, dass die KI es als nächstes baut. Bauwerken ohne Einnahmen, beispielsweise Verteidigungstürmen, weist Alexander einfach einen Credits-Gegenwert zu. Je mächtiger so eine Abwehranlage ist, desto mehr Credits wirft sie sozusagen ab. Klar, das ist ein Trick. Aber ein schlauer.

In diese KI-Gebäudekette integriert der Programmierer immer wieder den Bau von Truppen: Wenn das nächste Bauwerk auf der Liste noch ein zu schlechtes Kosten-Nutzen-Verhältnis hat, produziert Alexanders Künstliche Intelligenz lieber erstmal Einheiten. Gleichzeitig prüft sie immer, welche der drei Siegbedingungen in Reichweite liegt. Produziert die KI in einer Runde mehr als fünf Prozent der benötigten Geldmenge für einen Wirtschaftssieg, gibt sie keine Münzen mehr für Bauprojekte oder das Modernisieren von Einheiten aus, sondern spart lieber auf den wirtschaftlichen Sieg. Im Gegenzug schaut der Computergegner genau darauf, ob einer seiner Kontrahenten wirtschaftlich davonzieht. Dann greift er ein – und an.



Violette KI-Truppen belagern eine orangefarbene Stadt. Dabei kombinieren sie Artillerieschiffe und Bodentruppen. Infanterie geht im Wald in Deckung, Panzer stoßen durch die Ebene vor.



Von oben nach unten: Alexander rückt mit seinen Panzern (hellblaue Symbole) von rechts gegen die KI-Stadt »Externsteine« und ihre Einheiten vor (magenta-farbene Symbole). Doch die KI-Artillerie nimmt ihn frühzeitig unter Beschuss. Als Alexander sich zurückzieht, flankiert die KI seine Truppen und setzt zum Konter auf seine eigene Stadt »Chauvelin« an.

Wir sind umzingelt!

Bei seiner KI-Entwicklung hilft Alexander der Civ-Profispieler Jan Meschkank, der ein gutes Gefühl dafür hat, wie man bei einem 4X-Titel bauen, expandieren und so weiter gewichten sollte. Ein weiterer Pandora-Spieler hatte bereits im Vorfeld Excel-Tabellen und Algorithmen angelegt, auf die Alexander zurückgreifen konnte. Aber es geht ja nicht nur um Produktion, Truppenbau und Gebäude, sondern auch um Kampftaktiken. Zum Beispiel hat der Computergegner vor der KI-Renovierung Städte aus nur einer Richtung angegriffen – seine Truppenhaufen waren ein gefundenes Fressen für Abwehrfeuer mit Flächenschaden. Dank der neuen KI umzingelt der Computer jetzt seine Opfer, wie es auch ein Spieler machen würde. Truppen nutzen jetzt ihr bevorzugtes Terrain: Panzer fahren in Ebenen, Infanterie kriecht durch Wälder.

Schon innerhalb nur eines Monats hat Alexander die Hälfte der Maßnahmen umgesetzt, mit denen er die KI-Spielstärke steigern will. Schon in diesen ersten vier Wochen sind die Fortschritte so enorm, dass sich die ersten Spieler beschwerten – und andere jubeln. Schließlich muss Alexander sämtliche Schwierigkeitsgrade anpassen und umbenennen, da jetzt der höchste Schwierigkeitsgrad, der noch nicht schummelt, schwerer ist als vorher derjenige, bei dem die KI massive Vorteile bekommen hat. Auf der »nor-

malen« Schwierigkeitsstufe muss Alexander der KI sogar ein Handicap verpassen, weil die Gegner sonst den menschlichen Durchschnittsspieler überfordern.

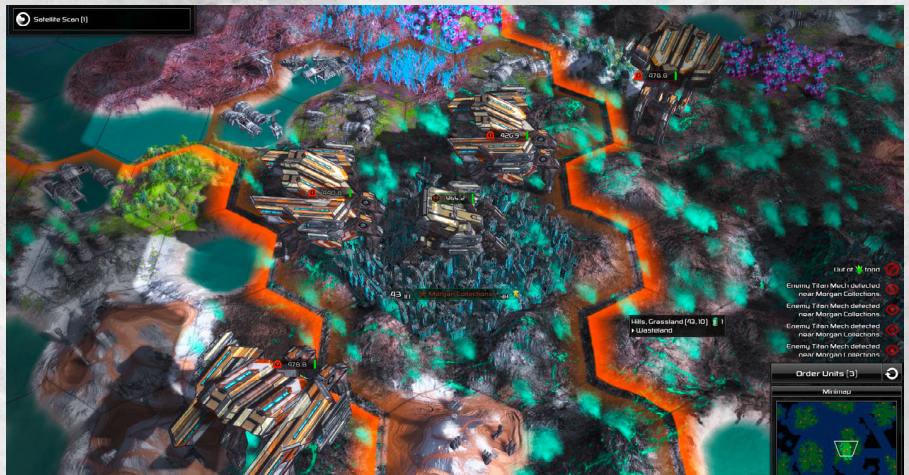
Auch an Alexander geht daher unsere Frage: Warum schafft Firaxis nicht, was ein Dreimann-Team in seiner Freizeit auf die Beine stellt? »Eine gute KI scheint vielen Spielern nicht so wichtig zu sein«, vermutet Alexander, »darum ist sie für die Entwickler auch nicht so entscheidend. Viele fangen auch erst am Projektende mit der KI an. Das ist Unsinn, das sollte man gleich parallel machen. Denn die KI hilft auch dabei, Schwächen im Design und der Balance aufzuzeigen. Zum Beispiel arbeite ich derzeit am Weltraum-Strategiespiel Dominus Galaxia mit, in dem man anfangs seine Bevölkerung klonen konnte – wie im Klassiker Master of Orion. Nachdem ich der KI beigebracht habe, die Nützlichkeit des Klonens im Vergleich zu anderen Projekten zu berechnen, stellte sich heraus, dass die Spieler gezwungen waren, auch selbst sofort zu klonen, wenn sie mit der KI mithalten wollten. Statt einer strategischen Entscheidung war es also eine lästige Pflichtübung ohne spielerischen Mehrwert. Darum haben wir das Klonen kurzerhand entfernt.«

Das Gesicht der KI

Solche Probleme in der Balance oder Spielmechanik erkennt man beim späten KI-Einbau erst am Ende der Entwicklung. Und dann auch nur, wenn Testspieler sie aufdecken. Aber selbst dann ist es fast immer zu spät, noch grundlegende Elemente zu ändern. Hinzu kommt, dass viele Studios gar keine reinen KI-Programmierer haben, sondern ihre Programmierer erst daransetzen, wenn sie ihre anderen Aufgaben abgeschlossen haben. Und dann ist es erst recht zu spät.

Der KI strategische Grundlagen beizubringen, ist dennoch relativ einfach. Denn Spielmechanik und Regeln bleiben immer gleich, der Computer muss lediglich die richtigen Schlüsse daraus ziehen. Egal, ob er Schach spielt oder in Civilization 6 Truppen formiert. Kniffliger wird es, sobald ein unberechenbares Element hinzukommt: der Mensch mit seinen seltsamen Gefühlen und Gedanken. In Civilization oder Total War ist es daher vor allem die KI-Diplomatie, die Spielern den Spaß verderben kann. Zum Beispiel, wenn ihnen ein guter Freund plötzlich in den Rücken fällt. Denn der Diplomatie-Bildschirm ist sozusagen das Gesicht der KI, hier nehmen wir die Entscheidungen des Computers persönlich. Diesen Eindruck kann Alexander bestätigen: »Wenn sich Spieler über eine KI beschwerten, geht es meist um die Diplomatie. Wenn sich ein KI-Anführer nicht so verhält, wie es zu seinem Charakter passt, fällt das dem Spieler mehr auf als alles andere.«

Wenn die KI den Wirtschaftspart bestens beherrscht, merken das viele Spieler nicht mal oder denken schlimmstenfalls, dass der Computer betrügt, weil er so viele Einheiten hat, erklärt Alexander. »Aber wehe, er ändert plötzlich und ohne direkt nachvollzieh-



Overkill: Die KI hat schon den Militärsieg errungen, doch Alexander spielt tapfer weiter. Hier wird seine letzte Stadt von Titanen überrannt.



Wenn zwei sich streiten, freut sich der dritte. Und der vierte: Hier liegen vier KI-Spieler im Krieg. Solche Kettenreaktionen hat Alexander wieder gestrichen, weil sie die Spieler frustrierten.

baren Grund seine Meinung von »Ich mag dich!« zu »Ich will dein Land!«. Es kommt gar nicht gut an, dem Spieler den Krieg zu erklären, obwohl die KI ihn bisher mochte. Selbst wenn sie einen logischen Grund dafür hat, etwa den Spieler für ein leichtes Opfer für Landgewinn hält. Ich habe auch erst sehr spät realisiert, wie wichtig es den Spielern ist, nachvollziehen zu können, warum eine KI etwas tut. Ein »Na, weil das für den Computer von Vorteil ist!« ist keine Begründung, die Spieler hören wollen. In Pandora kam die Erkenntnis leider etwas spät, dass Spieler, die bereits im Krieg sind, nur ungern in der nächsten Runde von vier weiteren KIs Krieg angegriffen werden wollen, weil sie ja gerade abgelenkt sind. Das hat zu vielen negativen Bewertungen der KI geführt.«

Wenn drei sich streiten ...

Die KI in Pandora hat Alexander von vornherein als »eigennützig« angelegt, sie denkt immer an ihren eigenen Vorteil und spielt niemandem die Rolle des treudoofen Alliierten vor. So hat jede KI-Nation einen Aggressionslevel, den der Spieler nur wenig beeinflussen kann; Geschenke zum Beispiel haben nur einen kurzzeitigen Vorteil. Wichtig ist, dass die KI transparent handelt: Wann erklärt sie wem den Krieg, wann schließt sie Frieden, wann handelt sie? Alles andere

erhöht nicht die Spielstärke, sondern nur den Frustfaktor. »In der Diplomatie liegt viel Potenzial«, sagt Alexander. »Zum Beispiel könnte man die KI-Spieler gegeneinander ausspielen, denn wenn sich zwei bekriegen, greift der dritte die beiden geschwächten an, weil er sie für leichte Opfer hält. Darum hat sich meine KI vor einer Kriegserklärung genau angeguckt, wie stark die potenziellen dritten Parteien sind. Diese Ketten-Kriegserklärungen habe ich aber wieder rausgenommen, weil für Spieler zu frustrierend waren.« Ein einzelner Konflikt konnte in Pandora sehr schnell zum Weltenbrand eskalieren.

Während Alexander Stumpp beim damals bereits erschienenen Pandora mit minimaler Kommunikation mit den eigentlichen Entwicklern KI-Patches strickte, ist sein neues Projekt Dominus Galaxia noch in der Entwicklung. Hier steht er in sehr regem Austausch mit dem Team und hat wesentlich mehr Einfluss auf andere Aspekte des Spiels. Denn beim Entwickeln der KI kann er nur gewinnen: »Ich spiele sozusagen gegen mich selber. Wenn ich verliere, war die KI gut. Und wenn ich gewinne, weiß ich, wie ich die KI verbessern muss.« Wenn wir bei Firaxis das Sagen hätten, würden wir Arago und Alexander Stumpp schleunigst anheuern. Denn so könnte Civ 6 endlich die KI bekommen, die diese Serie seit 25 Jahren verdient. ★

GRATIS 24 MONATE GARANTIE

Sichern Sie sich beim Kauf eines One GameStar-PCs Ihrer Wahl 24 Monate statt 12 Monate Garantie und sparen Sie bis zu 99 Euro - nur jetzt für kurze Zeit!

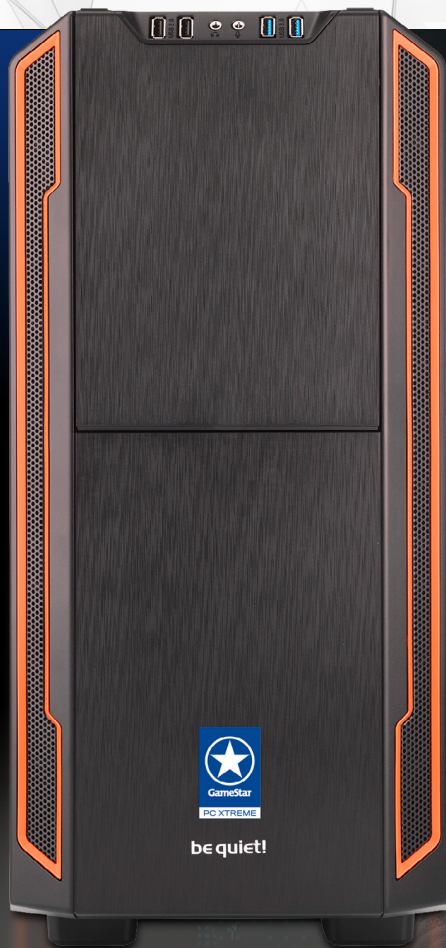


Gutschein +

GAMES
ROCKET

10 Euro

ab 35€ Mindestumsatz



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 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 NOTEBOOK ULTRA 17

- ▶ Core i7 6700HQ mit 4x 2,6 GHz
- ▶ 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
- ▶ GeForce GTX 1080 8 GB **NEU**
- ▶ 16 GB DDR-4 RAM & 500 GB SSD
- ▶ 2.000 GB HDD
- ▶ 17,3 Zoll Full HD mit G-SYNC

nur **2799,-**

*Gutschein für Kauf von PC-Spielen bei Gamesrocket. Online-Benutzerkonto erforderlich. Alle Preise in Euro inkl. gesetzlicher MwSt.

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

Konfiguriert von der GameStar-Redaktion für maximalen Spielspaß



WATCH DOGS 2 GESCHENKT

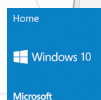
Beim One GameStar-PC Ultra und allen anderen GameStar-Systemen mit GeForce GTX 1070 oder 1080 gibt es jetzt das brandneue Watch Dogs 2 kostenlos als Vollversion dazu.



★ GameStar PC ULTRA

- ▶ Intel Core i7 6700K mit 4x 4,0 GHz
- ▶ GeForce GTX 1070 8 GB **NEU**
- ▶ 16 GB DDR4-RAM
- ▶ 250 GB SSD
- ▶ 1.000 GB HDD
- ▶ DVD-Brenner

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

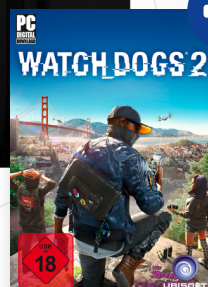


Gutschein

**GAMES
ROCKET**

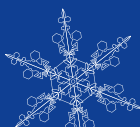
10 Euro

ab 35€ Mindestumsatz



**Gutschein für Download-Vollversion. Jeweils Online-Benutzerkonto erforderlich. Angebote nur solange der Vorrat reicht. Angaben Stand 11.11.2016. Änderungen vorbehalten.

www.gamestarpc.de



15 Jahre GTA 3

EIN SPIEL DER LIEBE UND FREUNDSCHAFT



Der Autor

Dimi hat amerikanische Open Worlds quasi mit der Muttermilch aufgesogen, auch wenn er mit seiner damaligen Baby-Altersfreigabe eigentlich noch gar nicht bereit dafür war. An dieser Stelle vielen Dank an den älteren Cousin, der das möglich gemacht hat! Zudem verbindet Dimi mit Open Worlds weder Terror noch Gewalt, sondern Spaß und Staunen: Welten, die unsere eigene simulieren und zugleich so viel Schabernack erlauben, die faszinieren ihn bis heute.

Von wegen Killerspiel! Grand Theft Auto 3 verbindet Dimi nur mit positiven Gefühlen. Und einer legendären Polizeistation.

Von Dimitry Halley

15 Jahre ist es her, seit GTA 3 auf die Welt losgelassen wurde. Herzlichen Glückwunsch, Claude Speed! Ich glaub's ja nicht, wir werden alle alt. Okay, ich dürfte da eigentlich nicht meckern, denn als das Spiel im Oktober 2001 für die Konsolen erschien, war ich eigentlich noch viel zu jung, um es spielen zu dürfen (zarte 12). Doch wo ein Wille, da ein Weg. In dem Fall hat dieser Weg harte, duldsame sechs Monate gedauert – exakt bis zum PC Release, weil ich keine PlayStation 2 hatte. Nahezu jeden Tag habe ich dieselbe alte Bravo Screenfun gewälzt, mir die ewig gleichen Screenshots der Konsolenfassung von Grand Theft Auto 3 angeschaut und gestaunt, wie unfassbar spannend dieses Spiel aussah. Bis dato hatte ich nur GTA 2 gespielt (auch das von irgendeiner Screenfun-CD), der

Sprung von dessen statischer Vogelperspektive in die dritte Dimension war für mich ein absoluter Meilenstein. Und auch für den Rest der Welt, schließlich avancierte GTA 3 innerhalb kurzer Zeit zu einem der meistgeliebten Spiele der damaligen Ära, und zu einem der wichtigsten überhaupt. Es legte nicht nur den Grundstein für eine der erfolgreichsten Spielerien (beziehungsweise für die dreidimensionale Wiedergeburt von GTA), sondern setzte auch ein Zeichen, was mit 3D-Welten in Zukunft möglich sein würde (hier seien natürlich Mafia und Driver ehrenhalber erwähnt).

Film für die Freiheit

Für mich war GTA 3 damals etwas viel Simpleres: ein spielbarer Action-Film, den ich mir in meinen kühnsten Kinderzimmerträumen nicht hätte ausmalen können. Spektakuläre Verfolgungsjagden, aufreibende Schießereien, verruchte Gangster und die Freiheit, in einem Quasi-New-York jeden Quatsch anzustellen, den ich mir denken konnte. Gerade diese Freiheit hat damals jeden in meinem

Bekanntkreis ergriffen, auch die älteren Semester – GTA 3 macht den Spieler mündiger denn je und gibt mir die Möglichkeit, meine eigenen Gangstereskapaden in Liberty City zu veranstalten. Leider stand GTA 3 wohl gerade deshalb unter dem Stern der Killerspiel-Debatte, die damals rasant Fahrt aufnahm. Jugendschutz ist eine wichtige und richtige Sache, darum geht's mir gar nicht. Ich spreche hier eher von den reißerischen Verzerrungen unseres Hobbys als »kollektive Jugendzerstörung«, die genau diejenigen Leute am lautesten in die Welt schreien, die am wenigsten davon verstehen. Um das zumindest aus meiner Perspektive von damals abzuwehren, stelle ich mich hier (virtuell) in den Raum und behaupte, dass ich mit GTA 3 vor allem Freundschaft und Liebe verbinde.

Das beste Polizeivordach aller Zeiten

Meine Mutter hat mir zwar schon immer zugehört, dass ich mit Pixelgewalt unabhängig von meinem Alter relativ vernünftig umgehen kann (ich glaube, sie wollte nur meine



Eine ganze Stadt, und ich kann tun, was ich will? Fantastisch!



GTA 3 ist spielgewordene Anarchie. Erst recht mit einem Panzer.

Wussten Sie schon, dass ...

- ★ ... der Hauptcharakter ursprünglich namenslos war und erst bei einem Gastauftritt in GTA: San Andreas »Claude« genannt wurde? Fans vermuten deshalb, er sei Claude Speed, der Held aus GTA 2.
- ★ ... es in GTA 3 ein lenkbares Propellerflugzeug namens »Dodo« gab, das mit seinen Stummelflügeln aber nicht zum Fliegen gedacht war, sondern nur zum schnellen Fahren? Einige Spieler schafften es aber doch, den heftig trudelnden Urvogel in der Luft zu halten.
- ★ ... einige Entwickler ihre Namen als (nicht existente) Nachbarstädte auf der Minikarte verewigt haben, was man aber nur sah, wenn man mit dem Dodo flog?
- ★ ... Tanner, der Hauptcharakter der Driver-Serie, in GTA 3 einen Gastauftritt in einer Yakuza-Mission feiert? Dabei wird über ihn gesagt wird: »Ohne sein Auto ist er praktisch ein Nichts« – weil man im ersten Driver nicht aussteigen konnte.
- ★ ... die Titelseite einer Tageszeitung in GTA 3 einen Zombie-Elvis erwähnte, was Spieler dazu veranlasste, das Spiel und die Nachfolger (vergebens) nach dem un- toten Sänger abzusuchen?
- ★ ... es an zwei Stellen in GTA 3 Wegfin- dungs-Glitches gibt, die dazu führen, dass Fußgänger von einer Klippe stürzten oder ertranken? Das erinnerte Spieler an die selbstmörderischen Wuselnknechte des Puzzleklassikers Lemmings, der wie GTA 3 von DMA Design entwickelt wurde, dem heutigen Rockstar North.
- ★ ... ein Auftraggeber namens »Darkel« aus dem Spiel gestrichen wurde? Der sollte ein obdachloser Revolutionär sein; seine fünf Missionen waren laut Rockstar »ver- rückt«, aber nicht spaßig genug.
- ★ ... es in einer frühen Version von GTA 3 noch Kinder und fahrbare Schulbusse gab, die aber entfernt wurden, um Gewalt ge- gen Kinder und die resultierenden Kontro- versen zu verhindern? Seitdem hält sich das Gerücht, eine von Darkels Missionen sei gewesen, einen Schulbus zu sprengen.
- ★ ... der Mond von GTA 3 größer und kleiner wurde, wenn man mit dem Scharfschüt- zengewehr darauf schoss?
- ★ ... es im Spiel eine Werbetafel mit der Auf- schrift »See you in Miami!« gab, also einen Hinweis auf die Fortsetzung GTA: Vice City, die nur ein Jahr später erschien?

- ★ ... im Radio die Stadt »Carcen City« erwähnt wurde, in der Jahre später das indizierte Rockstar-Spiel Manhunt spielte?
- ★ ... ein Bauarbeiter im Spiel Teile des Song- textes von »YMCA« von den Village People rezitierte, wenn man ihn anrenpelte?
- ★ ... GTA 3 in Australien auf dem Index lande- te, weil es (züchtigen) Sex mit Prostituierten ermöglichte, die man danach umbrin- gen könnte? Erst eine geschnittene Version ohne Sexoption wurde wieder zugelassen.



Der Dodo ist zwar nicht zum Fliegen gedacht, manche Spieler halten ihn dennoch in der Luft.

Karriere als Spieleredakteur vorantreiben), bei neuer PC-Hardware hörte das Verständ- nis aber auf. Wieso soll man sich bitte elen- dig teure Grafikkarten kaufen, wenn es der gute, alte Windows-98-Tower noch tut? GTA 3 hatte also auf meinem heimischen Rechner einfach keine Chance, ich musste mir an- derweitig behelfen. Ein Segen, dass es Schulkameraden gibt. Ein Bekannter aus der Schule hatte das Spiel auf seinem Fami- lien-PC, unbequem als Arbeitsgerät mitten im Esszimmer platziert, während um uns he- rum permanent Leute wuselten. Ich kann mir rückwirkend keinen weniger entspannenden Ort für unzählige Spielsessions vorstellen, aber wir waren duldsame und demütige Kids. Und wir hatten richtig Bock auf GTA 3. Noch bevor wir uns groß mit Story-Aufträgen auf- hielten, verbrachten wir Wochen in Liberty City, um Quatsch anzustellen. Das Highlight der ersten Versuche war ein epischer Show- down auf dem Vordach der Liberty City Police Station in Portland: Zum einen waren wir

stolz, diese coole Stelle zum Verschanzen gefunden zu haben, zum anderen wollten wir sehen, wie lange wir mit fünf bis sechs Polizeisternen dort überleben konnten.

Von GTA zu Guy Love

So reihten sich die Tage aneinander. Uns ging es dabei nicht um das Ausleben irgend- welcher realen Gewaltwünsche, sondern um das Nachspielen von Actiongeschichten, mit denen wir aufgewachsen waren. GTA 3 bietet eine urbane Gangsterfantasie, die in dieser Qualität bahnbrechend war, und zugleich eine lebendige, unabhängig vom Spieler agierende Großstadt. Allein die Po- lizeiverfolgungsjagden waren in dieser nie dagewesenen Welt atemberaubende, filmrei- fe Erlebnisse – warum die Cops uns auf den Fersen waren, spielte gar keine Rolle. Über diesem gemeinsamen Hobby wurden mein Bekannter und ich zu besten Freunden. Spä- ter probierten wir andere Spiele aus, daraus wurden fantastische frühe Jugendjahre.

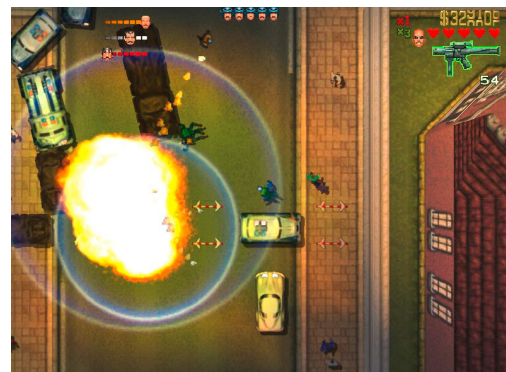
Ich weiß, es klingt ein bisschen pathetisch, wenn ich schreibe, dass ich GTA 3 mit »Liebe und Freundschaft« verbinde – letztlich ist es ja eine allgemein bekannte Geschichte, dass fruchtbare Beziehungen sich häufig über ge- meinsamen Interessen entwickeln. Ich will mich auch gar nicht in irgendwelche politi- schen Killerspiel-Debatten stürzen oder die hier wieder aufs Tapet bringen. Aber als ich von den Kollegen gefragt wurde, was ich im ersten Moment mit GTA 3 assoziiere, dann sind es tatsächlich diese Dinge: die vielen Nachmittage, die wir mit Unsinn in Liberty City verbracht haben, während wir Drecksä- cken ihre Autos vor der Nase wegklausen und den Comic-Einwohnern von Portland auf den Keks gingen. Und die Schultage, an denen man an neuen, blöden Ideen tüftelte, was wir nach Schulschluss mit kuriosen Stunts an- stellen würden. Danach erst denke ich an die tolle Story, die ich zwei Jahre später mit ei- nem 100-Prozent-Durchlauf in vollen Zügen genießen konnte (diese Drogenpäckchen). ★



Damals braucht man noch keine Mod, um einen Polizisten spielen zu können.



Sogar die Story ist cool. Der Hauptcharakter wird anfangs von seiner Freundin niedergeschossen und sinnt auf Rache.



Zum Vergleich: GTA 2 lief noch in der unspektakulären Top-Down-Ansicht.



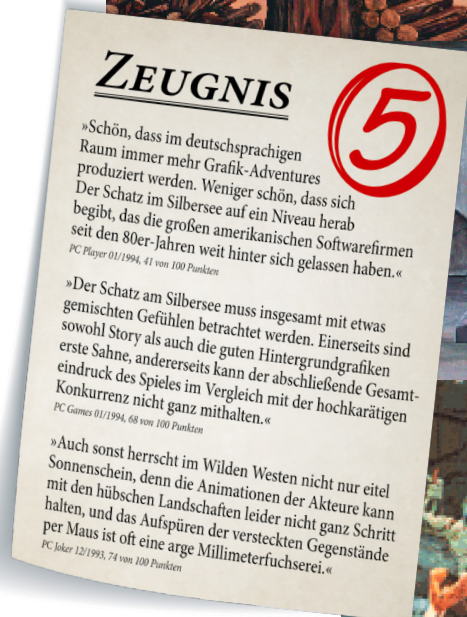
Legendär schlecht: Der Schatz im Silbersee

AM ADVENTURE-MARTERPFAHL



Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Spiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Dass er in PC Player 01/1994 den Silbersee-Schrott mit 41 von 100 Punkten relativ milde bewertete, kann er sich nur damit erklären, dass er damals im dritten Kapitel die Waffen gestreckt und nur einen Teil des Puzzle-Unfugs durchlitten hat.



Auf DVD: Video-Special

Beim ersten (und letzten) Karl-May-Computerspiel wird der Spaß spektakulär skalpiert.

Von Heinrich Lenhardt

»Nun bin ich zwar schon über 80 Jahre tot ...«, begrüßt uns Karl May zum Beginn des ersten und einzigen Spiels, das auf seinem literarischen Mist gewachsen ist. Wie ein gepeinigter Autorengenist aus dem Jenseits, der angesichts dieser Adventure-Adaption von »Der Schatz im Silbersee« keine Ruhe findet. Großspurig kündigte Software 2000 im Jahr 1993 eine Serie von »Artventures« auf Karl-May-Basis an. Schon wenige Monate nach dem Schatz im Silbersee sollte das nächste Spiel Durch die Wüste folgen, doch alle Fort-

setzungsgelüste erloschen nach dem Auftaktflor. Denn das einzige Karl-May-Spiel entpuppt sich als Tiefpunkt deutschsprachigen Softwareschaffens, der von heimtückisch versteckten Pixeldetails bis zu surreal anmutenden Designideen alle Register zieht, um den Spieler in den Wahnsinn zu treiben.

Dabei hat das Schweizer Studio Linel seine Engine »Modular Adventure Control System« 1992 ja ursprünglich für ein Spiel zum Film »Die Unendliche Geschichte 2« entwickelt. Doch die Lizenzverhandlungen ziehen sich ins nicht minder Unendliche, auf der Suche nach einer Alternative kommt man mit dem Karl-May-Verlag ins Gespräch. Es scheint bestens zu passen: Die Abenteuerromane eines deutschen Schriftstellers als Vorlage für

die bei deutschen Computerspielern so beliebten Abenteuerspiele. Als Publisher wird Software 2000 gewonnen, in den frühen Neunzigern dank Bundesliga-Manager eine aufstrebende Branchenmacht. Leider achtet niemand auf die Produktqualität: Der Schatz im Silbersee wirkt mit holprigen Storyfetzen, platten Dialogen und gelegentlichen Rechtschreibverbrechen nicht gerade wie ein Spiel, das auf einer literarischen Vorlage basiert. Doch die Karl-May-Rufschädigung ist eine Bagatelle im Vergleich zu den Gräueln, die Linel hier dem Adventuregenre antut.

Spieldesigner auf dem Kriegspfad

Schon der erste Bildschirm gibt einen Vorgeschmack auf die Designsünden, die den restlichen Spielverlauf heimsuchen. Unser Held Old Firehand soll den schwarzen Panther stoppen, der an Bord eines Flussdampfers aus seiner Kiste entkam und eine Passagierin bedroht. Als einzigen Gegenstand gibt's einen Stock, den wir ergreifen und damit verzweifelt jedes Bildelement anklicken – doch nichts passiert. Des »Rätsels« Lösung: Wir müssen erst unser Heldensprite zu einer ganz bestimmten Stelle bewegen. Nur wenn man in diesem eng definierten Bereich steht, lässt sich der Stock mit dem Panther benutzen, das getroffene Tier hopst ins Wasser und damit vor die Flinte von Old Firehands Kumpel Tante Droll, der gerade vorbeidümpelt. Und nein, wir haben nicht zu lange an der Friedenspfeife genuckelt: »Tante« Droll ist wirklich ein Mann, diesen Spitznamen hat sich Karl May ausgedacht.



Banditen haben Tante Droll geschnappt! Könnte doch nur jemand Knallfrösche ins Feuer werfen!

Genre: Adventure

Publisher: Software 2000

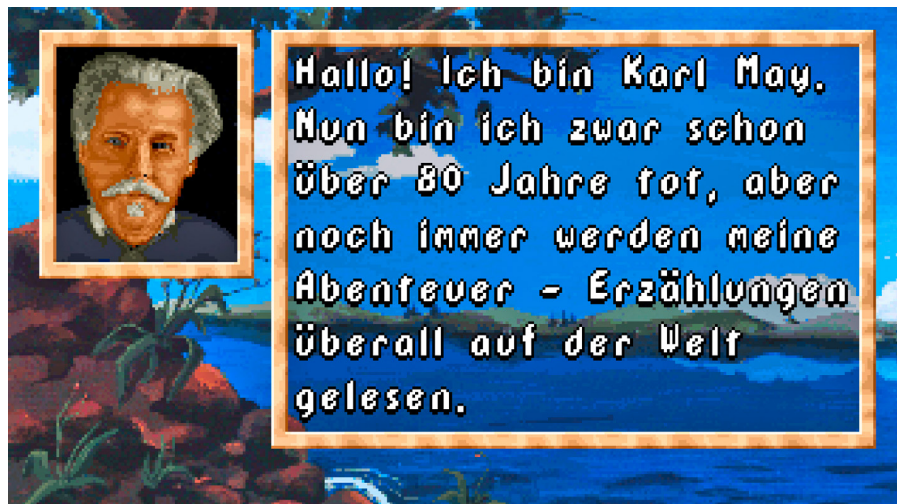
Entwickler: Linel

Veröffentlichung: 1993

Legendär, weil: ... das erste Spiel der »Karl-May-Edition« als Adventure-Hoffnung gehandelt wurden und eine ganze Serie einläuten sollte.

Schlecht, weil: ... die vier zusammenhanglosen Kapitel herzlich wenig aus der Vorlage machen.

Fazit: Die größte Adventure-Schande diesseits des Rio Grande. Old Firehand vergaloppiert sich in den ewigen Software-Jagdgründen.



Lieber Karl, über die Leerzeichen vor und nach dem Bindestrich reden wir noch.

Wimmelbilder für Masochisten

Die nun folgenden Spieldesigner-Geistesblitze sind indes gar nicht drollig, sondern stümper- bis boshaft. Der Schatz im Silbersee ist eines dieser Adventures, deren Designer uns Spieler als Feinde sehen, die mit allen Mitteln daran zu hindern sind, in der Geschichte voranzukommen. Wichtige Gegenstände werden als Pixelwinzigkeiten versteckt, die sich möglichst unauffällig in die Hintergrundgrafik einfügen. Oder sie sind gänzlich verdeckt, und ihre Existenz wird erst durch mehrmaliges Anklicken anderer Objekte angedeutet. Nicht nur beim Auftaktbild muss sich unser Held Old Firehand an einer exakten Position befinden, um eine Aktion ausführen zu können. Dem Spieler wird das natürlich nicht klar kommuniziert, damit er möglichst lange vergebens nach anderen Lösungswegen Ausschau hält. Manchmal werden die schlechten Sitten gar kreativ kombiniert: Im vierten Kapitel ist ein wichtiger Gegenstand in einem Loch in der Wand versteckt. Klicken wir es an, gibt es keinerlei Hinweis, dass sich darin etwas verbirgt. Old Firehand muss erst eine Treppe benutzen, steht nun aber direkt vor der Öffnung und kann sie nicht mehr untersuchen. Was tun? Manuell auf der engen Plattform einige Pixel zur Seite treten, sodass das Loch teilweise sichtbar wird. Nur bei Begutachtung von dieser Position gibt das Loch seinen Inhalt preis. Und dann sind da noch diese Puzzlelösungen, die ungefähr so viel Sinn ergeben wie ein Franzose, der einen Indianer spielt.

Durch die Rätselwüste

Vielleicht hat man die Sache mit dem »Adventure« etwas missverstanden und wollte ein Avantgarde-Kunstwerk schaffen, dessen Interpretation noch ganze Generationen von Kulturwissenschaftlern beschäftigen wird. Zum Beispiel im zweiten Kapitel die Sache mit den Knallfröschen: Um die Bewacher des gefesselten Tante Droll abzulenken, werfen wir die Feuerwerkskörper ins Lagerfeuer. Doch das knallt nicht überzeugend genug, um die Banditen ausreichend zu vertreiben. Aber wenn wir einen Vogel einfangen, ihn mit einem Beutel voller Knallfrösche kombinieren und dann (von der richtigen Stelle aus) »benutzen«, lässt der Piepmatz genau über dem Lagerfeuer die Knaller los. Erst dann haben sie die gewünschte banditenverschreckende Wirkung und können Tanten befreien. Ein Klassiker ist auch das Umlagern der Kartoffeln in Kapitel drei, wodurch sich auf magische Weise eine Kiste verschiebt und ein Geheimfach freigelegt wird. Das bitte aber mehrmals hintereinander untersuchen und entleeren, sonst landen wir mal wieder in einer Sackgasse.

Der Schmu des Winnetou

Das Drehbuch des Adventures wurde angeblich vom Karl-May-Verlag geprüft und abgesegnet. Übertriebene Gründlichkeit lässt sich dem Lektorat nicht attestieren, unmotivierte Apostrophe und irreführenden Komma-

ta gehen in den Texten eine verhängnisvolle Blutsbruderschaft ein. Bei den vier zusammenhanglos wirkenden Kapiteln, die jeweils nur aus wenigen Bildern bestehen, kommt nie Spannung auf. Charaktere und Dialoge wirken plump und platt, Gutmensch Old Firehand geht einem bald auf die Nerven. Und wo sind denn die A-Promis aus Karl Mays Westernstadt? Old Shatterhand lässt sich überhaupt nicht blicken, und der edle Indianer Winnetou gesellt sich erst im letzten Kapitel als Sidekick dazu. Er steuert nur wenige Dialogzeilen bei und steht etwas verloren in der Gegend herum, immerhin hält er dabei eine Fackel und sieht dekorativ aus. Und dann ist da noch das Problem mit der Diskrepanz zwischen Buchvorlage und Verfilmung: Die Anzahl der Karl-May-Leser hält sich schon 1993 in Grenzen, Der Schatz im Silbersee ist eher durch endlose TV-Wiederholungen bekannt. Doch das Filmdrehbuch hat relativ wenig mit dem Adventure zu tun, was Verständnis und Sympathien für die Stückwerk-Spielstory nicht gerade steigert.

Inzwischen ist Karl May schon über hundert Jahre tot und viel Gras über diese Adventure-Kuriosität gewachsen. Doch der Schatz im Silbersee sollte als mahnendes Lehrstück in Erinnerung bleiben, das wichtige Designsünden des Genres mit traurig ruckelnden Sprites und deprimierenden Midi-Melodien unterlegt – das lässt sich nicht mal mit Hilfe von Feuerwasser schönspielen. ★



Hätte der Panther nur Old Firehand gefressen, das Grauen wäre schnell vorbei. Doch das Vieh flüht lieber einem geworfenen Stöckchen nach.



Erst im letzten Kapitel kommt Winnetou ins Spiel und macht eine traurige Statistenfigur. Seine größte Heldentat: eben mal die Tür aufhalten.

Elegy for a Dead World

DIE INTER-
STELLARE
KLAGEMAUER

Der Autor

Maximilian Schulz (26) studiert Gesellschafts- und Wirtschaftskommunikation in Berlin. Allerdings besuchte er in der elften Klasse auch mal einen Zusatzkurs Deutsch, der sich nur um das Schreiben von Kurzgeschichten und Gedichten drehte. Der Ehrlichkeit halber muss er einräumen, dass sich die belletristischen Ausflüge einst vor allem mit den Leiden von jungen, (post)pubertierenden Halbstarken befassten. Der Horizont wollte sich damals einfach noch nicht weiterspinnen lassen.

Elegy for a Dead World ist nicht einfach nur ein Spiel. Elegy for a Dead World ist die fantastische Form eines Textdokuments mit optischem Inspirationsfenster. Nichts für jedermann, aber ein Lehrstück über die Zugänglichkeit des kreativen Schreibens im Zeitalter der ständigen Textverkürzung.

Von Maximilian Schulz

»Schreiben ist kein Spiel, das nach bestimmten Regeln funktioniert. Schreiben ist ein zwanghaftes und köstliches Ding. Schreiben ist sich selbst die Belohnung«, brachte Henry Miller, einer der kontroversesten Autoren des 20. Jahrhunderts, seine Berufung, seine Leidenschaft und vor allem seine Leiden auf den Punkt. In Zeiten der News-Ticker, die uns täglich in einer Text- und Informationsflut ertränken, klingt das arg romantisch. Schreiben, insbesondere das journalistische, hat immer weniger mit Musenkuss und Köstlichkeit zu tun, dafür immer mehr mit Zeitdruck und Zweckmäßigkeit. Schön schreiben? Wenn nur Zeit dafür wäre! Trotzdem steckt in jedem, der Texte verfasst, ein Miller, ein Ellis, Suter oder Schlink. Jemand, der nicht um der reinen Informationsweitergabe willen schreibt, sondern auch wegen seiner Hingabe zur

textlichen Ästhetik, dem Prozess, wabernde Gedankenkonstrukte in klar definierte Bahnen zu gießen, aus Fakten eine Geschichte zu formen. Genau das gestattet mir Elegy for a Dead World. Ein Spiel, in dem ich Klagelieder auf tote Planeten und untergegangene Zivilisationen dichte – und sie in meinen Texten wieder zum Leben erwecke. Wie war es hier früher? Wer hat hier gelebt? So verbindet Elegy for a Dead World das Bedürfnis nach schriftlicher Mitteilung der eigenen Gedanken, vielleicht sogar mit poetischem Anstrich, mit dem spielerischen Entdecken fremder Welten. Ich befinde mich in der spielgewordenen »Teilnehmenden Beobachtung«, der Erforschung von Kulturen von innen heraus und nicht von außen mit einem Reiseführer. Elegy for a Dead World ist ein Einführungskurs für angehende Ethnologen mit gesundem Hang zur Dramatik.

Autorenschaft

Ich stehe als raumfahrender Archäologe vor purpurnen Wolken. Meine Aufgabe ist ebenso simpel, wie sie ausufernd komplex werden kann: Tritt durch Portale und beschreibe die Welten, die du vorfindest. Dem Spielertitel entsprechend sind dies wohl tote oder zumindest sterbende Welten, Atavismen des Weltalls, die einer letzten, verschriftlichten Salbung bedürfen. Also wandere ich hinaus in die zweidimensionalen Levels. An vorgegebenen Stellen gestattet mir Elegy for a Dead World, einige Zeilen niederzuschreiben. Wenn ich möchte, kann ich lediglich

Lücken in vorgefertigten Textbausteinen füllen, die meiner Geschichte von vornherein Struktur geben. Ich kann aber auch komplett auf mich gestellt meinen inneren Christian Kracht entfesseln, den ganz großen, prosaischen Weg gehen und vom Sterben der Welten, dem Verglühen der Sterne, der Atrophie der Erde und des Fleisches, dem Stillstand der Lebendigkeit schreiben – oder was mir sonst noch als Auftakt zum persönlichen Memento-Mori-Epos in den Sinn kommt. So werde ich zum Chronisten einer unbekannten Welt, die ich schreibend erforsche, zum Entdecker fremder Kulturen, denen ich meinen Stempel aufdrücke, frei nach dem Motto: »Wer es zuerst gesehen hat, darf bestimmen, wie es heißt.« Viel wichtiger aber noch: Ich werde zum Autor, zum absolut proaktiven Spieler, der seine Geschichte selbst schreibt. Und nicht nur für mich, sondern auch für alle anderen.

Ein Ort, jede Geschichte

Die fertigen Geschichten aller Spieler kann ich vom Menü aus anwählen und durchlesen. Es gibt nur drei Welten, die Schreibpunkte sind vorgegeben. Die Grundstruktur und die beschriebenen Bilder sind also bei jedem Spieler identisch. Meine Erzählung wird demnach ziemlich sicher überschrieben. Nicht falsch verstehen: Sie wird genau wie alle anderen Geschichten gespeichert. Aber jeder folgende Spieler legt dann wieder seine eigene Vorstellung darüber, Schicht um Schicht neuer Geschichten ent-





steht. Die jeweils neuesten kann ich mir im Menü anzeigen lassen, um mich durch die Schichten der Welten zu lesen. Dabei trägt jede Erzählung die Wahrheit tief in sich, subjektiv ungeklärt, ungefiltert. Ich entdecke immer neue Perspektiven und Ansichten. Wer sich chronologisch von der allerersten zur neuesten Geschichte liest, folgt gewissermaßen dem Weg von der blanken Leinwand zum Meisterwerk. Genauso wie bei Ruinen alter Städte, auf denen immer wieder neuere und prachtvollere Metropolen errichtet werden. Das mehrmalige Überschreiben eines Ausgangsmaterials lässt dieses zum »Palimpsest« werden. Was ursprünglich nur als die Wiederverwendung von Pergament definiert war, kann ich guten Gewissens auch auf die Überschreibung eines Textes und dessen Umwidmung anwenden. Denn jeder Spieler kann in jedem Objekt etwas leicht Verändertes sehen, ganz einfach wegen seines Bezuges zu diesem Objekt, der es, nach dem Psychologen Tilman Habermas, zu einem »Persönlichen Objekt« macht. So sind die toten Welten des Spiels objektiv immer gleich gebaut, subjektiv nimmt sie doch jeder Spieler unterschiedlich wahr, verstrickt die Objekte anders und gibt ihnen einen anderen Kontext. Wo ich im purpurnen Himmel hinter massiven Atlas-Statuen einen Aufbruch sehe, sieht jemand anders den Niedergang einer Kultur, bedrohlich und einschüchternd.

Eine vorgefertigte Story gibt es nicht, ich betreibe – unterstützt von der Community – meine eigene Ahnenforschung, was eine einzigartig individuelle Atmosphäre erzeugt. Dabei erwacht in vielen Spielern ein kleiner Shakespeare, und die Geschichten driften teils ins Geschwollene oder Hochgestochene ab. Andere wiederum sind so einfühlsam zarte Textgewebe, dass sie in Verbindung mit der Planetengrafik wahre Schauer über den emotionalen Leserrücken wandern lassen. Und so finde ich hier die reinste Form des von Spielern generierten Inhaltes. Denn

selbst aufgesetzt literarische Großspurigkeit ist am Ende da authentisch, wo sie die wahre Aufgesetztheit eines wahren Spielers ist. Die drei Welten mögen rational betrachtet nach wenig Inhalt aussehen, ist man jedoch einmal dem Charme und dem Anspruch aneigene Schreiben erlegen, so kann es zur – frei nach Miller fast zwanghaften – Aufgabe werden, jeden Tag eine Welt zu beschreiben, zu überschreiben, die eigenen Werke und Ansichten immer wieder in Frage stellend, Tag für Tag, Woche für Woche. Ich schrieb einmal zum Konzept des Loops nach Diederichsen, dass die stetige Wiederholung immer wieder Neuerungen gebären könne. In *Elegy for a Dead World* bin ich es selbst, der sich durch den ewigen Limbus treibend weiterentwickelt, auch unter dem Einfluss anderer Autoren, sodass ich mir eine ganz eigene Ansicht über die Welten erschaffe.

Kultur schreiben

Clifford Geertz, ein Ethnologe mit vermeintlichem Hang zur Dramatik, schrieb in seinem Standardwerk »Dichte Beschreibung«: »Ich meine [...], dass der Mensch ein Wesen ist, das in selbstgesponnene Bedeutungsgewebe verstrickt ist, wobei ich Kultur als dieses Gewebe ansehe. Ihre Untersuchung ist daher keine experimentelle Wissenschaft, die nach Gesetzen sucht, sondern eine interpretierende, die nach Bedeutung sucht.« Als Spieler befinde ich mich konstant in diesem Gewebe, spinne es immer weiter und verbinde meine eigenen Fäden zu großen Knotenpunkten mit Spielern in der ganzen Welt. Ich suche nach Bedeutung. Die Idee einer vernetzten, internationalen Geschichte dieser sterbenden Welten ist es auch, die *Elegy for a Dead World* so besonders macht. Denn das Spiel stiftet tatsächlich zum Schreiben an, und so schreibe ich mich wiederum ins Spiel ein, verewige meine Geschichte im Netzcode als verworrene Chiffre, die nur ich verstehe, oder als verständliche Erzählung, für jedermann zugänglich – das liegt an mir.

Der Tod als Leinwand

Es ist jedoch Fakt, dass *Elegy for a Dead World* nur als Leinwand dienen möchte, um die Basis für etwas viel Größeres zu sein: dem Zusammenkommen unzähliger Geschichten, der Verbindung verschiedenster Schreibkulturen, die ihrerseits eine Kultur beschreiben, die sich in fortwährender Entwicklung befindet, weil sie von den Spielern selbst erschrieben wird. *Elegy for a Dead World* erschafft eine dynamische »Schreibkultur«. Ein Spiel besteht nun einmal aus Code, ist also in sich nichts anderes als Text. Mit der Beschreibung einer Welt schreibe ich mich also in jedem Fall praktisch ins Spiel ein, addiere meinen Text zum Quellcode des Spiels. Für Spieler mit einer Affinität zum Schreiben ist das aufregend, besonders im Selbstversuch und in der Wiederholung. Durch die endlose Weiterführung durch neue Spieler gibt es auch kein wirkliches Ende, man könnte vom aktiven Schreiber zum reinen Leser werden, empfehlen möchte ich dies aber nicht. Denn obwohl es 1979 diese Art des gemeinschaftlichen Erzählens nicht gegeben hat, hatte Michael Ende schon Recht, als er – entgegen seinem Nachnamen – eine andere Form der »Unendlichen Geschichte« ersann. Die hat nämlich eine integrale Gemeinsamkeit mit *Elegy for a Dead World*: Sie kann nur von Erzählern weitergesponnen werden, die sich um sie bemühen, statt sie nur zu konsumieren. In *Elegy for a Dead World* können wir also alle zu Bastian Balthasar Bux werden. ★

Elegy for a Dead World

Entwickler:

Dejobaan Games,
Popcannibal

Release: 10.12.2014

Quelle: Steam

Preis: 15 Euro

Sprache: Englisch



Rassismus in Spielen

MALCOLM X, MANDELA UND ICH

Für die Anspielung auf Black Lives Matter wurde Square Enix heftig kritisiert.

Mit Mafia 3 und Deus Ex: Mankind Divided erschienen in diesem Jahr zwei Spiele, die zwei Merkmale teilen: Die Spielwelt ist vom Thema Rassismus geprägt, und man übernimmt die Rolle eines Protagonisten, der selbst zur unterdrückten Bevölkerungsgruppe gehört. Wie gehen die Spiele mit dieser sensiblen Thematik um? Von André Olbrich

Wie fühlt es sich an, wenn man ständig Ausweiskontrollen hinter sich bringen muss, wenn die misstrauischen Blicke der Mitbürger allgegenwärtig sind, wenn man sich mit Vorurteilen aufgrund körperlicher Eigenschaften konfrontiert sieht? Was mag man denken, wenn die Polizei mit zweierlei Maß misst,

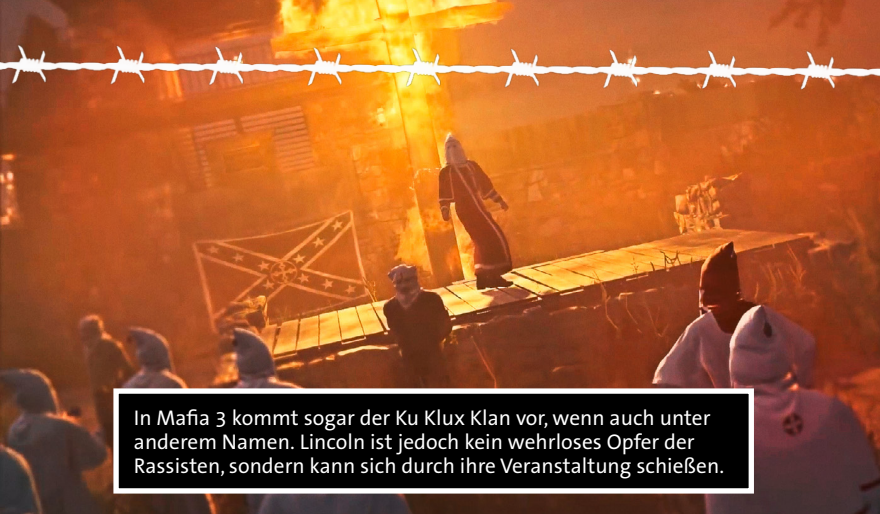
oder wenn Menschen ihre Handtaschen fester halten, nur weil man an ihnen vorbeigeht? Dies und Ähnliches können wir in Mafia 3 und Deus Ex: Mankind Divided erfahren. Dabei könnten die Spiele kaum unterschiedlicher sein: Während das eine im Amerika der 60er-Jahre spielt, ist das andere eine düstere Zukunftsdystopie. Allerdings verbindet beide ein Bezug zur Gegenwart. Es ist kein Zufall, dass ihre Entstehung in die Zeit einer wachsenden Islamophobie und Ausländerfeindlichkeit fällt und auf Unruhen in den USA folgt, die aufgrund mehrerer durch Polizisten erschossener Afroamerikaner stattfanden. Rassismus ist in der Welt ein präsent Thema. Und Spiele spiegeln – wie alle Medien – die Welt wider. Fragt sich nur: Werden sie dem sensiblen Thema gerecht?

Vom Rassismus geprägte Spielwelten

Die Entwickler von Mankind Divided machen kein Geheimnis um die Gegenwartsbezüge

ihres Spiels. Bereits vor dem Release veröffentlichten sie ein Werbebild, das Demonstranten zeigt, die ein Banner mit der Aufschrift »Augs Lives Matter« tragen – eine offensichtliche Anspielung auf die »Black Lives Matter«-Bewegung in den USA. »Augs« steht für die unterdrückte Bevölkerungsgruppe der »Augmentierten«. Die tragen fortschrittliche Implantate und Prothesen, die körperliche und geistige Fähigkeiten verbessern können. Ein Teil der Bevölkerung hat solche Augmentierungen, der andere nicht. Durch eine großangelegte Manipulation wurde die technisch verbesserte Bevölkerung dazu gebracht, Amok zu laufen. Dieser »Zwischenfall« änderte alles. Auch danach wird die Welt von Terroranschlägen in Atem gehalten, die den Augmentierten angelastet werden. Die Folgen davon sind eine Spaltung der Bevölkerung und die Etablierung eines Systems, das die Augmentierten zu Bürgern zweiter Klasse degradiert.

Willkürliche Verhaftungen von Augmentierten sind in Deus Ex: Mankind Divided an der Tagesordnung.



In Mafia 3 kommt sogar der Ku Klux Klan vor, wenn auch unter anderem Namen. Lincoln ist jedoch kein wehrloses Opfer der Rassisten, sondern kann sich durch ihre Veranstaltung schießen.



Diese Sitzbänke in Deus Ex sind »Nur für Natürliche«. Das erinnert an die Rassentrennung in den USA.

Sitzbänke in Parks tragen den Schriftzug »Nur für Natürliche«; selbst vor Deportationen in Lager wird nicht zurückschreckt.

Trotz der Bemühungen, im Spiel einen ernsten Ton anzuschlagen, gibt es bereits im Vorfeld Kontroversen darum, ob Deus Ex auf Black Lives Matter anspielen dürfe, und ob hier überhaupt eine rassistische Thematik behandelt wird. Kann man die Ausgrenzung bewusst technologisch veränderter Menschen tatsächlich Rassismus nennen? Gilles Matouba, Mitentwickler von Deus Ex, verteidigt den Begriff auf Reddit: »Wir wollten unserem Publikum etwas Einzigartiges anbieten. Etwas, das uns sehr nahegeht und sehr persönlich ist: Die Erfahrung, zwischen zwei Welten und zwei Identitäten zerrissen zu sein. [...] Rassismus ist ein sehr dunkler Teil unserer menschlichen Natur, und wir wollten dieses Thema behandeln.« Man muss Mankind Divided als Metapher verstehen. So gut wie alles, was wir in diesem Spiel erleben, sind Erinnerungen an wirkliche Geschehnisse wach. Politiker und Medien schüren Angst und hetzen gegen bestimmte Gruppen. Menschen verlieren Rechte und Freiheiten, weil die Sicherheit bedroht ist. Unterdrückte müssen fliehen und wenden sich hilfeschend an Verbrecher. Und natürlich wird auf realen Rassismus angespielt, wenn nach einem Terroranschlag viele Menschen unter Generalverdacht geraten, nur weil sie äußere Merkmale und die Herkunft mit den eigentlichen Terroristen teilen.

Charakterliche Stärken und Schwächen

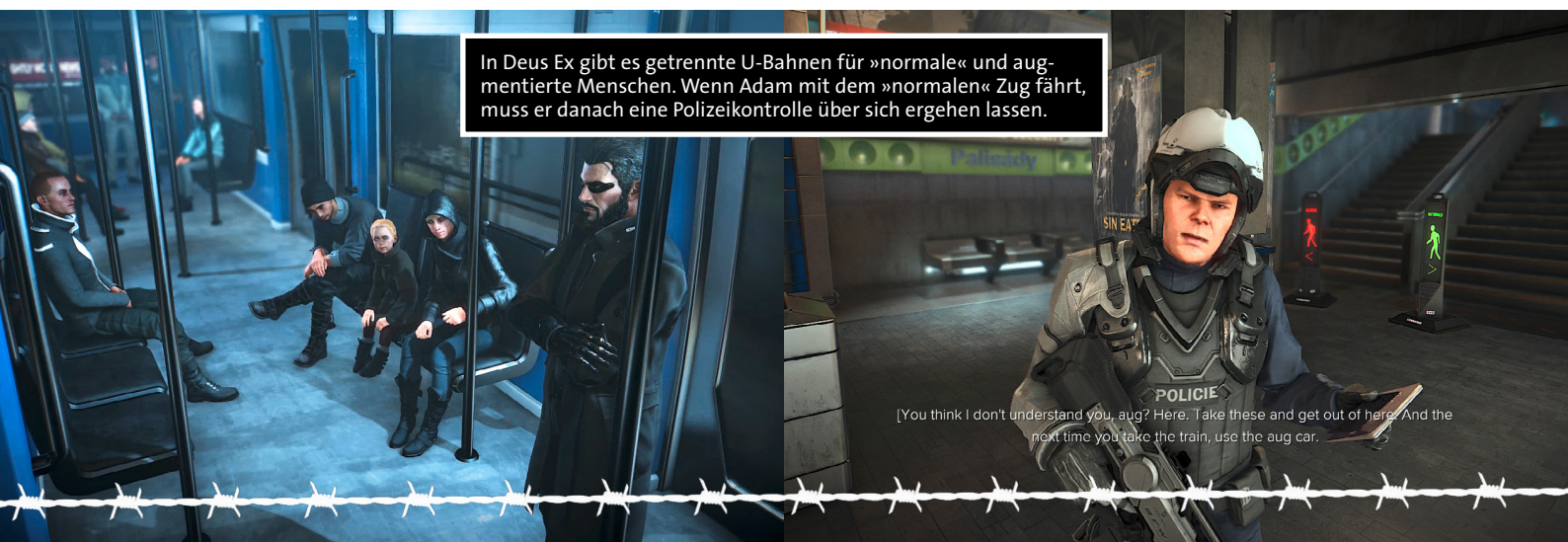
Was Deus Ex durch Analogien und durchs metaphorische Hintertürchen erzählt, ist in Mafia 3 aufgrund seines historischen Bezugs viel greifbarer. Das Spiel führt uns ins fiktive New Bordeaux, das eng ans reale New Orleans angelehnt ist. Die Entwickler bilden die 60er-Jahre von der Musik über die Architektur bis hin zur Kleidung detailreich ab. Konsequenterweise erleben Spieler auch den Rassismus dieser Zeit. Es ist die Phase der Bürgerrechtsbewegung, der Ermordung von Malcolm X und Martin Luther King sowie der Proteste gegen die Rassentrennung. Wenn heute die schwarze Bevölkerung wieder auf die Straße geht und protestiert, wird dies nicht zu Unrecht mit dieser Zeit verglichen. Umso interessanter erscheint es, wenn ein Spiel sich bemüht, sie erfahrbar zu machen.

Mafia 3 ist kein Spiel über Rassismus, dennoch ist er – als Phänomen der damaligen Zeit – allgegenwärtig. Wir schlüpfen in die Rolle des schwarzen Vietnam-Veteranen Lincoln Clay, der sich auf einem Rachefeldzug befindet. In der Rolle von Clay sehen wir uns ständigen rassistischen Anfeindungen ausgesetzt. Weiße NPCs begegnen uns mit Hass oder Angst. Die Polizei hat gern ein Auge auf uns, selbst wenn wir nur spazieren gehen. Alle afroamerikanischen Menschen, denen Clay begegnet, machen kein Geheimnis aus ihrer prekären Lage, an der er als ebenso Unterdrückter Anteil nimmt. Durch die Verkörperung von Clay ist Rassismus nichts,

was sich ausblenden lässt. Wir selbst sind ständig das Objekt von Anfeindungen, die allein auf unserer Hautfarbe basieren. Das ist anders als etwa in Bioshock Infinite, wo Rassismus und Klassenunterschiede thematisiert werden, wir aber zwei davon nicht direkt betroffene weiße Personen durch die Spielwelt begleiten. Es ist auch anders als in Dragon Age, wo man einen Charakter wählen kann, der nicht zur unterdrückten Bevölkerungsgruppe der Elfen gehört, die einst von den Menschen versklavt wurden und nun oft als Sündenböcke für deren Probleme herhalten müssen. In Mafia 3 gibt es kein Ausweichen vor unangenehmen Situationen.

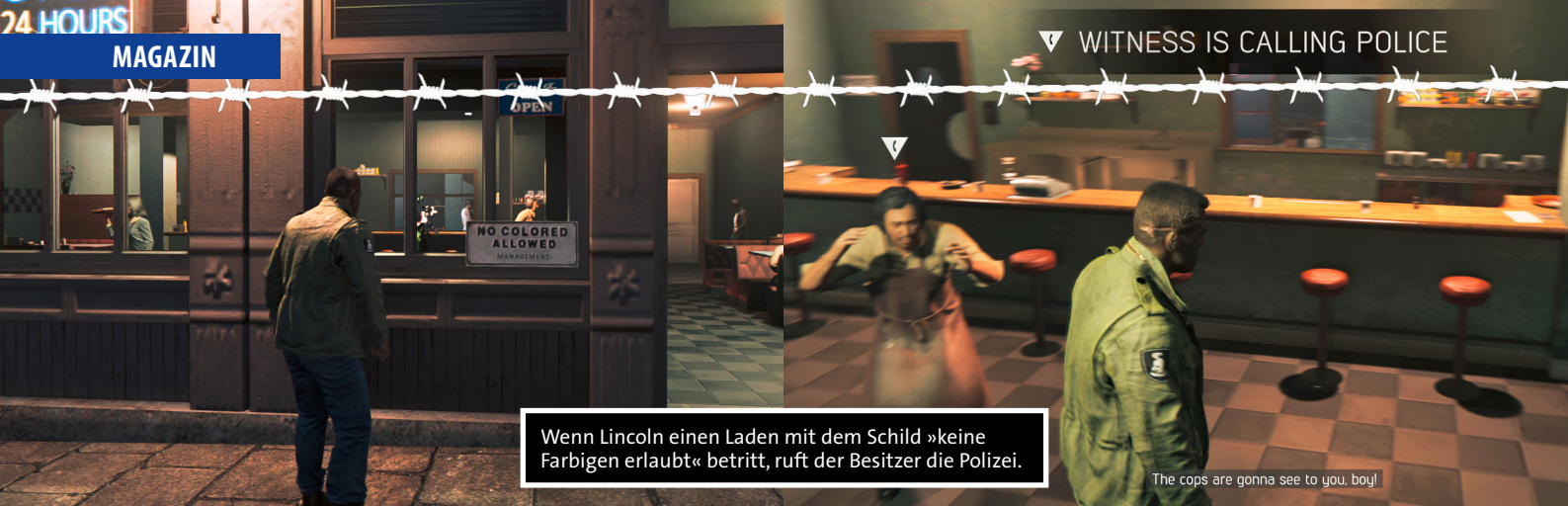
Der unterdrückte Supermann

Ein bedrückendes Gefühl erzeugt auch Mankind Divided, in dem wir (wie bereits im Vorgänger Human Revolution) den augmentierten Adam Jensen verkörpern. Wenn wir am Bahnhof des Hauptplatzes Prag ankommen, fühlen wir uns ständig beobachtet. Nicht-Augmentierte beleidigen uns (»Ich wünschte, wir sind bald fertig mit euch«!). Die Sicherheitskräfte sind grob oder korrupt, einige versuchen, einen Vorteil aus unserer misslichen Lage zu ziehen. Wir sind gezwungen, in einer separaten U-Bahn zu fahren, damit die »gewöhnlichen« Menschen nicht gestört werden. Falls wir den normalen Zug nehmen, ernten wir schiefe Blicke von Eltern und Kindern – und müssen hinterher eine unfreundliche Passkontrolle hinnehmen.



In Deus Ex gibt es getrennte U-Bahnen für »normale« und augmentierte Menschen. Wenn Adam mit dem »normalen« Zug fährt, muss er danach eine Polizeikontrolle über sich ergehen lassen.

[You think I don't understand you, aug? Here. Take these and get out of here. And the next time you take the train, use the aug car.]



Wenn Lincoln einen Laden mit dem Schild »keine Farbigen erlaubt« betritt, ruft der Besitzer die Polizei.

The cops are gonna see to you, boy!

Trotz dieser Erlebnisse und der Mühe, die in den Aufbau der Spielwelt gesteckt wurde, entsteht aber nie wirklich der Eindruck, dass Jensen etwas zu befürchten hätte. Obwohl er selbst zur ausgegrenzten Gruppe gehört, ist der Held immer noch etwas Besonderes. Ihn verbindet als Interpol-Agent nur wenig mit den tragischen Schicksalen anderer Augmentierter, die beispielsweise ihre Wohnung räumen müssen oder von Polizisten verprügelt und willkürlich festgenommen werden. Er beobachtet vieles, aber steht als Hauptfigur über den Dingen. Auch in Mafia 3 steht der thematische Rahmen im Kontrast zu dem, was man im Videospiel den »Superman-Komplex« nennen könnte.

Ein Problem der Spielmechanik

Clay ist ebenso wie Jensen etwas Besonderes. Als muskelbepackter Vietnam-Veteran nehmen wir es mit Horden von Gegnern auf. Von Beginn an fühlen sich Spieler mächtig. Ist es nicht aber gerade die Machtlosigkeit, die man zeigen müsste, wenn man ein Thema wie Rassismus behandelt? Wie viele reale Menschen können sich ernsthaft auf diese Weise gegen rassistische Anfeindungen wehren? Es gibt jedoch Momente, wo sich diese Mischung aus ernster Thematik und typisch unglaublicher Spielmechanik zu einer nachdenklichen Botschaft vermischt, welche die Entwickler wohl gar nicht beabsichtigen. Denn eines zeigt Mafia 3 auf diese Weise tatsächlich: Egal, wie viel Macht du

hast, wie viel Geld du sammelst und wie viele Prüfungen du meisterst: Am Ende wirst du immer nur durch deine Hautfarbe definiert. Mit dem Aufstieg von Clay ändert sich der Rassismus ihm gegenüber in keiner Weise. All die rassistischen Ausdrücke und Niederträchtigkeiten kommen (wenn überhaupt) nur durch Brutalität zum Schweigen, was sich in symptomatischen Szenen äußert. So sagt ein NPC zu Clay: »Was willst du machen, Nigger?« Kurz darauf landet Clays Messer in seiner Brust, und der Rassist wird fallengelassen wie ein Stück Müll. Deus Ex bietet uns dagegen weniger die Reaktion der Gewalt als vielmehr die Hoffnung, durch das Aufdecken einer Verschwörung die gesellschaftliche Situation ändern zu können. Beide Ansätze sind unbefriedigend und zeugen nicht von einer tiefen und persönlichen Auseinandersetzung mit Rassismus.

Im Gegensatz zu Mankind Divided, zeigt Mafia 3 aber, wie sich strukturelle Formen des Rassismus in einem Spiel abbilden lassen. So hat man bei einem Verbrechen in einem von Schwarzen bevölkerten Stadtteil mehr Zeit, bevor die Polizei auftaucht. Findet jedoch ein Verbrechen in einem mehrheitlich weißen Viertel statt, kümmert sich die Polizei deutlich schneller darum. Genau so verhält es sich, wenn einem schwarzen oder einem weißen Bürger das Auto gestohlen wird. Betreten wir einen Laden, in dem Schwarze nicht erwünscht sind, treibt man uns heraus, oder wir kriegen es mit der Poli-

zei zu tun. Die Grenze der betretbaren Welt, die in Spielen häufig aus unsichtbaren Wänden oder verschlossenen Türen besteht, hat hier einen sozialen und politischen Kontext. Clay kann zwar jeden erschießen, der ihn »Nigger« nennt, aber er wird nichts an den Strukturen ändern, die die Weißen allgemein gegenüber den Schwarzen privilegieren. Hier ist man auch als Spieler machtlos.

Ein kleiner, mutiger Schritt

Mafia 3 hat interessante Ansätze gefunden, wie man Rassismus nicht nur darstellen, sondern wie er sich auch spielmechanisch auswirken kann. Deus Ex nutzt dieses Potenzial nicht. Beide Spiele versuchen aber, eine möglichst authentische Spielwelt mit erdrückender Stimmung zu erschaffen, wobei es zumindest teilweise gelingt, den Spieler gedanklich aus seiner Komfortzone zu locken. Leider scheitern beide daran, direkt am Handeln zu zeigen, welche Auswirkungen der alltägliche Rassismus auf die Psyche und das Wohl einer Person haben kann. Doch gerade hier liegt das Potenzial des Videospiels im Umgang mit solchen Thematiken. Es erlaubt uns, die Perspektive eines anderen Charakters einzunehmen und selbst in begrenztem Maße bestimmte Erfahrungen zu machen. Andernfalls verkommt Rassismus zur bloßen Kulisse. Beide Spiele haben zumindest einen kleinen, mutigen Schritt gewagt, indem sie ihre ganze Spielwelt unter der Prämisse eines sehr sensiblen Themas aufbauen. ★



Lincoln erlebt immer wieder mit, wie Afroamerikaner von der Polizei schikaniert werden.

Als Lincoln einen Club für reiche Weiße besucht, nimmt diese Dame vorsorglich ihre Handtasche in Schutz.

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.



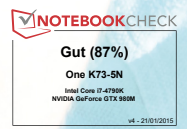
UNSER SERVICE

Umfassender Support von geschulten Technikspezialisten – innerhalb von 24 Std.



ONE IST MEHRFACHER TESTSIEGER

Lassen auch Sie sich überzeugen.



**KRASSER PREISVORTEIL BEIM KAUF
EINES ONE GAMING PC'S
ODER NOTEBOOKS!
GLEICH DAZU KONFIGURIEREN!**

ONE.DE

JETZT KONFIGURIEREN & BESTELLEN



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 €



AMD FX-8300 Prozessor
mit 8 x 3.30 GHz

8 GB DDR3 Speicher

4 GB NVIDIA® GeForce® GTX™ 1050 Ti

inkl. Windows 10 Home

Art-Nr. 22694

639.^{99*} €

oder Finanzkauf²⁾ z.B. 16,35 €/mtl. Laufzeit: 48 Monate



1000 GB SATA III, 7200 U/Min.,
Gigabyte GA-970A-DS3P, USB 3.0, 5.1
Audio, Gigabit LAN, 500W / Antec
GX1200, inkl. Gratis DOOM®



Nichts mehr
verpassen ↘



JETZT ONE AUF FACEBOOK LIKEN!
WWW.FACEBOOK.COM/ONE.DE



KEINE NEWS MEHR VERPASSEN!
WWW.ONE.DE/NEWSLETTER

Wir verbauen ausschließlich hochwertige Markenkomponenten!



AMD FX-8320 Prozessor
mit 8 x 3.50 GHz

8 GB DDR3 Speicher

6 GB NVIDIA® GeForce® GTX™ 1060

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

769.^{99*} €

oder Finanzkauf²⁾ z.B. 16,50 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate



DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A-DS3P, USB
3.0, 5.1 Audio, Gigabit LAN, 500W / Sharkoon
BD28 rot, inkl. Gratis DOOM®

Art-Nr. 23077



AMD FX-8350 Prozessor
mit 8 x 4.00 GHz

8 GB DDR3 Speicher

8 GB AMD Radeon™ RX 480

120 GB SATA III SSD
1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

859.^{99*} €

oder Finanzkauf²⁾ z.B. 16,10 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate



DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A-DS3P, USB
3.0, 5.1 Audio, Gigabit LAN, 650W Corsair VS650 80+
/ AeroCool Xpredator X1 Evil Black Ed., inkl. Gratis
DOOM®

Art-Nr. 22774



Intel® Core™ i5-6600K Prozessor
mit 4 x 3.50 GHz

8 GB DDR4 Speicher

4 GB NVIDIA® GeForce® GTX™ 1050 Ti

250 GB SATA III Samsung 750 EVO SSD
2000 GB SATA III, 7200 U/Min.

879.^{99*} €

oder Finanzkauf²⁾ z.B. 16,47 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, MSI B150M Pro-VD, USB 3.0, 7.1
Audio, Gigabit LAN, 650W Corsair VS650 80+ /
Corsair Carbide SPEC-03

Art-Nr. 23467



Intel® Core™ i5-6600K Prozessor
mit 4 x 3.50 GHz

8 GB DDR4 Speicher

8 GB AMD Radeon™ RX 480

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

979.^{99*} €

oder Finanzkauf²⁾ z.B. 18,34 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Gigabyte GA-Z170-HD3, USB 3.0, Gigabit LAN,
7.1 Audio, 750W Corsair CX750 / Thermaltake
Versa C22 RGB

Art-Nr. 22975

0180 6 957777

(20 Cent/Anruf Festnetz der T-COM; max. 60 Cent/Anruf aus dem Mobilfunknetz)

Montag bis Freitag von 8-20 Uhr und Samstag von 10-18 Uhr



one.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.



**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.

Art-Nr. 22637

1099.⁹⁹*
oder Finanzkauf² z.B. 20,59 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate



DVD±Brenner, MSI Z170-A Pro, USB 3.1, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 500W / Raidmax Viper GX grün

weitere Gaming Systeme finden Sie auf one.de/gaming



**Intel® Core™ i5-6600K Prozessor
mit 4 x 3.50 GHz**

8 GB DDR4 Speicher

8 GB NVIDIA® GeForce® GTX™ 1070

240 GB SATA III SSD
1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1199.⁹⁹*
oder Finanzkauf² 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 Watch Dogs

Art-Nr. 22639



**Intel® Core™ i7-6700K Prozessor
mit 4 x 4.00 GHz**

16 GB DDR4 Speicher

8 GB NVIDIA® GeForce® GTX™ 1070

250 GB SATA III Samsung 750 EVO SSD
1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1349.⁹⁹*
oder Finanzkauf² z.B. 25,27 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate



DVD±Brenner, MSI Z170-A Pro, USB 3.1, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 650 Watt Corsair VS650 80+ / Thermaltake Versa N26, inkl. Gratis Watch Dogs

Art-Nr. 24008



**Intel® Core™ i7-6700K Prozessor
mit 4 x 4.00 GHz**

16 GB DDR4 Speicher

2 x 8 GB AMD Radeon™ RX 480

500 GB SATA III Samsung 750 EVO SSD
2000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1769.⁹⁹*
oder Finanzkauf² z.B. 33,14 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, MSI Z170-A Pro, USB 3.1, 7.1 Audio, Gigabit LAN, 850 Watt Corsair CX850M 80+ / Silverstone Primera PM01

Art-Nr. 23072



**Intel® Core™ i7-6850K Prozessor
mit 6 x 3.60 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.

2549.⁹⁹*
oder Finanzkauf² z.B. 47,74 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate



Blu-ray±Brenner, MSI X99A SLI Plus, USB 3.1, 7.1 Audio, Gigabit LAN, 750W CorsairCX750 / Corsair Graphite Series 780T schwarz inkl. Gratis Watch Dogs

Art-Nr. 23176

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.



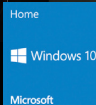
ONE Gaming Notebook K73-7X2 SE

Intel® Core™ i7-6700K (bis 4 x 4.00 GHz)

8 GB DDR4 Speicher

250 GB SATA III Samsung 750 EVO SSD
500 GB SATA III, 7200 U/Min.

2x 8 GB NVIDIA® GeForce® GTX™ 1080 SLI



beleuchtete Tastatur

NVIDIA®
**GEFORCE®
GTX**

NVIDIA
G-SYNC™

Art-Nr. 24056

3999.^{99*} €
oder Finanzkauf² z.B. 74,89 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

inkl. Windows 10, 43,94cm/17,3" Non-Glare (3840 x 2160) AHVA, mit NVIDIA® G-Sync™, Wireless-N WLAN AC 3165, Bluetooth 4.0, HDMI, USB 3.1, Nummernblock, mini Displayport, Sound Blaster X-Fi® MB5

weitere ONE Gaming Notebooks: www.one.de/gnb



ONE Gaming Notebook K56-6D1

- > Intel® Skylake i3/i5 Prozessoren der 6. Generation
- > 39,62 cm/15,6" Full HD
- > Bis 16 GB DDR4 Speicher
- > 1x HDD/SSD + 1x M.2 SSD
- > 2 GB NVIDIA® GeForce® 940MX
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth 4.0 + LE, HDMI, USB 3.0, Nummernblock, Webcam, 9-in-1 Cardreader

ab 599.^{99*} €
oder Finanzkauf² z.B. 15,33 €/mtl. Laufzeit: 48 Monate

Art-Nr. 23557



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 Finanzkauf² z.B. 19,16 €/mtl. Laufzeit: 48 Monate

Art-Nr. 23552



ONE Gaming Notebook K73-602

- > Intel® Skylake i7-6700HQ Prozessor der 6. Generation
- > 43,94cm/17,3" Full HD
- > Bis 16 GB DDR4 Speicher
- > 1x HDD/SSD + 1x M.2 SSD
- > 4 GB NVIDIA® GeForce® GTX™ 965M
- > Wireless-N WLAN, Bluetooth 4.0, HDMI, USB 3.0, Nummernblock, mini Displayport, Full HD Webcam, 6-in-1 Cardreader, Sound Blaster™ Cinema 2

ab 999.^{99*} €
oder Finanzkauf² z.B. 18,72 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 23526



ONE Gaming Notebook K56-7N

- > Intel® Skylake i3/i5/i7 Prozessoren der 6. Generation
- > 39,62cm/15,6" Full HD IPS
- > 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
- > Wireless-N WLAN, HDMI, USB 3.1, Nummernblock, mini Displayport, Sound Blaster X-Fi® MB5

ab 1299.^{99*} €
oder Finanzkauf² z.B. 24,34 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 24003

0180 6 957777

(20 Cent/Anruf Festnetz der T-COM; max. 60 Cent/Anruf aus dem Mobilfunknetz)

Montag bis Freitag von 8-20 Uhr und Samstag von 10-18 Uhr



one.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.



one empfiehlt Windows.



ONE GAMING K56-6M

Entdecke perfekt abgestimmte Gaming Hardware inkl. **Windows 10** zu einem fairen Preis.
Konzentriere dich auf dein Spiel. Wir machen den Rest.



Display

15.6" / 39.62 cm (1920 x 1080 px)
non-glare IPS

Prozessor

Intel® Core™ i7-6700HQ
Mobile CPU (bis 4 x 3.50 GHz)

Grafikkarte

NVIDIA® 6 GB GeForce GTX 1060

Arbeitsspeicher

bis 32 GB DDR4 2133 MHz

Festplatten

2 x HDD / SSD + 2 x M.2 SSD

1229.⁹⁹ * €

oder Finanzkauf¹ z.B. 22,46 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate



Art.-Nr. 24054

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.



Nvidia Pascal-GPUs für Notebooks

DESKTOP-LEISTUNG IM LAPTOP?

Nvidias Pascal-Grafikkarten wie die GTX 1070 und die GTX 1060 befeuern mittlerweile auch Notebooks. Wie sie sich gegenüber den Desktop-Varianten schlagen, testen wir mit Benchmarks. Von Nils Raettig

Mitte August hat Nvidia die mobilen Varianten der Pascal-Grafikkarten der GTX-1000-Serie vorgestellt. Wie unsere Vergleichstabelle zeigt, unterscheiden sie sich auf dem Papier nur minimal von den Desktop-Modellen – ein Novum in der Grafikkarten-Geschichte, vor allem bei leistungsfähigen Varianten, die in der Regel spürbar langsamer als ihre Desktop-Pendants waren.

Bei Notebooks spielt die Wärmeentwicklung aufgrund des im Vergleich zu Desktop-PCs sehr begrenzten Platzangebots allerdings eine besondere Rolle. Steigen die Temperaturen zu stark an, muss die Leistung (bezie-

hungsweise die Taktrate) von CPU und GPU gegebenenfalls gedrosselt werden. Auch die eingeschränkten Möglichkeiten zur Stromversorgung sind dabei ein wichtiger Faktor.

Das ist auch Nvidia selbst bewusst, deshalb liegen die Taktraten der mobilen Pascal-GPUs bereits laut offiziellen Angaben ein Stück niedriger als im Desktop-Bereich. Gerade beim maximalen Boost-Takt beträgt der Unterschied allerdings höchstens um die 40 MHz, groß sind die Einschränkungen demnach in der Theorie nicht.

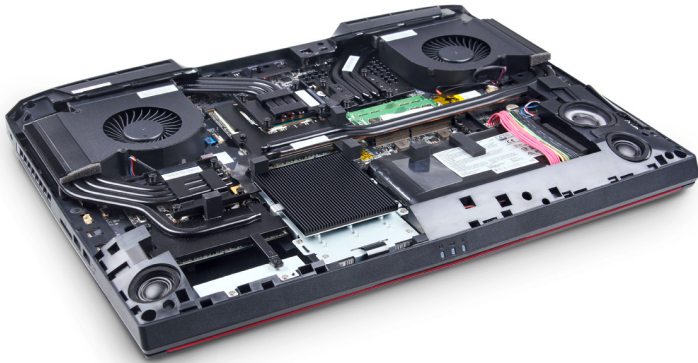
Um zu überprüfen, ob sich das auch in der Praxis bewahrheitet, haben wir mit zwei

MSI-Notebooks mit Pascal-Grafikkarten Benchmarks durchgeführt. Es handelt sich einerseits um das MSI GS63VR mit GTX 1060-GPU, andererseits um das MSI GT73VR mit GTX 1070-GPU (alle technischen Daten finden Sie unter <http://bit.ly/2elqXXN>).

Die wichtigsten Neuerungen

Bevor wir uns die Messungen und ihre Besonderheiten genauer ansehen, noch ein paar Worte zu den wichtigsten Neuerungen der Pascal-Generation im Notebook-Bereich. Mit an erster Stelle steht hier das FinFET-Fertigungsverfahren in 16 Nanometern.

	Desktop GTX 1080	mobile GTX 1080	Desktop GTX 1070	mobile GTX 1070	Desktop GTX 1060	mobile GTX 1060
Grafikchip	GP104	GP104	GP104	GP104	GP106	GP106
Fertigungsverfahren	16 nm FinFET	16 nm FinFET	16 nm FinFET	16 nm FinFET	16 nm FinFET	16 nm FinFET
Chiptakt (Basis / Boost)	1.607 / 1.733 MHz	1.566 / 1.733 MHz	1.506 / 1.683 MHz	1.442 / 1.645 MHz	1.506 / 1.708 MHz	1.404 / 1.670 MHz
Shader-Einheiten	2.560	2.560	1.920	2.048	1.280	1.280
Videospeicher	8,0 GByte GDDR5X	8,0 GByte GDDR5X	8,0 GByte GDDR5	8,0 GByte GDDR5	6,0 GByte GDDR5	6,0 GByte GDDR5
Speichertakt	5.000 MHz	5.000 MHz	4.000 MHz	4.000 MHz	4.000 MHz	4.000 MHz
Speicherinterface	256 Bit	256 Bit	256 Bit	256 Bit	192 Bit	192 Bit
Speicherbandbreite	320 GByte/s	320 GByte/s	256 GByte/s	256 GByte/s	192 GByte/s	192 GByte/s



Das MSI GT73VR Titan SLI setzt auf zwei GTX 1070 und ein 4K-Display. Es gibt das GT73VR auch in anderen Varianten, etwa mit nur einer GTX 1070 und einem Full-HD-Display mit 120 Hertz.



Im direkten Vergleich mit dem GT73VR Titan SLI wirkt das GS63VR Stealth Pro vor allem durch die geringere Höhe deutlich kompakter, allerdings ist die 3D-Leistung gleichzeitig ein gutes Stück niedriger.

Bei der mobilen Vorgängergeneration Maxwell sind es 28 Nanometer, Stromverbrauch und Chipgröße liegen dementsprechend spürbar höher als bei Pascal, was gerade im Laptop-Bereich sehr wichtig ist. Erst die neue Fertigung macht es Nvidia möglich, die Desktop-GPUs fast unverändert in Notebooks unterzubringen, ohne zu große Abstriche in Sachen Leistung oder Akkulaufzeit machen zu müssen.

Auch die MXM-Schnittstelle (Mobiles PCI Express Modul), die zur Anbindung der GPU an die Hauptplatine dient, wurde laut Nvidia optimiert, Gleiches gilt für die Stromversorgung per Dual-FET-Netzteil. Das spielt insbesondere bei der Übertaktung eine wichtige Rolle, die allerdings gegenüber

dem Desktop-Bereich weiterhin nur mit Einschränkungen möglich ist. So ist das Erhöhen oder Senken der Spannungsversorgung über den vorgesehenen Bereich hinaus genau so wenig erlaubt wie eine Steigerung des maximalen Stromverbrauchs – im Notebook-Umfeld nachvollziehbare Limitierungen. Gegenüber Maxwell soll sich das OC-Potenzial laut Nvidia von maximal etwa 100 MHz auf deutlich über 200 MHz erhöhen.

Die generell hohe Leistungssteigerung im Vergleich mit Maxwell macht es Nvidia außerdem möglich, Schlagworte wie Virtual Reality, 4K-Auflösung und 120 Hertz in den Fokus zu rücken. Das schlägt sich tatsächlich auch bei vielen Pascal-Laptops nieder, etwa in Form von »VR Ready«-Logos oder beson-

ders hochauflösenden Displays mit schneller Bildwiederholrate. Grundsätzlich sind aus Spielersicht vor allem die besseren Displays zu begrüßen, eines darf man dabei allerdings nicht vergessen: Abseits der Steckdose bricht die mobile Leistung eines Notebooks auch mit Pascal-GPUs stark ein, sodass es unterwegs schwierig wird, einen 4K-Monitor oder ein 120-Hertz-Display mit genügend Leistung zu befeuern.

Ebenfalls erwähnenswert: Notebooks mit Nvidia Pascal-Grafikkarte sind nicht gerade günstig. Lieferbare Geräte mit GTX 1060 werden in Preisvergleichen aktuell ab circa 1.400 Euro gelistet, im Falle der GTX 1070 steigt der Minimalpreis auf etwa 1.700 Euro an. GTX 1080-Notebooks sind nicht nur

LC-POWER™
www.lc-power.com



*PC-Produkte von LC-Power,
elegant und effizient wie ein Assassine.*

ASSASSIN'S
CREED
NUR IM KINO



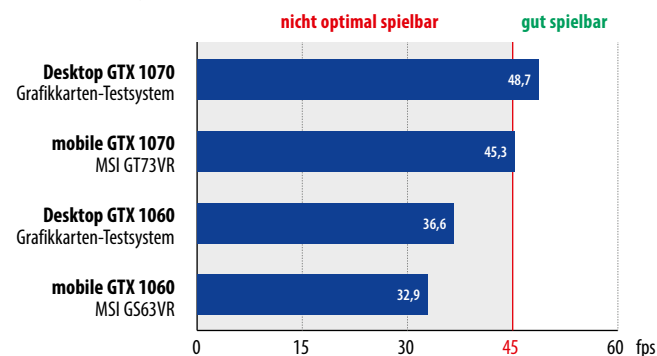
*Großes Gewinnspiel
auf www.lc-power.com*



Spiele-Benchmarks

Ashes of the Singularity

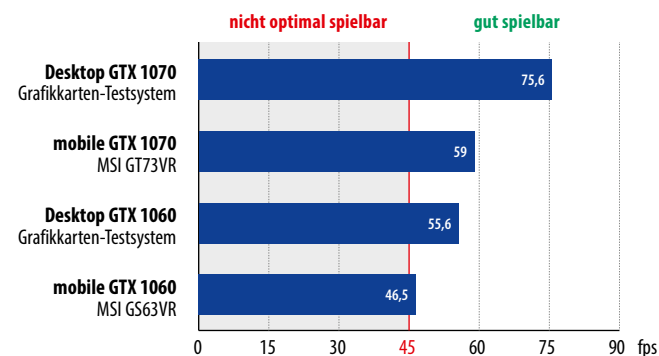
Detailstufe »Crazy«, DirectX 12 ■ 1920x1080



Gemessen in fps. Je höher, desto schneller.
Unter 45 fps nicht optimal spielbar.

Metro: Last Light

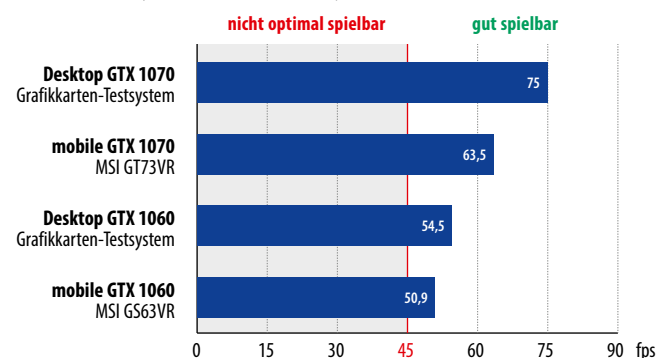
maximale Details, DirectX 11 ■ 1920x1080, SSAA / 16x AF



Gemessen in fps. Je höher, desto schneller.
Unter 45 fps nicht optimal spielbar.

Rise of the Tomb Raider

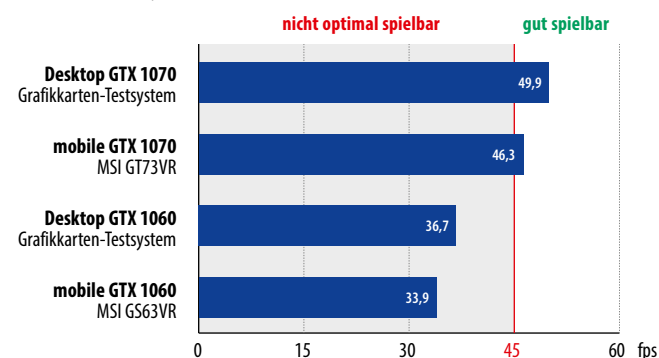
sehr hohe Details, DirectX 11 ■ 1920x1080, SMAA



Gemessen in fps. Je höher, desto schneller.
Unter 45 fps nicht optimal spielbar.

Deus Ex: Mankind Divided

Detailstufe »Ultra«, DirectX 11 ■ 1920x1080



Gemessen in fps. Je höher, desto schneller.
Unter 45 fps nicht optimal spielbar.

deutlich seltener und schlechter lieferbar, sondern mit Preisen ab 3.000 Euro gleichzeitig auch extrem teuer.

Notebook vs. Desktop

In diesem Artikel geht es uns primär um die Leistung der mobilen Pascal-GPUs und weniger um die konkreten MSI-Notebooks, allerdings spielt das Drumherum im Falle von Laptop-Grafikkarten eine deutlich größere Rolle als im Falle von Desktop-GPUs.

Zwar kann auch eine Desktop-Grafikkarte durch eine schlechte Kühllösung und ein ungünstig belüftetes Gehäuse und die damit

einhergehenden Temperaturen in Sachen Leistung ausgebremst werden, allerdings sind Belüftung und Rahmenbedingungen in diesem Falle weitläufig anpassbar, was für Notebooks nur sehr bedingt gilt.

Ebenfalls ein wichtiger Faktor: Während unsere Grafikkarten-Benchmarks der Desktop-GPUs alle mit derselben CPU durchgeführt werden (Core i7 4770K @ 4,5 GHz), kommen in den MSI-Notebooks zwei unterschiedliche Prozessoren zum Einsatz, genauer gesagt der Core i7 6820HK (MSI GT73VR) und der Core i7 6700HQ (MSI GS63VR).

Sie verfügen zwar genau wie der Core i7 4770K über vier Kerne und die Unterstützung von Hyper-Threading zur virtuellen Kernver-

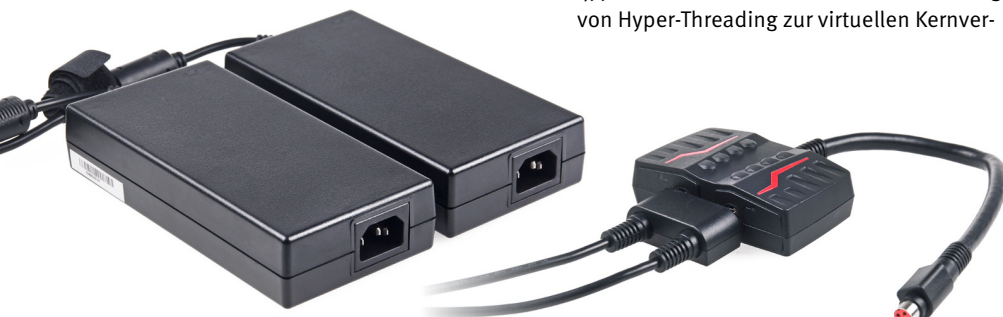
doppelung, allerdings liegen ihre Taktraten deutlich niedriger, um besser für das mobile Notebook-Umfeld geeignet zu sein. Während der 4770K offiziell 3,6 bis 3,9 GHz erreicht, sind es beim 6820HK 2,7 bis 3,6 GHz und beim 6700HQ noch einmal 100 MHz weniger.

In den meisten Spielen ist die GPU zwar deutlich wichtiger für die Performance als die CPU, außerdem verfügen die mobilen Prozessoren über die aktuellere Skylake-Architektur. Der etwas niedrigere Prozessor-takt muss aber mit Blick auf die Testergebnisse berücksichtigt werden.

Unsere Notebooks-Benchmarks sind also nicht eins zu eins mit den Messungen aus dem Grafikkarten-Testsystem vergleichbar und sie lassen sich auch nicht einfach auf andere Laptops mit Pascal-Grafikkarten übertragen. Unserer Meinung nach können sie aber dennoch einen guten Eindruck davon vermitteln, wie viel Leistung Nvidias aktuelle GPUs im Laptop-Bereich ermöglichen und wie groß die Abstriche gegenüber den Desktop-Modellen in etwa sind.

Benchmark-Ergebnisse

In unseren Spiele-Benchmarks liegen die mobilen Varianten der GTX 1060 und der GTX 1070 erwartungsgemäß stets ein Stück

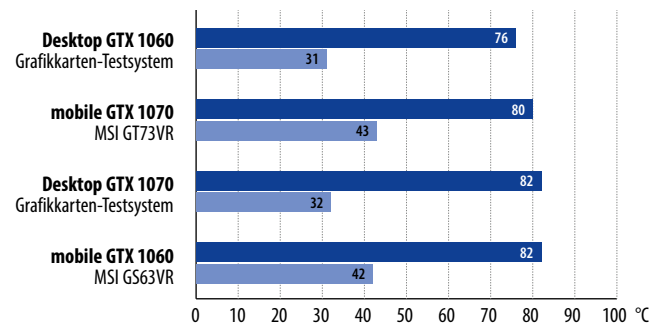


Um das GT73VR mit Strom zu versorgen, werden gleich zwei 230-Watt-Netzteile mitgeliefert. Die Koppelung übernimmt der rechts zu sehende Adapter, der letztlich einen einzelnen Stromstecker für das SLI-Notebook bietet. Angeschlossen wird er an der Rückseite.

Benchmarks

Temperatur

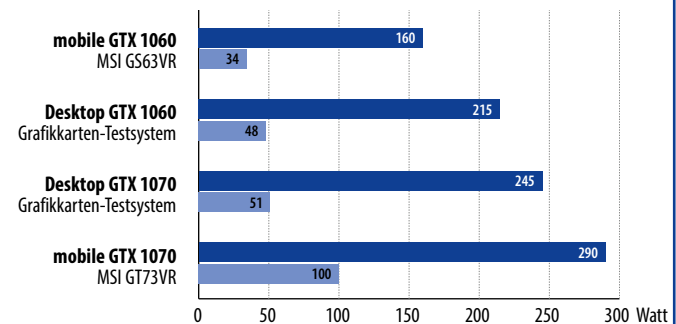
Angaben in Grad Celsius ■ Spielelast ■ Leerlauf



Gemessen in °C. Weniger (= kühler) ist besser.

Stromverbrauch

Gesamtes Testsystem ■ Spielelast ■ Leerlauf



Gemessen in Watt. Weniger (= sparsamer) ist besser.

hinter den Desktop-Modellen. Die Unterschiede schwanken zwischen zehn und 20 Prozent, was vor allem aufgrund der niedrigeren GPU-Taktraten der Fall sein dürfte.

Während die Founders Editions der Desktop-Karten unter Last etwa 1.800 MHz (GTX 1070) beziehungsweise 1.850 MHz (GTX 1060) stabil halten können, sind es bei den mobilen Varianten Werte im Bereich von 1.600 MHz (mobile GTX 1070) bis 1.650 MHz (mobile GTX 1060). Dabei lässt die GTX 1070 in unseren Messungen etwas stärker gegenüber ihrem Desktop-Pendant nach als die GTX 1060. Hier ist allerdings zu bedenken, dass es sich im Falle unseres GTX 1070-Testgeräts um ein Modell mit SLI-Konfiguration handelt, bei dem wir eine GPU für die Erstellung der Benchmarks deaktiviert haben. Könnte sich der Kühler nur auf eine einzelne GTX 1070 konzentrieren, dürften die Taktraten der GPU ein Stück höher liegen. Gegen Desktop-Grafikkarten mit angepasstem Kühler wäre allerdings auch dieses Modell unterlegen, schließlich erreichen solche Karten noch einmal deutlich höhere Taktraten, die teils sogar über der magischen 2.000 MHz-Marke liegen.

All das ändert aber nichts daran, dass sich die Leistung der mobilen Pascal-Grafikkarten nicht vor den Desktop-Modellen ver-

stecken muss. Insbesondere die mobile GTX 1070 bietet damit in den meisten Spielen auch genug Leistung für höhere Auflösungen als Full HD. Um eine ausreichend flüssige 4K-Darstellung zu gewährleisten, sollte es dagegen besser ein Notebook mit GTX 1080-GPU sein.

Kurz noch ein Hinweis zu SLI-Konfigurationen, die für die GTX 1070 und die GTX 1080 auch im Laptop-Bereich unterstützt werden: Hier sind wir mit dem MSI GT73VR bei kurzen Tests auf ähnlich durchwachsene Ergebnisse wie im Desktop-Bereich gestoßen (siehe unseren Artikel »Titan X vs. GTX 1080 SLI« in der Ausgabe 10/2016). Da zwei GPUs in einem Notebook gleichzeitig deutlich höhere Anforderungen an die Kühlleistung stellen als eine einzelne Grafikkarte, empfehlen wir grundsätzlich eher den Griff zu Modellen mit nur einer GPU.

Lautstärke, Temperaturen, Stromverbrauch

In Sachen Lautstärke fällt vor allem das MSI GT73VR unter Last mit 49 dB(A) negativ auf, für ein Notebook mit zwei GPUs ist das jedoch nicht ungewöhnlich. Das GS63VR erreicht mit 43,3 dB(A) ähnliche Werte wie die Desktop-Karten, allerdings messen wir Letztere bei offenen Testaufbau. Wären sie stattdessen in einem PC-Gehäuse unter dem

Schreibtisch verbaut, dürften selbst die Founders Editions der Pascal-Grafikkarten ein gutes Stück leiser als die Notebook-Varianten sein. In Anbetracht der kompakten Notebook-Gehäuse ist das aber nicht sonderlich überraschend, Gleiches gilt für die etwas höheren Temperaturen im Leerlauf.

Beim Stromverbrauch sticht erneut das GT73VR mit SLI-Konfiguration negativ hervor, das von gleich zwei Netzteilen mit jeweils 230 Watt mit Strom versorgt wird. Der Verbrauch von etwa 290 Watt unter Last ist allerdings für nur eine aktive GTX 1070 zu hoch, hier verbraucht die zweite GPU offensichtlich trotz Deaktivierung noch zusätzlichen Strom. Pascal-Notebooks mit nur einer GeForce GTX 1070 dürften dagegen im Verhältnis zu der Desktop-Variante ähnlich wie im Falle der mobilen GeForce GTX 1060 etwas sparsamer arbeiten. ★



Nils Raettig
@nraettig



Es ist schon beeindruckend, wie viel Leistung aktuelle Pascal-GPUs im mobilen Bereich ermöglichen. Wer halbwegs regelmäßig auch an anderen Orten als zu Hause spielt und deshalb auf ein Notebook setzt, der muss gegenüber einem Desktop-PC tatsächlich nur noch leichte Abstriche machen. Klar, vor allem gegen angepasste Grafikkarten mit guter Kühlösung haben die mobilen Modelle der GeForce GTX 1060 und GTX 1070 in Sachen Taktrate und damit auch bei der Spieleleistung das Nachsehen. Letztlich ist das aber Jammern auf hohem Niveau. Ein paar Probleme bleiben beim mobilen Spielen allerdings auch mit Pascal bestehen, etwa die im Akkubetrieb deutlich niedrigere Leistung oder die im Vergleich mit einem durchdachten Desktop-PC höhere Temperatur- und Geräuschentwicklung. Der Kauf eines Spieler-Notebooks lohnt sich deshalb aus meiner Sicht weiterhin nur dann, wenn man auch tatsächlich ab und an auf die Mobilität angewiesen ist.



In aktuellen Spielen wie Deus Ex: Mankind Divided sind mit den mobilen Pascal-Grafikkarten auch bei maximalen Details in Full HD flüssige Bildraten möglich, sie arbeiten unseren Messungen nach aber stets etwas langsamer als ihre Desktop-Pendants.

Logitech G Pro Gaming Maus im Test

MEHR MAUS BRAUCHT MAN NICHT?



Die Logitech G Pro Gaming Maus will sich auf das Wesentliche konzentrieren, das eine gute Spielerm Maus ausmacht: Präzision, Reaktionsschnelligkeit und ermüdungsfreies Spielen. Von Florian Klein

Mit der G Pro Gaming Maus veröffentlicht Logitech eine weitere Spieler-Maus, die auf die mittlerweile bewährte Kombination aus optischem PMW3366-Sensor sowie Omron-Feuertasten setzt, die von einem Metallfeder-System beim Zurückschnellen unterstützt werden. Entsprechend ihrem Namen wurde die G Pro Gaming Maus laut Logitech in enger Zusammenarbeit mit Profispielern entwickelt und soll all diese Qualitäten ohne viel (meist unnötigen) Schnick-Schnack bieten. So ganz nüchtern präsentiert sich die G Pro Gaming Maus nach dem ersten Anstecken dann aber doch nicht. RGB-Beleuchtung in allen Farben des Regenbogens scheint heute ab einem gewissen Preispunkt einfach Pflicht zu sein. Bei der Pro Gaming leuchten, pulsieren oder rotieren ein zwischen Ober- und Unterschale angebrachter LED-Streifen sowie das G-Logo auf Wunsch quer durch das RGB-Spektrum. Abschalten geht natürlich auch. Die restliche Ausstattung ist aber tatsächlich überschaubar: Zwei Feuer- und zwei Daumentasten sowie ein klickbares Zwei-Wege-Mausrad und eine einzelne Taste vor dem Mausrad zum Umschalten der Abtastrate (im Treiber auch beliebig umbelegbar). Mit nur 83 Gramm ist die G Pro Gaming sehr leicht, zusätzliche Gewichte lassen sich nicht installieren.

Präzision

Wie viele High-End-Mäuse der letzten Jahre setzt auch die G Pro Gaming auf einen optischen statt einen Laser-Sensor. Der Pixart PMW-3366 (eine für Logitech angepasste Variante des PMW-3310) gilt allgemein (mit dem PMW-3310) als der momentan beste Maussensor auf dem Markt und löst nativ mit 200 bis 12.000 dpi auf. Wobei die Maximaleinstellung von 12.000 dpi nicht mehr praxistauglich ist, da sie den Mauszeiger viel zu schnell macht. Selbst auf drei 4K-Displays nebeneinander ist diese Zeigergeschwindigkeit nicht mehr präzise beherrschbar. Logitech verwendet den PMW-3366 in mehreren aktuellen Mäusen der G-Serie wie etwa der G502, der G302 und der G303. Beim Spielen agiert der Sensor stets extrem präzise und zuverlässig, selbst unrealistisch extreme Manöver toleriert er in der Regel ohne wilde Zeigersprünge. Dazu nimmt er keine ungewollten Korrekturen wie Angle Snapping (lässt sich im Treiber optional aktivieren) vor und besitzt auch keine spürbare Zeigerbeschleunigung. Dazu ist er reaktionsschnell und bleibt auf den gängigen Pads und Untergründen stets exakt – unserer Erfahrung nach wird der PMW-3366 seinem Ruf als derzeit ausgewogenster und zuverlässigster Sensor jedenfalls gerecht. Die

mit den in vielen Gaming-Mäusen eingesetzten Omron-Schaltern ausgestatteten Feuertasten verwenden zusätzlich das auch von anderen Logitech-Mäusen seit der G302 bekannte Metallfedersystem, welches die Tasten beim Zurückschnellen unterstützt. Sie schalten damit knackig und lassen sich extrem schnell hintereinander auslösen – ideal für rasante Klickorgien im Stile eines League of Legends. Allerdings klicken sie auch deutlich hörbar, wenn auch nicht störend laut. Die Daumentasten schalten ebenfalls knackig und mit genug Widerstand, um nicht versehentlich ausgelöst zu werden, das Gleiche gilt für den dpi-Umschalter vor dem Mausrad. Die Radtaste ist die einzige, die uns im Test nicht allzu gut gefällt: Der Auslösewiderstand ist etwas zu hoch, sodass sie sich nicht leicht mit einem Finger betätigen lässt, ohne dass man seine Griffposition anpassen müsste, um genug Druck aufzubauen. Das ist für viele kein K.o.-Kriterium, aber wer häufig die Mausradtaste in Spielen benutzt, sollte die G Pro Gaming in jedem Fall vor einem Kauf antesten. Ansonsten gefällt uns das Mausrad im Test aber sehr gut: Der Drehwiderstand und das haptische Feedback sind genau richtig, um nicht ungewollt über das Ziel hinauszuschießen.



Die flache und schmale Gehäuseform der G Pro Gaming Maus (links) entspricht der Logitech G100s (rechts) aus dem Jahr 2013.



Florian Klein
@Opi_Flo



Mir gefällt die Logitech G Pro Gaming Maus im Test richtig gut: Der Sensor ist meiner Meinung nach der beste, den man aktuell verwenden kann. Die Tasten schalten alle knackig, und die Feuertasten sind dank der Federunterstützung ein kleines Alleinstellungsmerkmal der aktuellen Logitech-Mäuse. Da ich nur mit den Fingerspitzen spiele und keine übergroßen (sprich: kleine) Hände habe, kommt die leichte G Pro Gaming meiner idealen Maus mit ihrer flachen, schmalen Form und dem geringen Gewicht schon sehr nahe. Wie bei allen Mäusen gilt aber: Ob einem die Form und das Handling wirklich passen, muss jeder für sich selbst ausprobieren.

Ergonomie

Obwohl das Gehäuse der G Pro Gaming symmetrisch ist, eignet es sich nur bedingt für linke Hände, da es nur an der linken Seite Daumentasten besitzt. Dazu ist das flache Gehäuse ziemlich klein und stellt eine fast exakte Kopie der in die Jahre gekommenen Logitech G100(s) dar. Laut Logitech wurde die kleine und leichte G100(s) von vielen Profi-Spielern in einer modernisierten Form mit aktueller Technik gewünscht, was zur Entwicklung der G Pro Gaming Maus führte. In Kombination mit dem geringen Gewicht von 83 Gramm lässt sich die kleine Pro Gaming sehr leicht und praktisch widerstandslos über das Pad bewegen, sowohl mit hoher als auch mit niedriger Sensorempfindlichkeit und den entsprechend begrenzten respektive raumgreifenden Bewegungen.

Das Kunststoffgehäuse ist an den Seiten etwas stärker angeraut als an der Oberseite und das Material wirkt sehr solide und stabil, nichts wackelt oder klappert.

Mit nur 3,5 Zentimeter Höhe ist der Mäusrücken allerdings relativ niedrig und eignet sich eher für Claw- und Fingertip-Grip, denn bei beiden Griffarten wird die Maus hauptsächlich mit den Fingerspitzen bedient. Wer seine Handfläche gern komplett auf das Gehäuse legt und die Maus damit bewegt (Palm Grip) sollte schon relativ kleine Hände haben, damit die G Pro Gaming gut hineinpasst. Eine gesonderte Erwähnung hat sich auch das etwa 2,0 Meter lange Kabel der G Pro Gaming verdient: Obwohl es relativ dick ummantelt ist, bleibt es sehr flexibel und bewegt sich ohne die sonst meist spürbare Steifheit. So entsteht durch die Strippe praktisch kein ungewollter Zug an der Maus in hektischen Situationen, die eigentlich höchste Präzision erfordern. Andererseits dürfte die robuste Textilummantelung um einiges mehr aushalten als dünne Gummikabel ohne Schutzbezug. In Kombination mit dem geringen Gewicht und der flachen, schmalen Form sprintet die G Pro Gaming so fast widerstandslos und extrem präzise über das Pad.

Technisch ist die G Pro Gaming top, auch die solide Verarbeitung und der hochwertig anmutende Kunststoff überzeugen uns. Der empfohlene Preis von 80 Euro ist angesichts der relativ mageren Ausstattung aber ebenfalls sehr hoch, und die G Pro Gaming ist zum Testzeitpunkt praktisch ausschließlich bei Amazon und direkt im Logitech-Webshop zu haben. Für 80 Euro, was exakt der unverbindlichen Preisempfehlung des Her-



stellers entspricht. Das ist ungewöhnlich: In der Regel liegen die Straßenpreise von Logitech-Hardware im Preisbereich der G Pro Gaming etwa 10 bis 20 Euro niedriger, sofern sie denn auch bei diversen Shops verfügbar sind – momentan ist die G Pro Gaming (noch) etwa fünf Euro teurer als die deutlich umfangreicher ausgestattete Logitech G502, die den identischen Sensor und die gleichen Feuertasten besitzt. ★

G PRO GAMING MAUS KABELMAUS

Hersteller / Preis	Logitech / 80 Euro
Abtaste	200 – 12.000 dpi
Sensor	optisch, PMW3366
Gewicht	83 Gramm
Anschluss	USB
Kabellänge	2,0 Meter

PRÄZISION

40/40

- extrem präziser Sensor
- knackige Feuertasten
- Mausrad sehr gut gerastert
- Radstaste schwergängig

TECHNIK

20/20

- frei wählbare dpi-Stufen in 50er-Schritten
- niedrige Lift-Off-Distanz (1 mm)
- funktioniert auf allen Pads
- 12.000 dpi nicht praxistauglich

AUSSTATTUNG

15/20

- 6 Tasten frei belegbar
- umfangreicher Treiber
- RGB-Beleuchtung
- keine Gewichts Anpassung
- keine Daumentasten rechts
- nur 2-Wege-Mausrad ohne Freilauf

ERGONOMIE

8/10

- für alle Griffarten, am besten Claw und Fingertip
- alle Tasten hervorragend erreichbar
- sehr flexibles Kabel
- nur für rechte Hände aufgrund der einseitigen Daumentasten

VERARBEITUNG

9/10

- hochwertiger, stabiler Kunststoff
- resistent gegen Fingerabdrücke
- Kabel dick ummantelt

FAZIT

Sehr präzise und reaktionsfreudige Maus mit hochwertiger Verarbeitung, aber sehr hohem Preis.



Alle Einstellungen speichert die G Pro Gaming im internen Speicher, sodass sie auch an anderen PCs ohne Logitech-Treiber mit den gleichen Settings funktioniert.

EINKAUFSFÜHRER

Wer demnächst aufrüsten will, kann das auch gleich machen: Bis Weihnachten respektive 2017 wird sich an den Hardware-Preisen kaum etwas ändern. Neue Grafikkarten oder Prozessoren erwarten wir nicht mehr in diesem Jahr, auch in den anderen Kategorien tut sich wenig. Bemerkenswertes außer den üblichen, kleinen Schwankungen.

Legende

- NEU** Markiert Neuzugänge.
UPDATE Kennzeichnet Preis- oder Positionsänderungen.

bit.ly Über die bit.ly-Links kommen Sie direkt zum Test- oder Preisvergleich des Produkts auf GameStar.de

Auf DVD: Browser-Plug-In GameStar-Sparberater

Mehr Bestenlisten unter GameStar.de/hardware/bestenlisten

Alle Hardware-Tests unter GameStar.de/hardware/tests

Die besten Selbstbau-Spielerechner



500-Euro-PC

Preise

Prozessor Sockel AM3+	
AMD FX 6300 Boxed	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)	
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 8 500 Watt	55 €

GESAMTPREIS 510 €

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	175 €
Prozessorkühler	
EKL Alpenföhn Brocken Eco	35 €
Mainboard Sockel 1150	
Asus H97 Plus	95 €
Arbeitsspeicher (DDR3-1600)	
Kingston HyperX Fury 8,0 GByte Kit	40 €
Grafikkarte (8,0 GByte VRAM)	
Powercolor RX 480 Red Dragon	255 €
Festplatte	
Western Digital WD Blue 1,0 TByte	50 €
SSD	
Toshiba OCZ Trion 150 120 GByte	45 €
Gehäuse	
Fractal Design Core 2500	55 €
Netzteil	
be Quiet! System Power 8 500 Watt	55 €

GESAMTPREIS 805 €

Schnellerer Prozessor	+75 €
Intel Core i5 4690K	245 €
Größere SSD	+20 €
Crucial BX 200 240 GByte	65 €

Fazit Schneller Spielerechner mit über-
ragendem Preis-Leistungs-Verhältnis,
mit dem Sie bestens gewappnet sind für
aktuelle und zukünftige Spiele.

Preis/Leistung Sehr gut



1.000-Euro-PC

Preise

Prozessor Sockel 1151	
Intel Core i5 6500	210 €
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)	
Palit GTX 1060 Jet Stream	280 €
Festplatte	
Western Digital WD Blue 1,0 TByte	50 €
SSD	
Samsung SSD 850 Evo 250 GByte	95 €
Gehäuse	
Corsair Carbide Series 300R	75 €
Netzteil	
be Quiet! Straight P. 10 CM 500 Watt	95 €

GESAMTPREIS 1.005 €

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	Einstieger				Mittelklasse				High-End			
Radeon HD 7000	HD 7770	HD 7790	HD 7850		HD 7870	HD 7950	HD 7950 Boost	HD 7970	HD 7970 GHz			
Geforce 600/700	GTX 650 Ti	GTX 750 Ti	GTX 650 Ti Boost		GTX 660	GTX 660 Ti	GTX 760	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 Fury	Fury X	
Geforce 900					GTX 950	GTX 960	GTX 970		GTX 980	GTX 980 Ti		
RX 400					RX 460		RX 470		RX 480 8GB			
Geforce 1000					GTX 1050	GTX 1050 Ti			GTX 1060 6GB	GTX 1070	GTX 1080	

Prozessoren	Einstieger				Mittelklasse				High-End			
Athlon II / Phenom II	X2 555	X3 720	X4 925	X4 965	X4 980	X6 1100T						
FX			4100	4170	6100	6300	8120	8350				
Core 2	E6600	E8500	Q6600	Q9400	Q9650							
Core i		i3 540	i5 650		i5 760	i7 920	i5 3450	i5 2500	i5 3570K	i7 2600K	i7 3770K	i7 3960X
Core i »Haswell«							i5 4430	i5 4570	i5 4670K	i7 4770	i7 4770K	i7 4960X
Core i »Haswell-R.«							i5 4460	i5 4590	i5 4690K	i7 4790		i7 4790K
Core i »Skylake«							i5 6400	i5 6500		i5 6600K	i7 6700K	

Leistungsindex

Der Grafikkarten-Prozessor-Index ordnet Grafikchips und CPUs nach ihrer Spieleleistung. Ab der Mittelklasse können Sie moderne Titel meist problemlos spielen. Maximale Grafikdetails sind bei grafisch anspruchsvollen Titeln in der Regel erst ab der gehobenen Mittelklasse oder dem High-End-Segment möglich.

GRAFIKKARTEN

BIS 250 EURO

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Asus Radeon RX 480 Dual OC**
► 235 € ► — ► bit.ly/32TbxbK
sehr schnell, leise / Radeon RX 480 / 4,0 GByte

► **KFA GTX 1060 3GB OC** **NEU**
► 215 € ► — ► bit.ly/K3Clkm
schnell, leise / GeForce GTX 1060 / 3,0 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**
► 455 € ► online ► bit.ly/1PoaeCF
extrem schnell, sehr leise und sparsam / GTX 1070 / 8,0 GByte

► **Sapphire Radeon R9 Fury Nitro** **UPDATE**
► 315 € ► online ► bit.ly/1RpeeGC
extrem schnell, sehr leise / Radeon R9 Fury / 4,0 GByte (HBM)

► **Palit GTX 980 Ti Super JetStream**
► 420 € ► online ► bit.ly/1Qr86Ja
schnell, überaktet, sehr leise / GTX 980 Ti / 6,0 GByte

► **MSI R9 390X Gaming 8G**
► 360 € ► — ► bit.ly/1LApg2N
extrem schnell, flüsterleise / Radeon R9 390X / 8,0 GByte

► **MSI GTX 970 Gaming 4G**
► 250 € ► 11/14 ► bit.ly/1Gp75fU
sehr schnell, überaktet, 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** **UPDATE**
► 260 € ► — ► bit.ly/1AkkbZD
4 Kerne / 3,4 – 3,8 GHz / Hyperthreading / S1150

► **Intel Core i5 6600K** **UPDATE**
► 240 € ► online ► bit.ly/1YfP1k2
4 Kerne / 3,5 – 3,9 GHz / freier Multi / S1151

► **Intel Core i5 6500** **UPDATE**
► 210 € ► — ► bit.ly/1ALvMr
4 Kerne / 3,3 – 3,7 GHz / S1150

► **AMD FX 6300**
► 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**
► 35 € ► — ► bit.ly/1KoF61h
günstig, kompakt, gute Kühlleistung, leise

► **Arctic Cooling Freezer 13**
► 25 € ► — ► bit.ly/13cs0vq
günstig, deutlich besser und leiser als die Boxed-Kühler

MÄUSE

BIS 50 EURO

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Logitech G402 Hyperion Fury**
► 50 € ► online ► bit.ly/1yHC8Vd
Optisch 4.000 dpi, interner Speicher, nur rechte Hände

► **Logitech G302 Daedalus Prime** **UPDATE**
► 40 € ► online ► bit.ly/1ijjNYj
Optisch 4.000 dpi, sehr hochwertige Tasten, beide Hände

► **Func MS-2**
► 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**
► 65 € ► online ► bit.ly/1BnWll
Optisch 12.000 dpi, Gewichte, Profile, nur rechte Hände

► **Razer Deathadder Chroma** **UPDATE**
► 70 € ► online ► bit.ly/1wHEkfd
Optisch 10.000 dpi, RGB-Beleuchtung, nur rechte Hände

► **Steelseries Rival 300** **UPDATE**
► 55 € ► — ► bit.ly/1lIHysp
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**
► 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), halbhohler Hub, MM-Tasten

► **Logitech G105**
► 50 € ► online ► bit.ly/1yzVfbJ
Rubberdome, Profile, Makros, keine Multimedia-Tasten

► **Sharkoon Skiller Pro**
► 30 € ► — ► bit.ly/12VwZdT
Rubberdome, Makros, Beleuchtung, Multimedia-Tasten

HEADSETS

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Creative Sound BlasterX HS**
► 100 € ► online ► bit.ly/2cdG3IH
Stereo, halbhohe Bauweise, Smartphone-Option

► **Kingston HyperX Cloud II**
► 80 € ► online ► bit.ly/1yDg3QT
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** **UPDATE**
► 1.200 € ► online ► bit.ly/85yTSSd
34 Zoll / 3440x1440 / 100 Hz / IPS-Panel / G-Sync

► **Asus MG279Q** **UPDATE**
► 590 € ► — ► bit.ly/1MebF5H
27 Zoll / 2560x1440 / 144 Hz / IPS-Panel / FreeSync

► **Eizo Foris FS2434**
► 320 € ► 01/15 ► bit.ly/1GhdxaH
24 Zoll / 1920x1080 / 60 Hz / IPS-Panel

► **AOC g2460Fq** **UPDATE**
► 220 € ► — ► bit.ly/1NzfzmB
24 Zoll / 1920x1080 / 144 Hz / TN-Panel

► **Iiyama ProLite X2483HSU**
► 150 € ► — ► bit.ly/1Oh9MZI
24 Zoll / 1920x1080 / 60 Hz / MVA-Panel

SSDs

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Samsung SSD 850 Pro**
► 220 € ► 09/14 ► bit.ly/1vUwckM
SATA3 / 512 GByte / Wartungs-, Klon-Tool / 10 Jahre Garantie

► **SanDisk Ultra II**
► 120 € ► — ► bit.ly/1wjKrt8
SATA3 / 480 GByte / 3 Jahre Garantie

► **Samsung SSD 850 Evo**
► 95 € ► online ► bit.ly/1GhnNQ2
SATA3 / 250 GByte / Wartungs-, Klon-Tool / 5 Jahre Garantie

► **Crucial BX200** **UPDATE**
► 70 € ► — ► bit.ly/1LAJ5gI
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/1STMosF
präzise, Rumble klappt teils in älteren Spielen nicht, kabellos

SOUNDKARTEN

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Creative Soundblaster Z**
► 70 € ► online ► bit.ly/13on23b
sehr guter Klang, Surround-Simulation auf Headsets

► **Creative SB Recon 3D Bulk**
► 55 € ► online ► bit.ly/14rlmYK
guter Raumklang, weniger Zubehör als Retail-Version

LENKRÄDER

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Logitech G27 Racing Wheel ref.**
► 230 € ► — ► bit.ly/1yD6qlr
präzise, umfangreiche Ausstattung, stabil verarbeitet

► **Logitech Driving Force GT**
► 115 € ► 08/10 ► bit.ly/1AKQA2c
präzise, starkes Force Feedback

JOYSTICKS

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Saitek x52 Flight Control System**
► 125 € ► — ► bit.ly/1yD59kI
extrem präzise, vielseitig anpassbar, separate Schubkontrolle

► **Logitech Extreme 3D Pro**
► 45 € ► — ► bit.ly/1tFXyK0
sehr präzise und viele Funktionen, Schubkontrolle an der Basis

Nur noch bis 30.11. Dishonored gratis



Jetzt GameStar Plus ab 2,99€ im Monat kaufen und direkt »Dishonored – Die Maske des Zorns« zocken. Auf zum Rachefeldzug im spannungsgeladenen Action-Thriller!



Gratis-Vollversionen

Ob Action-Adventure, Ego-Shooter- oder Point & Click, jeden Monat erhalten Sie eine kostenlose Vollversion von Gamesrocket.



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


EINFACH MAL NACHDENKEN

Zocker sind nur dumpfe Ballermänner ohne Sinn für die wichtigen Dinge im Leben? Mitnichten!

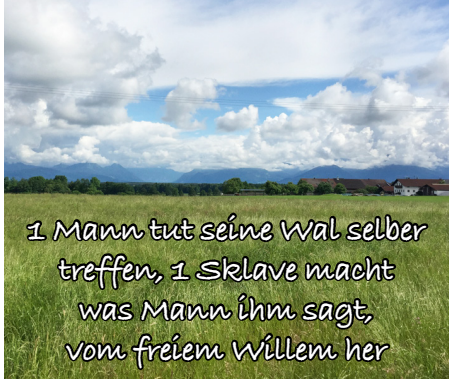
Woher kämen sonst diese nachdenklichen Sprüche zu Spielen? Von Markus Schwerdtel und Michael Graf



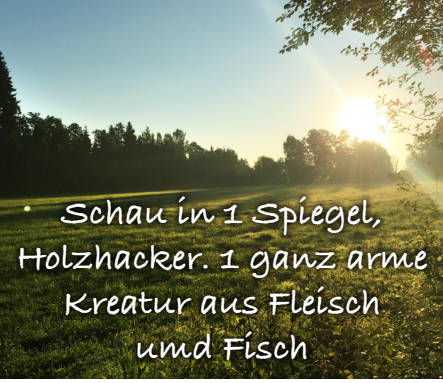
EINFACH MAL 1 ZEITLANG NIKS MACHE,
UMD ZUHÖREN, VONG GECHICHTE HER



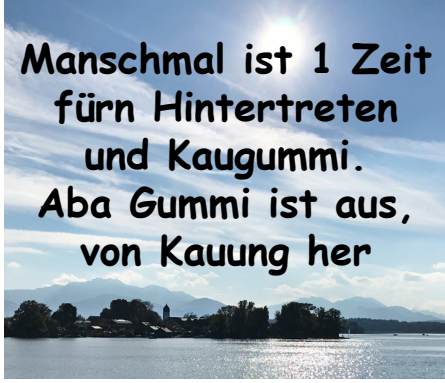
Es gibt nicht
1 Warheit vong
Warnehmung her,
aber dürfen tut
1 Mann alles




1 Mann tut seine wal selber
treffen, 1 Sklave macht
was Mann ihm sagt,
vom freiem Willen her



Schau in 1 Spiegel,
Holzhacker. 1 ganz arme
Kreatur aus Fleisch
und Fisch




Manschmal ist 1 Zeit
fürn Hintertreten
und Kaugummi.
Aba Gummi ist aus,
von Kauung her



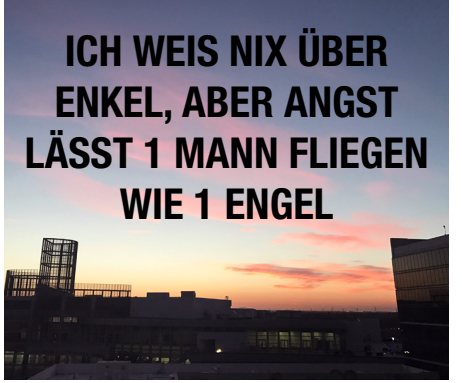
Der 2 größte Affenkopf
ist immer noch kleiner als
der 1 größte Affenkopf



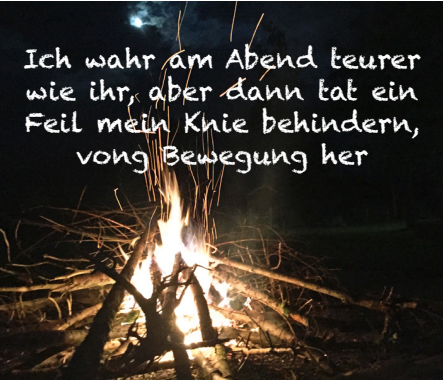
1 RICHTIGE MANN IN
1 FLASCHE MOMENT KANN
1 ANDEREN VERLAUF HERBEIFÜHREN
FÜR DIE GANZE ERDE




1 Kuchen ist süß
aber nicht 1 Warheit




ICH WEIS NIX ÜBER
ENKEL, ABER ANGST
LÄSST 1 MANN FLIEGEN
WIE 1 ENGEL



Ich wahr am Abend teurer
wie ihr, aber dann tat ein
Feil mein Knie behindern,
vong Bewegung her



1 KRIG ISST WIE
1 ANDERE KRIEG
DA TUT SICH
NIX ENDERN



ES IST 1 WAHNSINN SACHEN SO
ZUMACHEN WIE MAN ES IMMER TUT,
UND DANN ERWARTEN DASS ES
ANDERS ISST HINTENRAUS

Die GameStar-Ausgabe 01/2017 erscheint am 21.12.2016.



- 1 Resident Evil: Biohazard** PREVIEW
Ende Januar soll der Schocker erscheinen. In unserer Vorschau verraten wir Ihnen, wovor Sie sich fürchten müssen.
- 2 Das war 2016** SPECIAL
Wir blicken zurück. Welche Spiele haben uns 2016 beeindruckt, welche Trends gab es zu verzeichnen.
- 3 Planet Coaster** TEST
Wir testen, ob das benutzerfreundliche Planet Coaster auch in der Tiefe achterbahnbrechend ist.
- 4 Watch Dogs 2** TEST
Parkour und Gadgets: Wie schlägt sich das neue Open-World-Spiel von Ubisoft im Vergleich mit dem Vorgänger?

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, Mirco Kämpfer, Stefan Köhler, Michael Obermeier, Jan Purrucker, Nils Raettig, Johannes Rohe, Elena Schulz, Stefan Seiler, Sebastian Stange, Jürgen Stöffel, Tobias Veltin, Maurice Weber, Daniel Visarius

Director Business Development Christoph Klapetek (Ltd.), Alexander Beck, Sascha Mutschler

Medien-Produktion Sigrun Rüb (Ltd.), Eva Beck, Alexander Wagner, Manfred Aumaier

Layout und Design Isa Stamp

Redaktionsassistent Anita Thiel

Lektorat Anita Blockinger, Benjamin Blum, Benjamin Danneberg, Martin Deppe, David Gillengarten, Jonas Gösling, Heinrich Lenhardt, André Olbrich, Sascha Penzhorn, Maximilian Schulz

Freie Mitarbeiter Uwe Miethe, Petra Schmitz (Pressematerial ausgenommen), www.fotolia.de

Fotos Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.

Einsendungen Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.

Haftung

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 Zwaniger (-751), Moritz Kaiser (-734), Oliver Thomas (-754)

Anzeigenpreise Es gilt stets die Preisliste unter www.webedia-group.de

Zahlungsmöglichkeiten Deutsche Bank München, Konto-Nr. 668 868 300, BLZ 700 700 10, IBAN: DE29 7007 0010 0613 3235 00, BIC: DEUTDE33HAN

Erfüllungsort, Gerichtsstand München

GameStar gibt's auch für unterwegs:



Die GameStar News App fürs iPhone und Android mit top-aktuellen News, Test-Artikel, Preisvergleich u.v.m.
Werbefrei mit GameStar Plus

GameStar und alle Sonderhefte auf allen Tablets und Smartphones mit iOS oder Android

Lesen Sie die digitale GameStar schon einige Tage vor offizielltem Erscheinungstermin



In unserem Medienhaus erscheinen auch diese Magazine:





CASEKING.de

präsentiert

DAS KING MOD SHOOTING STAR SYSTEM – WIE VON EINEM ANDEREN STERN

- > Liebevoll zusammengestellte Custom-Wasserkühlung
- > Anpassbar bis ins letzte Detail
- > Intel® Core™ i7-6800K Prozessor @ 4,3 GHz
- > ASUS GeForce GTX 1080 STRIX
- > 16 GB DDR4 Arbeitsspeicher



Intel® Inside.
Herausragende Leistung Outside.



Im Dezember mit **0%-Finanzierung** bei 12 Monaten Laufzeit.
Mehr Infos unter **www.caseking.de**



Perfektion bis ins
kleinste Detail



Belastungstests auf maximale
Stabilität und Performance



36 Monate Garantie mit
2 Jahren Pick-Up-Service



Höchste Kompatibilität
aller Komponenten

Du willst es noch individueller?
systems@caseking.de
+49 (0)30 5268473-07

Der King Mod Service macht
ALLES möglich – denn:
HIER ist NICHTS Standard!

Caseking GmbH, Gaußstr. 1, 10589 Berlin

eMail: info@caseking.de

tel. bestellen: 030 52 68 473 00

www.caseking.de

Alle Preisangaben inkl. 19% MwSt., exkl. Versandkosten. Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Intel, das Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, und Core Inside sind Marken der Intel Corporation in den USA und anderen Ländern.

*Finanzierung gültig für alle Caseking PC-Systeme.

Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499,90€. Effektiver Zins von 9,9% bei einer Laufzeit von 24 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 9,5% p. a. Bonität vorausgesetzt. 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.

DAS WARTEN HAT EIN ENDE.

WD Blue™ PC SSD.

Hol dir den Performance Boost
für dein System.



WIR STELLEN VOR: DIE NEUE

WD Blue™ SSD

Überragende Performance & Zuverlässigkeit. Durch Lesegeschwindigkeiten von bis zu 545 MB/s und Schreibgeschwindigkeiten von bis zu 525 MB/s bist du durch kürzere Systemstart- und Ladezeiten schneller im Game.



Erhältlich bei

ALTERNATE
bequem online

cyberport
DIGITAL OUTFITTERS

Mindfactory

notebooksbilliger.de

redcoon.de

WD, das WD-Logo und My Passport sind in den USA und in anderen Ländern eingetragene Marken von Western Digital Technologies, Inc. Xbox One ist eine in den USA bzw. in anderen Ländern eingetragene Marke oder eine Marke der Microsoft Corporation. Die Produktdaten können ohne Vorankündigung geändert werden.

© 2016 Western Digital Technologies, Inc. Alle Rechte vorbehalten.