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

Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

JANUAR 01/2017



LIONCAST



AB JETZT VERFÜGBAR

Lioncast LX50 Gaming Headset

HEAR THE DIFFERENCE

- Premium Qualität mit höchstem Tragekomfort & anspruchsvollem 53mm Treiber für ausgewogenen Klang
- Modularer Aufbau mit abnehmbarem Mikrofon & austauschbaren Ohrpolstern
- Kompatibel mit PC, PS4, Xbox One, Tablet & Smartphone
- Bestmögliches Audio-Erlebnis für Gaming- & Musikgenuss

Jetzt erhältlich auf www.lioncast.com/LX50

DVD Inhalt 01/2017

USK ab 16 freigegeben

Eine **DVD-Hülle** zum Ausdrucken finden Sie auf www.gamestar.de/dvdhuelle012017.

DREI VOLLVERSIONEN



DEPONIA



CHAOS AUF DEPONIA



THE LAST TINKER

VOLLVERSIONEN

Gleich drei Vollversionen haben wir für Sie auf die DVD geschaufelt: Mit Deponia und Chaos auf Deponia gibt's gleich zwei grandiose Adventures von Daedalic und obendrauf packen wir das farbenfrohe Action-Adventure The Last Tinker (das Erstlingswerk von Mimimi Productions, den Machern von Shadow Tactics: Blades of the Shogun). Wir wünschen Ihnen viele Stunden Spaß mit den drei Spielen.

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

Die Codes für die Vollversionen finden Sie auf dem DVD-Label.

DVD-HIGHLIGHTS



RESIDENT EVIL 7: BIOHAZARD

Michael Obermeier hat sich ins Gruselhaus der Familie Baker gewagt und schockierende Erkenntnisse mitgebracht.



RÜCKBLICK 01/07

Wir erinnern uns an Warhammer: Mark of Chaos, Splinter Cell: Double Agent, Armed Assault und Scarface.

PROGRAMME / DATEN / VIDEOS

PREVIEWS

Resident Evil 7: Biohazard

TESTS

Planet Coaster

Watch Dogs 2

Dishonored 2

Die Zwerge

SPECIALS

Rückblick 01/07

Legendär schlecht: Emmanuelle

DVD XL-Inhalt 01/2017

USK ab 16 freigegeben

PROGRAMME / DATEN / VIDEOS

HD-TESTS

Shadow Tactics: Blades of the Shogun

Motorsport Manager

Owlboy

Tyranny

Call of Duty: Infinite Warfare

Transport Fever

Rollercoaster Tycoon World

GTX 1060 3GB vs. GTX 1060 6GB

HD-SPECIALS

No Man's Sky – Foundation: Was bringt das Update?

Werbung oder Wahrheit: Civilization 6

Dein Lieblingsspiel: Star Wars Battlefront 2

Die fünf schlimmsten US-Präsidenten der Spielegeschichte

World of Warcraft vor zwölf Jahren

Diablo 3: Rise of the Necromancer – Detail-Analyse der neuen Klasse

Civilization 6: Fazit-Video zum Herbst-Update

Battlefield 1: Herbst-Update – Keine Bugs mehr in Battlefield?

Was ist ... Eagle Flight?

Spiele wie Planet Coaster

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.

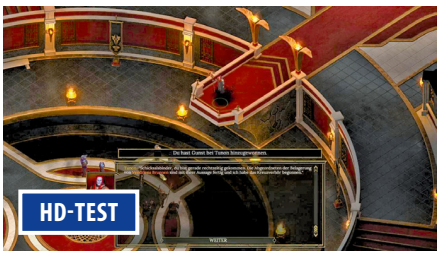


DVD-HIGHLIGHTS



SHADOW TACTICS: BLADES OF THE SHOGUN

Wer Echtzeit-Taktik à la Commandos mag, sollte sich das Test-Video zu Shadow Tactics unbedingt ansehen.



TYRANNY

Oldschool-RPG mit vielen Entscheidungen und ebenso vielen Auswirkungen. Toll: Wir verkörpern nicht das Gute.



WORLD OF WARCRAFT

Ein liebevoller Blick zurück auf Vanilla-Zeiten. War damals alles besser oder sind wir nur vor Nostalgie blind?


SGK1
ILLUMINATED GAMING KEYBOARD
SGM1
OPTICAL GAMING MOUSE
SKILLER
SKILLER GAMING SERIES
SGP1
GAMING MOUSE MAT
SGH1
STEREO GAMING HEADSET
GAMING AUS EINEM GUSS
SKILLER ist unsere Gaming-Serie für alle, die nicht weniger von ihrem Equipment erwarten, als von ihren Skills. Die SKILLER SGP1 Mouse Mat legt dank überragender Gleiteigenschaften und Strapazierfähigkeit die Grundlage für hitzige Matches. Die nötige Präzision liefert die SKILLER SGM1 Gaming-Maus mit 10.800 DPI, fünf Makro-Tasten und umfangreicher Software. Mit dem mehrfach ausgezeichneten SKILLER MECH SGK1 Keyboard inklusive Kailh-Schaltern, N-Key-Rollover und Anti-Ghosting behält man jederzeit die Kontrolle. Den passenden Sound liefert das SKILLER SGH1 Headset mit optimalem Klang und Tragekomfort sowie austauschbaren Ohrpolstern. Und das alles einheitlich im stylischen, schwarzblauen SKILLER-Design. SKILLER von Sharkoon – Gaming aus einem Guss.
www.sharkoon.de
sharkoon



Heiko Klinge,
Chefredakteur

EDITORIAL

Blick zurück nach vorn

Klassisches Magazinthema zum Jahreswechsel: die Rückschau. Machen wir in dieser Ausgabe natürlich auch, allerdings nicht nur auf die letzten zwölf Monate (Seite 98). In unserer Titelstory widmen wir uns ab Seite 20 nämlich einer Geschichte, die schon über 20 Jahre zurückliegt – dem Gründungsmythos von Diablo. Ein Retrothema statt eines aktuellen Spiels in der Januarausgabe? Das gab es bei GameStar noch nie! Aber zum einen haben wir extrem positives Feedback zu unseren bisherigen Reportage-Titelgeschichten bekommen, und zum anderen ergab sich für uns eine wirklich einmalige Interview-Gelegenheit.

Bei seiner Recherche ist unserem Autor Heinrich Lenhardt nämlich das Kunststück gelungen, gleich vier der damaligen Verantwortlichen an einen (Skype-)Tisch zu bekommen. Herausgekommen ist eine der wahrscheinlich spannendsten Reportagen der GameStar-Geschichte voller bislang unbekannter Details und kurioser Anekdoten. Oder haben Sie gewusst, dass der Name »Deckard Cain« tatsächlich auf einer real existierenden Person basiert?

Noch weiter zurück gehen wir in unserer großen Ubisoft-Reportage (Seite 80). Der französische Publisher feiert aktuell nämlich sein 30-jähriges Jubiläum. Aber statt Party regiert der Überlebenskampf, die Eigentümer liefern sich gerade eine gnadenlose Übernahmeschlacht mit dem Medienkonzern Vivendi. Mehr als genug Stoff für zehn Seiten voller Hintergrundinfos, inklusive Interview mit Gründer und CEO Yves Guillemot.

Wer zurückblickt, sollte trotzdem auch nach vorn schauen. Das machen wir in dieser Ausgabe unter anderem mit unserer ausführlichen Preview zum Horror-Schocker Resident Evil 7 (Seite 42), für die Kollege Michael Obermeier extra ins ferne Japan zu Entwickler Capcom geflogen ist. Mitgebracht hat er nicht nur sechs Seiten voll mit spannenden Anspiel-Eindrücken, sondern auch ein zwölf Minuten langes und ebenso unterhaltsames wie informatives Video. Unbedingt anschauen!

Der GameStar-Prototyp für 2017

Neben Vergangenheit und Zukunft widmet sich die GameStar aber natürlich auch der Gegenwart, unter anderem mit ausführlichen Tests zu Watch Dogs 2 (Seite 52), Dishonored 2 (Seite 60) sowie dem Achterbahn-Duell zwischen Planet Coaster und Rollercoaster Tycoon World (Seite 68). Interessant dabei: Zwar gibt's im Weihnachtsgeschäft auch in diesem Jahr wieder viele Blockbuster – abgesehen von Battlefield 1 und dem üblichen FIFA-Wahnsinn fehlen aber 2016 die ganz großen Konsens-Kracher, die von jedem gespielt werden. Kann man doof finden. Oder als Gelegenheit sehen, in den Weihnachtsferien mal ein paar Perlen abseits des Mainstreams zu spielen. Falls Sie hierfür noch Anregungen suchen: Ab Seite 104 finden Sie die persönlichen Jahres-Highlights und Geheimtipps der Redaktion.

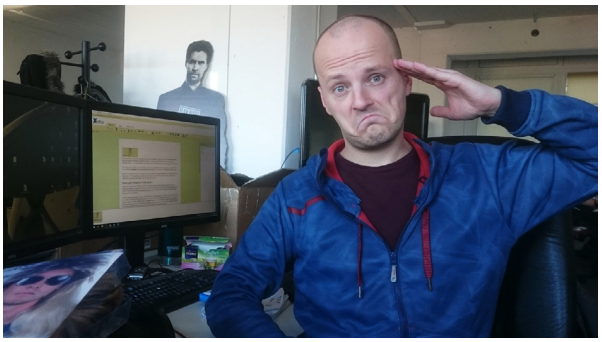
Und damit repräsentiert diese GameStar-Ausgabe eigentlich alles, für das wir auch 2017 stehen wollen: 1. Ausführliche Hintergrund-Reportagen, die es so nur bei uns gibt. 2. Das entscheidende Quäntchen Mehraufwand bei Previews, Tests und Videos. 3. Keine gesichtslose Redaktion, sondern ein ebenso bunter wie verrückter Haufen Charakterköpfe, zu denen man einen Bezug hat. Das mag nicht der bequemste Weg sein. Aber es ist der Weg, der nun mal am besten zu uns passt. Und wir hoffen, dass Sie uns auch weiterhin auf diesem Weg begleiten werden!

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

Heiko Klinge

Mach's gut Sebastian!

Nach ziemlich genau drei Jahren an Bord der Raumschiff GameStar müssen wir uns schweren Herzens von Video-Offizier Sebastian Stange verabschieden, den es zurück nach Franken zieht. Adé Sebbe, wir werden dich vermissen!



Wählen Sie die Spiele des Jahres!

Noch bis zum 9. Januar 2017 können Sie unter www.gamestar.de/GameStars in 15 Kategorien Ihre persönlichen Spiele des Jahres wählen. Die Gewinner der GameStars 2016 küren wir dann feierlich in der übernächsten Ausgabe.

INHALT

Mythos Diablo: Ein teuflischer Klick

20 Wer Action-Rollenspiel sagt, denkt automatisch an Diablo. Das Spiel hat das Genre definiert. Und dabei wäre es fast ein Rundenkampf à la XCOM geworden.



Resident Evil 7: Biohazard

42 Wir haben die Horror-Hoffnung bei Capcom in Osaka Probe gespielt.



Watch Dogs 2

52 Besser und gleichzeitig nicht besser als der erste Teil.

Titelstory

20 Mythos Diablo: Ein teuflischer Klick
22 Redakteursanekdoten
23 Retro-Modus für Diablo 3
24 Die Diablo-Historie
29 Bleib ein Weilchen ...
31 Die Diablo-Väter im Gespräch
36 Die Zukunft des Action-Rollenspiels

Previews

42 Resident Evil 7: Biohazard

Rubriken

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

Tests

48 Genre-Charts
52 Watch Dogs 2
58 Steep
60 Dishonored 2
66 Motorsport Manager
68 Roller Coaster Tycoon World
71 Planet Coaster
74 Killing Floor 2
76 Owlboy

Magazin

78 Legendär schlecht: Emanuelle
80 Ubisoft: Der bedrohte Riese
90 Theoretisch betrachtet: Diaries of a Space Janitor
92 Backlogged: Indie-Shooter
94 Nicht von Pappe: Brett- und Videospiele
98 Jahresrückblick: Das war 2016
104 Unser Spielejahr 2016
114 Die besten VR-Spiele 2016

Aktuell

10 Mass Effect: Andromeda
10 Dauntless
11 Ark: Survival Evolved
11 Guardians of the Galaxy
11 Full Throttle
12 Kolumne: Heinrich Lenhardts Blick auf 2016
13 Kolumne: Ein Zuhause im Internet
14 AMD Zen gegen Intel Kaby Lake
14 Windows 10
14 Umfrage: Gelingt AMD mit den Zen-Prozessoren ein Comeback?
15 AMD Vega gegen Nvidia Pascal
18 Termin-Update

Hardware

118 Grafikkartentest: Geforce GTX 1060 3GB
124 Maustest: Mad Catz RAT8
126 Einkaufsführer



Planet Coaster

71 Perfekt für Lego-Fans, für Betriebswirte hingegen nicht.



Dishonored 2

60 So schön war Schleichen schon ganz lange nicht mehr.







Ubisoft – Der bedrohte Riese

80 Weltbekannte Spielemarken, Kinofilme, Comics, Bücher. Ubisoft schöpft die Unabhängigkeit in vollen Zügen aus. Die Frage ist nur: Wie lange noch?

Das war 2016

98 Wir nehmen Sie mit auf eine Zeitreise durch die letzten zwölf Monate.

Spiele in dieser Ausgabe

Accounting ... Magazin ... 114
Anno 1404 ... Magazin ... 86
Anyland ... Magazin ... 115
Ark: Survival Evolved ... Aktuell ... 11
Assassin's Creed ... Magazin ... 85
Assassin's Creed 2 ... Magazin ... 87
Assetto Corsa ... Magazin ... 115
Audioshield ... Magazin ... 115
Battlefield 1 ... Magazin ... 107
Beyond Good & Evil ... Magazin ... 82
Brothers in Arms ... Magazin ... 84
Call of Juarez ... Magazin ... 84
Child of Light ... Magazin ... 89
CSI ... Magazin ... 82
Dark Messiah of Might & Magic ... Magazin ... 85
Dauntless ... Aktuell ... 10
Deus Ex: Mankind Divided ... Magazin ... 108
Diablo ... Magazin ... 20
Diablo 2 ... Magazin ... 24
Diablo 3 ... Magazin ... 23
Diaries of a Space Janitor ... Magazin ... 90
Die Siedler 5: Das Erbe der Könige ... Magazin ... 83
Die Siedler 7 ... Magazin ... 87
Die Siedler Online ... Magazin ... 87
Die Zwerge ... Magazin ... 111
Dirt Rally ... Magazin ... 115
Dishonored 2 ... Test ... 52
Driver: Parallel Lines ... Magazin ... 85
DynaBlaster ... Magazin ... 80
Eleven: Table Tennis VR ... Magazin ... 115
Emanuelle ... Magazin ... 78
Enderal ... Magazin ... 104
Eve: Valkyrie ... Magazin ... 114
Far Cry ... Magazin ... 83
Far Cry 3 ... Magazin ... 88
Far Cry Primal ... Magazin ... 106
FIFA 17 ... Magazin ... 106
Forza Horizon 3 ... Magazin ... 104
Full Throttle ... Aktuell ... 11
Furi ... Magazin ... 106
Ghost of a Tale ... Magazin ... 113
Ghost Recon ... Magazin ... 81
Guardians of the Galaxy ... Aktuell ... 11
Heroes of Might & Magic 5 ... Magazin ... 84
Hitman ... Magazin ... 108
Homefront: The Revolution ... Magazin ... 113
Hot Dogs, Horseshoes & Hand Grenades ... Magazin ... 115
I Expect You To Die ... Magazin ... 115
IL-2 Sturmovik ... Magazin ... 81
Just Dance ... Magazin ... 86
Keep Talking and Nobody Explodes ... Magazin ... 114
Killing Floor 2 ... Test ... 74
King Kong ... Magazin ... 84
Mass Effect: Andromeda ... Aktuell ... 10
Mirror's Edge Catalyst ... Magazin ... 105
Motorsport Manager ... Test ... 66
Myst 3: Exile ... Magazin ... 81
No Man's Sky ... Magazin ... 109
Owlboy ... Test ... 76
Owlboy ... Magazin ... 109
Planet Coaster ... Test ... 71
POD: Planet of Death ... Magazin ... 80
Prince of Persia: The Sands of Time ... Magazin ... 83
Project Cars ... Magazin ... 115
R.U.S.E. ... Magazin ... 88
Rainbow Six 3: Raven Shield ... Magazin ... 81
Rainbow Six Siege ... Magazin ... 89
Raw Data ... Magazin ... 114
Rayman ... Magazin ... 80
Rayman Raving Rabbids ... Magazin ... 85
Resident Evil 7: Biohazard ... Preview ... 42
Rimworld ... Magazin ... 110
Roller Coaster Tycoon World ... Test ... 68
Sherlock Holmes: The Devil's Daughter ... Magazin ... 111
Silent Hunter 3 ... Magazin ... 83
South Park: Der Stab der Wahrheit ... Magazin ... 88
Splinter Cell ... Magazin ... 82
Steep ... Test ... 60
Stellaris ... Magazin ... 110
The Banner Saga 2 ... Magazin ... 109
The Crew ... Magazin ... 89
The Witcher 3: Blood and Wine ... Magazin ... 112
Titanfall 2 ... Magazin ... 105
Tom Clancy's Endwar ... Magazin ... 86
Tom Clancy's H.A.W.X. ... Magazin ... 86
Tom Clancy's The Division ... Magazin ... 89
Trials Evolution ... Magazin ... 87
Unravel ... Magazin ... 107
Virginia ... Magazin ... 105
Warhammer 40.000: Battlefleet Gothic – Armada ... Magazin ... 112
Warhammer 40.000: Eternal Crusade ... Magazin ... 112
Watch Dogs ... Magazin ... 88
Watch Dogs 2 ... Test ... 58
Watch Dogs 2 ... Magazin ... 110
XIII ... Magazin ... 82
Zombi ... Magazin ... 80



MSI GE72VR 6RF

- 43,9 cm (17,3") • Full HD Display mit True-Color- und Wide-View-Technik,
- Intel® Core i7-6700HQ Prozessor (2,6 GHz) • 16 GB DDR4-RAM
- 1.000 GB HDD (7.200 U/min) • NVIDIA® GeForce® GTX 1060
- USB 3.1 Gen 2 Typ-C, Bluetooth 4.0 • Windows® 10 Home (OEM)

PL8M9I



GIGABYTE GeForce GTX 1080 G1 Gaming

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 1080
- 8 GB GDDR5X-RAM • 2.560 Shadereinheiten
- DirectX 12 und OpenGL 4.5
- 3x DisplayPort, 1x HDMI, 1x DVI • PCIe 3.0 x16

JFXY0C01



XFX Radeon RX 480 GTR

- Grafikkarte • AMD Radeon RX 480
- 1.288 MHz Chiptakt • 8 GB GDDR5-RAM (8,0 GHz)
- 2.304 Shadereinheiten
- DirectX 12 und OpenGL 4.5
- 3x DisplayPort, 1x HDMI, 1x DVI • PCIe 3.0 x16

JFXX0D03



Zalman Z11 NEO

- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 1x 5,25"
- Einbauschächte intern: 6x 3,5", 2x 2,5"
- inkl. fünf Lüfter
- Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio
- für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXZB4



Cooler Master Master Case 5 Pro

- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 2x 5,25"
- Einbauschächte intern: 5x 3,5", 2x 2,5"
- inkl. drei Lüfter • Front: 2x USB 3.0, 2x Audio
- NVIDIA Edition • Window Kit

TQXM5005



ASUS G752VS-BA214D

- 43,9 cm (17,3") • Full-HD LED, (1.920 x 1.080)
- Intel® Core™ i7-6700HQ Prozessor (2,6 GHz)
- 8 GB DDR4-RAM • 1.000 GB SATA (7.200 U/Min.)
- NVIDIA GeForce GTX 1070 8 GB VRAM
- USB 3.0, Bluetooth 4.1 • Free DOS

PL8A9O



OMEN by HP 870-055ng

- PC-System • Intel® Core™ i7-6700K Prozessor (4,0 GHz) • NVIDIA GeForce GTX 1070
- 16 GB DDR4-RAM • 128-GB-SSD, 2.000-GB-HDD
- DVD-Brenner • Gigabit-LAN • WLAN
- Windows®10 Home 64-Bit (OEM)

S6IH24



Acer Predator Z271T Bundle

- Curved-LED-Monitor • 69 cm (27")
- 1.920x1.080 Pixel • 4 ms Reaktionszeit
- Energieklasse: B • 144 Hz • Helligkeit: 300 cd/m²
- Kontrast: 100.000.000:1 (dynamisch)
- 1x HDMI, 1x DisplayPort, Audio
- integrierte Lautsprecher

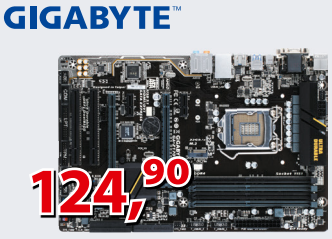
V6LA0039



Zowie XL2730

- LED-Monitor • 68,6 cm (27") Bilddiagonale
- 2.560x1.440 (WQHD) • 1 ms Reaktionszeit (GtG)
- Energieklasse: B • Helligkeit: 350 cd/m²
- Kontrast: 12.000.000:1 (dynamisch)
- Pivot-Funktion, dreh-, schwenk- und neigbar
- 2x HDMI, DVI-D, DisplayPort, USB-Hub

V6LC32



GIGABYTE GA-Z170-HD3P

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

GKEG18



Crucial Ballistix Sport DIMM 16GB DDR4-2400 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit • BLS2C8G4D240FSB
- Timing: 16-16-16
- DIMM DDR4-2.400 (PC4-19.200)
- Kit: 2x 8 GB

IEIGCJ24



Cooler Master G750M 750W

- Netzteil • 750 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 88% • 15x Laufwerksanschlüsse
- 4x PCIe-Stromanschlüsse
- Kabelmanagement • 1x 120-mm-Lüfter
- ATX 2.03, EPS, ATX12V 2.31

TN7M41



Samsung SSD 850 EVO

- Solid-State-Drive • MZ-75E500B/EU
- 500 GB Kapazität • bis 540 MB/s lesen
- bis 520 MB/s schreiben • Samsung MGX
- bis 98.000/88.000 IOPS • SATA 6Gb/s
- 2,5"-Bauform

IMJM4I

be quiet!



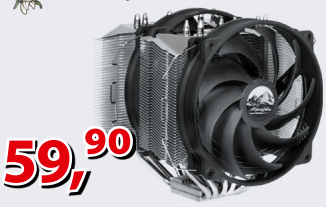
139,90

be quiet! Silent Loop 280mm

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

HXLVBI

Alpenföhn



59,90

Alpenföhn „Olymp“

- CPU-Kühler • für Sockel FM1, FM2(+), AM2(+), AM3(+), 775, 115x (Skylake kompatibel), 1366, 2011(-3)
- sechs 6-mm-Heatpipes
- 2x 140-mm-Lüfter mit PWM-Anschluss

HXLE63

logitech



99,90

Logitech G403 Prodigy

- optische Gaming-Maus • 12.000 dpi
- Scrollrad • 40 G • 1.000 Hz Ultrapolling
- Tasten mit Metallfederspannung
- kabellose Verbindung und optionaler Anschluss per Kabel

NMZLGT

steelseries



79,90

Steelseries Rival 300 CS:GO Hyperbeast

- optische Gaming-Maus • 6.500 dpi
- Scrollrad • 6 programmierbare Tasten
- große gummierte Seitenflächen für optimalen Halt
- 2-Zonen-Beleuchtung mit 16,8 Mio. Farben

NMZT4W

Virtual-Reality-Brille

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

VIVE



899,-

HTC Vive

- Virtual-Reality-Brille • Auflösung: 2.160x1.200 • Bildwiederholungsrate: 90Hz
- inkl. zwei Controllern & zwei Lighthouse Basisstationen
- volle Unterstützung durch Steam VR• USB 2.0, HDMI, Mini-DisplayPort

Q#HH03

Sound BLASTER



79,90

Sound BlasterX H5 Tournament Edition

- Headset • abnehmbares Mikrofon
- 50-mm-FullSpectrum-Treiber
- Nennleistung von 118 dB
- mit Audio-/Mikrofon-Splitterkabel

KH#CG3

sharkoon



24,99

Sharkoon Rush ER2 (grün)

- Headset • Frequenz: 20 Hz - 20 kHz
- Impedanz: 32 Ohm • 40-mm-Treiber
- für PCs/Notebooks, moderne Konsolen und Smartphones • modulares Kabelsystem
- 2x 3,5-mm-Klinke-Stecker, 1x TRRS-Klinkenstecker

KH#S572

ozone



79,90

Ozone STRIKE Battle

- Gaming-Tastatur • Cherry MX-Brown
- 87 Tasten • Anti-Ghosting mit Full-Key-Rollover
- rote LED-Beleuchtung mit Effekten
- USB-Abfragerate einstellbar (125Hz/250Hz/500Hz/1000Hz)

NTZH91

DXRACER



479,-

DXRacer Sentinel Gaming Chair

- Spielstuhl • OH/SJ28/NW
- Stuhlmechanismus mit Wippmechanik und Feststellfunktion
- verstellbare Rückenlehne um bis zu 120°
- Belastbarkeit: 160kg

NJZDWE

intel



369,-

Intel® Core i7-6700K Prozessor

- Sockel-1151-Prozessor • Skylake-S
- 4 Kerne • 4,0 GHz Basistakt
- 4,2 GHz max. Turbo
- 8 MB Cache • HyperThreading

HK7I03

UBIQUITI NETWORKS



249,90

Ubiquiti UniFi Switch 8 150W

- Managed Switch • Layer 2
- 8x Gigabit Ethernet (RJ45) PoE+
- 2x SFP Port
- 150 Watt PoE+ Kapazität

LGSQ20

Transcend good memories start here



26,99

Transcend TS8XDVDS-K

- externer DVD-Brenner
- Schreiben: 8x DVD±R, 6x DVD±R DL, 8x/6x DVD±RW, 5x DVD-RAM, 24x CD-R/RW
- Lesen: 8x DVD, 5x DVD-RAM, 24x CD
- USB 2.0

CEUZ03

EPSON EXCEED YOUR VISION



86,90

Epson WorkForce WF-2760DWF

- Multifunktionsdrucker
- bis zu 4.800x1.200 dpi Druckauflösung
- bis zu 13 Seiten/min Schwarzdruck (ISO)
- bis zu 7,3 Seiten/min Farbdruck (ISO)
- Kopier-, Scan- und Faxfunktion • WLAN, USB, NFC

WT#EMS

ALTERNATE
bequem online

Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen und solange Vorrat reicht. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
Alle Preise in Euro inkl. MwSt. und zuzüglich Versandkosten. Angebote gültig bis zum 04.01.2017

AKTUELL

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

Mass Effect: Andromeda

Aus Fehlern gelernt



In Mass Effect: Andromeda bekommt man es sogar in fernen Galaxien mit grimmigen Kroganern zu tun.

Für die unterschiedlichen Enden von Mass Effect 3 musste Bioware seinerzeit reichlich Kritik einstecken: Moniert wurden zumeist die gewaltigen Logikfehler und die Tatsache, dass sich die Enden nicht sonderlich voneinander unterscheiden. Wer sich an diesen oder anderen Dingen ebenfalls gestört hat, wird die jüngsten Aussagen des Creative Directors von Bioware Mac Walters wohl erfreut zur Kenntnis nehmen: Bei Mass Effect: Andromeda soll nämlich alles besser werden. Man wolle, dass sich Mass Effect: Andromeda nach dem Durchspielen tatsächlich vollständig anfühle, so Walters. Zwar gebe es in der neuen Galaxie noch jede Menge mehr zu erkunden und das wolle man auch andeuten, die Story selbst werde jedoch in sich geschlossen sein. Außerdem wollen die Entwickler den Spielern im Spielverlauf deutlich mehr bieten: »Man muss in der Lage sein, eine Waffe zu halten. Und man muss kämpfen können. Aber wir wollen, dass der Spieler mehr als das ist; wir wollen, dass er ein Entdecker ist, ein Abenteurer, jemand, der in der Diplomatie oder etwas anderem bewandert ist.« Mass Effect: Andromeda bietet neben der Singleplayerkampagne auch einen Multiplayermodus. Der soll wie bereits in Mass Effect 3 mit der Geschichte des Einzelspieler-Erlebnisses zusammenhängen und diese auch beeinflussen. Allerdings will Bioware »niemanden dazu zwingen«, den Multiplayerpart auszuprobieren, weswegen er erneut komplett optional bleiben soll. Es gibt Hinweise darauf, dass der Modus »mobiler« werden soll. Gegner locken uns offenbar aus der Deckung oder flankieren uns, und wir müssen uns dann beispielsweise mit dem in Andromeda neuen Jetpack schnell aus dem Staub machen. Des Weiteren können wir uns wohl entscheiden, ob wir in der Kampagne Crew-Mitglieder auf bestimmte Nebenmissionen schicken und für uns schuften lassen wollen oder ob wir die Nebenmissionen lieber selbst erledigen – im Multiplayermodus. Mass Effect: Andromeda soll im ersten Quartal 2017 für den PC, die Xbox One und die PlayStation 4 erscheinen.

Dauntless

Koop-Diablo-Monster-Hunter

Bei den Game Awards 2016 hat das Team von Phoenix Labs (ehemalige Mitarbeiter von Riot Games und Bioware) ein neues Spiel für den PC angekündigt. Dauntless (auf Deutsch »furchtlos«) soll ein Free2Play-Action-Rollenspiel werden, bei dem der Fokus auf kooperativen Kämpfen liegt. Ähnlich wie bei der Konsolenserie Monster Hunter geht es darum, mit einer Gruppe von vier Kämpfern riesige Monster in einer postapokalyptischen Fantasy-Welt zu erlegen. Die Herstellung von Waffen spielt dabei ebenfalls eine große Rolle, um die verschiedenen Kolosse überhaupt erst bezwingen zu können. Ein konkreter Releasetermin für Dauntless steht bisher noch nicht fest, die Veröffentlichung ist jedoch grob für das Jahr 2017 geplant. Auf der offiziellen Webseite playdauntless.com können Sie sich bereits jetzt für den Beta-Test anmelden.

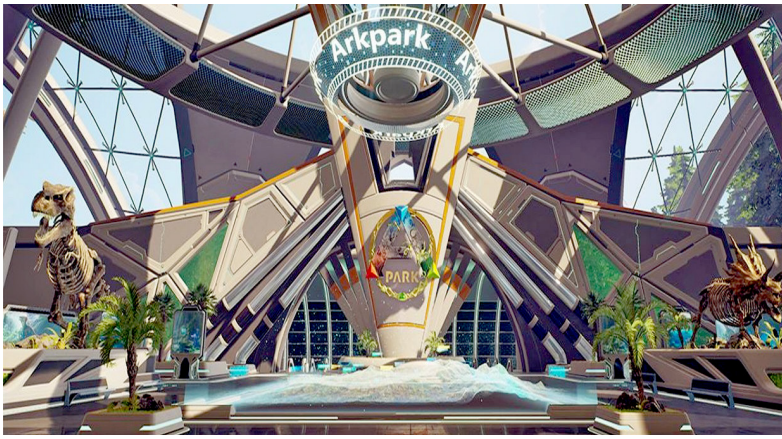


Im Action-Rollenspiel Dauntless werden vier Koop-Helden riesigen Monstern gegenüberstehen.

Ark: Survival Evolved

Jurassic-Park-VR

Jurassic Park in realistisch und ohne Katastrophen – das verspricht (zumindest auf den ersten Blick) Ark Park, der Virtual-Reality-Ableger von Ark: Survival Evolved. Entwickler WildCard arbeitet für dieses Projekt mit dem chinesischen Studio Snail Games zusammen. Wirklich viel bekannt ist über den Titel noch nicht: Es soll sich um ein VR-Erlebnis handeln, das intuitiv und einfach von der Hand gehen wird. Spieler nehmen dabei an einer Multiplayer-Tour durch den Park teil und können dort Dinosauriern »hautnah« begegnen. Laut WildCard werden Hunderte Urzeit-Echsen in dem Spiel realistisch dargestellt, alle können mit dem Nutzer interagieren. Wer sich nun spannende Kämpfe mit einem Velociraptor oder eine nervenaufreibende Flucht vor einem T-Rex vorstellt, wird allerdings enttäuscht werden: Ark Park will die Dino-Erfahrung vor allem lehrreich halten. Wie auch im Film »Jurassic World« fahren Spieler per moderner Schwebebahn in den Ark Park. Dino-Fans können sich aktuell auf der offiziellen Webseite des Spiels (www.arkparkvr.com) anmelden, um in Zukunft weitere Informationen zum VR-Titel zu erhalten.



Ark Park nutzt die tollen Dino-Modelle von Ark: Survival Evolved für ein lehrreiches Dino-Museum.

Guardians of the Galaxy

Marvel mag Telltale



Die Guardians of the Galaxy bekommen 2017 nicht nur einen zweiten Film, sondern auch ein Telltale-Adventure.

Was bisher nur aus einem Leak der Synchronsprecher bekannt war, ist jetzt ganz offiziell: Telltale Games arbeitet am Adventure Guardians of the Galaxy: The Telltale Series. Bei den Game Awards 2016 haben die Entwickler verraten, dass die Adventure-Staffel aus insgesamt fünf Episoden bestehen wird – also weniger als noch bei Minecraft: Story Mode, das ebenfalls von Telltale Games stammt. Im Gegensatz zu Game of Thrones: A Telltale Games Series wird der Spieler nicht in die Rollen von weitgehend unbekannten Nebencharakteren schlüpfen, sondern in die der Helden aus den gleichnamigen Comics sowie dem Kinofilm. Welche Figuren (zum Beispiel Star-Lord oder Gamora) zur Auswahl stehen, ist bisher allerdings noch nicht bekannt. Das gilt auch für den konkreten Releasetermin des Adventures. Der Start wird jedoch im Verlauf des Jahres 2017 erfolgen – vermutlich zeitnah zum Kinostart von »Guardians of the Galaxy 2« am 27. April 2017.

Full Throttle/Vollgas

Biker Remastered

Gut Ding will bekanntlich Weile haben. Das haben sich wohl auch die Entwickler bei Double Fine gedacht und den Trailer von Full Throttle Remastered erst ein Jahr nach der offiziellen Ankündigung veröffentlicht. So wurde schon Anfang Dezember 2015 bekannt, dass Tim Schaefer und sein Team den LucasArts-Klassiker neu auflegen wollten. Der Teaser-Trailer feierte jetzt – wie schon die Ankündigung des Titels 2015 – auf der Sony-Show PlayStation Experience in Anaheim seine Premiere. Die Remastered-Version wird komplett neue 2D- und 3D-Elemente, neuen Sound sowie ein neues Interface enthalten. Außerdem soll es möglich sein, verschiedene Aspekte des Spiels im Stil der Neuauflage oder des Originals auszuwählen. Full Throttle Remastered wird 2017 für den PC, die PS4 und die PS Vita erscheinen. Neben dem Spiel sind Entwickler-Kommentare (von Tim Schafer, Dave Grossman, Larry Ahern, Peter Chan, Peter McConnell und Clint Bajakian), Konzeptgrafiken sowie Gamepad-Support mit an Bord. Für alle, die das Original nicht kennen: Full Throttle (zu Deutsch: Vollgas) handelt von Ben, dem Anführer einer Motorrad-Gang. Im Spiel aus dem Jahr 1995 geht es um Intrigen, Betrug und Mord. Geschrieben wurde die Story von Tim Schafer und David Grossman, als Entwickler zeichnete LucasArts verantwortlich.



Bei der Wahl seiner Mittel ist Vollgas-Held Ben nicht gerade zimperlich.

Das vergangene Spielejahr

1996 > 2016

Ein Rückblick auf das Spielejahr 2016 – muss das sein? Heinrich Lenhardt würde lieber tief ins Sektglas gucken, um die Endlosfortsetzungen und AAA-Patzer der letzten zwölf Monate zu verdrängen.



Der Autor

Heinrich Lenhardt (51) berichtet seit 1984 über Spiele und war schon bei der GameStar-Erstausgabe im Autorenteam. Neben 1996 (Diablo, Quake, Tomb Raider) hält er 2004 für einen der besten PC-Spielejahrgänge, denn da erschienen Half-Life 2, World of Warcraft, FarCry und Die Sims 2.



Aufregende Zeiten für PC-Spieler: Vor 20 Jahren entstanden neue Serien, die spielerisch und technisch Maßstäbe setzten.

Queen Elizabeth II., der ich mich seit Begutachtung der Netflix-Serie »The Crown« besonders verbunden fühle, verwendete 1992 den Begriff »annus horribilis«, zu Deutsch: Schreckensjahr. Gescheiterte Königskinderbeziehungen, abgebrannte Paläste, da darf man bei einer Thronjubiläumsrede schon mal mosern: »Es ist kein Jahr, auf das ich mit ungeteilter Freude zurückblicke«, sprach die Queen. Diesen eleganten Satz darf ich für mein Urteil über 2016 übernehmen. Es verstarben deprimierend viele Musiklegenden, von David Bowie über Prince bis Leonard Cohen. Dann noch das politische Weltgeschehen: Kriege, Terror, Brexit, Donald Trump – bitte unter der Decke verkriechen und ganz schnell abhaken. Wenigstens können wir uns in Computerspielen von den unerfreulichen Seiten des Alltags erholen. Aber auch in dieser Hinsicht war 2016 erstaunlich unbefriedigend.

Verpatzte Beinahe-Klassiker

Normalerweise habe ich wenig Schwierigkeiten, ein persönliches Spiel des Jahres zu nennen, welches mich rundum fasziniert hat, und das ich bedenkenlos weiterempfehle. Doch 2016 war ein »Ja, aber«-Jahr, im dem ansatzweise großartige Titel durch verblüffende Schludrigkeiten um höhere Weihen gebracht wurden. Da fügt Civilization 6 dem Strategiespiel-Uhrwerk interessante neue Zahnrädchen bei – und ruiniert das große Ganze durch dubiose Künstliche Intelligenz. Overwatch macht fast alles richtig, worauf es bei einem Online-Team-Shooter ankommt – vernachlässigt aber Story und Einzelspielermodus trotz Vollpreis. Bei Watch Dogs 2 wird die San Francisco Bay Area zur einladenden Open-World-Spielwiese mit vielseitigen Aufgaben – verhunzt durch eine idiotische Hintergrundstory mit den anstrengendsten Charakteren des Jahres. Mafia 3 frustriert andersherum, da packen Story, Dialoge und Inszenierung der ersten Stunden – nur um dann mit Missionswiederholungen in »So lala«-Kulisse zu enttäuschen.

2016 gegen 1996

Das abgelaufene Spielejahr tischte viele routinierte Fortsetzungen auf, ließ bei seiner professionellen Berechenbarkeit aber Aufreger und Überraschungen vermissen. Das fällt mir so richtig auf, wenn ich 2016 mit der Klasse von 1996 vergleiche. Meilensteine wie Quake und Diablo, Super Mario 64 und Tomb Raider feierten kürzlich ihren 20. Geburtstag. Das waren regelrechte Durchbruchspiele, die über Jahrzehnte ganze Genres definierten und mit technischen Glanzleistungen verblüfften. Doch welche Innovation von 2016 wird uns 2036 noch in Erinnerung sein? Der obligatorische Day-One-Monsterpatch? Die totale Vorbesteller-DLC-Verwirrung? Der Beginn des »postfaktischen« Trump-Zeitalters auch bei Spieleankündigungen, wo – Hallo, Hello Games! – Versprochenes und Behauptetes nicht unbedingt im fertigen Produkt zu finden war? Oder doch die Virtual Reality, die immer noch in den Startlöchern festhängt?

Vielleicht muss man in Sachen Kreativität schon für originelle Nummerierungen wie Battlefield 1 dankbar sein, das (je nach Zählweise) mindestens der siebte Teil der Serie ist. Nichts gegen Fortsetzungen und Remakes, da kommen häufig wirklich gute Sachen heraus. Aber es wird viel wiedergekäut und recycelt, beim Anblick einer icon-übersäten Open-World-Mini-Map denke ich immer häufiger »Oh, Arbeit« statt »Ui, Abenteuer«. Wo ist das Pendant zu den Vorreitern von 1996, als vom Polygon-Shooter über das Action-Rollenspiel bis zum 3D-Action-Adventure wichtige Genrefundamente geschaffen wurden? Ist wirklich schon alles erfunden oder hat einfach die Kostenspirale bei der AAA-Entwicklung den Mut zum Neuartigen komplett ausradiert?

Bitte ein aufregendes neues Jahr

Queen Elizabeth II dürfte die Sache mit dem »annus horribilis« womöglich bereut haben, denn nach ihrer Rede wurde es mit den königlichen Unannehmlichkeiten eher noch schlimmer. Und ganz so harsch möchte ich 2016 dann doch nicht verdammen: Es war ein in spielerischer Hinsicht selten mitreißendes, mitunter frustrierendes, aber auch ein gepflegt unterhaltsames Jahr. Für 2017 wünsche ich mir dennoch mehr Begeisterungen und Überraschungen, mit weniger »Wie konnten die das vermasseln?«-Zähneknirschen. Bisherige Bleigießversuche produzierten jedoch verdächtig viele Ziffern: eine 7 für Resident Evil, eine 4 für Sniper Elite – auch 2017 scheint öfters auf Nummer sicher zu gehen. ★



Kompetente Routinespiele mit Innovationsmangel, dafür immer höheren Serienteilnummern hinterm Namen.

Gegen das Matchmaking

EIN ZUHAUSE IM INTERNET

Ohne Server stirbt ein wichtiger Aspekt bei Multiplayer-Shootern. Nämlich der soziale, findet Petra.



Die Autorin

Nichts, wirklich nichts spielt Petra lieber als kompetitive Shooter. Die Zeiten, in denen sie selbst an Wochentagen ganze Nächte durchgespielt hat, sind zwar lange vorbei, aber sie erinnert sich immer wieder gerne daran, wie sie in den frühen Morgenstunden solcher Nächte zwar nichts mehr getroffen, aber dafür umso mehr mit ihren Mitspielern gelacht hat.



In die Multiplayerpartien von Titanfall 2 geht's nur über Matchmaking.

»Hey, den Nickname kenne ich doch!«, denke ich, als ich neulich abends eine Runde Attrition in Titanfall 2 spiele. »Gegen den habe ich doch vorhin schon verloren«, denke ich weiter und freue mich trotzdem ein bisschen über das Wiedersehen. Das passiert selbst in Titanfall 2 nicht dauernd, dessen PC-Spielerzahlen so unangemessen wie traurig überschaubar sind. Ein »Hallo!« schicke ich jedoch nicht, die Chance, dass man sich an mich erinnert, ist allein wegen der Kürze der Matches und meines eigenen unspektakulären Nicks nicht sonderlich groß. Außerdem – warum sollte ich das tun? Ich kenne die Person nicht, will sie auch nicht kennenlernen und werde sie aller Wahrscheinlichkeit nach nie wiedersehen.

Hallo, ihr Nasen

Noch später abends fällt mir wieder auf, wie blöd ich das finde, dass so viele Shooter neuerer Bauart ausschließlich auf Matchmaking setzen und Spiele älterer Bauart nachträglich zum Matchmaking wechseln wie etwa Team Fortress 2. Und dann bin ich in meiner Erinnerung wieder für ein paar Sekunden auf meinem Demon-UK-Server, wo ich gegen die immer gleichen Menschen in Instagib die Railgun auf The Longest Yard (indiziertes Spiel) zückte. Oder auf dem Server meines Team-Fortress-Classic-Clans, der, wenn er nicht gerade für Trainings oder Matches abgeschlossen war, zwar für jeden offenstand, wo sich aber dennoch die immer gleichen Namen einfanden. Ich könnte die Aufzählung noch eine Weile fortsetzen, unterm Strich lässt sich festhalten: Ohne Wenn und Aber, das war früher definitiv besser! Dass es zu jedem Shooter, den ich mochte, mindestens einen Server gab, auf dem ich mich zuhause gefühlt habe. Auf dem ich mit einem freundlichen »Hallo, du Nase!« begrüßt wurde. Auf dem ich ein nicht minder freundliches »Hallo, ihr Nasen!« in die Runde schickte. Auf dem ich die Menschen zwar nicht vis-à-vis, aber doch so weit kannte, dass Witzchen oder sogar ernsthafte Diskussionen möglich waren, sofern das Spielgeschehen es zuließ.

Heute spiele ich Overwatch, Titanfall 2, das eine oder andere neuere Call of Duty, und wenn ich nicht zufällig schon vorhandene Bekannte und Freunde mitbringe, bleibe ich allein unter vielen. Tatsächlich spiele ich nur noch mit und gegen irgendwelche Nicks, ohne Menschen dahinter.



Selbst Team Fortress 2 setzt inzwischen auf Matchmaking. Immerhin: Den klassischen Serverbrowser gibt's auch noch.

Der soziale Aspekt, den mir Server bieten könnten, ist durchs Matchmaking ins Nichts verpufft. Dafür ist der Tonfall noch rauer geworden: Wenn überhaupt mal jemand mehr als »gg« (good game) am Ende einer Partie tippt, dann sind's meist Beschimpfungen – und dafür mache ich auch das Serversterben verantwortlich. Es ist sicherlich selten ein bewusster Gedanke, der die Menschen dabei antreibt, aber Matchmaking setzt noch mal ein dickes Ausrufezeichen hinter die allgegenwärtige Anonymität und senkt die Hemmschwelle noch weiter.

Auf meinen Lieblingsservern hingegen ging man nicht nur respektvoll miteinander um, man kannte vielleicht sogar nach einer Weile die echten Namen der Spieler. Und dann wurde man nicht müde, diese auch im Chat zu benutzen, um einem eventuellen Neuankömmling auf nette Art reinzudrücken, dass er in eine bestehende Gemeinschaft reingeplatzt ist und sich seinen Platz dort erst verdienen muss.

Keine Zeit für Verbundenheit

Ja, die Welt dreht sich schneller, neue Spiele ploppen im Sekundentakt auf, man weiß gar nicht mehr, wer das alles wann spielen soll. Und ich bin dankbar dafür, dass ich abends ein paar Runden in Titanfall 2 drehen kann, ohne dabei auch noch sozialen Verpflichtungen nachzukommen. Trotzdem vermisse ich meine Server, das Palaver, die Witze, das Wissen, dass ich ein Zuhause im Internet hatte, wo immer jemand war, den ich kannte, wenn ich die Tür dahin aufstieß.

Titanfall 2 versucht, einen Hauch dieses Gemeinschaftsgefühls durch die Networks mit ihren Kürzeln und ihren Happy Hours (mehr Erfahrungspunkte) zu erwecken. Doch so richtig will das nicht klappen, weil nicht die Chemie zwischen den Menschen über eine Mitgliedschaft entscheidet, sondern die Lage der Happy Hour. Dementsprechend wenig wird sich in den Lobbys ausgetauscht, dementsprechend wenig Gemeinschaft entsteht. Ich spiele Titanfall 2 enorm gerne und werde das wahrscheinlich noch ganz lange tun, aber eine Verbundenheit wie zu TFC oder Counter-Strike 1.6 werde ich für Titanfall 2 niemals empfinden. Weil mir die Menschen im Spiel fehlen. ★

AMD Zen gegen Intel Kaby Lake

Kampf um die Krone



Zum ersten Mal seit vielen Jahren könnte Intels Vormachtstellung bei den Desktop-CPUs ernsthaft in Gefahr geraten – durch AMDs Anfang 2017 kommende Zen-CPUs.

AMD hat sich im Prozessorbereich lange Zeit auf APUs (»Accelerated Processing Unit«, CPU mit integrierter Grafikeinheit) konzentriert, ernstzunehmende Konkurrenz für High-End-Desktops gab es dadurch für Intel seit vielen Jahren nicht. Das dürfte sich in naher Zukunft ändern, die neuen Summit-Ridge-Prozessoren von AMD mit Zen-Architektur sollen im ersten Quartal 2017 erscheinen. Nachdem auf der Hot-Chips-Veranstaltung Ende August 2016 bereits erste offizielle Informationen zu Zen bekannt gegeben wurden, fand am 13.12.2016 (und damit etwas zu spät für diese GameStar-Ausgabe) unter dem Namen »New Horizon« ein weiteres Vorstellungsevent statt. Wenn Sie diese Zeilen lesen, sollten also bereits mehr Details zu Zen bekannt sein.

Vor allem Informationen zu den Preisen und zu den ungefähren Taktraten werden mit Spannung erwartet. In den bislang aufgetauchten und kommunizierten Benchmarks lag der Takt immer in eher niedrigen Bereichen von 3,0 GHz, so auch bei den zuletzt von Wccftech.com verbreiteten Ergebnissen. Hier schlägt eine Zen-CPU mit 2,8 GHz Basis-Takt und 3,2 GHz Turbo-Takt einen deutlich höher getakteten Core i5 4670K (3,4/3,8 GHz) und verliert relativ knapp gegen einen ebenfalls höher getakteten Core i7 4790K (3,6/4,0 GHz).

Intel hat inzwischen offiziell bestätigt, dass die neuen Kaby-Lake-Prozessoren auf der Consumer Electronics Show Anfang 2017 in Las Vegas vorgestellt werden, sie dürften also zu einer ähnlichen Zeit wie die Zen-CPUs auf den Markt kommen. Während AMD allerdings im Vergleich zu den hauseigenen Bulldozer-Vorgängern der FX-Reihe voraussichtlich einen großen Leistungssprung machen wird (AMD selbst spricht von 40 Prozent), deuten erste Testergebnisse von Intels neuem Flaggschiff Core i7 7700K an, dass sich hier in Sachen Leistung im Vergleich mit dem Skylake-Vorgänger Core i7 6700K so gut wie gar nichts tut (auch nicht in Spielen). Das Duell zwischen Zen und Kaby Lake verspricht dadurch, besonders spannend zu werden.

Windows 10

Neue Daten-Diskussion

Seit dem Erscheinen von Windows 10 Mitte 2015 halten die Diskussionen um den vermeintlich zu geringen Datenschutz an, belastbare Fakten gibt es allerdings kaum.

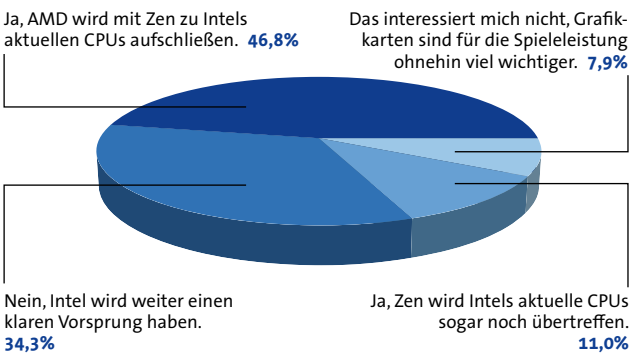


Ein Bericht der australischen Webseite ARN sorgt für Diskussionsstoff zum Thema Datenschutz unter Windows 10. Laut ARN haben das Sicherheitsunternehmen FireEye und Microsoft eine Vereinbarung geschlossen. Das vorrangige Ziel sei es, die iSight-Technik von FireEye in den Windows Defender zu integrieren. Zu den Bedingungen des Abkommens gehört bei oberflächlicher Betrachtung scheinbar auch, dass FireEye Zugriff auf die Telemetrie-Daten aller Nutzer erhält. Bisher nutzt Microsoft diese Daten nur selbst, um beispielsweise Sicherheitslücken zu finden und die Qualität des Betriebssystems zu verbessern – grundsätzlich ein sinnvolles und übliches Vorgehen. Microsoft hat auf die Andeutungen der australischen Webseite ARN mit einem klaren Dementi reagiert. In dem entsprechenden Statement heißt es, dass nur Informationen über aktuelle und vergangene Bedrohungen mit dem Security-Dienstleister Fire Eye ausgetauscht wurden, um die Erkennungsleistung von Windows Defender zu verbessern. Telemetrie-Daten von Windows 10 würden dagegen in keinem Fall an Dritte weitergegeben.

Umfrage

Gelingt AMD mit den Zen-Prozessoren ein Comeback?

Mit Zen könnte AMD dem CPU-Giganten Intel erstmals seit vielen Jahren wieder echte Konkurrenz im High-End-Segment der Desktop-Prozessoren machen. Fast die Hälfte der Umfrageteilnehmer glaubt daran, dass AMD das gelingt und die Zen-CPUs in Sachen Leistung zu Intel aufschließen können – nach den eher mauen letzten Jahren wäre bereits das ein großer Erfolg für AMD. Ungefähr ein Drittel der Befragten glaubt dagegen nicht an ein Comeback und geht stattdessen davon aus, dass Intel seinen deutlichen Vorsprung gegenüber AMD behaupten kann. Nur etwa elf Prozent schätzen Zen stark genug ein, um Intel sogar zu übertreffen, während sich knapp acht Prozent nicht für das Duell AMD gegen Intel interessieren, weil die Grafikkarte in Spielen meist der ausschlaggebende Faktor ist.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 1.085 Teilnehmer

AMD Vega gegen Nvidial Pascal

Radeon RX 490 auf GTX-1080-Niveau?

Bislang hat sich AMD mit seinen neuen Polaris-Grafikkarten der RX-400-Reihe auf das Einsteigersegment und die Mittelklasse konzentriert. Nvidias High-End-Grafikkarten Geforce GTX 1070 und GTX 1080 stehen dadurch im Preisbereich über 350 Euro weitgehend konkurrenzlos da. Das soll aber nicht dauerhaft so bleiben, was Roadmaps von AMD schon vor einigen Monaten mit der ursprünglich für Ende 2016 geplanten Vega-Architektur angedeutet haben. Inzwischen sind im Netz konkrete Benchmark-Ergebnisse einer vermeintlichen Radeon RX 490 aufgetaucht, die demnach in Sachen Leistung ungefähr auf dem Niveau einer GTX 1080 liegt. Es handelt sich allerdings um Ergebnisse aus dem DX12-Spiel Ashes of the Singularity, das AMD-Grafikkarten unseren eigenen Tests nach zu urteilen besonders gut liegt. Zudem ist nicht bestätigt, dass die Messungen wirklich mit AMDs neuer Vega-Architektur zustande gekommen sind.



Bei Grafikkarten im High-End-Bereich ist Nvidia momentan noch ähnlich konkurrenzlos wie Intel im Falle der CPUs. Das soll sich im ersten Quartal 2017 ändern, wenn AMDs neue Vega-Grafikkarten voraussichtlich auf den Markt kommen.

Im Gegensatz zu den aktuellen Polaris-Grafikkarten wie der Radeon RX 480 wird Vega wahrscheinlich auf HBM2-Speicher statt auf GDDR5-Speicher setzen, was potenziell höhere Taktraten bei geringerem Stromverbrauch möglich macht. Angeblich soll das Topmodell sogar stolze 16,0 GByte VRAM besitzen, die Anzahl der Shader-Einheiten liegt laut Gerüchten bei 4.096. Sollte Vega tatsächlich ungefähr so schnell wie eine GTX 1080 sein, wird AMD vor allem über den Preis punkten müssen. Spielraum ist dafür allerdings ausreichend vorhanden, Nvidias Geforce-Topmodell kostet aktuell schließlich über 600 Euro, während die GTX 1070 ab ungefähr 400 Euro zu haben ist.



c´t 22/2016

»Die Konfiguration ist konsequent auf Ruhe getrimmt. Alle Seiten sind von innen mit Dämmmatten 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!«

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.«

G-Dream Revision 7.3 Air

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

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

€ 1.899,–
oder ab 62,90 €/mtl.[1)]



PC Welt 03/2015

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

G-Dream Light Revision 7.1 Air

- Intel Core i5-6500 @ ECO Green
- Noctua NH U12S mit 12cm Lüfter
- 8GB G.Skill Ripjaws V DDR4-2666
- MSI Z170A TOMAHAWK
- NVIDIA GEFORCE GTX 1060 @ Ultra
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Nanoxia Deep Silence 3
- 430W be quiet! Pure Power L8 CM - silent
- Microsoft Windows 10 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

€ 1.149,–
oder ab 40,90 €/mtl.[1)]

hardware4u

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

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

FEEDBACK

brief@gamestar.de

@GameStar_de

GameStar.de

facebook.com/GameStar.de



Titelstory: Elex

Also für mich ist Elex ja eines der wenigen Spiele, die ich sehnsüchtig erwarte. Liegt vielleicht daran, dass ich hoffe, dass Piranha Bytes wieder ein Spiel schafft, das mich einfängt. Die Gothic-Spiele haben mir viel Spaß bereitet und sind heute einfach legendär. Das erste Risen ist eines meiner Lieblingsspiele und ich habe es bestimmt fünfmal durchgespielt. Danach ging es leider bergab, Risen 2 konnte mich nicht mehr vollends überzeugen und gegen Ende von Risen 3 hatte ich gar keine Lust mehr, bin dann zum Endkampf gerannt und habe die verbleibenden Gebiete gar nicht mehr erkundet. Elex könnte wieder besser werden, und ich hoffe sehr, dass sie es schaffen, aber ich habe gerade mit Blick auf die Vergangenheit einige Zweifel. Sind die Fernkampfwaffen wieder so übermächtig wie in Risen 2, wo man mit der Muskete jeden Gegner locker umschießen konnte, während der Nahkämpfer Probleme hatte? Welchen Vorteil soll eigentlich der Nahkämpfer haben? Oder sind entsprechende Waffen einfach nur der Vollständigkeit halber im Spiel? In beinahe jedem Artikel erwähnt ihr die ruppigen Dialoge. Vielleicht bin ich damit ja alleine, aber ich finde die Luft ist langsam raus. Im Nachhinein wirken viele Dialoge einfach billig oder trashig, wodurch die Immersion bei mir etwas leidet. Im Test zu Risen 3 habt ihr das sogar angesprochen. Hoffentlich übertreiben sie es nicht zu sehr. Dass Björn Pankratz jene ruppige Atmosphäre in jedem Interview erwähnt, klingt aber eher nicht nach Weiterentwicklung. Die Grafik an sich stört mich tatsächlich überhaupt nicht. Ich finde das Spiel sogar sehr schön, auch wenn die Animationen der Pre-Alpha Videos wirklich grausam waren. Auch das Setting war zwar anfangs ein Schock, hindert mich aber nicht daran, dem Spiel eine Chance zu geben. Vielleicht bringt das ja wirklich den schon lange nötigen, frischen Wind in das Haus Piranha Bytes. Letztendlich haben Piranha-Bytes-Spiele aber immer noch ihre ganz eigene Art mit ihren detailreichen Welten, die andere große Rollenspiele wie jene von Bethesda nicht bieten. **LaraC**

»Sammelt man genügend Erfahrungspunkte, steigt der Held im Level, erhält zusätzliche Lebensenergie, einen Lernpunkt sowie Attributspunkte.« Dieser eine Satz hat meine Vorfreude tatsächlich gerade immens gesteigert. Ich mochte das Ruhm-System von Risen 2 und 3 überhaupt nicht, der Fortschritt war einfach nicht vernünftig spürbar, wie es in jedem PB-Spiel vorher der Fall gewesen war. Richtige Stufenaufstiege gehören für mich einfach zu einem RPG dazu. Bin sehr gespannt. **Torbtor**



Skyrim – Der Drachendauerbrenner: Unser Artikel zu Bethesdas Rollenspiel »Eine sehr gute Interpretation von diversen Steam-Statistiken und ein guter Report.«

Report: Skyrim – Der Drachendauerbrenner

Eine sehr gute Interpretation von diversen Steam-Statistiken und ein guter Report. Mir fehlen aber ein bisschen die ontologischen Überlegungen, weshalb diese Zahlen so hoch sind und warum die Spieler tatsächlich Skyrim so gerne spielen. **B4hET**

Irgendwie empfinde ich Skyrim als überbewertet. Story so lala. Rassen, die doch irgendwie alle gleich sind, zumindest könnte man alle durch ein menschliches Volk ersetzen. Ich erkenne da nichts, wo ich sagen würde: »Ja das ist typisch elfisch.« Das Kampfsystem ist das langweiligste, was man sich bei Spielen vorstellen kann. Links-Klick, Links-Klick, Links-Klick, das Skillsystem ist auch öde. Alle Krieger sind doch irgendwie gleich. Alle Magier sind gleich. Spielerisch kein Unterschied, ob ich einen Eis- oder Feuerblitz einsetze oder mit Pfeil und Bogen kämpfe. Das Einzige, was herausstich, ist die offene Welt. Und die ist ohne Mods auch ehr öde. **Hydrogen**

Ich kann das schon nachvollziehen, viele von dir angesprochenen Punkte stünden auch auf meiner persönlichen »Das muss besser werden« -Liste für ein The Elder Scrolls 6. Aber Skyrim hat eben Stärken, die seine Schwächen mehr als aufwiegen – vor allem die Spielwelt, und was es darin zu erleben gibt. Für mich hat das seitdem kein

Rollenspiel mehr so gut hinbekommen, nicht mal The Witcher 3 (das dafür andere Stärken hat, ganz klar). **Michael Graf**

Report: Lernende KI für Civilization

www Interessanter Artikel, hatte mir zwar erhofft, dass bereits an einer Version von Civilization 6 gearbeitet würde, aber zumindest lässt das ja für die Zukunft hoffen. Ich bleibe vorerst bei Civilization 5: Vox Populi, Dominus Galaxia ist gespeichert. (Beides Mods, Anm.d.Red.)
Teut Busnet

www Sehr interessanter Artikel, vielen Dank! Ich bin kein großer Civ-Spieler (habe nach acht Stunden mit Civ 5 das Handtuch geworfen – nix für mich), aber als hauptberuflicher IT-Futzi und Programmierer ist es immer wieder spannend, etwas tiefer in die Technik und Logik vom Lieblingshobby zu schauen.
NinjaSquirrel

Kolumne: GTA 3 – Ein Spiel der Liebe und Freundschaft

www Schöne Kolumne. Mit GTA 3 verbinde ich nichts, weil mein PC damals zu lahm war und ich es auf der PlayStation 2 erst nach Vice City und San Andreas gespielt habe. Aber an GTA Vice City habe ich sehr viele positive Erinnerungen. Ich finde die Züge von Charakteren unterschiedlicher Herkunft in Spielen allgemein immer viel zu überzeichnet und zu stereotyp. Ja, es soll in den meisten Fällen wohl auch so sein, nur macht es mein Spielgefühl kaputt und hat wenig mit der Realität gemein. Einzig GTA nehme ich die Darstellung der Charaktere noch ab, aber auch nur, da ich GTA als Gesellschaftssatire sehe und nicht als Versuch, die Realität abzubilden.
Jan Shepard

www Schöner Artikel. Ich musste GTA 3 zwar nicht bei einem Freund spielen, da ich Weihnachten 2001 einen neuen PC mit einer Geforce 3 bekommen habe, aber ansonsten kann ich allem größtenteils zustimmen. Ich war auch zwölf Jahre alt, als ich es mir alleine in einem Media Markt geholt hab. Das war noch, bevor das Jugendschutzgesetz umgestellt wurde und dann verbindlich war. Insgesamt hatte ich mit GTA 3 deutlich länger Spaß und hab kreativere Sachen angestellt als in GTA 5, obwohl die Spielwelt natürlich um Längen kleiner ist und weniger Interaktionsmöglichkeiten bietet.
DKill3r

Test: Shadow Warrior 2

www Ich mag eigentlich das Asia-Setting nicht, aber ich habe jetzt sechs Stunden durchgehend gezockt. Top Spiel. Man denkt sich immer, eine Mission geht noch. Die Performance ist butterweich. Top Effekte, gute Sounds, witziger Hauptcharakter.
Pixel Krieger



Shadow Warrior 2: »Ich bin nach den ersten drei Stunden etwas irritiert über die 90.«

www Also ich renne seit Stunden ungläubig durch die kleine Stadt, wo man sein Zimmer hat, das ist das Schönste, was ich seit vielen, vielen Jahren gesehen habe. Absolut unfassbar, atemberaubend schöne Grafik und Atmosphäre. Für mich jedenfalls der Hit des Jahres und des Jahres davor und des Jahres davor. So ungefähr, obwohl es ein simples Ballerspiel ist. Leider ein absolut seltenes Ereignis. Ich hab Doom erst vor ein paar Tagen angefangen, muss aber sagen, dass ich jetzt erstmal Shadow Warrior 2 zu Ende zocken werde.
GpaP

www Ich bin nach den ersten drei Stunden etwas irritiert über die 90. Also, sicher großartiges Spiel und ich hatte bisher keinen Dialog, der mir nicht einen Lacher entlockt hat, aber ich habe auch bei Bedarf einen arg flachen Humor. Allgemein sollten Spiele im 90er-Bereich ja per Definition Must-have-Titel sein und Shadow Warrior 2 ist sicherlich nicht für jeden was.
Ritter des Herbstes

www Nachdem ich nun ein paar weitere Stunden in Shadow Warrior 2 versenkt habe, muss ich einfach nur sagen: das beste Spiel des Jahres! Bewegungsfreiheit ist top! Es ist absolut unglaublich gut optimiert! Selbst auf meinem schwachen Zweitrechner mit einer GTS 660 und nur 4 GB RAM läuft es butterweich und ruckelt kein einziges Mal! Der Random-Level-Generator überrascht tatsächlich und gekonnt immer wieder aufs Neue! Und das XP-System und das Looten von neuen Fähigkeiten und Waffenupgrades ist extrem motivierend und lohnenswert! Und das für nur 30 Euro? Andere Entwickler sollten sich schämen!
grenzgäng



GTA 3: »Ich hatte mit GTA 3 länger Spaß und hab kreativere Sachen angestellt als in GTA 5.«

TERMIN-UPDATE

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Termin
	Agents of Mayhem	Open-World-Action	Volition	08/16	2017
UPDATE	**Albion Online**	Online-Rollenspiel	Sandbox Interactive	03/16	2. Quartal 2017*
UPDATE	**Aquanox: Deep Descent**	Action-Simulation	Digital Arrow	09/14, 11/14	3. Quartal 2017
UPDATE	**ARK: Survival Evolved**	Action	Wildcard	07/15, 09/15	2017*
NEU	**Assassin's Creed Empire**	Open-World-Spiel	Ubisoft Montreal	–	2017
	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
	Elex	Rollenspiel	Piranha Bytes	08/15, 07/16, 12/16	2017
	Escape from Tarkov	MMO-Shooter	Battlestate Games	–	2017
	Everspace	Weltraum-Action	Rockfish Games	09/16	1. Quartal 2017*
	Factorio	Aufbau-Strategie	Wube Software	–	2017*
	Far: Lone Sails	Adventure	Mr. Whale's Game Service	–	1. Quartal 2017
	Final Fantasy 7 Remake	Rollenspiel	Square Enix	–	2017
	Finding Paradise	Adventure	Freebird Games	–	Januar 2017
	For Honor	Action	Ubisoft	08/16	14. Februar 2017
	Get Even	Ego-Shooter	The Farm 51	–	2017
NEU	**Ghost of a Tale**	Actionspiel	SeithCG	–	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
	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
NEU	**Lego City Undercover**	Open-World-Spiel	Traveller's Tales	–	1. Quartal 2017
	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
	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
	Prey	Ego-Shooter	Arkane Studios	09/16	2017
	Project Wight	Actionspiel	The Outsiders	–	2017
	Raiders of the Broken Planet	Multiplayer-Shooter	Mercurysteam	–	2017
UPDATE	**Resident Evil 7: Biohazard**	Horrorspiel	Capcom	01/17	24. Januar 2017
	Rising Storm 2: Vietnam	Multiplayer-Shooter	Tripwire	–	1. Quartal 2017
	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
UPDATE	**Sniper: Ghost Warrior 3**	Ego-Shooter	City Interactive	09/16	4. April 2017
	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
	Battlefront 2	Multiplayer-Shooter	Dice	–	4. Quartal 2017
	State of Decay 2	Actionspiel	Undead Labs	–	2017
	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
UPDATE	**Thimbleweed Park**	Adventure	Ron Gilbert & Gary Winnick	–	1. Quartal 2017
UPDATE	**Torment: Tides of Numenera**	Rollenspiel	inXile Entertainment	07/13, 05/14, 03/16	1. Quartal 2017
	Underworld Ascendant	Action-Rollenspiel	OtherSide Entertainment	–	2017
	Unreal Tournament	Multiplayer-Shooter	Epic Games	–	2017*
	Vampyr	Rollenspiel	Dontnod	–	2017
	Wasteland 3	Rollenspiel	inXile	–	Dezember 2017
	We Happy Few	Survival-Action	Compulsion Games	09/16	2017*
	Wasteland 3	Rollenspiel	inXile	–	Dezember 2017
	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.

MEHR HIGHSPEED-VOLUMEN

1&1 ALL-NET-FLAT

- ✓ FLAT FESTNETZ
- ✓ FLAT ALLE DEUTSCHEN HANDY-NETZE
- ✓ FLAT INTERNET

9,99 ~~14,99~~ €/Monat*

Volle 12 Monate, danach 14,99 €/Monat

NUR NOCH BIS 31.12.!



Sony Xperia XZ

Samsung Galaxy S7 edge

HUAWEI P9

Auf Wunsch alle 12 Monate ein neues Top-Smartphone!

Internet made in Germany

Sofort starten: 1 NACHT OVERNIGHT-LIEFERUNG

In Ruhe ausprobieren: 1 MONAT TESTEN

Defekt? Morgen neu! 1 TAG AUSTAUSCH VOR ORT

02602/9696

1&1

1und1.de

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



20 Jahre Diablo

EIN TEUFLISCHER KLICK

Diablo definierte das Genre des Action-Rollenspiels: Gefesselt von einer ausgeklügelten Kampf-Beute-Endlosschleife klickten wir uns lustvoll dem Teufel entgegen. Dabei begann der Inbegriff der Echtzeithektik als Rundenkampf-Spiel in X-COM-Manier, das kein Publisher haben wollte. Von Heinrich Lenhardt







Im 16. Untergeschoss, also der Hölle, wartet der Oberteufel höchstpersönlich. David Brevik lobt ein Kopfgeld von 100 Dollar für den Mitarbeiter aus, der ihn zuerst besiegt – und damit beweist, dass man Diablo durchspielen kann. Ehrensache, dass der Oberteufel in den Fortsetzungen (kleine Bilder) zurückkehrt.

 1983 erschien schon mal ein Spiel namens Diablo, ein Verschiebepuzzle, in dem man Rohrleitungen bildete.



Typisch Diablo: Auf dem Weg zum Portal in die letzte Dungeon-Etage wird unser Held von überwältigenden Gegnermassen empfangen.





Zwei wichtige Inspirationsquellen für Diablo: Spielerisches Vorbild sind klassische Rogue-Varianten wie Moria, Vorlage für die isometrische Perspektive ist dagegen das erste X-COM.

Bei der Geburt des modernen Action-Rollenspiels ist nur der Vater anwesend, und selbst der hat eigentlich keine Lust: David Brevik, einer der drei Gründer des nordkalifornischen Spielestudios Condor, hockt an einem Freitagabend des Frühjahrs 1995 alleine im Büro. Er arbeitet an etwas, das all seine Kollegen neugierig erwarten. Doch Brevik ist keinesfalls davon überzeugt, dass Condors Rollenspiel Diablo von der Umstellung auf den Echtzeit-Spielablauf profitieren würde. Seine Inspirationsquellen sind das isometrische Taktikspiel X-COM und vor allem Rogue-Varianten wie Angband, da läuft alles brav im Rundentakt. Aber seit der Geldgeber Blizzard eine erste Diablo-Testversion erhalten hat, liegt man Brevik in den Ohren: Echtzeit, probiert das Spiel doch mal in Echtzeit, Echtzeit wäre bestimmt spaßiger! Maximal genervt schreitet Brevik in die Büroküche: Eine Abstimmung unter den Mitarbeitern soll über Runde oder Echtzeit entscheiden. »Ich war dagegen«, erzählt er, »und fast alle anderen dafür.« Sein erster Griff gilt der eigenen Stirn, der zweite dem Telefonhörer: Weil die spielerische Zeitumstellung unglaublich arbeitsintensiv und zeitraubend sei, müsse man auf einer weiteren Vorabzahlung bestehen. Blizzard willigt zähneknirschend ein. Brevik setzt sich an den Rechner, programmiert drauflos – und braucht gerade einmal drei Stunden, um sein gemütliches Rundenkampfsystem in eine schnelle Klickorgie zu verwandeln: »Ich saß im Büro und war gerade mit dem Programmieren fertig. Da stand der Krieger mit einem Streitkolben in der Hand. Als ich ein Skelett anklickte, ging er Schritt für Schritt rüber und schlug zu. Boom, das Skelett fiel um, und meine Reaktion war: Oh, mein Gott, das ist ja so viel besser! Ich hatte völlig Unrecht!«, erinnert sich Brevik lachend an den Moment, in dem Diablo ein anderes Spiel wurde. Ein Spiel, das die Welt veränderte – und nun seinen 20. Geburtstag feiert. Wir blicken zurück auf die Entstehungsgeschichte des einzig wahren Höllentrips.

Es hat Klick gemacht

Klick, klick, klick, klick. Das hektische Dauerklicken wird zum Soundtrack von 1997, dem Jahr, in dem Diablo die PCs dieser Welt erobert. Jeder Schwung mit der Nahkampfwaffe, jeder Schuss mit Bogen oder Zauberstab möchte erklickt werden. Und das bitte pronto, denn dank des geglückten Echtzeitexperiments warten die Gegnerscharen nicht auf die nächste Entscheidung des Spielers. Ständig rennen wir durch die düsteren Dungeons, mal als Jäger, mal als Gejagter. Klick für Klick machen wir die Monster-Sprites mürbe, bis sie in einer letzten Todesanimation verpuffen und dabei vielleicht etwas Feines fallen lassen. Oft klimpert Gold auf den Dungeon-Boden, mitunter ein Ausrüstungsgegenstand, manchmal gar magische Waffen und Rüstungen, die uns noch effektiver klicken lassen. Kämpfen, erbeuten, leveln, im Dorf Luft holen und die Ausrüstung reparieren, optimieren, ein paar Heiltränke kaufen, dann zurück ins Dungeon. Der Spielkreislauf ist einfach, aber er funktioniert beängstigend gut. Wenn das Spiel sich ein Adjektiv verdient, dann ist es »suchterregend«. Die amerikanische Computer Gaming World schreibt: »Mit dem Rauchen aufzuhören, ist leichter, als dieses Spiel wegzulegen.«

Vergnügungssucht und Beutegier

Diablo ignoriert die Gewohnheiten, die man Mitte der Neunziger mit dem Begriff »Rollenspiel« verbindet. Da erwarten wir Anspruchsvolles, Geruhsames, Pompöses, riesige Welten, ausschweifende Dialoge, diffizile Charakterkreation. Doch Diablo reduziert das Genre auf Spaß und Action, appelliert vor allem an niedere Instinkte wie Überlebenskampf, Vergnügungssucht und Beutegier. Das Spiel hat es immer eilig, treibt uns mit einer aufregenden Atemlosigkeit 16 Etagen tief unter die Erde. Alles ist aufs Wesentliche reduziert: Das mauszentrische Diablo lässt sich einhändig steuern (es sei denn, man drückt »Shift«, um Zauber und Pfeile in den freien Raum zu feuern), die Charaktererstellung dauert unter 30 Sekunden, Quests und Dialoge treten zugunsten des Kampfgeschehens in den Hintergrund: »Jeder will einen Zombie mit einer Keule hauen, aber nicht jeder will schlecht geschriebene Fantasytexte lesen«, begründet der Condor-Mitgründer Max Schaefer die Story-Reduktion.

Philosophische Ambitionen à la Ultima haben bei Diablo nichts verloren: Oben Kirche, unten Teufel, und alles, was dazwischensteht, muss umgehauen werden – das kapiert jeder. Statt einer ausgefeilten Geschichte motivieren zufällig generierte Levels und



Dieses Teamfoto entsteht Ende 1996. Zu diesem Zeitpunkt wurde Condor bereits in Blizzard North umgetauft. Links von Diablo steht David Brevik, während sich Erich Schaefer auf die andere Seite des Höllenfürsten getraut hat. Max Schaefer sitzt hinten rechts auf der Mauer.

Beutestücke zum mehrmaligen Durchspielen. Dazu kommt der Multiplayer: Bis zu vier Helden tummeln sich wahlweise im Netzwerk oder im gebührenfreien Onlinedienst Battle.net. Mit Koopkämpfen (in denen man nach einem »versehentlichen« Schuss in den Rücken die Ohren der Mitstreiter ernten konnte) sowie einer Vorliebe fürs prozedurale Unberechenbare wird Diablo zum Vorreiter zeitgenössischer Spielegewohnheiten. Es zeigt, wie wohl sich Rollenspielelemente in einem Actionumfeld fühlen: Erfahrungspunkte und Levels, Charakterwerte und Ausrüstungsoptimierung. Ein richtungsweisendes Spiel, ein populäres Spiel, aber geplant war es ursprünglich ganz anderes.

Der Berg ruft

Auf der anderen Seite von San Francisco erstreckt sich die East Bay ins Landesinnere, von Berkeley und Oakland geht's Richtung Walnut Creek, hier wurde mal Maxis Software gegründet. Noch ein Stückchen weiter östlich erhebt sich der Mount Diablo 1.173 Meter über den Meeresspiegel. Kalifornien hat spektakulärere Gebirgszüge, aber wenn man im Städtchen Danville aufwächst, überragt der Hausberg alles. Noch dazu regt sein Name die Fantasie des Teenagers David Brevik an, der früh von einer Laufbahn als Spieleschöpfer träumt: »Schon während meiner Highschool-Zeit überlegte ich, welche Spieletypen ich entwickeln würde und welche Namen ich benutzen könnte.« Diablo, das kann man sich merken, das würde doch zu einem der Spiele im Rogue-Stil passen, die Brevik an die Schulcomputer fesseln. Zu jenen Dungeon-Exkursionen mit Zeichensatzgrafik, Zufallslevels und Permadeath sowie Namen wie Nethack, Moria oder Angband. Doch die Dungeons müssen warten – dafür sorgt ein Affe für eine wichtige Begegnung.



Michael Graf
@Greu_Lich

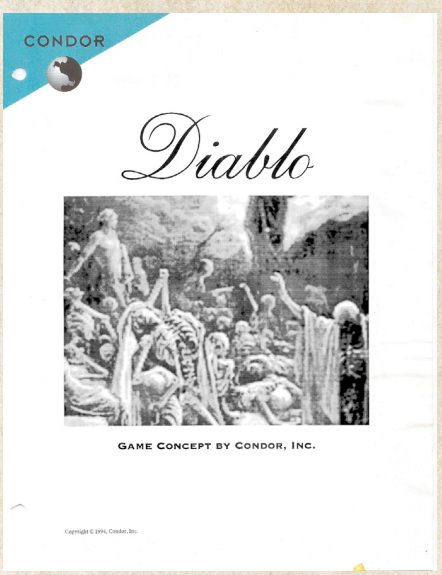
Die Rückkehr des Rollenspiels

Da heißt es immer, Baldur's Gate habe Ende der Neunziger die Rollenspiele wiederbelebt – Humbug, sage ich! Für mich gebührt diese Ehre eindeutig Diablo. Klar, mit traditionellen Rollenspielen à la Ultima hat Blizzards Dauermonsterjagd ungefähr so viel gemeinsam wie Torwandschießen mit dem Champions-League-Finale – Diablo besitzt keine Dialoge, keine brauchbaren Charaktere, nicht mal eine richtige Handlung. Aber es reduziert das klassische Rollenspiel auf etwas, das zumindest mich von der ersten Sekunde an packt. Nämlich das ständige Verbessern des eigenen Helden, diese groteske Sammelspirale, von der ich genau weiß, wie durchschaubar und dämlich sie ist, und die mich dennoch nicht loslässt. Diablo zu spielen, bedeutet, sich der Mechanik zu ergeben, Teil der Maschine zu werden. Es ist eine dieser spielgewordenen Sünden, von denen man gar nicht zugeben möchte, dass man sie mag. Aber ich liebe es! Bis heute! Schon das erste Diablo spiele ich jahrelang, bis ganz Tristram unter Goldhaufen begraben ist (Schatzkiste? Moderner Firlefanz!) und ich nicht mal mehr die elenden Spuckhunde fürchte, die beim Ableben Giftpfützen hinterlassen. Und als dann später Baldur's Gate erscheint, kaufen mein Bruder und ich es nicht etwa, weil es endlich wieder ein klassisches Rollenspiel ist, sondern ... nun, weil es ein bisschen wie Diablo aussieht. Lacht ihr nur. Ich schäme mich für nichts.

Geheimprojekt Condor

Die Brüder Erich und Max Schaefer arbeiten als Grafiker bei FM Waves, einer auf Clipart spezialisierten Firma in San Francisco. Deren Gründer Efraim Wyeth lernt den Atari-Chef Jack Tramiel kennen, der Spieleentwickler für seinen neuen Lynx-Handheld sucht. Wyeth schlägt ihm diverse Ideen vor, bei einem Konzept namens Gordo 106: The Mutated Lab Monkey schlägt Tramiel ein. In diesem Plattformspiel befreit ein ausgebüxter Laboraffe andere Versuchstiere und sammelt Bananen. Als der Primatenplattformer 1993 erscheint, bekommt kaum jemand etwas davon mit: Da hat Atari schon den Rückzug aus dem Handheldmarkt beschlossen, das Lynx-Spätwerk Gordo 106 geht unter. Dabei hat man für dessen Programmierung extra einen jungen Mann von der Uni angeheuert, der sich hier seine ersten Entwicklersporen verdient: einen gewissen David Brevik. Er freundet sich mit den Schaefer-Brüdern an, und zusammen beginnt man, über ein eigenes Spielestudio zu spinnen. Es gibt sogar einen Codenamen: das Condor-Projekt.

Als FM Waves das Geld ausgeht, trennen sich jedoch vorerst die Wege des Trios. Der frischverheiratete Brevik tritt eine Position



Mit einem achtseitigen Pitch-Dokument gehen die Condor-Gründer 1994 auf Publisher-Suche.

bei Iguana Entertainment an, wo er Videospiele wie Aero the Acro-Bat programmiert. Doch die Freude über die berufliche Sicherheit währt nicht lange: Iguana Entertainment zieht nach Texas um, worauf der Kalifornier Brevik wenig Lust hat: »Also rief ich Max und Erich an und sagte: ›Sagt mal Jungs, macht ihr gerade irgendwas Bestimmtes? Wollt ihr eine Firma gründen?‹ «. Am 10. September 1993 nimmt Condor den Geschäftsbetrieb auf.

Es gibt noch Gerechtigkeit

Die Jungunternehmer beziehen ein Büro in Redwood City; um die Miete zu bezahlen, sind erst einmal Auftragsarbeiten angesagt. Dank Breviks Connections aus seiner Iguana-Zeit kommt Condor mit dem Publisher Sunsoft ins Gespräch. Der hätte gerne ein Prügelspiel à la Street Fighter 2 unter Verwendung einer Lizenz von DC Comics. Bei Justice League: Task Force liefern sich Superman & Co. auf dem Sega Mega Drive Schlägerduelle.



Anfang 1995 wird Diablo noch im Rundentakt gespielt. Dieser Screenshot einer frühen Version zeigt den gelben »Telefonzellen«-Cursor à la X-COM, mit dem das Zielfeld gewählt wird.

Retro-Modus für Diablo 3

Das Original-Diablo wird nicht mehr offiziell zum Verkauf angeboten. Als Trostpflaster startet Blizzard im Januar 2017 das Jubiläums-Event »Finsternis in Tristram«, eine Art Nachbau des ersten Spiels innerhalb von Diablo 3. Im Oldie-Dungeon erwarten uns 16 Levels samt vier klassischer Bosse: Schlächter, Lazarus, Skelettkönig und Diablo freuen sich schon auf ein Wiedersehen. Auch das User Interface wird angepasst, ein »RetroVision«-Pixelfilter trimmt die Grafik auf alt und unser Held lässt sich wie früher nur in acht Richtungen bewegen. Das Event soll jährlich stattfinden und erscheint als kostenloses Update für Besitzer von Diablo 3: Reaper of Souls. Eine hübsche Idee, allerdings spielte sich die Testserver-Version noch unspektakulär und – wegen des Pixelfilters – unübersichtlich: Oft übersehen wir Gegner.



Die Testserver-Version des verpixelten Retro-Dungeons ist noch arg unübersichtlich.



So sahen die Katakomben (Dungeon-Etagen 5 bis 8) im Original-Diablo aus.



Heiko Klinge
@HeikosKlinge

Der letzte Krieger

Zwei »Kleinigkeiten« des ersten Diablos haben sich für immer in mein Hirn gebrannt. Zum einen die Krähe aus Render-Intro, die einer Leiche genüsslich ein Auge rauspickt. Zum anderen das musikalische Hauptthema von Tristram – erst die sanft gezupfte Gitarre, dann die Flöte ... Gänsehaut. Der größte Einfluss von Diablo auf meine Spielerkarriere ist, dass es mich zum Magier gemacht hat. Meinen ersten Durchlauf habe ich seinerzeit noch mit einem Krieger gestartet, wie eigentlich immer seit den seligen AD&D-Rollenspielen von SSI. In Zeiten von Rundengefechten, mehrköpfigen Heldengruppen und Kampfergebnissen in Textform passierte halt noch vieles im Kopf. Und da fand ich mich als breitschultriger Schwertschwinger irgendwie cooler, ein schmächtiger Nerd war ich schließlich schon in der Realität. Alles war gut, bis ich zu Besuch bei einem Kumpel war und dort den Magier in Aktion sah. Wie das blitzte und feuerballte! Von wegen schmächtiger Nerd, gegen diese mächtigen Fähigkeiten stank das Axt- und Schwertgefuchtel meines Kriegers mal sowas von ab, zumindest optisch. Was Echtzeitkämpfe und coole Spezialeffekte doch ausmachen. Nach diesem Erweckungserlebnis war klar: Ich muss nochmal von vorn anfangen, dieses Mal – natürlich – Magier. Dabei ist es bis heute geblieben. Egal in welchem Rollenspiel: Heiko will Eis, Blitz und Feuer vom Himmel regnen lassen! Und schuld ist Diablo.

Das Condor-Gründertrio besucht im Juni 1994 die Sommer-CES in Chicago und kommt am Sunsoft-Stand ins Staunen: »Wir kreuzen mit unserem Spiel auf, schauen uns um und ... da ist eine weitere Version des Spiels für Super Nintendo!«, beschreibt Brevik den Überraschungsmoment. Sunsoft hat Condor verschwiegen, dass parallel eine Fassung für Nintendos 16-Bit-Konsole entsteht. Die wird von einem südkalifornischen Team entwickelt, das sich gerade erst umbenannt hat: von Chaos Studios in Blizzard Entertainment. Man kommt ins Gespräch und stellt viele Gemeinsamkeiten fest: Beide Studios halten sich mit diesen Konsolen-Auftragsarbeiten über Wasser, würden am liebsten aber eigene PC-Titel entwickeln, schließlich boomt die Plattform. »Wollt ihr das PC-Spiel sehen, an dem wir gerade arbeiten?«, fragt Blizzard-President Allen Adham und führt den Condor-Jungs eine frühe Version von Warcraft vor. Man findet sich gegenseitig sympathisch, tauscht Visitenkarten aus und will in Kontakt bleiben. Bleibt man auch.

Permadeath und Rundenkampf

Auf der Sommer-CES 1994 gehen die Condor-Gründer bereits mit einem achtseitigen Spielkonzept für Diablo hausieren. Es ist amüsant, wie man schon damals über vernachlässigte Marktnischen mosert: »Während Spiele heutzutage Gameplay durch Multimedia-Extravaganz ersetzen und nach unnötigem Umfang und Komplexität streben, wollen wir das Hack and Slash wiederbeleben«. Im Mittelpunkt von Diablo sollen »Entdeckung, Kämpfe und Charakterentwicklung« stehen. Ein einsamer Held steigt in die Tiefen eines mehrstufigen Dungeons hinab, um sich den Teufel vorzuknöpfen. Das Geschehen soll in isometrischer »Schräg von oben«-Perspektive gezeigt werden, die Bedienung mit der Maus erfolgen. In zufällig zusammengesetzten Levels erbeutet der Spieler zahlreiche Waffen und magische Gegenstände. Das klingt schon sehr nach dem fertigen Diablo, so wie wir es kennen – andere Ideen überleben die Entwicklungsrealität nicht.



Nachdem Bill Roper das Runden-Diablo im Blizzard-Hauptquartier vorführt, stellt President Allen Adham die Preisfrage: »Wer glaubt, dass das in Echtzeit mehr Spaß machen könnte?«



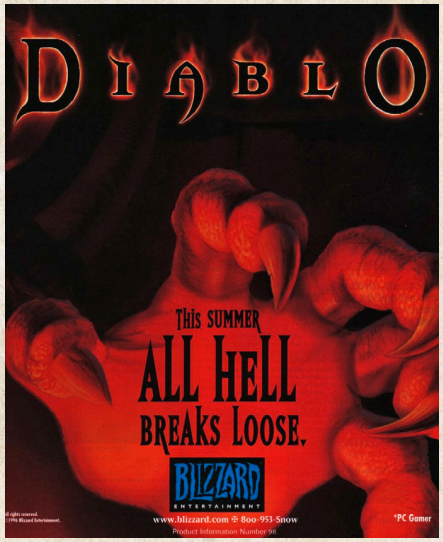
Nun wird in Echtzeit gekämpft, auf Pressebildern tummeln sich größere Monstermengen. Diese Version zeigt noch, wie viele Erfahrungspunkte jeder Monster-Kill einbringt.

Als Standard-Feature wird damals noch Permadeath genannt: Wer stirbt, muss von vorne anfangen. Doch Blizzard meldet später erhebliche Bedenken gegen die unwiderrufliche Charaktervernichtung an, die immerhin bei Diablo 2 als optionaler Hardcore-Modus zurückkehrt. Das Condor-Papier beschreibt auch ein ungewöhnliches Erweiterungskonzept: Für jeweils fünf Dollar soll man Kleinigkeiten wie neue Levelgrafiken, Gegenstände und Gegnermodelle erstehen, die dann ins Hauptspiel installiert werden – quasi Mikrotransaktionen auf Diskette, die David Brevik mit den Kartenpaketen von Magic: The Gathering vergleicht. Und dann enthält das Dokument noch diesen sehr eindeutigen Satz: »Das Spiel läuft rundenbasiert.« Da ist sich Brevik ganz sicher, denn so funktionieren auch seine Inspirationsquellen, all die Rollenspiele im Rogue-Stil – und dieser Strategiehit aus England, dem Diablo seine Perspektive verdankt.

Dungeon-Kacheln aus X-COM

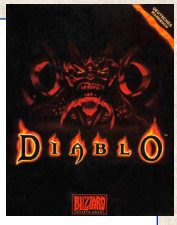
Anfang 1994 veröffentlicht Microprose das Taktikspiel X-COM, das in Deutschland unter dem Namen UFO: Enemy Unknown erscheint. Rundenweise jagt man darin Aliens duch zufallsgenerierte Levels. Oder man wird gejagt, vor allem anfangs schlägt X-COM mit der Schwierigkeitskeule zu. Nichtsdestotrotz sind die Condor-Gründer von der isometrischen Ansicht begeistert, die eindrucksvoller wirkt als die klassische Vogelperspektive, zugleich aber eine gute Übersicht bietet. Als später die Diablo-Entwicklung beginnt, dient ein Screenshot aus X-COM als Grundlage für die Gestaltung der Dungeon-Levels: »Deshalb ist die Basis der Geländefeld-Quadrate bei X-COM und Diablo dieselbe – gleiche Form, gleiche Größe«, verrät David Brevik. Ein frühes Bild zeigt sogar einen telefonzellenförmigen Auswahlrahmen, der exakt so ausschaut wie im Vorbild.

Doch scheint es, als würde Condors Spiel nie über das Konzeptstadium hinauskommen: »Wir wanderten ziellos mit unserem kleinen Dokument herum und versuchten, irgendjemanden dazu zu kriegen, uns zuzuhören«, erinnert sich Max Schaefer an die Sommer-CES 1994. Sein Bruder Erich ergänzt: »Wir hatten versucht, es bei jedem vorzuschlagen. Ich habe später mit einigen dieser Leute wieder geredet und meinte: ›Hey, wir haben euch damals Diablo angeboten!‹ Aber keiner scheint sich daran erinnern zu wollen. Ich glaube, das haben sie



Im Frühjahr 1996 versprechen US-Anzeigenseiten die Veröffentlichung für »diesen Sommer«.

Diablo



Veröffentlicht:
31. Dezember 1996

Darum geht's: Eigentlich ist Diablo als zeitgenössische Interpretation von Zeichensatz-Rollenspielen der alten Rogue-Schule gedacht. Die Taktikkämpfe von X-COM inspirieren das Studio Condor zu isometrischer Grafik. Auf Anregung von Partner Blizzard kommt es dann zu Echtzeit-Spielablauf und dem Vier-Spieler-Onlinemodus per Battle.net. Herausgekommen ist der Grundstein für ein neues Genre: Mit einfacher Steuerung und raffiniertem Spielrhythmus demonstriert Diablo die Freuden des Action-Rollenspiels.

Testzitat: »Diablo ist eines von den Spielen, die einfach Spaß machen. Und zwar sofort, ohne überlange Anleitung, komplizierte Bedienung oder stundenlanges Charaktergenerieren. Die Motivation quillt über, weil man eine immer bessere Ausrüstung zusammenstellt.« (PC Player 02/1997)

Diablo: Hellfire



Veröffentlicht:
24. November 1997

Darum geht's: Muttergesellschaft Sierra drängt auf eine Erweiterung zu Diablo, doch Blizzard North beschäftigt sich bereits mit dem Nachfolger. Also wird Synergist Software mit Hellfire beauftragt, das Resultat ist umstritten: »Es gab ein Designdokument, an das sie sich nicht hielten. Sie machten eine Teddybär-Quest, ich war richtig angepisst«, klagt David Brevik. Den Spielern wurden eine vierte Charakterklasse, acht weitere Dungeon-Levels sowie neue Zauber und Monster geboten.

Testzitat: »Das nach wie vor geniale Diablo in einer Art Deluxe-Fassung. Sollten Sie nur die acht neuen Stockwerke mit Ihrem Stufe-30-Veteranen im normalen Schwierigkeitsgrad durchspielen wollen, werden Sie an einem langen Nachmittag durch sein.« (GameStar 01/1998)

Diablo 2



Veröffentlicht:
29. Juni 2000

Darum geht's: Der sehnsüchtig erwartete Nachfolger enttäuscht nicht, bei Diablo 2 ist alles besser, komplexer und schöner (auch wenn die Auflösung von 640x480 Pixeln bereits veraltet wirkt). Statt eines Dungeons gibt es eine ganze Spielwelt zu erkunden, die fünf neuen Charakterklassen verfügten über komplexe Talentbäume und das Online-Zusammenspiel klappt besser denn je. Die Beutejagd wird durch Neuerungen wie Ausrüstungssets und gesockelte Gegenstände noch motivierender.

Testzitat: »Durch die zahlreichen raffinierten Spiel-Mechanismen werde ich quasi süchtig gemacht und kann nach kurzer Zeit nicht mehr anders: Ich muss spielen, spielen, spielen. Bis zum nächsten Levelaufstieg, zum nächsten schicken Gegenstand, zur nächsten Welt.« (GameStar 08/2000)

1992 | 1993 | 1994 | 1995 | 1996 | 1997 | 1998 | 1999 | 2000 | 2001 | 2002 | 2003 | 2004

September 1993: David Brevik, Erich Schaefer und Max Schaefer gründen ihre eigenes Studio namens Condor. Abgesehen vom (rundenbasierten) Diablo konzipieren sie das Action-Adventure Crystals of Quetzalcoatl, in dem man fallenverseuchte Tempel erkundet, sowie den von Doom inspirierten Alien-Shooter Tyran Conquest.

Juni 1999 Die Arbeit an Diablo 2 verläuft chaotisch, Blizzard North verzettelt sich. Ein Jahr lang schieben die Entwickler horrende Überstunden, für David Brevik der »schlimmste Crunch meines Lebens«. Erich Schaefer muss die Planung seiner Hochzeit im Mai 2000 komplett seiner Frau überlassen, sein Bruder Max sagt: »Wenn wir so weitergemacht hätten, hätte uns der Job umgebracht.«

Juni 2003 Nach einem Streit mit dem Blizzard-Mutterkonzern Vivendi, der den Fortbestand der Zweigstelle Blizzard North in Frage stellt, kündigen David Brevik, Bill Roper, Max Schaefer und Erich Schaefer. Sie gründen die Flagship Studios, wo sie am (letztlich enttäuschenden) »3D-Diablo« Hellgate: London arbeiten.

August 2005 Blizzard North wird geschlossen, weil die Entwicklung von Diablo 3 stockt. Geplant ist ein Diablo mit MMO-Elementen, das jedoch eingestampft wird. Fortan entsteht die Serie im Blizzard-Hauptquartier, ein Teil der Entwickler wechselt ins World-of-Warcraft-Team, andere gründen eigene Studios.



Ein Cave-Level aus der Pre-Alpha mit Rundenspielablauf. Erst als David Brevik zum ersten Mal ein Skelett in Echtzeit plättet, ist er von der Umstellung überzeugt.



Das User Interface erinnert jetzt stärker ans fertige Spiel. Die Hotkey-Leiste für die schnelle Aktivierung von Zaubern und Tränken kommt erst gegen Ende der Entwicklung dazu.

alle verdrängt.« Überall hört Condor »Rollenspiele sind tot«, nur die Blizzard-Delegation ist aufgeschlossen: »Wir hatten es gleich kapiert, die Idee ergab einfach Sinn«, erzählt der Diablo-Producer Bill Roper. »Und wir waren uns sofort sympathisch. Als wir Erich, Dave und Max trafen, hatten wir den Eindruck, dass diese Burschen genauso denken wie wir.« Denn sie finden Blizzards Warcraft gut, nach der CES schnorrt Brevik Vorabversionen mit den Worten: »Hey, braucht ihr ein paar Betatester? Ich habe eine ganze Firma voller Betatester!« Und bald braucht Blizzard sogar ein ganzes Spiel.

Nach der erfolgreichen Warcraft-Veröffentlichung Ende 1994 plant Blizzard nicht nur ruckzuck einen Nachfolger, die Muttergesellschaft Davidson & Associates will auch in weitere PC-Spiele investieren. Da erinnert sich die Studioleitung an die Begegnung mit den Condor-Jungs und deren Konzept. So kommt es im Januar 1995 zum Besuch einer Blizzard-Delegation bei Condor in Redwood City. Brevik und die Schaefer-Brüder trauen Blizzard, weil das Studio nicht von ignoranten Schlipsträgern, sondern richtigen Spielern geleitet wird. Man wird sich schnell handelseinig, Blizzard finanziert die Diablo-Entwicklung mit 300.000 Dollar. Alles super? Na ja. Das Spiel braucht fast doppelt so lange wie geplant, das Geld reicht hinten und vorne nicht – und dann war da noch die Sache mit dem Rundenkampfsystem.

Blizzard drängt auf Echtzeit

David Brevik hat in seinem 1994er-Papier eine typische Diablo-Spielszene sehr genau beschrieben: Krieger sieht Skelett und läuft darauf zu, plötzlich taucht zusätzlich ein Skelett-Bogenschütze auf, Schlagabtausch, zu viele Pfeile, Kämpfer zieht sich zurück … alles im Rundentakt. Aktionspunkte bestimmen, wie weit man pro Zug laufen, wie häufig man zuhauen kann; selbst verschossene

Diablo 2: Lord of Destruction



Veröffentlicht:
27. Juni 2001

Darum geht's: Diesmal kümmert sich Blizzard North selber um die Erweiterung. Ein fünfter Akt mit neuem Schauplatz verlängert die Handlung um eine Begegnung mit Diablo-Bruder Baal. Druide und Mörderin sind die zusätzliche Charakterklassen, die zum erneuten Durchspielen der Kampagne motivieren. Dazu gibt es neue Gegenstände, Ausrüstungstuning mit Runen, verdoppelten Schatzkisten-Stauraum und eine auf 800x600 Pixel erhöhte Grafikauflösung.

Testzitat: »Alleine die höhere Auflösung (längst überfällig) und die Myriaden neuer Gegenstände locken mich immer wieder nach Harrogath. Die sechs Quests und die neuen Gegner motivieren ungemein. Ein Pflichtkauf für jeden engagierten Mausklick-Meuchler.« (GameStar 08/2001)

Diablo 3



Veröffentlicht:
15. Mai 2012

Darum geht's: Selbst nach Blizzard-Maßstäben dauert Diablo 3 elend lange. Das Projekt erlebt mehrere Neustarts, den Abgang vieler Entwicklerveteranen, und 2005 wird sogar Blizzard North geschlossen. Erst 2012 geht die Jagd auf Diablo in vier neuen Storykapiteln weiter. Spielfluss und Beutejagd mit fünf interessanten Klassen machen Spaß wie eh und je. Umstritten sind Onlinezwang, vereinfachtes Talentsystem und das Echtgeld-Auktionshaus, das im März 2014 geschlossen wird.

Testzitat: »Diablo 3 motiviert bis an die soziale Vereinsamungsgrenze … Von Detailkritik wie dem fehlenden Serverbrowser und dem kantigen Talentmenü abgesehen ist Blizzards Monsterhatz einfach der perfekte Zeitfresser für die nächsten Monate, vielleicht sogar Jahre.« (GameStar 07/2012)

Diablo 3: Reaper of Souls



Veröffentlicht:
25. März 2014

Darum geht's: Blizzard verfeinert Diablo 3 nach der Veröffentlichung immer wieder durch Patches. Mit Reaper of Souls gibt es schließlich einen Bezahl-Nachschlag. Die Kampagne wird um einen fünften Akt ergänzt, in dem wir uns mit Todesengel Malthael anlegen. Danach warten im Abenteuermodus Kopfgeldquests, in denen man sich den Eintritt für die zufälligen Nephalem-Dungeons verdient. Einzige neue Klasse ist der nahkämpferische Kreuzritter.

Testzitat: »An wirklich neuem Inhalt bringt Reaper of Souls ja eigentlich nur einen Storyakt und eine Klasse, ansonsten gibt's mehr vom Gleichen sowie wenig originelle Zufallselemente. Dennoch ist das Addon für mich nicht mehr aus Diablo 3 wegzudenken.« (GameStar 05/2014)

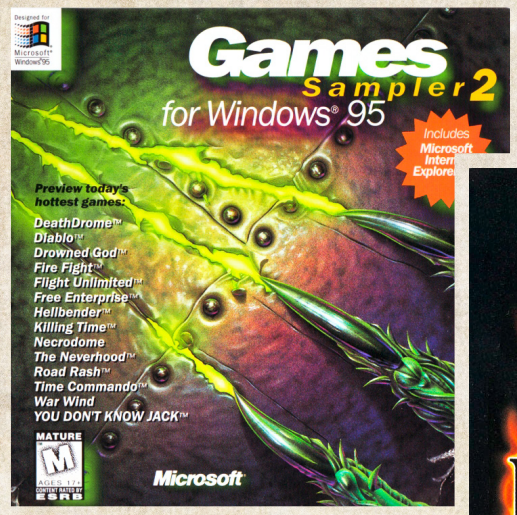
2005 2006 2007 2008 2009 2010 2011 2012 2013 2014 2015 2016 2017

Juni 2008 Auf dem Worldwide-Invitational-Event in Paris kündigt Blizzard Diablo 3 offiziell an. Das Spiel hat zu diesem Zeitpunkt bereits mehrere Überarbeitungen hinter sich; nach dem eingestellten MMO-Ausflug war das Konzept zunächst bodenständig. Design Director Jay Wilson erinnert sich: »Wir wollten es aber nicht Diablo 2,5 nennen, sondern Diablo 3.« Deshalb werden viele Systeme geändert.

August 2012 Auf der Gamescom kritisiert David Brevik das Beutesystem und das Auktionshaus von Diablo 3: »Es ist ein anderes Spiel, als ich gemacht hätte.« Viele Spieler stimmen zu: Die Endgame-Beute ist miserabel, legendäre Items sind meist nutzlos, das Echtgeld-Auktionshaus riecht nach Geldmacherei. Jay Wilson beleidigt Brevik daraufhin auf Facebook: »F… that loser!«

August 2013 Nachdem bereits im Januar Jay Wilson als Design Director von Diablo 3 zurückgetreten ist, kündigt sein Nachfolger Josh Mosquiera auf der Gamescom nicht nur das Addon Reaper of Souls an, sondern auch das »Loot 2.0«-System, mit dem Blizzard die Kritik am Beutesystem ausbügeln will. Zudem wird das unbeliebte Auktionshaus geschlossen.

November 2016 Während sich Diablo 3 von einer Saison in die nächste schleppt und allmählich an Reiz verliert, kündigt Blizzard für die Blizzcon »coole« Neuigkeiten an. Die Hoffnungen auf ein zweites Addon oder ein Diablo 4 erfüllen sich aber nicht, stattdessen gibt's einen wenig aufregenden Retro-Dungeon und die Totenbeschwörer-Klasse als DLC.



Windows 95 als Systemvoraussetzung – eine umstrittene Entscheidung, die einen großen Vorteil hat: Microsoft packt eine Vorab-Demo von Diablo auf diese CD-ROM, von der rund eine Million Exemplare gepresst werden.



Die Schnupperversion wird ab Herbst 1996 auch in Deutschland verbreitet. Der gute Demo-Eindruck führt später dazu, dass Diablo trotz des verpassten Weihnachtsgeschäfts ein Hit wird.

Pfeile bleiben nach jeder Runde in der Luft stehen, sodass man ihnen ausweichen kann. Diablo mit Handbremse, sozusagen. Nachdem bei Blizzard eine Pre-Alpha-Version mit Rundenkampfsystem vorgeführt wird, fragt Präsident Allen Adham in die Runde, wer der Ansicht sei, das Spiel könne in Echtzeit mehr Spaß machen – alle sind dafür. Als man David Brevik anruft und ihm den Vorschlag unterbreitet, reagiert dieser zunächst erbost. Denn ihm ist der Nervenkitzel schwerwiegender Entscheidungen wichtig, wie ihn die Rogue-Vorbilder bieten: »Ich habe zwei Wochen lang an diesem Charakter gearbeitet und nur wenige Hitpoints übrig, was mache ich jetzt? Es gibt einen unidentifizierten Trank in meinem Inventar. Soll ich das Risiko eingehen und ihn trinken? Da kriegt man doch feuchte Handflächen, man steht auf, fährt sich mit den Händen durchs Haar und denkt darüber nach. Und in 99 Prozent aller Fälle ist es natürlich unvermeidlich, dass man stirbt. Also fließen eine halbe Stunde lang die Tränen – und dann fängt man wieder von vorne an. Ich wollte diese Anspannung nicht verlieren, die es bei Echtzeitablauf in der Form nicht geben würde.«

Dungeon-Dynamik

Der Rest ist Geschichte: Die Condor-Mitarbeiter überstimmen ihren Chefvisionär, und so setzt sich David Brevik grummelnd hin, um seinen geruhsamen Dungeon-Crawler in die neue Hektikdimension zu hieven. Nach dem Heureka-Moment der ersten Skelett-Zerdepperung in Echtzeit gibt es dann kein Zurück mehr. Das Design wird aufs neue Tempospielgefühl ausgerichtet, Diablo bekommt mehr Monster, mehr Räume, mehr Action. Damit sich das kleine Team nicht übernimmt, ersinnt man eine ebenso einfache wie geniale Idee: die Schwierigkeitsgrade! Wer Diablo besiegt, kann mit demselben Helden erst auf »Alptraum« dann auf »Hölle« weitere, immer härtere Durchläufe unternehmen. »Wir haben einfach überlegt, wie wir die Spielzeit verlängern können, ohne mehr Inhalt hinzufügen zu müssen«, gesteht Brevik. »Ja, das Spiel war klein. Aber wenn man nicht massenhaft Orte bauen muss, kann man in die vorhandenen mehr Arbeit stecken.«

Und dann soll ja noch der Zufall mitspielen: Erich Schaefer gestaltet die Dungeon-Geländefelder und arbeitet mit Condors Programmierern an den Algorithmen, welche die einzelnen Felder in zufällig aufgebaute Levels verwandeln. Das klingt allerdings einfacher, als es ist. »Es gab kein perfektes Tool, jedes Geländefeld folgte eigenen Regeln, außerdem mussten wir endlos viele Ausnahmen von Hand festlegen«, berichtet Brevik. »In den Höhlen etwa schwärzten wir den unteren Teil des Levels, weil es Grafikfehler gab. Deshalb gibt es dort auch keine Türen, die nach unten führen.« Damit man in den Zufallsumgebungen die Orientierung behält, entsteht eine Automap, die sich elegant



Einfach und kostenlos online spielen: Mit Diablo startet auch Blizzards neues Battle.net. Vier Spieler aus aller Welt können sich gemeinsam ins Abenteuer stürzen.



Dornen? Eifer? Pah!

Meine Erinnerungen ans erste Diablo sind hinter höllischen Schwefelschwaden verschwunden, aber an Diablo 2 erinnere ich mich, als hätte ich mich erst gestern durch die nervtötenden Dergeldergel- und Rakanishu-Typen gedroschen. Na, wer hat gleich die entsprechenden Sound in den Ohren? Willkommen im Club! Nervtötend meine ich natürlich im bestmöglichen Sinne, das war alles super. Und dass Erinnerungen meist besser sind, als es die Realität einst war, vergessen wir einfach mal kurz. Mein tapferer Paladin Hasi (kein Scherz) wischte mit den Dergeldergel- und Rakanishu-Typen jedenfalls spielend den Boden auf. Dank Dornen und Eifer. Der perfekte Build für extrafaule Diablo-2-Spieler. Und hey, was habe ich mich dann aufs Addon Lord of Destruction gefreut. So viele neue Opfer für Hasi! Dumm nur, dass Dornen und Eifer im Addon nix mehr wert waren. Wie oft ich allein im ersten Level ... ach, bloß nicht daran denken. Und die kleinen Diablo-Fröschlein, die jetzt was von Umskillen quaken: Das ging in Diablo 2 nicht. Nun ja, musste eben meine Zauberin namens Zaubermaus (wieder kein Scherz) ran, mit der ging's dann weiter. Wenn auch bei weitem nicht so heroisch, wie es mit Hasi hätte werden können. Seufz!



Dank der Zoom-Funktion können wir die Ausrüstung unseres Diablo-Charakters aus der Nähe bewundern.



Ein irrer Zauberer, ein geopfertes Kind und leicht geschürzte Pixel-Dämoninnen: Das erste Diablo hat eine grimmige Atmosphäre, spätere Fortsetzungen werden bunter.

über die Spielgrafik legt und von der Kartenanzeige des indizierten LucasArts-Shooters Dark Forces inspiriert ist – laut Brevik ein modernerer Look als die »lahmen, alten Pergamentkarten« klassischer Rollenspiele.

Story? Braucht man das?

Die eigentliche Story ist dabei zweitrangig. Es steht lediglich fest, dass es ein Dorf und eine alte Kirche geben soll, durch die der Held in die Monsterhöhlen einsteigt. Brevik begründet: »Na klar, worunter soll man denn sonst dunkle, gruselige Krypten platzieren?« Viel wichtiger als literarischer Tiefgang ist Brevik und seinen Mitstreitern sowieso die Stimmung: Diablo soll möglichst düster sein. Stolz ist Brevik deshalb vor allem auf das Beleuchtungssystem, das jeder Geländekachel einen von 16 Helligkeitswerten zuordnet. Condor gelingt es dabei, alle Grafiken in 256 Farben zu quetschen: 128 für die Hintergründe, 128 für alles andere. Das macht Diablo nicht nur schlank, sondern auch atmosphärisch. Dazu trägt die fantastische Musik bei, vor allem die unvergesslichen Gitarrenklänge im Dörfchen Tristram. Deren Komponist Matt Uelmen ist einer der ersten Mitarbeiter, die Brevik anheuert. Aber nicht freiwillig: »Er war echt nervig! Er schickte mir eine Kassette mit Spielemusik, rief an und schrieb mir – ich weiß nicht mal, woher er meine Adresse hatte! Er war wirklich scharf auf diesen Job, also lud ich ihn irgendwann ein. Und er entpuppt sich als musikalisches Genie, das riesigen Einfluss auf die Atmosphäre des Spiels hatte. Er entwarf auch den Sound der Skelette: Das waren Stifte und Würfel in einem Stiftebecher!«



Die Diablo-Erweiterung Hellfire wird aus Zeitgründen an ein externes Team delegiert. Blizzard North klagt über schlechte Kommunikation und ist mit dem Ergebnis unzufrieden.

Über die eigentliche Handlung und vor allem das Ende des Spiels macht sich Brevik indes kaum Gedanken. »Es ging darum, Diablo zu besiegen. Fertig. Die Filmsequenzen entstanden dann bei Blizzard. Wir sprachen gemeinsam über Ideen, die Zusammenarbeit lief gut, und irgendwann schickten sie uns das fertige Video«, sagt er über den kultigen Abschlussfilm, in dem sich der Held Diablos Seelenstein in die Stirn rammt. »Wir schauten uns das an und dachten … Was zur Hölle ist das?! So hatten wir das nicht besprochen! Ist das cool? Dass man selbst zu Diablo wird, ergibt ja keinen Sinn, weil man mit demselben Helden wieder von vorne anfangen kann. Aber irgendwie funktionierte es – erst recht als Überleitung zu Diablo 2.«

Elementar wichtig ist dem Condor-Chef dafür der Anfang, zwischen dem Spielstart und dem ersten Monster sollen möglichst wenige Klicks und Dialoge liegen: »Ich wollte keinen langweiligen Einstieg, kein ›Woher kommt du?‹ oder ›Nenn mir deine Augenfarbe‹. Was ich an NHL 95 und Doom mochte, war der schnelle Einstieg: Klick, klick, klick, Action!« Also bürstet Condor die Monster- und Beutejagd auf Zugänglichkeit. Um die simple Benutzeroberfläche zu testen, setzt Brevik sogar seine Mutter dran: »Sie kapierte es nicht nur, sie mochte es sogar.« Blöd nur: Diablo nimmt zwar allmählich Form an und wächst, aber ohne genauen Plan. Denn ähnlich wie Blizzard pflegt Condor einen iterativen Entwicklungsstil, bei dem man Änderungen nicht diskutiert, sondern einfach spontan umsetzt, ausprobiert und Feedback sammelt. Das Team arbeitet leidenschaftlich an Diablo, aber Budget- und Zeitmanagement gehören nicht zu seinen Stärken.

Wettbieten um Condor

Mit 300.000 Dollar kommt man nicht weit, zumal Blizzard nur Teilbeträge bei Erreichen bestimmter Entwicklungs-Milestones auszahlt. In der ersten Euphorie hatten die Condor-Gründer nicht gründlich genug gerechnet: »Wir hatten 15 Leute im Studio – also könnten wir ihnen jeweils 20.000 Dollar pro Jahr zahlen, um das Spiel zu machen. Aber wo kommt dann das Geld für die Büromiete her?«, hadert David Brevik rückblickend. Zudem dauert die Diablo-Entwicklung länger als das ursprünglich anvisierte Jahr. Also muss Condor nebenbei nach Auftragsarbeiten Ausschau halten und landet einen lukra-



Markus Schwerdtel
@kargbier

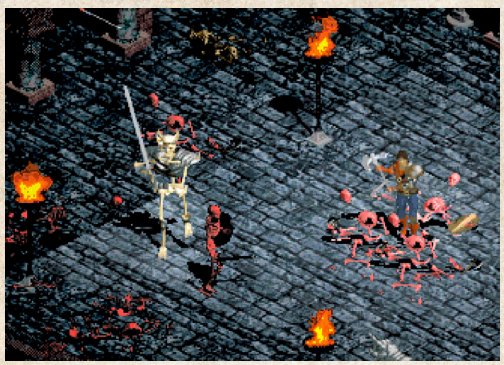
Falsche Fertigkeiten

Eines meiner ersten größeren GameStar-Projekte war im Sommer 2000 Diablo 2. Um pünktlich zur Ausgabe 08/2000 den Artikel zu haben, sind wir mit vier Mann ins damalige Vivendi-Hauptquartier nach Frankfurt-Dreieich gefahren. Der Plan: Ein Kollege (Jörg Langer) macht den Text, einer (Jörg Spormann) die Videos, zwei (Gunnar Lott und ich) kümmern sich um Tipps und Tricks. Allerdings hatten wir nur zwei Tage Zeit, also haben Gunnar und ich unzählige Screenshots von Fertigkeitenbäumen, Charakterwerten und Gegenständen gemacht, um dann daheim im Büro eine ausführliche Tipps-Strecke zu basteln. So entstanden in etlichen Nachtschichten und im Schweiße unseres Angesichts 14 Seiten »Insider Guide«, natürlich fett auf dem Titelbild beworben. Was wir und auch die Leute von Vivendi Deutschland nicht wussten: Unsere Version war nur zu 99,9% fertig und viele der Fertigkeitenwerte wurden von Blizzard in letzter Minute geändert. Plötzlich war unser Guide also mit kleinen Fehlerchen gespickt und viele Leser zu Recht sauer. Schließlich gab es damals noch kaum Tipps im Internet, unser gedruckter Guide war für viele die einzige Einstiegshilfe ins Spiel und Grundlage für ihre Build-Planung. Ein Erfolg wurde die Ausgabe trotzdem, und ich bekam als Ausgleich für die Nachtschichten ein paar Tage frei. Die hab ich dann genutzt, um mir einen dicken neuen PC zu kaufen und – natürlich – Diablo 2 zu spielen.



Diablo 2 bietet fünf Charakterklassen mit ausgefeilten Talentbäumen, eine abwechslungsreichere Spielwelt und weniger cheat-anfällige Onlinepartien.

tiven Deal: Fast eine Million Dollar lässt die Spielkonsolen-Firma 3DO für eine American-Football-Simulation für die neue M2-Hardware springen. Die M2 und Breviks Footballspiel erscheinen zwar nie, aber egal, das Geld bekommt Condor trotzdem. Doch auch diese Zusatzeinnahmen reichen nicht. »Ich war einfach kein Geschäftsmann«, seufzt Brevik. »Eine Zeitlang zahlten wir nicht mal Steuern – und nein, das war keine gute Idee.« Als auch die Zahlung der Gehälter öfters auf der Kippe steht, reagiert die Condor-Leitung sehr aufgeschlossen, als der Blizzard-Mutterkonzern Davidson Kaufinteresse bekundet. Doch es gibt andere Angebote.





Der gute, alte Skelettkönig im ersten Diablo (oben) und bei seinem Comeback in Diablo 3.

»Ich erinnere mich an das Treffen mit Trip Hawkins, das war interessant«, erzählt David Brevik. Hawkins hat einst Electronic Arts gegründet und versucht in den Neunzigern, mit 3DO neue Spielkonsolenstandards zu schaffen. Seine Offerte ist etwa doppelt so hoch wie die von Blizzard (über deren genaue Höhe bis heute diskret geschwiegen wird). Doch Brevik hat sich schon frühzeitig auf Blizzard eingeschossen: »Wir hatten das Gefühl, dass sie uns und das Spiel wirklich verstanden. Unsere Unternehmenskultur und unsere Ansichten waren so ähnlich.« Auch ein anderes Angebot schlägt er aus, nämlich das von Sabeer Bhatia. Der indische Hardware-Ingenieur findet Spiele spannend und bietet Brevik für einen Anteil an Condor zehn Prozent seines eigenen Unternehmens. Dessen Name: Hotmail. Also jener E-Mailservice, den Microsoft Ende 1997 für 400 Millionen Dollar aufkauft. »Heute wäre der Anteil 280 Millionen Dollar wert«, seufzt Brevik. Ende Februar 1996 schlägt er die Offerte aus, aus Condor wird ganz offiziell Blizzard North, sehr zur Erleichterung der Mitarbeiter. Sie dürfen ihre Studioidentität wahren und in Redwood City bleiben, die ärgsten Geld- und Terminsorgen sind vom Tisch. Noch dazu treiben die Kollegen aus dem Blizzard-Hauptquartier noch ein weiteres, wichtiges Diablo-Feature voran.

Multiplayer? War da nicht was?

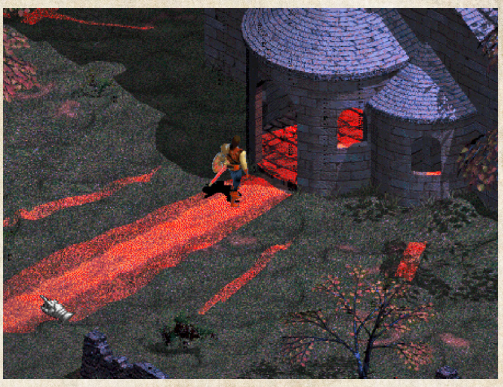
Sicher, im Diablo-Konzept von 1994 wird ein Multiplayermodus erwähnt, da ist noch von speziellen Arena-Dungeons die Rede – so wie viele Jahre später bei Diablo 3. Aber wie man diesen Multiplayer genau programmieren soll, verdrängen die Entwickler zunächst: »Wir haben es als Einzelspielerspiel geschrieben, uns die Finger in die Ohren gesteckt und gesagt: Klar doch! Es wird Multiplayer haben!«, erzählt Brevik. Doch Mitte 1996 wird das Thema plötzlich ernst: Warcraft-erfahrene Programmierer von Blizzard Süd untersuchen den Diablo-Programmcode von Blizzard Nord – und fallen aus allen Wolken. Das ist ja hinten und vorne nicht mehrspielertauglich! Da Blizzard zugleich einen Onlinedienst namens Battle.net vorbereitet, stoßen Entwickler aus dem Hauptquartier zu Blizzard North, um mit den Multiplayer-Routinen zu helfen. Das Ziel: Man soll einfach per Knopfdruck im Internet spielen können. Ohne kompliziertes Setup, ohne Zusatzprogramme, ohne Fummelei. Brevik ist überfordert: »Sowas kann ich nicht programmieren!« Zum Glück gibt es Mike O'Brien. Der spätere Gründer des Guild-Wars-Entwicklers ArenaNet ist der Kopf hinter Blizzards Onlinepläne. »Mike entwickelte die erste Version des Battle.net – und er war ein Genie!«, frohlockt Brevik. »Es waren einfach sehr schlaue Leute damals bei Blizzard.« Die kriegen sogar ein technisches Meisterwerk hin: Der Battle.net-Dienst läuft zentral im Blizzard-Hauptquartier – auf nur einem einzigen Rechner! Denn das eigentliche Battle.net ist wenig mehr als



Dimitry Halley
@dimi_halley

Das ist also dieses Online

Mit Diablo verbinde ich keine witzige Anekdote und auch keine haarsträubenden Spielerfahrungen, sondern in erster Linie einen Moment des ehrfürchtigen Staunens. Also aus der Kategorie »Mir klappt gerade die Kinnlade runter«. 2000 war ich zarte elf Jahre alt, gerade aufs Gymnasium gekommen und besuchte einen der ersten neuen Schulfreunde. Dessen großer Bruder hatte dieses ominöse Diablo 2. Ich kannte bis dato natürlich schon Rollenspiele als Genre, hatte Baldur's Gate gespielt, auf dem SNES mein Lufia gestemmt. Was ich allerdings nicht kannte, war dieses Internet. Oder das, was man damit machen kann. Browser und Netzwerk und Homepages hin oder her – aber dass man damit ein Rollenspiel gemeinsam mit Freunden zocken konnte, das hat mich wahrlich vom World Wide Web begeistert. Da kämpfen Magier an der Seite von Paladinen, es wird getauscht, erbeutet und gefeiert, wenn man gemeinsam einen großen Boss auf die Bretter schickt. Ich habe so viele Nachmittage bei diesem Schulkumpel verbracht – unter falschem Vorwand, nur um seinem großen Bruder beim Spielen im Battle.net zuzuschauen. Und daraufhin beschloss ich, dass ich auch dieses Internet brauche. Aber wie es das Schicksal so wollte, sollte das noch zwei schmerzhafte Jahre dauern. Und mein großes erstes Onlinespiel war dann nicht mehr Diablo, sondern Jedi Knight 2. Trotzdem: Mit Diablo 2 habe ich Onlinegaming für mich entdeckt. Und dafür hat es immer einen nerdigen Platz in meinem Herzen.



Wie alles begann: Durch die Kirche steigen wir hinab in die Unterwelt.

ein Chatroom, die Verbindungen verlaufen dank Peer-to-Peer-Technik direkt zwischen den Rechnern der Spieler. Das soll sich später als Achillesferse von Diablo herausstellen, vorerst ist Brevik aber glücklich.

Mit heißer Nadel

Zumal der Multiplayermodus beileibe nicht als einziges Spielelement in den letzten Monaten zusammengeflickt wird. Als Erich Schaefer auffällt, dass es noch keinerlei Quests gibt, muntert er die Belegschaft zum Schreiben auf. Als Prämie gibt es fünf Dollar pro Mission, die es ins fertige Spiel schafft. Gleich 100 Dollar Kopfgeld verspricht Brevik dem ersten Mitarbeiter, der Diablo besiegt und das Spiel gewinnt. Der Kollege, der dies schließlich schafft, nutzt einen Zauberspruch, mit dem er die Lebenspunkte seines Helden gegen die eines Monsters eintauscht. Auf die Idee, das mit dem zähen Endgegner zu versuchen, ist bis dahin niemand gekommen. Erst drei Monate vor Release wird die Hotkey-Leiste eingebaut, mit der sich bis zu acht Tränke und Zauber per Zifferntastendruck benutzen lassen – vorher war's nur ein einziger. Andere aufkommende Ideen werden dagegen fallengelassen. So denkt man darüber nach, dass die Helden auch essen und kochen müssen. Doch weil diese Spielmechanik kaum zu Diablo gepasst hätte, verzichtet man auf Krieger-Kohldampf. Ganz verwegene Mitarbeiter schlagen sogar vor, den Rechtklick zum Auslösen von Zaubern zu streichen: Man solle lieber das Zauberbuch öffnen, dort die gewünschte Hexerei wählen und dann das Monster anklicken. Doch Brevik schmettert alles ab, was dem Spieltempo schaden könnte.

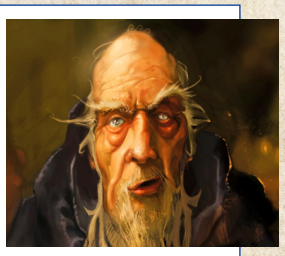
Die beiden Brevik-Babys

Zum Endspurt 1996 meint Brevik: »Wir waren total darauf konzentriert, dieses Ding großartig zu machen, und ich denke, dass es sich letztlich ausgezahlt hat.« Der allerdings ist hart: »Acht oder neun Monate lang stand ich jeden Tag um vier Uhr morgens auf, fuhr ins Büro und arbeitete bis Mitternacht«, erzählt Brevik. Das belastet seine Ehe: »Meine Frau war schwanger, das Kind sollte Ende Dezember 1996 kommen – ihr merkt, worauf das hinausläuft!« Denn da soll auch Diablo erscheinen. Als die Gattin am 10. Dezember Wehen bekommt, bricht bei Brevik der kalte Angstschweiß aus: Wie soll er sich zeitgleich um zwei Babys kümmern, ein echtes und ein spielerisches? Zum Glück sind die Wehen falscher Alarm: »Meine Tochter kam erst am 3. Januar zur Welt. Sie hat gewartet, bis Diablo fertig war!« Derweil verpasst das Condor-Team trotz Überstunden das wichtige Weihnachtsgeschäft. Auch, weil man sich mit Kleinigkeiten aufhält: »Wir saßen da bis in die Nacht, um Kühe einzubauen, die man anklicken konnte«, schmunzelt Brevik. »Das klingt albern – aber es half uns, ein besseres Spiel zu machen.« Die Enttäuschung über die Verspätung ist zwar groß, doch schnell stellt sich heraus, dass die Diablo-Zielgruppe mit der verspäteten Bescherung gut leben kann.

Weihnachten ist überbewertet

Erst am zweiten Weihnachtsfeiertag erreicht Diablo Gold-Status. Am 31. Dezember 1996 tauchen die ersten Schachteln bei Händlern an der Westküste der USA auf, der Rest der Welt stürzt sich ab Januar 1997 ins Dungeon. Diablo profitiert von einer im Laufe des Jahres 1996 gewachsenen Hype-Welle, die das

Bleibt ein Weilchen …





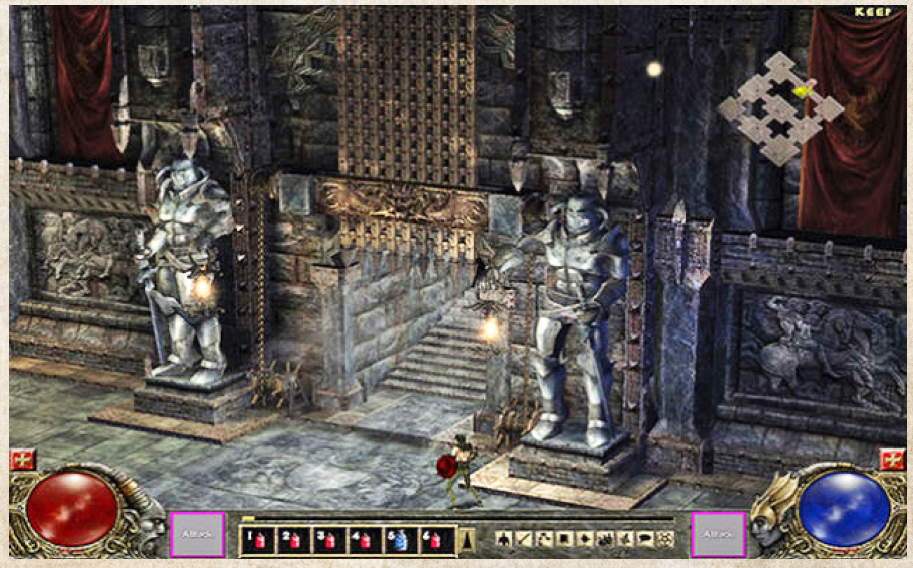
Mit Story hat Diablo zwar wenig am Hut, dennoch brennt sich ein NPC in die Spielegeschichte ein: Deckard Cain, der alte Mann auf dem Marktplatz, der Spieler mit »Stay awhile and listen!« (»Bleibt ein Weilchen und hört zu!«) grüßt und magische Gegenstände identifiziert. So trägt Großvater Deckard gehörig zur Sammellust bei: Wer Items erbeutet, kann's gar nicht abwarten, ihn zu besuchen und deren Eigenschaften herauszufinden. Seinen Namen verdankt Deckard Cain einem Wettbewerb im Magazin Computer Gaming World, dessen Gewinner seinen Namen im Spiel unterbringen konnte. »Wir dachten: Alter, was für ein Name ist das denn?«, erinnert sich Brevik an seine Reaktion auf den Sieger. »Stellt euch nur vor: Irgendwo da draußen läuft ein echter Deckard Cain herum!« Getroffen hat Brevik den Namensgeber jedoch nie. Und auf den Tod des beliebten Charakters in Diablo 3 – an dem er selbst nicht beteiligt war – angesprochen, antwortet Brevik lapidar: »Das war Scheiße. Sie hätten eine andere Lösung finden müssen.«



Ann-Kathrin Kuhls
@casual_kuhls

Höllenfürst schlägt Barbie

Das erste Diablo war gleichzeitig mein allererstes durchgespieltes Spiel. Beziehungsweise das erste Spiel, dass ich jemanden habe durchspielen sehen. Ich war damals nämlich erst sieben und meine Mama Pädagogikstudentin. Selber spielen wäre für mich also viel zu schlimm gewesen. Zuschauen aber nicht. Deswegen habe ich jeden Abend neben meinem Papa am Schreibtisch gesessen und eine Strichliste über die getöteten Monster geführt. Seitdem hat mich die Serie nicht mehr losgelassen. Traurigerweise hat meine Mama sich dann über Videospiele informiert, und ab da hieß es für mich bei Muttern eher Barbies zauberhafte Pferdewelt. Was mich natürlich nicht davon abgehalten hat, mit meinem Papa den zweiten Teil trotzdem zu spielen (Sorry, Mama!). Mittlerweile wohnt mein Papa 600 Kilometer entfernt, Reaper of Souls spielen wir aber trotzdem noch zusammen. Ich als Mönch, Papa als Zauberer.



Bei Blizzard North wird einige Jahre lang an einem dritten Diablo-Spiel mit MMO-Elementen gearbeitet, doch diese Version bleibt unvollendet.



Letztendlich muss die Fanbasis bis 2012 auf das dritte Diablo warten, das in den Folgejahren durch Patches und die Erweiterung Reaper of Souls verbessert wird.



Das offizielle Auktionshaus von Diablo 3 erlaubte den Handel von Spielgegenständen mit Echtgeld. Blizzard kündigte 2013 ein Ende des umstrittenen Features an und überarbeitete das Loot-System.

Spiel bei vielen PC-Zockern auf den Radar brachte. Da ist zum einen der Markenname Blizzard, der spätestens nach dem Welterfolg von Warcraft 2 für Qualität bürgt. Nach einigen rollenspielarmen Jahren klingt das Konzept der Dungeon-Erkundung in Echtzeit frisch und verlockend. Wie prächtig es sich spielt, ahnen viele PC-Besitzer bereits aufgrund einer Demo, die von Microsoft in Millionenauflage verbreitet wird: Die im Oktober 1996 veröffentlichte CD-ROM »Games Sampler 2 for Windows 95« enthält – neben der brandneuen ersten Version von DirectX – auch eine Zwei-Level-Schnupperversion von Diablo. Wer sie ausprobiert, kommt schnell auf den Geschmack – und verzeiht den verpassten Tannenbaumtermin. Und das, obwohl die Demo auf einer unfertigen Version basiert. »Da konnte man Fässer verfehlen. Mensch, war das nervig!«, erinnert sich Brevik. »Noch dazu musste man für jede Bewegung einzeln klicken und konnte die Maustaste nicht gedrückt halten. Und gleich im ersten Level wartet der Butcher, sodass man sofort stirbt.« Egal, die Demo-CD wird insgesamt eine Million Mal verteilt, das Spieler-Feedback fließt sogar noch ins Spiel ein.

Und die Mühe lohnt sich. Zum Beginn der Diablo-Entwicklung waren die Verkaufserwartungen moderat: »Wir dachten, dass wir vielleicht die Kosten wieder reinholen und eine Fortsetzung machen können, wäre das nicht cool? Womöglich verkaufen wir eines Tages 100.000 Exemplare!«, erinnert sich David Brevik. Als es dann mit dem Presserummel losging, »wurde uns klar, dass wir eine Menge absetzen werden, aber auch da dachten wir vielleicht an 400.000 Stück«, ergänzt Max Schaefer. Ende 1997 wird bei den Verkäufen die Millionengrenze überschritten, anno 2000 vermeldet eine Pressemitteilung über zwei Millionen weltweit. »Wir lernten eine Lektion: Du musst mit deinem Produkt nichts überstürzen, nur um Weihnachten zu schaffen«, resümiert Max Schaefer trocken.

Im Erfolgshimmel ...

Wir wollen von den Diablo-Erfindern noch wissen, was sie nach Veröffentlichung des ersten Spiels am meisten überrascht hat. Da ist zum einen der riesige Erfolg: »Der größte Schock war für mich, wie gut das Spiel ankam. Es ist heute noch schwer zu begreifen, wie viel Glück wir hatten, dass alles so gelaufen ist«, meint David Brevik. Erich Schaefer betont, dass insbesondere der Auslandserfolg überraschte: »Wir waren auf einmal in Korea erfolgreich und niemand wusste so recht, warum. Wir fragten uns, ob die Zahlen wirklich stimmen können«. Max Schaefer erinnert sich an die Faszination Battle.net, die erst nach der Veröffentlichung deutlich wurde: »Wir hatten uns alle gedacht, dass es cool wäre, mit einem Klick im Internet spielen zu können. Aber erst, wenn du das erste Mal selber mit jemandem aus Deutschland, jemandem aus New York und jemandem aus Korea zusammenspielst, wird dir klar, war für eine große Sache das ist, die das Gaming ändern wird.« Bill Roper sieht es ähnlich: »Das Battle.net schüttete Öl ins Höllenfeuer von Diablo und trug dazu bei, wie schnell sich Diablo herumsprach. Mich verblüffte, wie die Community auf Dinge kam, die wir gar nicht vorgesehen hatten, zum Beispiel das Gründen von Gilden. Zu erleben, wie die Beliebtheit des Spiels geradezu explodierte es und ein Eigenleben entwickelte, das war überwältigend.«

... und der Cheat-Hölle

Einen Nachteil hat dieses Internet allerdings, denn für viele ist Diablo nicht nur das erste Online-Spielerlebnis, sondern auch das erste Online-Cheat-Erlebnis. »Mir war ziemlich egal, ob die Leute schummelten. Wenn sie sich ihr Spiel ruinieren wollten, dann meinetwegen – es würden ja nur wenige machen«, erklärt David Brevik. Er setzt darauf, dass nur wenige Spieler gut genug programmieren können, um ihre Charakterdaten zu hacken, »Doch ich hatte nicht daran gedacht, dass die Cheats im Internet veröffentlicht werden können – das war ein völliger Schock.«

Dem Erfolg der Serie hat es nicht geschadet: Nach Warcraft wird Diablo zum zweiten Serienstandbein für Blizzard. Das Mitte 2000 veröffentlichte Diablo 2 erschwert die Online-Schummelei durch die Trennung von Battle.net- und Offline-Charakteren und verkauft sich im ersten Jahr rund vier Millionen Mal. Dann müssen die Fans bis 2012 warten, doch ihre Klicklust ist ungebrochen: Alleine am ersten Verkaufstag werden 3,5 Millionen Exemplare von Diablo 3 abgesetzt. Man sieht: Als David Brevik rund 20 Jahre vorher zum ersten Mal ein Skelett in Echtzeit zerdeppert hatte, war das ein kleiner Klick für einen Programmierer, aber ein großer Klick für ein ganzes Genre. ★



Maurice Weber
@Froody42

Die Hölle, dafür brauchst du die anderen

Schon als junger Steppke war ich leidenschaftlicher Diablo-Fan – was gar nicht so einfach war, weil dieses Teufelszeug meinen Eltern nicht ins Haus kam. Aber zum Glück hatte mein bester Kumpel Fritz das Ding als Vollversion aus der GameStar gezogen. Jedes Mal, wenn ich bei ihm vorbeischneite, schnappten wir uns unseren gemeinsam erstellten Helden (ein Krieger, den wir ganz clever »Maufritz« genannt hatten) und stiegen in die Kathedrale von Tristram hinab. Sonderlich weit kamen wir nie – wir waren sicher, wir hätten schon so einiges geschafft, als wir mal den Butcher zur Strecke brachten. Und mit jedem Treffen ging's ja von vorne los. Maufritz war irgendwann ziemlich gut ausgestattet, hatte die tiefsten Tiefen der Kathedrale aber nie gesehen. Macht nix, ein großer Held war er trotzdem! Auch den zweiten Teil musste ich lange Zeit bei hilfsbereiten Kameraden spielen, bis ich endlich reif genug war, auch in meinen eigenen vier Wänden Dämonenblut vergießen zu dürfen. Damit war dann auch der grässliche Zustand vorbei, süchtig nach einem Spiel zu sein, das ich nicht mal selbst besaß.

Die Diablo-Väter im Gespräch

»UNSERE FREUNDSCHAFT WURDE IM HÖLLENFEUER GESCHMIEDET«

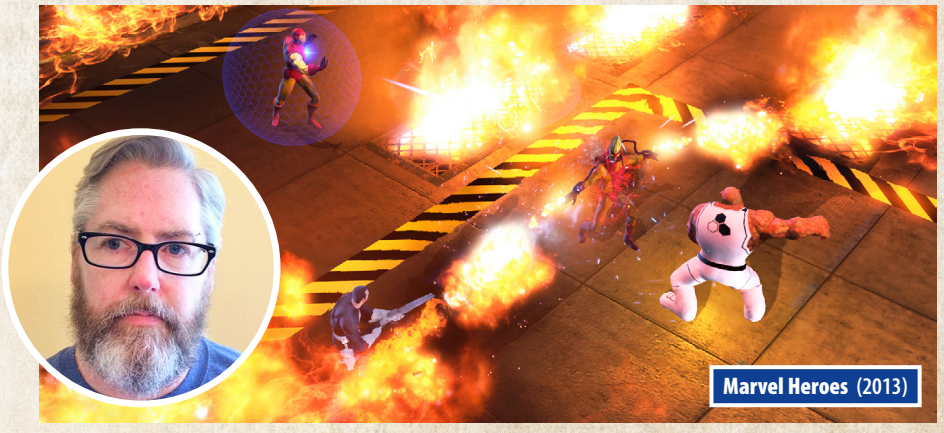
GameStar hat das Diablo-Entwicklerquartett aus David Brevik, Bill Roper sowie Erich und Max Schaefer zusammengetrommelt, um gemeinsam Erinnerungen an die Entstehung des Action-Rollenspiels auszutauschen. Dabei wird viel gelacht, geschwelgt – und spontan eine Diablo-Geburtstagsparty geplant. Von Heinrich Lenhardt

GameStar: Wie ist heute euer Verhältnis zu Diablo? Habt ihr genug davon? Oder macht ihr zum Zwanzigsten ein Fläschchen auf?
Max Schaefer: Ziemlich gute Frage. Ich habe bestimmt noch nicht genug davon, denn ich arbeite nach wie vor an derselben verdammten Art von Spiel [Gelächter]. Ich liebe Diablo und das ganze Genre immer noch und bin sehr glücklich, das ich daraus eine Karriere machen konnte.
Erich Schaefer: Ich weiß die Zeit definitiv zu schätzen und liebe die Spielidee, ich rede halt nicht gerne viel darüber.
David Brevik: Für mich fühlt es sich wie eine Mischung von beidem an. An manchen Abenden werde ich recht nostalgisch, ich bin stolz darauf, was wir geschafft haben, aber es ist eben eine lange Zeit her. Meine Karriere hat sich in ganz andere Richtungen entwickelt, auch wenn ich immer noch in derselben Branche bin.
Bill Roper: Ich hatte das Gefühl, das ich zur Diablo-Party eingeladen wurde, ich kam ja von der Blizzard-Seite dazu. Bei Diablo und auch danach mit den Jungs zu arbeiten, ist für mich immer noch ein Höhepunkt. Unsere Freundschaft wurde im Diablo-Feuer geschmiedet. Ich werde mir einen feinen Single Malt zum Jubiläum einschenken.
Erich Schaefer: Wäre schon cool, wenn wir das zusammen feiern würden. Ich nominiere Breviks Wohnung als Treffpunkt!
Bill Roper: Klingt super!

Wie erinnert ihr euch an die schicksalshafte erste Begegnung von Condor und Blizzard auf der Sommer-CES 1994?
Bill Roper: Die Condor-Jungs liefen über die Messe und redeten mit jedem über dieses neue Spiel, das sie machen wollten. Da seid ihr in Allen Adham und Mike Morhaime reingelaufen. Also haben sich einige Leute von Blizzard mit euch unterhalten und sich den Vorschlag angesehen.
David Brevik: Blizzard waren die einzigen, die uns überhaupt zugehört haben! Ansonsten sagte uns damals jeder: »Rollenspiele sind tot, die verkaufen sich nicht.«

In dem Diablo-Dokument von 1994 ist von einem Rundenkampfsystem die Rede. Wie kam bei Blizzard die Idee auf, es doch einmal mit Echtzeit zu probieren?
Bill Roper: Ich erinnere mich noch gut daran, wie ich damals eine Pre-Alpha-Version von Diablo der ganzen Firma vorführte. Damals passten alle Mitarbeiter bei Blizzard in Irvine noch in einen Raum, um sich neue Versionen anzusehen. Diablo war zu dem Zeitpunkt noch rundenbasiert und X-COM sehr ähnlich, es gab diesen telefonzellenförmigen Umriss und Aktionspunkte, um deinen Charakter zu bewegen. Als wir mit der Demo fertig waren, meinte Allen Adham: »Hey, ich habe eine Frage an alle. Wie viele von euch glauben, dass das in Echtzeit mehr Spaß machen würde?« Und bei jedem ging der Arm hoch, mit einer Ausnahme: Bob Fitch, ein Programmierer, der heute noch bei Blizzard ist. Bob meinte: »Ich kann mir nicht vorstellen, mit einer Gruppe von fünf, sechs Charakteren in Echtzeit herumzurennen, das wäre mit der Komplexität von Rollenspielen superschwer.« Und ich konnte verstehen, wie er darauf kam, denn so wurden Rollenspiele damals üblicherweise gemacht, es gab eine Party von Helden. Also sagte ich: »Oh nein, du steuerst nur einen einzelnen Charakter.« Und da meinte Bob: »Oh, ja dann! Klar, dann ist es in Echtzeit besser!« Jeder hielt es für eine tolle Idee, also griffen Allen und ich zum Telefon, um David zu sagen, dass das Spiel unserer Meinung nach in Echtzeit besser wäre. David, willst du übernehmen und uns verraten, was dann gesagt wurde?
David Brevik: Ich bin mir nicht sicher, ob ich die damals verwendeten Ausdrücke in dieser Runde wiederholen kann [Gelächter]. Ich glaube, dass einige von uns bei Condor dafür und einige dagegen waren. Es war innerhalb des Studios sehr umstritten. Ich erinnere mich, wie ich mit Max und Erich über dieses Telefongespräch redete.

Zu welchem Lager gehörten die Schaefer-Brüder, für oder gegen Echtzeit?
Max Schaefer: Wir waren für »Schauen wir es uns mal an«.
Erich Schaefer: Aber wir waren dagegen, dass man uns vorschreibt, was wir mit unserem Spiel machen sollen [Gelächter].
David Brevik: Ich war ziemlich standhaft und hartnäckig, ich wollte es nicht in Echtzeit ändern. Doch mindestens 90 Prozent der Condor-Belegschaft waren dafür, es zumindest auszuprobieren. Zähneknirschend willigte ich ein und rief Bill zurück. Ich sagte



David Brevik hatte die Diablo-Spielidee und war Hauptprogrammierer des Action-Rollenspiels. 2003 verließ er Blizzard und wurde Mitgründer der Flagship Studios (Hellgate London). Danach leitete er bei Gazillion Entertainment die Entwicklung des Action-Rollenspiel Marvel Heroes. Im Januar 2016 startete er das Ein-Mann-Studio Graybeard Games, wo er Mobile- und PC-Spiele entwickelt. Kürzlich hat er eine Beraterrolle beim Action-Rollenspiel Path of Exile übernommen.

Bill Roper ist nicht nur Spiele-Entwickler, sondern auch Musiker in der Folkband »The Poxy Boggards«.



Bill Roper fing 1994 während der Warcraft-Entwicklung bei Blizzard an. Als die Zusammenarbeit mit Condor begann, wurde er zum Producer ernannt und wechselte später ganz zum Diablo-Studio, das nun Blizzard North hieß. Roper war von 2003 bis 2008 als CEO bei den Flagship Studios dabei, danach widmete er sich bei Cryptic dem MMO Champions Online. Heute arbeitet er in der Kreativabteilung des Disney-Konzerns an verschiedenen Projekten.



Condor-Mitgründer **Erich Schaefer** kümmerte sich bei Diablo vor allem um die Gestaltung der Dungeon-Elemente und deren zufälliger Anordnung. Nach der Schließung der Flagship Studios startete er mit Bruder Max Runic Games und arbeitete als Designer an dem Diablo-ähnlichen Action-Rollenspiel Torchlight. Mit dem Runic-Kollegen Travis Baldree gründete er 2014 das Studio Double Damage Games, erste Veröffentlichung ist das Weltraum-Actionspiel Rebel Galaxy.

ihm, dass es Monate dauern würde. Die Änderung von Runden auf Echtzeit wäre eine Menge Arbeit, weshalb wir eine zusätzliche Finanzspritze brauchten. Wir waren nämlich furchtbare Geschäftsleute, die den Diablo-Vertrag für viel zu wenig Geld unterschrieben hatten. Hier war also eine Gelegenheit, etwas mehr raus zu quetschen, mindestens eine weitere Runde Monatsgehälter für die Mitarbeiter – das ließen wir uns nicht entgehen. Bill meldete sich dann wieder und bestätigte, dass Blizzard die Zahlung überweisen könnte. Also sagten wir »Okay, lassen wir's auf einen Versuch ankommen«.

Bill Roper: Und dann hast du es über Nacht hingekriegt!

Erich Schaefer: Als wir am nächsten Morgen um 9 Uhr ins Büro spazierten, war Dave bereits da und hatte das Spiel in Echtzeit laufen. Wir fühlten uns ganz schön clever, dass wir dafür eine ganze Milestone-Bezahlung bekamen. Es war auf den ersten Blick eindeutig, dass Echtzeit besser war. Niemand wollte zum Rundenablauf zurück.

Warum ging die Änderung von Runde auf Echtzeit so schnell?

David Brevik: Wegen der Struktur des Spiels. Unser Rundensystem hatte das von X-COM als Vorbild. Sich bewegen oder das Schwert schwingen, das kostete alles Aktionspunkte. Die Runden waren also quasi in kleine Mini-Runden unterteilt. Was ich änderte: Eine Runde entsprach nicht mehr 50 Punkten, sondern zwei Sekunden oder so ähnlich. Und dann ließ ich die Runden immer wieder super-schnell ablaufen.

Erich Schaefer: Wir kamen rein, du hast auf ein Skelett geklickt, die Spielfigur lief rüber und haute es um. Wow, war das super!

Bill Roper: Das war der Moment, in dem es passierte: »Das ist es! Das ist die Magie!«

Max Schaefer: Und wir wussten, dass von nun alles gut sein würde. [Gelächter]

Und warum der Verzicht auf Permadeath?

Bill Roper: Das war eine der Glaubensfragen, um die zwischen Blizzard North und South gestritten wurde. North meinte: »Wenn ein Charakter stirbt, dann bleibt er auch tot, denn dadurch hat er eine echte Bedeutung.« Und wir antworteten etwa: »Wow, das ist ja ganz schön niederträchtig, jeder wird uns dafür hassen.« Aber später kamen wir mit dem Hardcore-Modus auf einen tollen Kompromiss, das war wie ein Ehrenabzeichen, das ein Charakter tragen konnte. Ich erinnere mich jedenfalls an ständige Diskussionen über das Thema …

David Brevik: Oh ja! Ich wollte den verweichlichten Spielern von heute keine Zugeständnisse machen! [Gelächter]

Max Schaefer: Jeder gewinnt!

Bill Roper: Und wir versuchten, uns für die Massen stark zu machen, was hatten wir uns nur dabei gedacht? [Gelächter]

David Brevik: Es stellte sich heraus, dass es die richtige Entscheidung war, auf Permadeath zu verzichten. Für mich ging es halt um die Anspannung, die mich dazu brachte, diese Spiele wieder und immer wieder zu spielen. Es fühlte sich so herausfordernd und bedrohlich an. Es war aufregend und begeisternd, das Spiel zu gewinnen, eben eine echte Leistung. Aber wir kamen schließlich zum Ergebnis, dass man die Leute nicht Monat für Monat an etwas arbeiten lassen kann – und dann stirbt ihr Charakter und ist für immer weg. Die Käufer würden ganz aufhören und niemandem das Spiel empfehlen. Da sachten wir: »Hm, okay, das ergibt Sinn.«

Max Schaefer: Trotzdem war die Todesbestrafung bei Diablo 1 nach heutigen Maßstäben ganz schön hart.

Bill Roper: Man musste im Multiplayermodus den ganzen Weg zurückgehen, um seine Ausrüstung zu retten. Also zog man das zweitbestes Equipment angezogen, dass für solche Fälle paratlag. Aber wenn ich die Stelle mit meiner besten Ausrüstung nicht schaffen konnte, warum sollte es dann mit der zweitbesten klappen? Und auf einmal sind zwei Ausrüstungssets verloren …

Max Schaefer: Wir hatten einige epische zweistündige »Corpse Runs«, um schließlich deine Sachen zu holen.

David, Erich und Max, ihr habt euch bei einer Firma namens FM Waves kennengelernt. Wo kam eigentlich der Codename »Project Condor« für die Gründung eines eigenen Spielestudios her?

Max Schaefer: Weil es wie etwas aus einem Agentenfilm klang [Gelächter].

Erich Schaefer: »Die drei Tage des Condor«, ein Agentenfilm aus den 70ern mit Robert Redford. Ich glaube, das hatte etwas damit zu tun, das sorgte für eine mysteriöse Note. Und dann gab es noch den Kalifornischen Kondor, das war ein bekannter Begriff.

David Brevik: Der war damals ein Thema, weil der Vogel fast ausgestorben war.

Max Schaefer: Aber Geheimprojekt Condor nannten wir es, weil es cool klang.

David Brevik: Richtig, wir brauchten einen Geheimnamen. Es war offensichtlich, dass die Tage der Firma gezählt waren, für die wir arbeiteten. Deshalb hockten wir zusammen und träumten: Wie wäre es wohl, wenn wir eines Tages unser eigenes Studio hätten?

Bill, du fingst während der Warcraft-Entwicklung im Blizzard-Hauptquartier an. Dann wurdest zu zum Diablo-Producer und bist später ganz zu Blizzard North gewechselt. Wieso musstest gerade du das machen?

Bill Roper: Sagen wir lieber: »Warum DURFTEST du das machen?« [Gelächter]. Ich beschäftigte mich damals bei Blizzard mit allen möglichen Dingen, und Allen Adham meinte: »Hey, wir arbeiten mit diesen Typen zusammen, du hast sie ja schon getroffen. Wir brauchen hier jemanden, der dafür der Producer ist, willst du das machen?« So lief das bei Blizzard damals, wir waren nicht so viele Leute und es wurde einfach rumgefragt: Dieses und jenes muss passieren, wer will sich darum kümmern? Meine Antwort war: »Ja, das klingt auf jeden Fall nach einer Menge Spaß, ich bin dabei.« So genau weiß ich auch nicht mehr, warum gerade ich gefragt wurde. Vielleicht, weil ich gerade Luft hatte oder in Nordkalifornien aufgewachsen bin. Ich war jedenfalls froh, bei Diablo involviert zu sein, denn es war so eine coole Idee.

Du hattest dann auch eine Vermittlerrolle zwischen Blizzard North und South?

Bill Roper: Auch wenn es unterschiedliche Sichtweisen gab, waren wir alle immer auf dieselbe Sache aus: Wie machen wir ein Superspiel? Es war eine echte Stärke, diese beiden Entwicklungsstandorte zu haben, die von unterschiedlichen Standpunkten aus sachkundig an Probleme herangingen. Ich denke, ich war oft der Fürsprecher der North-Jungs im Blizzard-Hauptquartier. Und wenn ich North besuchte, konnte ich einiges besser erklären: »Okay, ich weiß, was das Hauptquartier gesagt hat, aber ich kann euch verraten, was sie damit wirklich meinen«. Es war eine einzigartige Position, für die ich sehr dankbar war.

Erich Schaefer: Bill hat das wunderbar gemacht. Es war wirklich eine politische Aufgabe, denn wir waren diese egozentrischen Entwickler, die sagten: »Wir hören auf niemanden – wir machen, was wir wollen!« Und Blizzard als Publisher meinte: »Nein, ihr müsst schon auf uns hören.« Es gab ein Hin und Her an Streitereien, bis Bill übernahm und sich um die Diplomatie kümmerte. Er machte das prima, sowohl unsere Anliegen zu vertreten als auch uns zusammenzustauchen. Deshalb wollten wir ihn behalten.

Stichwort Studiokultur: Blizzard North mochte es stilistisch dunkler und erwachsener als die Mutterfirma im Süden?

Erich Schaefer: Das kann man so sagen. Max hatte einige denkwürdige Auseinandersetzungen wegen Nacktheit und Gewalt.

Max Schaefer: Die Mentalität bei Blizzard South war auf jeden Fall familienfreundlicher, mehr massenmarktorientiert. Und unsere Einstellung war: »Nein, das ist nicht unsere Art. Das Spiel, das wir machen, braucht Nacktheit und Gewalt!« [Gelächter]. Das hat uns auf jeden Fall beschäftigt.

David Brevik: Ich erinnere mich an eine gute Anekdote. Zu dem Zeitpunkt gehörte Blizzard einer Lernsoftware-Firma namens Davidson & Associates, die von zwei älteren Leuten geleitet wurde, Jan und Bob Davidson. Jan schaute sich zum ersten Mal Diablo an und als es in den Raum mit dem Butcher ging, war ihre Reaktion etwa: »Du meine Güte, ich weiß nicht so recht ...«. Aber sie unterstützten uns letztendlich. Ihre Einstellung war: Nun gut, wenn die Kids heutzutage halt auf so etwas stehen ...

Erich Schaefer: Die Kids mögen abgetrennte Körperteile, das passt schon.

War der wunderbare Spielfluss von Diablo eurem Iterations-Entwicklungsstil zu verdanken, also ständigem Spielen, Ausprobieren und Verbessern?

Erich Schaefer: Ja, ich denke schon. Während der Entwicklung lief Diablo ständig, wir spielten es jeden Tag. Wenn etwas keinen Spaß machte, mussten wir unseren Zeitplan grundlegend ändern. Und wir erschufen ja eine Art von Spiel, die es so noch nicht gab. Das ist bis heute mein Entwicklungsstil geblieben: Ich will nicht groß vorausplanen, sondern lieber sehen, wie das Spiel quasi von selbst entsteht.

Max Schaefer: Ich finde, du kannst eine Menge Meetings, Diskussionen und Streitereien vermeiden, indem du umstrittene Sachen einfach ins Spiel packst. Denn alles wird dir klar, wenn man es auf dem Bildschirm sehen und spielen kann. Du kannst noch so viel theoretisieren, wie es sich anfühlt, auf etwas zu klicken. Aber du weißt es erst, wenn es im Spiel ist und du es selber tust.

David Brevik: Spiele zu machen, ist etwas ganz anderes, als einen Film zu drehen oder ein Buch zu schreiben. In vielerlei Hinsicht lässt es sich eher mit Musik vergleichen: Während du spielst, kommen dir weitere Ideen, die es noch besser machen. Es geht nicht darum, alles von Anfang bis Ende genau durchzuplanen. Du kannst Ideen zur angestrebten Struktur haben, damit es einen Ausgangspunkt gibt. Aber das musst du locker sehen und flexibel sein. Denn nicht alle deine Ideen werden funktionieren, und die besten entstehen wohl nicht am ersten Tag.

Bill, das passte ja ganz gut zum damaligen Entwicklungsstil im Blizzard-Hauptquartier?

Bill Roper: Bei Blizzard South lief das sehr ähnlich: viel Iteration, viel Playtesting, jeder spielt, Sachen werden ausprobiert und geändert. Es war auch gut, dass die Leute bei Blizzard North Warcraft und Starcraft spielten, und dass die Belegschaft von Blizzard South die Diablo-Titel ausprobierten. So hattest du eine viel breitere Basis an Leuten, die sich mit Spielentwicklung auskannten und Feedback gaben. Es gab bei uns nicht viele Designdokumente und Konzeptpapiere. Du wusstest, was du in Bezug auf Gameplay, Spielgefühl und Spielfluss erreichen wolltest. Du fingst an, es umzusetzen, und jeder spielte es ständig. So erhielten die Designer, Programmierer und Grafiker sofort Feedback, woraufhin Dinge geändert wurden. Es war wichtig, dass man das Spiel während der Entwicklung jederzeit testen konnte. Es geht nichts darüber, etwas Neues auszuprobieren und herauszufinden, wie viel Spaß es macht. In einem Designdokument davon zu lesen, ist irgendwie sinnlos.

Habt ihr die Condor-Gründer je bereut, dass sie ihr euer Studio an Blizzard verkauft habt, bevor Diablo so ein Riesenhit wurde?

Max Schaefer: Ich bereue es nicht, denn vor dem Verkauf waren wir quasi hungernde College-Kids. Das Geld auf dem Konto reichte maximal für ein oder zwei Angestellten-Monatsgehälter, mehr war nie drauf. Es war so eine Erleichterung, sich nicht mehr ums Geld und die Geschäftsseite sorgen zu müssen, sondern nur an das Spiel denken zu können. Ja, wir verkauften, bevor die erste Diablo-Packung abgesetzt wurde, wir haben also nicht gerade unseren Gewinn maximiert [Gelächter]. Aber es war der richtige Zeitpunkt, der richtige Partner, und alles lief prima.

Erich Schaefer: Auf uns kamen damals Steuernachforderungen zu und wir hatten echte Probleme. Wir haben das Blizzard niemals wissen lassen, aber wir waren in großer Not. [Gelächter]

David Brevik: Ja, es war eine Riesenerleichterung. Zu dem Zeitpunkt ahnte jeder das Potenzial von Diablo. Es verkaufte sich dann besser, als wir erwarteten, aber schon damals waren wir uns sicher, dass es seine Kosten reinholen würde. Klar, es war ein Risiko, die Firma zu verkaufen, bevor das Produkt fertig war. Aber wir waren nicht wirklich Geschäftsleute. Wir fingen als drei Jungs mit einem Computer an. Wir hatten keine richtige Ausbildung, wie man eine Firma leitet. Jetzt, wo ich älter bin und eine längere Karriere hatte, würde ich es vielleicht anders machen ... aber wahrscheinlich nicht, ich würde wohl wieder genauso entscheiden, ich habe es keine Sekunde bereut. Doch meine Herangehensweise bei der Firmengründung ist jetzt anders als damals, als ich 25 war. ★



Max Schaefer ist der Dritte im Bunde der Condor-Gründer, bei Blizzard erreichte er die Heldenstufe Vizepräsident. Zusammen mit Bruder Erich gründete er 2003 die Flagship Studios und 2008 Runic Games, wo es mit Torchlight und dessen Nachfolger eine Rückkehr zu den Diablo-Wurzeln gab. Anfang 2016 machte Max Schaefer ein neues Runic-Schwesterstudio in San Francisco auf, das sich »hauptsächlich im selben Genre« tummelt – also an einem Action-Rollenspiel arbeitet.

Entwarnung: Die beiden waren nach eigener Aussage nur zu Besuch und arbeiten nicht an Diablo 4 mit.

VERSANDKOSTENFREI AB 500 € BESTELLWERT

PC'S AB 99 €

DEUTSCHLAND TEST TOP ONLINE-SHOP

GEWINNE MIT ONE.DE

Gewinnspiel unter:
www.one.de/assassins-creed

1. Preis:
Malta-Fanreise zu den Drehorten im Wert von 1.578€ (für zwei Personen)

airmalta www.airmalta.com #Bagsflyfree MALTA GOZO COMINO sonnenklar.TV viel. mehr. urlaub.

2. - 20. Preis:
Fanpaket bestehend aus Schlüsselhänger und USB Stick





© 2016 Twentieth Century Fox and Ubisoft Motion Pictures. All Rights Reserved.



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 Samsung 750 EVO SSD 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

inkl. Windows 10 Home, DVD±Brenner, MSI Z170-A Pro, USB 3.1, 7.1 Audio, Gigabit LAN, 550 W Corsair VS550 80+ / Raidmax Viper GX Blau, inkl. Gratis Tom Clancy`s Rainbow Six® Siege und Warhammer: End Times - Vermintide

Art-Nr. 24063

1179.99* €
oder Finanzkauf[2] ab 22,09 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate



Intel® Core™ i7-6700HQ Prozessor mit 4 x 2.60 Ghz

- 16 GB DDR4 Speicher
- 6GB NVIDIA® GeForce® GTX™ 1060
- 250 GB SATA III Samsung 750 EVO SSD 2000 GB SATA III

inkl. Windows 10 Home, 43,94 cm / 17.3" Full HD, WLAN, HDMI, mini Displayport, Bluetooth 4.1, USB 3.1, Nummernblock, Full HD Webcam, 6 in 1 Cardreader, Sound Blaster™ X-FI® MB5, inkl. Gratis Tom Clancy`s Rainbow Six® Siege und Warhammer: End Times – Vermintide

Art-Nr. 24062

1599.99* €
oder Finanzkauf[2] ab 29,25 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

0180 6 957777

(20 Cent/Anruf Festnetz der T-COM; max. 60 Cent/Anruf aus dem Mobilfunknetz)

Montag bis Freitag von 8-20 Uhr und Samstag von 10-18 Uhr

amazon payments · PayPal · MasterCard · American Express · Discover Network · VISA · Ratenkauf · RECHNUNG · KAUF AUF RATEN

one.de IT-Handels GmbH | Nordfrost-Ring 16, 26419 Schortens

Informationen zu den Versandkosten finden Sie unter: www.one.de/versandkosten

Versandkostenfreie Lieferung: bei Zahlung per Vorkasse, Sofortüberweisung oder Finanzierung und einem Bestellwert ab 500 €

2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 8,36% p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH, Schwanthalerstr. 31, 80336 München. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6a Abs. 4 PAngV dar.



Intel® Core™ i5-6600 Prozessor mit 4 x 3.30 GHz

- 8 GB DDR4 Speicher
- 4 GB NVIDIA® GeForce® GTX™ 1050 Ti
- 1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

Art-Nr. 22866

719.99 €*

oder Finanzkauf[1] ab 15,43 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte B150M-D2V, USB 3.0, 7.1 Audio, Gigabit LAN, 500 W / Enermax iVektor.Q

Mehr oder weniger Power?! – Notebooks und PC-Systeme sind bei ONE.de frei konfigurierbar!



Intel® Core™ i7-6700HQ Prozessor mit 4 x 2.60 GHz

- 8 GB DDR4 Speicher
- 6 GB NVIDIA® GeForce® GTX™ 1060
- 256 GB SSM SSD, M.2 2280

1299.99 €*

oder Finanzkauf[1] ab 24,34 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Inkl. Windows 10 Home, 39,62 cm / 15.6" Full HD, WLAN, HDMI, Bluetooth 4.0, USB 3.1, Nummernblock, Fingerprint, mini Displayport, Full HD Webcam, 6 in 1 Cardreader, Sound Blaster™ X-FI® MB5, inkl. Gratis Tom Clancy`s Rainbow Six® Siege und Warhammer: End Times – Vermintide

Art-Nr. 24073



Intel® Core™ i7-6800K Prozessor mit 6 x 3.40 Ghz

- 16 GB DDR4 Speicher
- 6 GB NVIDIA® GeForce® GTX™ 1060
- 250 GB SSD
  2000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1499.99 €*

oder Finanzkauf[1] ab 28,08 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, MSI X99A SLI Plus, USB 3.1, 7.1 Audio, Gigabit LAN, 650 W Corsair VS650 80+ / Antec GX505 Blue Edition, inkl. Gratis Tom Clancy`s Rainbow Six® Siege und Warhammer: End Times – Vermintide

Art-Nr. 23039



Intel® Core™ i7-6700K Prozessor mit 4 x 4.00 Ghz

- 16 GB DDR4 Speicher
- 8 GB NVIDIA® GeForce® GTX™ 1080
- 500 GB SATA III Samsung 750 EVO SSD
  2000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1899.99 €*

oder Finanzkauf[1] ab 35,57 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, Gigabyte Z170X, USB 3.1, 7.1 Audio, Gigabit LAN, 700 Watt BeQuiet Pure Power 9 80+ / Enermax Thormax Giant, inkl. Gratis Tom Clancy`s Rainbow Six® Siege und Warhammer: End Times – Vermintide

Art-Nr. 23550



Intel® Core™ i5-6600 Prozessor mit 4 x 3.90 GHz

- 16 GB DDR4 Speicher
- 8 GB NVIDIA® GeForce® GTX™ 1070 SLI
- 512 GB SSM SSD, M.2 2280
  2000 GB SATA/600

2899.99 €*

oder Finanzkauf[1] ab 54,29 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

inkl. Windows 10 Home, 43,94 cm / 17.3" Full HD, WLAN, HDMI, mini Displayport, Bluetooth 4.0, USB 3.1, Nummernblock, Full HD Webcam, 6 in 1 Cardreader, Sound Blaster™ X-FI® MB5

Art-Nr. 24072

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.



Die Zukunft der Action-Rollenspiele

TEUFLISCHE ZUKUNFT

Diablo feierte 2016 seinen zwanzigsten Geburtstag, doch von Diablo 4 fehlt bisher jede Spur. Arbeitet Blizzard an einem Diablo-MMO, wird das nächste Spiel der Serie Free2Play oder gar ein Dark Souls »Light«? Wir analysieren und fragen uns, wie die Zukunft des Genres und im Speziellen von Diablo aussehen könnte. Von Manuel Fritsch

Diablo begründete Ende 1996 das Genre der Action-Rollenspiele, das derzeit allerdings stagniert. Auch, weil sich bei der Mutterserie so wenig tut: Diablo 3 erschien am 15. Mai 2012, zwei Jahre später folgte die bisher einzige Erweiterung Reaper of Souls. Seitdem herrscht ereignisarmes Grinden im Universum, eine Saison folgt auf die nächste. Die Fans sehnen ein zweites Addon oder gar Diablo 4 herbei, doch Blizzard behandelt die Marke aktuell stiefmütterlich. Statt echten Fortschritts oder zumindest eines neuen Story-Aktes gibt's lediglich den Totenbeschwörer-Klasse als Fanservice-DLC sowie einen Retro-Dungeon zum Diablo-Jubiläum. Das mag dem zeitweiligen Vakuum an der Studiospitze geschuldet sein. Diablos Game Director Josh Mosqueira verließ Blizzard im Juli 2016, nach einer Stellenausschreibung scheint inzwischen ein neuer Leiter für ein »Projekt im Diablo-Universum« gefunden zu sein. Dieser neue Chefentwickler soll, so die Jobbeschreibung, Diablo in die Zukunft führen. Blizzard-Mitgründer und Vizepräsident Frank Pearce versicherte den Fans auf der Blizzcon-Hausmesse, dass man sich der Marke trotz aller Unkenrufe auf »lange, lange Sicht« verpflichtet fühle. Wie kann es also weitergehen mit Diablo, mit dem Genre im Allgemeinen? Wir werfen einen Blick in die Kristall-Manakugel.



BILL ROPER

Action-Rollenspiele sind natürlich ein faszinierendes Genre, weil sie sich ständig neu erfinden, um neue Technologien und Spieleplattformen auszunutzen. Sie sind auf einem PC genauso spannend und fesselnd wie auf einer Konsole oder einem Mobilgerät. Für den Spielfluss sorgen das kontinuierliche Tempo, die Charakter-Entwicklung und -Modifikationen sowie der Antrieb, dem nächsten Ziel nur noch einen weiteren Schritt näherzukommen. Ich denke, dass wir in der Zukunft des Genres mehr Interaktivität zwischen den einzelnen Spielern sehen werden, erhöhte Komplexität bei den Details der Charaktere und ihrer Ausrüstung sowie Spielwelten, in die man noch mehr eintauchen kann. Neue Technologien wie AR und VR werden die Entwicklung einiger unglaublich fesselnder Erlebnisse erlauben!

Will Blizzard kein Geld verdienen?

Fragt sich zuerst, warum Diablo 3 derart auf Sparflamme weitergeführt wird. Wenn zum 20. Serienjubiläum weder Nachfolger noch Addon angekündigt wird, wann dann? Das verwundert vor allem, wenn man bedenkt, dass Diablo seit der Schließung des ungeliebten Echtgeld-Auktionshauses keinen konstanten Geldfluss mehr abwirft, um den Serverbetrieb zu finanzieren. Mikrotransaktionen oder regelmäßige DLCs sind Fehlanzeige, obwohl die potenzielle Zielgruppe dafür gigantisch wäre: Diablo 3 hat sich plattformübergreifend über 30 Millionen Mal verkauft und eine immens aktive Spielerschaft. Warum bedient Blizzard diese Community nicht? Zumal man dank des Erfolgs von Hearthstone (über 50 Millionen registrierte Spieler) und Overwatch (bislang



In Diablo 3 herrscht weitgehend Stillstand. Lediglich die Nekromantenklasse reicht Blizzard im kommenden Jahr als kostenpflichtigen DLC nach.



Borderlands (hier Teil 2) sieht aus wie ein Shooter, ist im Herzen aber ein waschechtes Action-Rollenspiel.

über 20 Millionen Verkäufe) zuletzt gute Erfahrungen mit »Service-Spielen« gemacht hat, also mit Titeln, die ihre Käufer über einen langen Zeitraum binden und durch den Verkauf von Kartenpaketen und Lootboxen regelmäßige Einnahmen abwerfen. Warum ignoriert man dieses Potenzial bei Diablo?

Die Schlussfolgerung kann nur lauten, dass Blizzard bereits am Nachfolger arbeitet, daher keine Kapazitäten in eine zweite Erweiterung stecken möchte – und womöglich eine Umstellung des Finanzierungsmodells von Diablo 3 erwägt. Der kostenlos spielbare Konkurrent Path of Exile zeigt, dass ein faires Free2Play-Konzept mit optionalen, kosmetischen Items gegen Bezahlung funktionieren kann. Spätestens zur Ankündigung von Diablo 4 würden die Verkaufszahlen des dritten Teils ohnehin zurückgehen. Was böte sich da Besseres an, als die Einstiegshürde fürs laufende Spiel zu senken und gleichzeitig neue Einnahmequellen zu erschließen, die Diablo 3 sogar über den Start eines Nachfolgers hinaus am Leben erhalten? Diablo 3 an die Herz-Lungen-Maschine Free2Play anzuschließen, brächte Zeit, um in Ruhe an Diablo 4 zu arbeiten. Doch wie müsste der Nachfolger aussehen?

Die ISO-Norm

Ein neues Diablo kann kein »Diablo 3,5« werden – das dürfte Blizzard klar sein. Denn jedes klassische Action-Rollenspiel wird automatisch mit Diablo 3, Path of Exile & Co. verglichen – mit Spielen also, die dank Addons längst ein facettenreicheres Endgame bieten, als es ein neues Diablo zum Start könnte. Es ist Zeit, den nächsten Schritt zu gehen. Vermutlich wird Diablo 4 daher erst präsentiert, wenn Blizzard einen Weg gefunden hat, sich von den Vorgängern und der Konkurrenz abzuheben. Die isometrische Sicht, die wir seit 1996 in Diablo und fast durchgängig allen Rivalen von Titan Quest über Torchlight bis hin zum aktuell im Early Access spielbaren Wolcen erleben, funktioniert zwar nach wie vor gut. Trotzdem fühlt sich alles sehr, vielleicht zu sehr nach Diablo an, um noch zu überraschen. Blizzard darf sich nicht erneut selbst kopieren, sondern muss neue Wege suchen.

Die Entscheidung, Diablo 3 erneut in die isometrische Perspektive zu verfrachten, war übrigens nicht selbstverständlich. Laut Jay Wilson, dem damaligen Game Director, habe das Team bereits 2006 genau überlegt, welches Spielgefühl man vermitteln möchte und welche Kameraperspektive dazu passen würde. »Zu diesem Zeitpunkt hatten wir das Gefühl, dass wir in diesem Gameplay-Kontext noch mehr zu erzählen und zu zeigen haben«, antwortete Wilson jüngst einem Twitter-User. Er führt aus, dass das typische »Diablo-Feeling» durchaus auch in einer Third-Person-Perspektive denkbar wäre. »Solange man den Spielern damit etwas Neues, Interessantes bieten kann. Stagnation bedeutet immer Langeweile.« Jay Wilson hat Blizzard 2013 verlassen, aber nicht, ohne vorher im Talk »Shout at the Devil: The Making of Diablo 3« auf der Entwicklerkonferenz GDC Einblicke in seine Designphilosophie zu geben, die auch Rückschlüsse auf ein mögliches Diablo 4 zulassen. Die Botschaft: Gerade Fortsetzungen erfolgreicher Spielkonzepte müssen die Balance zwischen Innovation und Sicherheit finden. Eine »zu sichere« Neuauflage langweilt, eine zu andersartige irritiert. Um diese Balance zu halten, haben Wilson und sein Team die sieben Grundpfeiler von Diablo analysiert und versucht, jede Designentscheidung und Neuerung daran zu messen.

Die sieben Stützpfeiler des Genres

Diese sieben Grundpfeiler sind laut Wilson Zugänglichkeit, vielfältige Anpassungsmöglichkeiten, mächtige Helden, zeitlich perfekt abgestimmte Belohnungen, ein hoher Wiederspielwert, ein interessantes Setting und der kooperative Multiplayer. Wilson betont, dass Dinge wie Kameraperspektive, Farb- und Lichtstimmung oder die Bedienung nur eine Nebenrolle spielten und reine Designentscheidungen seien. Ein Diablo könnte problemlos auch in echtem 3D funktionieren – keine ganz neue Idee. Einige ehemalige



Bei der Atmosphäre könnte sich Blizzard am PS4-exklusiven Bloodborne orientieren.

Der Starcraft-Cheat »There is no cow level« erlaubte das Überspringen der Mission und spielt auf den Kuh-Dungeon in Diablo 2 an.

Kommende Action-Rollenspiele



Lost Ark

Das koreanische MMO befindet sich aktuell im geschlossenen Betatest, sieht hervorragend aus und bietet spektakuläre Bosskämpfe mit Dutzenden Spielern. MMO typische Aktivitäten wie Angeln und Crafting dienen als Nebenbeschäftigung. Eine Ankündigung für Europa steht jedoch noch aus.



Exanima

Auf den ersten Blick wirkt Exanima wie ein klassisch-hässlicher Dungeoncrawler. Die Besonderheit stellt hier die physikalisch korrekt berechnete Kampfmechanik dar. So kann es auch sinnvoll sein, in einen Gegner hineinzulaufen, um seine Ausholbewegung mit dem Schwert zu unterbinden.



Seven: The Days Long Gone

Eine Handvoll ehemaliger Witcher-Entwicklern arbeiten derzeit an diesem nicht-linearen Sandbox-Spiel, das sie als Thief aus der isometrischen Perspektive beschreiben. Parkour-artiges Klettern und Anschleichen führen hier zum Ziel, Kämpfe sind nicht die einzige Option.



Wolcen: Lords of Mayhem

Das auf Kickstarter unter dem Namen Umbra gestartete Action-Rollenspiel hat über 400.000 US-Dollar eingesammelt und ist aktuell im Early Access spielbar. Dank CryEngine glänzt Wolcen mit schicken Effekten; spielerisch interessant sind das klassenlose Skillsystem und der Häuserbau.

Blizzard-Mitarbeiter gründeten bereits 2003 unter der Leitung von Bill Roper die Flagship Studios mit dem Ziel, die Diablo-Mechanik mit Hellgate: London in ein futuristisches, von Monstern überranntes London zu versetzen. Geschossen wurde in der Ego-, das Schwert geschwungen in der Third-Person-Ansicht. Eigentlich eine coole Idee und ein logischer Fortschritt für das Action-Rollenspiel, doch Hellgate floppte trotz medialer Aufmerksamkeit und finanzieller Unterstützung von EA. Rückblickend wird klar, dass das Team sich nicht nur übernommen, sondern auch Diablo-Grundsäulen ignoriert hatte. Hellgate hatte ein abschreckendes Finanzierungsmodell (man konnte Abogebühren bezahlen, bekam aber fast nichts dafür), langweilte mit monotonem Quest- und Leveldesign und ist bis heute bekannt für sein umständliches Inventarsystem. Bei einem auf das Beutesammeln ausgelegten Spiel ein nicht zu unterschätzendes Problem.



DAVID BREVIK

Der Action-Rollenspielmarkt müsste ein wenig aufgemischt werden. Das Genre beginnt zu stagnieren und zieht die Leute nicht mehr so stark an wie früher. Um es richtig voranzubringen, muss das Genre mit neuen Formen von Interaktion, Community und Wettkampf bereichert werden. Gute Entwickler können jedes Genre neu beleben, indem sie dessen Grundkonzepte auf eine frische, kreative und ganz besondere Weise anwenden. Ich finde, dass es wichtig ist, in die Vergangenheit zu blicken, um sich auf bewährte Mechaniken zu verlassen. Aber um das Genre voranzubringen, müssen Entwickler auch auf neue Technologien und Geschmäcker eingehen und verstehen, wie die Leute heutzutage spielen und sich Spiele anschauen.

Dass der Misserfolg von Hellgate: London nicht zwangsläufig bedeutet, dass ein Diablo 4 in 3D gar nicht funktionieren kann, zeigt Borderlands. Der Shooter von Gearbox hat auf den ersten Blick wenig mit Diablo gemeinsam, seine Welt ist comicbunt, und man kämpft sich primär mit Schusswaffen durch Gegnermassen. Auf den zweiten Blick wird aber deutlich, dass die Entwickler sich gehörig von den wichtigsten Merkmalen eines Action-Rollenspiels inspirieren ließen und es gekonnt ins Shooter-Setting übertrugen. Borderlands ist zugänglich und bietet dank seiner Talentbäume zahlreiche Anpassungsmöglichkeit für Helden. Nach jedem Kampf gibt es neue, zufällig ausgewürfelte Waffen und Items, die sich – eher untypisch für einen Shooter – in Milliarden Kombinationsmöglichkeiten unterscheiden und in Seltenheitsstufen unterteilt sind. Borderlands ist ein Diablo in der Haut eines Comic-Shooters. Doch um bei Wilsons Säulenkonzept zu verweilen: Was würden Diablo und das Genre von der neuen Perspektive gewinnen?

Diablo's Souls

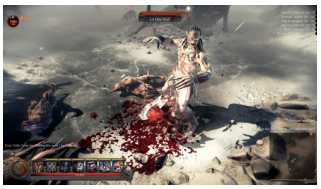
Um sich vorstellen zu können, was der Wechsel von der Iso- in die Third-Person-Perspektive spielerisch brächte, lohnt es sich, die Souls-Spiele von From Software genauer zu betrachten. Der größte Unterschied zwischen Diablo und Dark Souls liegt eindeutig in Spieltempo sowie Schwierigkeitsgrad. Souls-Spiele sind berüchtigt für ihren hohen Anspruch an Konzentration und Können, sie bestrafen bereits kleinste Fehler und nehmen keine Rücksicht. Viele Spieler trauen sich erst gar nicht an die Spiele von From Software heran, aus Selbstschutz vor Frust. Thematisch und atmosphärisch sprechen beide Serien jedoch eine sehr ähnliche Zielgruppe an. In beiden herrscht eine düstere, bedrückende Stimmung, in der einige mächtige Helden gegen eine Übermacht an bösen Dämonen vorgehen. Den Ehrgeiz, sich permanent zu verbessern, um irgendwann stark genug zu sein und den Endboss zu erledigen, wecken beide Spiele. From Software weigert sich nur, seine Spiele einfacher zu gestalten. Mit einem Diablo 4 in Third Person könnte Blizzard es also gelingen, genau die Spieler anzusprechen, denen die Souls-Spiele zu schwer sind, aber sich von der finsteren Welt und dem Setting angezogen fühlen. Erst recht, wenn die Schauplätze so stimmungsvoll wären wie die düstere Kathedrale des PS4-exklusiven Souls-Ablegers Bloodborne.



Hellgate: London hat bereits gezeigt, dass ein Diablo in 3D funktionieren könnte.



Warhammer 40.000: Inquisitor – Martyr
Die Van-Helsing-Macher arbeiten an diesem Action-Rollenspiel, dessen Storykampagne in eine persistente Online-Sandbox übergeht, deren Schicksal wir mit Events und Gruppenmissionen beeinflussen. Zufallsgenerierte Maps erhöhen den Wiederspielwert sorgen.



Vikings: Wolves of Midgard
Weil unser Held nicht endlos viel aushält, ist in Vikings Bewegung Trumpf: Mit Ausweichrollen entgehen wir Angriffen und entzerren Feindgruppen, um die Gegner einzeln aufs Korn zu nehmen. Wenn wir uns nicht regelmäßig aufwärmen, kann uns sogar die Kälte umbringen.



Lineage Eternal: Twilight Resistance
Spielerisch soll das Hack&Slay-MMO an Diablo erinnern, aber auch auf mobilen Plattformen laufen. Bislang gab es beeindruckende Massenschlachten und coole Instanz-Bosskämpfen zu sehen, die wir gemeinsam mit drei KI-Kameraden bestreiten – ein interessantes Konzept.

Die harten Strafen und der hohe Frustfaktor müssten in einem »Diablo's Souls« dem typischen »Flow« weichen. Während bei der Souls-Reihe jedes Erfolgserlebnis mit Blut, Schweiß und zerbrochenen Gamepads bezahlt werden will, surfen Diablo-Spieler auf einem nicht enden wollenden Strom aus Belohnungen und dem verbundenen Glückshormon-Ausstoß. Natürlich gepaart mit der Beutespirale aus seltenen Waffen, aufeinander abgestimmten Rüstungssets, Runen und Edelsteinen. Für Spieler auf der Suche nach einer Herausforderung dürfte Blizzard mit hoher Wahrscheinlichkeit auch in Diablo 4 einen Hardcore-Modus anbieten, in dem bereits der erste Tod endgültig ist. Was Diablo 4 im Umkehrschluss auch für Dark-Souls-Spieler interessanter macht.

Grundlegend ändern muss sich in einem Third-Person-Diablo die Steuerung. Seit der Konsolenportierung von Diablo 3 steht selbst für viele PC-Spieler fest, dass sich Action-Rollenspiele sehr gut direkt steuern – in diesem Fall mit dem Gamepad, aber warum nicht auch per Maus und WASD? Denn das aktive Bewegen, Ausweichen und Zielen lässt die Kämpfe auf PS4 und Xbox One deutlich spannender und emotionaler wirken als das klassische Hotkey-Drücken. Eine Umstellung des Kampfsystems hin zu einem auf Geschicklichkeit und Timing basierenden System à la Dark Souls scheint in der 3D-Perspektive deutlich intuitiver und naheliegender und würde den Perspektivenwechsel zusätzlich aus Gameplaysicht rechtfertigen. Wenn dann noch die Gegnertypen abwechslungsreich sind und unterschiedliche Vorgehensweisen erfordern – hey, warum nicht? Zumal Feinde mit Charakter schon immer eine Stärke von Diablo waren, wer erinnert sich nicht mit wohligem Grausen an die Dschungelknilche von Diablo 2?

Diablo als MMO
Der zweite Punkt, mit dem sich ein mögliches Diablo 4 von Vorgänger- und Konkurrenzspielen abheben könnte, wäre eine Anlehnung ans MMO-Genre. Lässt sich aus Diablo ein Online-Rollenspiel machen, in einer persistenten Welt mit Tausenden zeitgleich agierenden Spielern? Es käme zumindest auf den Versuch an. Die beiden derzeit in Korea entstehenden Spiele Lost Ark und Lineage Eternal sind Blizzard in dieser Hinsicht bereits weit voraus. Beide Titel versprechen, das Diablo-Gefühl in eine große, offene Welt zu transportieren, inklusive spektakulärer Bosskämpfe – allerdings in der gewohnt isometrischen Sicht. Wie in MMOs üblich, sollen dabei nicht nur das



In Lineage Eternal soll es gewaltige Belagerungsschlachten geben. Warum nicht auch in einem Diablo-MMO?



Path of Exile finanziert sein Free2Play-Modell mit dem Verkauf kosmetischer Items.

Kämpfen, sondern auch Nebenjobs wie Crafting und Angeln eine Rolle spielen. Zugleich darf Diablo nicht zu kompliziert werden: Zugänglichkeit ist laut Wilson ja eine der Kernsäulen für den »Flow«. Wer sich in ein ausgefeiltes Crafting-System erst einarbeiten muss, kann auch ein klassisches MMO spielen – und wird abgeschreckt. Dann lieber ein klassisch kampfbasiertes Spiel mit überschaubarem Handwerk à la Diablo 3. Da erbeutet man lediglich Rezepte und Standardzutaten, das Ergebnis wird ausgewürfelt. Für ein Action-Rollenspiel reicht das.

Doch hat Blizzard als Betreiber von World of Warcraft ein Interesse daran, ein zweites MMO zu etablieren? Das Umherstreifen, Kämpfen sowie Beutesammeln in einem Diablo-MMO müsste zumindest weiterhin auch die große Zahl an Singleplayer- und Koopfans ansprechen. Eine Storykampagne wäre Pflicht. Der MMO-Aspekt würde zugleich das Endgame beleben, mit kniffligen Bossen und Dungeon-Raids, bei denen echtes Teamplay und geschicktes Kombinieren der Klassen- und Rüstungsfähigkeiten gefragt sind. Auch Instanz-Bosskämpfe ließen sich ja alleine bestreiten, so wie in Lineage Eternal, das uns drei KI-Begleiter zur Seite stellt, deren Klassen und Werte wir selbst bestimmen. Wir können sogar jederzeit unseren Helden wechseln und stattdessen einen Kameraden steuern – eine hervorragende Idee! Der Gedanke eines Diablo-MMOs ist dabei keineswegs neu: Das ursprüngliche Diablo-Mutterstudio Blizzard North arbeitete bereits Anfang der 2000er am Prototypen mit Online-Rollenspiel-Anleihen. Sogar PvP-Schlachten wären darin denkbar. Ein Spieler-gegen-Spieler-Modus war bereits für Diablo 3 angekündigt, wurde vor der Veröffentlichung aber gestrichen. Aus nachvollziehbarem Grund, denn Spielergefechte lassen sich in Action-Rollenspielen schwer ausbalancieren, weil jeder Held völlig unterschiedliche Ausrüstung erbeutet. Doch auch das ließe sich lösen, indem man beispielsweise allen PvP-Streitern automatisch ein Standard-Rüstungsset für ihre Klasse zuweist. Um zu motivieren, muss ein PvP-Modus zugleich mehr bieten als einfache Arenakämpfe. Zum Beispiel könnte man Burgen erobern. Oder Kathedralen. Oder Höllentore.

Parallelgesellschaft in Sanktuario

Der momentane Diablo-Stillstand ließe sich also als Ruhe vor dem Sturm deuten. Blizzard könnte das Genre voranbringen – und muss es auch, um Diablo 4 von den Vorgängern und Rivalen abzuheben. Wer unsere Gedankenexperimente zu modern und zu weit weg vom alten Diablo findet, muss sich ebenfalls nicht grämen. Dank Free2Play-Modell kann Diablo 3 in naher Zukunft wieder mit Inhaltsnachschub und Patches versorgt werden. Eines dürften die Entwickler zudem aus dem Erfolg Hearthstone und Overwatch gelernt haben: Es könnte sinnvoll sein, auch Diablo 4 erstmal in kompakterem Umfang zu veröffentlichen und dann sukzessive auszubauen, auch nach den Wünschen der Fans. Etwa mit regelmäßigen Inhaltspatches, die kostenlos neue Klassen und Gebiete bringen, sowie einmal im Jahr mit einem großen Addon, das ein zusätzliches Storykapitel und größere spielerische Änderungen einführt – etwa eine höhere Maximalstufe.

Möglicherweise kopiert Blizzard gar das hochgelobte DLC-System von Rainbow Six: Siege, bei dem grundsätzlich alle neuen Inhalte gratis erscheinen. Man muss nur genügend Ingame-Währung erspielen, um sie freizuschalten; Season-Pass-Besitzer bekommen sie lediglich etwas früher. Das ist nicht nur fair, sondern verhindert auch die Spaltung der Community, die entstünde, wenn jeder Spieler unterschiedliche Addons kauft. Und natürlich könnte Diablo 4 wie Path of Exile in einem Ingame-Shop gegen Echtgeld kosmetische Gimmicks feilbieten, etwa Item-Skins und Begleiter. Diablo 4 als Action-Rollenspiel-MMO-Service – das mag traditionellen Spielern missfallen, wäre für Blizzard aber ein gangbarer und wirtschaftlich sinnvoller Weg. Egal, ob dieses neue Diablo dann wie Hearthstone als Free2Play-Spiel oder wie Overwatch als »Einmal kaufen, dann spielen«-Titel erscheint: Wir sind uns sicher, dass das Genre der Action-Rollenspiele das Konzept des »Looten und Levelns« noch nicht zu Ende erzählt hat. ★



Overwatch ist als langlebiger »Online-Service« angelegt. Warum nicht auch Diablo 4?



ERICH SCHAEFER

Ich habe keine große Meinung zur Zukunft der Action-Rollenspiele – hauptsächlich, weil ich nur sehr wenig über den derzeitigen Stand des Genres weiß. Ich persönlich spiele keine Action-Rollenspiele, mit Ausnahme meiner eigenen Titel (ich hatte erst neulich wieder einen Torchlight-2-Rückfall). Ich vermute, dass es inzwischen ein solides Genre mit einer Schwemme an Titeln ist, und glaube nicht, dass sich das ändern wird. Es ist sehr wahrscheinlich, dass ich eines Tages wieder ein Action-Rollenspiel machen werde. Und es wird genau dasselbe wie früher sein, mit einer Menge Zufallselemente, »Paper Doll«-Ausrüstungsslots, Talentbäumen, Punkten, die du beim Leveln in deine Attribute stecken kannst, »chaotischer« Balance und sehr, sehr viel süßer Beute. Haben andere Leute das Genre verfeinert und verbessert? Ich weiß es nicht – und es ist mir auch ziemlich egal. Ich bin alt und ein Gewohnheitstier, aber ich weiß, was mir gefällt.



DAS ORIGINAL:
SO GUT UND SO GÜNSTIG

NETZTEST![1]

connect TESTSIEGER
Telekom
bundesweite Anbieter Festnetztest
Heft 8/16
www.connect.de/dsltest

Festnetz-anbieter
Deutsche Telekom
1. PLATZ
LESERWAHL 2016
connect

Für nur 19,95 € mtl. zuhause 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.



Diese Statue hält eine Shotgun fest. Wie man an das Gewehr rankommt, ist eines der ersten Rätsel im Spiel.



Herzkasper! Plötzlich bricht Jack Baker einfach durch die Wand.

Resident Evil 7: Biohazard

FAMILIENDUELL

Genre: **Horrorspiel** Publisher: **Capcom** Entwickler: **Capcom** Termin: **24.1.2017**

In Biohazard legen wir uns mit einer mörderischen Sippe an und gruseln uns durch den gleichzeitig frischesten und klassischsten Serienteil seit Jahren. Von Michael Obermeier

Ich falle gleich mal mit der besten Nachricht ins Haus: Resident Evil 7: Biohazard ist kein obskurer »Walking Simulator« mit sporadisch eingestreuten Jumpscares, wie die Beginning-Hour-Demo angedeutet hat, sondern ein vollwertiges, klassisches Resident Evil. Beim Anspiel-Event im Capcom-Hauptquartier in Osaka, Japan habe ich genau wie früher gekämpft, ge-



Im Billardzimmer kann Ethan ein weiteres Videoband ansehen. Die Rückblenden sind voll spielbar und offenbaren weitere Geheimnisse über die Bakers.





Marguerite Baker scheint die Insektenschwärme im Alten Anwesen kommandieren zu können.

heilt, gespeichert und gerätselt – nur eben in einem neuen Szenario und in einer ganz neuen Perspektive. Erstmals in der Resident-Evil-Hauptserie erlebt der Spieler den Horrortrip aus der Ego-Ansicht. Für Executive Producer Jun Takeuchi ist der neue Blickwinkel eine logische Folge nach der starren Kamera der ersten Resident Evils und der Schulterperspektive ab Teil 4.

Das perfide Dinner

Der neue Held Ethan fällt auch erstmal mit der Tür ins Haus – blöderweise aber in die Südstaaten-Horrorvilla der geisteskranken Mörderfamilie Baker. Wer genau Ethan ist und wie er in den ganzen Schlamassel gerät, will mir Capcom noch nicht verraten. Meine etwa fünfstündige Anspiel-Session überspringt deshalb die ersten zwei Kapitel und setzt mich etwas abrupt beim Abendessen ab: Ethan ist an einen Stuhl gefesselt und bekommt von Vater Jack, Mama Marguerite und Sohn Lucas Baker allerhand ekelhafte Innereien vorgesetzt. Die sehen schon in der von mir gespielten »normalen« PS4-Version widerlich aus, die PS4-Pro-Version lässt die modrigen Gedärme aber nochmal eine Spur abstoßender wirken. Ähnlich schrecklich schön dürfte es auch auf dem PC aussehen.

Was dann kommt, kennen Fans schon aus dem Tokyo-Game-Show-Trailer: Lucas wird frech, woraufhin ihm Vater Jack als erzieherische Maßnahme den Arm abschneidet – was der recht gelassen nur mit einem »Nicht schon wieder!« kommentiert. Als Ethan dann auch noch die Südstaaten-Gastfreundschaft ablehnt und nichts essen will, eskaliert die Situation: Jack steckt Ethan ein Messer in den Mund und Marguerite rennt hysterisch schreiend und fluchend aus dem Esszimmer. Lucas und Jack folgen der Mutter, kündigen aber an, sich »später um Ethan zu kümmern«. Zurück bleiben zwei an ihren Stuhl gefesselte Gäste: Ich als Ethan und die apathisch in ihrem Rollstuhl dahin vegetierende Oma Baker. Diese an den Horrorklassiker »Texas Chain Saw Massacre« erinnernde Szene zeigt gleich zwei interessante Aspekte von Resident Evil 7.

Keine Spoiler

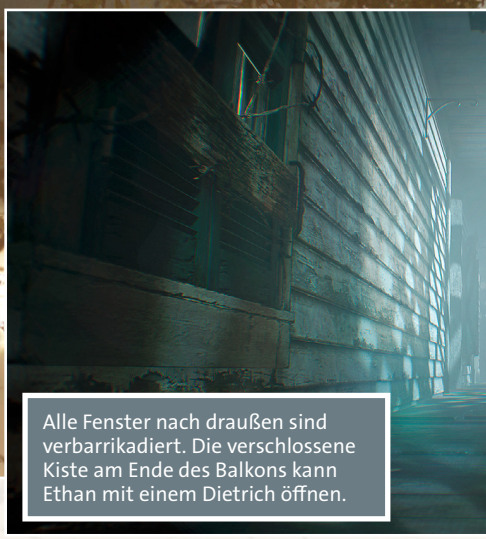
Wir haben in unserer rund fünfstündigen Anspiel-Session noch einige Szenen mehr gespielt, als im Artikel beschrieben sind. Die Entwickler von Capcom haben uns jedoch gebeten, diese erstmal nicht zu erwähnen, um den Spielern nicht die Überraschung zu verderben. Wir respektieren diesen Wunsch, da wir auch so alle wichtigen Aspekte des Spiels beschreiben konnten. Wer also in der Release-Version den gleichen Abschnitt spielt, wird noch einige Überraschungen erleben.



Selbst wenn Jack in Flammen aufgeht, bremst ihn das nicht. Wie soll man dieses Monster stoppen?



Großmutter Baker sitzt zwar völlig apathisch in ihrem Rollstuhl, steht aber trotzdem immer wieder plötzlich an anderen Stellen im Haus. Wenn wir sie nicht angucken, singt sie außerdem das gruselige Volkslied »Go Tell Aunt Rhody«.



Alle Fenster nach draußen sind verbarrikadiert. Die verschlossene Kiste am Ende des Balkons kann Ethan mit einem Dietrich öffnen.

Erstens: Biohazard erscheint in Deutschland mit USK-18-Freigabe komplett ungeschnitten. Denn während Lucas im Spiel seinen kompletten Arm verliert, läuft im Trailer die gewaltgeminderte Variante der japanischen Ladenversion, in der Jack Lucas das Messer lediglich in die Hand sticht. Zweitens: Die Sprecher der bereits spielbaren deutschen Fassung sind sehr gut, die englischen Originalsprecher legen mit dem passenden Südstaaten-Akzent aber nochmal eine ordentliche Atmosphäre-Schippe drauf.

Raus aus dem Haus

Ich weiß zwar nicht, wie Ethan in die Villa gekommen ist, ich weiß, dass er wieder raus muss. Also wippe ich per Analogstick so lange mit seinem Stuhl, bis der umfällt und auseinanderbricht. Oma Baker neben mir zeigt keine Reaktion und rührt sich auch nicht, als ich langsam das Ess- und Wohnzimmer untersuche. Nur hätte ich schwören können, dass die Alte auf der anderen Seite des Tisches saß, bevor ich mich umgedreht habe.

Wie in Beginning Hour öffne ich Schubladen und lese makabre Notizen der Bakers über frühere Opfer, gucke mir vergilbte Familienportraits an und bin gleichermaßen überrascht wie froh darüber, das gute alte grüne Heilkraut zu finden. Bis dato war nämlich nicht klar, ob auch das neue Resident Evil überhaupt auf ein klassisches Gesundheitssystem und als Folge davon auch auf Kämpfe setzen wird.

Als ich das Kraut inspizieren will, gibt's gleich die nächste Überraschung: Durch einen Druck auf die Inventartaste hebt Ethan nämlich auch eine Smartwatch mit farbiger Pulsanzeige ins Bild. Woher er dieses »Codex« genannte Hightech-Ding und die riesige Naht an seinem Handgelenk hat, bleibt aber ebenfalls erstmal geheim. Schon jetzt fasziniert mich die Kombination aus Alt- und Unbekanntem, denn statt der Formel »Erfahrene Superhelden bekämpfen böse Firma« kenne ich in Resident Evil 7 die Spielregeln noch nicht – und diese Ungewissheit hilft der Horror-Atmosphäre ungemein.

Papa ante Portas

Ich muss also irgendwie hier raus. Über die Fenster klappt das schon mal nicht, die sind mit Brettern verbarrikadiert. Also schleiche ich per Tastendruck geduckt weiter den Flur entlang. Am dessen Ende steht ein Ecktisch, und es sieht so aus, als läge da ein Schlüssel drauf. »Wo der wohl passt?«, denke ich noch, als mich der erste Schocker eiskalt erwischt: Jack Baker bricht – Nemesis lässt grüßen – einfach kurz vor mir durch die Wand und säbelt mir mit einer Schaufel fast die Rübe ab. Unbewaffnet nehme ich die Beine in die Hand. Reflexartig drücke ich die bei Resident-Evil-Fans bekannte Tastenkombination für eine schnelle 180-Grad-Drehung. Und tatsächlich: Die Wende funktioniert auch in der Egoperspektive. Allerdings bin ich nicht schnell genug, denn Jack erwischt mich trotzdem und rammt mir sein Knie in den Magen.

Anders als in der Beginning-Hour-Demo ist das Spiel also nicht sofort bei einem direkten Feindkontakt vorbei. Allzu viel Schau-



Axtmörder Jack Baker lacht nur über Ethans kümmerliche 9mm-Pistole. Und holt aus.





In diese Vögelkäfige muss Ethan die seltenen Münzen stecken, um Verbesserungen freizuschalten. Mehr Leben gibt's für drei Taler, der Stabilisator kostet fünf Münzen.

felschläge kann Ethan aber trotzdem nicht ab. Also reiße ich die nächstbeste Tür auf und verstecke mich hinter einem ranzigen Sofa. Tatsächlich bin ich dem irren Jack so erstmal entwischt. Ein Blick auf den Codex zeigt aber in roten Lettern, dass ich schwer verletzt bin. Wie für die Serie typisch könnte ich jetzt das Heilkraut einnehmen. Deutlich wirksamer ist das Grünzeug aber, wenn ich es mit einer chemischen Flüssigkeit kombiniere. Die so gemixte Medizin heilt Ethan komplett. Soweit zumindest die Theorie, denn aktuell fehlt mir noch die Chemikalie. Ethan muss also Kraut kauen.

Überstanden ist die Sache aber nicht, aus meinem Versteck höre ich Jacks Schritte und sein wütendes Geschimpfe. Mein Puls geht wieder in die Höhe. Aber der Lärm verrät mir Jacks Position – was natürlich Gold wert ist, wenn ich versuche, ihn zu umschleichen. Dieses Versteckspiel ist zwar kein Novum im Horrorgenre, trotzdem fühlt es sich dank des gelungenen Sounddesigns ungeheuer spannend an, am wütenden Hausherren vorbei durch die Räume zu schleichen.

Kurz darauf erreiche ich die Waschküche und bin mir sofort sicher, Jack fürs Erste abgehängt zu haben. Denn hier dudelt sanfte Entspannungsmusik vor sich hin, und das bedeutet für Resi-Veteranen vor allem eins: ein Save-Room! Zur großen Freude meiner Pumpe gibt's nämlich auch in Resident Evil 7 mehrere dieser Ruheräume, in denen Ethan kurz rasten, in Kisten nicht benötigte Gegenstände bunkern und – überlebenswichtig – seinen Spielstand abspeichern kann. Anders als etwa die Schreibmaschinen im ersten Resident Evil, bei denen man für jeden Speichervorgang ein Farbband brauchte, darf man in Teil 7 an Tonbandgeräten jedes Mal »gratis« speichern – zumindest auf dem normalen Schwierigkeitsgrad.

Als ich die Waschküche verlasse und in den Gang trete, steht doch tatsächlich ein Polizist mit Taschenlampe im Hof! Halleluja! Durch die verbarrikadierten Fenster kann ich den vermeintlichen Retter nicht erreichen, also beschließe ich, den letzten verbliebenen Korridor in Richtung Garage zu nehmen. Kurz bevor ich allerdings durchs offene Garagentor in die Freiheit entkommen kann, hat jemand etwas dagegen. Und zwar Jack mit seiner riesigen Holzfälleraxt. Papa Baker schließt das Tor wieder, und so bleibt mir nur der Kampf. Seiner Axt habe ich zu Beginn des Duells nur ein lächerliches Taschenmesser entgegenzusetzen. Dass sich Jack davon kaum beeindruckt zeigt, mir aber umso reichlicher einschenkt, war zu erwarten. Aber selbst als ich am Boden eine 9mm-Pistole finde und ein ganzes Magazin in seinen Schädel entlade, lacht der Irre nur.

Uncut in Deutschland:

Resident Evil 7: Biohazard erscheint in Deutschland komplett ungeschnitten mit USK-18-Freigabe. Während in anderen Teilen der Welt wie etwa Japan zum Beispiel gewaltgeminderte Zwischensequenzen zu sehen sind, gibt's in der USK-Fassung alle Splatter-Effekte. Wie uns Capcom erklärt, war für die USK-18-Freigabe ausschlaggebend, dass die Bakers keine normalen Menschen sind und damit ein übernatürliches Element im Spiel ist.

Grand Theft Auto

Ohne weitere Munition muss ich umdisponieren. In der Garage steht ein Sportwagen – und tatsächlich liegen da auch die Autoschlüssel. Also springe ich in den Wagen und gebe Vollgas. Jack wird erfasst und gegen die Wand geschleudert. Sicherheitshalber setze ich zurück, fahre noch einmal drüber, setze wieder zurück und lasse den Wagen auf ihm stehen. Puh!

Erst nach dem Garagengefecht realisiere ich, wie tadellos die Kämpfe in der Egoperspektive flutschen. Zielen und Schießen funktioniert nach etabliertem Ego-Shooter-Standard. Ich muss außerdem zum Schießen nicht stillstehen. Trotzdem bewegt sich Ethan mit und ohne angelegte Waffe verhältnismäßig langsam. Zwar kann ich auch seitwärts gehen, doch das dauert viel zu lange, um in letzter Sekunde einem Angriff auszuweichen. Als überraschend effektiv stellt sich stattdessen das Ducken heraus. So taucht man um Haaresbreite unter tödlichen Axt-Attacken durch und fühlt sich dabei fast schon wie Neo in der Matrix.

Wer zum Teufel baut sowas?

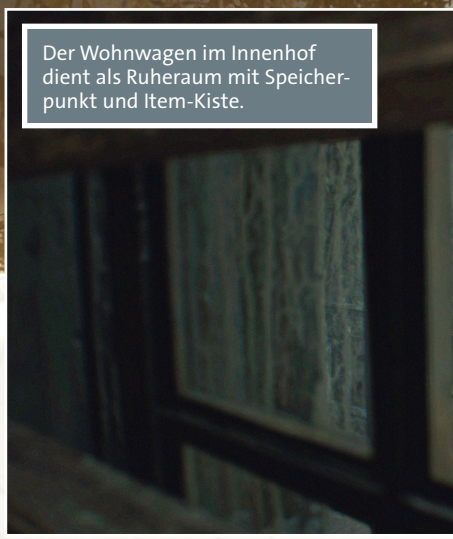
So gut der Kampf ins Gesamtbild von Teil 7 passt, so seltsam wirken allerdings die Rätsel. Denn kurz darauf erreiche ich die Lobby des Herrenhauses und finde dort einen alten Filmprojektor. Der wirft Licht auf ein Gemälde, auf dem ein grau hervorgehobener Adler zu sehen ist. Wenn Ethan an dieser Stelle eine passende Holzschnitzerei vor das Licht hält und so lange dreht, bis der so



In und um das Bakerhaus gibt's viele Hinweise auf andere Opfer der Mörder. Hier steht der Van des vermissten Filmteams aus der Beginning-Hour-Demo.



Obwohl die abstoßenden Molded eigentlich die Standardgegner sind, vertragen sie locker fünf Kopftreffer.



Der Wohnwagen im Innenhof dient als Ruheraum mit Speicherpunkt und Item-Kiste.

entstehende Schatten aussieht wie der Adler auf dem Bild, öffnet sich eine Geheimtür. Bevor ich selbst darüber mosern kann, spricht Ethan meine Gedanken direkt aus: »Wer zum Teufel baut sowas?«

Ich frage im Interview Chef-Entwickler Koshi Nakanishi, ob im weiteren Verlauf des Spiels noch aufgeklärt wird, weshalb die Bakers derart elaborierte Puzzle-Türen haben. Die Antwort: Nein! Die realistische Alternative zu aufwändigen Gegenstandsrätseln, Tierkopfschlüsseln oder Schattenspielen wären laut Nakanishi einfach zig identisch aussehende Schlüssel gewesen. Das wäre aber nicht nur verwirrend, sondern vor allem langweilig. Deshalb hat das Team beschlossen, die ausgefallenen Rätsel zurückzubringen, die außerdem vielen Fans sehr am Herzen liegen. Gleichzeitig aber den Mumm zu haben, Ethan mit seinem »Wer baut sowas«-Kommentar den Gedanken des Spielers zu artikulieren, versöhnt mich aber letztlich mit der Sache. Also mache ich mich daran, mein nächstes Hauptziel zu erfüllen: drei Hundekopf-Skulpturen einzusammeln, um damit die Haustür zu entriegeln.

Baker-Tracking

Genau wie in den alten Resident-Evil-Spielen gefällt mir die damit gegebene Struktur, das Haus Raum für Raum zu erkunden und mit neuen Schlüsseln neue Geheimnisse und Bereiche in alten Gebieten zu öffnen. Überhaupt profitiert die Hausdurchsuchung enorm vom Perspektivenwechsel. War's in früheren Teilen auf den ersten Blick klar, mit welchen Gegenständen im Raum ich interagieren kann, muss ich jetzt aufmerksam Regale und Schubladen durchsuchen. Für Ungeduldige gibt's aber eine Abkürzung: Als ich Ethan eine Packung Sinneswahrnehmungstabletten essen lasse, werden plötzlich alle Gegenstände im Umkreis markiert. Das funktioniert nur für begrenzte Zeit, man sieht dafür Gegenstände allerdings auch durch Böden, Wände und Möbelstücke.

Mit jämmerlichen zehn Patronen im 9mm-Magazin erkunde ich Raum für Raum das Baker-Anwesen. Anfangs öffne ich noch jede Tür mit der Knarre im Anschlag, nach dem dritten Raum ohne Gegner werde ich aber zunehmend entspannter. Immerhin saßen beim Horror-Abendessen ja nur drei (mit der komatösen Baker-Oma vier) Familienmitglieder, ergo kann ja nicht in jedem Raum ein Baker warten. Während ich mir diese Milchmädchenrechnung gerade als neu gelernte Spielregel einprägen will, lehrt mich Resident Evil 7 eine neue Lektion: Als ich ein kleines Nebenzimmer betrete, sind überall an den Decken und Wänden eklige dunkle Schleimbeutel und kokonartige Wucherungen. Noch bevor ich darauf komme, in welchem Resi-Teil ich solche Dinger schon mal gesehen habe (es waren die Egel in Resident Evil: Zero), platzt ein Kokon auf und gibt ein aufrecht gehendes Wesen frei, das aussieht, als würde es aus Teer-Spaghetti bestehen. Diese »Molded« sind die gesichtslosen Standardgegner des Spiels, Kanonenfutter sind sie deshalb aber nicht. Zumindest nicht für meine 9mm, denn erst nach fünf Kopfschüssen geben die Viecher klein bei. Alternativ kann man den Molded auch Arme und Beine gezielt abschießen, um sie zu verlangsamen. Dadurch wird Resident Evil 7 aber nicht zur Schießbude: Mehr als drei Molded gleichzeitig habe ich bei meiner Spielsession nicht getroffen.

Pumpgun gegen Schlammmann

Zwar finde ich kurz darauf heraus, dass ich aus Schießpulver und der chemischen Flüssigkeit neue Patronen »craften« kann, mein Problem ist aber vielmehr, dass die Pistole auch mit deutlich mehr Munition noch zu wenig Bumms hat. Ich setze deshalb neue Prioritäten. Im Kartenbildschirm wird mir nicht nur der Grundriss des Hauses angezeigt, sondern neben meinem Hauptziel »Entkommen Sie aus dem Haus« auch nahegelegt, eine Schrotflinte zu finden. 20 Minuten Suche und ein Gegenstandsrätsel später gehört die Shotgun endlich mir – und es wird Zeit den Spieß umzudrehen.

Auch für das Gewehr gibt es selbstredend nur überschaubar viel Munition, pro Molded brauche ich jetzt aber auch nur noch höchstens zwei Schuss. Und plötzlich fühlt sich Resident Evil 7 wieder ganz anders an, vorbei sind die Zeiten der Opferrolle, jetzt wird nach bester Evil-Dead-Art aufgeräumt im



Das Jagdzimmer ist nur über einen Geheimgang zu erreichen. Wie Ethan den öffnet, sollen die Spieler aber selbst herausfinden.



Mit diesen Pillen erkennt Ethan alle Gegenstände im Umkreis. Vor allem bei der Suche nach Munition und Heilmitteln ist das sehr hilfreich.



Collector's Edition

Resident Evil 7 erscheint neben der Standardversion auch in einer Collector's Edition. Darin enthalten sind ein Miniatur-Baker-Haus, ein Finger-USB-Stick, fünf Lithografien und ein 20-Jahre-Jubiläum Artbook. Vorsicht: Für Europa und den US-Markt gibt's zwei unterschiedliche Collector's Editions, in der US-Fassung spielt das Haus-Modell auch das Aunt-Rhody-Lied.



Herrenhaus. Zumindest rede ich mir das für die nächsten Minuten ein, in denen ich Oberwasser habe.

Immerhin habe ich in der Zwischenzeit alle Hundeköpfe gefunden und kann die Haustür entriegeln. Endlich draußen – und vom Regen in die Traufe. Denn die Tür führt nicht in die Freiheit, sondern auf einen umzäunten Hof, auf dem ein Wohnwagen steht. Immerhin etwas: Aus dem Camping-Anhänger dudelt die beruhigende Speicherraummusik. Neben dem Tonband-Speicherpunkt und der Item-Kiste finde ich hier ein weiteres bekanntes Resi-Spielelement im neuen Gewand. Denn die überall im Haus versteckten »seltenen Münzen« kann man hier an Verkaufsautomaten für eine großkalibrige Magnum, verbesserte Gesundheit oder einen Stabilisator eintauschen.

Rückblick auf VHS

Außerdem steht hier auch ein Videorekorder, denn wie in der Demo gibt's im fertigen Spiel Videokassetten mit Rückblenden und geheimen Botschaften an Ethan zu finden. Der Clou: Wenn ich eine Kassette einlege, läuft nicht nur eine starre Videosequenz ab, sondern ich darf die Sequenz selbst spielen. In diesem Fall übernehme ich eine junge Frau namens Mia. Die scheint Ethan aber zumindest zu kennen, sie warnt ihn vor dem Baker-Hauses. Das Gespräch wird jäh von einer Gestalt mit Lampe unterbrochen: Marguerite Baker hat Mia erspäht und nimmt langsam schlurfend die Verfolgung auf. Ohne anderen Ausweg flüchte ich als Mia ins »Alte Anwesen«. Das Nachbargebäude zum Haupthaus ist verrottet, nur spärlich von Kerzen beleuchtet und steht halb unter Wasser. Ohne Waffen bleibt mir deshalb nur, mich zu verstecken. Obwohl Maguerite nicht besonders weit sieht, ist das Versteckspiel beim ersten Fehler vorbei. Aber auch hier legt Biohazard faire Checkpoints an.

Obwohl ich mir als Mia Mühe beim Schleichen gebe, passiert irgendwann das Unvermeidliche: Marguerite erwischt sie, und das Video endet. Als Ethan bin ich damit bestens vorbereitet für das alte Anwesen, denn durch Mias Kassette weiß ich jetzt nicht nur die Lösung für ein Rätsel, sondern kenne mich auch schon in der Bruchbude aus. Zumindest glaube ich das, bemerke aber schnell, dass seit der Aufnahme wohl einige Zeit vergangen ist. Denn zusätzlich zum Wassereinbruch haben sich auch überall im Gebäude riesige Mückenschwärme breitgemacht, die mir ans Blut wollen.

Weil die stationären Mückennester noch nicht schlimm genug sind, schlurft auch noch Marguerite mit ihrer Lampe durch die Gegend und hat außerdem einen neuen Trick auf Lager: Sie spuckt mir noch mehr Riesenmückenschwärme entgegen. Um der Insektenplage beizukommen, braucht's also mächtigere Schädlingsbekämpfungsmittel. Aus zwei Teilen (eins kenne ich noch aus der Mia-Rückblende) schraube ich mir einen Flammenwerfer zusammen. Der zerlegt nicht nur Mückennester, vertreibt Marguerite und grillt Insektenschwärme, sondern reinigt auch von den Viechern befallene Schränke gründlich. So komme ich nach einigem Gebrutzel auch endlich an einen größeren Rucksack. Und mehr Platz im Inventar ist bei inzwischen drei unterschiedlichen Schusswaffen nebst entsprechender Munition, Heilgegenständen, Quest-Items und Sammelmünzen auch dringend nötig.

Zumindest was die Munition angeht, wird aber gleich wieder Platz im Rucksack sein. Denn als ich Marguerite im Gewächshaus stelle, wird schnell klar, dass auch Mama Baker weit mehr einstecken und austeilen kann, als man ihr zutraut. Was das ist, werden wir aber erst im Januar zum Release von Resident Evil 7 erfahren, denn ausgerechnet an dieser Stelle endet unser Anspiel-Event, und man nimmt mir das Gamepad weg. ★



Klassiker: Als erste Waffe bekommt Ethan ein lumpiges Messer.



Michael Obermeier
@GameOvermeier

Ich hätte es nach dem durchwachsenen Resident Evil 6 ja fast nicht mehr für möglich gehalten, aber Capcom hat Resident Evil mit Biohazard tatsächlich repariert. Ich bin extrem positiv davon überrascht, wie gut Egoperspektive, Südstaaten-Szenario und klassisches Resident-Evil-Gameplay zusammenpassen. Zudem setzen die Entwickler Jumpscares, Actionsequenzen und subtile Gruseleinlagen wohldosiert ein, was einen tollen Flow erzeugt. Dass Resident Evil 7 mit der neuen RE Engine auch noch spektakulär aussieht und klingt, macht für mich die Wochen bis zum Release unerträglich: Wann ist endlich der 24. Januar?!

VHS steht für Video Home System und war in den 80ern mit das Tollste, was man sich vorstellen konnte.

GENRE-CHARTS

Action-Charts

Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
1	**Grand Theft Auto 5**	92	Open-World-Action	Rockstar Games
2	**Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain**	92	Open-World-Action	Konami / Kojima Productions
3	**Battlefield 1**	90	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts / Dice
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 DISHONORED 2

Mit seinem fantastischen Leveldesign gehört Dishonored 2 zu den besten Schleichspielen der letzten 15 Jahre. Nur die Story kommt zu kurz.

Abenteuer-Charts

Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
1	**The Witcher 3: Game of the Year Edition**	93	Rollenspiel	Bandai Namco / CD Projekt Red
2	**Pillars of Eternity**	92	Rollenspiel	Paradox / Obsidian
3	**Day of the Tentacle Remastered**	90	Adventure	LucasArts / Double Fine
4	**Skyrim Special Edition**	90	Rollenspiel	Bethesda / Bethesda
5	**Path of Exile: Ascendancy**	89	Action-Rollenspiel	Grinding Gear Games



EMPFEHLUNG DER REDAKTION DIE ZWERGE

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

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
5	**Civilization 6**	87	Rundenstrategie	2K / Firaxis



EMPFEHLUNG DER REDAKTION PLANET COASTER

Wahnsinnig hübscher Freizeitpark, dem aber gute Management-Optionen und komplexes Gameplay fehlen.

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 MOTORSPORT MANAGER

Motivierender Sport-Manager, der auch ohne Formel-1-Lizenz jede Menge Spaß macht und das Genre neu belebt.

ENTER A WORLD OF ASSASSINATION

HITMAN™

DIE KOMPLETTE ERSTE SEASON

ERHÄLTLICH AB 31. JANUAR



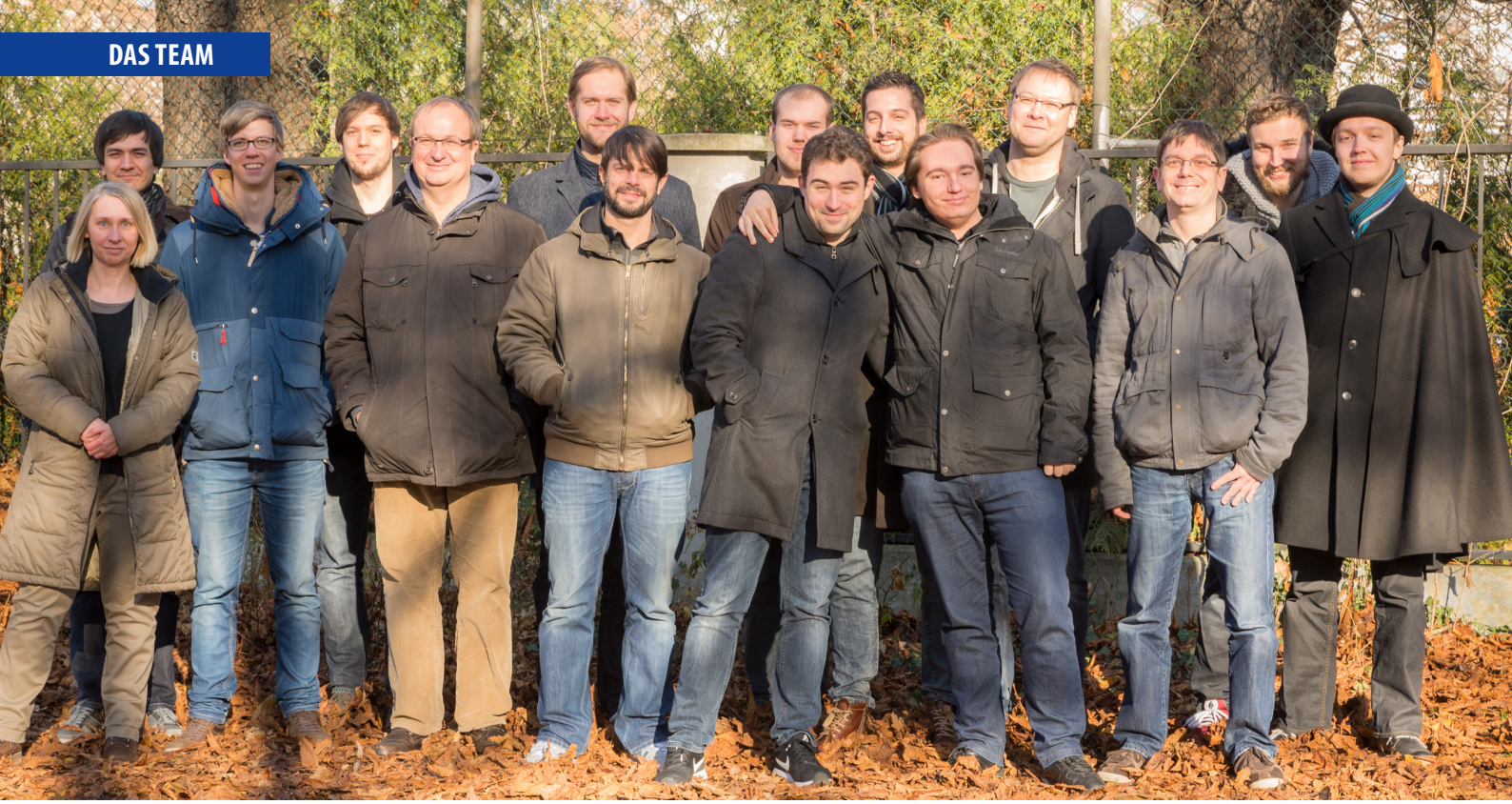
JETZT VORBESTELLEN UND DAS LIMITIERTE STEELBOOK SICHERN*

*Nur solange der Vorrat reicht

/Hitman.de @Hitman YouTube /Hitman hitman.com/de

PS4 PC DVD ROM XBOX ONE io interactive SQUARE ENIX

Hitman ©2016 Io-Interactive A/S. All rights reserved. IO-INTERACTIVE and the IO logo are trademarks of Io-Interactive A/S. HITMAN and the HITMAN logo are trademarks of Square Enix Limited. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Co. Holdings Ltd. The "PS" Family logo is a registered trademark and "PS4" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the properties of their respective owners.



DAS TEAM

Die Frage des Monats stammt dieses Mal von unserem Leser Minh Nguyen Nhu.



Heiko

Heiko Klinge, Chefredakteur

@HeikosKlinge

ZULETZT GESEHEN Ignite, live in München. Meine alten Hardcore-Helden können's immer noch ordentlich krachen lassen.
ZULETZT GELESEN Die Tabelle der Tischtennis-Kreisliga. Als Abstiegskandidat die Hinrunde im gesicherten Mittelfeld beendet. Jetzt nur nicht nachlassen!
ZULETZT GEDACHT Wie großartig die Sprecher von Die Zwerge sind! Ist mir schon lange nicht mehr passiert, dass ich bei vorgelesenen Dialogen die Augen geschlossen habe.

FÜR WELCHES SPIEL WÜRDET IHR EUCH EIN VR-REMAKE WÜNSCHEN UND WARUM?
Einfach: X-Wing Alliance. Wie cool es wäre, die Schlacht um den zweiten Todesstern in der Virtuellen Realität zu erleben!

Michael Graf, Chefredaktion

@Greu_Lich

ZULETZT GESEHEN Das Staffelfinale von Westworld. Gut, aber Folge 7 war besser.
ZULETZT GELESEN Honor Harrington: Flag in Exile. Mensch, diese Serie zieht sich wirklich.
ZULETZT GEDACHT Für welches Spiel würde ich mir ein VR-Remake wünschen und warum?

FÜR WELCHES SPIEL WÜRDET IHR EUCH EIN VR-REMAKE WÜNSCHEN UND WARUM?
Arx Fatalis, damit ich die coolen Zaubergesten wirklich mal mit den Händen malen kann! Oder noch besser: The Force Unleashed! Einfach mal nach dem Mittagessen ein paar Sturmtruppler an die Wand schmeißen – das wär's. Und dazu noch ein cooles Schwertkampfsystem. Mit zwei Lichtschwertern. Und dann einen Sternenzerstörer vom Himmel reißen.

Micha





Markus

Markus Schwerdtel, Chefredaktion

@kargbier

ZULETZT GELESEN Andy Weir: Der Marsianer. Jaja, superspät dran, aber ein gutes Buch wird ja nicht alt und ich hatte endlich mal Zeit.
ZULETZT GEHÖRT BBou: Idylle. Brachialer, aber immer lustiger Mundart-Rap, das Vorgänger-Album war auch schon super.
ZULETZT GEDACHT Wenn ich nicht immer diese Seite ausfüllen müsste, würde ich deutlich weniger lesen und Musik hören.

FÜR WELCHES SPIEL WÜRDET IHR EUCH EIN VR-REMAKE WÜNSCHEN UND WARUM?
Erinnert sich noch jemand an DragonStrike von 1990? Da sitzt man auf dem Rücken eines Drachen und trägt per Lanze Duelle mit anderen Drachenreitern aus. Das hätte ich gern in VR, am besten mit Lanzen-Controller.

Florian Klein, Ressortleiter Hardware

@Opi_Flo

ZULETZT GESEHEN Glasfaserkabel, die aus der Erde ragen. Aber seit Wochen niemanden, der sich darum kümmert. Ich will endlich schnelles Internet!
ZULETZT GELESEN Neil Asher, diverse Bücher aus dem Polity-Universum. Wie gut, dass man nach jedem ausgelesenen Epos ein neues findet, das sich (zumindest halbwegs) lohnt.
ZULETZT GEHÖRT Metallica: Hardwired. Erinnert mich etwas an Master of Puppets, das ich als Zwölfjähriger absolut geliebt habe.

FÜR WELCHES SPIEL WÜRDET IHR EUCH EIN VR-REMAKE WÜNSCHEN UND WARUM?
WoW – obwohl ich es schon ewig nicht mehr spiele, könnte ich mir die VR-Atmosphäre in den (alten) Dungeons großartig vorstellen.

Flo







Michael Herold, Trainee

@michiherold

ZULETZT GESEHEN Die zweite Staffel von Rick and Morty, der besten Animationsserie der Welt.
ZULETZT GELESEN Den fünften Band von Stephen Kings Dunkler-Turm-Reihe. Hoffentlich werde ich noch vor dem Film fertig mit allen acht Bänden.
ZULETZT GEDACHT Umziehen ist echt anstrengend und sehr, sehr teuer. Vor allem, wenn man nach München zieht.

FÜR WELCHES SPIEL WÜRDET IHR EUCH EIN VR-REMAKE WÜNSCHEN UND WARUM?
GTA 5, klarer Fall. Die Ego-Perspektive ist schon nicht schlecht, aber Virtual Reality würde aus Los Santos endgültig den besten Spielplatz der Welt machen.

Johannes Rohe, Redakteur

@DasRehRohe

ZULETZT GELESEN Hamlet und Ein Sommernachtstraum – muss mal was für meine Allgemeinbildung tun.
ZULETZT GETRUNKEN Kirschglühwein auf dem Winter-Tollwood. Lecker!
ZULETZT GEDACHT In diesem Moment sitzt meine Freundin zu Hause auf heißen Kohlen, weil sie Gilmore Girls nicht ohne mich schauen darf. Bis ich daheim bin, ist sie bestimmt ein nervliches Wrack. Hehe.

FÜR WELCHES SPIEL WÜRDET IHR EUCH EIN VR-REMAKE WÜNSCHEN UND WARUM?
Mario Kart! Allein die Vorstellung mit eigenen Händen Bananenschalen und Panzer auf meine Freunde zu werfen, treibt mir Schadenfreudentränen in die Augen.









Petra Schmitz, Leitende Redakteurin

@Flausensieb

ZULETZT GESEHEN Westworld. Ich korrigiere meine Aussage aus dem letzten Heft: Hinten-raus nicht so öde, wie ich befürchtet habe.
ZULETZT GELESEN Neverwhere, Neil Gaiman. Besser spät als nie. Und es ist natürlich super.
ZULETZT GEDACHT Dieser Cyber-Sale-Wahnsinn immer. Wer soll das alles wann spielen?

FÜR WELCHES SPIEL WÜRDET IHR EUCH EIN VR-REMAKE WÜNSCHEN UND WARUM?
Für das beste Adventure aller Zeiten: Indiana Jones and the Fate of Atlantis. Allein die Idee, in Windeseile in zig Länder der Welt zu reisen, ist herrlich. Allerdings müsste man sich eine Alternative zu »Benutze Peitsche mit Dschungeltier« ausdenken. Ich schlage keine Tiere.

Maurice Weber, Redakteur

@Froody42

ZULETZT GESEHEN Arrival. Einer dieser Filme, der all seinen Hype voll rechtfertigt. SciFi nicht als Spektakel, sondern als enorm cleveres Gedankenexperiment – super!
ZULETZT GEHÖRT Vanquish, das neue Album von Two Steps From Hell. Überraschend unepisch. Schade eigentlich.
ZULETZT GEDACHT Hö, schon wieder Advent?

FÜR WELCHES SPIEL WÜRDET IHR EUCH EIN VR-REMAKE WÜNSCHEN UND WARUM?
Portal! Was man mit den Portalkanonen so alles anstellen kann, war schon am Bildschirm augenöffnend - wie großartig muss das erst sein, wenn es sich echt anfühlt? Nur etwas schlecht könnt's mir dabei werden.









Sebastian Stange, Redakteur

@MarvelsDrStange

ZULETZT GESPIELT Grim Dawn – kein neues Diablo, aber ein netter Zeitvertreib.
ZULETZT GESEHEN Die erste Staffel von Westworld. Absolut phänomenal! Selten hat mich eine TV-Serie so in ihren Bann gezogen und selten endete eine Staffel so stimmig.
ZULETZT GEDACHT Ob mir das Leben nach der GameStar wohl gefällt? Ich bin gespannt.

FÜR WELCHES SPIEL WÜRDET IHR EUCH EIN VR-REMAKE WÜNSCHEN UND WARUM?
Bioshock Infinite - diese märchenhafte Spielwelt will ich in VR sehen. Das Baller-Gameplay darf dann gern etwas zurückgefahren werden Auch Alice: Madness Returns oder die allesamt stimmungsvollen Arkham-Spiele wären deshalb sicher ein tolles Erlebnis in VR.

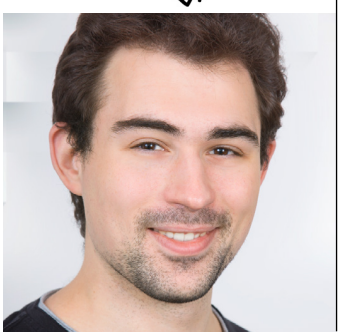
Dimitry Halley, Redakteur

@dimi_halley

ZULETZT GESEHEN The Expanse auf Netflix. Firefly hat schlechte CG-Effekte immer über eine Wackelkamera geregelt. Hätte diese Serie besser auch gemacht.
ZULETZT GELESEN Kinder des Nebels von Brandon Sanderson. Empfehlung von Maurice. War echt gut. Das werde ich ihm aber natürlich nicht sagen.
ZULETZT GEDACHT Der Weihnachtsmarkt bei mir um die Ecke schließt um 20:30 Uhr. Kein Wunder, dass in Bayern niemand lächelt.

FÜR WELCHES SPIEL WÜRDET IHR EUCH EIN VR-REMAKE WÜNSCHEN UND WARUM?
Jedi Knight 2. Und Republic Commando. Und Dark Forces. Und Rogue Squadron. Also ... ganz Star Wars. Punkt.









Nils Raettig, Redakteur

@nraettig

ZULETZT GESEHEN Den romantischen Weihnachtsmarkt auf Schloss Thurn & Taxis in Regensburg. Kitschig, teuer, aber auch schön.
ZULETZT GEHÖRT Nix, weil's draußen nur kalt ist, aber (noch) kein Schnee liegt, der beim Gehen dieses wundervoll winterliche Knarzgeräusch macht. Aber das kann ja noch werden.
ZULETZT GEDACHT Jetzt wichteln wir schon in der Familie und ich muss kaum Geschenke kaufen, aber es stresst mich immer noch.

FÜR WELCHES SPIEL WÜRDET IHR EUCH EIN VR-REMAKE WÜNSCHEN UND WARUM?
Trespasser. Vielleicht lässt sich die extrem murksige Steuerung vom Arm ja in VR und mit den Controllern von der Rift oder der Vive endlich in den Griff kriegen.

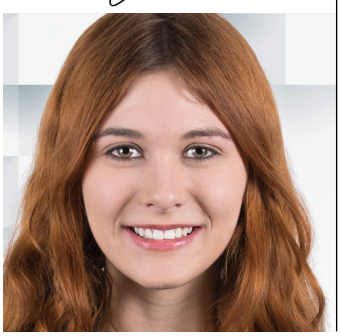
Elena Schulz, Trainee

@Ellie_Libelle

ZULETZT GESEHEN Gilmore Girls zusammen mit meiner Mutter – zwei Staffeln an einem Wochenende. Hach.
ZULETZT GESPIELT Halo 1 auf Legendary mit Kollege Dimi, da haben die Grunts nichts zu lachen.
ZULETZT GEDACHT Ist es jetzt gut oder schlecht, dass meine Mama und ich so viele Parallelen zu Lorelai und Rory haben?

FÜR WELCHES SPIEL WÜRDET IHR EUCH EIN VR-REMAKE WÜNSCHEN UND WARUM?
Endless Ocean 2, die Unterwasserwelten sind schon in veralteter Wii-Grafik wundervoll, da würde ich nur zu gerne auch in VR eintauchen und dem tollen Soundtrack von Celtic Woman lauschen.







Watch Dogs 2

MR. ROBOT IN BUNT UND QUIRLIG

85
GameStar
Gold-Award

GameStar
für Umfang

Genre: **Open-World-Action** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal** Termin: **29.11.2016** Sprache: **Englisch, Deutsch**
USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Uplay)**

Auf DVD: Test-Video

Ubisoft liefert mit Watch Dogs 2 nicht nur seine bislang beeindruckendste Open World, sondern auch eine vorbildliche PC-Umsetzung. Wenn da nur diese Helden nicht wären. Von Elena Schulz und Heiko Klinge

Ubisoft schafft mit Watch Dogs 2 das Kunststück, dass wir als PC-Spieler ein gutes Gefühl bekommen, bevor wir das Hacker-Abenteuer überhaupt starten. Denn bereits bei der Installation werden wir gefragt, ob wir neben dem Hauptprogramm auch das High-Res-Pack installieren wollen, das besonders hoch aufgelöste Texturen implementiert. Und ob wir das wollen!

Das Open-World-Epos hat auch auf dem PC einige Schwächen, die sich nicht wegzudiskutieren lassen. Dafür kann es dank einer vorbildlichen Portierung seine größte Stärke auf unserer Lieblingsplattform besonders gut ausspielen: die ebenso wunderschöne wie atmosphärische, weil lebendig anmutende Welt. Denn wenn sich bunte Neonlichter auf dem High-Res-Asphalt spiegeln und sich die imposante Golden Gate Bridge aus dem besonders dichten PC-Nebel schält, dann wird selbst eine PlayStation 4 Pro grün vor Neid.

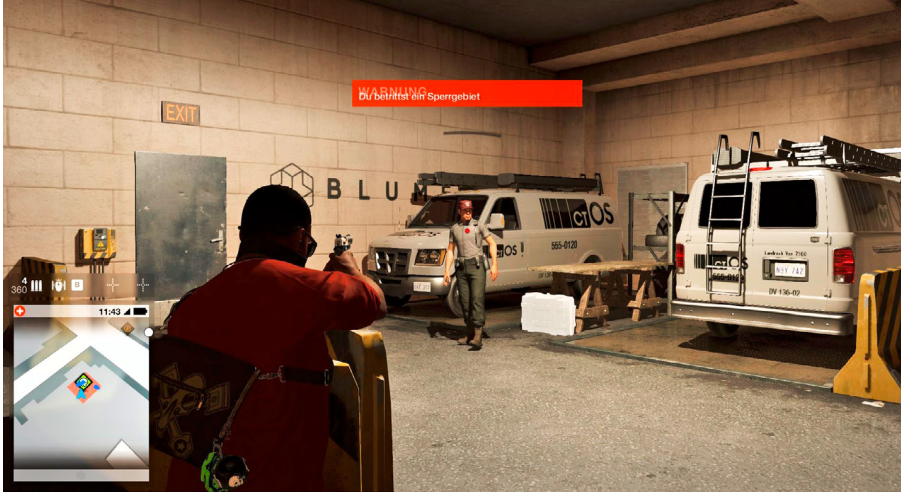
Ob San Francisco aber seine volle Magie entfalten kann, hängt in erster Linie davon ab, wie gut Sie mit den Helden von Watch Dogs 2 klarkommen. Denn die Hacker von Dedsec sind vor allem eins: zu cool für diese Welt. Allerdings nicht auf die Art, wie es im ersten Teil der Fall war. Aiden Pierce und Konsorten waren vor zweieinhalb Jahren noch düstere Rächer, die außerhalb des Gesetzes agierten und sich mit anderen Kriminellen anlegten. Während der Datenklau und die Datenschutzproblematik im ersten Teil noch ausgeklammert wurden, sind sie in Watch Dogs 2 jederzeit präsent – hier hat Ubisoft die Kritik zum Vorgänger angenommen und stellt unsere düster digitale Zukunft im Griff von Technikkonzernen wie Facebook und Google gleich in den Mittelpunkt. Zu einer Orwell-Fantasie reicht es trotzdem nicht, unsere Hacker sind ein nervig-quirliger und überzeichneter Rebellentrupp der Hipster-Generation – ohne jede Selbstironie.

Reizüberflutung ahoi!

Wir verkörpern Marcus Holloway, werden vom Hackerkollektiv »Dedsec« beobachtet, schließlich in dessen Reihen aufgenommen, nachdem wir uns im Tutorial bewiesen haben, und bekommen gleich einen gewichtigen Auftrag. Das Überwachungsprogramm des Unternehmens Blume geht Dedsec ziemlich gegen den Strich, dem Konzern soll das Handwerk gelegt werden. Der machte schließlich schon Aiden Pierce im ersten Watch Dogs das Leben schwer. Wir haben also hehre Absichten, wirklich schnell kommen wir allerdings nicht dazu, den Datendieben den Stecker zu ziehen. Es gibt einfach viel zu viel am Wegesrand zu tun.

Wenn wir durch San Francisco fahren, ploppen jederzeit um uns herum Symbole auf. Wir können Skins oder Forschungspunkte finden, Taximissionen mit dem augenzwinkernden Namen »Driver: San Francisco« annehmen, Operationen im Koop spielen, shoppen gehen, Rennen fahren, Sehenswürdigkeiten besuchen und so ziemlich alles hacken, dessen Akku bei drei nicht leer ist: Handys, Ampeln, Autos und sogar Gullydeckel. Hinzu kommen spezielle Multiplayer-Events wie Kopfgeldjagden oder Hackerinvasionen anderer Spieler, die ohne Vorankündigung auftauchen. Und natürlich folgen wir ganz nebenbei auch noch einigen Neben- und Hauptmissionen, wenn wir denn dazu kommen. Da so ziemlich alle Missionen auf das Hacken oder Fahren im Spiel ausgelegt sind, bleiben wir von Sammelaufgaben und Funkturm-Befreiungen verschont. Die Aufgaben sorgen für Abwechslung und greifen so clever ineinander, dass sie sich nicht nutzlos anfühlen, alles ist darauf ausgelegt, der Hackerorganisation Dedsec zu mehr Bekanntheit zu verhelfen, gerade die Fahrmis-





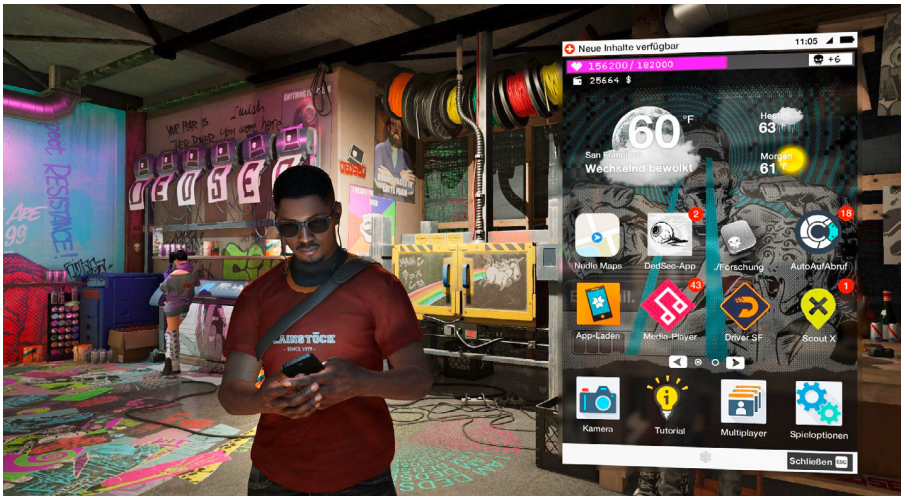
Schießereien gehen dank Maus-Steuerung leichter von der Hand als auf den Konsolen.



Typische Sehenswürdigkeiten, scharfe Texturen, tolle Weitsicht: hier die Lombard Street.

sionen ergänzen sich so wunderbar mit den Hacking-Aufträgen. Das mit der Bekanntheit ist hier tatsächlich wörtlich zu verstehen, denn unsere Erfahrungspunkte werden ganz im Stil moderner Social-Plattformen in Followern gemessen, und für die legen wir uns ordentlich ins Zeug.

Das Gefühl etwas abzuarbeiten, hatten wir aber lediglich bei einer Nebenmission, die uns durch die ganze Stadt schickt, um Dedsec-Graffiti zu sprühen. Wir müssen dazu an immer höhere und schwerer erreichbare Orte gelangen. Immerhin lohnt sich das Gekraxel aber in Zahlen: Für die Graffiti-Kletterei bekommen wir ordentlich Follower. Wirklich spürbar ist das allerdings nicht. Wir verdienen über die Follower zwar Forschungspunkte und schalten so über die Forschungsapp auf unserem Smartphone neue Fähigkeiten und Hacking-Optionen frei, erobern aber keine Gebiete wie in Syndicate oder spüren die positive Stimmung uns gegenüber in Sprüchen der Passanten. Besondere Aktionen innerhalb der Hauptmissionen werden aber immerhin in Radio und Fernsehen kommentiert oder von dem ein oder anderen Passanten auf der Straße. Zwar hätten wir uns etwas mehr Einfluss auf die Welt um uns herum gewünscht, so kommen wir aber immerhin auch nicht in Versuchung, stumpf Gebiet um Gebiet abzuarbeiten, um uns dort Narrenfreiheit zu verschaffen.



Das Touch-Display unseres Handys können wir komplett per Maus bedienen.



Wachmann per Handyklingeln ablenken, dann mit der Drohne zum Lüftungsschacht huschen.

Der berühmteste Teil der Lombard Street ist als Serpetine angelegt, weil eine gerade Strecke ein Gefälle von 27 Prozent hätte.

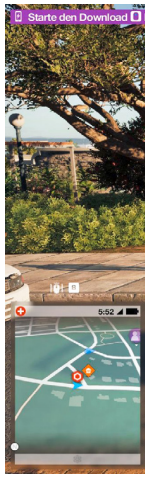
Big Brother is watching you

Narrenfreiheit brauchen wir aber auch nicht, feindlich gesinnt sind uns unsere Gegner nur in Sperrgebieten, in der Stadt selbst lassen uns die privaten Sicherheitsleute von ctOS oder Gangsterbanden in Ruhe. Ähnlich ergeht es uns mit der Polizei, solange niemand dort anruft und ein Verbrechen meldet oder sie uns direkt beobachtet, können wir so viel Verwüstung anrichten, wie wir wollen. Immerhin bleibt sie aber hartnäckig an uns dran, wenn sie uns mal auf dem Schirm hat, Verfolgungsjagden sorgen also durchaus für Nervenkitzel und das Entkommen ist nicht einfach.

Aber wir können es uns einfacher machen, indem wir hacken: Wie im Vorgänger haben wir die Möglichkeit, das Verkehrsnetz zu manipulieren und unsere Verfolger über Ampeln, gesprengte Gullydeckel oder sogar über gekaperte Fahrzeuge in Unfälle zu verwickeln. Das macht auch im zweiten Teil großen Spaß, ist aber gar nicht so einfach, da wir sämtliche Hacks über die mittlere Maustaste ausführen – mehr als einmal kommt es also vor, dass wir statt der Ampel ein Auto oder einen Passanten erwischen beziehungsweise statt des rettenden Verkehrsstaus plötzlich nur 36 Dollar mehr auf dem Konto haben, weil wir aus Versehen über ein Handy das Onlinebanking der Person angezapft haben.

Das Hacken kann in den Missionen ebenfalls schnell fummelig werden, ist aber eben auch unser großes Ass im Ärmel. Wer es geschickt anstellt, kann wieder ganze Gebäudekomplexe infiltrieren und den Auftrag ausführen, ohne einen Fuß hineinzusetzen. Das funktioniert wie im Vorgänger über das Sicherheitssystem. Wir hacken uns in die Kameras und gelangen so immer wieder an





Infiltration per Webcam: Auch die meisten Nebenmissionen sind klasse inszeniert.

neue Blickwinkel über die wir die Telefone von Wachmännern, Stromverteiler oder Gasleitungen manipulieren können und so wahlweise für Ablenkung, einen nicht tödlichen Schock oder gleich eine Explosion sorgen.

Des Hackers bester Freund

Einfach blind drauf loszuhacken funktioniert allerdings nicht: Wir haben über unser Botnet nur einen begrenzten Vorrat an Energie und müssen Fallen genau timen, wenn wir nicht wollen, dass das gesamte Sicherheitspersonal durch einen bewusstlosen Agenten oder eine Sprengung alarmiert wird. Übertreiben dürfen wir es außerdem auch nicht, sonst hackt das ctOS frech zurück und sperrt uns für einige Zeit den Zugang zu allen Systemen.

Oft ist es also cleverer, lautlos wie ein Geist zum Ziel zu schleichen. Hier reichen die Kameras allerdings nicht immer, denn komplexe Hackvorgänge können nur per Hand ausgeführt werden oder per Drohne. Um Marcus nicht zu gefährden, schicken wir deshalb unsere kleinen Helfer in die Gefahrenzone. Mit Jumper oder Quadrocopter können wir das Ziel am Boden oder in der Luft per Fernsteuerung erreichen und wichtige Daten stehlen oder auch Feinde ablenken und neue Zugangspunkte freischalten. Eher selten muss Marcus tatsächlich selber ran, um etwa Akten oder Festplatten zu stehlen – dann helfen weder Drohnen noch Kameras.

Während das Hacking anfangs nur einen Klick erfordert, kommen später regelrechte Rätselpassagen hinzu, in denen wir verschiedene Knotenpunkte miteinander verknüpfen müssen. Vor allem unter Zeitdruck oder wenn ein anderer Hacker gegen uns arbeitet, kann das durchaus knifflig werden. Generell ist die Hacking-Mechanik das Herz von Watch Dogs 2. Das Zusammenspiel der Möglichkeiten macht durchweg Spaß und bietet genug Freiheit, um herumzuprobieren. In einer Mission müssen wir beispielsweise einen Truck aus einem streng bewachten Gebiet stehlen und schaffen es allein

Sehenswürdigkeiten in der Bay Area



Rund ums legendäre Gefängnis Alcatraz bestreiten wir spaßige Segelrennen.

Wer morgens auf die Hügel von Twin Peaks klettert, erlebt den Nebel von San Francisco.

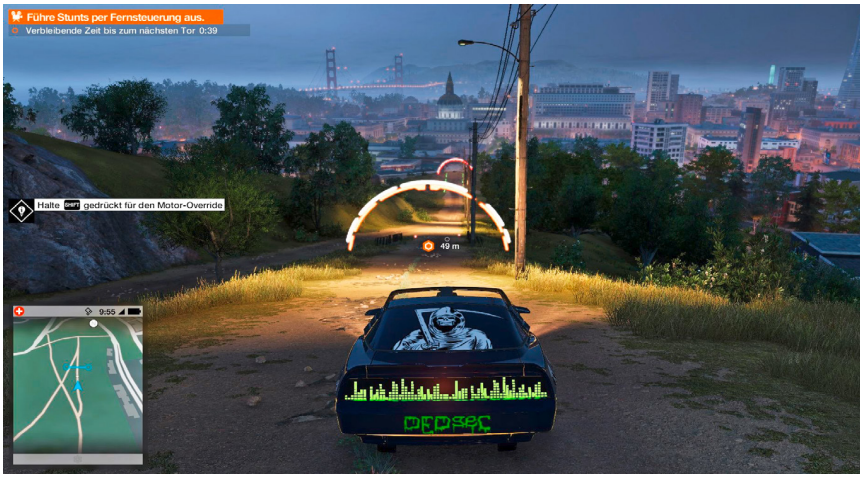
In Chinatown erleben wir nicht nur eine andere Welt, sondern auch witzige Nebenquests.

In der Realität bestreiten die NBA-Champions der Golden State Warriors hier ihre Spiele.

In der Stanford University stoßen wir auf einen Leak des neuen Ubisoft-Spiels.



Fließender Multiplayer: Wir hacken einen anderen Spieler.



Überall 80er-Referenzen. Auf welches TV-Auto hier wohl angespielt wird?

über die einzelnen Hacking-Möglichkeiten, den Wagen bequem aus dem Sperrgebiet heraus zu uns auf die Straße zu bugsieren. In solchen Momenten fühlen wir uns tatsächlich wie ein genialer Hacker, den Realismus mal beiseite gelassen.

GTA 5 trifft Splinter Cell

Und dabei ist Hacken nur eine Möglichkeit von vielen: Es ist zwar keine gute Idee mit gezogener Waffe ein Sperrgebiet zu stürmen, aber auch nicht unmöglich, wenn wir schnell verhindern wollen, dass Verstärkung gerufen wird. Oder wir schleichen mit Marcus einfach von Gegner zu Gegner, lenken sie ab und schalten sie dann lautlos nacheinander aus. Oder spielen geschickt die einzelnen Fraktionen gegeneinander aus, hetzen also Gangster auf Gangster oder alarmieren heimlich die Polizei und sehen gemütlich zu, wie die Beamten unsere Arbeit erledigen. Diese Freiheit hebt Watch Dogs 2 angenehm von anderen Open-World-Titeln ab, wir können es wie GTA 5 oder wie Splinter Cell spielen, trotz eigenem Fähigkeitenbaum für Schusswaffen wird das Schleichen aber klar bevorzugt, Hackernaturen haben es einfach leichter.

Wer also mit der Hacking-Mechanik überhaupt nichts anfangen kann und keinen Spaß an Stealth und den rätselartigen Hacking-Passagen hat, für den ist auch Ubisofts Open-World-Fortsetzung nichts. Denn trotz der GTA-ähnlichen Open-World-Anmutung bleibt der Titel grundsätzlich ein eher ruhiges Spiel, in dem man besonnen vorgehen sollte.

Während wir auf der PS4 oder Xbox One eine Mission allerdings meist neugestartet haben, sobald wir entdeckt wurden, lassen wir uns auf dem PC von ein paar Gegnern nicht von unserer Mission abbringen. Denn dank vorbildlich angepasster Maus- und Tastatursteuerung spielen sich die Schusswechsel samt Deckungsmechanik auf dem PC deutlich präziser und spaßiger als auf den Konsolen. In den Optionen dürfen wir zudem wirklich jedes Detail an unsere persönlichen Bedürfnisse anpassen – von der Stärke der Zielhilfe über die Maussensivität bis hin zu einem zuschaltbaren Tempomaten beim Autofahren. Selbstverständlich dürfen wir sämtliche Tasten auch frei belegen und das sogar separat für Laufen, Fahren und Drohnensteuerung.

Eine Mission, unzählige Möglichkeiten

Die komplexe Steuerung ist dringend vonnöten, denn Watch Dogs 2 lockt mit unglaublich vielen Möglichkeiten und der Freiheit viel auszuprobieren. Das sorgt für Spannung und Abwechslung bei den Sandbox-Missionen. Oft kostet es schon einiges an Köpfchen, überhaupt erst in die Gebiete vorzudringen oder eben den schnellsten und geschicktesten Weg zu erspähen. Die KI der Wachmänner ist zwar nicht die Hellste, beispielsweise hört sie manchmal einfach auf uns zu verfolgen, nur weil wir einen Schritt aus dem Sperrgebiet getan haben und sieht unbeeindruckt zu, wenn wir dort einen Kollegen meucheln. Sie wird aber immerhin schnell aufmerksam und macht auch mit unseren Drohnengehilfen kurzen Prozess.

Im Gegensatz zur Story hält uns diese Herausforderung tatsächlich bei der Stange. Die Geschichte selbst ist leider nämlich tatsächlich eher von der Stange. Okay, diesen schlechten Wortwitz nehmen wir lieber wie-



Heiko Klinge
@HeikosKlinge

Okay, ich mag voreingenommen sein, weil ich schon mehrfach das Glück hatte, nach San Francisco reisen zu dürfen und ein Riesenfan dieser Stadt bin. Dennoch finde ich Watch Dogs 2 deutlich besser als die meisten meiner Kollegen. Ja, die Hipster-Helden sind lächerlich. Ja, die Hacker-Thematik wird zahnlos präsentiert. Aber was soll's, es ist doch nur ein Spiel! Und als solches funktioniert es für mich prächtig, in Sachen Open World sogar besser als ein GTA 5!

San Francisco ist ein fantastischer Spielplatz. Während mich die Missionen in GTA 5 nahezu komplett durchchoreographiert und wie auf Schienen von A nach B führen, genieße ich in Watch Dogs 2 noch echte spielerische Freiheit.

Für den Test der PC-Version musste ich viele Haupt- und Nebenaufträge ein zweites Mal angehen und hatte dabei sogar noch mehr Spaß als auf der PS4. Zum einen weil ich neue und herrlich bekloppte Möglichkeiten entdeckt habe, die gestellte Aufgabe zu lösen. Zum anderen weil Watch Dogs 2 auf dem PC nicht nur besser aussieht, sondern sich auch besser steuert, insbesondere bei den Schießereien. Wer bei einem Open-World-Spiel die Betonung vor allem auf »Open« und »World« legt, der wird mit Watch Dogs 2 definitiv seine Freude haben.



Die Spielwelt ist durchaus interaktiv. Wir können etwa vorbeilaufende Hunde streicheln.

In San Francisco findet jährlich die Game Developers Conference (GDC) statt. Heiko fährt also nicht nur zum Shoppen dorthin.

der zurück. Allerdings gehören leider auch solche verbalen Eskapaden zu unserem coolen Outlawclub. Wenn etwas mal nicht klappt, ist das nicht nur eine ausgemachte Cyberstrophe, auch sonst lieben die Figuren hippen Slang und coole Sprüche. Wir dissen, ragen und chillaxen uns eben so durch den Hackeralltag.

Dedsec ist genau so, wie man sich einen Trupp jugendlicher Rebellen vorstellt, wenn die eigene Jugend schon ein Weilchen zurückliegt – nämlich mit Unmengen von Klischees überladen. Es gibt den autistischen Außenseiter, der aber natürlich ein virtuelles Genie ist, die lässige Punkerlady und den coolen Mechaniker, der sogar eine Maske mit gängigen Smileycodes trägt. Bis zum Ende bleiben diese Charaktere so eindimensional, wie wir sie kennenlernen. Da nützt es auch nichts, dass wir immer wieder Übertragungen finden, die uns nahelegen, dass der maskierte Wrench schüchtern Frauen gegenüber ist oder die bunt geschminkte Sitara heimlich gegen ihre reiche Familie rebelliert.

Wir haben eine Bande Rotzlöffel vor uns, die sich immer wieder mit Gangstern und Autoritäten in die Haare kriegen – vordergründig, um die Daten der Leute zu schützen. Aber in den Gesprächen dreht sich trotzdem alles immer nur um Follower, Credit und coole Aktionen, was es schwer zu glauben macht, dass es wirklich um mehr als Selbstdarstellung geht. Das untergräbt nicht nur die eigentliche Prämisse der Geschichte, sondern fällt auch immer wieder negativ auf, wenn es doch mal interessant wird. Vor allem Gegenspieler Blume hat als Hacker und raffinierter Firmenboss nämlich durchaus Potenzial, ebenso wie die gerissene Lenni, die sich mit ihrer Hackergruppe gegen Dedsec stellt. Beide Charaktere werden aber in so vielen pseudocoolen und erzwungen lustigen Dialogen verbraten, dass es uns schwerfällt, sie ernst zu nehmen.

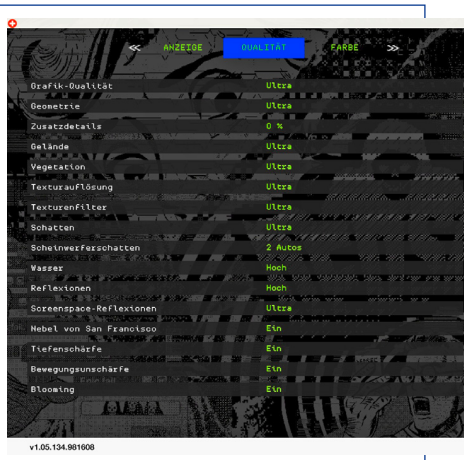
Schöne neue Welt

Dabei ist das gleichzeitig das größte Problem der Rahmenhandlung: Sie nimmt sich selbst zu ernst. Und das funktioniert nicht, wenn die Charaktere eigentlich auf eine kunterbunte Komödie ausgelegt sind. Statt einer selbstironischen Satire wie bei Saints Row 4 bekommen wir hier so nur Fremdschäm-Potenzial präsentiert. Dabei verfeinert Watch Dogs 2 eigentlich die Spielmechanik des Vorgängers und könnte so auch die alten Fans wieder abholen. Die Story vollzieht allerdings eine 180-Grad-Wendung: Man hat das Gefühl, Ubisoft will sich mit aller Kraft von Aiden distanzieren und sympathische Charaktere etablieren, schießt dabei aber übers Ziel hinaus. Wenn überhaupt, dürfte die Fortsetzung auf diese Weise eine deutlich jüngere Zielgruppe als noch das letzte Watch Dogs ansprechen.

Schade, dabei hat die Geschichte durchaus auch für ältere Spieler interessante Aspekte. Auch wenn sie nichts auf ihre gewöhnungsbedürftigen Protagonisten kommen lässt, nimmt sie nämlich sonst alles aufs Korn, was wir aus Film und Fernsehen so kennen. Große Firmen wie Google, Youtube und Facebook werden unter falschen Namen veralbert, und hier schafft es Watch Dogs tatsächlich glaubhaft, auch auf die Gefahren des Datenmissbrauchs und der Überwachung hinzuweisen, indem es einen tatsächlichen Bezug zu unserer Welt herstellt. Geschichten wie die »Spionage-Barbie«, die tatsächlich für Aufruhr sorgte, sind ebenso drin wie real existierende Personen wie der Zodiac-Killer oder Filmikonen wie das Alien.

Wir freuen uns beim Spielen immer wieder über die kleinen Anekdoten und Referenzen, werden aber auch daran erinnert, wie nah die Hackerwelt bereits der unsrigen ist. Das ist auch nötig, damit uns das Spiel wirklich in den Bann ziehen kann. Auch wenn San Francisco hübsch aussieht, haben wir kaum Lust, die Stadt auf eigene Faust abseits der Missionen zu erkunden. Während GTA 5 uns mit interessanten Orten lockt, die ihre ganz eigenen Geschichten erzählen, wirkt San Francisco gleichförmig und steril. Lediglich geskriptete Ereignisse wie ein kleiner Ehekrach oder spielende Hunde wecken unsere Neugier, richtig etwas erzählen will uns die Stadt aber nicht. Mit Ausnahme vom Silicon Valley, das mit seinen Medienkonzernen und den vorbeigehenden Smartphone-Zombies ebenso spannend wie schauderhaft eine mögliche gläserne Zukunft einfängt. Die Gespräche und Infokästen über den Passanten sind dafür wie im ersten Teil zwar eine nette Idee, haben aber keinerlei Aussagekraft abseits des allumfassenden Überwachungscharakters. Generell bleibt die KI teilnahmslos, wenn wir nicht gerade mit gezogener Knarre herumlaufen.

PC-optimiertes Sightseeing



Technisch macht die PC-Umsetzung einen deutlich besseren Eindruck als die Konsolenversion, bei der immer wieder deutlich sichtbar nachladende Texturen und Schatten das Sightseeing in San Francisco stören. Dabei lässt schon allein das Grafikmenü das Herz eines jeden PC-Spielers höher schlagen: Hier gibt es nicht nur jede Menge Optionen von der Texturauflösung über die Schatten- und Wasserqualität bis hin zu verschiedenen Varianten der Kantenglättung (inklusive MSAA), sondern auch eine Anzeige für die Belegung des Grafikspeichers und einen Indikator für jede einzelne Option, der genau darstellt, wie viele Stufen insgesamt auswählbar sind – so gehört sich das!

Die PC-Version hat dabei viele exklusive Nvidia-Features wie die Kantenglättung per TXAA (Temporal Anti-Aliasing), zusätzliche Schattenwürfe per HBAO+ (Horizon Based Ambient Occlusion) und die Schattendarstellung per HFTS (Hybrid Frustrum Traced Shadows) zu bieten, wobei HBAO+ auch mit AMD-Grafikkarten auswählbar ist. Ebenfalls sehr erfreulich: In Sachen Performance macht Watch Dogs 2 bislang einen guten Eindruck frei von störenden Framedrops auf uns. Wer mit etwas reduzierten Details leben kann, der erreicht auch mit eher langsamer Hardware wie einem FX-6300-Prozessor und einer Radeon R9 270X von AMD auf der mittleren Stufe gut spielbare fps-Werte von über 50 Bildern pro Sekunde.

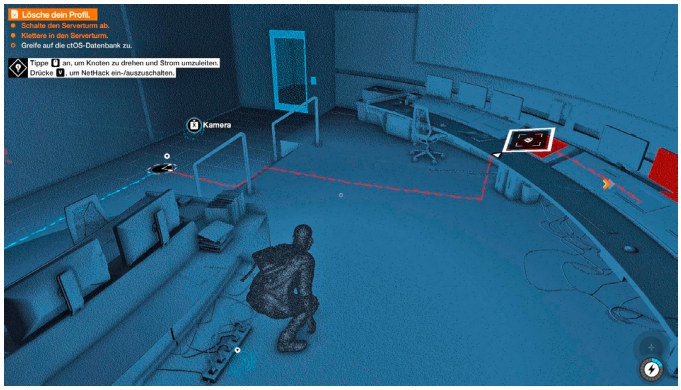
Auf der Detailstufe »Ultra« ist Watch Dogs 2 gleichzeitig sehr anspruchsvoll, hier schafft selbst eine GTX 1070 in Kombination mit einem Core i5 2500K nur ähnliche Werte im Bereich von 50 fps, mit vierfacher Kantenglättung per MSAA sind es sogar nur noch 35 fps. Watch Dogs 2 sieht dann allerdings durch seine hohe Weitsicht, die sehr stimmige Beleuchtung und die scharfen Texturen sehr gut aus und bringt die mit viel Liebe zum Detail gestaltete Welt so besonders gut zur Geltung.



Die Fahrzeuge steuern sich etwas seifig, Gamepad-Besitzer sind hier im Vorteil.



Wer Selfies vor Sehenswürdigkeiten macht, sammelt Follower.



Per Hacker-Sicht entschlüsseln wir Netzleitungen.

Tastatur und Gamepad im Wechsel

In Sachen Anmutung hinterlässt San Francisco allerdings einen blendenden Eindruck, vor allem im Vergleich zum tristen Chicago machen die bunten Straßenzüge mit ihren alten Häusern oder die Golden Gate Bridge über dem in der Sonne glitzernden Wasser echt was her. Wenn wir mit dem Segelboot übers Meer schippern oder mit dem Auto den Highway entlang düsen, während im Radio der gewünschte Musikmix läuft, können wir wunderbar in die Szenerie eintauchen.

Zumindest, wenn wir die Kontrolle über unser Fahrzeug behalten. Die Steuerung sollte wohl wie im Vorgänger möglichst einfach gehalten werden, das führt aber auch dazu, dass wir kaum Trefferfeedback oder Widerstand spüren. Alle Vehikel steuern sich trotz einstellbarer Tastatur-Empfindlichkeit ein bisschen so, als würden wir über eine glatte Oberfläche rutschen. Das Fahren macht trotzdem Spaß, wenn man sich einmal eingewöhnt hat. Unser Tipp: Wechseln Sie beim Autofahren zum Gamepad, Watch Dogs 2 passt die Tastenbelegung und HUD-Anzeigen so automatisch wie fließend an.

Die GTA-Online-Alternative?

Abseits der gewöhnungsbedürftigen Fahrzeugsteuerung steht Watch Dogs 2 der Konkurrenz aber in nichts nach: Besonders der direkt ins Spiel integrierte »nahtlose Multiplayer« bringt frischen Wind ins Geschehen. Der Modus wurde seit Teil eins noch überarbeitet und ist permanent aktiviert, wenn wir das Feature nicht händisch abschalten. Somit können wir jederzeit diverse Multiplayer- oder Koop-Aktivitäten starten. Besonders spannend wird es, wenn ein anderer Hacker unser Spiel ähnlich wie in Dark Souls infiltriert. Den müssen wir dann schnell finden, was zu einem interessanten Versteckspiel werden kann. Wirklich Angst haben, etwas zu verlieren, müssen wir aber nicht. Dafür kann es aber jederzeit passieren und uns damit auch wichtige Aufträge versauen. Wer es weniger subtil mag, kann außerdem an den Kopfgeldjäger-PvP-Missionen teilnehmen. Hier wird eine Belohnung auf einen Spieler ausgesetzt, der besonders negativ auffällt. Schaltet man ihn ähnlich wie in GTA Online gemeinsam mit anderen Spielern aus, wird man deshalb mit einem netten Preisgeld belohnt. Die schnellen Fahrzeugjagden spielen sich aufgrund der fummeligen Steuerung allerdings ziemlich chaotisch.

Richtig Laune machen auch die Koop-Missionen, sogenannte Operationen für zwei Spieler, zu denen wir auch unsere Freunde einladen können. Mit denen erkunden wir dann gemeinsam die Spielwelt und erfüllen Aufträge, die zu schwer für eine Person wären. Zwar sind die Partneraufträge auch solo spielbar, wir haben uns aber schon am ersten die Zähne ausgebissen. Wir müssen ein vom FBI gesichertes Gebäude betreten und dort Daten klauen. Beginnen wir mit dem Download, werden aber alle Agenten aufmerksam und zücken die Waffen. Wenn nicht ein Spieler verteidigt und einer die Daten sichert, haben wir also so gut wie keine Chance. Im Vergleich zur Rockstar-Variante bekommen wir hier zwar wenig Inhalt geboten, der vorhandene macht aber Spaß und ist eine gute Alternative für alle, die nicht extra einen Online-Charakter anlegen und sich mit sperrigem Matchmaking auseinandersetzen wollen – ideal für ein paar kurze Missionen zusammen mit den Kumpels.

Sieht man über die deutlichen Storyschwächen und nervigen Charaktere hinweg, erhält man so ein launiges Open-World-Abenteuer, das viele erfrischende neue Ansätze wagt – keinen GTA-Klon oder Produkt der Ubisoft-Formel, sondern eben ein Hackerparadies mit Hindernissen. ★



Elena Schulz
@Ellie_Libelle

Watch Dogs 2 spricht mich vor allem als Schleichfan an. Immerhin habe ich die hier die Möglichkeit, mich nur über einen Haufen Daten zu bewegen, da kann selbst ein Dishonored 2 nicht mithalten. Klar, das Hacking könnte anspruchsvoller sein, aber durch die vielen verschiedenen Möglichkeiten habe ich trotzdem das Gefühl, die Systeme zu durchschauen und meinen Feinden immer einen Schritt voraus zu sein. Ich kann schleichen, hacken und mich völlig lautlos bewegen oder aber alle Systeme manipulieren, einen riesen Radau machen und trotzdem unentdeckt bleiben.

Dass ich selbst im Stealth-Modus so viele Möglichkeiten habe, ist großartig. Das tröstet mich auch ein wenig darüber hinweg, dass Story und Charaktere nicht so recht dazu passen wollen. Aber eben nur ein wenig. Denn ich bin auch enttäuscht davon, dass diese Aspekte in den meisten großen Spielen immer noch stiefmütterlich behandelt werden. Während das Gameplay in Watch Dogs oder Assassin's Creed weiterentwickelt wird, scheint dieser Punkt immer weiter in den Hintergrund zu rücken. Für mich ein Fehler, denn im Fall von Watch Dogs 2 ist es genau das, was mich davon abhält, das Spiel zu lieben. Also erinnert euch daran, liebe Entwickler und Publisher, ein Spiel ist immer ein Gesamtpaket!

WATCH DOGS 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5-2400 / AMD FX-6120	Core i7-3770K / AMD FX-8350
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7870	Geforce GTX 970 / Radeon R9 290
6 GB RAM, 50 GB Festplatte	8 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ schön gestaltete Schauplätze
+ cooler Graffiti-Look
+ toller Radio-Mix mit lizenzierten Songs
+ authentisches San Francisco
− mittelmäßige deutsche Synchronisation

SPIELDESIGN

+ spaßige Hacking-Mechanik
+ tolle spielerische Freiheit
+ nützliche Gadgets (Jumper)
+ keine Ubisoft-Formel
− Schleichen wird bevorzugt

BALANCE

+ drei Schwierigkeitsgrade
+ gut gesetzte Checkpoints
+ nützliche Fähigkeiten für verschiedene Spielstile
+ grundsätzlich aufmerksame Gegner
− regelmäßige KI-Aussetzer

ATMOSPHÄRE / STORY

+ spannendes Datenschutz-Thema
+ Anspielungen auf Realität
+ aufwändige Nebenmissionen
− Klischee-Charaktere und banale Geschichte
− Hackerszenario wird ins Lächerliche gezogen

UMFANG

+ optionale Nebenmissionen
+ Koopmodus und »nahtloser Multiplayer«
+ Fahrzeugmissionen und Rennen
+ umfangreiche Kampagne
+ Spielwelt deutlich größer als im Vorgänger

FAZIT

Watch Dogs 2 überzeugt mit toller Hacking-Mechanik und spielerischer Freiheit, nur das Zukunftsszenario selbst wird nicht ausgeschöpft.





Das absolute Highlight in Steep ist der Wingsuit beziehungsweise das Fliegen mit dem Ding.

Steep

DER BERG RUFT!

Genre: **Sportspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Annecy** Termin: **2.12.2016** Sprache: **Englisch, Deutsch**
USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Uplay)**

Steep will das Erlebnis Wintersport simulieren und bringt die Alpenregion in die warme Stube. Doch Ubisofts Gespür für Schnee endet dort, wo die Langzeit-Motivation beginnt. Von Manuel Fritsch

Eine typische Stunde in Steep: Nach mehreren Versuchen, ein Zeitrennen zu gewinnen, fahren wir mit dem Snowboard nach dem Erreichen der Goldmedaille gemütlich weiter Richtung Tal. Auf halber Strecke reizt uns eine besonders steile Stelle, also halten wir an und springen mit dem Wingsuit ab. In luftiger Höhe erspähen wir rechterhand ein kleines Bergdorf, ziehen den Fallschirm und stellen uns selber die Aufgabe, auf dem Dach der Kirche zu landen. Dort suchen wir die nähere Umgebung mit dem Fernglas ab, um weitere Besonderheiten zu finden, die grau schraffiert sind. Sind wir diesen Stellen näher als 1.000 Meter, schalten wir sie als »Hotspots« frei und können sie als Schnellreiseziele für neue Ausflüge auf der 3D-Alpenkarte anwählen. Der Entdeckeraspekt passt gut zur Atmosphäre und dem realistischen Anspruch des Sportspiels. Allerdings ist die riesige Welt für ein Videospiel seltsam verlassen und leblos. Berghütten und Ruinen formen sich zu menschenleeren, gruseligen Geisterstädten, Tiere lassen sich nicht mal in dichten Waldregionen blicken.

Challenge accepted!

Mit ansteigendem Erfahrungs- und Erkundungslevel schalten sich über 100 verschiedene Herausforderungen in vier Sportarten frei. Diese sind wiederum in fünf Kategorien unterteilt und entsprechen unterschiedlichen Spielstilen: Fahren wir viele Downhill-Rennen, sammeln wir etwa Punkte im Pro- oder Freerider-Stil. Der Großteil der Aufgabenstellungen besteht dabei aus simplen Checkpoint-Rennen, oder es gilt eine bestimmte Punktzahl mit Tricks zu erlangen. Da eine Spezialisierung zumindest keine neuen Tricks oder eine bessere Konstitution bringt, fehlt die Motivation, einen Bereich gezielt auszubauen.

Immerhin erhalten wir mit steigender Bekanntheit, die durch einen übergreifenden Level repräsentiert wird, Einladungen zu speziellen Events, die sich zum Beispiel »Red Bull Invitational« nennen und eine Art Karriere andeuten. Spielerisch unterscheiden sich die Events kaum von regulären Challenges. Auch hier fahren oder fliegen wir überwiegend durch Checkpoints und versuchen einen bestimmten Highscore zu erreichen. Lichtblicke sind die Bergstorys, in denen der Berg selber teils märchenhaft, teils lustig und verspielt mit uns spricht. In diesen etwas längeren Spezialmissionen folgen wir beispielsweise einmal einer mysteriösen Spur aus schwarzen Blumen bis ins Tal oder werden auf eine Verfolgungsjagd durch einen dunklen Wald geschickt.



Grabs und Drehungen bringen bei Freestyle-Abfahrten zusätzliche Punkte für die Siegwertung.



Manuel Fritsch
@manuspielt

Das Freischalten neuer Berggebiete, die erneut zum Experimentieren einladen, motiviert und die unterschiedlichen Disziplinen und Spielstile bieten augenscheinlich viel Abwechslung – allerdings verfliegt dieser Reiz nach wenigen Spielstunden, sobald klar wird, dass die Welt außer dem wohl schönsten Schnee der Spielgeschichte doch steril und leblos ist. Mit Ausnahme der fantastischen Wingsuit-Missionen und einiger Bergstorys sind mir auch die Checkpoint- und Highscore-Challenges auf Dauer zu monoton. Die größte Enttäuschung stellt für mich allerdings die Trick-Steuerung dar. Technisch haben Ubisoft Annecy mit ihrem Erstlingswerk aber eine gute Grundlage für zukünftige Wintersportspiele geschaffen. Bei einem neuen Tricksystem und weiteren Wingsuit-Abenteuern könnte ich mich sofort für einen zweiten Teil erwärmen.



Alpiner Maskenball

Die in Challenges verdienten Münzen können in kosmetische Veränderungen wie bunte Wollmützen, Helme, Jacken, Hosen oder Lackierungen für Ski und Snowboard investiert werden. Bestimmte Events stellen ausgefallenere Trachten wie ein Ganzkörper-Tigerkostüm, ein Flughörnchen-Wingsuit oder Helme mit Hörnern gezielt als Belohnung in Aussicht und bieten so einen zusätzlichen Anreiz, die Goldmedaille zu erreichen.

Der Simulant

Zwar laden jede Menge Rampen, Schneeparks und Felsvorsprünge zu waghalsigen Manöver ein, doch das enge Zeitfenster für den richten Absprung sorgt auch nach Stunden des Übens noch für große Frustmomente. Mit den Analogsticks beziehungsweise WASD-Tasten werden Drehungen des Körpers ausgeführt, und die Schultertaste/Leertaste dient zum Springen und Greifen. Bestimmte Tricks und Kunststücke gezielt auszuführen, ist jedoch mehr als knifflig, zusätzlich lässt sich die Entscheidung der Engine darüber, was eine geglückte Landung ist, nur schwer nachvollziehen. Schmerzlich vermisst haben wir außerdem Grinds und Slides im Repertoire des Trickfahrers.

Ein absolutes Highlight ist dagegen der Wingsuit. Die besten Momente verbrachten wir zu großen Teilen in der Luft beziehungsweise mit 250km/h knapp über dem Boden schwebend. Steep schafft es, die Faszination des lebensgefährlichen Extremsports einzufangen und mit interessanten und herausfordernden Aufgaben zu verbinden. Zu den Klängen des Walkürenritts aus der Wagner-Oper an der steilen Felswand des Matterhorns durch ein nur drei Meter breites und hohes Felsnadelöhr zu brettern, ist einer dieser Magic Moments, die man für immer in Erinnerung behalten wird. Lediglich die wohl lustig gemeinten Kommentare des Sportlers passen so gar nicht zu den tödlichen Unfällen, die wir mit ihm erleben. Ein lockeres »Au, ich muss besser auf mich aufpassen!« ist nicht wirklich angebracht, wenn wir gegen eine Felswand klatschen.

Im krassen Gegenteil dazu steht die Paragliding-Disziplin. Als Fortbewegungsmittel zum Erkunden leistet der jederzeit ausfahrbare Gleitschirm gute Dienste, kompetitiv funktioniert das Durchfliegen von Ringen im Schneckentempo dagegen überhaupt nicht.

Allein zu zweit, niemals solo

Steep setzt eine dauerhafte Onlineverbindung voraus und macht keinen Unterschied zwischen Single- und Multiplayer. Auf der Piste begegnen wir hin und wieder anderen Spielern und können diese zu gemeinsamen Unternehmungen einladen – ganz ohne Lobby oder Ladezeiten. Ob sich die eigene Party nun gemeinsam an einer Strecke versucht, sich ein Wettkampf um die höchste Trickpunktzahl entfacht oder auf Erkundungstour geht, steht jedem völlig frei. Das Spiel teilt uns mit, wenn Mitspieler einen Highscore geknackt haben oder eine neue Challenge starten. Auf Knopfdruck teleportieren wir uns an den Startpunkt, um die Herausforderungen anzunehmen. Auch das Feature, an jedem beliebigen Punkt der Spielwelt eigene Strecken, Aufgaben und Ereignisse zu erstellen, macht in einer Gruppe von Freunden kurzweilig Spaß und motiviert. Natürlich lassen sich besonders gut gelungene Strecken abspeichern, versenden und Aktionen als Replay in Zeitlupe und verschiedenen Kameraoptionen als Video auf Facebook und Co. zum Angeben teilen. Ein Offlinemodus fehlt dagegen. Reißt die eigene Verbindung ab, kann das Spiel nicht fortgesetzt werden. Ein unnötiges Ärgernis in einem technisch ansonsten sehr sauberen Spiel. ★



Für Menschen, die es gerne beschaulich haben: Paragliding in Steep.

STEEP

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 2400s / AMD FX-6350	Core i7 3770K / AMD FX-8350
Geforce GTX 660 / Radeon R7 260X	Geforce GTX 980 / Radeon R9 Fury
6 GB RAM, 20 GB Festplatte	8 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ realistisches Schneeverhalten + wunderschöne Alpenpanoramen + stimmungsvolle Musikuntermalung − zuweilen übertrieben auf »cool« gemachte Sprecher − unübersichtliche Karte

SPIELDESIGN

+ Schneeverhältnisse verändern Fahrgefühl + packende Wingsuit-Simulation + nahtlos integrierter Multiplayer − keine Langzeitmotivation − Spezialisierungen ohne Auswirkung

BALANCE

+ ausgewogener Anstieg des Schwierigkeitsgrads + Rücksetzoption − unliebsame Disziplinen nötig für Levelaufstieg − unberechenbare Physik bei Tricks − öde Paragliding-Challenges

ATMOSPHÄRE / STORY

+ dichte und realistische Alpen-Atmosphäre + glaubhaftes Sounddesign und Umgebungsgeräusche + kleine »Berggeschichten« + optische Individualisierungsoptionen − insgesamt sterile Welt

UMFANG

+ vier unterschiedliche Bergregionen + vier Sportarten + zig Challenges im Multiplayer + 100 Missionen und Spezialaufgaben − Großteil der Challenges sind Highscore- und Zeitrennen

FAZIT

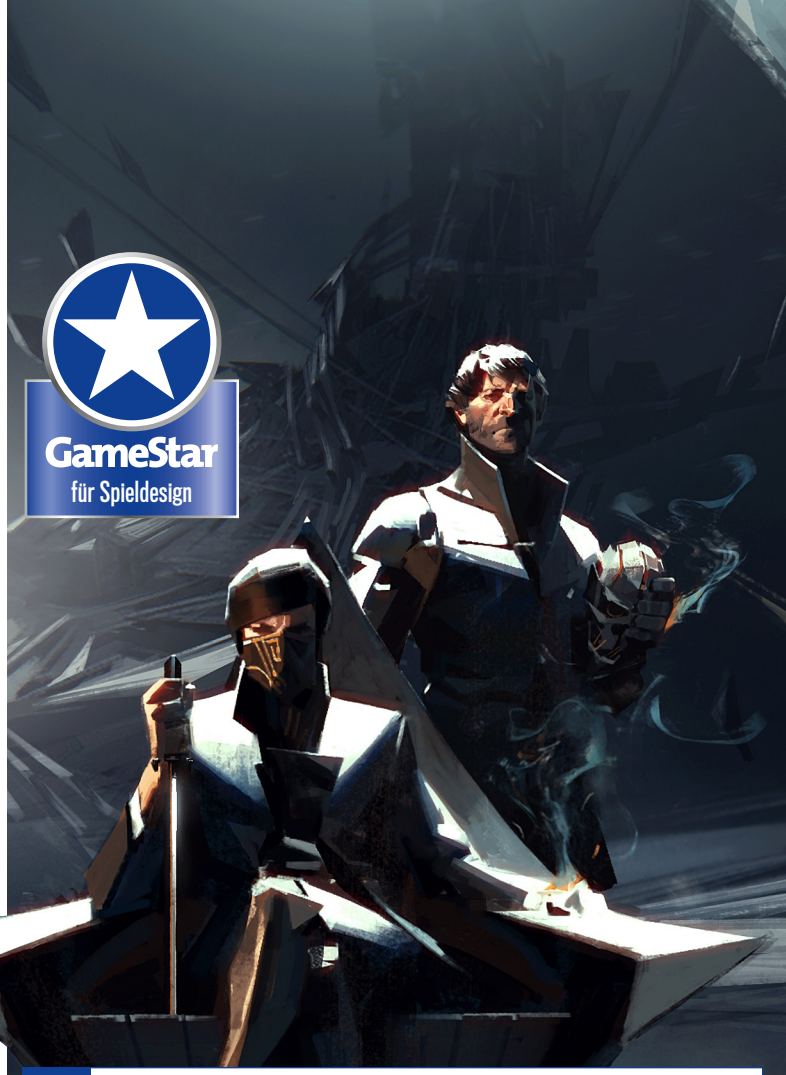
Wintersport-Simulation in technisch beeindruckender Alpen-Open-World, es mangelt aber an Langzeitmotivation und Vielfalt.



In einem Meetingraum von Ubisoft Annecy steht eine alte Skilift-Gondel, die auch schon mal als Rückzugsraum genutzt wird.

Dishonored 2

FESTIVAL DER LEISETRETER



Genre: **Action** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **: Arkane Studios**
Termin: **11.11.2016** Sprache: **Englisch, Deutsch** USK: **ab 16 Jahren**
Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam, Denuvo)**

Auf DVD: Test-Video

Wir machen innerliche Freudensprünge, weil Dishonored 2 so ein cleveres Schleichspiel ist. Und ärgern uns umso mehr über die Technikprobleme. Von Dimitry Halley

Beim ersten Dishonored steckten viele Ideen noch in den Kinderschuhen. Die KI hatte ihre Ecken und Kanten, die Story blieb auf Durchschnittsniveau. Einige Spieler fanden die Spezialfähigkeiten von Assassinen-Held Corvo zu mächtig, weil sich die Feinde mit seinem Teleport ziemlich leicht austricksen ließen. Vier Jahre später steht Dishonored 2 in den Startlöchern und bekommt alle Chancen, die Nickeligkeiten des Vorgängers vergessen zu machen. Mit Emily Kaldwin gibt's neben Corvo eine zweite spielbare Hauptfigur inklusive eigenem Fähigkeitenrepertoire, mit der Küstenmetropole Karnaca einen neuen, mediterranen Schauplatz und eine umfangreiche Kampagne, die locker 20 Stunden für den ersten Durchgang veranschlagt. Dazu das Versprechen einer Rachegeschichte, die lose Handlungsfäden aus dem ersten Teil zu Ende spinnt. Es hat seinen Grund, dass Dishonored 2 für uns eine der größten Storyhoffnungen des Jahres war.



Abwertung

Nennen wir den Übeltäter ohne Umwege beim Namen: Die PC-Technik von Dishonored 2 macht Probleme. Selbst mit ordentlicher Hardware in der Größenordnung einer Geforce 1070 treten teils Einbrüche der Bildrate auf, und das in Full HD. Tausende Spieler beklagen sich bei Steam über die schlechte Optimierung, eine schwammige Maussteuerung, unscharfe Texturen und viel zu hohe Anforderungen (gemessen an der gebotenen Grafikqualität des Spiels), mit AMD-Hardware scheinen die Probleme besonders häufig aufzutreten. Im Test entpuppen sich viele der Vorwürfe als frustrierende Realität, auf manchen Systemen läuft Dishonored 2 einfach nicht rund.

Nach einem Patch auf die Versionsnummer 1.2 stehen auf der Habenseite etwas höhere fps (wir haben Steigerungen im Bereich von drei bis fünf Prozent gemessen), ein willkommener Schärferegler für die Kantenglättung und genauere Einstellungsmöglichkeiten für die adaptive Auflösung. Dafür reduziert der Patch aber gleichzeitig das Detaillevel und streicht die Optionen für Umgebungsdetails und der Nebelqualität. Wir werten Dishonored 2 für die Technikprobleme um fünf Punkte ab.

Corvos Künste

Teleportieren: Per Teleportation verschafft sich Corvo fast überall Zutritt. Upgrades bieten Kampfoptionen wie einen mächtigen Tritt durch Zeit und Raum oder lassen die Welt wie im Dishonored-DLC »Knife of Dunwall« kurzzeitig stillstehen.

Tödlicher Schwarm: Auch in der Welt von Karnaca lässt Corvo die Rattenplage auf Feinde los. Per Upgrade können gleich zwei Rattenschwärme Corvo permanent folgen.

Beherrschung: Was Corvo übernehmen kann, ist eine Sache von Upgrades: Zunächst kann der Assassine nur Tiere kontrollieren, später taucht Corvo auch in Menschen und sogar Leichen ein. Igitt!

Zeit verlangsamen: Die Zeitmanipulation ist in Dishonored 2 etwas flexibler: Verlangsamung und kompletter Stillstand sind wieder möglich, aber auch ein kurzer Zeitsprung nach vorne ist möglich. Wer mit einem Rattenschwarm sehr schnell eine Leiche verschwinden lassen will, kann über diesen Skill die Biester in Rekordzeit nagen lassen.

15 Jahre später

Das Spiel krankt optisch an ausgewaschenen Texturen, hölzernen Animationen und einer suboptimalen Kantenglättung, die teils für nervige Unschärfe sorgt. Damit stellt sich das Spiel technisch in vielen Punkten in eine Reihe mit Mafia 3. Dass uns die Welt rund um die neue Start Karnaca trotzdem besser gefällt als New Bordeaux, liegt vor allem am Artdesign. So ernüchternd das reine Technikgerüst der neuen Void-Engine auch sein mag, so vielfältig, einladend und einzigartig sieht die Spielwelt auf einer künstlerischen Ebene aus. Ab dem ersten Panoramablick nimmt uns das mediterrane Karnaca mit seinen weißen Sandsteinbauten gefangen. In der Ferne zeigen riesige Minenanlagen (die wir nicht besuchen), dass wir es hier mit einer lebhaften, in sich stimmigen Stadt zu tun haben, die weit größer ist als unsere eigene Kampagne.

Und dieses Gefühl wird auch in den unzähligen Details der Spielwelt zu einer der atmosphärischen Stärken des Spiels: Von den viktorianischen Werbeplakaten an jeder Straßenecke über die Inneneinrichtungen der Häuser mit Wandgemälden, Briefen, Dekorationen und Klamotten bis zu den unzähligen Dialogen zwischen Zivilisten oder Wachleuten – hier wird klar: Wir erleben eine lebendige, komplexe Welt, die ganz abseits von unseren eigenen Taten atmet und pulsiert. Wer will, kann sich über Handel, Historie und Herrscherhäuser informieren und findet auf fast jede Hintergrundfrage irgendwo eine Antwort.

Dishonored 2 spielt 15 Jahre nach dem Vorgänger, Emily Kaldwin regiert als junge Kaiserin, ihr (Zieh-)Vater Corvo fungiert als Mentor. Eines Tages kommt der Herzog von Serkonos (des Fürstentums, in dem Karnaca liegt) zum Staatsbesuch vorbei, präsentiert aber prompt Tante Delilah als verschollene Thronerbin. Dann startet er einen Putsch. Während Soldaten den Thronsaal stürmen, entscheiden wir uns für Emily oder Corvo als Spielfigur. Danach überschlagen sich die Ereignisse, wir fliehen auf einem Frachter in die Metropole Karnaca. Und nehmen uns fest vor, alle Strippenzieher zu beseitigen, die hinter dem Putsch stecken. Allen voran natürlich Delilah, die wir schon aus den DLCs des Vorgängers kennen.

Dishonored 2 gibt uns dabei generell viele Wahlmöglichkeiten: Emily oder Corvo, laut oder leise, tödlich oder nicht-tödlich – das Spiel quittiert diese Möglichkeiten mit leichten Abweichungen im Storyverlauf und unterschiedlichen Endsequenzen. Dabei zählen sowohl unsere Entscheidungen an Schlüsselstellen der Kampagne (zum Beispiel, ob wir Zielpersonen umbringen oder verschonen), aber auch ganz generell der Berg der toten Wachen, den wir anhäufen. Wie im Vorgänger ergeben sich daraus zwei Chaos-Stufen: Niedriges Chaos sorgt für einen optimistischeren Handlungsverlauf, hohes Chaos drückt die Stimmung.



Wachen, die uns sehen, rufen nach Verstärkung. Gegen Gruppen haben wir fast keine Chance.

Emily oder Corvo?

Zu Beginn des Spiels müssen Sie sich für Emily oder Corvo entscheiden. Dem gewählten Charakter bleiben Sie bis zum Schluss treu, eine Wechselmöglichkeit besteht nicht. Einige Skills teilen sich die beiden, andere nicht. Damit Sie sich gleich zu Beginn Ihrer Lieblingsspielweise entsprechend entscheiden, haben wir die individuellen Fähigkeiten unten zusammengefasst.

Ein famoses Schleichspiel

Im ersten Schritt packt das Spiel einen der größten Kritikpunkte des Vorgängers an: den zu seichten Schwierigkeitsgrad. Mit seinen vier Härtegraden spricht Dishonored 2 jeden Spielertypen an. Wer am Feierabend leicht verdauliche Unterhaltung sucht, greift zu Leicht oder Normal, Hardcore-Schleicher kriegen auf den höheren Stufen echt was zu kauen. Die Sichtkegel der Wachen erlauben keine Fehler, die KI reagiert clever auf unser Handeln. Wenn Emily oder Corvo beispielsweise eine Tür offenstehen lassen, die vorher geschlossen war, dann wird das in Augenschein genommen. Falls eine Wache plötzlich verschwindet, suchen die Kollegen nach ihr – aber nur, wenn sie sie kurz zuvor noch gesehen haben. Und wer es richtig gnadenlos mag, kann sogar das Zeichen des



Emilys Künste

Weitreichen: Der Greifhaken gehört 2016 in jedes gute Actionspiel, Weitreichen ist die übernatürliche Version der Bewegungsmechanik per Seil. Emily kann sich allerdings nicht nur mit Far Reach fortbewegen, per Upgrades können auch Gegenstände und später sogar Gegner herangezogen werden.

Mesmerisieren: Mit der Kraft lassen sich Gegner ablenken, über Verbesserungen auch mehr als nur ein Feind. Ob der Spieler die Gegner im Traumzustand für immer ausschaltet oder lieber friedlich umgeht, bleibt dem eigenen Spielstil überlassen.

Domino: Magische Ketten verbinden mehrere Gegner miteinander – was einer Person passiert, widerfährt auch den anderen verbundenen Feinden.

Schattengang: Emily verwandelt sich in ein kleines Schattenwesen, das deutlich schwerer von Wachen erkannt wird und durch viele für Menschen unpassierbare Gänge passt. Mit einigen Upgrades kann Emily Gegner ausschalten, ohne die Schattenform verlassen zu müssen.

Doppelgänger: Emily zaubert ein Ebenbild von sich selbst herbei, um Gegner abzulenken. Der Doppelgänger kann über Domino auch mit Gegnern verbunden werden, entsprechend tödliche Fallen sind möglich. Allerdings erfordert deren »Aufbau« etwas Mühe.

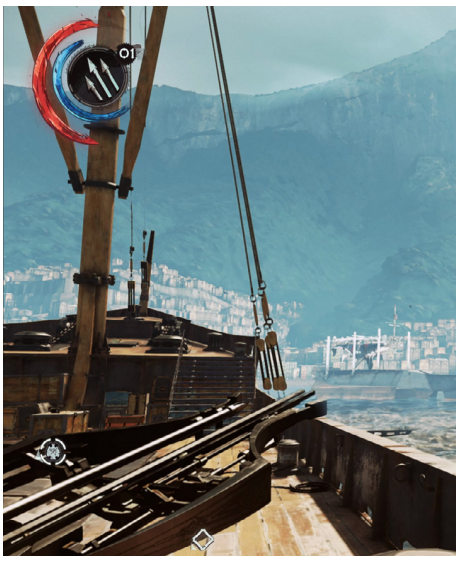


Wer sich ranpirscht, kann tödlich oder nicht-tödlich Feinde ausschalten. Würgen dauert deutlich länger.

Outsiders ablehnen und das Spiel ohne Fähigkeiten angehen. Arkane baut den Verzicht auf die – abermals sehr mächtigen – Fähigkeiten also clever in die Story ein.

Dishonored 2 spielt sich im direkten Vergleich erstmal ähnlich wie der Vorgänger. Nach wie vor ist das Leisetreten der beste Weg, um nicht an der ersten Straßenecke von Wachen aufgeknüpft zu werden. Die neun riesigen Level bestehen in der Regel aus zwei Teilen: Erst müssen wir durch die Straßen zu einem speziellen Schauplatz schleichen, im Anschluss dann in dieser Location ein Ziel erledigen. Doch egal, wo wir uns befinden, überall sind Wachen, die uns beim ersten Blickkontakt angreifen. Wenn es zum Kampf kommt, wehren sich Emily und Corvo mit Klinge, Pistole und Armbrust. Wer flink pariert, kann brutale Kontermanöver einleiten – allerdings überrumpeln uns mehrere Feinde in Windeseile, weil sie





Der Anfang des Spiels findet in der guten alten Hafenstadt Dunwall statt, die genauso detailverliebt wie schon im ersten Dishonored in Szene gesetzt ist.



ebenfalls zur Pistole greifen, während wir mit den Kollegen beschäftigt sind.

Wer hingegen ungesehen bleibt, hat die Wahl, ob er Feinde umgeht, durch Würgegriff ins Reich der Träume schickt oder mit dem Schwert dem Jenseits übergibt. Jede Variante hat Vor- und Nachteile: Lassen wir die Wachen in Ruhe, erschweren wir uns das Erkunden der Areale, das Würgen dauert hingegen fast schon unerträglich lange. Und als Mörder kassieren wir ein hohes Chaos-Ranking und das schlechtere Ende. Außerdem müssen wir die Körper der Wachen irgendwie verschwinden lassen. Auch im Manövrieren durch das Level gibt's keinen Königsweg – natürlich kann man sich clevere Wege suchen, um hastig durchzueilen, damit verpasst man aber diverse Runen und Knochenartefakte, mit denen sich die einzelnen Fertigkeiten verbessern lassen. Wenn wir stattdessen alle Runen einsammeln wollen, wird das Durchspielen ohne Alarm fast schon zur Unmöglichkeit. Es sei denn, wir schaffen es, die Wachen exakt im richtigen Moment mit einer exakt geworfenen Flasche exakt lange genug abzulenken, um zur Rune und wieder in Deckung zu huschen – das Timing macht den Unterschied und sorgt für Nervenkitzel. Die Skills jedenfalls funktionieren vorbildlich, nur Emilys »Weitreichen«, das als Teleporter und Greifhaken für Items und Gegner herhalten muss, bedient sich in der Hitze des Gefechts sehr unpräzise. Versuchen Sie mal, einen Gegner hinter einem Geländer zu greifen: In fünf von zehn Fällen teleportieren Sie sich versehentlich zu ihm.



Trotzdem kann Karnaca mit seinem exotischen, weniger düsteren Design locker mithalten.

Die Runen dienen wie im Vorgänger als Fähigkeitserweiterung. Emily und Corvo unterscheiden sich in ihrem Arsenal – der raue Veteran behält im Wesentlichen die Skills aus dem ersten Teil (Rattenschwärme kontrollieren, Teleport, Windstoß), Emily kann hingegen hypnotisieren, Doppelgänger erstellen oder Gegner telepathisch aneinander ketten. Wenn wir dann einen Feind ausschalten, ereilt alle anderen das gleiche Schicksal. Keine Fähigkeit ist übermächtig, trotzdem sind alle extrem hilfreich. Knochenartefakte sorgen ergänzend für Perks wie größeres Lungenvolumen oder höhere Granatenresistenz – im neuen Crafting-Menü können wir die Dinger aber auch zerlegen und zu neuen Kreationen zusammenstecken. Ein nettes System für Tüftler, allerdings an keiner Stelle überlebenswichtig.

Schade, dass es kein New Game Plus gibt. Obwohl das Spiel uns die Kampagne als »ersten Durchlauf« im Menü markiert, haben wir keinen Weg gefunden, die gewonnen Fähigkeiten in einen zweiten zu importieren. Ärgerlich, denn das Experimentieren mit den Skills macht enorm viel Spaß. Das liegt auch und vor allem am meisterhaften Leveldesign. Jedes der neun Level ist einzigartig und punktet mit einem ganz speziellen Thema. Im Maschinenhaus lässt sich zum Beispiel das Layout der Räume mechanisch verändern, dann klappen ganze Wände zur Seite, Säulen fahren in den Boden, Türen werden plötzlich unpassierbar. Und überall patrouillieren Wachroboter, die nach vorne und hinten gleichzeitig sehen können.

Die Story von Dishonored 2

Die Entscheidungsfreiheit von Dishonored 2 hat aber auch einen entscheidenden Nachteil: Sie wirkt sich negativ auf die Story aus. Generell macht die Geschichte von Emily und Corvo nämlich zu wenig aus dieser großartigen, lebendige Welt. Emily Kaldwin ist eine junge Kaiserin, die das Leben stets nur aus ihrem Elfenbeinturm sehen konnte, viele Probleme der Bürger (nach eigenen Angaben) ignoriert hat und nun durch ihren Sturz das erste Mal mit den Zuständen in Karnaca konfrontiert wird. Und (je nach

Wer hat an der Uhr gedreht?

Das allgemeine Leveldesign von Dishonored 2 ist schon ziemlich gut, die Entwickler haben sich aber auch Besonderheiten einfallen lassen.





Im Uhrwerkhaus des boshaften Erfinders können wir die Inneneinrichtung und Architektur der Räume beeinflussen, um möglichst elegant und ungesehen von A nach B zu kommen.





In Stiltons Anwesen unternehmen wir Zeitreisen und manipulieren etwa Gegenstände in der mondänen Vergangenheit (oben), um sie in der verrotteten Gegenwart (unten) nutzen zu können.



Michael Graf
@Greu_Lich

Dishonored 2 ist eines dieser Spiele, die mit jedem Schritt besser werden. Am Anfang, in den ersten fünf Stunden, hat es mich kaum mitgerissen. Ja, das Schleichen macht Spaß, doch die Story beginnt belanglos und plätschert dann dahin, die Charaktere entfalten weniger Profil als ein ausgelatschter Sneaker. Aber! Je länger ich in Karnaca weile, je mehr Zeit ich durch die Schatten husche, Wachen belausche, Briefe lese oder auch mal innezuhalte, um schick ausgeleuchtete Ecken zu bewundern – je länger ich mich mit alldem beschäftige, desto mehr packt mich dieses Spiel, das im Stilton-Anwesen in seinem Höhepunkt gipfelt. Eine so geniale Levelidee habe ich lange nicht mehr gesehen (außer in Titanfall 2, das sie aber schlechter in die Kampagne einbettet). Nein, die Story wird nicht besser. Aber Dishonored 2 lebt davon, dass ich Geschichten darüber erzählen kann, ohne seine Geschichte zu erzählen. Ja, das Setting verschenkt Potenzial. Ein Erlebnis und eine Empfehlung ist dieses Spiel dennoch.



Dimitry Halley
@dimi_halley

Dishonored 2 habe ich auf allen wichtigen Stationen begleitet. Bei der ersten Enthüllung im Dolby Theatre zur E3 2015, bei der ersten Gameplay-Präsentation für unsere Titelstory in Lyon, beim ersten Anspieltermin in Frankfurt. Und die Gamescom-Präsentation 2016 habe ich auch mitgenommen. Während dieser ganzen Reise hin zum Release war das Spiel für mich eine der größten Storyhoffnungen. Diese Spielwelt hat so viel Potenzial, weil sie bis ins Detail mit Leben gefüllt, innovativ gestaltet und so einzigartig kurios ist. Das galt schon für den Vorgänger, für den Nachfolger umso mehr. Ja, die Atmosphäre ist eine der größten Stärken von Dishonored 2 – die Story allerdings nicht. Allerdings erzähle ich ohnehin meine eigene Story – spielerisch.

Dishonored 2 ist ein Paradebeispiel für Freiheit, cleveres Leveldesign und eine funktionierende Schleichmechanik. Die Fertigkeiten laden zum Experimentieren ein, selbst beim dritten Durchlauf findet man neue Details und noch bessere Routen. Ich spiele dieses Spiel rauf und runter, schleiche einmal ohne Alarm, dann wieder als gnadenloser Assassine. Ich probiere aus, wie lange ich im offenen Gefecht überlebe. Hinter Dishonored 2 steckt einfach eine durch und durch gelungene Spielmechanik.



Der Outsider sucht uns in Traumsequenzen heim – wir müssen seine Kryptik entziffern.

Spielerentscheidung) sogar über Leichen geht. Hierin läge so viel Potenzial, die Geschichte auszubauen und ihr mehr Fleisch zu geben. Etwa der Moment, als Emily zum ersten Mal um ihr Leben kämpfen muss (oder, um genauer zu sein: zum zweiten Mal. Was wir nur aus der Zeitung erfahren).

Es könnte der Augenblick sein, in dem sie merkt, dass sie mitverantwortlich für das Leid der Leute ist. Verlust, Ohnmacht, Rache – in der Welt von Dishonored 2 wären so starke Gefühle möglich gewesen. Stattdessen spult Emily relativ unbeteiligt ihren Sprechertext herunter (auf Deutsch und Englisch ist die Synchro recht durchwachsen), meuchelt sich ab der ersten Spielminute munter durch das Wachpersonal, beklaut arme Leute und schaltet ein Ziel nach dem anderen aus. Die Story erklärt das damit, dass sie von ihrem Vater trainiert wurde. Aber ob man auf Puppen einschlägt oder Leute absticht, sollte einen Unterschied machen – Training hin oder her.

Klar, wir können auch nicht-tödlich spielen. Doch selbst dann wirkt das Skript im Verhältnis zu dem, was wir spielerisch tun, merkwürdig deplatziert. Die Geschichte von Dishonored 2 leidet darunter, dass sie aus so vielen variablen Versatzstücken besteht: Zwei mögliche Helden mit zig möglichen Spielweisen verhindern, dass das Spiel in irgendeine Richtung wirkliche Statements setzen kann. Emily kommentiert permanent irgendwelchen Kleinkram mit kryptischen Sätzen, wirkt nie wirklich involviert und macht keinerlei spürbare Charakterentwicklung durch, weil sie ja stets in alle Spielrichtungen plausibel bleiben muss. Viele dieser Probleme gelten auch für den Rest der Figuren. Eine unserer Verbündeten entwickelt zum Beispiel erst gegen Ende der Kampagne so etwas wie Persönlichkeit – zu diesem Zeitpunkt spielt sie aber fast keine Rolle mehr für uns. Auch das Schurken-Ensemble bleibt eindimensional, keiner kommt über das Niveau eines Disney-Bösewichts hinaus.

Immerhin: Die Story leidet nicht unter Logiklöchern – wenn Ihnen Innovation im Storytelling nicht wichtig ist, befriedigt das bereits. Unser Tipp: Spielen Sie als Corvo. Er hat die Lehrlingsjahre hinter sich, da erwartet man keine weltbewegende Charakterentwicklung, schließlich durchlebt er mehr oder minder dieselbe Hatz nach dem Thronräuber wie im ersten Teil. Es gibt übrigens abseits einiger Dialoge und Zwischensequenzen ohnehin keine Unterschiede zwischen der Kampagne von Emily und Corvo. ★

DISHONORED 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5-2400 / AMD FX-8320	Core i7-4770 / AMD FX-8350
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7970	Geforce GTX 1060 / Radeon RX 480
8 GB RAM, 60 GB Festplatte	16 GB RAM, 60 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ tolles Artdesign
+ stimmungsvoller Soundtrack
+ detaillierte Charaktermodelle
– hölzerne Vertonung (auf Deutsch und Englisch)
– teils altbackene Texturen und Modelle

SPIELDESIGN

+ grandioses Leveldesign
+ abwechslungsreiche Schauplätze
+ flottes Kampfsystem
+ extrem clevere KI
+ fortschrittliche Schleichmechanik

BALANCE

+ vier Schwierigkeitsgrade
+ viele verschiedene Wege ohne Königsweg
+ ausgewogene Skills
+ neue Gegnertypen fordern neue Strategien
– teils fummelige Bedienung

ATMOSPHÄRE / STORY

+ sehr atmosphärisches Karnaca
+ unzählige Hintergrundinfos zur Spielwelt
– vorhersehbare 08/15-Geschichte
– recht lahme Enden

UMFANG

+ umfangreiche Kampagne
+ zwei Helden, extrem viel zu erkunden
+ das Experimentieren mit Skills motiviert mehrere Durchläufe
+ mehrere Enden, je nach Spielstil
– kaum Nebenquests

ABWERTUNG

Abwertung wegen technischer Probleme: Das Spiel leidet unter schlechter Performance, Einbrüchen der Bildrate selbst auf High-End-Systemen und störender Mausverzögerung.

87 -4

FAZIT

Mit seinem fantastischen Leveldesign gehört Dishonored 2 zu den besten Schleichspielen der letzten 15 Jahre. Nur die Story kommt zu kurz.

83

GameStar digital

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



MEHR ALS 50% SPAREN
GameStar.de/app12

12 Ausgaben nur 34,99€

EINE APP FÜR ALLES

GameStar und Sonderhefte komfortabel in einer App kaufen und lesen

HEFTVIDEOS

Alle GameStar-Videos der jeweiligen Ausgabe als Stream dabei

ARCHIV

Zugriff auf komplettes GameStar-Heftarchiv während Abolaufzeit*

JETZT DOWNLOADEN

www.gamestar.de/epaper

Get it on Google play

Available on the App Store

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



Manchmal geht es ganz schön eng zu, auf dem Rundkurs. In solchen Situationen müssen wir auf das Können unserer Fahrer vertrauen.



Vor dem Rennen konfigurieren wir Abtrieb, Fahrverhalten und Balance, legen die Benzinmenge fest und ziehen die richtigen Reifen auf.

Motorsport Manager

ANGRIFF AUF DIE POLE-POSITION

Genre: **Strategie** Publisher: **Sega** Entwickler: **Playsport Games** Termin: **9.11.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **35 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

Der Motorsport Manager schafft den perfekten Spagat: Er motiviert Einsteiger und begeistert Profis durch Tiefgang. Von Benjamin Danneberg

Die letzte Runde des Peking-Grand-Prix läuft. Nina Holtz führt für den Rennstall Steinmann Motorsport, Teamkollege Harry Chapman liegt auf Rang drei, in Schlagweite zu Dieter Wexler vom Team Scuderia Rossini. Der zieht drei Kurven vor der Zielgerade an Holtz vorbei. Allerdings hat sich sein Team bei seinen Reifen gehörig verrechnet: Der gerade noch pfeilschnelle rote Flitzer tuckert plötzlich auf Gummifetzen dahin. Beide Fahrer von Steinmann Motorsport überholen Wexler – und Schlitzohr Chapman nutzt den Windschatten, um die Teamkollegin auch noch zu kassieren.

Das ist einer der vielen spannenden Momente im Motorsport Manager, die uns daran erinnern, warum das Manager-Genre sich mal großer Beliebtheit erfreute. Als Chef eines Rennteams fühlen wir uns in die Zeiten von Anstoß und Co. zurückversetzt.

Gut geplant ist halb gewonnen

Wir beginnen unsere Karriere in einer von drei Rennsport-Klassen, die dem Formel-Sport nachempfunden sind und zwischen denen unser Team auf- und absteigen kann. Andere Rennserien wie Tourenwagen gibt es nicht. Außerdem fehlen Lizenzen, weshalb nur Teams und Fahrer mit Fantasienamen auf die Strecke dürfen. Ärgerlich ist dabei vor allen, dass uns der Motorsport Manager keine Möglichkeit gibt, die Teams zu editieren und so selbst für Abhilfe zu sorgen.

Die Rennteams unterscheiden sich sowohl in ihren Fähigkeiten als auch in den Saisonzielen. Unserem Saisonziel entsprechend müssen wir wirtschaften und planen. Sehr cool: Wir dürfen über Regeländerungen mitentscheiden und unsere bevorzugten Strategien unterstützen, um unserem Team einen Vorteil zu verschaffen. Besonders wichtig ist die Entwicklung neuer Fahrzeugteile, denn wir beginnen jede Saison mit einem neuen Chassis und neuen Fahrzeugkomponenten. Je nach Performance in der Vorsaison sind diese Komponenten etwas besser als zu Beginn der letzten Saison, wir müssen aber stets neu entwickeln und verbessern. Dabei können wir uns zwischen verschiedenen Boni entscheiden, darunter auch solche mit einem Risikolevel. Diese sind teils sehr mächtig, verstoßen aber gegen die Regeln und können bei der Fahrzeugprüfung auffliegen. Haben wir neue Teile entwickelt, müssen diese verbessert werden. Die besten Teile installieren wir dann in den Rennwagen.



Es regnet, es regnet, die Rennbahn wird nass: Wer nicht rechtzeitig auf die richtigen Reifen umstellt, wird schnell nach hinten durchgereicht.

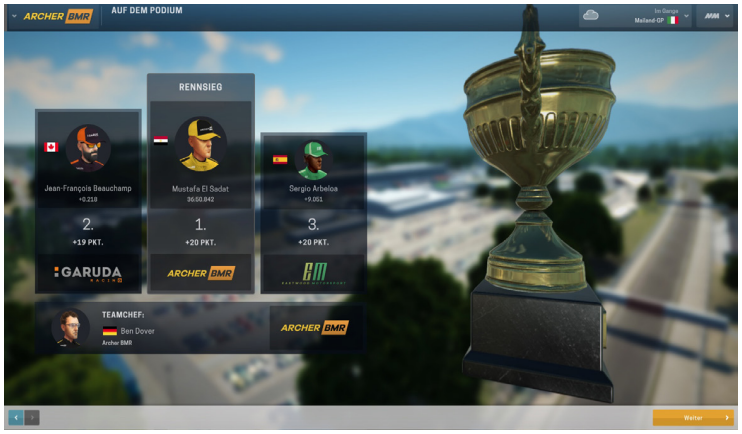
Infrastruktur und Teambildung

Wie gut unsere Komponenten sind, entscheidet sich durch unsere Infrastruktur. Wir dürfen unsere Zentrale beispielsweise mit Abteilungen für Fahrverhalten oder Bremsen ausbauen. Das kostet zwar Geld, schaltet aber bessere Komponentenstufen frei.

Um in der Formel 1 mitfahren dürfen, benötigt man eine Superlizenz. Eine Voraussetzung dafür ist ein gültiger Führerschein.



Im Rennen müssen wir Treibstoffverbrauch und Reifenverschleiß beobachten und in den richtigen Momenten Boxenstopps planen.



Am Ende der Rennen gibt es nur einen relativ schnöden Siegbildschirm, animierte Siegerehrungen fehlen leider.



Benjamin Danneberg
@Game_Play_Me

Der Motorsport Manager kommt gut ohne Lizenzen aus – das fällt nach ein paar Runden gar nicht mehr auf. Mir fehlen allerdings mehr Informationen über die Strecken und die empfohlene Konfiguration meiner Boliden, und es gibt auch immer wieder Momente, in denen ich mich frage, ob alles mit rechten Dingen zugeht. Auch die zweite Saison, in der ich in fast jedem Rennen einen Ausfall hatte, war frustrierend. Aber: Das Spiel lässt mich sukzessive meine Erfahrungen in Erfolge umwandeln. Langsam verbessere ich meine Fähigkeiten und die meines Teams. Und am Ende feiere ich dann spektakuläre Doppelsiege. Der Motorsport Manager ist kein Hardcore-Tüftel-Manager. Stattdessen trifft er einen gesunden Mittelweg aus Strategie und Spaß, was dazu führt, dass ich unbedingt weiterspielen will. Nur noch das nächste Rennen.

Situationsbedingte Informationen lassen sich auch verbessern. Mit einer Wetterstation sehen wir einen Wetterumschwung während des Rennens früher voraus und können eher reagieren. Es gibt viele Gebäude und Erweiterungen freizuschalten, was ungemein motiviert. Allerdings müssen wir auch auf das Team achtgeben. Mehr Mechaniker helfen, die Fahrzeugteile schneller zu verbessern und sie zuverlässiger zu machen. Das führt wiederum zu weniger Reparaturen oder technisch bedingten Ausfällen und hebt die Moral unserer Fahrer. Und natürlich müssen wir unsere Leute auch bezahlen. Die Gehaltsverhandlungen sind aber schwach umgesetzt: Wenn ein Mitarbeiter beispielsweise ein dickes Handgeld verlangt, hilft häufig nur, den Schieberegler dafür ganz auf Anschlag zu stellen.

Konfiguration und Qualifikation

Vor dem Training schrauben wir am Winkel von Front- und Heckflügel oder verstellen Getriebeübersetzungen und Aufhängung. Aber keine Angst, wir haben Hilfe: Je nach Konfigurationswissen und Fähigkeit des Mechanikers bekommen wir einen grünen Bereich angezeigt, an dem wir uns orientieren.

Allerdings sind die Einstellungen letztlich nur Zahlenschiebereien und werden nicht wirklich simuliert. Ob wir die Bodenhaftung erhöhen, indem wir die Flügel verstellen oder einfach Luft aus den Reifen lassen, macht keinen Unterschied, solange der resultierende Wert gleich ist. Genau so fehlen die Zusammenhänge zur Streckenführung. Wieso sollen wir eine kurze Getriebeübersetzung wählen, wenn die Strecke doch lange Geraden hat? Auf der anderen Seite bleibt die Fahrzeugabstimmung sehr zugänglich und niemand benötigt Fachwissen.

Asphaltgeschichten

Wer nichts dem Zufall überlassen will, der macht das Training komplett mit. Wir können es aber auch fix simulieren lassen. Bei den Rennen selbst müssen wir auf jeden Fall im Kommandostand Platz nehmen. Dabei wird immer die volle Rundenzahl gefahren, was je nach Zeitbeschleunigung zwischen rund zehn Minuten und zwei Stunden dauern kann. So oder so sollten wir immer aufmerksam sein und unsere Fahrer im Blick behalten, um schnellstmöglich auf eine veränderte Rennsituation reagieren zu können.

Die Darstellung des eigentlichen Rennens ist ziemlich packend und überzeugend. Wenn nicht gerade das Auto kaputtgeht oder unsere Fahrer einen Fehler machen, reagiert das Renngeschehen sehr gut auf unsere Planung und unsere Anweisungen. Die Computergegner wählen sinnvolle Strategien sowie Boxenstopps, reagieren ebenso schnell wie nachvollziehbar auf neue Wetterbedingungen, passen den Fahrstil der jeweiligen Rennsituation an und überraschen uns immer wieder mit cleveren Undercuts.

Während die Technik bis auf seltene Abstürze sehr gut ist, bekommt die Präsentation nur ein »Befriedigend«. Die Menüs sind zwar sehr übersichtlich und ansehnlich, die Rennen sind ebenfalls gut gemacht, aber die Details der Rennstrecken fallen maximal durchschnittlich aus. Siegerehrungen sind nur schmucklose Bildschirme. Dass es keine Vertonung der Teamradio-Durchsagen gibt, kostet außerdem Atmosphäre-Punkte.

Im Detail lassen sich noch weitere Kritikpunkte finden, beispielsweise, dass wir keinen eigenen Rennstall (GameStar Racing klingt doch toll) aufmachen dürfen oder dass die eigentlich witzigen Interviews nur Wiederholungen der immer gleichen Fragen sind. Ansonsten macht der Motorsport Manager aber sehr vieles richtig: Er motiviert, lädt zum Tüfteln ein, ohne zu überfordern, und belohnt sinnvolle Entscheidungen mit tollen Erfolgsmomenten. ★

MOTORSPORT MANAGER

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5-3470T 2,8 GHz / FX 6300	Core i5-6500 3,2 GHz / FX 8350
Geforce GTX 660 / Radeon 7870	Geforce 960 2GB / Radeon HD 7970
8 GB RAM, 15 GB Festplatte	8 GB RAM, 15 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ hübsche Menüs
+ tolle Wettereffekte
+ sehr guter Rennsound
− Grafik der Rennstreckenumgebung wenig detailliert
− keine animierte Siegerehrung

SPIELDESIGN

+ sehr intuitives Management
+ übersichtliche Menüführung
+ spannende Umsetzung der Rennen
+ Boxenstopp-Strategie wichtig
− Gründen eines eigenen Teams nicht möglich

BALANCE

+ guter Herausforderungsgrad
+ Planung und Änderungen wirken sich nachvollziehbar aus
+ Frustmomente werden durch Erfolge negiert
+ erhellende Tutorialtexte
− hier und da zu wenig Infos

ATMOSPHÄRE / STORY

+ gute Rennatmosphäre
+ nachvollziehbare Rennergebnisse
+ Verbesserungen wirken sich deutlich aus
+ Regelabstimmungen bringen interessante Dynamik
− Boxenfunk nur als Textfenster

UMFANG

+ lange Spielzeit (30 Stunden)
+ hoher Wiederspielwert
+ drei Renn-Serien
+ viele verschiedene Rennställe
− keine Lizenzen, kein Editor

FAZIT

Motivierender Manager, der auch ohne Formel-1-Lizenz irre viel Spaß macht und das Genre neu belebt.



Ein Formel-1-Wagen darf inklusive Fahrer und Flüssigkeiten ein Mindestgewicht von 702 kg nicht unterschreiten.

Roller Coaster Tycoon World

BUG-FEST IM ZOMBIEPARK

Genre: **Wirtschaftssimulation** Publisher: **Atari** Entwickler: **Nvizzio Creations** Termin: **16.11.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **32 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video



Der Story- bzw. Tutorialmodus ist super gedacht und gemacht, aber noch voller Bugs.

Mit der Freizeitpark-Simulation will der Publisher Atari wieder an glanzvolle Zeiten anknüpfen. Geschafft hat er nur eine technische Katastrophe. Von Benjamin Danneberg

Zwei Studios wurden während der Entwicklung von Rollercoaster Tycoon World (RCTW) verschlissen, ehe Atari mit Nvizzio Creations ein Team gefunden hat, dass das Spiel über die Release-Ziellinie bringen sollte. Doch kaum war das Konkurrenzspiel Planet Coaster im März 2016 vorgestellt, wurde die Veröffentlichung von RCTW ganz fix zum Early-Access-Start umdekoriert. Und kurz nachdem der Releasetermin für Planet Coaster raus war, legten die smarten Manager bei Atari noch einen drauf und die Veröffentlichung von RCTW auf den Tag davor.

Mit solchen Winkelzügen macht sich Atari bei Fans schon länger unbeliebt, zumal die spielbare Version von RCTW zum Early-Access-Start in einem indiskutablen Zustand war. Und jetzt, rund acht Monate später? Im Test stellen wir fest, dass RCTW eine ganz ordentliche Freizeitpark-Simulation sein könnte – wäre es nicht beinahe unspielbar.

Gut gedacht, nicht gut gemacht

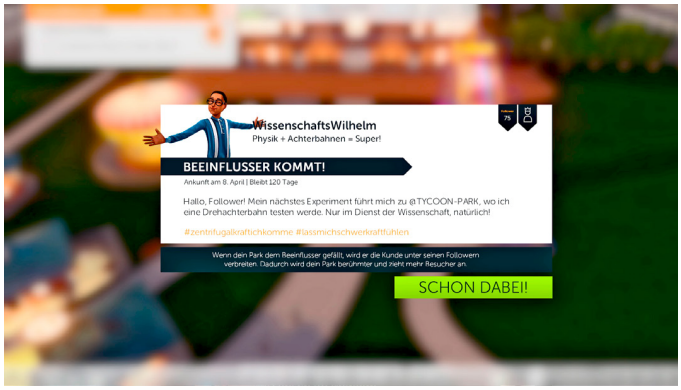
Das Grundprinzip einer Freizeitpark-Simulation ist bekannt: Wir bauen Wege, Parkbänke und Mülleimer, setzen Attraktionen auf die Karte, kümmern uns um Fressbuden sowie Servicepersonal und lassen dann Besucher drauf los. RCTW macht bei der Einführung ins Spiel eines deutlich besser als Konkurrent Planet Coaster: Es gibt einen umfangreichen Storymodus, der gleichzeitig als detailliertes Tutorial funktioniert. Parkaufbau und -verwaltung, Achterbahn- und Gebäudebau sowie die Verwendung des Servicepersonals – alles wird Schritt für Schritt erklärt. Für erledigte Aufgaben gibt es Tycoon-Credits, mit denen wir neue Attraktionen freischalten können. Doch das Spiel schießt sich von Beginn an mit wachsender Begeisterung ins eigene Knie. Die Übersetzung der Texte und der Benutzeroberfläche ist zwar meistens verständlich, aber es gibt immer wieder solche Perlen zu finden: »Um schnell zu finden Ihre Mechaniker in der Informationstafel Registerkarte an den Mitarbeiter gehen und klicken Sie auf den Fokus-Taste.« Dagegen sind die Ergebnisse des Google-Übersetzers linguistische Leckerbissen. Getoppt wird das nur noch durch VIP-Gäste, die eine Achterbahn fahren wollen, die 60 Minuten hoch ist. Gemeint ist natürlich 60 Meter hoch. Oder doch 60 Minuten lang? Wir konnten es nicht herausfinden, der grottigen Übersetzung sei »Dank«.

Diese VIPs sind allerdings – abgesehen von so bescheuerten Namen wie Sammel Sammy und Burger Bianca – eine schöne Herausforderung. Innerhalb einer bestimmten Zeit müssen wir ihre Forderung erfüllen (beispielsweise ein hochwertiges Restaurant oder eine Holzachterbahn bauen), dafür erhöht sich unsere Bekanntheit bei deren Followern und wir bekommen mehr Gäste.

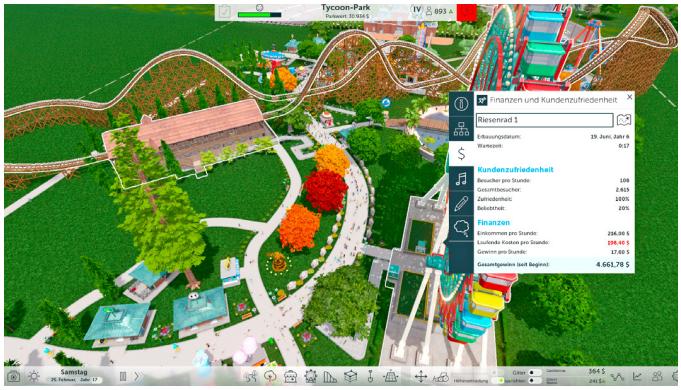
 Atari hat heute nichts mehr mit Atari von früher zu tun. Dahinter verbirgt sich der umbenannte französische Konzern Infogrames.



Trotz der angestaubten Grafik können wir in Rollercoaster Tycoon World schöne Freizeitparks bauen.



Die Beeinflusser (!) kommen mit bescheuerten Namen und einer Herausforderung im Gepäck in unseren Park.



Statistiken haben wir zwar eine Menge, die sind aber wenig aussagekräftig, denn die Zahlen sind nicht nachvollziehbar.

Bedienungsmacken und Bugattacken

Was aber eigentlich ein geradliniges Tutorial sein sollte, wird durch die schiere Bug-Flut zum ultimativen Zen-Test: Schaffen wir das Level, oder schafft das Level uns zuerst? Wir sollen einer Achterbahn eine Inversion (also eine Kopfüber-Passage) verpassen, da ist die Aufgabe schon erfüllt, bevor wir den Gleisknoten überhaupt angeklickt haben. Wir sollen eine Schlucht mit Wasser füllen – die Aufgabe ist aber erst erfüllt, wenn der ganze Park unter Wasser steht. In der sechsten Mission wurden wir dann endlich erfolgreich gestoppt: Ein kleines Haus sollte gebaut werden, und trotz frickeliger Bedienung ging das gut von der Hand. Danach sollten wir den Entwurf speichern – was auch funktionierte, nur wurde der Missionsfortschritt nicht anerkannt. Auch ein Neustart brachte nichts mehr.

So konnten wir auch keine weiteren Tycoon-Credits verdienen und keine weiteren Objekte kaufen. Das Problem: Wenn wir eine Karriere-Sandbox spielen wollen, in der wir Geld verdienen und unseren Park langsam aufbauen müssen, greift diese Sandbox ausschließlich auf die freigeschalteten Objekte des Storymodus zurück. Für Spieler, die den Storymodus nicht mögen, ist eine Karriere-Sandbox also keine Option mehr, denn ohne Tycoon-Credits versauern sie mit den zu Beginn vorhandenen sieben Attraktionen. Bleibt nur noch der vollkommen herausforderungsbefreite Sandboxmodus mit unendlich viel Geld. Wie spannend!

Dabei ist das grundlegende Gameplay von RCTW nicht schlecht. Es gibt eine ganze Reihe Attraktionen und Achterbahnen, Letztere können wir mit einem recht guten Editor sogar selber entwerfen. Die Gestaltungsmöglichkeiten können Planet Coaster nicht das Wasser reichen, hübsche Parks sind aber trotzdem kein Problem. Die Bedienung ist allerdings wenig intuitiv, besonders der Wege-Bau kann ganz schön nerven. Attraktionen kennen keine Kollisionsabfrage, da scheppert die Riesenschaukel unbekümmert durch die Holzachterbahn. Dass der Hausmeister Mülleimer leert, indem er mit dem Besen durch den Eimer glitcht, ist ein Gütesiegel stinkender Entwicklerfaulheit. Neben der umständlichen Bedienung ist aber insbesondere das Park-Management kaum zu gebrauchen. Jedes Servicepersonal – Hausmeister, Mechaniker, Sanitäter und Animateur – benötigt klobige Zentralbauten, was zu einer ganzen Servicestadt im Park führt. So kann man den großen und erweiterbaren Park-Platz auch vollkriegen.

Rate mal mit Rübezahl

Richtig verrückt wird es, wenn wir uns die Finanzdaten anschauen. Kleinste (!) Preisanhebungen quittieren die Gäste mit Massenflucht. Müssen wir hier etwa knallhart kalkulieren, liegt hier vielleicht sogar die wahre Stärke des Spiels?

Nein, denn die Zahlen an den Fahrgeschäften und die Finanzdaten unseres Parks sind reine Fantasiezahlen. Unser einziger (!) Mechaniker kostet uns satte 1.200 Dollar. Pro Stunde! Ein ganzer Tag vergeht übrigens im

2013 stand Atari vor der Zerschlagung. Trotz Schulden von über 10 Mio. Dollar wurde Atari durch einen Vergleich gerettet.



Es gibt jede Menge passender Gestaltungsobjekte, die aufgebaut glücklicherweise besser aussehen als auf den Vorschaubildern im Menü.



Benjamin Danneberg
@Game_Play_Me

Was das eigentliche Spiel in RCTW angeht, bin ich streckenweise durchaus angetan gewesen. Mit etwas Mühe und Gewöhnung an die umständliche Bedienung ist ein hübscher Park kein Problem und die Atmosphäre ist in Ordnung. Das Management stinkt aber auch in diesem Genrevertreter völlig ab, und Bugs sowie fragwürdiges Design (Tycoon-Credits) nagen an der Motivation.

Doch die Performance ist für ein grafisch veraltetes und insgesamt eher simples Freizeitparkspiel eine absolute Frechheit. Parks über 1.100 Besucher sind in vielen Fällen nicht mehr spielbar, je mehr Attraktionen drin sind, desto schlimmer wird es. Ein Crash to Desktop ist jedes Mal die unausweichliche Belohnung. Roller Coaster Tycoon World bekommt von mir das Prädikat »unspielbar«. Finger weg!

Spiel innerhalb von zehn Sekunden. Kriegen wir jetzt also 28.800 Dollar am Tag abgezogen? Nein. In der Finanzübersicht des Parks steht, dass uns der Mechaniker nur 326 Dollar kostet. Im Monat! Ja, was denn nun? Aber auch die anderen Finanzen sind bar jeglicher Nachvollziehbarkeit.

Da wäre zum Beispiel noch die Berechnung der Einnahmen. Wir bauen ein Karussell, dessen Beliebtheit schon ohne Fahrgäste bei 60 Prozent beginnt. Es kommt aber noch besser: Zwei Gäste gehen für einen Eintrittspreis von 1,50 Dollar rein – und die Klapperkiste spuckt Sekunden später bereits einen Gewinn von 36 Dollar in der Stunde aus. Da stellt jede Gelddruckmaschine vor Neid sofort die Arbeit ein.

Management wird zum Ratespiel: Es ist nur von Belang ob unser verfügbarer Geldbetrag steigt oder nicht. Alle anderen Statistiken sind kaum nachvollziehbar. Warum lässt unsere Parkschönheit plötzlich nach, obwohl nirgends Müll rumliegt? Und warum ist die Langeweile der meisten Besucher auf Anschlag, wenn sie doch laut Parkstatistik alle so viel Spaß haben? Da schlurfen die Gäste zu Dutzenden wie Zombies herum – und wir haben keine Ahnung, warum.

Performance aus der tiefsten Hölle

RCTW ist technisch ein Totalausfall. Damit meinen wir aber nicht die Grafik, die ist im Vergleich zum Early-Access-Start erheblich besser geworden: Wir können mit der stark angestaubten Optik trotzdem durchaus sehr hübsche Parks bauen. Auch der Sound ist besser geworden.

Aber gerade die Performance schießt das Spiel selbst auf starken Rechnern im Alleingang ab: Sobald rund 800 Leute im Park sind, gibt's deutliche Ruckler. Haben wir dazu noch viele Attraktionen wie Fahrgeschäfte gebaut, vielleicht sogar den gesamten Bauplatz freigeschaltet, wird Rollercoaster Tycoon Word unspielbar. Insbesondere das Scrollen beim Bauen wird zur Diashow. In Folge davon häufen sich Abstürze.

Als Spiel, ohne die teilweise argen Bugs und mit einem etwas logischeren Management, würde die Freizeitpark-Simulation immerhin noch als Durchschnittskost für passionierte Genrefans durchgehen. Mit der aktuellen Performance können wir allerdings nur von einem Kauf abraten. ★

ROLLERCOASTER TYCOON WORLD

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5-650 3,2 GHz / Athlon 2 X4 610	Core i7-860S 2,5 GHz / Athlon FX-6300
Geforce GT 620 / Radeon HD 2900 Pro	Geforce GTS 450 / Radeon HD 6770
4 GB RAM, 10 GB Festplatte	8 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ verbesserte Gästeanimationen
− viele Glitches
− unübersichtliche UI
− generische Soundkulisse
− heftige Performanceprobleme

SPIELDESIGN

+ ordentliche Gestaltungsmöglichkeiten
− wenig intuitive Werkzeuge
− kaum nachvollziehbares, dünnes Management
− schlechte Gäste-KI
− Tycoon-Credits bremsen Spieler aus

BALANCE

+ VIPs bringen Herausforderungen
+ guter Story/Tutorial-Modus
− massenhaft Bugs
− wenig intuitive Werkzeuge
− Karriere-Sandbox hängt von Storymodus ab

ATMOSPHÄRE / STORY

+ passable Gesamt-Atmosphäre
+ ordentlich animierte Attraktionen
− statischer Park
− kaum Wow-Momente
− triste Karten

UMFANG

+ umfangreicher Storymodus
+ zwei Sandbox-Modi
+ vieleverschiedeneGebäude
− Spielzeitwirdvonderschlechten Performance bestimmt
− kaum Managementoptionen

ABWERTUNG

Häufige Abstürze und viele Bugs, davon einige, die das Weiterspielen verhindern, sorgen für massive Frustmomente.

42

-5

FAZIT

Die eigentlich ganz passable Freizeitpark-Simulation wird von Bugs, Abstürzen und einer unterirdischen Performance versenkt.

37



Achterbahn in schwindelerregender Höhe über einem wuseligen, faszinierenden Freizeitpark: Planet Coaster bietet viel fürs Auge!

DAS SPIEL MIT DEN ZWEI GESICHTERN

Genre: **Strategie** Publisher: **Frontier Developments** Entwickler: **Frontier Developments** Termin: **17.11.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **25 Stunden** Preis: **38 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

Die Freizeitpark-Hoffnung von Frontier will dem Genre nach vielen Jahren endlich wieder neues Leben einhauchen. Von Benjamin Danneberg

Mit steigender Geschwindigkeit rutscht das Boot den Kanal der Wildwasserbahn runter. Johlend und kreischend feiern die Fahrgäste den Wasserschwall, der ihnen unten im Wasserbecken entgegenschlägt, während linkerhand plötzlich ein riesiger Kraken auftaucht und eine ganze Galeone zu versenken droht. So stellt man sich eine gelungene Vergnügungspark-Attraktion vor!

Das ist jedoch nur eine von vielen coolen möglichen Szenerien, die uns durch die neue Rummelsimulator-Hoffnung Planet Coaster ermöglicht werden. Im Test zeigt sich aber, dass das Spiel zwei völlig unterschiedliche Gesichter hat und deshalb die Chance auf einen Hit deutlich verpasst.



Mit ein bisschen Kreativität bauen wir wundervolle Szenerien und spaßige Fahrgeschäfte.

Spielprinzip und Modi

Es geht los wie bei nahezu allen Genrevertretern seit dem Urvater Theme Park: Wir legen Wege an, bauen Fahrgeschäfte, platzieren Buden und dekorieren. Preise wollen festgelegt und Servicepersonal eingestellt werden, damit die Gäste was zu beißen haben und nicht im Müll waten. Danach erfreuen wir uns an den Besuchern und den (hoffentlich) sprudelnden Einnahmen.

In Planet Coaster können wir einige kurze Szenarien spielen, in denen Aufgaben mit begrenzten Geldmitteln zu bewältigen sind, etwa eine bestimmte Achterbahn zu bauen. Diese Aufgaben sind weder schwer noch spannend. Im Herausforderungsmodus müssen wir dagegen Fahrgeschäfte erforschen, bevor wir sie bauen. Hier gibt es zusätzlich drei Schwierigkeitsgrade – allerdings werden wir auch auf »Schwer« kaum vor Probleme gestellt: Wir verdienen schon bald jede Menge Geld, und die Gäste kommen sowieso in Scharen. Der Sandboxmodus dagegen bietet volle gestalterische Freiheit ohne Forschung und finanzielle Zwänge.

Wunderland Freizeitpark

Mit das Wichtigste bei einer Rummelplatz-Simulation ist der Zuguck-Faktor, hier gibt sich Planet Coaster keine Blöße: Die Fahrge-

schäfte sind sehr detailliert und perfekt animiert, das Venezianische Karussell mit seinen zierlichen Pferden ebenso wie die wuchtige Holzachterbahn. Wir dürfen sogar unsere eigenen Achterbahn-Strecken entwerfen, die von zahmen Entspannungsfahrten bis hin zur Kotz-Garantie alles bieten können. Das mächtige Werkzeug dafür ermöglicht es uns, mit vorgefertigten Gleisstücken oder frei Hand ganz leicht die verrücktesten Strecken zu bauen. Diese Bahnen können wir zudem in die Szenerie einbetten – und hier kommt die gewaltige Stärke von Planet Coaster zum Vorschein.

Denn die Möglichkeiten, wie wir unseren Park gestalten können, sind mehr als nur beeindruckend. Aus vier Themen (Märchen, Western, Piraten und Science Fiction) wählen wir unsere Parkbänke, Lampen, Gebäude, animierte Figuren und Objekte aus, die wir pixelgenau platzieren und damit ausgefeilte Vergnügungsparks erschaffen. Vom kleinen Strauch bis zum Werbeschild auf einem Dach ist absolut alles konfigurierbar. Wem die (verhältnismäßig wenigen) vorgefertigten Gebäude nicht zusagen, der kann aus einer Unzahl an Gebäudeteilen seine eigenen Kreationen zusammenbasteln. Das kostet sehr viel Zeit, funktioniert aber überwiegend sehr gut und intuitiv.



Mit Terraforming lassen sich nicht nur Hügel, Berge oder Seen gestalten.

Top-Tools

Die kreativen Tools, die Planet Coaster zur Verfügung stellt, sind wohl die besten, die es seit langer Zeit in einem Spiel zu nutzen gab. Praktische Einrastfunktionen und ein intuitives, zweistufiges Transformationswerkzeug (Objekte verschieben, kippen und drehen) erlauben es uns, nahezu überall Dinge im richtigen Winkel anzubringen. Ein umgedrehter Wald, direkt über unseren Köpfen? Easy! Schwebende Häuser, die nur über Brücken zu erreichen sind? Locker! Mit den hervorragenden Terraform-Tools Berge modellieren oder eine große Monster-Skulptur mitten im Park erschaffen? Kinderspiel! Da verzeihen wir den unverständlicherweise ziemlich frickeligen Wege-Bau gern.

Selbst wer zu wenig Geduld für den zeitaufwändigen Bau eigener Kreationen hat und kein großer Künstler ist, kann mit den vorhandenen vorgefertigten Objekten (auch wenn diese überschaubar sind) einen Freizeitpark bauen, der zum Staunen einlädt. Unser Test-Video beweist das eindrucksvoll!

Die Community hat bereits in der Alpha und der Beta absolut umwerfende Parks und Szenerien entworfen – der unterstützte Steam Workshop ist jetzt schon voll von beeindruckenden Werken begnadeter Parkbau-Künstler. Dazu können wir uns selbst in unsere Fahrgeschäfte setzen und sind gleich mittendrin! Großartig! Unser Glück in dieser Wunderland-Freizeitpark-Simulation ist komplett. Nun ja ... zumindest fast.

Der harte Boden der Tatsachen

So gut der Parkbau klappt, so unrund ist der Management-Teil des Spiels. Die Liste der nervigen Mängel ist lang, hier ein paar Beispiele: Wir können Öffnungszeiten festlegen, der Park ist aber um ein Uhr früh genauso gut besucht wie tagsüber. Es stört die Besucher auch nicht, wenn es zappenduster ist, weshalb Schließzeiten sinnlos sind. Eintritt für den Park zu nehmen und die Attraktionen kostenlos anzubieten, entpuppt sich als schlechte Idee – so viel Geld können wir den Besuchern am Eingang gar nicht abknöpfen, wie wir mit der individuellen Preisgestaltung am Fahrgeschäft machen. 25 Dollar für die Wildwasserbahn? Die Besucher fahren gleich dreimal hintereinander!

Angestelltenverwaltung

Hausmeister stellen wir für den Reinigungsdienst ein. Techniker sollen Fahrgeschäfte inspizieren und warten. Animateure bringen gute Laune. Die Mitarbeiter können per Klick besser ausgebildet werden, die angeblich verbesserte Effizienz ist uns allerdings nicht aufgefallen. Dafür verlangen die Angestellten nach immer mehr Geld.

Techniker und Hausmeister können mit Dienstplänen bestimmten Arealen zugewiesen werden. Diese Bereiche lassen sich aber nur mit einem Mehrfachauswahl-Werkzeug zuordnen. Der Bereich wird nicht farblich markiert, was bedeutet, dass wir uns merken müssen, welche Geschäfte durch den Plan bedient werden. Bei wachsenden Parks ist es fast unmöglich, hier den Überblick zu behalten. Gleichzeitig ist es suboptimal, Techniker frei herumlaufen zu lassen: Da kommt dann schon mal Techniker eins zur Inspektion an ein Karussell, an dem gerade Techniker zwei die Wartung macht.

Die Inspektionen der Techniker sorgen übrigens nicht unbedingt für einen reibungslosen Ablauf im Park: Irgendwann gehen ständig Fahrgeschäfte kaputt. Manuell bestellte (!) Extra-Wartungen sollen zwar für eine höhere Zuverlässigkeit sorgen, die Ausfälle bleiben trotzdem an der Tagesordnung.

Lahme Managementoptionen

Forschung und Marketing sind zwei weitere Managementzweige. Forschung kostet Geld und schaltet neue Fahrgeschäfte oder Szenerien frei – das ist alles. Marketing besteht aus einigen Buttons, mit denen wir Kampagnen (Zeitung, Fernsehen und Online) starten können, was uns mehr Besucher bringt. Läuft die Kampagne aus, gehen die Besucherzahlen wieder zurück, was den Sinn einer Werbekampagne (nämlich langfristiges Interesse zu wecken) nicht so recht erfüllt.

Und dann wäre da noch das Management der Fahrgeschäfte. Wir können die Fahrsequenzen selbst einstellen (beispielsweise in welcher Reihenfolge sich ein Karussell vor-



Lichtstimmung, Effekte, Animationen und Geräuschkulisse sind der Hammer!



Benjamin Danneberg
@Game_Play_Me

Planet Coaster ist der Wahnsinn – das habe ich immer wieder gedacht, wenn ich meinen Park angesehen habe oder mit meiner neuen Achterbahn durch großartige Szenen ratterte. Die Atmosphäre, die Details, die pure Schönheit der einzelnen Elemente, die beinahe unendlichen Gestaltungsmöglichkeiten – Toll! Toll! Toll!

Dem gegenüber steht aber kaum Spiel. Das Management ist dünn bis nutzlos, die KI fast irrelevant. Warum soll ich passende Deko um die Achterbahn herum bauen, wenn ich einfach Steine und Pflanzen hinklatschen kann? Und warum ist die Wartung von Fahrgeschäften so unglaublich blödsinnig entworfen? Ich hoffe, Frontier bessert auf der spielerischen Seite noch erheblich nach. Denn Eye Candy allein macht das Spiel auf Dauer nicht motivierend.



Ob den Gästen unsere Fahrgeschäfte gefallen oder nicht, können wir ihnen am Gesicht ablesen, zum Beispiel wenn wir selbst in die Wildwasserbahn einsteigen und mitfahren.

wärts oder rückwärts dreht), wie viele Waggons verwendet werden und wie lange diese warten sollen, die Musik wählen (eigene MP3s können eingebunden werden) und die Szenerie so gestalten, dass die Bewertung bei 100 Prozent liegt. Allerdings macht es keinen Unterschied, ob wir eine ausgefeilt detaillierte Deko anbieten oder einfach nur genug Steine stapeln, bis der Wert erfüllt ist.

Simulationsmärchen

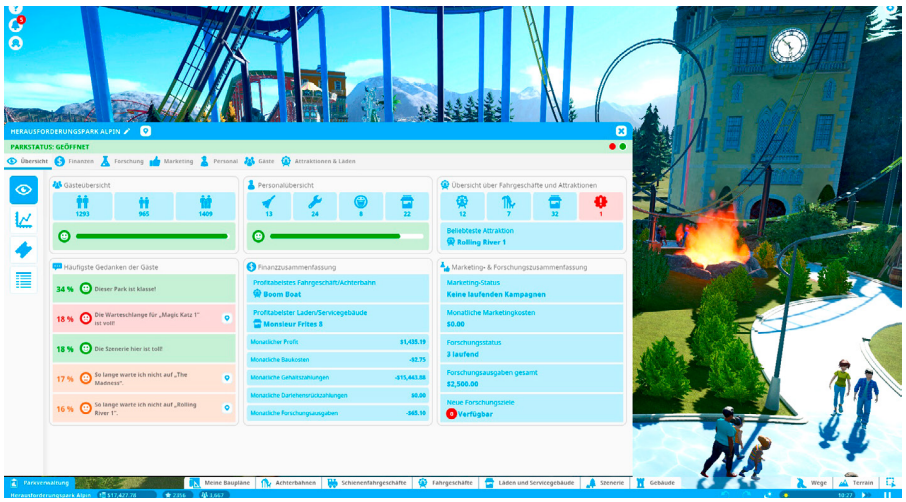
Überhaupt ist die hochgepriesene »Simulation evolved« nur Augenwischerei. Die unterschiedlichen Besuchergruppen funktionieren nur auf den ersten Blick gut, weil sie toll aussehen und ihre Launen an ihren Gesichtern und ihrem Verhalten ablesbar sind. Unsere Aktionen im Spiel haben aber so gut wie keine Auswirkungen auf die Gäste.

Preisänderungen bei Geschäften sorgen unserer Erfahrung nach nicht für mehr oder weniger Kunden. Im Gegenteil: Ständig beschweren sich Gäste über zu wenig Getränke, laufen aber mit Durst im roten Bereich direkt an mehreren Getränkeshops vorbei, die kurz darauf die Schotten wegen zu wenig Kunden dichtmachen.

Bei allen Statistiken, die wir über unsere Besucher haben: Das Feedback der Gäste ist kaum zu gebrauchen. Es reicht, wenn wir ein einziges Fahrgeschäft auf die große Baufläche stellen – schon finden die Gäste den Park großartig. Gleiches gilt für den Fahrspaß von Fahrgeschäften: Extrem überteuerte Wildwasserbahnen haben trotz einer mittelmäßigen Spaßwertung kilometerlange Schlangen, während etwas abseits gelegene (trotzdem sehr gut zu erreichende) Fahrgeschäfte mit höherer Spaßbewertung fast gar keine Gäste anlocken.

Großer Hardwarehunger

Grafisch und auch in Sachen Sound ist Planet Coaster eine Offenbarung: Es ist detailliert, scharf texturiert, sehr gut animiert, und die Atmosphäre ist schlicht beeindruckend. Auf unserem Testrechner lief es zudem absturzfrei, und auch die Performance war auf höchsten Details gut bis sehr gut. Bei großen Parks stellten wir allerdings Bedienungs-Lags fest und viele Spieler berichten von erheblichen Performanceproblemen, insbesondere wenn viele Szenerie-Objekte (meist animiert) hinzugefügt werden. Hardwarehungrig ist das Spiel allemal: Selbst im Hauptmenü beansprucht das Spiel 30 Prozent der CPU-Leistung für sich. Planet Coaster setzt in Sachen Gestaltung und Kreativität Maßstäbe, die Freizeitparks sind eine Wucht, was Details und Atmosphäre angeht. Das tröstet auch für eine ganze Weile darüber hinweg, dass die Entwickler den eigentlichen Spielanteil nur stiefmütterlich behandelt haben. Was eine grandiose Vergnügungspark-Simulation hätte sein können, ist aber am Ende »nur« ein Spiel mit zwei Gesichtern geworden. ★



In der Parkverwaltung finden wir Feedback, aber auch die Forschung, Marketing und Statistiken.

PLANET COASTER

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5-2300 2,0 GHz / FX-4300	Core i7-4770 3,4 GHz / FX-8350
Geforce GTX 560 / Radeon HD 7850	Geforce GTX 980 / Radeon R9 380
8 GB RAM, 8 GB Festplatte	12 GB RAM, 8 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- fantastische Grafik
- tolle Animationen
- großartiger Sound
- beeindruckende Szenerien
- perfekte Freizeitparkatmosphäre

SPIELDESIGN

- großartige Gestaltungsmöglichkeiten
- überwiegend intuitive Werkzeuge
- abwechslungsreiche Szenerien
- sehr dünnes Park-Management
- Besucher-KI suboptimal
- Wartungssystem

BALANCE

- Bauen geht gut von der Hand
- sehr guter Spielfluss
- überwiegend intuitive Werkzeuge
- kein echtes Tutorial
- keine Herausforderungen

ATMOSPHÄRE / STORY

- fantastisch animierte Szenerien
- realistisch wirkende Fahrgeschäfte
- Mitfahren macht richtig Freude
- tolle Lichtstimmungen
- lebendige Parks

UMFANG

- lange Spielzeit
- Szenarien und Herausforderungsmodus
- Sandbox
- wenig vorgefertigte Gebäude
- zu wenig Managementoptionen

FAZIT

Wahnsinnig hübscher Freizeitpark, dem aber gute Managementoptionen und komplexe spielerische Zusammenhänge fehlen.

77

Killing Floor 2

KEIN SPIEL FÜR VEGANER

Genre: **Action** Publisher: **Tripwire Interactive** Entwickler: **Tripwire Interactive** Termin: **18.11.2016** Sprache: **Englisch**
USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **27 Euro** DRM: **ja (Steam)**



Mit der Kreissäge schneiden wir Feinde in Stücke. Weil's geht.

Wir haben mit fünf Freunden Fleischbrocken regnen lassen.

Von Sascha Penzhorn

»Shaun of the Dead«, »Zombieland« – was für viele einfach nur Unterhaltung war, diente uns zur Vorbereitung. Als die Zombieapokalypse ausbrach, wussten wir, was wir zu tun hatten. Mit Flammenwerfer, Maschinenpistole, Stereo-Revolvern und einer rostigen Schaufel zogen wir kreuz und quer durch Europa, um den Untoten zu zeigen, dass niemand gegen die Macht von Freundschaft und tonnenweise Munition anstinken kann. Okay: Streng genommen haben wir einfach nur mit ein paar Kumpels Killing Floor 2 gespielt, aber das klingt nicht so schön episch. Und den meisten Spaß macht's doch sowieso erst, wenn man voll drauf einsteigt, oder? Und mit den richtigen Leuten und Voice Chat spielt sich Killing Floor 2 ganz vorzüglich.

A-Team gegen Zombies

Es gibt zehn Klassen, die wir hochleveln und aufpowern. Wir entscheiden uns für den Berserker, der sich im Nahkampf am wohlsten fühlt. Zwar bekommt er auch die eine oder andere Handknarre, wir ziehen aber lieber mit dem Katana oder einer aufgemotzten Kreissäge los. Dann suchen wir über den Server-Browser fix eine Sitzung und schon finden wir uns mitten in Paris wieder. Der Eiffelturm ist leicht zerknittert und steht in Flammen, in den Straßencafés tummeln sich statt Touristen nur noch Untote. Das sieht herrlich gruselig aus, doch zum Sightseeing lassen uns die blutrünstigen Horden keine Zeit. Feinde greifen aus sämtlichen Richtungen an, schleichen sich von hinten an, umzingeln uns und drängen einzelne Spieler in die Ecke. Verdammt gute KI für einen Horde-Shooter! Unser Berserker watscht die Fieslinge mit einer Kombination aus Spaten und Brechstange um. Mit der linken Maustaste teilen wir schnelle, schwächere Angriffe aus, per Rechtsklick gibt's den Spaten voll auf den Zombie-Schädel, der darauf wie eine Melone … genau. Mit gutem Timing können wir Angriffe auch parieren und Feinde so ins Taumeln bringen. In der Egoperspektive sieht das alles beeindruckend aus, aus Sicht unserer Mitspieler wirken aber besonders die Nahkampf-Animationen grottig.

So wirklich nützlich fühlen wir uns als Nahkampf-Noob noch nicht. Der Gunslinger-Kollege schickt die Zombies reihenweise mit Headshots ins Grab, der Commando enthüllt nebenher unsichtbare Gegner, die sich an unser Team heranschleichen. Der Firebug in unserem Team grillt derweil alles mit seinem

Bezahl-Skins und Steam Workshop

Beim Spielen schaltet man per Zufallsprinzip Waffenskins und Kleidung für die spielbaren Figuren frei. Wem das nicht ausreicht, der bekommt im Shop zusätzliche kosmetische Gegenstände gegen harte Euros. Manchmal staubt man auch Klamottenkisten ab, die sich nur gegen echtes Geld öffnen lassen. All das dient allein der Optik – bessere Ausrüstung oder irgendwelche Booster gibt es hier nicht. Zudem wird Killing Floor 2 vom Steam Workshop unterstützt. Soll heißen: Wer Nachschub in Form von Karten, Mods und anderen von der Community erstellten Goodies sucht, wird hier fündig. Gratis, versteht sich.

 Killing Floor 2 nutzt eine stark modifizierte Unreal Engine 3. Auf UE4 wurde aus Zeit- und Performancegründen verzichtet.



Sascha Penzhorn
@GameStar_de

Wenn sich meine Zockergruppe an den Wochenenden trifft, sind wir manchmal einfach zu viele für einen Heist in GTA oder ein paar Runden Warframe. Da ist der 6er-Koop in Killing Floor 2 ideal. In unserer eingespielten Gruppe weiß jeder, was er zu tun hat, und so macht das Gemetzel richtig Laune. Solo wird mir das Spiel aber schnell zu eintönig und die Zusammenarbeit mit zufälligen Mitspielern ist immer Glückssache. Dann lieber ein paar entspannte Sitzungen mit Freunden! Zum absoluten Dauerbrenner reicht's bei mir aber trotzdem nicht. Zwar gibt es viele unterschiedliche Klassen und Skills, sodass sich Killing Floor 2 nicht immer gleich anfühlt, aber bei gerade mal elf Gegnertypen und zwei Bossen kommt trotzdem rasch ein Gefühl von Déjà-vu auf. Das Spiel hat durchaus treue Fans, die hundert oder gar tausend Stunden auf dem Konto haben, für mich bleibt es aber eher was für zwischendurch.



Dieser Herr bekommt gleich unseren Kriegshammer zu spüren. Nahkampf ist simpel, aber effektiv.

Flammenwerfer, was nicht nur extrem wirksam ist, sondern auch noch richtig eklig aussieht. Nach einigen überstandenen Wellen steigen wir vom Spaten auf ein Schwert um. Schließlich kassiert man nach jeder Runde Spielwährung, die man in Granaten, Rüstung und klassenspezifische Bewaffnung investiert. Im Zweifelsfall werfen wir die Kohle einem Mitspieler zu, der knapp bei Kasse ist, ohne Teamplay läuft hier nichts. Da unser Berserker mit den Zombies auf Tuchfühlung geht, bekommt er pausenlos auf die Omme. Wie gut, dass wir einen Medic dabeihaben. Trotzdem segnen wir öfter das Zeitliche. Dann lassen wir unsere Ausrüstung fallen und bleiben bis zum Ende der Welle tot. Zum Glück können Mitspieler unsere Waffen aufheben und uns in der nächsten Runde zurückgeben, wenn sie nett sind. Einfach nichts sagen und das Teil verhökern, ist die andere, weniger nette Option.

Gewinnen rockt hart

Schließlich scheitert unsere Gruppe an Hans Volter, einem von bescheidenen zwei Bossen. Aber wir geben nicht auf, starten die nächste Karte, sammeln einige Level und erhalten schließlich unsere ersten Skills: Bis zum Levelmaximum von 25 dürfen wir alle fünf Level zwischen zwei wählen. Unser Berserker bekommt beispielsweise die Wahl zwischen 75 Prozent mehr Leben und höherer Bewegungsgeschwindigkeit samt Lebensregeneration. Außerdem gibt es Boni auf Schaden und Widerstand. Unsere nächste Begegnung mit Volter läuft entsprechend besser. Wir bleiben zusammen, heilen uns und flüchten über die halbe Karte auf der Suche nach Munition. Als der Oberschurke endlich vor uns im Dreck liegt, ist der Jubel im Voice Chat groß. Und dann sind wir auch schon fertig. Kleiner Scherz! Jetzt geht es weiter mit dem Hard-Mode, und bis zu den Schwierigkeitsgraden Suicidal und Hell on Earth ist es noch ein weiter Weg. Und Patriarch, den zweiten Boss, müssen wir schließlich auch noch umhauen.

Viel mehr steckt nicht drin in Killing Floor 2, und das ist für unter 30 Öcken auch voll okay. Wer auf kooperative Horde-Shooter steht und fünf Freunde hat, macht hier nicht viel falsch. Einen Solomodus zum Trainieren gibt es zwar auch, und notfalls verbündet man sich auf den Servern mit zufälligen Mitspielern, doch das ist höchstens halb so schön. Ein PvP-Modus ist übrigens auch vorhanden. Dieser ist aufgrund von Balancing-Schwächen aber so unbeliebt und wird so wenig gespielt, dass er im Prinzip einfach gar nicht existieren könnte. ★



Wir bemalen unsere Umgebung mit dem Blut unserer Feinde. Die Sauerei wird von Runde zu Runde größer und verschwindet bis Spielende nicht.

KILLING FLOOR 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo E8200 / Phenom II X2 545	Core 2 Quad Q9550 / Phenom II X4 955
Geforce GTS 250 / Radeon HD 4830	Geforce GTX 560 SE / Radeon HD 6950
3 GB RAM, 20 GB Festplatte	4 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ tolle, abwechslungsreiche Karten
+ Feinde sehen klasse aus
+ fetziger Metal-Soundtrack
+ gute Waffen- und Monstersounds
− schwache Nahkampfanimationen

SPIELDESIGN

+ Klassen spielen sich sehr abwechslungsreich
+ Level-Ups und Skills motivieren
+ Waffen fühlen sich mächtig an
+ brutal schlaue KI
− Horde-Spielprinzip ist immer gleich

BALANCE

+ jede Klasse ist nützlich
+ vier Schwierigkeitsgrade
+ gutes Waffen-Balancing
+ Solomodus zum Üben
− lausiges PvP-Balancing

ATMOSPHÄRE / STORY

+ gruselige Horror-Atmosphäre
+ die Überreste gefallener Feinde verschwinden nicht
+ ständige Anspannung
− Story existiert praktisch nicht
− lahmes Boss-Design

UMFANG

+ 13 Karten
+ zehn Klassen
+ kostenlose Inhalte im Steam-Workshop
− nur elf Gegnertypen und zwei Bosse
− nur zwei Spielmodi

FAZIT

Brutaler, actiongeladener Koop-Zombie-Shooter für bis zu sechs Spieler, der mit Freunden am meisten Spaß macht.

79

Killing Floor erschien zuerst 2005 als Mod für Unreal Tournament 2004 und 2009 als Standalone-Fassung.

Owlboy

OWL MEIN GOTT!



Eine kluge Eule gibt auf sich acht: Gemüse und Früchte stärken Otus' Gesundheit.

Genre: **Jump&Run** Publisher: **D-Pad Studio** Entwickler: **D-Pad Studio** Termin: **1.11.2016** Sprache: **Englisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **12 Stunden** Preis: **23 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Auf DVD: Test-Video

Wie schafft es ein Spiel, aus dem Pixelgrafik-Trendbrei hervorzustechen? Mit Charme, Cleverness und Luftpiraten!

Von Ann-Kathrin Kuhls

Owlboy Otus hat es nicht leicht. Zum einen heißt er wie ein amerikanischer Hinterwäldler, dessen Eltern wahrscheinlich Cousin und Cousine sind, zum anderen geht bei ihm immer alles schief. Soll er einen Krug Wasser ins Dorf tragen, lässt er ihn garantiert fallen. Wenn er während seines Wachdienstes einen Störenfried entdeckt, folgt er ihm – und übersieht dabei die Flotte Luftpiraten, die daraufhin ein ganzes Dorf zerstören. Wenn ihm doch nur jemand zum Trost sagen könnte, dass das Spiel mit ihm in der Hauptrolle einer der Steam-Hits der Herbstsaison ist.

Tausend Gesichter

Owlboy kombiniert Pixelgrafik mit aktuellen technischen Möglichkeiten und erschafft so eine wunderschöne, detailverliebte Welt. Das liegt vornehmlich am Charakterdesign. Die Figuren sind im allesamt ein bisschen kauzig. Manche, weil sie wirklich Käuzchen sind. Andere, weil sie einen sympathischen Schlag weghaben. Insbesondere Otus selbst ist eine Show. Riesige Augenbrauen, lebhafte Mimik und starken Gesten sorgen bei dem Flatterkeks für einen ganzen Reigen an Gefühlsausbrüchen. Wut, Besorgnis, Glück, Stolz, Angst oder der universelle Ausdruck für »Ich hab absolut keine Ahnung« finden alle Platz in dem kleinen Gesicht. Otus ist ausdrucksstärker als der Großteil seiner Jump&Run-Kollegen. Und das, obwohl er nicht mal eine Stimme hat. Da von den englischen Dialogen allerdings sowieso keiner vertont ist, fällt Otus' Besonderheit gar nicht weiter auf.

Neben den Figuren ist auch die Welt selbst eine Erwähnung wert. Jedes Areal unterscheidet sich vom vorherigen in Lichtstimmung, Musik und Optik, dazu kommen unzählige kleine Details. Gentleman-Fische mit Zylinder und Monokel sind beispielsweise für die Haupthandlung absolut irrelevant, verleihen der Welt aber ihren ganz eigenen Charme.

Plattformer mit Shoohooter-Einlagen

Owlboy wird zwar als Jump&Run klassifiziert, ist aber eher ein Shoot&Fly. Otus fliegt durch die Welt, entdeckt neue Orte und düstere Dungeons und bekämpft eine ganze Reihe unterschiedlicher Feinde. Dabei ist er jedoch nicht allein, immerhin hat er schon genug mit dem In-der-Luft- zu tun. Deswegen holt er sich Feuerunterstützung, indem er seine (bewaffneten) Freunde durch die Luft trägt. Sein bester Kumpel Geddy zum Beispiel hilft ihm mit schnellen, leichten Geschossen. Ein anderer pustet mit seiner schweren Pumpgun den Weg frei.

Um weiterzukommen, müssen Sie sich durch eine Vielzahl von Feinden kämpfen, die alle eigene Angriffstaktiken verlangen. Extrafies: die Kombination mehrerer Gegner. Eine Wolke von bei Kontakt explodierender Pusteblumensamen ist beispielsweise sehr langsam und deswegen einfach zu umschiffen – wenn man nicht gerade von einem anderen fliegenden Ungetüm in genau diese Wolke reingetrieben wird.



Die Verpflichtung der Euligkeit lastet schwer auf Otus' kleinen Schultern.

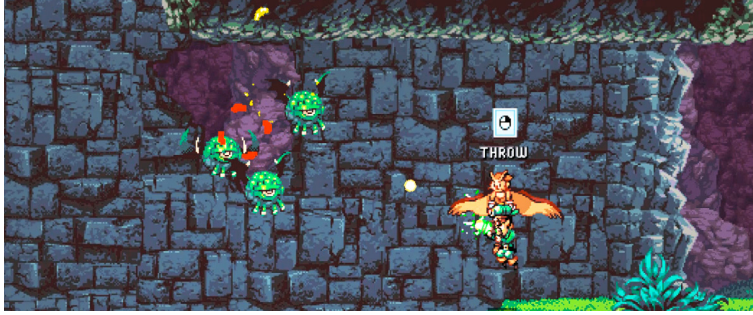
 Der Ruf der Eule gilt im Aberglauben als Unheilsverkünder.



Am Ende jedes Dungeons lauern ganz klassisch Zwischenbosse auf uns.



Jeder Dungeon hat eine andere Anforderung. In der Dunkelheit müssen wir zum Beispiel Laternen mit der Pumpgun anzünden.



Unsere Freunde lassen sich von uns durch die Gegend tragen und unterstützen uns dafür mit Feuerkraft.



Andere Tageszeit, anderes Licht. Hier herrscht Abenddämmerung.

Am Ende eines jeden Dungeons lauert ganz klassisch ein Boss, der eine Kombination aller bis dahin erlernten Taktiken voraussetzt. Einfach nur draufballern hilft da gar nichts. Wer hier nicht zuerst die Angriffsmuster und Schwachstellen erforscht, klebt schnell als eulenförmiger Fleck an der Wand.



Ann-Kathrin Kuhls
@casual_kuhls

Ich kann nicht verstehen, warum die Entwickler den Owlboy nicht Owltis genannt haben. Das lag doch so nah! Nachdem das aus dem Weg ist, komme ich jetzt zum Wesentlichen: Bis Owlboy erschien, hatte ich die Nase gestrichen voll von Pixeloptik und Eulen. Beides war nämlich eine Zeitlang absolut überall. Auf Steam, bei Indiefestivals, auf Shirts, Kaffeetassen und sogar Handtüchern. Und dann kam Owlboy. Der kleine Flugflausch hat Charakter, seine Freunde haben simple, aber effektive Waffen, und seine Welt ist nicht nur hübsch, sondern voller kniffliger Rätsel, verrückter Einwohner und fieser Feinde. Owlboy macht es mir nicht leicht, aber das will ich auch gar nicht. Das Gesamtpaket aus Musik, Optik und Spielmechanik erschafft eine Welt, in der ich mich einfach gerne aufhalte. Wenn ich einen schlechten Tag habe, starte ich Owlboy. Wenn ich einen guten Tag besser machen möchte, starte ich Owlboy ebenfalls. Ich merke, wie viel dem Entwickler an seinem Spiel liegt, und wie viel Liebe in die Entwicklung geflossen ist. Und es auch Sachen wieder cool macht, die ich eigentlich schon im Klischeekeller neben Tribaltattoos und dem dramatischen Bass aus wirklich jedem Actionfilmtrailer abgelegt hatte.

Keine Chance für Flügellahme

Geschwindigkeit und schnelle Reaktionen sind in den Kämpfen das Wichtigste. Wenn Sie nicht schnell genug ausweichen oder sich an die wechselnden Attacken anpassen, segelt Otus ein ums andere Mal theatralisch zu Boden. Mit etwas Geduld und Hirn ist allerdings jeder Gegner zu knacken. Dafür, dass Owlboy so niedlich aussieht, ist es bisweilen ziemlich gnadenlos.

Aber Owlboy ist nicht nur ballern. Die Welt in den Wolken steckt voller Rätsel und versteckter Passagen. Manche Gänge finden Sie nur, indem Sie die Wände abfliegen und kontrollieren, ob nicht irgendwo ein Loch ist, und auch viele andere Kleinigkeiten ergeben sich durch puren Zufall. Wir haben zum Beispiel erst beim zweiten Spieldurchgang gemerkt, dass ein Bad in einer heißen Quelle dauerhaft den Lebensbalken vergrößert.

Manche der Rätsel sind offensichtlich, andere stellen sich als knifflig heraus. In der Regel reicht es nicht, einfach einen Schalter zu drücken. Zunächst muss man den Schalter erst einmal finden. Dafür müssen Schrauben gedreht, Teekessel verwirrt und Wolken gequetscht werden. Das hört sich seltsam an, zeigt aber, wie viel Kreativität in die Rätsel geflossen ist. Wie auch die Feinde ändern sich die Mechanismen mit jedem Areal und teilweise sogar im Gebiet selbst.

Spiel' mir das Lied vom »Hoot«

Wenn Sie zwischen den Kämpfen, den Rätseln und dem Herumgucken noch Zeit und Muße finden, sollten Sie dem den herausragend guten Soundtrack lauschen. Der untermalt jede Gegend mit ihrer eigenen Melodie; Bosskämpfe, Schlüsselszenen und Dialoge haben noch einmal eigene musikalische Themen. Die idyllischen Wolkeninseln werden von einem freundlichen Lied begleitet, während in den Bosskämpfen die Musik allein schon für Stress sorgt.

Owlboy ein durchweg rundes Jump&Run, dem man die lange Entwicklungszeit und die Liebe zum Detail an jeder Ecke der Spielwelt ansieht. Es sieht nicht nur gut aus, sondern ist auch wirklich clever und herausfordernder, als man auf den ersten Blick in Otus' freundliches Gesicht vielleicht denkt. ★

OWLBOY

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5-2500K / AMD Fx-8350	Core i7-3770 / AMD FX-8350
Geforce GTX 680 / Radeon HD 7970	Geforce GTX 780 / Radeon R9 290X
6 GB RAM, 50 GB Festplatte	8 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- vielseitige Welt in den Wolken
- massenhaft liebenswerte Details
- sehr gute Animationen
- großartiger Soundtrack
- passende Lichtstimmung

SPIELDESIGN

- Rätsel, Action und Entdecken
- abwechslungsreiche Kämpfe
- flüssiges Spielgefühl
- jedes Gebiet mit eigenen Spielelementen
- Verwechslungsgefahr in der Steuerung

BALANCE

- ausgewogene Waffen
- ausführliches Tutorial
- gute Mischung aus Rätseln und Kämpfen
- faire Checkpunkte
- herausfordernd, aber nicht überfordernd

ATMOSPHÄRE / STORY

- Story geht ins Herz
- liebenswert-kauzige Charaktere
- faszinierend lebendige Spielwelt
- stimmungsvolle Kulisse
- herzergreifende Zwischensequenzen

UMFANG

- keine leeren Level
- Story und Spielzeit harmonieren
- Schlaufen im Dungeon verhindern Backtracking
- neue Waffen bringen neue Passagen
- wenig Wiederspielwert

FAZIT

Owlboy ist liebenswert, clever und herausfordernd und setzt damit einen neuen Standard für Pixel-Art-Spiele.

87

In Shakespeares Macbeth etwa hört Lady Macbeth eine Eule, als ihr Mann den König ermordet.



Legendär schlecht:
Emmanuelle

LIEBESTÖTER



Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. In Power Play 11/1990 würdigte er Emmanuelle im Rahmen eines Specials über Spiele von »origineller Schlechtigkeit« als Sieger in der Kategorie »Die dümmsten Dialoge«.

ZEUGNIS

6

»Man klickt sich von leichten Damen über Hoteliers zum Roulettetisch, um dort ein oder zwei Informationen zu bekommen. Die Grafik ist gruslig, Sound definitiv nicht vorhanden, die Kampfsequenzen schafft man leicht und die berüchtigten erotischen Szenen haben so viel Flair wie mein PC – keines.«
Power Play 2/1989, 28 von 100 Punkten

»Emmanuelle soll laut Verpackung ein erotisches, exotisches Abenteuer sein, bei dem man Sinnlichkeit, Verführung und Charme erleben soll. Als jedoch der Name des Games fiel, war nichts von knisternder Erotik in der Luft zu spüren. Die gesamte Redaktion brach in schallendes Gelächter aus.«
ASM 8/1990, 3 von 12 Punkten

»Man klickt sich durch zahlreiche Bilder, spricht alle herumlungernden Personen an, sammelt Gegenstände auf, prügelt sich mit Nebenbuhlern – oder schläft einfach vor dem Screen ein. Die Handlung ist ebenso dumm, wie die Aktionsmöglichkeiten begrenzt sind, und die Präsentation lockt auch keinen Spanner aus dem Gebüsch.«
Joker-Sonderheft 4, 30 von 100 Punkten

Auf DVD: Video-Special

Glück in der Liebe, Pech im Spiel: Das offizielle Adventure mit Erotikstar Emmanuelle befriedigt lediglich die Gelüste von Software-Masochisten. Von Heinrich Lenhardt

Warum räkelt sich die notdürftig bekleidete Dame so enthusiastisch auf dem Palmenast? Ist es die Feierabendfreude nach dem langen Arbeitstag in der Baumschule, die Aussicht auf eine frische Kokosnuss? Oder einfach die Erleichterung, mal kurz jenen unsäglichen Vollpfosten entronnen zu sein, die einen den ganzen Tag lang schwach anlabern? Denn die Dialoge in Emmanuelle verströmen nicht gerade Poesie der romantischen Oberklasse, steif ist da höchstens die unbeholfene deutsche Übersetzung: »Wie ich diese brasilianische Sonne beneide, die ohne Hindernis diese anregende Haut lecken kann«, lautet noch eine der eleganteren Anbagger-Formulierungen. Beim Ansprechen der schönen Fremden geht's noch viel forscher: »Ich würde gerne Ihren Körper meinen Sinneslüsten unterwerfen« bricht Herzen im Nu, vom Süßholz-Klassiker »Willst du meine Intimität kennenlernen?« ganz zu schweigen. Doch das Schlimmste ist, dass das noch gar nicht das Schlimmste ist an diesem Softwareverbrechen.



Zaghaftes Anklopfen an der Busen-Silhouette: Expliziter wird's bei der wenige Sekunden währenden »Sexszene« nicht mehr. Da ist ja sogar das Packungsmotiv (rechts) verführerischer.

Siebziger-Softporno-Sirene

Kennenlernen wollen wir eigentlich nur Emmanuelle, Heldin des gleichnamigen französischen Erotik-Bestsellers. Mitte der Siebzigerjahre wird daraus ein europaweiter Kinohit, in der Titelrolle erkundet Sylvia Kristel die Freuden der freien Liebe. In den Folgejahren entsteht eine ganze Filmserie, deren Wiederholungen uns noch lange im spätabendlichen Fernsehprogramm verfolgen. Im Jahr 1989 ist Emmanuelle ein etablierter Markenname in Sachen Sinnlichkeit. Die Computerspiel-Lizenz ergattert Coktel Vision, ein französisches Studio mit eher bescheidenen Qualitätsansprüchen. Emmanuelle ist auf einmal den Schöpfern des wüsten Rennspiel-Machwerks African Raiders ausgeliefert. Das Resultat ist ein armseliges Adventure-Fragment, das weder hübsch anzusehen ist noch über innere Werte verfügt.

Denn durch die räkelnde Packungsschönheit in Aufruhr gebrachte Lenden beruhigen sich rasch. Die Titelheldin ist nirgends zu sehen, vielmehr klicken wir uns in brasilianischen Städten durch Schauplatz-Standbilder. In Gesprächen sammeln wir Hinweise zu Emmanuelles Aufenthaltsort, denn die Angebetete macht sich rar. Ziel des ganzen Spiels ist es, genügend Erotikpunkte zu sammeln, um einem Treffen mit ihr gewachsen zu sein. Dann steigt man gemeinsam in den Flieger Richtung Paris – und das Abenteuer ist auch schon beendet. Der Weg zum Date ist mühsam und freudlos, trotz der vielen Zufallsbekanntschaften, die man rasch zum Beischlaf überredet. Was dem verbalen Vorspiel folgt, lässt sich nicht alleine mit der

EMMANUELLE

Genre: Adventure

Publisher: Tomahawk

Entwickler: Coktel Vision

Veröffentlichung: 1989

Legendär, weil: ... das auf einem Klassiker der erotischen Literatur basierende Spiel interaktive Verführung und »brennende Begeisterung« verspricht.

Schlecht, weil: ... grässliche EGA-Grafik und die in der deutschen Version extra-peinlichen Anbagger-Dialoge ähnlich viel Sex-Appeal haben wie ein Virenbefall.

Fazit: Kein Wunder, dass Emmanuelle auf der Flucht ist: Beim grenzdebilen Rumprobier-Geklicke mit erschreckender EGA-Grafik vergeht einem jegliche Lust. Die Erotikpunkte-Sammelei ergibt ähnlich viel Sinn wie das Tutti-Frutti-Regelwerk.



Im Kasino können wir am Roulettetisch Geld gewinnen oder verlieren – und Gäste dumm anquatschen.



Das Damen-Duo ist eine der amourösen Aufgaben, die den Erotikwert steigern.

bescheidenen EGA-Grafik entschuldigen: Der Liebesakt wird mit der stets gleichen Silhouetten-Sequenz in gefühlt neuneinhalb Animationsstufen abgehandelt. Mehr Action bieten die Mini-Prügelsequenzen, in die uns Straßenräuber und erboste Ehegatten verwickeln. Diese läppischen Fuchtelduelle verwechselt niemand so schnell mit Street Fighter. Wer angesichts der kruden PC-Tastaturbelegung lieber die Fäuste streckt, lässt den Computer kloppen.

Super Erotik-Tipps von Mario

Bei den Verführungsbemühungen sind einige exzentrische Regeln zu beachten. Die wahllose Beglückung der Damenwelt reduziert nicht nur die körperliche Energie, sondern führt auch zum Erotikpunkte-Abzug. Der in einem Hotelzimmer versteckte Mario klärt uns über die Gesetze der virtuellen Begierde auf: Wir müssen drei Luststatuen finden und mit diesen im Inventar ganz bestimmte Liebesakte absolvieren: einen Dreier, eine Verführung mit Maske und – igitt, Monogamie! – mit einem Partner mehrmals verkehren. So steigern wir unsere Erotik-Einstufung von anfangs 50 auf über 75 Punkte, quasi die Emmanuelle-Qualifikationshürde.

Idiotisch sind auch die Verstecke der Statuen: Wir müssen zum Beispiel bei einer leeren Bühne ins Schwarze oder in einem Landschaftsbild auf den Wasserfall klicken. Wer ohne Kunstobjekte im Gepäck wahllos der Liebe frönt, wird nicht nur durch diese immer gleiche Animationspeinlichkeit bestraft. Nach dem Verbrauch aller Energien heißt es »Game over« auf die uncharmante Art: Wegen ungezügelter Triebentfaltung sei unser Held »pervertiert«. Damit das richtig wehtut, kann der Spielstand nicht gespeichert werden, bei jedem Versuch fangen wir wieder von vorne an. Ein Leben der Enthaltsamkeit klingt plötzlich wie eine verlockende Option.

Das Spieldesign kann es in Sachen Einfältigkeit locker mit den Anmach-Dialogen aufnehmen. Weitgehend planlos springen wir zwischen den wenigen, in jeder Stadt gleich aussehenden Schauplätzen umher. Gipfel der Objekt-Interaktion ist es, wenn man eine Zigarre kauft und sie bei einem Mann im Kasino gegen eine Statue eintauscht. Hier steht auch der Roulettetisch, das Glücksspiel entpuppt sich (neben der Kopierschutzabfrage) als noch die anspruchsvollste Komponente eines an Anspruch nicht gerade reichen Programms. Es schadet nicht, sich hier etwas dazuzuverdienen, denn Informanten, Flugtickets und Energiespender gehen ins Geld.

Technisch tote Hose

Emmanuelle ist nur eine Palmwedel-Breite vom spielerischen Vakuum entfernt, der interaktiven Friendzone: Da geht einfach nix. Das wäre vielleicht verzeihlicher, wenn das Programm uns wie versprochen mit »Charme, Sinnlichkeit und Erotik den Atem rauben« würde. Nach Luft schnappen wir aber wegen hässlicher Grafik und veralteter Technik – selbst nach den Maßstäben von Ende 1989.

Zu diesem Zeitpunkt erscheinen bereits PC-Spiele mit VGA-Grafik, doch just das um Erotik bemühte Emmanuelle ist enorm unsexy. Mehr als 16 EGA-Farben werden nicht geboten, das sieht schlechter aus als auf Atari ST und Amiga. Die PC-Version verweigert zudem Maus- und Soundunterstützung, was der Romantik-Atmosphäre so zuträglich ist wie ein Mettbrötchen mit extra Zwiebeln.

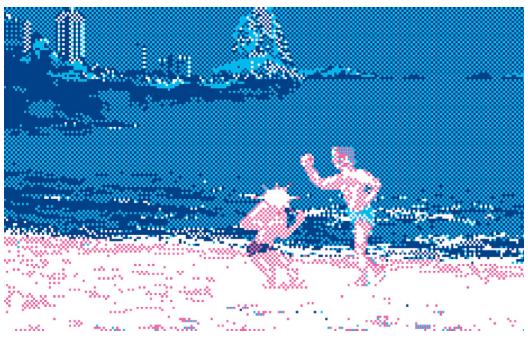
Der Morgen danach

Die Zoten und Puzzle-Merkwürdigkeiten des Jahrgangsgenossen Leisure Suit Larry 3 wirken im Vergleich zu Emmanuelle wie pures Adventure-Gold. Coktel Visions Adaption des Erotikklassikers ist ebenso lieblos wie inkompetent. Die schwülstige Plattheit der Dialoge löst vor allem in der deutschen Version Schweißausbrüche aus. Fast hat man den Eindruck, als hätten sich die Entwickler aus Protest gegen eine lästige Lizenzproduktion vorsätzlich in Selbstparodie-Bereiche gesteigert und deshalb diese Farce abgeliefert. Geholfen hat es jedenfalls nichts, 1990 lässt Coktel Vision mit Geisha die nächste Erotikentgleisung folgen. Die stiefmütterlich behandelte Emmanuelle wird nie offiziell fortgesetzt und endet als obskure Fußnote der Software-Geschichte.

»Diese sehnsüchtig zarte Empfindung, die meine Wirbelsäule hinaufsteigt, bringt mein Gehirn zum Kochen«, leidet der Held im deutschen Handbuch. Leichtfertige Käufer können die Sache mit dem malträtierten Gehirn gut nachempfunden. Beim Spielen entwickeln sie aber weniger zarte Empfindungen und werden eher auf die Palme gebracht. Leider nicht die Sorte Palme, bei der sich ranke Damen wohlig auf den Ästen räkeln. ★



Die Liebe soll einer mal verstehen: Die Dame am Tresen ist willig, doch solche Zufallsaffären verringern sowohl Energiewert als auch Erotik-Einstufung.



Eifersucht am Strand – aber nicht auf konkurrierende Liebhaber, sondern auf Street-Fighter-Spieler: Im Vier-Farben-Modus CGA kommt die Absurdität der läppischen Prügelsequenzen am besten zur Geltung.



An solchen »Rätseln« scheitert jede Beziehung: Klicken wir mit dem Amor-Cursor auf eine bestimmte Stelle in der schwarzen Fläche, finden wir eine der drei Liebesstatuten.



30 Jahre Ubisoft

DER BEDROHTE RIESE

Weltbekannte Marken, Multiplattform-Spiele, Kinofilme, Comics, Bücher: Drei Jahrzehnte nach der Gründung schöpft Ubisoft seine Unabhängigkeit in vollen Züge aus. Fragt sich nur: Wie lange noch? Von Benjamin Schäfer

Ubisoft hat Angst. Im September 2016 bittet der Publisher zum Pressetermin in seine Pariser Zentrale. Klar, Watch Dogs 2 und das wintersportliche Steep stehen in den Startlöchern, 2017 folgen For Honor sowie Ghost Recon: Wildlands. Es gibt viel zu besprechen – doch diesmal geht es gar nicht um Spiele. Ubisoft möchte über sich selbst reden. Gerade haben die Franzosen ihren 30. Geburtstag gefeiert, die ehemalige Obstschuppenfirma aus der Bretagne ist inzwischen der drittgrößte Spielehersteller weltweit. Ausruhen kann sich Ubisoft auf diesen Lorbeeren aber nicht. Über dem Publisher baumelt das Damoklesschwert der Übernahme durch das ebenfalls französische Medienkonglomerat Vivendi, das bereits ein knappes Viertel der Ubisoft-Aktien hält, entschieden mehr als die Firmengründer, die fünf Guillemot-Brüder. Ubisoft zittert um seine Unabhängigkeit – und wappnet sich zur Abwehrschlacht.

Einige Tage nach dem Pressetermin folgt das erste Aufatmen: Bei der Hauptversammlung der Ubisoft-Aktionäre verzichtet Vivendi darauf, einen eigenen Vertreter in den Aufsichtsrat wählen zu lassen. Ubisoft feiert das als Sieg, doch der Übernahmekampf hat erst begonnen. Wer 30 Prozent der Aktien hält, ist nach französischem Unternehmensrecht verpflichtet, den restlichen Anteilseignern ein Kaufangebot zu unterbreiten. Wenn genügend Ubisoft-Aktionäre einschlagen, können nicht mal die Firmengründer den Ausverkauf verhindern. Als Mahnmal gilt der Pariser Mobile-Entwickler Gameloft, den der Ubi-Mitgründer Michel Guillemot 2001 aus der Taufe gehoben hat, und den Vivendi im Juni 2016 schluckte. Aus Protest gegen das Geschäftsgebaren des Konzerns trat das Gameloft-Management daraufhin zurück. Ubisoft könnte bald dasselbe Schicksal drohen.

Nur – warum sollte uns das kümmern? Vivendi war bereits von 1998 bis 2012 an Blizzard beteiligt, in dieser Zeit entstanden dort fantastische Spiele wie Warcraft 3, Diablo 2 sowie World of Warcraft. Warum man Vivendi dennoch als Bedrohung begreift, möchte Ubisoft in Paris erklären. Klar, es ist eine Werbeveranstaltung – aber nicht für Spiele, sondern für die Firmenkultur, die durch die drohende Übernahme angeblich gefährdet ist. Was macht Ubisoft also besonders? Und wie ist die Truppe um Geschäftsführer Yves Guillemot überhaupt so groß geworden?

Ubisofts Meilensteine



Zombi (1986)

Das Erstlingswerk des Publishers spielt während einer Zombieapokalypse. In Anlehnung an den Film »Dawn of the Dead« kämpft sich der Spieler per »Point&Shoot« durch eine Mall voller Untoter.



DynaBlaster (1992)

Diese Umsetzung des Arcade-Klassikers Bomberman 2 vertreibt Ubisoft in Europa. In Arenen muss man durch das Platzieren von Bomben und den schlauen Einsatz von Power-Ups seine Gegner eliminieren.



Rayman (1995)

Mit Rayman gelang Ubisoft sein erster großer Wurf. Das Jump&Run nutzte die Hardwaremöglichkeiten der PlayStation, um eine lebendige Spielwelt auf den Fernseher zu zaubern – in 60 Bildern pro Sekunde.



POD: Planet of Death (1997)

Das futuristische Rennspiel versetzt seine Spieler auf den Planeten Io. In Rennen entscheidet sich, wer von dort fliehen darf. POD nutzt als eines der ersten Spiele die MMX-Befehle von Pentium-2-CPUs.



Pflugscharen zu Gamepads

Die Geschichte von Ubisoft beginnt in den 80ern an einem Ort, an dem Sie vermutlich noch nie waren, oder falls doch, dann haben Sie's vergessen. Carentoir ist typisch Bretagne, ein Dorf mit 2.700 Einwohnern, einer alten Templerkirche, drei Schlösschen und viel Natur drumherum. Die Familie Guillemot verkauft hier Getreide, Dünger und landwirtschaftliche Maschinen, das Geschäft blüht. Bald bieten die Guillemots den Bauern aus der Umgebung auch Computer an, man geht ja mit der Zeit. Die fünf Söhne schließen derweil einen Pakt mit Mutter Yvette: Claude, Michel, Yves, Gérard und Christian dürfen studieren, müssen die Studienkosten aber ein Jahr lang im elterlichen Betrieb abarbeiten. Doch dann beschließt die französische Regierung angesichts einer Wirtschaftskrise, die High-Tech-Industrie stärker zu fördern. Für den Guillemot-Nachwuchs ist es jäh verlockender, eine eigene (Computer-)Firma zu gründen, statt die familieneigene zu erben.

Michel Guillemot sieht Potenzial in der jungen Spielebranche, als er auf einer Reise nach Großbritannien bemerkt, dass Spiele dort viel billiger sind als in Frankreich. Man könnte sie also von dort importieren und mit Gewinn verkaufen! 1984 eröffnen die Brüder im Obstschuppen ihrer Eltern den Computerladen »Guillemot Informatique«. Yves, der drittälteste Bruder, schließt derweil sein BWL-Studium ab – und soll dann eine Firma



Der erste richtige Firmensitz von Ubisoft ist ein Landhaus in der Bretagne.

gründen, die Spiele ausländischer Hersteller im großen Stil auf den französischen Markt bringt – etwa von Sierra, Microprose, Electronic Arts. Als Fan von Arcade-Automaten kennt er sich mit der Materie aus. So erblickt 1986 Ubisoft das Licht der Welt. Wie der Import von Spielen aus England funktioniert, lernen die Guillemot-Brüder schnell. Um unabhängig zu werden, wollen sie aber auch eigene Software entwickeln lassen. Also begeben sie sich auf die Suche nach talentierten Entwicklern – und stoßen auf Untote.

Startschuss auf Untote

Genauer gesagt auf Patrick Daher und Alexandere Bonan, die ein Zombiespiel planen – inspiriert von George A. Romeros Filmklassiker »Dawn of the Dead« und unterstützt vom jungen Programmierer Yannick Cadin sowie vom Musiker Philippe Marchiset. Die Guillemots sind begeistert, nehmen die Entwickler unter Vertrag und veröffentlichen das



Die fünf Guillemot-Brüder: Michel, Christian, Claude, Yves und Gérard.

Action-Adventure Zombi 1986 für den Amstrad CPC. Das Erstlingswerk kommt gut an und verkauft sich noch besser. Dafür sorgt schon alleine die schicke Ego-Ansicht: Durch Klicks auf Pfeile bewegen wir uns schrittweise in vier Richtungen durch ein Einkaufszentrum, beim Umgucken gibt's einen schicken 3D-Schwenk. Wenn auch nur in einem kleinen Grafikfenster, in dem wir überdies nach Adventure-Manier Gegenstände anklicken. Oder Untote, der Mauszeiger dient zugleich als Fadenkreuz, die Zombies haben Trefferzonen – aus Point&Click wird Point&Shoot. Das macht Schule, viele Spiele kopieren die Bedienung. So lernt Ubisoft, dass sich Innovation auszahlt, sie wird zum Ideal, nach dem das Unternehmen strebt – aus Spielersicht mal mehr, mal weniger erfolgreich.



Ghost Recon (2001)

Ghost Recon verfeinert das Taktik-Shooter-Prinzip von Rainbow Six und heimst viel Lob dafür ein. Mit Wildlands übernimmt die Serie bald Open-World-Tugenden und lässt uns Bolivien (un)sicher machen.



IL-2 Sturmovik (2001)

Ubisoft verlegt die russische Zweiter-Weltkrieg-Flugimulation im Rest der Welt. IL-2 punktet mit guter KI sowie realistischem Fluggefühl. Die Nachfolger werden heute vom Publisher 1C vertrieben werden.



Myst 3: Exile (2001)

Das dritte Myst ist der erste, das Ubisoft vertreibt. Es verkauft sich zwar nicht so gut wie seine Vorgänger, aber dennoch millionenfach. Entwickelt wird es nicht von Cyan, sondern von den Presto Studios.



Rainbow Six 3: Raven Shield (2003)

Raven Shield ist das erste Rainbow Six, das nach der Ubisoft-Übernahme bei Red Storm entsteht. Es ist größer und komfortabler als die Vorgänger und erlaubt abermals die Einsatzplanung via Taktikkarte.





Zombi ist das erste eigene Ubisoft-Spiel – und gleich ein Erfolg. 2012 bekommt es ein Remake für Wii U, das 2015 auch für PC und die aktuellen Konsolen erscheint.

Keine Arme, keine Beine, aber Mut

Abseits von Zombi vertreibt Ubisoft bis Anfang der 90er-Jahre vorwiegend Spiele anderer Firmen, gleichzeitig expandiert man zaghaft aus Frankreich in benachbarte Länder. Neben Jump&Runs wie Twinworld und dem Point&Click-Adventure B.A.T. (Bureau of Astral Troubleshooters) angeln sich die Guillemots 1992 die Vertriebsrechte an Dyna Blaster, der europäischen Version des NES-Klassikers Bomberman 2. Im gleichen Jahr gründet Ubisoft sein erstes eigenes Entwicklerstudio in Paris sowie das heutige Ubisoft Rumänien in Bukarest – in Osteuropa zahlt man nämlich niedrigere Löhne. Viel wichtiger ist allerdings ab 1994 der Aufbau von Ubisoft Montpellier, das damals noch Ludimedia heißt.



Der Erfolg von Rayman ermöglich Ubisoft den Börsengang und begründet die erste Serie des Publishers; der aktuelleste Nicht-Mobile-Ableger ist Rayman Legends von 2013 (unten).

In Montpellier arbeitet ein junger Mann namens Michel Ancel. Der entstammt ursprünglich der Demoszene und entwirft 1988 im zarten Alter von 16 Jahren ein Shoot-em-Up namens Mechanic Warriors. Für einen Wettbewerb bastelt er eine Grafikdemo über die globale Erwärmung, die zeigt, wie sich die Erde in eine Wüste verwandelt. Obwohl er den Wettbewerb nicht gewinnt, erregt die Demo die Aufmerksamkeit von Ubisoft; der Publisher fackelt nicht lange und heuert Ancel 1989 als Grafiker an. Schon ein Jahr später darf er ein eigenes Spiel entwerfen, den Puzzletitel Brain Blasters. 1992 beginnt er mit der Arbeit an einem Jump&Run, das Geschichte schreibt: Rayman. Die Hüpferei des arm- und beinlosen Helden soll für das Super Nintendo Entertainment System (SNES) erscheinen, wird dann aber von Ubisoft umgelenkt. Nämlich auf den Atari Jaguar – eine letztlich gescheitere Konsole, auf der damals große Hoffnungen ruhen – sowie auf die CD-gestützte neue Konsolengeneration, Sonys PlayStation und später den Sega Saturn. »Das war ein Alles-oder-Nichts-Moment«, erzählt Yves Guillemot, »und die wohl größte Investition der europäischen Branche. Rayman musste erfolgreich sein«.

Und das wird es. Denn die Fähigkeiten der neuen Konsolengeneration bescheren Rayman mehr Farben, eine bessere Soundkulisse, schöner animierte Sprites sowie eine lebendige Welt mit vielen gleichzeitig animierten Objekten. Und Rayman übertrumpft den Genreprimus Super Mario nicht nur technisch, sondern setzt auch hinter den Kulissen Maßstäbe. Denn der neuartige Level-Editor erlaubt es, ohne große Mühe zwischen Spielen und Editieren hin und her zu wechseln, was den Levelbau drastisch erleichtert. Allerdings bestätigen sowohl Michel Ancel als auch Yves Guillemot, dass Sony nicht wirklich Feuer und Flamme für das Abenteuer des Blondschopfes ist. Schließlich läuten die Japaner mit der ersten PlayStation gerade feierlich das Konsolenzeitalter der 3D-Grafik ein, da passt ein zweidimensionales Jump&Run nichts ins Konzept. Doch trotz Murren nimmt man Ubisofts Eigenproduktion letztlich ins Start-Lineup auf. Pünktlich zum





Beim Event in Paris spielt Michael Ancel (links) das originale Rayman.

Ubisofts Meilensteine



Splinter Cell (2002)

Splinter Cell startet als futuristisches James-Bond-Spiel wird dann aber zum Tom-Clancy-Titel umgemodelt. Die Schleicheinsätze des Agenten Sam Fisher überzeugen sowohl technisch als auch spielerisch.



XIII (2003)

Sein origineller Cel-Shading-Look und seine spannende Story bescheren dem Shooter Aufmerksamkeit – leider nur auf Seiten der Presse. Die Spieler lassen XIII links liegen, es gibt keine Fortsetzung.



Beyond Good & Evil (2003)

Michel Ancels zweites Meisterwerk überzeugt mit seiner tollen Story, glaubwürdigen Charakteren und einer modernern Open World. Trotz schlechter Verkäufe soll der Kritikerliebling nun fortgesetzt werden.



CSI (2003)

Ubisofts Umsetzung der beliebten TV-Serie rund um die Forensiker aus Las Vegas ist alles andere als gut – zu leicht, zu kurz, technisch miserabel und langweilig. Die zugkräftige Lizenz kurbelt aber die Verkäufe an.





Beyond Good & Evil (oben) gilt als Inbegriff des Kritikerlieblings. Im September 2015 sickerte durch, dass Michel Ancel an einem Nachfolger (unten) arbeitet – zufälligerweise kurz vor der wichtigen Ubisoft-Aktionärsversammlung.

enorm erfolgreichen Release der PlayStation steht Rayman in den Läden, verkauft sich bis Mitte 2003 geschätzte vier Millionen Mal und gibt den Startschuss zu Ubisofts erster großer Serie, bis heute sind die Rayman-Ableger insgesamt 29 Millionen Mal über die Ladentheke gewandert. Das Wagnis hat sich ausgezahlt – und geht in Fleisch und Blut über. Fortan unterstützen die Franzosen neue Konsolen stets von Anfang an, um neue Zielgruppen zu erreichen und sich leistungsfähigere Hardware zunutze zu machen. Das kann gelingen – wie bei Nintendos Wii – oder schiefgehen, wie bei der Wii U. Dennoch will Ubisoft dieses Mantra nicht aufgeben, auch bei der Nintendo Switch, die im März 2017 erscheint, ist man mit dabei.

Mit Rayman an die Börse

Der Erfolg von Rayman markiert überdies ein neues Kapitel für Ubisoft. 1996 beschließen die Guillemots, das Familienunternehmen an die Börse zu bringen. »Diese Entscheidung würde ich immer wieder treffen«, sagt Yves Guillemot. Denn der Börsengang habe nicht nur neues Kapital in die Kassen gespült, sondern biete zudem bis heute die Möglichkeit, Mitarbeiter über Aktienpakete am Firmenerfolg zu beteiligen. Auf der jüngsten Aktionärsversammlung hat Vivendi diese Art der Entlohnung allerdings zum Teil blockiert. Vermutlich, damit die Guillemots ihren Getreuen keine Anteile zuschanzen und so eine Übernahme erschweren können.



WTF – Die Weltenbastler



Tommy Francois leitet Ubisofts Rechercheabteilung.

Ob wir in Far Cry 4 durchs tibetanisch angehauchte Kyrat kraxeln, in The Division das verwüstete Manhattan erkunden, in Watch Dogs ein liebevoll gestaltetes Chicago durchfahren oder demnächst in Ghost Recon Wildlands bolivianische Drogenbosse hochnehmen: Ubisofts Welten wirken zwar formelhaft, aber wie aus einem Guss. Möglich macht das der WTF-Prozess. Die Abkürzung steht ausnahmsweise nicht für »What the f...«, sondern für die »World Texture Facility«, eine Datenbank, in der Ubisoft reale Eindrücke der Umgebungen sammelt. Dass Entwickler durch die Welt reisen, um Schauplätze zu fotografieren, ist nichts Neues – fragen Sie mal Bohemia Interactive nach griechischen Militärbasen –, aber Ubisoft geht noch weiter. Für Wildlands etwa schaute man nicht nur Bolivien an, sondern verbrachte dort Zeit mit der Sondereinheit zur Drogenbekämpfung, besuchte Koka-Plantagen, steckte sie sogar in Brand und redete mit Einheimischen. Berichte, Fotos und Videos landen in der WTF.

Laut Tommy Francois, Ubisofts oberstem Rechercheleiter, lag das Far-Cry-4-Team mit seiner ersten Inkarnation von Kyrat ziemlich daneben und musste die Spielwelt nach einem Nepal-Trip überarbeiten. Francois vergleicht die WTF daher mit dem Fundament eines Hauses. Wenn das erst mal steht, läuft die Entwicklung glatter. Auch bei der Spielmechanik gilt, dass ein System die Welt und deren – vereinfachten – realen Hintergrund unterstützt. Denn das Kyrat, das wir in Far Cry 4 erleben, entspricht ja nicht dem wahren Tibet, sondern einer stereotypen Version davon. Auch das San Francisco aus Watch Dogs 2 hat sich Ubisoft zurechtgerückt. Umso wichtiger ist, dass man dort Dinge tun kann, die in der echten Bay Area an der Tagesordnung sind – etwa an Segelwettbewerben teilnehmen, bei denen sogar der Wind simuliert wird.



Die gedruckte WTF für The Division enthält Karten, die etwa Feuerwehrbezirke zeigen.



Prince of Persia: The Sands of Time (2003)

Mit butterweichen Animationen, einer coolen Zeit-Zurückspul-Mechanik und einem schlagfertigen Sidekick schlitzt sich die moderne Neuauflage des persischen Prinzen in die Herzen der Spieler.



Far Cry (2004)

Cryteks Erstlingswerk wird von Ubisoft zwar nur verlegt, der Publisher sichert sich aber die Namensrechte. Far Cry selbst ist ein feiner Shooter, der mit seinen Open-World-Nachfolgern aber wenig gemeinsam hat.



Die Siedler 5: Das Erbe der Könige (2004)

Dem ersten Ubisoft-Siedler fehlt der traditionelle Knuddellook, und auch das Spielkonzept wurde überarbeitet: Statt komplexer Warenkreisläufe warten Echtzeit-Schlachten und spannende Missionen.



Silent Hunter 3 (2005)

Ubisoft hat bereits den zweiten Teil der U-Bootserie verlegt, den dritten entwickelt dann das hauseigene Studio in Rumänien – und erschafft eine in allen Belangen exzellente, spannende und schöne Simulation.



Der Comic-Shooter XIII belegt 2003 Ubisofts Mut zu originellen Ideen, verkauft sich aber schlecht und wird nicht fortgesetzt.





Das erfolgreiche Splinter Cell (links) bringt zahlreiche Nachfolger hervor. Zuletzt Splinter Cell: Blacklist (oben) von 2013, das die Ubisoft-Verkaufserwartungen aber nicht erfüllt.

Der Börsengang bringt Ubisoft auf einen Schlag 50 Millionen Francs, rund 7,6 Millionen Euro. Genug Rücklagen, um neue Studios zu eröffnen und bestehende aufzukaufen. Zu den fünf bisher gegründeten Studios in Europa und China gesellt sich 1997 nach der Notierung am »Second Marché« der Pariser Börse das aus heutiger Sicht wichtigste: Ubisoft Montreal. Dort leben viele französischsprachige Kanadier, zudem unterstützt die lokale Regierung die Studiogründung mit massiven Steuerbegünstigungen. Denn Montreal braucht neue Arbeitgeber, nachdem traditionelle Industriezweige die Stadt verlassen haben. Das Ubisoft-Studio etwa zieht in eine leerstehende Textilfabrik – und übernimmt damit eine Vorreiterrolle. In den Folgejahren eröffnen unter anderem THQ, Eidos und Bioware Zweigstellen in Montreal. Durch eine zweite Kapitalrunde Anfang der 2000er und der damit verbundenen Notierung am ersten Markt der Pariser Börse, verschafft sich Ubisoft frisches Kapital, um weiter zu expandieren. Auch nach Deutschland.

Auf zu deutschen Ufern

2001 übernimmt Ubisoft das deutsche Traditionsstudio Blue Byte. Wir sprechen mit dem heutigen Deutschlandchef von Ubisoft und Blue-Byte-Veteran Ralf Wirsing darüber, wie die Übernahme zustande kam. Laut Wirsing suche Ubisoft stets nach Studios, die etablierte Marken oder Designer-Know-How bieten. Oder im Idealfall beides, so wie Blue Byte, das 2001 dennoch in der Krise steckt. Das Ende 2000 erschienene Battle Isle 4, ein halbgarer Mix aus Echtzeit- und Rundenstrategie, enttäuscht die Fans. Die Siedler 4 wird und wird nicht fertig, das ambitionierte Multiplayer-Strategiespiel Shadowpact muss eingestellt werden, und auf dem wichtigen US-Markt kriegt man keinen Fuß auf den Boden. Prompt schnappt Ubisoft für 26 Millionen D-Mark zu. Einerseits, um sich die Siedler-Marke zu sichern, andererseits, weil den Franzosen die Expertise im Aufbaugenre fehlt, die im deutschen Markt wichtig ist.

Entsprechend produziert Blue Byte bis 2007 ausschließlich Siedler-Addons und -Fortsetzungen. Anfangs verspricht man auch, Battle Isle fortzusetzen, das bleibt aber bis heute ein Wunschtraum. Wirsing versichert, man habe die Marke nicht vergessen. Da die Rundenstrategie inzwischen ein Nischengenre sei, müsse man jedoch genau überlegen, ob sich eine Fortsetzung lohne. Bleibt da nicht die zum Firmenwert erhobene Kreativität auf der Strecke? Mitnichten, verteidigt Wirsing, trotz der Einschränkungen, die eine Marke wie Die Siedler mit sich bringe, böten das Szenario, der Look und das Design neuer Systeme ausreichend Spielraum für alle Beteiligten. Wobei man anmerken darf, dass diese Freiheiten auch zu zweifelhaften Ergebnissen führen. Etwa bei Die Siedler 6, dem das Kunststück gelingt, seine Spieler mit unübersichtlichen und zugleich zu simplen Warenkreisläufen zu nerven. Und es erfordert Anfang 2010 auch einige Kreativität, sich vorzustellen, dass Die Siedler 7 – ein Singleplayer-Spiel – am Oster-Wochenende nicht läuft, weil die Uplay-Server unter einer DDoS-Attacke zusammenbrechen und keiner da ist, um sie zu reparieren.

Übernahmeangst, Teil 1

Nein, niemand kann behaupten, dass Ubisoft alles richtigmache. Nicht einmal Yves Guillemot. Als wir den Geschäftsführer fragen, ob die holprige Einführung der Uplay-Plattform samt Onlinezwang für Solospiele ein Fehler war, antwortet er schlicht: »Ja.« Anfang der 2000er läuft für die Franzosen indes alles nach Plan, man expandiert weiter. Doch der Erfolg weckt auch Begehrlichkeiten. Um die Kontrolle über ihre Firma zu behalten, wollen die Guillemots die Anteile vor allem an Kleinaktionäre ausgeben. Doch dann verleibt sich Electronic Arts 2004 rund 20 Prozent der Aktien ein, es besteht die Gefahr, dass die Amerikaner bei Ubisoft reinreden – oder gar die Übernahme anstreben.

Ubisofts Meilensteine



Brothers in Arms (2005)

Der von Gearbox entwickelte Taktik-Shooter wird von Ubisoft veröffentlicht. In den letzten Jahren strickte Gameloft (jetzt Teil von Vivendi) einige Mobile-Ableger, ein neuer Teil der Hauptserie ist nicht in Sicht.



King Kong (2005)

Pünktlich zu Peter Jacksons Neuverfilmung des Affenklassikers veröffentlicht Ubisoft die von Jackson sowie dem Rayman-Erfinder Michael Ancel produzierte Versoftung. Das Ergebnis kann sich sehen lassen.



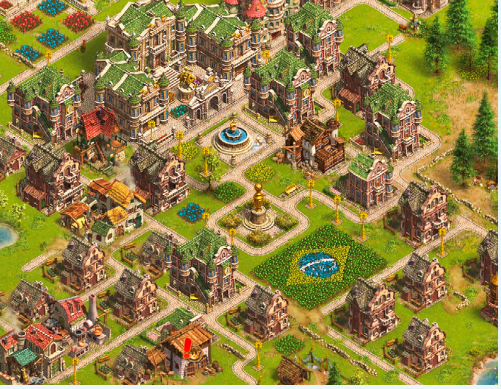
Heroes of Might & Magic 5 (2006)

Die Rollenspielmarke Might & Magic samt ihrer Heroes-Ableger fand nach dem Ende von 3DO ihren Weg zu Ubisoft. Mit Heroes 5 ignorieren die Franzosen die Vorgeschichte und legen die Serie neu auf.



Call of Juarez (2006)

Während die ersten beiden Teile der Serie den Spieler in den Wilden Westen versetzen, spielt das neuere und schlechtere The Cartel in der Gegenwart. Entwickelt wird die Serie vom polnischen Studio Techland.





2010 erscheinen gleich zwei Siedler-Spiele: Der erfolgreiche Browserableger Die Siedler Online (links) und Die Siedler 7, das allerdings nicht mehr läuft, als an Ostern die Uplay-Server ausfallen.

Yves Guillemot sucht das Gespräch mit der EA-Führungsebene. Man redet miteinander, klopft die Vorteile einer Fusion ab. »Electronic Arts verstand, dass wir eine gemeinsame Lösung finden mussten«, erzählt Guillemot. »Letztlich haben wir entschieden, dass unsere Philosophien zu unterschiedlich sind.« Sechs Jahre später tritt EA seine Anteile wieder ab. Und das ist laut Guillemot auch der Unterschied zu Vivendi: »Sie reden nicht mit uns. Wir haben gefragt, welche Synergien sie sich vorstellen können, aber sie antworten nicht.« Wie wir aus Gangsterfilmen wissen: Schweigen ist schlimmer als eine Drohung.

Lizenzen für die Ewigkeit

Dass Electronic Arts Interesse zeigt, liegt nicht zuletzt daran, dass Ubisoft nach dem einträglichen Börsengang ordentlich ranklotzt, auch auf dem amerikanischen Markt. Denn dort ersteht man Red Storm Entertainment und The Learning Company. Erstere haben den erfolgreichen Taktik-Shooter Rainbow Six entwickelt und wurden vom Bestseller-Autor Tom Clancy persönlich gegründet. Die Übernahme liegt für Ubisoft nahe, weil sie ohnehin schon vorher der Publisher von Rainbow Six waren – und sich im Zuge der Übernahme direkt die Lizenz für künftige Clancy-Spiele sichern. Selbst wenn die gar nicht auf dessen Romanen basieren: Die Taktik-Shooter-Reihe Ghost Recon (ab 2001) und der Agenten-Schleicher Splinter Cell (2002) tragen zwar Clancy im Titel, haben mit dessen Werk aber nichts zu tun. Etikettenschwindel? Vielleicht, doch der Erfolg gibt Ubisoft recht. Vor allem der von Splinter Cell, das sich über drei Millionen Mal verkauft.



Auf das langatmige Far Cry 2 folgt Far Cry 3 mit seinem ikonischen Bösewicht Vaas.

The Learning Company stellt Lernsoftware her. Moment, wie passt das zu Ubisoft? Nun, Mitte der 90er übernimmt der Publisher Softkey The Learning Company und zugleich die Rechte am Bestseller Myst und an Prince of Persia. Zwei nicht zu verachtende Zukäufe, die Ubisoft zum Beginn des Jahrtausends gut gebrauchen kann. Denn neue Marken zu erfinden, ist ja schön und gut. Bekannte Namen fortzusetzen oder – Tom Clancy lässt grüßen – auf sie aufzusatteln, garantiert aber eine finanzielle Grundlage, und die ist wichtig, um Aktionäre ruhigzustellen. Wann immer eine Spielefirma pleitegeht, mischt Ubisoft daher beim Leichenfleddern mit. So erwirbt man 2003 die Rechte an der Rollenspielreihe Might & Magic aus dem 3DO-Nachlass, 2007 die an der Anno-Serie von Sunflowers und 2013 die am South-Park-Rollenspiel Der Stab der Wahrheit von THQ. Es sind relativ sichere Bänke. Oder, im Falle von South Park, zumindest vielversprechende.



Ubisoft verpflanzt Anno 2070 erfolgreich in ein Zukunftsszenario. Der Nachfolger Anno 2205 (Bild) ist zwar gut, aber mangels integriertem Militärsystem und sichtbarer Konkurrenten kein klassisches Anno mehr.

Kritikerlieblinge

Wäre Ubisoft eine Rockband, dann hätten sie mit Rayman ihren Indie-Durchbruch gefeiert und sich in den 2000er-Jahren vollends dem Mainstream zugewandt – und damit auch dem Angriff auf andere Publisher. Gilles Monteil, der als Animationsexperte an Splinter Cell beteiligt war, erzählt uns, dass das Stealth-Spiel seine Entwicklung als eine Art Science-Fiction-Variante von James Bond begann, dann auf die Tom-Clancy-Lizenz umgemünzt wurde, um Konamis Metal-Gear-Solid-Serie den Rang abzulaufen. Die Idee, Sam Fisher weiße Haare zu verpassen, damit der Spieler ihn in dunklen Ecken leichter erkennt, lässt man fallen – zugunsten des ikonischen Nachtsichtgeräts. Zugleich wagt man den Einstieg ins vielversprechende Onlinegeschäft, betreibt Everquest in Europa und China, konzipiert Uru: Ages Beyond Myst als Multiplayertitel und beteiligt sich an The Matrix Online. Doch schon wenige Jahre später tritt Ubisoft Everquest an Sony ab, streicht den Uru-Multiplayer und zieht sich aus dem Matrix-Deal zurück. Das Internet ist nicht lukrativ genug – noch nicht.

Auch an der Solospiel-Front läuft nicht alles nach Plan. So sind Prince of Persia: The Sands of Time und das vom Rayman-Erfinder Michel Ancel produzierte Beyond Good & Evil durchaus gute Spiele – kaufen will sie aber fast keiner. Denn der Spielemarkt des Jahres 2003 ist fest in der Hand von Blockbustern



Dark Messiah of Might & Magic (2006)

Als Might-&-Magic-Rechtehalter verlegt Ubisoft auch dieses ausgezeichnete Actionspiel, in dem wir mit coolen Fähigkeiten experimentieren und die schicke Grafik genießen. Entwickelt wird es von Arkane.



Rayman Raving Rabbids (2006)

Die Minispielsammlung avanciert auf der Nintendos Wii zum Partyknüller, weil sie erstklassig auf deren Bewegungssteuerung abgestimmt ist. Die kultigen Brüllhasen bekommen sogar eine eigene TV-Serie.



Driver: Parallel Lines (2007)

Das erste von Ubisoft verlegte Driver führt nach New York, wo wir auch zu Fuß herumlaufen können – und zwar in zwei Epochen, 1978 und 2006. Technisch und spielerisch ist Parallel Lines aber unausgereift.



Assassin's Creed (2007)

Das Action-Adventure markiert den Beginn der erfolgreichsten Ubisoft-Serie mit über 100 Millionen verkauften Exemplaren und mehr als einem Dutzend Ablegern. Sogar einen eigenen Kinofilm gibt es.

wie Call of Duty, GTA: Vice City und Need for Speed: Underground. Prince of Persia fängt sich immerhin wieder und bekommt zwei Nachfolger. Beyond Good & Evil versinkt jedoch im Nirwana der Kritikerlieblinge, wohl auch, weil Ubisoft das Marketing in den Sand setzt. Obwohl es eines der ersten modernen Open-World-Spiele und ein toller Genremix ist, weiß der Publisher offenbar nicht, an wen sich Beyond Good & Evil richten soll. Doch solche Misserfolge sind erlaubt, und das ist ein Teil der Ubi-Strategie, den man gutheißen kann. Statt sich auf große Serien zu konzentrieren experimentieren die Franzosen mit neuen Marken, Plattformen und Ideen.

Die monotone Freiheit

Das moderne Ubisoft erblickt schließlich am 14. November 2007 das Licht der Welt, dem Tag, als Assassin's Creed erscheint. Ersonnen vom Designer Patrice Désilets und aufbauend auf Konzepten für ein weiteres Prince of Persia haucht das Action-Adventure um Kuttenträger Altair dem Action-Advenure-Genre frisches Leben ein. Es ist ein Beleg für Ubisofts Credo von der Kreativität, von der Suche nach neuen Ansätzen. Die Mischung aus Parkour-Kletterei und offener, lebendiger Spielwelt hat man zuvor noch nie gesehen, zumindest nicht so detailliert. Das zahlt sich aus, Assassin's Creed verkauft sich 6,5 Millionen Mal. Und versetzt dem Kreativmotto, aus dem es entstand, zugleich einen Stich in die Magengegend. Denn spätestens Assassin's Creed 2 zementiert 2009 das Mantra der formelhaften Open World, die Ubisoft seitdem prägt und predigt. Kaum ein Spieler kann sich heute noch vorstellen, dass es mal neu war, auf Türme zu klettern, um Stadtkarten aufzudecken. Dass es erfrischend war, eine Karte zu erkunden, auf der Dutzende Aufgaben- und Schatzsymbole blinken. Wow, wie viel es da zu tun gibt! Und wie sehr sich Ubisoft in diesem Konzept verliert.

Neben Assassin's Creed und Far Cry setzen die Franzosen bei Watch Dogs, The Crew, Steep, The Division sowie beim kommenden Ghost Recon: Wildlands auf die Open-World-Formel. Aus dem Feature ist eine Vision geworden. Laut Yves Guillemot sollen uns die offenen Welten mit ihren verzahnten Systemen und Nicht-Spieler-Charakteren eine Ausdrucksfreiheit erlauben, die man mit sozialen Netzwerken à la Facebook vergleichen kann. Das klingt nach Marketing-Blabla und ist es auch, hat aber einen wahren Kern: Man kann mit den Welten experimentieren, eigene Geschichten darin erleben. Etwa, wenn mitten in einem harten Kampf in Far Cry 3 plötzlich ein Tiger aus dem Dickicht springt. Man kann der Weltformel aber auch überdrüssig werden – weshalb Ubisoft den Jahrestakt bei Assassin's Creed unterbrochen hat. Die Serie braucht dringend eine Kreativpause. Einen Open-World-Aufreger gab's dennoch auch 2016, nämlich bei Far Cry Primal. Denn die Karte der Steinzeitwelt Oros gleicht verdächtig dem Bergreich Kyrat aus



Wer im Spaßhaus sitzt …

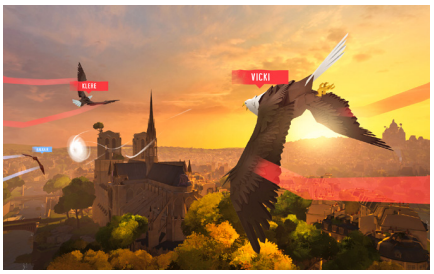
Ubisoft macht nur Open-World-Einheitsbrei? Nö! Das beste Beispiel dafür ist das »Fun House«, ein spezieller Teil von Ubisoft Montreal. Hier arbeiten bis zu 100 Leute unter der Leitung von Patrick Plourde an unterschiedlichen Projekten. Wie uns der Child-of-Light-Erfinder verriet, war er damals womöglich »der Einzige, der in der Position war, ein solches Spiel überhaupt vorzuschlagen«. Damit auch andere Kollegen neue Ideen einbringen können, gründete er das Fun House. Jeder Ubisoft-Mitarbeiter in Montreal hat im Fun House die Möglichkeit, seine eigene Spielidee zu verwirklichen. Voraussetzungen sind neben der Idee und der dazugehörigen Leidenschaft auch die Ungebundenheit innerhalb von Ubisoft, sprich, wer beispielsweise am nächsten Assassin's Creed arbeitet, muss warten.



Patrick Plourde arbeitete bei Ubisoft schon an allen größeren Serien.

Patrick Plourde und sein wechselndes Fun-House-Team unterstützen die Ideenlieferanten, um aus dem Einfall einen Prototyp zu entwickeln und ein Spiel zu erschaffen, das vom kleinen Fun House gestemmt werden kann. Das Projekt wird dann von den Kindesschuhen bis zur Auslieferung betreut. Sollte ihm die Puste ausgehen, zieht aber auch im Fun House die finanzielle Realität ein und das Projekt wird eingestampft. Das aktuellste Fun-House-Projekt ist das für Virtual Reality entwickelte Eagle Flight, bei dem man als Adler durchs menschenverlassene Paris gleitet. Für solche kleinen Ideen fernab des Mainstreams ist das Fun House gedacht, aber auch, so Plourde, um die nächste große Sache nicht zu verschlafen: »Stell dir vor Notch, der Erfinder von Minecraft, hätte seine Milliarden-Dollar-Idee damals als Programmierer bei Ubisoft gehabt. Hätten wir dann die Strukturen gehabt, um auf seine Idee einzugehen?«





Vom Fun House stammen auch das Rollenspiel Child of Light sowie das VR-Spiel Eagle Flight.

Ubisofts Meilensteine



Tom Clancy's Endwar (2008)

Viele Entwickler versuchen, die auf dem PC kriselnde Echtzeit-Strategie konsolentauglich zu machen. Ubisoft probiert's mit Sprachbefehlen, was gut funktioniert. Das Sequel wird mangels Erfolg eingestellt.



Anno 1404 (2009)

Der Anno-Entwickler Related Designs (heute Blue Byte Mainz) findet durch die Übernahme des Publishers Sunflowers seinen Weg zu Ubisoft. Dessen erstes »eigenes« Anno ist gleich ein Meisterwerk.



Just Dance (2009)

Inspiriert von einem Minispiel aus Rayman Raving Rabbids mausert sich Just Dance zur zweitgrößten Ubisoft-Marke. Beim Wii-Urknall ahmt man mit dem Bewegungscontroller Tanzschritte nach.



Tom Clancy's H.A.W.X. (2009)

Das Kampfjet-Actionspiel erzählt eine hanebüchene Zukunftsstory, spielt sich aber flott und flüssig. Die (arg pixeligen) Landschaften basieren auf echten Satellitenbildern, 2010 folgt noch eine Fortsetzung.







Nach der Pleite des Publishers 3DO übernimmt Ubisoft für 1,3 Millionen US-Dollar die Rechte an der Rollenspielserie Might & Magic. Daraus entstehen das herausragende Actionspiel Dark Messiah of Might & Magic (links) sowie zuletzt das Strategiespiel Might & Magic: Heroes 7 und das Rollenspiel Might & Magic X: Legacy. Die beiden Letzteren stammen vom deutschen Entwickler Limbic.

Far Cry 4, was Recycling-Vorwürfe befeuert. Noch dazu misslingt es Primal, eine packende Story zu erzählen. Es ist kein schlechtes Spiel, aber ein Beleg dafür, dass sich die Open-World-Formel totlaufen kann. Bewährt ist sie dennoch – womöglich würde Vivendi nach einer Übernahme darauf drängen, dass Assassin's Creed weiter jährlich fortgesetzt wird, wie es Activision mit Call of Duty und EA mit Battlefield und Battlefront vorleben.

Der Ideen-Beschleuniger

Die größte Angst bei einer Vivendi-Übernahme betrifft laut Yves Guillemot die Fähigkeit, schnell Entscheidungen treffen zu können. Erst recht, wenn es um neue Marken abseits von Assassin's Creed & Co. geht. Just Dance ist so eine Entscheidung. Das beliebte Tanzspiel für Nintendos Wii entsteht aus einem Minispiel von Rayman Raving Rabbits und bei einem 20-köpfigen Team. 2009 erscheint Just Dance, wird von Kritikern für seine Einfachheit gegeißelt und verkauft sich binnen eines Jahres 4,3 Millionen Mal. Der Nachfolger Just Dance 2 avanciert mit fünf Millionen Käufern sogar zum erfolgreichsten Nicht-Nintendo-Spiel der Wii-Geschichte. Inzwischen umfasst die Serie inklusive Kinder-, Disney- und Singspiel-Ablegern 23 Teile. Vor allem in Frankreich erfreut sich der Tanz- und Partyhit großer Beliebtheit; es gibt sogar Just-Dance-Weltmeisterschaften. Und was lernt Ubisoft daraus? Dass auch kleine, experimentelle Spiele ihre Daseinsberechtigung haben. Deshalb keimen im Portfolio eben nicht nur große Marken, sondern auch innovative Projekte wie der Terraforming-Titel From Dust, das Erster-Weltkrieg-Adventure Valiant Hearts, das Gärtnerroboter-Jump&Run Grow Home und das schöne 2D-Rollenspiel Child of Ligh. Das ist das zweite Gesicht des Publishers: kreative Abgedrehtheit fernab von Mainstream und Open-World-Formel.

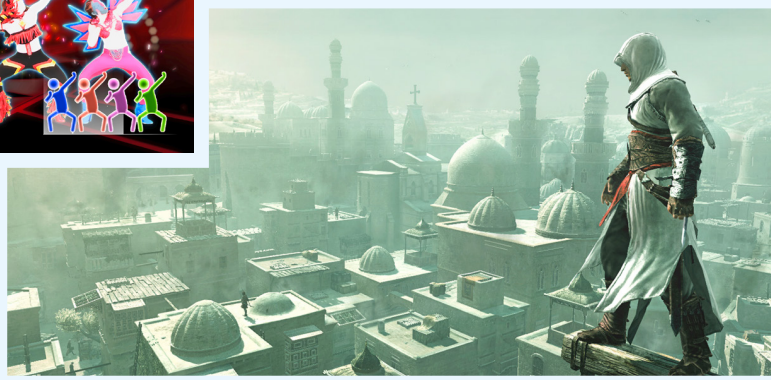
Entwickelt wurde Child of Light vom »Fun House« bei Ubisoft Montreal. Jeder Designer, der eine gute Idee hat, kann sie diesem »Team im Team« vorschlagen und umsetzen – falls das Management grünes Licht gibt, versteht sich. In Anlehnung an Startups bezeichnet Ubisoft das Fun House als »Idea Accelerator«, als Keimzellen für neue Idee, aus denen der nächste Hit entstehen könnte. Klar, böse Zungen könnten das als symptomatisch für Ubisofts Drang bezeichnen, auf allen Hochzeiten zu tanzen. Auch oder gerade auf denen, die noch gar nicht gefeiert werden. Zugleich jedoch gibt das Mikroteam kreativen Mitarbeitern ein Ventil, damit der nächste Markus »Notch« Persson nicht erst kündigen muss, um sein Minecraft zu entwickeln. Aus demselben Grund investieren die Franzosen in Virtual Reality, arbeiten etwa an Star Trek: Bridge Crew und Werewolves Within. Ob diese Titel erfolgreich werden? Sie sind ein Wagnis. Aber man will eben von Anfang an dabei sein.

Gleichzeitig groß und klein

Assassin's Creed, Far Cry und Just Dance spülen Geld in die Kassen, zugleich springt Ubisoft von VR bis Nintendo Switch auf jede neue Plattform auf und erlaubt kreativen Mitarbeitern, in kleinen Teams an Traumprojekten zu arbeiten. Klingt nach dem perfekten Mix aus Mainstream-Publisher und Indie-Studio – aber was ist schon perfekt? Auch



Unterschiedlicher könnten die beiden erfolgreichsten Ubisoft-Serien kaum sein: Assassin's Creed und seine Nachfolger haben sich über 93 Millionen Mal verkauft, die Just-Dance-Spiele über 40 Millionen Mal.





Assassin's Creed 2 (2009)

Eigentlich wollen wir gar nicht allzu viele Fortsetzungen in diese Liste aufnehmen. Doch das zweite Assassin's Creed ist das mit Abstand wichtigste, weil es Ubisofts Open-World-Formel endgültig etabliert.



Die Siedler 7 (2010)

Nach dem recht simplen sechsten Siedler ist das siebte wieder eine Fortsetzung mit Tiefgang. Die hinterlässt dennoch einen Fleck auf der Ubisoft-Weste, weil sie an Ostern nach einem Uplay-Hack ausfällt.



Die Siedler Online (2010)

Kurz nach dem siebten Serienteil startet das Free2Play-Siedler, eines der besseren und erfolgreicheren Browser-Strategiespiele. Im Gegensatz zu anderen Free2Play-Projekten unterstützt Ubisoft es bis heute.



R.U.S.E. (2010)

Das Pariser Studio Eugen Systems entwirft dieses Weltkriegs-Strategiespiel, das mit stufenlosem Zoom fasziniert. Kurios: 2015 verschwindet R.U.S.E. von Steam, laut Ubisoft sind Lizenzrechte ausgelaufen.



Downgrade-Vorwürfe: Erste Bilder von Watch Dogs sehen besser aus als das fertige Spiel.





Yves Guillemot sieht die Ubisoft-Zukunft in Onlinespielen wie The Crew (links) und The Division.

Ubisoft hat Fehler. So werden die Franzosen nicht nur für ihre formelhaften Spielwelten kritisiert, sondern auch für deren technische Umsetzung. Ein prominentes Beispiel dafür ist Assassin's Creed Unity, das unter Grafik- und Performanceproblemen litt. Über das Bild vom »gesichtslosen« Helden Arno lachte das halbe Internet. Watch Dogs und The Division sahen sich mit »Downgrade«-Vorwürfen konfrontiert, weil sie bei ihrer Ankündigung viel schöner aussahen als letztlich auf den Rechnern und Konsolen der Spieler. Immer wieder gibt's Beschwerden über den Ubisoft-Support, etwa weil er die Bugs und Cheater im Online-Rennspiel The Crew nicht in den Griff bekommt. Und das Wirrwarr aus je nach Händler anderen Vorbestellerboni, mehreren Sammlereditionen sowie zahlreichen DLCs führt sogar dazu, dass die Entwickler von The Witcher 3 bei Vorträgen Watch Dogs anführen, wenn es darum geht, wie man ein Spiel möglichst kundenfeindlich auf den Markt bringt.

Yves Guillemot verspricht, man lerne aus diesen Fehlern – klar, was soll er auch sonst sagen? Doch obwohl man an den Problemen arbeiten wolle, solle seine Firma grundsätzlich so bleiben, wie sie ist, betont der Geschäftsführer. Das heißt: unabhängig. Denn nur, wenn man die Freiheit behalte, zu experimentieren, könne man überleben. Man sei zwar der drittgrößte Publisher, aber längst nicht so finanzstark wie die Platzhirsche Electronic Arts und Activision Blizzard. »Wir machen keine vier Milliarden Dollar Umsatz im Jahr«, sagt Guillemot. Stimmt zwar, allerdings setzte Ubisoft 2015 immerhin 3,2 Milliarden Dollar um, von einem Indie-Publisher ist der Konzern so weit entfernt wie Aldi von einem Tante-Emma-Laden. Das merkt man schon alleine, wenn man sich die Hunderten Namen im Abspann von Watch Dogs oder Assassin's Creed anschaut. Und das muss auch Yves Guillemot zugeben: »Ja, stimmt, wir haben große Marken. Aber wir verfolgen eben einen anderen Ansatz als die anderen. Wenn EA oder Activision in neuen Genres Fuß fassen wollen, kaufen sie einfach eine Firma ein, die dort bereits erfolgreich ist. Für uns hingegen lautet die Kernfrage, wie wir selbst ein Produkt erstellen können, das uns Erfolg bringt.« Daher beschäftigt Ubisoft weltweit rund 10.000 Mitarbeiter in 33 Studios, von Singapur bis San Francisco. Zukäufe tätigt man dennoch, etwa 2009 Nadeo samt seiner Stuntracer-Reihe Trackmania sowie 2011 RedLynx, die Macher des Moped-Geschicklichkeitsspiels Trials. Hier flunkert Guillemot also ebenfalls, auch wenn er wohl nicht das Kleingeld hätte, wie Activision mal eben für 5,9 Milliarden Dollar das Candy-Crush-Studio King zu kaufen.

Alle für einen, einer für alle

Ubisoft setzt vielmehr auf internationale Zusammenarbeit zwischen seinen Studios. Red Storm, die ursprünglichen Entwickler von Rainbow Six und Ghost Recon, wurden zu Zulieferern umgemodelt (man könnte auch »degradiert« sagen) und bastelten beispielsweise Waffenmodelle für The Division, das federführend bei Massive Entertainment in Schweden und beim früheren Driver-Studio Ubisoft Reflections in Großbritannien entstand. Die Shangri-La-Missionen des in Montreal konzipierten Far Cry 4 entstanden in Toronto, die Jagdeinsätze in Shanghai, der Multiplayer bei Red Storm in den USA. Zustände wie bei einem Automobilhersteller, dessen Werke Zubehörteile aus aller Welt zusammenschrauben. Die Zusammenarbeit kleiner, spezialisierter Studios ist laut Yves Guillemot effizienter, als das komplette Spiel an einem Ort produzieren lassen. Folgerichtig treibt man diese Spezialisierung weiter voran, Blue Byte etwa koordiniert und verantwortet inzwischen alle PC-Umsetzungen von Ubisoft, etwa die des Schwertkampfspiels For Honor. Kein Wunder, dass Electronic Arts diese Idee adaptiert hat und etwa den Battlefield-Entwickler Dice die Welt fürs von Criterion entwickelte Need for Speed basteln ließ. Obwohl die Ubisoft-Studios ihr Technikwissen untereinander teilen und beispielsweise Erkenntnisse aus dem Bau der offenen Welt von Ghost Recon: Wildlands ins wintersportliche Steep einfließen lassen, ist EA sogar schon einen Schritt weiter. Der



Auf solche Probleme war Ubisoft beim Release von Assassin's Creed Unity nicht vorbereitet.

Ubisofts Meilensteine



Trials Evolution (2012)

Aus dem Browser-Motorradspiel Trials von 2000 erwächst eine erfolgreiche Serie, deren Entwickler RedLynx Ubisoft 2011 übernimmt. Evolution ist der erste Teil, der unter französischer Ägide entsteht.



Far Cry 3 (2013)

Noch eine Fortsetzung. Schon 2009 hat Ubisoft Far Cry 2 in einem Open-World-Afrika angesiedelt, dem aber Tiefgang fehlte. Far Cry 3 hingegen erzählt eine tolle Story mit dem irren Vaas als legendären Schurken.



South Park: Der Stab der Wahrheit (2014)

Nach der THQ-Pleite übernahm Ubisoft die Rechte am von Obsidian entwickelten und von den Serienerfindern mitgestalteten South-Park-Rollenspiel. Dank des Erfolgs arbeitet man nun intern am Nachfolger.



Watch Dogs (2014)

Geplagt von Downgrade-Debatten und Open-World-Formel punktet das Actionspiel dennoch mit unverbrauchtem Hackerszenario und lebendigem Chicago. Mit Watch Dogs 2 reist die Serie nach San Francisco.

Das sagt der Chef: Interview mit Yves Guillemot



Auf einem Firmenevent, das Ubisoft anlässlich ihres 30. Geburtstags veranstaltete, hatten wir exklusiv die Möglichkeit, den CEO und Mitbegründer Yves Guillemot persönlich mit unseren Fragen zu löchern.

GameStar: Ubisoft setzt sich aus »ubiquitous«, also »allgegenwärtig«, und »Software« zusammen. Wollt ihr stets überall sein?
Yves Guillemot: Grundsätzlich mögen wir es, neue Dinge auszuprobieren. Wenn neue Hardware auf den Markt kommt, dann sind die Spieler, die sie kaufen, in der Regel gewillter, neue Dinge auszuprobieren. Also versuchen wir, unter den Ersten zu sein, die eine neue Plattform unterstützen, um etwas Neues zu erschaffen. Wenn eine bestimmte Konsole schon mit etablierten Spielen ausgestattet ist, ist es oft schwieriger, eine neue Marke einzuführen. Denn die Spieler tendieren dann zu den bekannten Marken.

Habt ihr jemals ein anderes Spiel gespielt und gedacht: Verdammt, warum haben wir das nicht entwickelt?
Ziemlich oft sogar. Als Electronic Arts Titanfall übernahm, waren wir auch mit Respawn im Gespräch. Allerdings war ihr Ansatz ein anderer als der, den wir uns vorgestellt hatten. EA hat dann den Zuschlag bekommen, und sie waren erfolgreich. Manchmal versucht man eben, das gleiche Problem zu lösen, aber der Konkurrent hat die bessere Idee. So kommt es immer auf unsere eigenen Entscheidungen an, mal liegen wir richtig, mal falsch.

Wie entstehen denn diese Marken? Wie frei sind die Entwicklerteams, neue Idee umzusetzen?
Es gibt natürlich gewisse Kriterien, denen ein Entwicklerteam folgen muss. Oftmals sind es aber sehr kreative Teams, die sich in der Vergangenheit dabei bewährt haben, innovative, neue Ideen zu entwerfen. Diese Teams haben sich einen gewissen Stellenwert innerhalb der Firma erarbeitet, sie haben bewiesen, dass sie sich besondere Konzepte ausdenken können. Klar, wir schauen auch, was der Markt macht oder ob wir auf neuer Hardware neue Dinge ausprobieren können. Es ist ein Mix aus vielen Dingen, aber das Grundlegende ist die kreative Leistung dieser Entwicklerteams.

Konkurrent lässt fast alle Entwickler mit derselben Engine arbeiten – dem Frostbite-Gerüst von Dice. Bethesda verfolgt denselben Ansatz mit der id-Technologie, wenngleich weniger konsequent. Bei Ubisoft gibt's nicht mal Gerüchte um eine firmenweite Engine.

Vernetzte, neue Welt
Vernetzung ist dennoch das richtige Stichwort für die nächsten 30 Jahre Ubisoft. Nicht nur, was die Zusammenarbeit der Studios angeht, sondern auch bei den Spielkonzepten. Mehr Multiplayer, mehr Spiele als langfristige Onlineservices statt Solokampagnen mit kurzer Halbwertszeit – so stellt sich Yves Guillemot die Zukunft vor. The Crew geht in diese Richtung, ebenso The Division. Und vor allem Letzteres dürfte belegen, dass der Geschäftsführer nicht völlig Unrecht hat: Der MMO-Shooter verkauft sich so schnell wie kein Ubisoft-Spiel zuvor, binnen fünf Tagen setzt er 350 Millionen Dollar um. Zum Vergleich: Activisions ähnliches Destiny schaffte im selben Zeitraum »nur« 325 Millionen. Zugleich demonstriert The Division die Tücken des Service-Konzepts. Es erscheint unausgereift, seine Kämpfe sind behäbig, seine Belohnungen unausgewogen. Ubisoft braucht über sechs Monate, um The Division auf mehr Spaß und Dynamik zu bürsten.

Bei den Konsolenversionen von Watch Dogs 2 wiederum muss der nahtlose Koopmodus, bei dem man auch in der Solokampagne jederzeit zufällige Online-Mitstreiter zuschalten kann, zum Release abgeschaltet bleiben. Wegen technischer Probleme. Auch die Free2Play-Offensive der frühen 2010er-Jahre hat Ubisoft wieder eingebremst: Anno Online wird nicht mehr weiterentwickelt, Ghost Recon Phantoms und Mighty Quest for Epic Loot sind bereits abgeschaltet. Nur Die Siedler Online läuft durchaus erfolgreich weiter. So erfolgreich, dass Ubisoft auch Die Siedler 8 zum verkappten Vollpreis-Browserspiel samt Ingame-Shop auswalzen will. Erbostes Fan-Feedback sorgt aber dafür, dass der Publisher das Spiel zum lahmen Helden-Taktikspiel Champions of Anteria umbaut und sich den Siedler-Titel für eine – hoffentlich – vollwertige Fortsetzung aufspart.

Gleichzeitig sollen die Marken selbst vernetzter werden, Videospiele alleine reichen nicht mehr, »Transmedia« heißt das Zauberwort. Zu Assassin's Creed gibt es daher Bücher, Comics sowie einen Kinofilm – nicht umsonst hat Ubisoft 2011 eigens eine Unterabteilung für Filmumsetzungen gegründet, die auch die TV-Serie »Rabbids Invasion« produziert hat. Über weitere Serien verhandelt der Publisher derzeit mit Netflix. Umso wichtiger ist Yves Guillemot und seinen Kollegen, dass sie weiter in Ruhe an ihrer Vision feilen können. »Vivendi würde unsere Werte zerstören«, poltert der Geschäftsführer. »Sie denken hauptsächlich an Finanzen. Es fällt ihnen schwer, die Spieleindustrie zu verstehen. Ich weiß nicht wirklich, warum Vivendi in diese Branche einsteigen möchte. Klar, sie wächst, aber um darin Erfolg zu haben, braucht man Beweglichkeit und Freiheit.« Beides, so die Botschaft, ginge unter Vivendi verloren. Deshalb will Guillemot Hilfe suchen, von anderen Publishern, von der kanadischen Regierung. Ob er seine Unabhängigkeit retten kann, bleibt jedoch abzuwarten. ★



Child of Light (2014)

Das hübsche Jump&Run mit Rollenspielelementen ist das erste Spiel aus Ubisofts »Fun House«-Team. Es überzeugt mit seinen an Final Fantasy erinnernden Kämpfen und seiner großartigen Geschichte.



The Crew (2014)

Das Open-World-Rennspiel erlaubt es den Spielern, gemeinsam Crews zu bilden und Rennen zu fahren. Der Clou: Die Strecken fügen sich nahtlos in die Spielwelt ein, eine kompakte Version der gesamten USA.



Rainbow Six Siege (2015)

Statt des ursprünglich geplanten Solotitels Patriots mit seinen moralischen Entscheidungen sattelt Ubisoft auf Multiplayer um. Allerdings sehr erfolgreich, vor allem der DLC-Support gilt als vorbildlich.



Tom Clancy's The Division (2016)

Als Endzeit-Soldat erkunden wir das krisengeplagte Manhattan. Der MMO-Shooter bietet Koopmissionen und rollenspielartige Charakterbildung, leidet anfangs aber unter trägen Schießereien.

Bei einer DDoS-Attacke greifen Tausende IP-Adressen gleichzeitig auf einen Onlinedienst zu und legen ihn so lahm.

Diaries of a Spaceport Janitor

DER MÜLL DER ANDEREN







Der Autor

Maximilian Schulz (26) studiert Gesellschafts- und Wirtschaftskommunikation in Berlin. Er räumt nicht gerne auf. Allerdings würde er lieber aufräumen als sich langweilen, behauptet er. Dazu muss man aber anmerken, dass zu langes Aufräumen zu Erschöpfung führt und Langeweile eine angenehme Abwechslung darstellen kann. Dennoch: Max hätte lieber eine unaufgeräumte Wohnung und dafür ein Spiel, über das er schreiben kann.

Um der Trostlosigkeit des Hausmeisterdaseins eines 16-Bit-Raumhafens zu entkommen, sind drastische Mittel gefragt: Mit einem Fluch belegt werden, ist nur eines davon. So verwandelt Diaries of a Spaceport Janitor die Langeweile in den Antrieb für ein eigenwilliges Anti-Spiel um das Sammeln und Zerstören von Dingen. Schlussendlich macht es vor allem traurig.

Von Maximilian Schulz

»Der Glanz der Produktion und die Gewalt ihrer Einsätze existieren nicht mehr. Noch produziert alle Welt, und zwar immer mehr, doch auf subtile Weise ist die Arbeit zu etwas Anderem geworden: einem Bedürfnis, Objekt eines sozialen Verlangens«, äußerte sich der Medientheoretiker und Philosoph Jean Baudrillard in »Agonie des Realen« etwas abfällig über die Erwerbstätigkeit, die scheinbar keinem hehren Zweck mehr dient, sondern nur noch dem profanen Zusammenhalt der Gesellschaft, die sich über die Arbeit definiert. Du hast einen Job, du funktionierst, du bist einer von uns. Das Leben eines Raumhafen-Hausmeisters besteht weder aus gewaltigem Einsatz, noch kommt mir das Sammeln und Verbrennen von Müll wie ein tiefes Bedürfnis vor, noch erscheint die Operation »Sauberer Raumhafen« irgendwie glanzvoll. Ganz davon zu schweigen, dass mein Job alles andere als sozial goutiert wird – denn Freunde habe ich keine –, während ich mich Tag für Tag über den Hafen schleppe, Müll sammelnd, Müll verbrennend, Müll sammelnd, Müll verbrennend … Stopp! Da war doch was mit »Gewalt ihrer Einsätze«, also physischer Bedrängung. Seit ich auf einer Art Drogentrip durch die Katakomben des Raumhafens gegeistert bin, folgt mir ein fliegender und kreischender Totenkopf. Das fällt definitiv unter Gewalt am Arbeitsplatz. Und ist ein ziemlich sicheres Zeichen für ein bemerkenswertes Anti-Spiel.

Verfluchte Arbeit

Ein Blick in die Wohnung eines Menschen kann viel über dessen Bewohner verraten, jedenfalls geht Daniel Miller, der Autor des Buches »Trost der Dinge«, davon aus. Miller erzählt die Geschichte von 15 Haushalten einer Straße und analysiert die Menschen anhand der Objekte in ihren vier Wänden. Meine Hausmeisterwohnung ist gähnend leer bis auf ein Bett und eine Art PlayStation, die einen direkten Draht zu meiner Gottheit herzustellen weiß, und bei der ich mein Gehalt abhole – die umgekehrte Kollekte, wenn man so will. Tatsächlich aber habe ich so wenig Geld, dass sich mir die Welt von Diaries of a Spaceport Janitor gar nicht erschließen kann. Meine ärmliche Wohnung als Mittelpunkt, ewig wiederkehrend, weil mein Alien auch schlafen muss, ist zugleich Sinnbild für mein Arbeitsleben. Es ist dröge bis ans Limit der Erträglichkeit. Trost ist hier ganz weit entfernt.

Am hässlichsten ist der Kontrast. Während mich der liebevoll gestaltete 3D-Raumhafen mit seinen herumwuselnden 2D-Aliens von einer charmanten, lebendigen Galaxis träumen lässt, hämmert mir Diaries of a Spaceport Janitor zugleich gnadenlos ein, dass ich sie nie sehen werde. Stattdessen hebe ich Müll auf und verbrenne ihn. Das wird umso wichtiger, als ich während eines außerplanmäßigen Arbeitsausflugs verflucht werde, woraufhin mich der kreischende Totenkopf umkreist. Um Hilfe zu bekommen, soll ich einem Jabba-the-Hut-Doppelgänger Schmuddellektüre beschaffen. Schon dieser erste Auftrag bringt mich an meine finanziellen Grenzen. Also muss ich mehr Müll verbrennen. Ich muss aber auch einmal am Tag essen, sonst kann ich nicht schlafen, was ich aber auch muss. Ich könnte jetzt schreiben, dass Diaries of a Spaceport Janitor mich nervt. Aber das wäre nur die halbe Wahrheit. Das Spiel versucht, die Wirklichkeit des roboterhaften Abarbeitens auf schmerzlich realistische Weise zu transportieren – doch diesem Versuch will ich mich nicht kampflos beugen! Natürlich bin ich angespannt, weil um mich herum der Raumhafen pulsiert, und ich als Knilch der Gesellschaft dennoch

Das englische »janitor« für »Hausmeister« geht auf den lateinischen Begriff für »Türwächter« zurück.



zum Rudimentärleben verdammt bin. Es ist der Gegenentwurf zum Allmachtsgefühl, das mir Spiele normalerweise geben. Aber wenn ich schon genervt bin, möchte ich wenigstens genervt fasziniert sein von der Langeweile in dieser spannenden Kulisse. Ich möchte ausbrechen, sei's nur gedanklich.

Des Hausmeisters Dinge

»Wie stehen die Dinge?«, wurde der französische Philosoph Roger-Pol Droit einmal auf einer Party gefragt. Das ließ ihn grübeln. Darüber, wie die »Dinge« auf uns wirken, wieso man nach »Dingen« und nicht nach dem Befinden frag; und wenn man den Raumhafen-Hausmeister fragen würde, wie die Dinge stehen, würde er wohl antworten, dass sie nicht stünden, sondern lägen. Natürlich nur so lange, bis er sie aufliest und verbrennt. Auch eine Art, mit den Dingen umzugehen. So tauche ich ins Dingesystem eines ganzen Universums ein, das ich gemächlich entschlüssle, Müllteil für Müllteil. Diaries of a Spaceport Janitor ist auch ein Puzzlespiel.

In Neil McGregors Buch »Die Geschichte der Welt in 100 Objekten« erfährt der Leser etwas über hundert Gegenstände und ihren historischen Kontext. In Diaries of a Spaceport Janitor könnte ich beginnen, die ganze Welt durch die Dinge in ihr zu katalogisieren und zu kartographieren. Also frage ich mich, was die Dinge mit mir machen, welche Rolle sie in meinem Leben spielen sollen, oder welche Rolle sie einst hatten. Da sind meine persönlichen Dinge oder »Persönlichen Objekte«, wie der Psychologe Tilmann Habermas sie in »Geliebte Objekte« nennt. Da sind die Dinge, die ich auf dem Boden finde und verbrenne – oder behalte. Da sind die Dinge, die ich esse und trinke. Da sind die Dinge, die ich für Tauschgeschäfte brauche. Jede dieser Rubriken könnte weiter aufgeteilt werden, vor allem aber muss ich sie in drei Kategorien teilen: Dinge, die ich besitze, Dinge, die ich gerne besitzen würde, und Dinge, die ich schleunigst loswerden will. So wie den kreischenden Totenkopf.

Anti-Liebling

Habermas nennt die »Persönlichen Objekte« auch »Lieblingsding«, er spricht vom »in die Familie aufgenommenen Haustier«, vom »Füller, den [man] täglich achtlos nutzt«, von Kleidungsstücken oder natürlich dem Auto. Alles tendenziell angenehme Besitztümer. Der Totenkopf hingegen ist unangenehm, und warum nicht? Warum sollte das persönlichste Objekt unbedingt Wohlbefinden spenden? Wichtig ist, dass es eine Geschichte erzählt, eine biografische Funktion einnimmt. Der Totenkopf erzählt von einem Hausmeisterleben, an dem fast alle interessanten Dinge vorbeigleiten – und diejenigen, die doch hängenbleiben, steigern nur noch die Unerträglichkeit des Daseins. Das Leben könnte so faszinierend sein, signalisiert mir Diaries of a Spaceport Janitor mit seiner lebendigen Umgebung und seinem faszinierenden Alien-Müll andauernd. Und dann das.

Als ich mal wieder mit dem Totenkopf aufwache, liegt Erbrochenes neben dem Bett. Ich verbrenne es, ist ja mein Job. Das Spiel könnte als Hausmeistersimulator der grausigsten Sorte durchgehen. Nichts spricht dagegen, dass ich tagelang Müll verbrenne, außer vielleicht mein Empfinden dafür, dass Zeit kostbar ist, in der echten Welt jedenfalls. In der Welt des Raumhafens ist eigentlich alles egal. Ich kann noch so viel Ordnung schaffen, am nächsten Tag ist alles wieder zugemüllt. Sisyphos in Space, es hört niemals auf. Wird so auch der Müll zum negativen Lieblingsobjekt? »Persönliche Objekte können als Instrumente für die Beherrschung der Natur, die Ausdehnung des eigenen physischen Handlungsspielraums fungieren«, schreibt Habermas weiter. Logisch, mein Auto hilft mir dabei, mich durch die Welt zu bewegen. Diaries of a Spaceport Janitor funktioniert genau umgekehrt: Hier engen mich die Dinge weiter ein, es ist zum Verzweifeln. Fast jedes Objekt im Spiel scheint dazu auserkoren, mich fertig zu machen. Ich kann mir die süßen Früchte nicht leisten, deren Schalen ich aufsammle. Also kaufe ich billiges Essen, davon wird mir schlecht, ich wache wieder mit Erbrochenem auf. Zugleich kündet der Müll der Anderen auch vom Leben der Anderen und schickt mich auf eine gedankliche Traumreise durch fremde Leben. Woher mag ein grüner Edelstein stammen, und warum wirft ihn jemand weg? Wie sieht wohl die »Geleeschnecke« aus, jenes Haustier, dessen Exkremente ich eingesammelt habe? Der Müll ist ein Portal in eine andere Welt, verführerisch und niederschmetternd unerreichbar. So motivieren mich die Fundstücke dazu, meiner Umwelt gegenüber noch mehr Abneigung aufzubauen, vielleicht sogar dem Spiel gegenüber.

Fantastische Reisen

Was tue ich nun also? Ich könnte mich packen lassen vom Traum der Befreiung, der Flucht vom Raumhafen, Müll verbrennen wie ein Irrer und vielleicht beginnen, mit Objekten zu handeln, um an Geld zu kommen. Aber ach! Da das gesamte Ökosystem so verdammt hermetisch ist, scheint mir diese Möglichkeit aussichtslos. Ich könnte einfach weiter Müll verbrennen und nichts geschehen lassen, ab und an schreit der Totenkopf, ich schalte irgendwann ab. Ich könnte abgeschaltet lassen. Wichtig ist nur, dass ich vor dem Schlafen einen kurzen Abriss ins titelgebende Tagebuch eintrage. Hier kann ich mich schreibend der nahenden Depression ergeben. Man sollte Diaries of a Spaceport Janitor ausprobieren, aber man sollte nicht enttäuscht sein, wenn es einem gar nicht so viel Spaß macht. Aber dafür ist das Spiel auch nicht da. Wo ich von anderen Spielen glorifiziert werde, straft mich Diaries of a Spaceport Janitor mit Missgunst. Zugleich weckt es die Idee, dass ich mich in der ständigen Hektik der echten Welt auch mal den Dingen der Umgebung hingeben könnten. So als würde ich den Müll meiner Nachbarn durchwühlen und mir dann ausmalen, wie sie wohl leben, was sie machen. Wenn man ihn lässt, kann Müll auf fantastische Reisen schicken. Und, wie stehen die Dinge? ★

Diaries of a Spaceport Janitor

Entwickler: Sundae Month
Release: 16.9.2016
Quelle: Steam
Preis: 10 Euro
Sprache: Englisch



Der Raumhafen Mos Eisley aus Star Wars könnte nach dem bekannten US-Anthropologen Loren Eiseley benannt sein.

Backlogged: Indie-Shooter

EINEN SHOOTER ZUM DESSERT



Der Autor

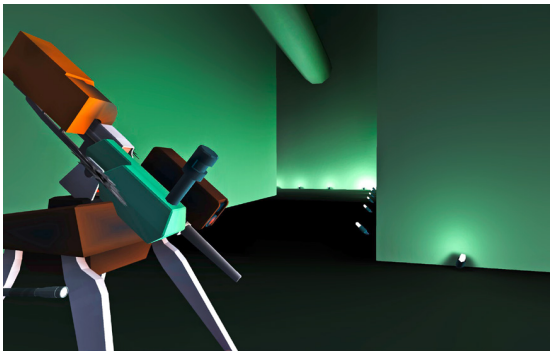
Dass Thomas Ortsik eine Verbindung zwischen besinnlichem Weihnachtsgebäck und Shootern herstellt, ist kaum verwunderlich. Immerhin war sein erstes virtuelles Schusswaffenopfer ein Schneemann in der Weihnachts-Mod zu einem indizierten Nazi-Shooter von id Software.

Zum Jahresausklang geschossen wird nicht nur per Feuerwerk, sondern auch in Indie-Shootern. Wir stellen zwei davon vor, die 2016 wie Bonbons abrunden: zuckersüß und steinhart. Von Thomas Ortsik

Der AAA-First-Person-Shooter ist ganz gut vergleichbar mit Lebkuchen. Grundsätzlich sind sie das ganze Jahr über erhältlich, spätestens ab November beherrschen sie bis zum Jahresende die Verkaufsregale, und es gibt sie in verschiedenen Geschmacksrichtungen, nur im Kern sind alle gleich. Also mit Ausnahme von denen, die mit Marmelade gefüllt sind. Der einzige offensichtliche Unterschied? Bei Lebkuchen beschwert sich niemand darüber, dass sie jedes Jahr gleich schmecken. Liegt aber vermutlich eher am uncoolen Image der Backware, denn die aus Leserkommentaren herauslesbare Vorfreude auf Call of Duty: Modern Warfare Remastered zeigt, dass viele Spieler in Wirklichkeit ja doch die altbewährte Rezeptur bevorzugen. Trotzdem ist der Wunsch nach Veränderung nachvollziehbar. Nur bei Budgets im neunstelligen Bereich ist das mit dem Risiko halt so eine Sache. Müssen also wieder die Indies herhalten. Und da ich vorher schon von Lebkuchen mit Marmeladenfüllung sprach, fangen wir auch gleich mit dem süßesten Vertreter des Genres an: Lovely Planet.

Call of Hyperglykämie

Entgegen meiner selbstauferlegten Vorgabe, in dieser Kolumne keine Spiele vorzustellen, die es bereits einmal in das Rampenlicht der GameStar geschafft haben, muss ich hier doch eine Ausnahme machen. Lovely Planet bekam zum Release bereits einen Test, ganze 46 Punkte gab es 2014. Einfach wäre es nun, dem Kollegen die Schuld zu geben, mach ich jetzt auch ganz unverschämt, aber ein klassisches Review zu Lovely Planet zu verfassen, ist bei weitem keine leichte Aufgabe. Für den Tester sind Shooter ja fast Urlaub. Man spielt ein bis zwei Tage, weil sonderlich lang sind die Dinger selten, und



Da Munition meist selten ist, müssen die Schüsse in Receiver sitzen. Kamera, Batterie und Motor sind die effektivsten Ziele.

behält dabei die Augen auf ein paar klaren Kategorien: Grafik, KI, Story, Inszenierung, spielerische Abwechslung und den Umfang. Lovely Planet tritt all diesen Kategorien mit erhobenem Mittelfinger entgegen. Die Grafik ist zwar stimmig, aber technisch primitiv, die Gegner großteils stationär, Geschichte wird keine erzählt, Abwechslung findet man lediglich in kleinen Secrets, und der Umfang beschränkt sich auf ein paar Dutzend Levels, die nie länger als eine Minute sind. Nicht einmal ein Fadenkreuz wird mitgeliefert, ganz zu schweigen von unterschiedlichen Waffentypen. Warum also die Aufregung? Die Qualität von Lovely Planet liegt im Minimalismus.

Aber was genau ist Lovely Planet jetzt eigentlich? Um diese Frage anhand eines Beispiels zu beantworten, müssen wir zunächst das Genre verlassen. Zwar beschränkt sich unsere Interaktion mit der Welt vorrangig auf

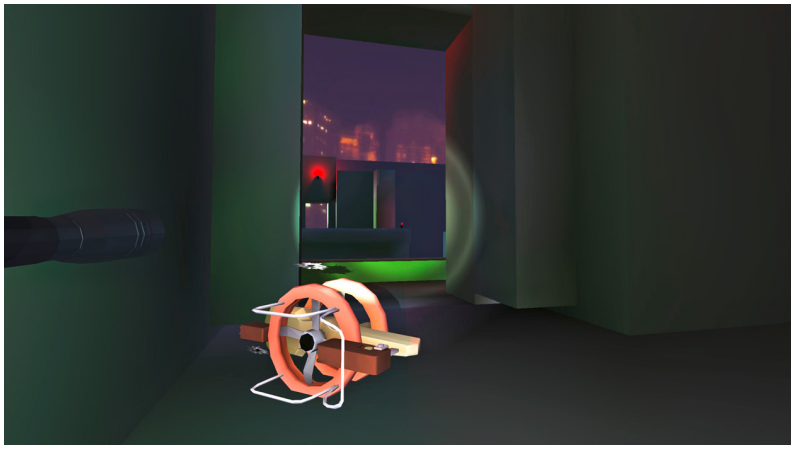


Die Gegnertypen von Lovely Planet sind dank des Designs klar erkennbar.



Auch optisch wirkt Lovely Planet wie ein Lebkuchenherz.





Ein gut gefülltes Magazin (links) ist der beste Freund des Receivers und der schlimmste Feind der fliegenden Drohnen (rechts).

das Abfeuern einer Voxel-Kanone, am Videospiel-Stammbaum sitzt Lovely Planet aber näher an Platformern à la Super Meat Boy als etwa an einem Homefront. Jedes Level besteht aus einer Abfolge dicht aneinander gereihter Geschicklichkeitsrätsel, die einem, besonders in den späteren Welten, einiges an multidisziplinären Fähigkeiten abverlangen. Ein kleiner Vergnügungspark, gefüllt mit waghalsigen Sprüngen und Gefahren, die sowohl Zielfertigkeit als auch Einschätzungsgabe auf den Prüfstand stellen.

Liebliche Punktejagd

Doch der Marmeladenkern, um zur Lebkuchenmetapher zurückzukehren, also das, was schlussendlich aus Lovely Planet das macht, was es ist, findet sich erst nach dem Abschluss eines Levels: die Highscore-Tabelle. Auch wenn sie heute (zumindest auf dem PC) zu den vom Aussterben bedrohten Videospielklischees zählt, ein Platz an der Spitze aufgrund von Cheatern unmöglich ist, und keiner meiner Steam-Freunde Lovely Planet besitzt – ohne sie würde Lovely Planet nicht funktionieren. Ihre Existenz signalisiert dem Spieler, dass Überleben alleine nicht reicht. Schnelligkeit und Genauigkeit sind die Gebote der Stunde und offenbaren dabei die Schönheit des Minimaldesigns. Die Bestzeitjagd verwandelt die linearen Levels plötzlich in ein offenes Rätsel mit mehreren Lösungen, die wiederum einen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrad aufweisen. Der Grafikstil mag einfach sein, dafür effektiv im Transport der visuellen Informationen. Ein Fadenkreuz würde dank des Trägheitsmoments der Projektile (vergleichbar mit Binding of Isaac) kaum helfen, aber den Endorphinrausch bei erfolgreichen Fernschüssen dämpfen, und der Vorgang des Zielens verkäme vom antrainierten Instinkt zur müden Pixeljagd. Inzwischen hat auch die Speedrun-Szene Lovely Planet ins Herz geschlossen. Kein Wunder, letztlich ist es wohl mehr Sport als Spiel. Eine Art kreativer LSD-Biathlon und Beweis dafür, dass der Shooter noch immer für eine Überraschung gut ist. Aber auch wie mit den picksüßen Marmelade-Knöpfen von Manner reicht es irgendwann. Zwischendurch sind sie fantastisch, doch auf Dauer stellen sich Mangelerscheinungen und Diabetes ein. Zeit also für den nächsten Titel: Receiver.

Keyboard Warrior

Wenn Lovely Planet ein Marmeladenlebkuchen ist, ist Receiver wohl ein alter, harter holländischer Frühstückskuchen. Schwer zu verdauen, aber interessant, wenn er sein Aroma in etwas Kaffee entfaltet. Ziel des Spiels ist es, eine Reihe von Audio-Kassetten in einer prozedural generierten Welt einzusammeln. Die Kassetten dienen dabei auch als primärer Übermittler der Geschichte. Slender: The Eight Pages lässt grüßen. Trotzdem verbirgt sich hinter der flachen Erzählweise ein zumindest intellektuell interessantes Experiment. Der wirkliche Star von Receiver findet sich aber in der Hand des Protagonisten: die Pistole. Wenn es eine Regel gibt, die sämtliche Shooter bis jetzt befolgten, ist diese, dass das Bedienen der Waffen so einfach wie möglich sein sollte. Receiver stellt dieses Konzept auf den Kopf. Schon das erste Abfeuern benötigt eine Abfolge verschiedener Tastaturbefehle, was mich beim ersten Versuch vermutlich zwei volle Minuten kostete.

Zunächst muss ich mit Hilfe der Keyboard-Zahlenleiste ein Magazin aus dem Inventar auswählen. Blöderweise befinden sich darin aber keine Patronen. Eine einblendbare Tastenbelegung gibt es zwar, jedoch hilft mir diese auch nicht wirklich weiter. Aha! Natürlich kann ich das Magazin nicht laden, wenn ich in der anderen Hand noch die Pistole halte. Also steck ich die ins Inventar und siehe da, plötzlich kann ich die Patronen in das leere Magazin schieben. Stück für Stück. Sicherheitshalber wiederhole ich den Vorgang gleich noch bei meinem zweiten Magazin, nur geht mir nach einem Drittel die Munition aus. Naja, darf wenigstens mein Zeigefinger einmal verschnaufen. Ich hole also meine Pistole wieder aus dem Inventar, schaue nach, mit welcher Taste ich das Magazin hineinschiebe und ... kann noch immer nicht feuern. Erneutes Aha! Wie in echt muss man zum Laden der ersten Patrone den Lauf nach hinten schieben. Dann noch die Sicherung deaktivieren, und endlich kann ich schießen.

Fummeln für den Frieden

»Fumblecore« nennt der Fachmann dieses Untergenre mit bewusst umständlicher Bedienung, in dem selbst ein Shooter Arbeit macht, die in Call of Duty den Spielfluss zerstören würde. Da wir in Receiver aber durch ein verlassenes Gebäude spazieren und Gegner selten sind, dient diese Mechanik als Grundlage für die angespannte Stimmung. Munition ist rar, selbst das Wechseln eines Magazins benötigt Zeit. Jeder Schuss zählt. Hat man erst einmal die Tastenbefehle verinnerlicht, entwickelt sich ein einzigartiger Flow. Spektakulär wird Receiver zwar nur in Ausnahmefällen. Wer aber Interesse an experimentellen Spielerfahrungen hat, der findet hier locker 5 Euro an Unterhaltung. Zumindest bis zum Januar, dann kann die Lebkuchen ohnehin keiner mehr sehen. ★



Eine Fluginsel, Handtaschen im Berg und ein Strandball als Mond. What a Lovely Planet.

Der »moderne« Lebkuchen wurde in Belgien erfunden, Bäcker im grenznahen Aachen kopierten das Rezept (Aachener Printen).

Brett- und Videospiele

NICHT VON PAPPE



Brettspiele sind langweilig? Von wegen, Videospiele können viel von ihren analogen Vettern lernen – und umgekehrt. Zum Beispiel, dass Grafik nicht alles und weniger oft mehr ist. Von Manuel Fritsch

Bei der Erwähnung von Kickstarter denken Videospieler sofort an Tim Schafers Broken Age, an Wasteland 2 oder vielleicht an Star Citizen. Doch wussten Sie, dass das mit Abstand erfolgreichste Segment auf der Crowdfunding-Plattform die guten, alten Brettspiele sind? Bis Ende 2015 haben die Unterstützer bereits mit knapp 200 Millionen US-Dollar unzählige Brett-, Miniatur- und Kartenspiele erfolgreich finanziert. Die derzeitige Renaissance des klassischen Gesellschaftsspiels veranlasst sogar uns als PC-Spielemagazin, einen Blick über den virtuellen Tellerrand zu werfen und zu fragen: Was können Videospiele von Brettspielen lernen? Denn obwohl man vermuten könnte, dass Menschen, die gerne spielen, sich sowohl für digitale als auch für Brett- und Kartenspiele begeistern, begegnen uns oft Vorurteile und eine augenscheinlich vorherrschende Lagerbildung. Bei unserem Besuch auf der weltgrößten Fachmesse für Gesellschaftsspiele, der Spiel '16 in Essen, fällt ebenfalls auf: Abseits einiger Lizenzumsetzungen gibt es in beide Richtungen wenige Überschneidungen zwischen den eigentlich verwandten Branchen und Zielgruppen. Nicht nur wir finden: Da wäre mehr drin!

Fortschritt durch Technik

Schaut man sich die Entwicklung der letzten 40 Jahre vom ersten Videospiel bis zu den heutigen Großproduktionen an, fällt vor allem der technische Fortschritt ins Auge. Die Videospielindustrie ist bis heute geprägt von dem Drang nach technischen Innovationen und war in vielen Bereichen auch ein Antrieb für neue Technologien. Im krassen Gegensatz dazu stehen Brett- und Kartenspiele, die sich seit Jahrtausenden überwiegend auf Stein, Pappe und Holz sowie in der Neuzeit natürlich etwas Plastik berufen. Den technischen Fortschritt muss man dort mit der Lupe suchen, Brettspiele leben vielmehr von ihren cleveren Mechaniken und einem guten Regelset. Zaghafte Versuche, Gesellschaftsspiele durch elektrische Zusatzgeräte oder neuerdings mit unterstützenden Apps zu bereichern, sind Einzelfälle und eher Nischenprodukte.



Manuel Rozoy arbeitet als leitender Content Director bei Ubisoft in Paris und entwickelt in seiner Freizeit erfolgreiche Brettspiele.



Tom Felber ist freier Journalist und Vorsitzender der Jury des Vereins »Spiel des Jahres e.V.«, der die besten Gesellschaftsspiele prämiert.

Manuel Rozoy ist als leitender Content Director in den Ubisoft-Paris-Studios tätig und entwickelt in seiner Freizeit Brettspiele. Ein idealer Gesprächspartner für unser Thema. Im Interview vergleicht er Brettspiele mit der Entwicklung des Theaters: »Auch dort hat sich seit den Anfängen technisch wenig verändert, im Gegensatz zum Kino, dessen Technik sich seit den Stummfilmen stetig weiterentwickelt hat. Wie bei den Videospielen auch. Daher rührt vielleicht, dass Videospieler etwas arrogant auf die ›altmodischen‹ Brettspiele hinabschauen«, sagt Rozoy. Eines seiner Projekte hat es 2015 zu internationalem Erfolg und viel Lob gebracht: Rozoys Spiel T.I.M.E Stories steht auf der Nominie-





Ubisoft arbeitet mit Werewolves Within an der Virtual-Reality-Version des bekannten Party-Gesellschaftsspiels Die Werwölfe von Düsterwald (rechts).

 Als eines der ältesten Brettspiele gilt das »Königliche Spiel von Ur«, welches auf 2600 v. Chr. datiert wird.



Das Spielfeld von T.I.M.E. Stories bietet das Grundgerüst. Die Missionen erscheinen wie bei Videospielen in kostenpflichtigen Erweiterungen, Illustrationen (oben) wecken Interesse an den Zeitreisegeschichten.

rungsliste des renommierten »Kennerspiel des Jahres«-Preises. In dem kooperativen Spiel finden und benutzen wir Gegenstände, reden mit Charakteren und lösen Rätsel. PC-Spieler fühlen sich sofort an klassische Grafikadventures erinnert, und nicht nur dort schlägt Rozoys Videospiel-Herkunft durch. Das Spiel hat einen physikalischen Speichermechanismus in der Schachtel. Das Material des Spiels kann zu jeder Zeit so verstaut und aufgeräumt werden, dass der aktuelle Ist-Zustand festgehalten und später wiederhergestellt werden kann. T.I.M.E Stories ist nämlich in einzelne Missionen unterteilt, die über mehrere Partien hinweg fortlaufende Zeitreise-Agentengeschichten erzählen und, wie auch die meisten Videospiele, regelrecht »durchgespielt« werden können. Neue Aufträge lassen sich als Zusatzpacks nachkaufen. In der Brettspielwelt war dies eine bahnbrechende Innovation und sorgte für viel Aufsehen und Umdenken. Spiele, die man nach dem Beenden nicht mehr spielen kann, weil man die Geschichte nun ja kennt, waren ein bis dahin fast unberührtes Feld. Brettspiele haben also bereits deutlich, nicht erst durch Rozoy, Dinge aus Videospielen adaptiert.

Brettspiele befruchten Videospiele

Wir fragen Rozoy, was sich andererseits Videospiele von Brettspielen abschauen können: »Brettspiele zeigen uns, dass Innovationen nicht zwangsläufig technisch sein müssen. Klar, höhere Frameraten und Auflösungen sind cool, aber wenn das Spiel keinen Spaß macht und das Gameplay nicht funktioniert, sind sie eben nichts wert. Von Brettspielen können wir lernen, uns auf das Wesentliche zu konzentrieren und Mies van der Rohes berühmtes Motto zu verinnerlichen: Weniger ist mehr!« Unsere Suche nach Antworten führt uns weiter in die Schweiz. Tom Felber ist Vorsitzender des Vereins »Spiel des Jahres e.V.«, dessen Jury seit 1979 die besten Gesellschaftsspiele des Jahres auszeichnet und dieses Jahr Rozoys Zeitreise-Brettspiel nominiert hat. Der freie Journalist hat vor seiner Juryzeit auch regelmäßig Computerspiel-Kolumnen in der »Neuen Zürcher Zeitung« geschrieben, konzentriert sich aus Zeitgründen aber seit einigen Jahren auf Brett- und Kartenspiele. Im Interview berichtet er, wie er früher auch gerne Videospiele wie Age of Empires, Starcraft und Battlefield im lokalen Netzwerk mit acht Mitspielern im selben Raum gespielt habe. »Das fühlte sich – aufgrund der unmittelbaren Reaktionen – dann auch wieder fast wie ein Brettspiel-Erlebnis an«, erzählt der gebürtige Schweizer. Felber bestätigt Rozoys These, dass Videospiele von Brettspielen lernen können, dass Grafik, Sound und Story nicht alles sind und es zentral auf ein ausbalanciertes, interessantes Spielsystem ankommt. Umgekehrt müssen Brettspiele lernen, dass ein ausgeklügeltes Spielsystem nicht alles ist und es auch für sie immer wichtiger werden wird, Wert auf eine spannende Geschichte, ein interessantes Thema und ansehnliche Optik zu legen.

Das Miteinander ist der Schlüssel

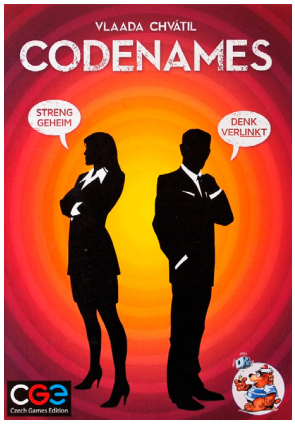
Jeder PC-Spieler kennt das Gefühl, aus einem fesselnden Spiel hochzuschrecken und festzustellen, dass draußen schon wieder die Sonne aufgeht. Brettspiele schaffen das in aller Regel nicht – von den nicht enden wollenden Würfelorgien des Klassikers Risiko mal abgesehen. Und die sind ja eigentlich schlechtes Spieldesign, weil abwechslungsarm. Videospiele hingegen nutzen ihre audiovisuelle Kraft und lassen uns viel intensiver in fremde Welten und Charaktere eintauchen als ein bunt bedruckter, abstrakter Spielplan mit Plastikfiguren. Damit können und wollen Brettspiele aber auch gar nicht konkurrieren. »Ihr Reiz liegt im unmittelbaren Kontakt zu anderen Menschen«, erklärt Felber und fügt hinzu: »Darin, dass ich ihnen



FTL zeigt, wie man eine relativ simple Mechanik mit dem Zufallsprinzip kombiniert, sodass immer neue Partien möglich sind.



In Star Trek: Bridge Crew sehen sich die Spieler gegenseitig – wie bei einem klassischen Gesellschaftsspiel.



In Codenames, dem Spiel des Jahres 2016, geht es darum, geheime Begriffe zu erraten, indem man die Hintergedanken der Mitspieler versteht.





Das Geländesystem von Civilization 6 erinnert mit seinem Puzzlecharakter an Brettspiele. Kein Wunder, viele Mitarbeiter des Entwicklers Firaxis sind große Brettspielfans und duellieren sich regelmäßig in der Kantine.



Minecraft ist das prominenteste Beispiel für das Leitmotiv »Weniger ist mehr«: Es gibt klare Regeln – und zahllose Kombinationsmöglichkeiten.

ins Gesicht bluffen und ihre ungefilterte Reaktion, ihre Gefühle in ihren Augen ablese und zu spüren bekomme.« Der moderne Mensch habe nach wie vor dieselben Sinne und im Grunde auch ähnliche soziale Bedürfnisse wie in der Steinzeit. »Das Gebrauchen dieser Sinne und das Ausleben der sozialen Bedürfnisse macht uns einfach glücklicher«, sagt der Jury-Vorsitzende.

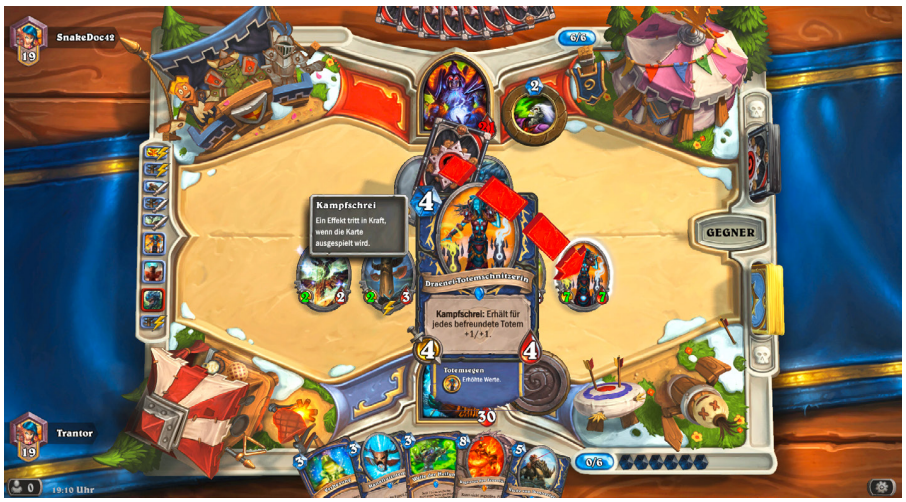
Natürlich kann man in einem MMO oder im Koopmodus gemeinsam mit einem Hunderte Kilometer entfernten Freund spielen und sogar sprechen. Dabei ist man aber immer noch räumlich getrennt. Ein Gesellschaftsspiel am gemeinsamen Tisch bietet Emotionen, Augenkontakt, Präsenz. Codenames, das Spiel des Jahres 2016, ist ein Paradebeispiel dafür und schafft etwas, was Videospiele nur schwerlich erreichen können. Zwei Teams versuchen in diesem kommunikativen Spiel, nur durch die Nennung eines Wortes auf die dazugehörenden, verdeckten Begriffe in der Tischmitte zu kommen. Welche Begriffe zum eigenen Geheimdienst-Team gehören, weiß nur dessen Kapitän. Nennt die Gruppe einen falschen Codenamen, ist das ein Vorteil für das gegnerische Team. Verstehen meine Mitspieler meine Assoziationskette, entwickelt sich schon nach wenigen Runden das unglaublich befriedigende Gefühl, einen wortwörtlich unausgesprochenen Draht zu ihnen zu besitzen. Der kommt in Videospielen nur sehr selten zustande, etwa, wenn sich ein Team in League of Legends oder Counter-Strike ohne große Taktikabsprachen einfach versteht. Und jeder, der ohne feste Mitstreiter auf öffentlichen Servern antritt, weiß: Allzu regelmäßig kommt das nicht vor.

Innovation durch Reduktion

Egal ob digital oder analog: Beide »Spielarten« haben ihre individuellen Stärken und Schwächen, können aber auch noch viel voneinander lernen. In vielen Bereichen haben Videospielentwickler den Grundsatz »Weniger ist mehr« bereits erfolgreich umgesetzt und bewiesen, dass es nicht zwingend auf technische Neuerungen ankommt, sondern auf klare, durchdachte Regeln, die dennoch viel Flexibilität entfalten, viele mögliche Vorgehensweisen erlauben. Das Phänomen Minecraft ist das prominenteste Beispiel dieses Leitmotivs. Dass der PC mehr Komplexität ermöglicht, heißt ja nicht automatisch, dass ein Spiel mehr Spaß macht. Und Indie-Entwickler sind durch äußere und finanzielle Umstände ohnehin in ihren Ressourcen limitiert – und liefern trotzdem oder gerade deshalb frische und mutige Spielideen abseits von technischen Buzzwords wie 4K und HDR. Etwa FTL: Das Raumschiff-Survivalspiel basiert auf simplen Regeln, reizt durch sein Zufallsprinzip, seine kurzen Permadeath-Partien und neu freigeschaltete Kähne aber zu immer neuen Durchläufen. Auch der prominente Entwickler Firaxis, der in Civilization 6 auf ein brettspielähnliches Geländesystem mit vielen Nachbarschaftsboni setzt, prüft neue Ideen oftmals in Form von Spielkarten und -figuren auf Spaß und Verständlichkeit.

Virtuell zusammen

Auch das gemeinschaftliche Spielen könnte eine Renaissance erleben. Denn in den kommenden Jahren soll die Virtual Reality dafür sorgen, dass wir das Erlebnis, mit guten Freunden am Spieltisch zu sitzen, auch ohne räumliche Präsenz virtuell erleben können. Etwa in Ubisofts Star Trek: Bridge Crew, in dem vier Spieler gemeinsam ein Sternenflottenschiff bemannen und sich gegenseitig sowohl hören als auch sehen. Ebenfalls von Ubisoft kommt Werewolves Within, die VR-Version des Gesellschaftsspiels Die Werwölfe von Düsterwald. Darin werden einige Mitglieder einer Spielergruppe zufällig zu Werwölfen bestimmt – und das restliche Teams muss sie finden. Weil sich zum Beginn nicht einmal die Werwölfe gegenseitig kennen, ist detektivischer Spürsinn gefragt, man muss im Gespräch auf Mimik und Gestik achten, um herauszufinden, wer lügt und wer die Wahrheit sagt. Mimik fällt in VR zwar weg, dafür gibt's unterschiedliche Gesten, beispielsweise kann man aufstehen, die Arme verschränken, nicken oder vehement den Kopf schütteln. Außerdem dürfen sich Spieler gegenseitig ins Ohr flüstern, was der Rest zwar sieht, aber nicht hört. Es ist ein interessantes VR-Experiment – ob es funktioniert, muss sich noch zeigen. Und selbst dann werden wir weiterhin beide Spielwelten mit Leidenschaft bereisen: Die haptische aus Pappe, Holz und klackernden Würfeln genauso wie die digitale aus bunten Pixeln und Polygonen. ★



Auch Blizzard hat erkannt, dass weniger mehr sein kann. Denn Heartstone profitiert im Vergleich zum komplexeren Magic: The Gathering von seinen klaren, verständlichen Regeln.

3x GameStar XL zum Sparpreis

Einmal im Monat gibt's in der neuen GameStar das Wichtigste aus der Welt der PC-Spiele auf einen Blick – gemütlich Blättern jetzt besonders preiswert.



33% SPAREN
3x GameStar XL nach Hause

nur 13,99€

VERSANDKOSTENFREI

GameStar kommt meist vier Tage vor dem Kiosktermin zu Ihnen nach Hause

EXKLUSIVES COVER

Die ganze Welt der PC-Spiele jeden Monat besonders elegant verpackt

ZWEI DVDs

Trailer, Videos aus der Redaktion und tolle Vollversionen ohne Ende

Ganz einfach 1 Formular ausfüllen 2 Foto machen 3 Foto an shop@gamestar.de

Ja, ich bestelle das GameStar Miniabo für nur 13,99€

Wenn ich GameStar über das Miniabo hinaus lesen möchte, brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte dann weitere zwölf Ausgaben zum aktuellen Abopreis von derzeit 74,50 € pro Jahr. Nach dem ersten Jahr kann ich mein Abo jeweils zur übernächsten Ausgabe kündigen und erhalte zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Ausgaben zurück.

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

oder hier: www.gamestar.de/miniabo

Preise außerhalb Deutschlands: siehe www.shop.gamestar.de
GameStar erscheint im Verlag Webedia Gaming GmbH, Ridlerstr. 55, 80339 München, Registergericht München, HRB 99187, Geschäftsführer: Nicolas John.
Die Kundenbetreuung erfolgt durch den GameStar Kundenservice, durchgeführt durch die ZENIT Pressevertrieb GmbH, Postfach 810580, 70522 Stuttgart, Geschäftsführer: Joachim John

Unser Jahresrückblick

2016 DÜNNER JAHRGANG, DICKE PROBLEME

Nach seinem starken Vorgänger ist das Spielejahr 2016 eher zum Abhaken. Selbst seine besten Spiele patzten auf hohem Niveau, so mancher große Hoffnungsträger schmierte sogar richtig ab. Aber dafür ist Star Citizen kurz vor Silvester fertig geworden!* Von Martin Deppe

Bud Spencer und Götz George, David Bowie und Leonard Cohen, Prince und Peter Lustig: Allein schon die vielen Todesfälle unter tollen Schauspielern und Musikern haben uns 2016 vermiest. Und dann trennen sich auch noch Pietro Lombardi und seine Sarah! Normalerweise würden wir uns ja mit tollen PC-Spielen trösten – aber 2016 ist auch da kein perfekter Jahrgang. Sondern einer, der hinter seinen Möglichkeiten zurückgeblieben ist.



Diese Szene aus Mafia 3 ist symbolisch für 2016: Irgendwie steckt überall der Wurm drin.

Vom AAA-Spiel zur B-Ware

Weg vom klassischen Solospiel, hin zu Season Pass und Ingame-Käufen, zu DLCs und Mikrotransaktionen: Mehr denn je haben wir 2016 erlebt, dass einige wenige Titel über Monate, ja Jahre hinweg die Spieler komplett an sich binden, indem sie laufend Nachschub liefern. Hier eine neue Map für Battlefield 1, da ein Ultimate Team für FIFA, dort ein paar Kosmetikprodukte für League of Legends. Und weil Freizeit und Geld nun mal begrenzt sind, bekommen andere, sogar hochklassige Spiele diesen Sogeffekt der Platzhirsche zu spüren. Manchmal kannibalisieren sich sogar Spiele desselben Publishers. Wer gerade Battlefield 1 spielt, hat keine Zeit für Titanfall 2, und wer quasi in The Division wohnt, der holt sich kein Watch Dogs 2. Dieser Effekt, vor zwölf Jahren schon mal als Azeroth-Fluch aufgetreten, als jeder World of Warcraft gespielt hat und die Verkaufszahlen anderer Spiele massiv einbrachen, wiederholt sich heute – mit dem Unterschied, dass nicht ein einzelner Rattenfänger die Spieler anlockt, sondern zwei Handvoll. Oligopol statt Monopol also. Selbst Blizzard, einst mit großartigen Solospielen samt angeflanschtem Multiplayer groß geworden, setzt auf online-only – zurecht, wie die 20 Millionen verkauften Exemplare von Overwatch belegen.

Nun, wir haben auch World of Warcraft überstanden, es gibt nach wie vor andere Spiele. Aber selbst die besten haben es schwerer: Die Produktionskosten werden immer höher, dreistellige Millionenbeträge sind keine Seltenheit mehr, und die müssen erstmal reingeholt werden, zumal die Marketingkosten obendrauf kommen. Gleichzeitig ist das Risiko immer größer, dass sich der Titel schlechter verkauft als geplant – siehe oben. Bei ganz neuen Marken ist dieses Risiko nochmal heftiger. Kein Wunder also, dass es etwa für Bethesda lohnender und weniger riskant ist, Skyrim in einer Special Edition neu aufzulegen statt ein neues Elder Scrolls zu forcieren. Und dieses Skyrim ist ein weiteres Beispiel dafür, wie lange sich Spieler mittlerweile an einem Titel festbeißen: Mit seinen zahllosen Mods wird der Solo-Klassiker von 2011 immer noch wie

Dusseligster Release-Termin 2016



Nur eine einzige Woche nach ihrem eigenem Überflieger Battlefield 1 bringt Electronic Arts am 28. Oktober Titanfall 2 heraus. Das fulminante Mech-Feuerwerk glänzt mit einer starken Solokampagne und rasanten Multiplayergefechten (als Titan oder Pilot!) – geht aber zwischen Battlefield 1 und Call of Duty unter. Letzteres sollte Titanfall wohl angreifen, scheitert aber. Jede Wette, dass es sich bei einem Release im Frühjahr 2017 wesentlich besser verkauft hätte!

*Nach so viel Trübsal wollten wir Sie halt mal aufmuntern. Tschuldigung!

Die fünf besten Actionspiele 2016











Die fünf besten Rollenspiele 2016











Die fünf besten Strategiespiele 2016











Die fünf besten Sportspiele und Simulationen 2016











Die fünf besten Adventures 2016











wild gespielt – solange eine herausragende Mod wie Enderal bessere Wertungen einfährt als viele »professionelle« Rollenspiele, muss sich darüber auch niemand wundern.

Mittelfristig kann diese Entwicklung zum Bumerang für die Branche und uns Spieler werden, denn das Angebot wirklich neuer, hochwertiger Spiele dürfte sinken. Ein Electronic Arts wird es sich dreimal überlegen, ein Titanfall 3 zu machen, wenn neue Inhalte für Battlefield 1 mit weitaus geringeren Kosten und weniger Risiko mehr einbringen. Kleine Studios und die vielzitierten Indies sorgen zwar für eine große Menge an AAA-Alternativen, aber die gehen in der Masse schnell unter. Wer bei Steam und Co. gesehen werden will, muss laut winken, und das kostet Geld und Energie. Kein Wunder, knapp 40 Prozent des ganzen Steam-Angebots sind in den letzten 12 Monaten erschienen; die Plattform platzt aus allen Nähten.

Enttäuschte Liebe

»Mensch, da hätte ich mehr erwartet«: 2016 ist auch das Jahr der Spiele, die hinter den Erwartungen herhinken. Allen voran No Man's Sky, das uns statt der angekündigten spielerischen Freiheit zum Wiederholen, Wiederholen, Wiederholen nötigt. Ohne den angedeuteten Multiplayer, versteht sich. Da war ja selbst das Rohstoffe-Scannen in Mass Effect 2 spannender. Und ach: Mafia 3! Dass das irgendwie nicht so richtig rund wird, haben wir schon geahnt, als es vor dem Release keine Testmuster gab. Klar, 2Ks Action-Ausflug in die Südstaaten-Siebziger ist kein spielerischer Totalschaden. Aber eben auch kein Vergleich zu den Vorgängern, vor allem dem ersten Teil von 2002 – deren Fans man sogar in GTA 5 daran erkennt, dass sie an roten Ampeln artig halten.

Aber auch bei richtig guten Spielen haben wir uns geärgert. Allen voran bei Civilization 6, das auf der einen Seite reizvolle Neuerungen bringt wie Stadtsektoren und paralleles Abgrasen von Forschungsbaum und politischer Ausrichtung. Aber eben gleichzeitig Altlasten der Vorgänger mitschleppt: Immer wieder stecken wir wegen der dösigen KI mitten im Apostel-Stau, weil der Nachbar mal wieder voll auf Religionssieg spielt und die Welt mit seinen kirchlichen Klinkenputzern überschwemmt. Wenn er uns nicht gerade eben mal so den Krieg erklärt. Allerdings sind wir bei Civ 6 noch guter Dinge, denn auch die letzten Vorgänger wurden erst mit ihren Addons richtig dolle gut.

Kurz vor Schichtende 2016 schafft es noch ein Spiel-Film in die deutschen Kinos: »Assassin's Creed« startet am 27.12.

Sound des Jahres 2016



Weil die Großbaustelle neben der Redaktion auch den Bahnverkehr stört, hat sie uns einen ganz besonderen Soundeffekt beschert: Eine sogenannte Rottenwarnanlage mahnt die Gleisarbeiter vor nahenden Zügen. Im Minutentakt! Der penetrante Sound erinnert an eine Mischung aus Luftschutzsirene, Robbenbabyhorde und Nina Hagen. Und weil er auch so schön laut ist, können sogar Sie ihn hören: Die Nervtöt-Tröte hat sich in den Hintergrund einiger GameStar-Videos eingeschlichen.

VR: Veritabler Reinfall?

Virtual Reality war das Technik-Thema der letzten Jahre, und mittlerweile sind die großen Drei Oculus Rift, HTC Vive und PlayStation VR allesamt bei den Spielern angekommen. Aber: Bei wie vielen Spielern eigentlich genau? Wie erfolgreich sind die Geräte in der Startphase? Klare Antwort: Wir wissen es nicht. Zumindest nicht genau, denn die Hersteller schweigen sich über konkrete Zahlen aus. Was allerdings auch einiges aussagt, schließlich erzeugen in der Spielebranche schon halbwegs ordentliche Verkaufszahlen ein PR-Gewitter an Jubelmeldungen. Namhafte Analysten wie Superdata Research gehen allerdings davon aus, dass die Verkaufszahlen weit unter den (arg optimistischen) Prognosen der Hersteller liegen. Superdata prognostiziert die Verkaufszahlen bis Ende 2016 wie folgt: Oculus Rift mit 355.088 Einheiten, HTC Vive mit 420.108, Googles Daydream 450.083 Stück, die PlayStation VR schließlich mit 2.602.307 verkauften Headsets. Das würde heißen, dass die PSVR doppelt so viele Spieler findet wie die drei Konkurrenten zusammengerechnet. Was kein Wunder wäre, schließlich ist Sonys VR-Brille deutlich günstiger und genügsamer, was die Hardware-Plattform angeht – wer eine PS4 nebst Kamera hat, kommt mit ihr klar, während PC-Spieler oft erstmal kräftig aufrüsten müssen, bis die teureren (!) Konkurrenz-Brillen framerate-mäßig überhaupt loslegen. Hinzu kommt, dass sich die PS4 weltweit mittlerweile 50 Millionen Mal verkauft hat, das ist eine verdammt große Basis potenzieller VR-Plattformen, denn Highend-Spiele-PCs kommen an diese Masse nicht ran.

So faszinierend wir VR-Spiele auch finden, sie haben zwei große Probleme. Zum einen fehlt eine Killer-App, die den VR-Brillen zum Raketenstart verhilft. Klar, es gibt viele gute Titel, aber eben keinen Überflieger, der auch langfristig die neue Technik anschiebt, wie Rebel Assault damals das CD-Laufwerk und die Pornofilm-Industrie das VHS-Format. Zum anderen ist es schwer, die Faszination VR zu vermitteln: Während man von einem klassischen Spiel oder einer neuen Konsole Videos zeigen oder Demos präsentieren kann, muss der potenzielle VR-Käufer sich schon so ein Headset überstülpen, um den »Boah Ey!«-Moment zu erleben. Nicht von ungefähr tourt Sony mit VR-Trucks durch Deutschland, um PlayStation-4-Besitzer auf VR-Kurs zu bringen. Die gute Nachricht: Wenn sich mal jemand darauf einlässt, überwiegt die Begeisterung. Selbst die eher technisch-kritische 69-jährige Schwiegermutter des Autors ging im Praxistest mit PlayStation VR Worlds ab wie ein Headbanger in der Moshpit – und ihre Enkelkinder sowieso.

Schock am Morgen: Star Citizen am Ende?

Steuerfahnder jagen Chris Roberts

40 Beamte im Einsatz +++ Offiziell ist er pleite +++ Droht ihm jetzt Gefängnis?

So titelte die Bildzeitung am 18. November. Zum Glück war nur der Schlagersänger Chris Roberts gemeint, nicht der Star-Citizen-Entwickler. Der übrigens keinen Releasetermin mehr für sein Epos nennt – denn Roberts' Terminangaben nimmt sowieso niemand mehr ernst. Einigen wir uns auf: »When it's done.«

Das Thema VR bleibt also weiter spannend. Wir glauben zwar nicht, dass es ein Strohfeuer wie die 3D-Fernseher und Microsofts Kinect wird. Wir rechnen aber auch nicht damit, dass die Headsets im Weihnachtsgeschäft abheben, schließlich waren die Abverkäufe schon im techniklastigen »Black Friday«-Wahn mau. Und so steckt VR gerade in einem Dilemma: Niedrige Verkaufszahlen machen die Technolgie für Entwickler uninteressanter – und ohne starke Spiele bleiben die Verkaufszahlen niedrig. Allerdings wäre es nicht das erste Mal, dass technische Innovationen eine Weile brauchen, um aus den Puschen zu kommen; auch das erste iPhone verkaufte sich im Startjahr 2007 unter den Erwartungen, um dann 2008 mit der fast zehnfachen Menge durchzustarten.

Tippfehler des Jahres 2016

»Schafschützin«

Michael Förtsch in seinem Artikel über Metal Gear Solid 5 für das PlayStation-Sonderheft der GamePro. Den Fehler haben wir zum Glück noch rechtzeitig entdeckt. Muss natürlich »Scharfe Schützin« heißen, schließlich ging es um Quiet.



Es tanzte nur einen Sommer

»Endlich sind die Kinder an der frischen Luft!« und »Mir sind gerade drei Smombies vors Auto gelaufen!« – diese beiden gegensätzlichen Zitate beschreiben trefflich, wie im Juli 2016 ein Phänomen das Straßenbild verändert. Pulkweise ziehen Kinder, Jugendliche und Nicht-mehr-ganz-so-Jugendliche



Beim ewigen Duell zwischen Battlefield und Call of Duty hat Infinite Warfare dieses Jahr den deutlich Kürzeren gezogen.



Civilization 6 ist dank seines unverwüstlichen Spielprinzips wieder ein Zeitfresser erster Kajüte. Wenn nur die Dussel-KI nicht wäre.

Baustelle des Jahres 2016

Neben unserer Redaktion liegt diese Großbaustelle. Keine Ahnung, was da eigentlich gebaut wird. Aber vielleicht kommen Sie ja darauf?



Fiesester Redaktions-Papa 2016



Die Kinder von Markus Schwerdtel haben's echt gut: Ständig kauft er die neuste Hardware – und natürlich Spiele bis zum Abwinken. Allerdings hat die Sache auch einen Haken. Nämlich dann, wenn einem der Papa beim VR-Spiel Eagle Flight verklickert, dass man als Adler ganz arg mit den Armen wedeln muss, um zu fliegen. Liebe Tochter von Markus: Wenn du das hier liest, darfst du ganz fest in Papas Popo treten. Wir geben dir auch ein Alibi!

auf der Jagd nach Taschenmonstern durch die reale Welt. In den ersten zwei Monaten wird Pokémon Go rund 500 Millionen Mal heruntergeladen, entsprechend viele Smartphone-Besitzer wandern durch Dörfer, Städte und die Natur – Orte also, die viele von ihnen nur vom Bildschirm kennen. Denn Pokémon Go macht die Welt da draußen zur Spielwelt: Basierend auf den Geodaten des grundsätzlich ähnlichen, aber bei weitem nicht so erfolgreichen AR-Spiels Ingress sind an neuralgischen Punkten wie Sehenswürdigkeiten Pokémon versteckt. Schüler stiegen morgens sogar freiwillig in ihren Schulbus, um Haltestellen zu erobern!

Stand 1. Dezember 2016 wurde Pokémon Go 600 Millionen Mal für iOS und Android heruntergeladen. Fällt Ihnen was auf? Genau: In den ersten zwei Monaten waren es 500 Millionen, in den nächsten drei nur noch 100. Liegt natürlich auch am Wetter, schließlich ist es ein Unterschied, ob man an langen Sommertagen kurz ein paar Viecher im Freibad fängt oder im Winter frierend durchs Schmuddelwetter tappst, während das geliebte Smartphone nass wird – solche Naturgewalten bringen Stubenhocker-Spieler ja leicht aus der Fassung! Aktuelle Zahlen aktiver Spieler nennt der Go-Entwickler Niantic nicht, allerdings hält sich das Spiel bei den umsatzstärksten Apps hartnäckig in den vordersten Rängen. Was aber auch daran liegt, dass Niantic zu Halloween und Thanksgiving je eine Aktionswoche gestartet hat, in der es mehr Pokémon einzusacken gab. Wie langlebig das Phänomen wirklich ist, werden wir nächsten Frühling erfahren. Unsere Prognose: Der Hype ist rum, in der nächsten Sommersaison wird's dafür zig Apps geben, die an den Erfolg anknüpfen wollen.

Konsolen: Update statt Neustart?

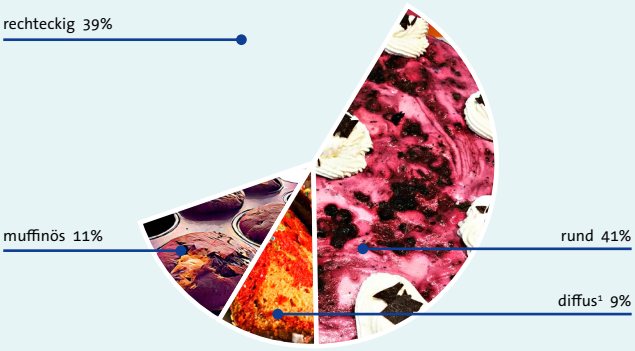
Apropos anknüpfen: Jahrzehntelang gab es einen festgelegt »Life Cycle« bei den Konsolen. Vereinfacht ausgedrückt war nach X Jahren das Nachfolgermodell fällig. Die bisher vier PlayStations zum Beispiel erschienen 1994, 2000, 2006 und 2013, also im Abstand von rund sechs Jahren, die Xbox in einer Spanne von vier bis acht Jahren. Neu ist, dass 2016 sozusagen zwei Upgrades dazukamen: PlayStation Pro und Xbox One S. Klar, bisher gab's immer wieder mal »Zwischenmodelle« wie die PlayStation 4 Slim, doch diesmal sind die technischen Verbesserungen deutlicher, allen voran die 4K-Tauglichkeit. Und die nächste Runde ist auch schon angekündigt: Zu Weihnachten 2017 soll die Xbox One Scorpio mit sechs Teraflops Leistung antreten.

Durch diese höhere Schlagzahl werden die beiden Konsolenreihen immer mehr zum PC: Während wir unsere Computer vor allem mit besseren Grafikkarten tunen, greift der Konsolenspieler jetzt zum nächstbesseren Konsolenmodell. Es sei denn, man schwört auf Nintendo, denn die Jungs fahren ab 2017 eine andere Strategie. Nach der gefloppten WiiU soll's die Switch richten: Mit dem Hybrid aus stationärer Konsole und Handheld können wir große Titel am heimischen Fernseher spielen – und im Bus oder Flieger am Mini-Bildschirm weitermachen. Ob Skyrim im Mäusekino-Format auch noch Spaß macht, wird sich zeigen. Wir sind jedenfalls froh, dass Nintendo sich auf seine alten Stärken besinnt, den Couch-Kampf gegen



Wenn alle auf Battlefield 1 fliegen, bleibt weniger Geld und Zeit für andere Spiele. Das kriegen sogar andere Top-Titel zu spüren.

Tortendiagramm des Jahres 2016

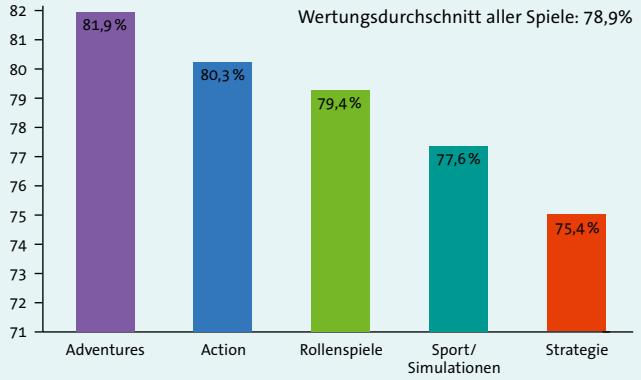


»Irgendjemand hat immer Geburtstag!« Mit diesem Motto gelangen auch 2016 exorbitante Mengen an Kuchen, Torten und Keksen in die Redaktion. Wir haben Ihnen die wichtigsten Statistiken in einem aussagekräftigen Tortendiagramm zusammengestellt. Alle Redaktions-Kuchenbilder gibts unter instagram.com/kargbier.

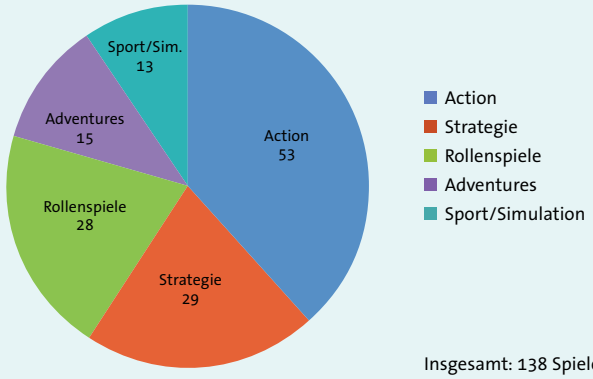
[1]Beim Transport heruntergefallen

Auf VHS gab es von Anfang an »erwachsene Inhalte«, während sich Betamax-Lizenzgeber Sony (zu) lange dagegen sträubte.

Wertungsdurchschnitt nach Genre



Getestete Spiele 2016







Auch allgemeine Nachrichtenthemen schaffen es 2016 in die Spielewelt: Im DLC zum Surgeon Simulator (links) können wir Donald Trump ein neues Herz verpassen. Oder ein Hirn. Segas Football Manager 2017 (rechts) simuliert hingegen als erstes Spiel den Brexit, britische Teams müssen für ausländische Spieler deutlich mehr zahlen. Ein Userkommentar: »Brexit ruined the game!« Ach was ...

PlayStation 4 und Xbox One haben die Japaner mit ihrer WiiU längst verloren.

Zoff 1: Epic-Chef gegen Microsoft

Im März 2016 findet Tim Sweeney, CEO von Epic Games, harsche Worte für Microsofts Windows Store. Den bezeichnet er im britischen Guardian als »Versuch, ein PC-Spiele-Monopol zu errichten« und als »Gefahr für die Spielebranche«. Bisher sei der PC ein offenes Ökosystem, das Microsoft mit seiner Universal Windows Platform (UWP) nun eingrenzen wolle. Denn neue Features für Windows 10 sollen in PC-Programmen nur dann funktionieren, wenn Letztere die Kontrolle durch Microsoft und das UWP-System zulassen. Merkwürdigerweise hatte derselbe Epic-Chef keine Probleme mit einem anderen Microsoft-Monopol: Die Gears-of-War-Reihe ist ausschließlich auf Xbox und PC erschienen.

Microsoft sieht den Vorwurf indes tiefenentspannt. Der Windows-Vizepräsident Kevin Gallo kontert ebenfalls im Guardian, die Universal Windows Platform sei nach wie vor ein »offenes Ökosystem«, das jedem Entwickler offenstehe und durch jeden Store unterstützt werden könne. Mit Windows 10 sei es außerdem möglich, per Sideload auch Apps aus anderen Quellen zu verwenden. Microsoft wolle Windows zur besten Plattform für Entwickler machen, egal, welche Technologie oder Code-Basis sie verwenden.

Zoff 2: Belgien erpresst Russland

Eine richtige Schlammschlacht, auf neudeutsch Shitstorm, gab's im Herbst zwischen dem russischen Entwicklerteam Neuronhaze und ihrem externen belgischen Programmierer Artem Stehnovsky. Denn der hatte veranlasst, dass ihr Science-Fiction-MMO Project Genom wieder aus dem Steam Store flog – wegen angeblicher Urheberrechtsverletzungen. Daraufhin schicken die Russen eine Rundmail (unter anderem an unsere Redaktion), in der sie heftige Vorwürfe gegen den Belgier erheben. Der habe 1.600 Dollar im Monat kassiert, während andere Teammitglieder gar nichts verdient hätten – was wir jetzt nicht dramatisch finden, da die Schere zwischen West- und Ost-Gehältern generell weit auseinanderklafft. Doch dann wird's deftig, schreibt Neuronhaze: Weil sein Haus »plötzlich eine dringende Reparatur braucht«, kann der Programmierer nicht weiterarbeiten. Das Team sammelt daraufhin 3.800 Dollar, damit er die Arbeit wieder aufnimmt. Er bekommt das Geld – und taucht ab, kurz vor dem Start des Early Access, sodass Neuronhaze neue Programmierer suchen muss.

Doch nach dem Release auf Steam taucht der mysteriöse Belgier wieder auf und erpresst das Team: Wenn er nicht zehn Prozent der Einnahmen bekomme, werde er eine Beschwerde wegen Urheberschutzverletzung einreichen. Und weil Steam bei solchen Vorwürfen, ob ungerechtfertigt oder nicht, das Spiel erstmal aus dem Verkehr zieht, einigt sich das Team mit dem Programmierer, ihm bis Ende Dezember 23.600 Dollar zu zahlen. Doch der unterschreibt die Vereinbarung nicht. Am 23. November fliegt Project Ge-

Zitat des Jahres 2016

So scherzte die Computerwissenschaftlerin Dr. Kimberly Voll in einem Vortrag über Virtual Reality auf der Game Developers Conference 2016. Dort herrschte eine regelrechte VR-Goldgräberstimmung, vor den entsprechenden Vorlesungen warteten so viele Designer, dass die Gänge verstopft waren. Ob die virtuelle Realität tatsächlich die Zukunft oder doch eher eine Luftnummer wird, weiß allerdings niemand. Nicht mal Frau Dr. Voll.





No Man's Sky verspricht epische Open-World-Freiheit – endet aber als Wiederholungstäter.

nom tatsächlich aus dem Steam-Angebot – aufgrund eines Schreibens von Artem Stehnovsky, sagt das Team. Und warnt am Ende seiner Rundmail davor, mit ihm zusammenzuarbeiten. Was genau dahintersteckt, werden wir wie bei Pietro und Sarah wohl nie herausfinden. Tatsache ist, dass Project Genom tatsächlich für drei Tage aus dem Steam-Angebot verschwunden war.

Vom König zum Dornröschen

2016 war auch das Warcraft-Jahr: Mit Legion hat Blizzard ein prima WoW-Addon hingelegt, mittlerweile das sechste. Und im Kino lief endlich, nach jahrelangen Querelen, der Warcraft-Film. Opulent ausgestattet, dicht dran an der (Spiel-)Welt, allerdings mit platten Dialogen und noch platteren Schauspielern. Zum Glück nicht so schlimm wie bei den Star-Wars-Episoden 1 bis 3, aber eben auch nicht oscar-verdächtig. Oder, um eine Spieletester-Floskel zu verwenden: »Fans dürfen ihn angucken, alle anderen schauen erstmal den Trailer.«

Und Warcraft 4? Nö, erstmal nicht, sagt Blizzards Geschäftsführer Mike Morhaime auf der Blizzcon 2016. Stattdessen gibt's viele kleine Ankündigungen, die uns aber alle nicht wirklich aus dem Sessel hauen. Hier eine neue Klasse für Diablo 3 (Nekromant, naja), da eine neue Heldin für Overwatch, da zwei neue für Heroes of the Storm. Und die große Ankündigung für Diablo-Fans entpuppt sich als Pixel-Retro-Dungeon des ersten Teils, eingebaut in Diablo 3. Wow. Und das zum 20. Jubiläum des Rollenspiel-Krachers? Auch wenn das alles wirtschaftlich vernünftig und nachvollziehbar ist, wirkt's wie ein Dornröschen-Schlaf auf Lorbeeren. Aber vielleicht wacht Blizzard ja 2017 wieder auf und schraubt an einem Warcraft 4 mit VR-Support und riesiger Solokampagne.

Deutsche Studios in der Krise

2011 noch mit 600 Millionen US-Dollar bewertet, 2016 für schlappe 90 Millionen an den chinesischen Konkurrenten Youzu verkauft: Im März eröffnet der Hamburger Entwickler Bigpoint den Reigen schlechter Nachrichten aus der deutschen Spieleindustrie. Im Juli verlieren bei Aeria Games in Berlin 100 von 300 Mitarbeitern ihren Job. Im August baut Wooga in Berlin 40 von 300 Stellen ab. Im selben Monat bebt es wieder in Hamburg, wo Goodgames, zu Spitzenzeiten mit einer Belegschaft von 1.200 der weitaus größte deutsche Spieleentwickler, 114 Mitarbeitern betriebsbedingt kündigt. Dazu kommen freiwillige Aufhebungsverträge und nicht verlängerte befristete Verträge. Vorwürfe, dass vor allem Mitarbeitern gekündigt wurde, die einen Betriebsrat gründen wollten, sind bis heute nicht ausgeräumt – die verbliebenen Mitarbeiter sprachen sich im Anschluss gegen einen Betriebsrat aus.

»Da platzt halt die Free2Play-Blase«, könnte man jetzt achselzuckend sagen. Aber wenn die 25 größten deutschen Studios über das Jahr zehn Prozent der Belegschaft entlassen, ist das eine bedenkliche Hausnummer. Zumal es auch Studios erwischt, die mit Browserspielen nichts am Hut haben, sondern auf klassische Schachtelspiele setzen. Wie Daedalic: Der Hamburger Entwickler und Publisher, der sich mit erstklassigen Adventures wie Deponia einen klangvollen Namen gemacht hat, muss Ende November zwölf Leute betriebsbedingt entlassen. Denn so gut die Daedalic-Spiele auch sind: Auf den Konsolen sind sie fast nicht existent, ihre Zielgruppe ist mittlerweile einfach zu klein, die Spielzeit zu kurz, der Wiederspielwert nahezu null – und es gibt eben keinen Multiplayer, keine DLCs, keine neuen Maps oder andere Langzeitbindungen wie bei den eingangs erwähnten Platzhirschen 2016. Deponia ist weder Overwatch noch The Division. Traurig, aber wahr.

Zum Abschluss aber auch mal eine gute Nachricht: Mit dem vom Münchner Team Mimimi hervorragenden »Ninja-Commandos« Shadow Tactics hat Daedalic es am 7. Dezember auf Platz 1 der Steam-Charts geschafft – und kurz darauf beim Deutschen Entwicklerpreis den Hauptpreis abgeräumt. Kudos nach Hamburg! Und: Es geht doch! ★

Vor zehn Jahren



Anno 1701	91
Medieval 2: Total War	91
GTR 2	91
The Elder Scrolls 4: Oblivion	90
Dark Messiah of Might & Magic	90
Spellforce 2	90
Rainbow Six: Vegas	90
Tomb Raider: Legend	89
Battlefield 2142	89
Pro Evolution Soccer 6	88

Hach, 2006. Da war ein Anno noch voller Segelschiffe statt neumodischer Containerpötte, die nur als Statisten durch die futuristische Welt dümpeln. Und überhaupt: Starke Strategiespiele gab's damals, und PES war noch besser als FIFA, wobei man darüber natürlich auch heute streiten kann. Und viele der heutigen Superserien waren schon 2006 mit dabei: Battlefield, Elder Scrolls, Total War – und Lara sowieso.



Welches Spiel ist IHR Lieblingstitel 2016? Was war Ihr coolster Spielemoment? Und welches Spiel hat's 2016 so richtig vergeigt? In 15 Kategorien können Sie ab dem 18. Dezember unter www.gamestar/gamestars darüber abstimmen – aber nur bis zum 8. Januar 2017.

Highlights, Enttäuschungen, Geheimtipps

UNSER SPIELEJAHR 2016

Wir schauen zurück auf unsere Lieblingsspiele, auf Dinge, die uns enttäuscht haben und auf die Spielspaßüberraschungen, die wir gar nicht auf dem Schirm hatten.



Heiko Klinge



ENTTÄUSCHUNG

Miese PC-Portierungen

2016 ist zum Rekordjahr der schlechten PC-Umsetzungen geworden. Und dafür fehlt mir jegliches Verständnis. Es will mir schlicht nicht in den Kopf, warum man seine eigene Kreativleistung derart mit Füßen tritt, nur weil man auf den letzten Metern nicht sorgfältig arbeitet. Dabei sind die Voraussetzungen eigentlich so gut wie nie. One und PS4 sind dem PC technisch deutlich ähnlicher als zuvor 360 und PS3. Multiplattform-taugliche Engines wie Unreal und Unity haben den Portierungsaufwand enorm reduziert. Ich vermute, dass viele Publisher und Entwickler just diesen Aufwand aus den oben genannten Gründe schlicht unterschätzen. Viele Entwickler bekommen es schließlich trotzdem hin. Besonders lobend erwähnt sei hier Ubisoft, die nicht nur mit Watch Dogs 2 eine exzellente PC-Portierung hingelegt, sondern mit dem deutschen Studio Blue Byte eine weltweite PC-Qualitätssicherung eingeführt haben, die etwa bei den Entwicklungen von Ghost Recon: Wildlands und For Honor von Anfang an dabei sind.

HIGHLIGHT

Forza Horizon 3

Vor elf Jahren erlebte ich einen der beeindruckendsten Momente meines Lebens. Ich stand auf dem Gipfel des Uluṟu (Ayers Rock) und blickte hinab in die unendlichen Weiten des australische Outbacks. Mein erster Gedanke: »Wie cool wäre es wohl, hier mit einem Rallye-Auto durchzuballern!« Das kommt davon, wenn man touristisch von Rennspielen sozialisiert wurde. Entsprechend begeistert war ich, als Playground mein geliebtes Australien als Schauplatz von Forza Horizon 3 ankündigte. Und mit wie viel Herz und Verstand die Entwickler das riesige Australien in eine Racing-Open-World verwandelt haben! Herz, weil man diesem Rennspiel die Liebe zum Detail von der ersten Sekunde an anmerkt. Und Verstand, weil Forza Horizon 3 eben nicht nur einfach Rennen in eine Open World klatscht, sondern die Spielwelt so clever wie sinnvoll mit Aktivitäten füllt. Okay, eine Sache haben die Entwickler nicht hinbekommen: eine gescheite PC-Portierung. Aber auf meinem PC hatte ich nie Probleme, und da es hier um mein persönliches Highlight geht, kann es für mich als Australien-Fan eben auch nur diesen Sieger geben.

GEHEIMTIPP

Enderal

Das größte Kompliment, das ich einem Spiel machen kann? Dass ich's mir für die Weihnachtsferien aufspare. Diese Ehre gebührt diesem Jahr zum allerersten Mal einer Mod. Enderal verwandelt Skyrim in ein komplett neues Abenteuer, einschließlich eigener Spielwelt, frischen Monstern, einem von Grund auf umgestalteten Skill-System und vor allem einer ebenso spannend tiefgründigen wie gut vertonten Geschichte. Das Skill-System ermöglicht spannende Helden-Kreationen, die Dungeons sind clever designt, die Quests verblüffend abwechslungsreich. Jetzt stellt sich noch die Frage, wie der Klinge all dies beurteilen kann, wenn er sich Enderal doch für Weihnachten aufspart. Nun, reingespielt habe ich schon, so rund 15 Stunden. Aber in Enderal kann man locker das Dreifache an Zeit reinstecken.

HEIKOS MOMENT DES JAHRES

Das Finale von The Banner Saga 2, das mir den gleichermaßen überraschendsten wie gemeinsten Endgegner meiner Spielerkarriere um die Ohren gehauen hat.





Petra Schmitz

GEHEIMTIPP

Virginia

Zu Virginia bin ich ein bisschen wie die Jungfrau zum Kinde gekommen. Virginia, Jungfrau … na? Brüller, oder? Oder anders: Ich wollte es gar nicht spielen, ich hab's auch nicht gekauft und dann schlag ich abends zuhause auf, der Freund sitzt schon da, installiert, startet Virginia und ich bleib dran kleben. Circa zwei Stunden später ist das Spiel vorbei und ich finde es bis auf schwurbeligen Schluss fantastisch. Eigentlich ist Virginia wenig Spiel. Vielmehr ist es ein minimalst interaktiver Film. Mit Schnitten wie ein Film. Gerade noch stehe ich als FBI-Agentin im Haus der Eltern eines vermissten Kindes und 2,5 Nanosekunden später sitze ich im Auto. Ich habe nichts Mechanisches getan, um den Ortswechsel herbeizuführen, das Spiel hat entschieden. Und so springe ich von Ort zu Ort. Auch mal durch die Zeit oder durch Gedanken. Und erlebe dabei eine schön unaufgeregte Geschichte über Selbstbestimmung und Rechtschaffenheit. Was mich an Virginia aber am meisten begeistert, sind die ganz offensichtlichen Anspielungen an »Akte X« und »Twin Peaks«. Dass die Entwickler dann auch noch Aliens und so reinwursten, gehört da schon zum guten Ton, auch wenn im Spiel niemand spricht.

HIGHLIGHT

Titanfall 2

Ich kann zwar den Namen des Hauptcharakters von Titanfall 2 nicht aus dem Stehgreif nennen (Irgendwas Cooper?), aber ich weiß, wie gut ich mit ihm an Wänden laufen kann. Will meinen: Die Story der Kampagne ist für mich in etwa so wichtig wie die Lottozahlen von 2015, aber das Gameplay? Das ist ganz nah an der Perfektion. Die Waffen haben den richtigen Wumms. Laufen, springen, rutschen – das funktioniert alles so intuitiv und flüssig, dass es sich fast so anfühlt, als hätte ich mein Leben lang nichts Anderes gemacht. Auch und nicht zuletzt, weil das Leveldesign so pfiffig darauf ausgelegt ist. Und wer »K« wie Kampagne sagt, muss bei Titanfall 2 auch »M« wie Multiplayer sagen, denn im Gegensatz zu beispielsweise Call of Duty: Infinite Warfare fühlt man sich nach dem Abenteuer mit »Irgendwas Cooper« echt gut auf die Mehrspielerschlachten vorbereitet. Und manchmal, wenn ich völlig gehirnalbern bin, stelle ich den Spielsound im Multiplayer aus und höre meine »Schießen!«-Playlist auf Spotify. Wahnsinnig laut. Wenn das Matchmaking mir dann noch eine meiner Lieblingsmaps spendiert (Eden oder Exoplanet) und ich zwei, drei, vier Gegner umpusten kann, ohne selber ins Gras zu beißen, produziert mein Körper so viel Endorphin, dass förmlich high werde. Vielleicht macht mich Titanfall 2 in solchen Momenten aber auch einfach nur wahnsinnig glücklich.

ENTTÄUSCHUNG

Mirror's Edge Catalyst

Ausgerechnet der zweite Teil eines meiner absoluten Lieblingsspiele aller Zeiten ist meine Enttäuschung 2016. Und es ist ausgerechnet ein Spiel, das ähnlich wie mein Highlight Titanfall 2 auf schnelles Rennen, Springen und Rutschen setzt. Was mich an Catalyst am meisten stört, ist die simple Tatsache, dass es sich wie eiskalt durchkalkuliert anfühlt und nicht mehr wie ein Herzensprojekt, wie ein mutiges Experiment, das das erste Mirror's Edge noch war. Naja, wie kann denn auch ein zweiter Teil ein mutiges Experiment sein, liebe Petra, höre ich jetzt einige sagen. Berechtigter Einwand, aber muss man denn aus einem Unikat wie Mirror's Edge gleich ein Abziehbild für Open-World-Spiele machen? Als hätten Dice und Electronic Arts zusammengesessen, alles aufgeschrieben, was gerade der geile heiße Scheiß (pardon my French) da draußen ist und daraus dann ein Spiel gebaut: offene Spielwelt, Levels, Freischaltkram. Ächz! Also Dice, beim dritten Mirror's Edge (das es, wenn ich es richtig einschätze, niemals geben wird) bitte wieder zurück zu den Wurzeln, nur mit einer besseren Geschichte.

PETRAS MOMENT DES JAHRES

Als ich den ersten Hebel für das erste Retro-Level in Doom gefunden habe. Das war ein bisschen wie »party like it's 1993«.



Michael Herold

HIGHLIGHT

FIFA 17

Von allen Titeln, die ich 2016 gezockt habe, hat dieses Spiel die meisten und intensivsten Emotionen in mir geweckt und mich am längsten an den Bildschirm gefesselt. Dabei ist es »nur« die alljährliche Überarbeitung des an sich immer gleichen Spiels. Die Rede ist von FIFA 17. Die Möglichkeiten sich auszutoben, sind schier unendlich. Aus 36 Spielklassen sind über 650 Teams mit mehr als 18.000 Spielern verfügbar und zwar durchweg mit Original-Lizenzen. Für mich als Beobachter und großen Freund des Fußballs in der echten Welt liegt FIFA deshalb auch jedes Jahr vor Pro Evolution Soccer. Pro Evos bessere taktischen Möglichkeiten und Ballphysik sind schön und gut, aber ich will auf keinen Fall mit Man Red oder MD White spielen, sondern mit Manchester United und Real Madrid. FIFA zieht mich also jedes Jahr aufs Neue in seinen Bann. Die 17er-Variante lässt mich zudem sehr freudig in die Zukunft blicken, da mit dem Übergang zur Frostbite-Engine und dem neuen Storymodus interessante Neuerungen hinzukamen, die in den nächsten Jahren stetig weiterentwickelt werden dürften. Und auf eines ist Verlass: FIFA 18 kommt bestimmt.

ENTTÄUSCHUNG

Far Cry: Primal

Far Cry 3! Mein erster Open-World-Shooter hat mich mehr als begeistert. Etliche Stunden habe ich damit verbracht, Rook Island zu erkunden und alle noch so lächerlichen Sammelaufgaben zu erledigen. Einfach, weil ich es so fantastisch fand, eine riesige Welt in der Egoperspektive frei zu erkunden. Als Far Cry 4 dann angekündigt wurde, konnte ich es kaum erwarten, dieses Gefühl der virtuellen Safari noch einmal zu erleben. Diesmal im Himalaya, welch eine wunderbare Idee, da würde ich im echten Leben ja nie hinkommen. Aber das war ja fast genau dasselbe Spiel wie Far Cry 3, nur eben mit einer anderen Map! Und dieses Jahr wurde es mit Far Cry Primal auch nicht besser. Abermals bot mir ein Spiel, in das ich große Hoffnungen gesetzt hatte, nichts Anderes als die ewig gleiche Ubisoft-Formel. Natürlich gab es einige Neuerungen im Spiel, wie das schicke Steinzeit-Setting, den Fokus auf Nahkampfwaffen und die Möglichkeit, Tiere zu zähmen. Aber das hört sich beeindruckender an, als es ist. Und es reicht nicht aus, um über die nervigen und repetitiven Missionen und Sammelaufgaben hinwegzutäuschen, mit denen mich Ubisoft schon wieder mästen wollte. Mal sehen, in welchem Setting Far Cry 3.3 stattfinden wird.

GEHEIMTIPP

Furi

In Furi übernehme ich die Kontrolle über einen namenlosen Helden, der in einem Gefängnis gefangen gehalten und von einem Wächter gefoltert wird. Ich frage gar nicht lange, warum ich eingesperrt bin, sondern mache mich sofort daran auszubrechen. Dafür muss ich aber nicht nur meinen Folterer, sondern noch etliche andere Wächter besiegen. Die Entwickler nennen Furi deshalb ein Boss-Kampf-Spiel. Denn ich mache wirklich nichts Anderes, als einen Wächter nach dem anderen zu plätten und mich zwischendurch auf dem Weg zum nächsten Endgegner kurz auszuruhen. Das alles wird in einer knallbunten Spielwelt präsentiert, die ich zwischen den Endgegnern in wunderschönen Totalen bestaunen darf. Das Design der Charaktere und Wächter übernahm Takashi Okazaki und das ist mehr als deutlich zu erkennen. Allein der schweigsame Held und sein ewig quasselnder Begleiter mit der Hasenmaske erinnern sehr stark an das Heldenduo aus dem Anime »Afro Samurai«. Ein weiterer Grund, warum ich als alter Anime-Freund Furi so klasse finde. Zudem motiviert das Spiel ungemein, da die Bosskämpfe zwar knackschwer, aber immer fair sind. Jedes Game Over geht klar auf meine eigene Kappe, und ich will es bei jedem neuen Versuch besser machen als zuvor. Zuletzt trägt noch der grandiose Elektro-Soundtrack zum gelungenen Gesamtpaket bei und lässt mich beim Endgegner-Metzeln durchweg mit dem Kopf nicken.

MICHAELS MOMENT DES JAHRES

Als ich mit Tidus und Co. in Final Fantasy X die Welt gerettet habe. Seinerzeit habe ich das Original verpasst, dank des HD-Remasters konnte ich dieses Erlebnis endlich nachholen.





Johannes Rohe

HIGHLIGHT

Battlefield 1

Battlefield 1 hat mir etwas gegeben, was ich schon seit Schulzeiten nicht mehr hatte: eine feste Zockertruppe. Egal, ob ich mitten am Tag oder spät Abends mein Origin anwerfe, immer flattert binnen weniger Minuten eine Einladung herein. Neben Dimi, seinem Kumpel Mogan, meinem Freund Dominik und dem IGN-Praktikanten Fabian sind auch jede Menge Nasen dabei, die ich noch nie im echten Leben getroffen habe: Schulfreunde von Dimi oder der GameStar-Fan Jan, der mich bei Origin geadded hat und seitdem fleißig mitzockt. Battlefield 1 hat aus dieser bunt zusammengewürfelten Truppe ein festes Team geformt, weil es so stark von gutem Teamplay profitiert. Wer kommuniziert und sich gegenseitig unterstützt, gewinnt nicht nur häufiger, sondern hat auch mehr Spaß am Spiel. Für einen AAA-Blockbuster ist Battlefield 1 erstaunlich kompromisslos auf Teamplay getrimmt, und deshalb ist es mein Spielehighlight 2016. Dice arbeitetet außerdem bereits an einer Clan-Funktion für Battlefield 1. Sobald die Funktion im Spiel existiert, werden wir auch einen GameStar-Clan gründen, und Sie sind herzlich eingeladen, beizutreten, damit wir mal gemeinsam zocken können.





ENTTÄUSCHUNG

Planet Coaster

Ein Spiel, das 77 Punkte im GameStar-Test bekommt, soll eine Enttäuschung des Jahres sein? Naja, es kommt drauf an, was man sich von Planet Coaster erwartet. Wenn Sie einfach nur schöne Freizeitparks bauen wollen, dann gibt es wohl kein besseres Spiel. Tatsächlich haben mich die Detailfülle der Parks und die vielen, vielen Szenerieobjekte zu Beginn völlig begeistert. Bei der Gestaltungsfreiheit setzt mir Planet Coaster fast keine Grenzen – auch dank der tollen Integration des Steam Workshops. Ich bin kein Kreativkopf, der sich endlos im Sandboxmodus verbuddeln will, bis auch der letzte Mülleimer exakt im goldenen Schnitt steht. Stattdessen möchte ich eine Herausforderung, interessante Missionen und – insbesondere bei einer Management-Simulation – eine Einführung in die wichtigsten Spielmechaniken. Und all das bekomme ich bei Planet Coaster nicht. Nach der anfänglichen Euphorie ist Planet Coaster deshalb sehr schnell wieder in meinem (virtuellen) Spieleschrank gelandet. Das Bauen der schönsten Freizeitparks überlasse ich lieber anderen Spielern und schaue mir das Ergebnis dann auf Youtube an.

GEHEIMTIPP

Unravel

Unravel erzählt von verlorenen Erinnerungen, Liebe, Vergänglichkeit und Tod und kommt dabei ganz ohne Sprache oder erklärende Bildschirmtexte aus. Seine gesamte Story und die damit verbundenen Emotionen transportiert das Jump&Run über seine traumhafte Spielwelt. Zumindest bei mir hat das perfekt funktioniert. Held Yarny selbst trägt mit seinen großartigen Animationen ebenfalls viel zur Atmosphäre bei und hat von der ersten Spielsekunde an einen Platz in meinem Herz erobert. Ich freue mich, wenn er vergnügt mit einem Drachen durch die Lüfte fliegt, habe Angst, wenn ihm das Garn ausgeht und er immer und immer dünner wird, und möchte ihm helfen, wenn er sich verzweifelt an einen Stein klammert, um nicht von einem Sturm weggepustet zu werden. Bei aller Begeisterung über die Atmosphäre ist aber auch das Spiel selbst einfach toll. Für meinen Geschmack könnten die Rätsel- und Sprungpassagen zwar etwas kniffliger und abwechslungsreicher sein, andererseits kann ich Unravel so auch problemlos Spieleanfängern absolut ans Herz legen.

JOHANNES' MOMENT DES JAHRES

Meine erste Runde Operations in Battlefield 1. Dreck, Schützengräben, ratternde Maschinengewehre, Soldatengeschrei, Panzer, Flugzeuge, Explosionen und ich mittendrin. Wahnsinn!



Dimitry Halley

HIGHLIGHT

Hitman

Ja, Hitman ist trotz finalem Release der ersten Season noch kein fertiges Spiel. Aber trotzdem entpuppt es sich bei mir gerade wegen seiner offenen Episoden- und Livestruktur als eines der spannendsten Experimente der letzten Jahre. Ich bin Dutzende Male durch die Pariser Modenschau gelaufen, habe jede Ecke des Küstenstädtchens Sapienza abgeklappert und in Marrakesch diesen elenden Wahrsager zig Mal durch die halbe Stadt in seinen Unterschlupf verfolgt, weil ich seine Verkleidung für ein paar Challenges brauchte. »Games as a service« ist ein Schlagbegriff, der seit geraumer Zeit in Entwicklerforen herumgeistert – und beim sechsten Abenteuer von Agent 47 sieht man bereits, wohin die Reise gehen könnte. IO Interactive dreht konstant und auch über das Staffelfinale hinaus an jedem Rädchen, um das beste Hitman-Spiel aller Zeiten zu gewährleisten – und das, obwohl es nicht mal einen Multiplayer gibt. Oder um es persönlicher auszudrücken: Wenn ein offensichtlich noch nicht fertiges Spiel es schafft, dass ich mich mit meiner begrenzten Freizeit Wochenende für Wochenende, Feierabend für Feierabend in Level stürze, die ich längst abgeschlossen habe, dann macht es irgendetwas verflucht richtig.

ENTTÄUSCHUNG

Deus Ex: Mankind Divided

Ich weiß, was viele jetzt denken. »Dimi, Deus Ex: Mankind Divided ist ja wohl kein Flop. Spinnst du? Du hast dem Spiel selbst eine Wertung von 86 gegeben, es sogar als herausragend angepriesen!« Aber für mich entpuppt sich die Story als riesige Enttäuschung. Ich erinnere mich im Rückblick auf 2016 so lebhaft an meine Gefühle, als der Abspann das erste Mal rollte. Das war die Story? Darauf habe ich über vier Jahre gewartet? Dieser Plot beantwortet nicht eine einzige der Fragen, die ich mir nach Human Revolution gestellt habe. Und er formuliert auch keine spannenden neuen Fragen. Die Verschwörungsgeschichte von Mankind Divided wirkt im Vergleich zu früher wie eine Requisite, die man halt in ein Deus-Ex-Spiel reinpacken muss. Ich will hier gar nicht groß darauf herumreiten, im Detail gibt's meine Einschätzung zur Story ja bereits im Testartikel. Mich enttäuscht in einem größeren Kontext einfach, wie wenige wirklich gute Geschichten es 2016 im Gaming-Bereich gab. Deus Ex war mein heißester Kandidat. Und 2016 hat er's in dem Bereich vergeigt, da kann das Spiel an sich noch so gut sein.

GEHEIMTIPP

Der Multiplayer von Uncharted 4

Meine größte Überraschung des Jahres war der Multiplayer von Uncharted 4. Das fällt wahrscheinlich fast schon in die Kategorie »guilty pleasure«, denn jeder Hardcore-Spieler von CSGO, Rainbow Six: Siege oder Battlefield dürfte jetzt mit den Augen rollen. Uncharted 4 ist im Mehrspieler durch die Bank casual, einsteigerfreundlich und der Inbegriff von seichter Unterhaltung. Trotzdem habe ich extrem viel Spaß mit den Team-Deathmatches von Nathan Drake und Co. Ein Multiplayer muss mir nicht immer die Komplexität eines Schachregelwerks bieten oder Wochen der Einarbeitung benötigen, bevor ich meine ersten Erfolgserlebnisse feiern kann. Manchmal reichen auch einfach ein tropisches Setting, ein paar gut gelaunte Kollegen und eine grundsätzlich ausbalancierte Spielmechanik. Oh, und die kuriosen Kostüme für meine Spielfiguren sind natürlich auch eine coole Sache.

DIMITRYS MOMENT DES JAHRES

Mit Michael Fassbender während eines Assassin's-Creed-Interviews googlen, wie dieses Atari-Spiel mit Helicoptern hieß, das er als Kind immer gezockt hat (Chopper Command)!





Elena Schulz

HIGHLIGHT

The Banner Saga 2

Die taktische Rundenstrategie im Zeichentrick-Look ist ein forderndes und vor allem gut erzähltes Spiel, das sich vor allem der letzten Kategorie nicht hinter der Triple-A-Konkurrenz verstecken muss. Ich finde es immer wieder frustrierend zu sehen, wie mit einer »Entweder-Oder-Regel« an Spiele herangegangen wird – entweder es wird ein Spiel, das ganz auf Emotionen und Geschichte setzt, aber die Spielmechaniken dafür links liegen lässt, oder ich habe tolles Gameplay, aber einen lahmen Erzählschlauch, der mich nur irgendwie von A nach B bugsieren will. Nicht so bei The Banner Saga 2. Immer wieder werde ich mit Entscheidungen konfrontiert, die mir wirklich an die Nieren gehen. Charaktere sterben, wenn ich mich falsch entscheide. Verbissen arbeite ich mich in die komplexen taktischen Kämpfe ein, um dort Vorteile für meine Schützlinge zu erspielen, und versuche, das Richtige zu tun. Am Ende kann ich aufatmen. Es fühlt sich nicht wirklich wie ein Sieg an, es war hart. Aber ich habe gekämpft. Und es war großartig.

ENTTÄUSCHUNG

No Man's Sky

Meine größte Enttäuschung 2016 ist das Spiel, das wohl die meisten Spieler 2016 enttäuscht hat. Das, das auf den ersten Blick so großartig klang, so faszinierend und neuartig. Wie ein Star Citizen weckte es die Hoffnungen der Weltraum-Fans, lockte mit unzähligen Planeten, einzigartigen Augenblicken und einer Geschichte, die wir als Raumfahrtpioniere selbst schreiben können. Unser eigenes kleines Universum, ganz bequem im Wohnzimmer. Und das war es tatsächlich auch, irgendwie. Und es hatte ironischerweise vermutlich das gleiche Problem wie unser richtiges Universum – etwas, das so riesig ist, kann eben nicht immer interessant und aufregend sein. Genau das, womit No Man's Sky immer geworben hat, ist ihm letztendlich zum Verhängnis geworden: Seine Größe hat es für mich unerträglich öde gemacht. Jeder Planet ist das Gleiche in rot oder gelb oder lilablassblau, und jede Aufgabe irgendwie bedeutungslos in einem Universum, das ohnehin zufallsgeneriert ist, in dem wir uns sowieso nie begegnen und in dem alles, was wir tun, irgendwie sinnlos ist, egal ob wir kämpfen, handeln oder sammeln und erkunden. So poetisch das auch sein mag, davon habe ich in meinem eigenen Universum schon genug.

GEHEIMTIPP

Owlboy

Das Geheimnis des Jump&Runs Owlboy ist, dass man sich dafür Zeit genommen hat. Ganze neun Jahre war das Spiel in der Entwicklung, und das spiegelt sich in jeder Ecke der Spielwelt wider. Jeder Pixel, jede Animation, all das versprüht so viel Detailliebe, dass ich mich nicht daran sattsehen kann. Und nie habe ich das Gefühl, dass Kompromisse gemacht wurden. Owlboy ist kein Flickenteppich an notdürftigen Entscheidungen finanzieller oder zeitlicher Natur, weder Gameplay noch Story wurden bevorzugt behandelt – im Gegenteil, alles greift präzise ineinander und wirkt optimal aufeinander abgestimmt. Actiongeladene Sprungpassagen wechseln sich mit kniffligen Rätseln und ergreifenden Storymomenten ab, und ich finde es wunderbar erfrischend, dass Owlboy sich dabei nicht zu ernst nimmt. Der Eulenjunge Otus und seine bunt gemischte Freundestruppe sind eben keine Bilderbuchhelden, sondern stürzen sich von einem Abenteuer ins nächste, ohne immer einen Plan zu haben. Den brauchen sie auch gar nicht. Um mich zu begeistern, reicht es schon, wenn Held Otus wieder einmal herrlich animiert die niedlichen kleinen Pixel-Däumchen dreht.

ELENAS MOMENT DES JAHRES

Als ich im Adventure Silence das treue Raupen-Maskottchen Spot wiedergesehen habe. So. Verdammt. Niedlich.



Michael Graf

HIGHLIGHT

Stellaris

Stellaris ist für mich eine Art »Best of« der Science Fiction – und ich liebe Science Fiction. Paradox spielt gekonnt mit bekannten Motiven, beispielsweise darf ich Xenomorph-Aliens oder Klonkrieger (Star Wars) züchten. Oder ich baue Roboterarbeiter, die in der Partien-Spätphase rebellieren können. Ich kann eine Questkette aufstöbern, die von geheimnisvollen Maschinenwesen erzählt, die vor Jahrmillionen die Galaxis erobert haben – denkt da noch jemand an die Reaper aus Mass Effect? Okay, solange die Laser schweigen, findet fast alles in stummen Textfenstern statt. Aber dafür habe ich ja meine Fantasie. Wo andere Menschen bei einer Bodeninvasion nur blinkende Icons sehen, kämpfen vor meinem geistigen Auge Xenomorphs gegen Psi-Soldaten. Wenn bei der Erkundung außerirdischer Ruinen ein Textfenster von entdeckten Schätzen kündet, dann sehe ich sie vor mir. Nein, das ist nicht jedermanns Sache. Nein, Stellaris ist nicht perfekt und nicht mal das beste Strategiespiel 2016. Das wäre wohl Civilization 6, KI-Kapriolen hin oder her. Das Schöne an Stellaris ist jedoch gerade, dass Paradox weiter daran arbeitet, Patches bastelt, DLCs ausheckt. Ich bin sehr gespannt, wie sich das Spiel in den kommenden Jahren entwickeln wird, ich möchte neue Geschichten herauskitzeln, und deshalb werde ich es natürlich weiterhin spielen.



ENTTÄUSCHUNG

Watch Dogs 2

Aiden aus dem ersten Watch Dogs war ein halbwegs glaubwürdiger Charakter, im Überwachungssetting von Watch Dogs umwehte ihn ein Hauch von »V for Vendetta«. Watch Dogs 2 verkehrt das mit seinem zwangscoolen Hipstersetting ins Gegenteil. Datendiebstahl? Ja, Alter, bleib geschmeidig, macht man halt. Message? Brauch ich nicht, so lange ich im Pixel-Pimpmobil die Lombard Street entlang cruisen kann. Wobei »meine« Hacker sich beschweren, wenn eine Kollegin sie belauscht. Klar, Pivatsphäre, voll wichtig. Also für einen selber. Der britische Kollege Jim Sterling, den ich sehr schätze, lobt das Setting von Watch Dogs 2 als »humorvoll«, der britische Guardian bezeichnet es gar als »Satire«. Leute, bitte! Der Brexit ist Satire, Watch Dogs 2 ist einfach dumm. Oder satirisch so meta, dass ich mir das Augenzwinkern zwanghaft einreden muss. Zumal es solche gewissensbefreiten Datensurfer wie das Dedsec-Trio wirklich gibt. Etwa die »Scherzkekse« von Lizard Squad, die 2014 das PlayStation Network hackten und per Tweet eine Bombendrohung absetzten, um den Linienflug des Sony-Online-Entertainment-Chefs John Smedley zur Notlandung zu zwingen. Schlimm genug, dass es solche Menschen in der echten Welt gibt. Ich muss sie nicht auch noch spielen.

GEHEIMTIPP

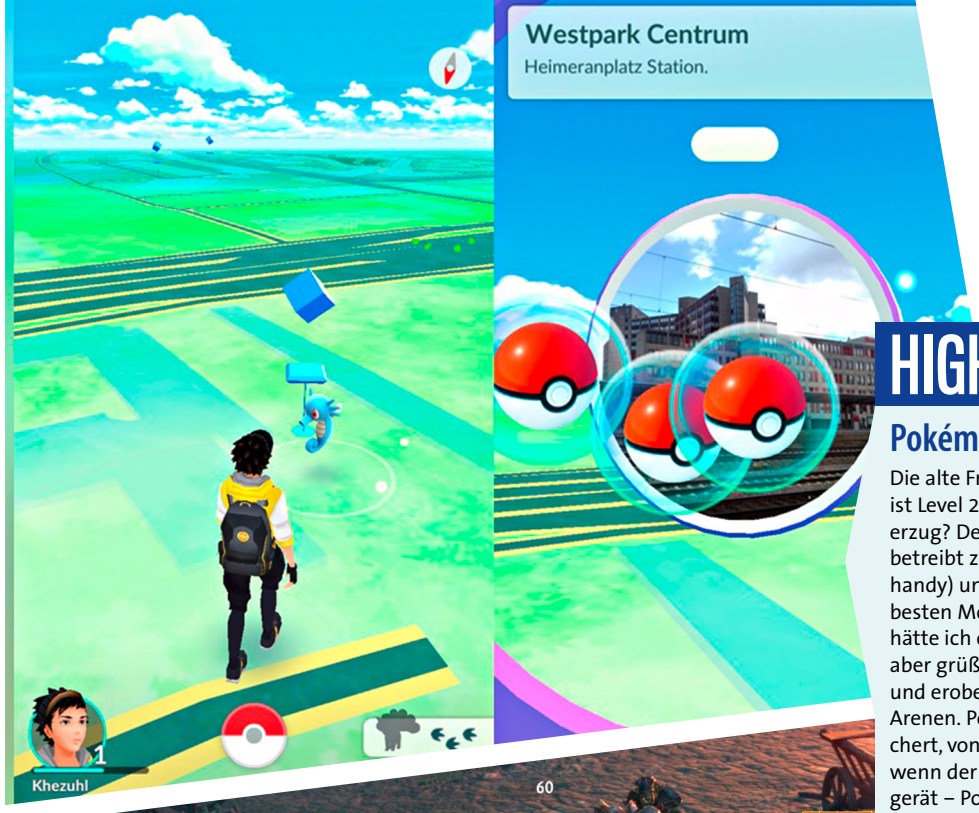
Rimworld

Ein Spiel, in dem ein wildgewordenes Eichhörnchen dem Kollegen Heiko Klinge die Augen auskratzt, kann kein schlechtes Spiel sein. Oder vielleicht doch, aber dann ist es zumindest ein schlechtes Spiel mit wundervoll absurden Momenten. Rimworld ist zum Glück ein gutes Spiel mit wundervoll absurden Momenten. Und ein Spiel, in dem ich meine Spielfiguren selbst benennen kann, zum Beispiel nach Kollegen. Spielerisch erinnert Rimworld an den Zeichensatz-Strategieklassiker Dwarf Fortress, allerdings mit mehr Grafik und Science Fiction: Mit einem Trio von Weltraum-Schiffbrüchigen (alternativ einem einsamen Überlebenden oder einem fünfköpfigen Primitivlingsstamm) kämpfe ich ums Überleben auf einem fremden Planeten. Mit dem Schwierigkeitsgrad und der einstellbaren Bosheit des Erzählers (also gewissermaßen des Zufallsgenerators) steigt die Schlagzahl an kleinen und großen Katastrophen rasend schnell. Nachdem Petra ein Bein verloren hat, kann sie nicht mehr so schnell gehen, was ihren Nutzen als Rohstoffherumträgerin empfindlich einschränkt. Weil das Medizintalent unseres Doktors (Dimi) zu niedrig ist, geht die Operation jedoch schief, und er schneidet Petra versehentlich in die Niere! Die NIERE! Bei einer Bein-OP! Kann hier überhaupt mal irgendwas klappen? Ja, das kann's. Und wenn es klappt, ist das herrlich befriedigend. Noch fehlt natürlich ganz viel Feinschliff, aber immerhin ist Rimworld ja noch Early Access, das wird schon.



MICHAELS MOMENT DES JAHRES

Der Blick von Geralt am Ende von Blood and Wine. Niemals wurde die vierte Wand schöner durchbrochen. Der große Abgang eines großen Helden.





Markus Schwerdtel

HIGHLIGHT

Pokémon Go

Die alte Frau, die da mit ihrem Handy neben der Kirche steht? Die ist Level 28 und kämpft für Team Gelb. Mein Sitznachbar im Pendlerzug? Der ist über 50 Jahre alt, Abteilungsleiter in einer Bank und betreibt zwei Accounts (Level 30 und 26, auf Privat- und Firmenhandy) und führt eine Excel-Liste mit den Charakterwerten seiner besten Monster. Mit beiden – der älteren Dame und dem Banker – hätte ich ohne Pokémon Go wohl nie ein Wort gewechselt. Jetzt aber grüßen wir uns auf der Straße, vergleichen unsere Pokédexe und erobern (der Bankmann ist auch im Team Rot) gemeinsam Arenen. Pokémon Go hat mein Sozialleben um einen Aspekt bereichert, von dem ich gar nicht wusste, dass es ihn gibt. Doch selbst wenn der Hype inzwischen abebbt und die App in Vergessenheit gerät – Pokémon Go hat meinen Sommer 2016 geprägt wie kein anderes Spiel und ist deshalb mein Highlight.



GEHEIMTIPP

Die Zwerge

Die Zwerge kommt meinem Ideal vom »gespielten Buch« sehr nahe. Da gibt es die beschaulichen Wanderungen über die Weltkarte, ausführliche, gute Texte beschreiben die Örtlichkeiten und Geschehnisse. Und wer zu faul zum Lesen ist, lässt sich das alles einfach vom hervorragenden Sprecher erzählen. Besonders gut gefallen haben mir die Mini-Levels und -Missionen, wo manchmal nicht mehr passiert, als dass sich die Zwerge mit ein paar Bauern unterhalten. Und wie in einem guten Buch gibt es dann eben auch spannende Stellen, in denen ganz viel auf einmal passiert und es fast schon hektisch wird. Diese Rolle übernehmen in Die Zwerge die Schlachten. Bei manchen Missionen bin ich mir übrigens nicht sicher, ob ich sie wie von den Entwicklern geplant geschafft habe. Da ist zum Beispiel ein von Orks besetzter Bergpass. Ich habe einfach einen Zwerg mit Sprungfähigkeit gewählt und bin zur anderen Seite gehopst, die Kollegen habe ich nach jedem Hüpfer per »Sammeln«-Taste zu mir gerufen. Vielleicht war das fast schon Cheaten, aber ich hatte das Gefühl, durch meine Schlauheit einer brenzligen Situation entronnen zu sein. Eben genau wie der Held in einem Buch.



ENTTÄUSCHUNG

Sherlock Holmes: The Devil's Daughter

Eigentlich hätte das aktuelle Sherlock-Spiel super werden können, die Optik ist es zumindest schon mal. Schärfere Texturen und verbesserte Charaktermodelle lassen Holmes & Co. besser aussehen als je zuvor. Aber ach, die Vertonung erinnert an ein Laientheater mit betrunkenen Schauspielern, was aber bei den dürftigen Dialogen kaum ins Gewicht fällt. Die erzählen eine hanebüchene Rahmenhandlung, die eigentlich die Fälle zusammenhalten sollte, daran aber grandios scheitert. Diese Morde schicken uns lediglich kreuz und quer durch London. Langweilig! Das Schlimmste für mich sind aber die vielen Quicktime-Events. Die gab es zwar auch schon in Crimes & Punishment, aber in The Devil's Daughter nehmen sie endgültig überhand. Am Ende ist das Spiel zwar kein totaler Murks, für mich als Detektiv-Fan aber die schlimmste Enttäuschung 2016.

MARKUS' MOMENT DES JAHRES

Als mir in Firewatch das ganze Ausmaß der furchtbaren Vater-Sohn-Tragödie um Ned und Brian klar wurde. Gänsehaut.



Maurice Weber

HIGHLIGHT

The Witcher 3: Blood and Wine

Blood and Wine soll mein letztes Abenteuer mit Geralt sein – und vor der Rente zieht der alte Graubart nochmal alle Register! Zum einen spielmechanisch: Blood and Wine wetzt so manche Scharte von The Witcher 3 aus. Zum Beispiel gewinnt die Charakterentwicklung durch neue Set-Items und Mutationen dringend benötigten Tiefgang. Vor allem nimmt sich der DLC aber die Stärken des Hauptspiels und setzt ganz lässig nochmal einen drauf. Die Region von Toussaint ist wohl die schönste, die ich nicht nur in The Witcher, sondern überhaupt irgendeinem Rollenspiel je erkundet habe. Und die Geschichten! Es war eins dieser seltenen Spiele, die mich am Ende richtig traurig machten – weil ich diese Welt einfach noch nicht verlassen wollte! Und doch war ich froh, dass Blood and Wine sich auch nicht unnötig in die Länge zog. Ein gutes Rollenspiel muss für mich nicht zwangsweise 80 Stunden lang sein – im Gegenteil, wenn 40 davon nur belanglose Nebenquests sind, dann konzentriert euch lieber auf das Wesentliche! Blood and Wine beschränkt sich auf den Kern der Sache und hat nicht mehr Beiwerk, als nötig wäre – in diesem Rollenspiel ist jede einzelne Sekunde ein Erlebnis.

ENTTÄUSCHUNG

Warhammer 40.000: Eternal Crusade

Eternal Crusade sollte mal ein riesiger MMO-Shooter werden, eine Art Mischung aus World of Warcraft und Planetside – alles im fantastischen Warhammer-Universum. Quests sollte es geben, verschiedene Völker, für die ich in Schlachten mit Hunderten Spielern ziehen kann, und eine offene Welt, die sich verändert. Großartige Idee! Damals war ich noch Feuer und Flamme für das Spiel. Und das, obwohl ich sonst weder Multiplayer-Shooter noch MMOs sonderlich gut leiden kann! Und je weiter die Entwicklung voranschritt, desto klarer wurde, wie weit sich die Entwickler übernommen hatten. In der Alpha war von der ganzen Massively-Multiplayer-Kiste noch kein Stück zu sehen, von einer persistenten Welt war nichts zu sehen. Man wolle zunächst einmal die grundlegende Shooter-Mechanik in begrenzten Arenalevels testen, so die offizielle Linie. Was durchaus irgendwie logisch klang – nur änderte sich daran dann nichts mehr bis zum offiziellen Release. Eternal Crusade blieb einfach ein strunzgewöhnlicher Arena-Shooter und nicht einmal ein besonders guter.

GEHEIMTIPP

Warhammer 40.000: Battlefleet Gothic – Armada

Battlefleet Gothic: Armada war keine perfekte Echtzeitstrategie, aber für mich ein echter Lichtblick dieses Jahr. Ich jage keine flotten Kreuzer durch den dreidimensionalen Raum – nein, die Schlachtschiffe des Warhammer-Universums sind kilometerlange Monsterpötte, die sich so behäbig manövrieren wie alte Segelschiffe. Klingt nicht allzu spannend? Falsch! So sind nämlich erst recht meine strategischen Navigationsfähigkeiten gefragt. Ich muss jedes Schiff schlau positionieren, den Feind am besten mit einer vollen Breitseite erwischen und darf mir selbst keine Blöße geben. Und dabei hat jedes Volk ganz andere Stärken. Zwischen den Einsätzen rüste ich im Raumhafen meine Flotte auf, kaufe mir dickere Schiffe und passe so meine Strategie an. Jedes Schiff kann verschiedene Upgrades und Fähigkeiten erhalten und sich so beispielsweise auf Support, Nahkampf oder größere Distanzen spezialisieren. Das motiviert enorm! Battlefleet Gothic hat aber auch klare Schwächen. Zum Beispiel das arg durchwachsene Missionsdesign: Manche Einsatztypen sind deutlich schlechter ausbalanciert als andere oder spielen sich schlichtweg recht frustig, und sie wiederholen sich auch noch recht oft. Aber Battlefleet Gothic ist ansonsten ein so cooles und einzigartiges Echtzeitstrategiespiel, dass ich da ein Auge zudrücken kann.

MAURICE' MOMENT DES JAHRES

Als in Tyranny eine ganze Armee vor mir das Knie beugte. So muss das sein!





Christian Fritz Schneider

HIGHLIGHT

Homefront: The Revolution

Die Story ist dämlich, die Charakterzeichnung flach und bei seinem »Wir retten Amerika vor den nordkoreanischen Besatzern«-Setting schreckt Homefront: The Revolution auch nicht vor rassistischen Untertönen zurück. Wieso sollte mir dieses Spiel dann Spaß machen? Weil mich das Gameplay überzeugt! Während ich bei Spielen wie Destiny oder The Division die Lebensbalken der Gegner mit Dutzenden Kugeln abtrage, als wäre ich einen Minenarbeiter, ist ein guter Schuss beim zweiten Homefront immer tödlich. Außerdem gefällt mir das Stadtsetting und das kompakte Missionsdesign. Objektiv betrachtet gab es dieses Jahr viel bessere Shooter. Aber nur selten konnte ich so schön mit der KI spielen. Wenn ich im Koopmodus einen Goliath-Panzer mit Knallkörpern weglocke und dann bei Nacht heimlich eine Basis erobere, geht mir das Herz auf. Oder ich fahre mit meinem funkferngesteuerten Bombenauto unter einen gegnerischen Jeep und zünde. Schließlich will ich mich nicht zu oft blicken lassen, denn was Homefront wirklich gut gelingt: Es gibt mir das Gefühl, unterlegen zu sein! Ich muss wie ein Guerillakämpfer agieren, schnell zuschlagen und noch schneller verschwinden.

ENTTÄUSCHUNG

Batman: Return to Arkham

Die grafisch verbesserte Neuauflage von Batman: Arkham Asylum und Arkham City heißt Return to Arkham und wurde 2016 nur für die PS4 und Xbox One veröffentlicht. Das Remaster liefert neue Texturen, viel mehr und bessere Schatten und neue Grafikeffekte, beispielsweise Regen auf der Asylum-Insel. Das ist schön, aber nicht schön genug. Der Dark Knight hat mehr verdient, er hat eine echte Ultimate Edition unter den besten Voraussetzungen verdient. Und die gibt es bei dieser Serie nur auf dem PC! Was die alten PC-Versionen nämlich schon können und was in den neuen Konsolenfassungen immer noch fehlt: beeindruckende PhysX-Spielereien. Von aufgewirbelten Blätter und anderen Bodendetails bis zum Nebel, der zur Seite weicht, wenn der dunkle Ritter hindurch schreitet. Der Physx-Support der PC-Version bringt einfach mehr Details ins Spiel, beispielsweise auch physikalisch korrekt wehende Banner. In der Return-to-Arkham-Version vermisse ich diese stimmungsvolle Grafikaufwertung. Außerdem läuft das neue Arkham Asylum auf der PS4 nur mit maximal 30 Frames und auch Arkham City schafft oft keine konstanten 60 Bilder pro Sekunde. Ich hätte es den beiden ersten Serienteilen sehr gegönnt, wenn sie auf dem PC nochmal ohne Kompromisse in neuem Glanz erschienen wären.

GEHEIMTIPP

Ghost of a Tale

Seit dem 25. Juli gibt es das erste Kapitel von Ghost of a Tale im Early Access. Als Maus Tilo beginnen ich meine Quest im Kerker einer Rattenfestung und muss aus der Burg fliehen. Das Ganze ist herzallerliebst animiert. Wenn Tilo mit den Wimpern klimpert, weitet sich mein Herz zu einem saftigen Steak. Die Spielwelt strotzt vor Details, es gibt sogar einen Tag-Nachtwechsel, der für schöne Lichtstimmungen sorgt. Das fünfköpfige Entwicklerteam holt viel aus der Unity-Engine raus. Auch spielerisch kann mich Ghost of a Tale schon überzeugen. Da ich nicht kämpfen kann, muss ich mich ganz aufs Schleichen verlassen. Und bevor ich es vergesse: Ein besonderes Lob verdienen die hervorragend geschriebenen Dialoge, die es allerdings bislang nur in englischer Sprache gibt.

CHRISTIANS MOMENT DES JAHRES

Als ich in Until Dawn: Rush of Blood (PlayStation VR) plötzlich von Spinnen überrannt wurde. Es war furchtbar, ich schrie wie am Spieß. Ein Moment, der mir immer in Erinnerung bleiben wird.

Virtual-Reality-Highlights

DAS VIRTUELLE 2016

Die Virtual Reality ist endlich da, doch der große Erfolg blieb bislang aus. Die Liste an guten VR-Spielen ist dennoch bereits erstaunlich lang und abwechslungsreich. Unser Autor Thomas Ortsik stellt seine zehn persönlichen Favoriten vor.



EVE: VALKYRIE

Der VR-Ableger von Eve Online ist das absolute Gegenteil des oft als »Excel im Weltraum« verspotteten SciFi-MMOs. Als Kampfpilot heizen wir durch eine leider viel zu kurze Tutorial-Kampagne, bevor wir im Multiplayer sowohl gegeneinander als auch gemeinsam mit anderen Spielern losfliegen. Aufregende Dogfights, die qualitativ hochwertige Inszenierung und ein leicht zugängliches, da sehr arcadelastiges Flugmodell machen Eve: Valkyrie zur perfekten ersten VR-Erfahrung. Einziger Wermutstropfen: Trotz des bescheidenen Umfangs und vorhandener Mikrotransaktionen verlangt der Entwickler CCP Games stolze 60 Euro. (60 Euro / Rift, Vive)

ACCOUNTING

Berufe zu simulieren, scheint derzeit eine beliebte Masche zu sein, doch kann Buchhaltung in VR unterhalten? Um diese Frage zu beantworten, müsste man erst klarstellen, was denn nun Buchhaltung alles sein kann. Buchhaltung hat selten mit Lotosblüten zu tun, obwohl diese zwei Begriffe eine akzeptable lyrische Kompatibilität aufweisen, und somit verwundert es auch kaum, dass Lotosblüten keinen Platz in Accounting finden. Noch Fragen? Accounting wurde entwickelt vom »Rick and Morty«-Schöpfer Justin Roiland und William Pughs (The Stanley Parable) neuem Studio Crows Crows Crows, entsprechend experimentell ist das Spiel. Außerdem eignet sich Accounting laut Beschreibung nicht für Buchhalter unter 8+8 Jahren und ist kostenlos. Ein Abakus wird nicht mitgeliefert und wird auch nicht benötigt. (kostenlos / Vive)

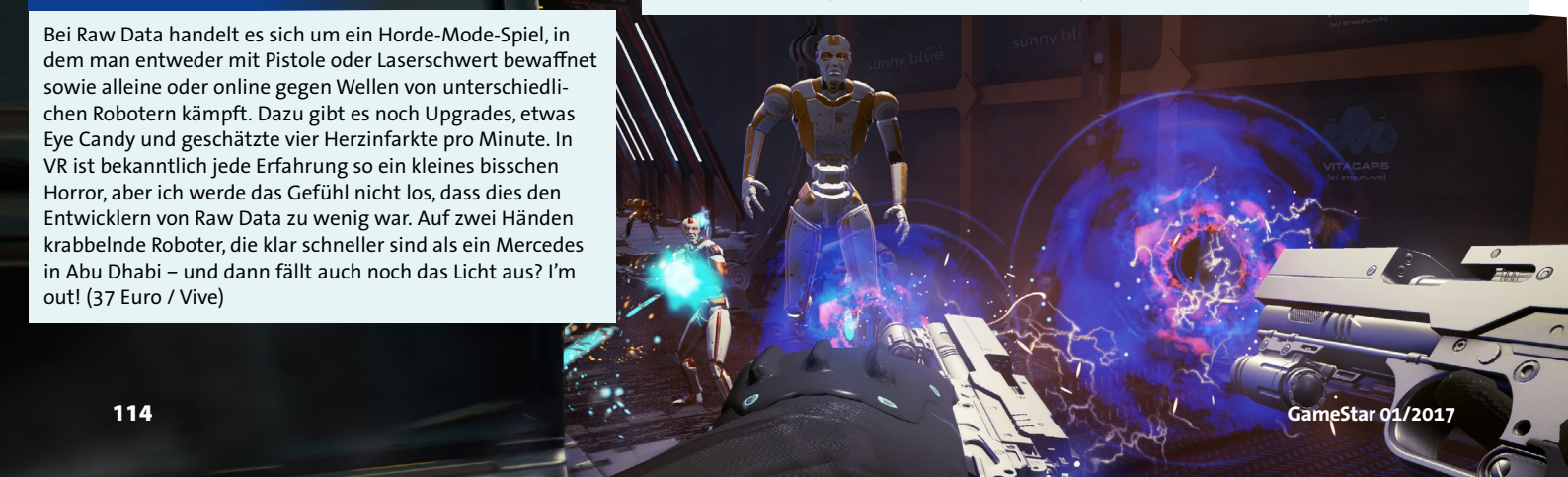


KEEP TALKING AND NOBODY EXPLODES

Wer genug vom aufregenden, aber einsamen Leben eines Buchhalters hat, sollte einen Blick auf Keep Talking and Nobody Explodes werfen. Die Bombenentschärfer-Simulation beweist nämlich, dass VR keineswegs eine sozial abgeschottete Angelegenheit sein muss. Während der VR-Brillenträger eine tickende Kofferbombe vor sich hält, muss ein zweiter Mitspieler ihm per Handbuch erklären, wie er diese zu entschärfen hat. Mein persönliches Partyspiel des Jahres, aber immer schön brav die Brille desinfizieren! Mit Augenherpes ist nämlich überhaupt nicht zu scherzen. (15 Euro / Rift, Vive, Gear VR)

RAW DATA

Bei Raw Data handelt es sich um ein Horde-Mode-Spiel, in dem man entweder mit Pistole oder Laserschwert bewaffnet sowie alleine oder online gegen Wellen von unterschiedlichen Robotern kämpft. Dazu gibt es noch Upgrades, etwas Eye Candy und geschätzte vier Herzinfarkte pro Minute. In VR ist bekanntlich jede Erfahrung so ein kleines bisschen Horror, aber ich werde das Gefühl nicht los, dass dies den Entwicklern von Raw Data zu wenig war. Auf zwei Händen krabbelnde Roboter, die klar schneller sind als ein Mercedes in Abu Dhabi – und dann fällt auch noch das Licht aus? I'm out! (37 Euro / Vive)





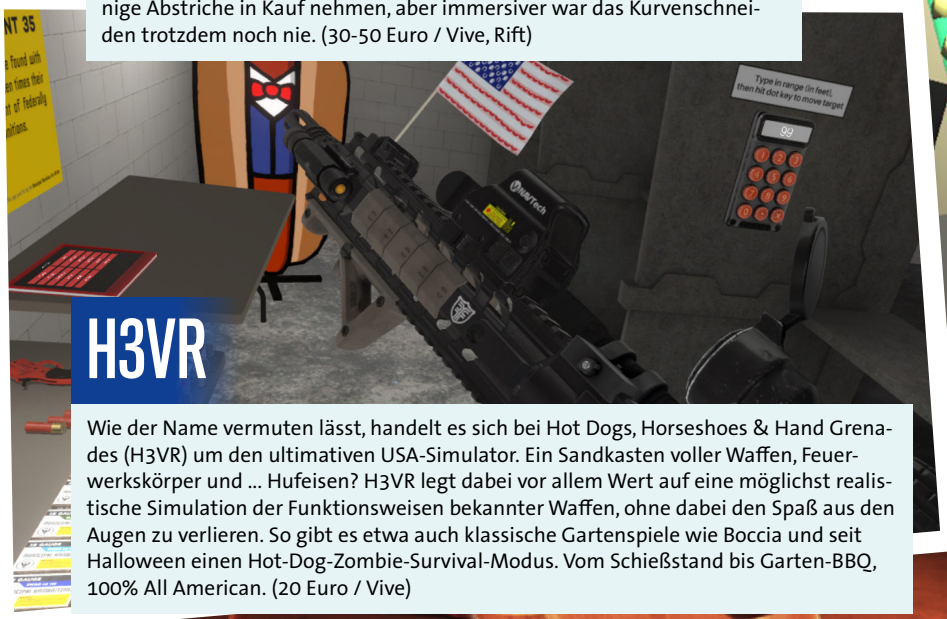
ELEVEN: TABLE TENNIS VR

So abgefahren schräg und verrückt VR auch sein kann, manchmal will man dann halt doch eine eher bodenständige Spielerfahrung, und Tischtennis ist dafür wie geschaffen. Ein Spiel, das leicht zu erlernen und schwer zu meistern ist – und wer hat schon den Platz für eine eigene Tischtennisplatte? Eleven: Table Tennis VR ist dank seiner überzeugenden Physik so nahe am echten Spiel, wie es nur geht. Nur sollte man zur Sicherheit vor dem Spielstart sämtliche zerbrechlichen Gegenstände aus dem direkten Umfeld entfernen. Ja, das beinhaltet auch überdimensionierte Kronleuchter. Vertrauen Sie mir, ich weiß, wovon ich spreche. (10 Euro / Vive)



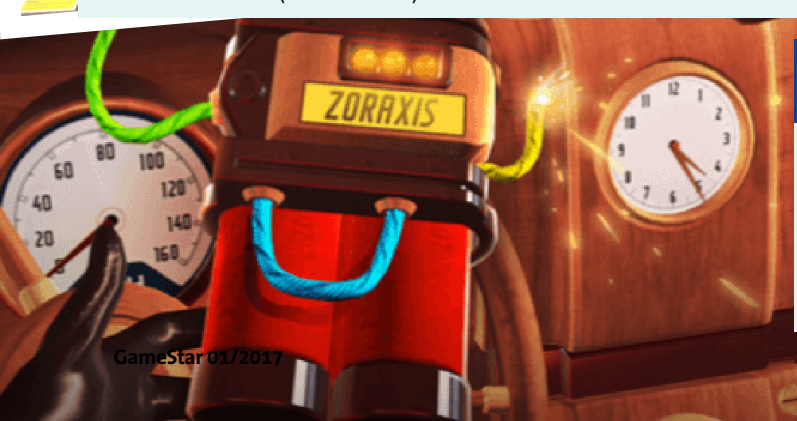
PROJECT CARS / ASSETTO CORSA / DIRT RALLY

Eine VR-Brille ist keine kleine Investition, und dann noch Spiele dafür kaufen? Freunde der gepflegten Rennsimulation können jedoch aufatmen. Mit Project Cars, Assetto Corsa und Dirt Rally besitzen bereits drei Hochkaräter eine hervorragende VR-Unterstützung. Zwar muss man optisch einige Abstriche in Kauf nehmen, aber immersiver war das Kurvenschneiden trotzdem noch nie. (30-50 Euro / Vive, Rift)



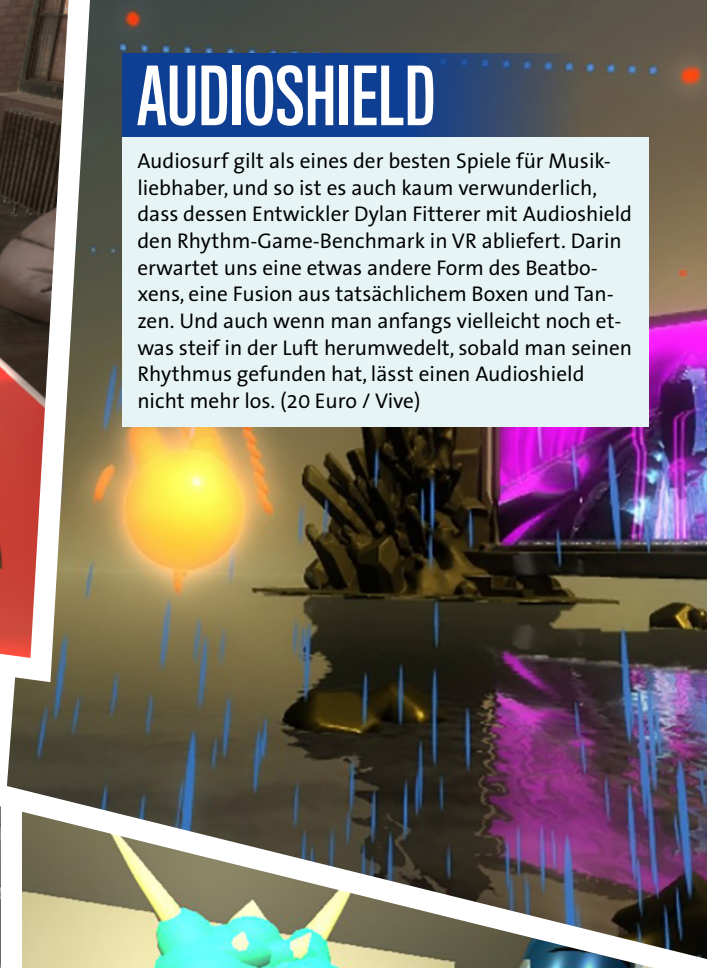
H3VR

Wie der Name vermuten lässt, handelt es sich bei Hot Dogs, Horseshoes & Hand Grenades (H3VR) um den ultimativen USA-Simulator. Ein Sandkasten voller Waffen, Feuerwerkskörper und ... Hufeisen? H3VR legt dabei vor allem Wert auf eine möglichst realistische Simulation der Funktionsweisen bekannter Waffen, ohne dabei den Spaß aus den Augen zu verlieren. So gibt es etwa auch klassische Gartenspiele wie Boccia und seit Halloween einen Hot-Dog-Zombie-Survival-Modus. Vom Schießstand bis Garten-BBQ, 100% All American. (20 Euro / Vive)



I EXPECT YOU TO DIE

»Mein Name ist Bond, James Bond.« Wer von uns hat noch nie davon geträumt, im Namen ihrer Majestät Schurken das Handwerk zu legen. Offenbar gab es aber ein kleines Missverständnis bezüglich der Lizenz zum Töten, und so findet man sich in I Expect You To Die in »Room Escape«-Puzzles wieder, die einzig darauf abzielen, der Martini-Industrie ihren fleißigsten Konsumenten zu rauben. Das Ergebnis ist ein fantastisches VR-Puzzlespiel mit schweißtreibendem Wettlauf gegen die Zeit. (25 Euro / Rift)



AUDIOSHIELD

Audiosurf gilt als eines der besten Spiele für Musikliebhaber, und so ist es auch kaum verwunderlich, dass dessen Entwickler Dylan Fitterer mit Audioshield den Rhythm-Game-Benchmark in VR abliefert. Darin erwartet uns eine etwas andere Form des Beatboxens, eine Fusion aus tatsächlichem Boxen und Tanzen. Und auch wenn man anfangs vielleicht noch etwas steif in der Luft herumwedelt, sobald man seinen Rhythmus gefunden hat, lässt einen Audioshield nicht mehr los. (20 Euro / Vive)



ANYLAND

Anyland kommt dabei heraus, wenn man Little Big Planet mit Second Life mischt. Ein Online-VR-Spielplatz, dessen einzige Grenze die kollektive Phantasie seiner Bewohner darstellt. Mit einfach zu bedienenden Werkzeugen werden hier ganze Welten erstellt. Egal, ob Bogenschießen auf einer Burg, Partys in der eigenen Traumwohnung oder riesige Kinos, in denen man mit neuen Freunden Youtube-Videos schaut. Hinzu kommt, dass die Community bis jetzt unglaublich nett und einladend ist. Gerade Menschen, die sich in sozialen Situationen unwohl fühlen, aber trotzdem gerne in einem geschützten Umfeld mit anderen interagieren würden, sollten einen Ausflug nach Anyland unternehmen. (12 Euro / Vive)

one.de

GameStar PCs & NOTEBOOKs

HIGH-END MIT GEFORCE GTX 1070

NVIDIAs GeForce GTX 1070, Intel Core i7 6700K und 16 GB DDR4-RAM und 250 GB SSD beschleunigen den One GameStar-PC Ultra auf absolutes High-End-Niveau.



GameStar PC ULTRA

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

nur 1599,-

Gutschein *

GAMES ROCKET

10 Euro

ab 35€ Mindestumsatz



GameStar NOTEBOOK 17

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

nur 1299,-

GameStar NOTEBOOK PRO 15

- Intel Core i7 6700HQ mit 4x 2,6 GHz
- NVIDIA GeForce GTX 1060M 6 GB
- 8 GB RAM & 256 GB SSD
- 1.000 GB HDD
- 15,6 Zoll Full HD-Display

nur 1499,-

GameStar NOTEBOOK PRO 17

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

nur 1599,-

GameStar NOTEBOOK ULTRA 17

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

nur 1899,- ~~2199,-~~

*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

GRATIS 24 MONATE GARANTIE

Statt bisher 12 Monate Garantie können Sie sich jetzt beim Kauf eines One GameStar-PCs gleich 24 Monate Hersteller-Garantie gratis sichern und sparen dabei bis zu 99 Euro!

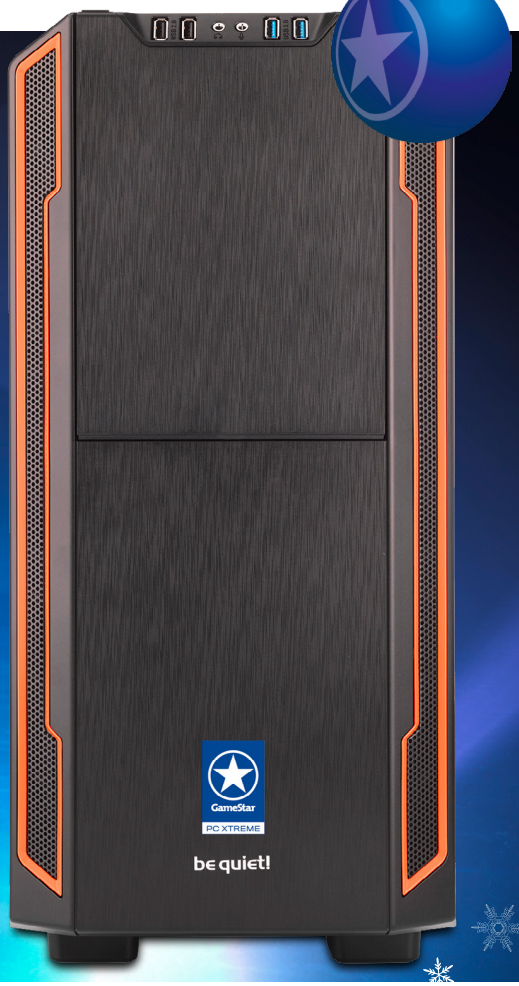
NUR FÜR KURZE ZEIT

BEI ALLEN ONE GAMESTAR-PCS

24 Monate

GameStar

Garantie





GameStar PC

- AMD FX-8300 mit 8x 3,3 GHz
- AMD Radeon RX 470 4 GB
- 8 GB RAM
- 120 GB SSD
- 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur 899,-



GameStar PC PRO

- Core i5 6600K mit 4x 3,9 GHz **NEU**
- GeForce GTX 1050 Ti 4 GB **NEU**
- 8 GB DDR4-RAM
- 120 GB SSD
- 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur 999,-



GameStar PC XL

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

nur 1299,-



GameStar PC XTREME

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

nur 1899,-

**Gutschein für Download-Vollversion. Jeweils Online-Benutzerkonto erforderlich. Angebote nur solange der Vorrat reicht. Angaben Stand 07.12.2016. Änderungen vorbehalten.

www.gamestarpc.de



88
GameStar
Gold-Award

Gigabyte Geforce GTX 1060 G1 Gaming 3G im Test

SIND 3,0 GIGABYTE VRAM GENUG?

Nvidias beliebte Geforce GTX 1060 gibt es mit 3,0 oder 6,0 GByte VRAM, aber das ist nicht der einzige Unterschied. Im Test der Gigabyte GTX 1060 G1 Gaming zeigen wir mit Benchmarks und Frametimes, wie sich die 3,0-GByte-Variante gegenüber dem Modell mit 6,0 GByte VRAM schlägt. Von Nils Raettig

Grafikkarten werden immer häufiger mit unterschiedlichen Speichermengen angeboten. Das gilt auch für Gigabytes GTX 1060 G1 Gaming mit Nvidias Pascal-Chip GP106 aus diesem Test, die es sowohl mit 6,0 GByte VRAM (G1 Gaming 6G) als auch mit 3,0 GByte VRAM (G1 Gaming 3G) zu kaufen gibt. Der Preisunterschied liegt bei etwa 60 Euro (240 vs. 300 Euro). Um zu klären, ob man hier als Spieler am falschen Ende spart, haben wir beide Modelle in Spiele-Benchmarks gegeneinander antreten lassen. Dabei werfen wir auch einen genaueren Blick auf die Frametimes, die von zu geringen Speichermengen meist besonders negativ beeinflusst werden. Ebenfalls im Fokus: das Duell gegen AMDs Radeon RX 470 mit 4,0 GByte VRAM, die sich wie Nvidias GTX 1060 mit 3,0 GByte VRAM etwa im Preisbereich von 200 Euro tummelt.

Zwischen der G1 Gaming 6G und der G1 Gaming 3G gibt es außer der Speichermenge nur noch zwei nennenswerte Unterschiede: Die Karte mit 3,0 GByte VRAM verfügt über etwas weniger Shader-Einheiten (1.152 statt 1.280) und Textur-Einheiten (72 statt 80). Sowohl technisch als auch optisch gleichen

	Gigabyte GTX 1060 G1 Gaming 3G	Gigabyte GTX 1060 G1 Gaming 6G	Geforce GTX 1060	Geforce GTX 1070
Grafikchip	GP106	GP106	GP106	GP104
Chiptakt (Basis/Boost)	1.595 / 1.810 MHz	1.595 / 1.810 MHz	1.506 / 1.708 MHz	1.506 / 1.683 MHz
Shader-Einheiten	1.152	1.280	1.280	1.920
Fertigungsprozess	16 nm FinFet	16 nm FinFet	16 nm FinFET	16 nm FinFET
Videospeicher	3,0 GByte GDDR5	6,0 GByte GDDR5	6,0 GByte GDDR5	8,0 GByte GDDR5
Speichertakt (effektiv)	8,0 GHz	8,0 GHz	8,0 GHz	8,0 GHz
Speicherinterface	192 Bit	192 Bit	192 Bit	256 Bit
Speicherbandbreite	192 GByte/s	192 GByte/s	192 GByte/s	256 GByte/s
TDP	120 Watt	120 Watt	120 Watt	150 Watt
Preis	ab 240 Euro	ab 300 Euro	ab 260 Euro	ab 410 Euro



Gigabytes GTX 1060 G1 Gaming wird im Gaming-Modus ausgeliefert. Über das Tool »Xtreme Engine« können Sie auf Wunsch den OC-Modus mit etwas höheren Taktraten auswählen.

sich die beiden Karten abseits davon wie ein Ei dem anderen. Die Kühlung übernehmen jeweils zwei axial angeordnete 90-Millimeter-Lüfter, die sich erst ab einer Chiptemperatur von 63 Grad drehen (von Gigabyte »Zero Fan«-Modus genannt).

Die Taktraten erreichen in dem bei Auslieferung aktivierten »Gaming-Modus« standardmäßig 1.596 MHz, der Boost-Takt beträgt 1.810 MHz. Über die Gigabyte-Software »Xtreme Engine« können Sie auch einen »OC-Modus« aktivieren (1.620 MHz / 1.847 MHz Boost), der die Spieleleistung aber nur geringfügig verbessert. Außerdem lassen sich hier auf Wunsch die RGB-Beleuchtung für die Logos auf der Oberseite der Karte und das Drehverhalten der Lüfter anpassen.

GTX 1060 3GB vs. GTX 1060 6GB vs. RX 470

Schon allein der Blick auf die Bilder pro Sekunde spricht eine recht deutliche Sprache zu Gunsten der GTX 1060 mit 6,0 GByte VRAM. In den DirectX-11-Spielen Far Cry Primal und The Witcher 3 muss sich die G1 Gaming 3G zwar nur knapp hinter der G1 Gaming 6G einordnen (was auch mit der geringeren Zahl von Shader-Einheiten zusammenhängt), gleichzeitig schlägt sie die RX 470 von Sapphire hier insbesondere in Full HD recht klar. In höheren Auflösungen und im deutlich speicherhungrigeren Rise of the Tomb Raider sowie in den beiden DirectX-12-Spielen gerät die Karte mit 3,0 GByte VRAM aber in Schwierigkeiten.

In Tomb Raider liegt die RX 470 beispielsweise in Full HD ein gutes Stück vor der G1 Gaming 3G – hier ist das zusätzliche Gigabyte VRAM wertvoller als die höhere Rohleistung der GTX 1060. Ab WQHD rückt die G1 Gaming 3G zwar wieder näher an die RX 470 heran, gegenüber der G1 Gaming 6G mit doppelter Speichermenge hat sie aber weiter klar das Nachsehen. Auch in den beiden DirectX-12-Spiele Ashes of the Singularity und Hitman schlägt die GTX 1060 mit 6,0 GByte das Modell mit 3,0 GByte deutlich. Gleichzeitig liegen diese Spiele der Radeon-Karte erwartungsgemäß besonders gut, die RX 470 ist teilweise sogar so schnell wie die G1 Gaming 6G. Nvidias Speicherkomprimierung gilt im Vergleich mit AMD zwar als effektiver, das können AMDs architekturbedingte Vorteile unter der DirectX-12-Schnittstelle (Stichwort »Asynchronous Compute«) aber nur bedingt ausgleichen.

Frametime-Analyse

Die geringere Speichermenge macht sich nicht nur bei den durchschnittlichen Bildern pro Sekunde, sondern auch bei den Frametimes bemerkbar. Dieser Wert gibt an, wie lange es dauert, bis ein einzelnes Bild be-

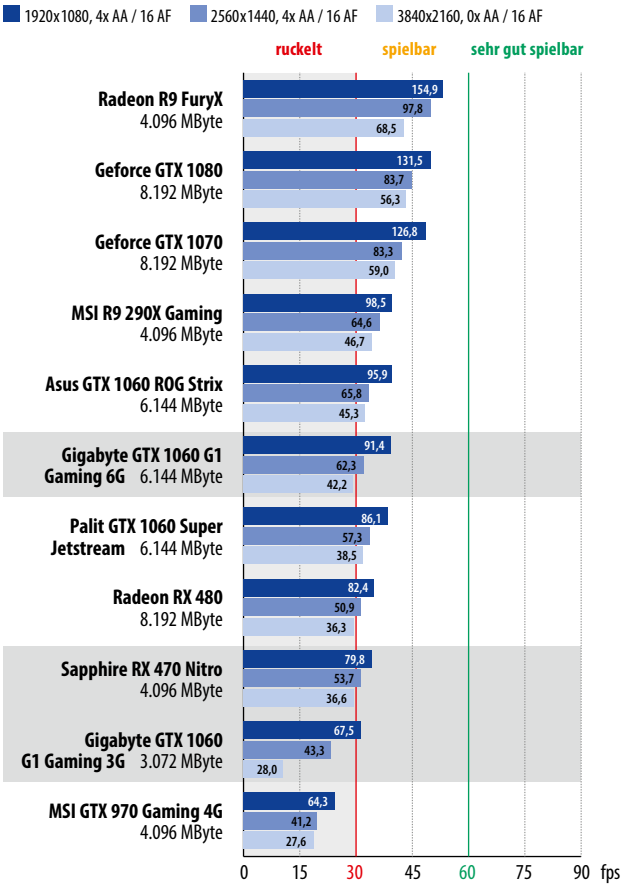


Spiele-Benchmarks

Aus Platzgründen bilden wir hier nur vier der fünf Benchmark-Titel ab. Die fünfte Tabelle finden Sie online. http://bit.ly/2fTlcVB

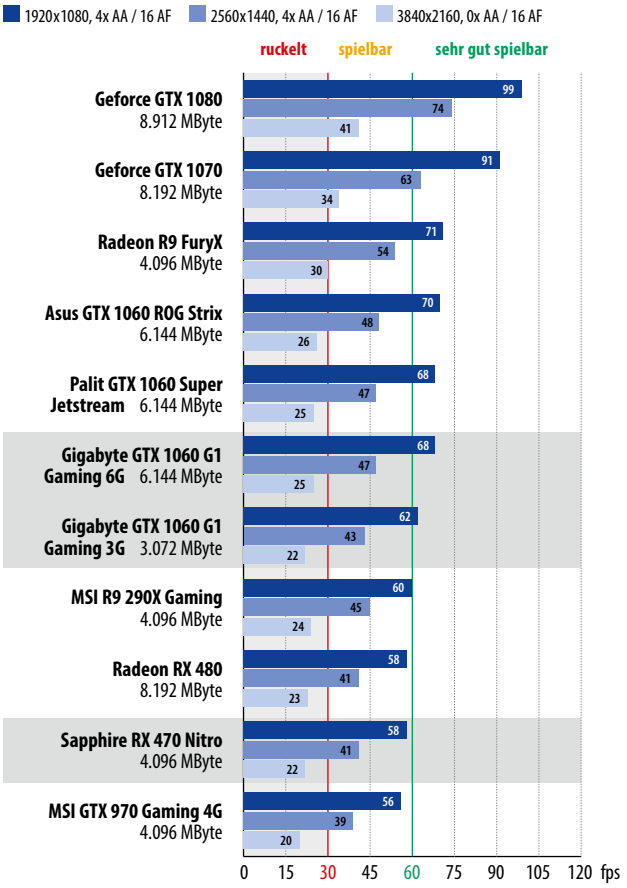
Ashes of the Singularity

DirectX 12 , maximale Details



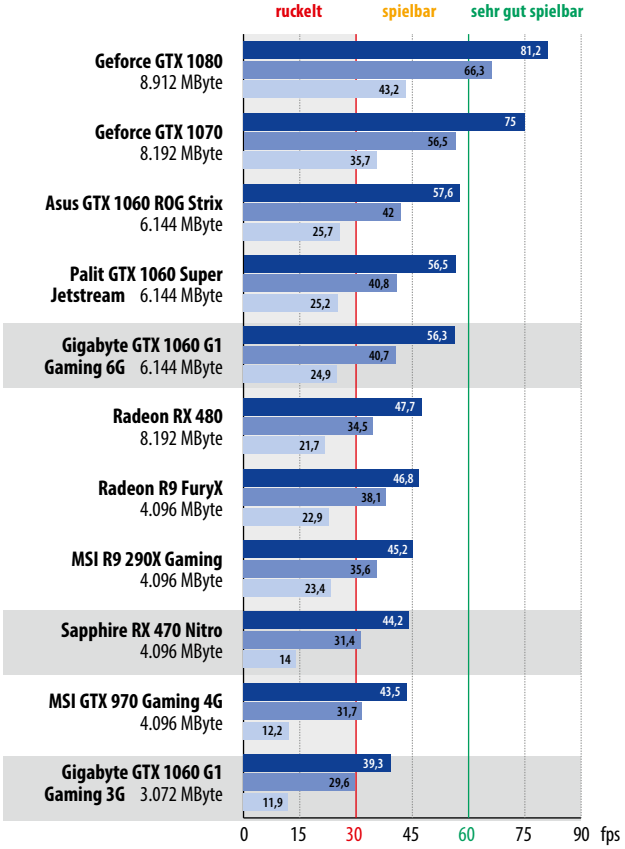
Far Cry Primal

DirectX 11, maximale Details, SMAA



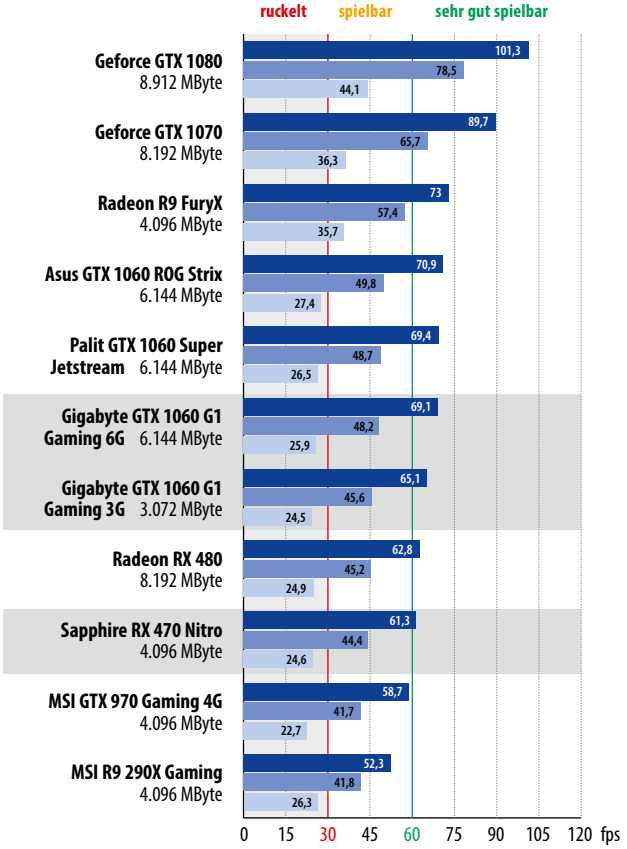
Rise of the Tomb Raider

DirectX 11, sehr hohe Details, SMAA



The Witcher 3

DirectX 11, maximale Details, SSAO, HW aus



Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Samsung EVO-SSD, Windows 10 64 Bit



Im DirectX-11-Spiel Far Cry Primal macht das zusätzliche VRAM der G1 Gaming 6G kaum einen Unterschied, sie ist nur minimal schneller als die G1 Gaming 3G.



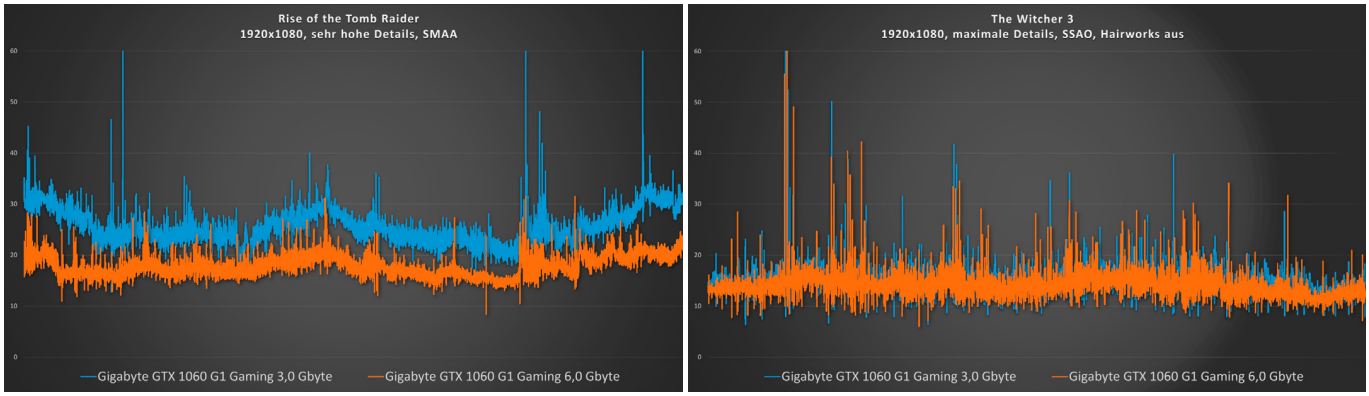
In Sachen Anschlüsse gibt es keine Unterschiede zwischen der G1 Gaming 3G und der G1 Gaming 6G: Neben drei DisplayPorts (Version 1.4) haben sie jeweils einen DVI- und einen HDMI-2.0b-Anschluss zu bieten.

rechnet wird. Je niedriger die Frametimes sind und je weniger sie schwanken, desto besser und flüssiger ist das Spielgefühl. Liegen die Frametimes beispielsweise immer bei circa 16,6 Millisekunden, erreichen wir 60 Bilder pro Sekunde. Das ist zwar auch dann so, wenn die Frametimes immer abwechselnd bei etwa 1,1 und 32,1 Millisekunden liegen. Durch die ungleichmäßigeren Abstände wäre das tatsächliche Spielgefühl in diesem Fall aber trotz identischer Bilder pro Sekunde deutlich weniger flüssig. Außerdem sind in Frametimes störende Ausreißer nach oben (beziehungsweise Framedrops) erkennbar, die in einer einzelnen fps-Zahl untergehen können.

Dieses Phänomen zeigt sich auch beim Vergleich der Frametimes der G1 Gaming 3G und der G1 Gaming 6G in Rise of the Tomb Raider. Neben den generell etwas größeren Schwankungen fallen vor allem die häufigeren und größeren Ausreißer nach oben auf, die sich im Spiel selbst als Framedrops (beziehungsweise kleine Ruckler) negativ bemerkbar machen. Im Falle von The Witcher 3 sind die Unterschiede deutlich geringer, was in Anbetracht des vergleichsweise geringen VRAM-Bedarfs des Spiels wenig überrascht – selbst in 4K belegt der Hexer trotz guter Grafik maximal 3,5 GByte Videospeicher.

Online unter http://bit.ly/2gggFNT finden Sie eine Bildergalerie mit allen von uns erstellten Frametimes. Sie beinhaltet eine Gegenüberstellung zwischen der G1 Gaming 3G und der G1 Gaming 6G, der G1 Gaming 3G und der Radeon RX 470 und zwischen allen drei genannten Karten. Dort ist auch gut zu erkennen, dass die RX 470 in Rise of the Tomb Raider trotz der etwas besseren fps im Vergleich mit der G1 Gaming 3G bei den Frametimes nicht besser, sondern eher schlechter dasteht, was sich in einem weni-





Die Frametimes der G1 Gaming 3G liegen in Rise of the Tomb Raider (links) bereits in Full HD höher als bei der G1 Gaming 6G, außerdem sind sie weniger gleichmäßig. In The Witcher 3 (rechts) sind dagegen nur sehr geringe Unterschiede zwischen den beiden Karten zu erkennen.

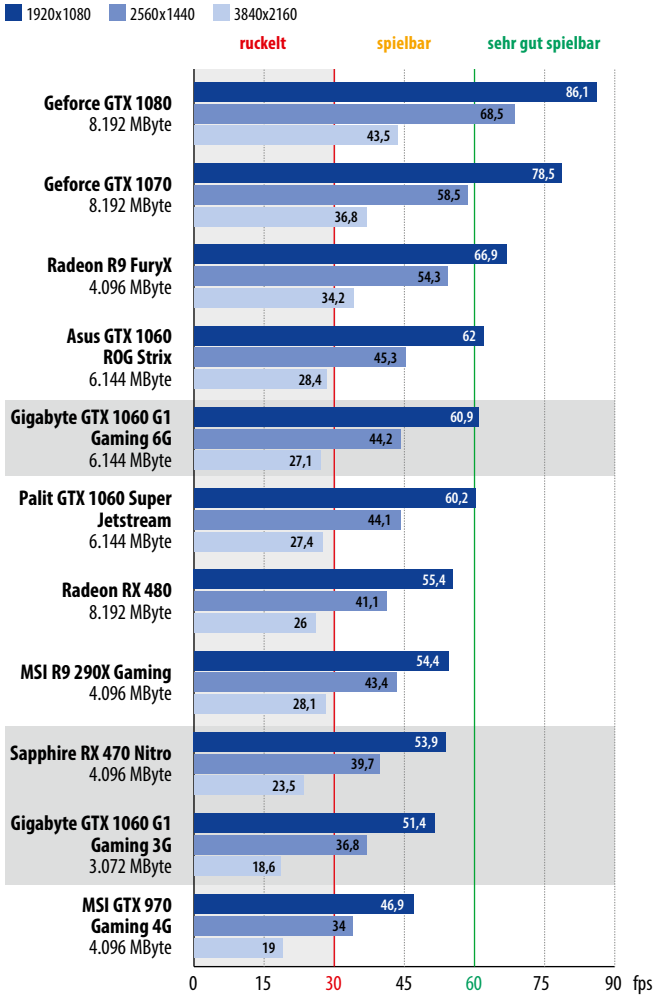
ger gleichmäßigen Spielgefühl negativ bemerkbar macht. Das zusätzliche Gigabyte an VRAM macht aus der RX 470 also nicht automatisch eine bessere Karte. Es gibt die RX 470 zwar auch in einer Variante mit 8,0 GByte VRAM, ein Testmodell liegt uns bislang allerdings nicht vor. Durch den Aufpreis von etwa 40 bis 50 Euro rückt das Modell mit doppeltem Videospeicher außerdem näher an die Radeon RX 480 mit 8,0 GByte Videospeicher und die Geforce GTX 1060 mit 6,0 GByte VRAM heran, sodass wir die beiden letztgenannten Karten für empfehlenswerter halten – auch im Vergleich zu der GTX 1060 mit 3,0 GByte VRAM.

Man muss bei all dem berücksichtigen, dass unsere Benchmark-Titel größtenteils vergleichsweise anspruchsvoll sind, was auch für die jeweils verwendeten Grafikeinstellungen mit sehr hohen bis maximalen Details gilt. In weniger anspruchsvollen Titeln schafft auch die Geforce GTX 1060 mit nur 3,0 GByte VRAM oft flüssige Bildraten (und gleichmäßige Frametimes), zur Not kann auch das Reduzieren der Texturqualität in der Regel viel Abhilfe schaffen. Das ändert allerdings nichts daran, dass die GTX 1060 mit 3,0 GByte VRAM deutlich weniger Zukunftssicherheit bietet als das Modell mit 6,0 GByte Videospeicher.

Spiele-Benchmarks

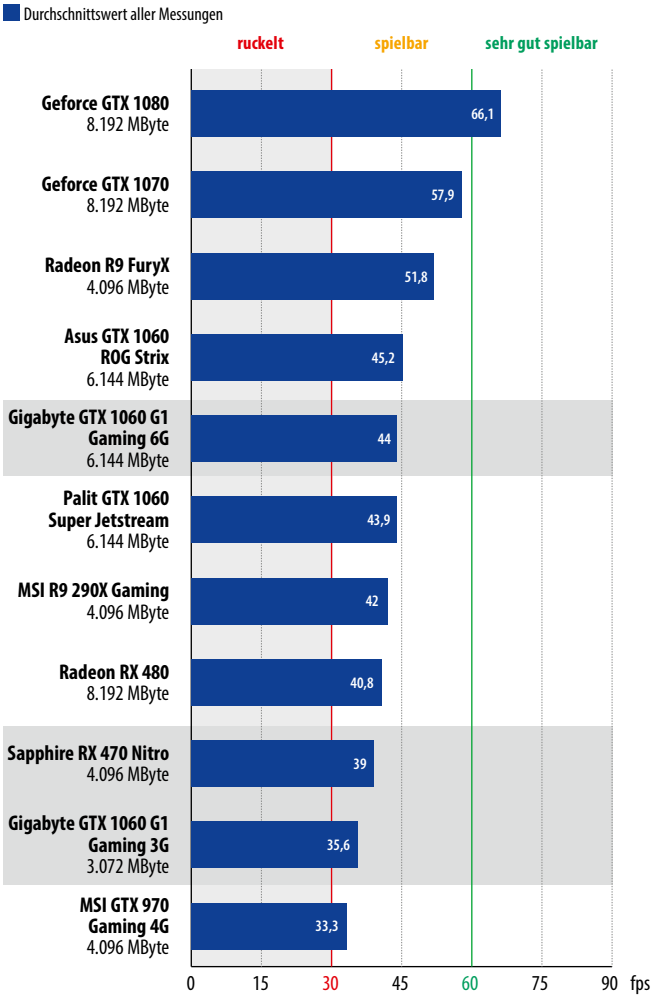
Performance Rating 4x AA / 16x AF

Durchschnitt aus Ashes of the Singularity, Far Cry Primal, Hitman, Rise of the Tomb Raider und The Witcher 3: Wild Hunt



Performance Rating insgesamt

Durchschnitt aus Ashes of the Singularity, Far Cry Primal, Hitman, Rise of the Tomb Raider und The Witcher 3: Wild Hunt

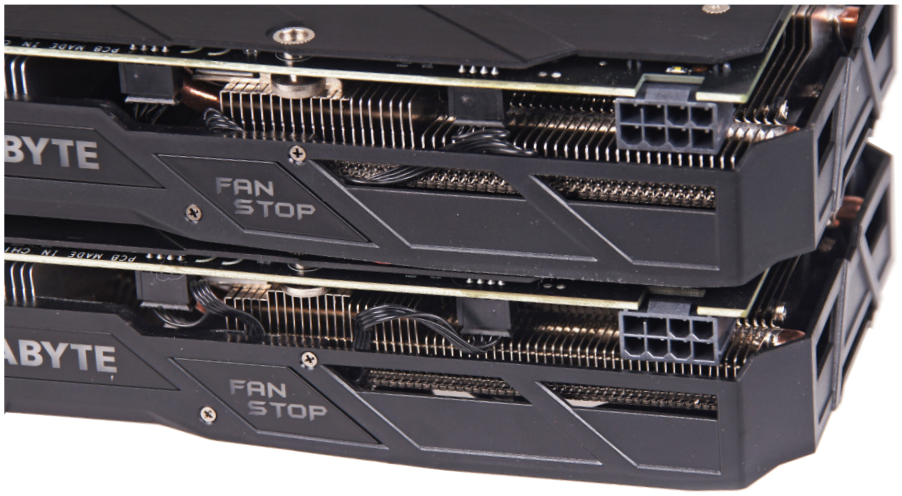


Testsystem: Core i7 4770K@4,5 GHz, 16,0 GByte RAM, MSI Z87-GD65 Gaming, Samsung EVO-SSD, Windows 10 64 Bit



Nils Raettig
@nraettig

Der Test der Gigabyte GTX 1060 G1 Gaming 3G mit 3,0 GByte VRAM bestärkt mich in der Überzeugung, dass ich als Spieler keine Grafikkarte mehr mit weniger als 6,0 GByte VRAM kaufen würde. Ja, unsere Benchmark-Spiele sind recht anspruchsvoll und durch sehr hohe Details wird der Grafikspeicher besonders stark belastet. Ich bin aber nun mal jemand, der gerne in hohen Detailstufen spielt, außerdem steigt der VRAM-Bedarf von Spielen in Zukunft sicher eher an, als dass er fällt, zumal auch Bildschirme mit höheren Auflösungen immer beliebter werden. Natürlich ist der Unterschied zwischen der G1 Gaming 3G und der G1 Gaming 6G nicht in allen Spielen so groß, dass er einen Aufpreis von 60 bis 70 Euro für die 6,0-GByte-Variante rechtfertigen könnte. Mit Blick auf die Zukunft würde ich persönlich diese zusätzliche Summe aber jederzeit investieren. Die Frametimes der Karte mit 6,0 GByte VRAM sind außerdem schon in Full HD oft mess- und spürbar gleichmäßiger, was für das Spielerlebnis eine wichtige Rolle spielt.



Für den Stromanschluss setzen beide Gigabyte-Modelle auf einen 8-Pin-Stecker. Die Logos links davon verfügen über eine RGB-Beleuchtung, die sich per Software steuern lässt.

GTX 1060-Modelle im Vergleich

Betrachten wir die G1 Gaming 6G von Gigabyte unabhängig von der VRAM-Thematik im Vergleich mit anderen GTX-1060-Karten, so ordnet sie sich in Sachen Spieleleistung meist sehr knapp hinter der Konkurrenz ein. Das liegt am etwas niedrigeren Takt, so kann die Asus Geforce GTX 1060 ROG Strix Werte von knapp über 2.000 MHz halten, während bei der Gigabyte-Karte nach längerer Last meist 1.911 MHz anliegen. Diese Taktrate erreicht zwar auch die G1 Gaming mit 3,0 GByte VRAM, durch den halbierten Videospeicher und die etwas geringere Zahl an Shader-Einheiten fällt sie aber teils spürbar gegenüber der G1 Gaming 6G und den anderen 1060-Modellen zurück.

Im Performance Rating muss sich die G1 Gaming 3G bereits in Full HD knapp der etwas günstigeren RX 470 geschlagen geben, während die Gigabyte-Karte mit 6,0 GByte das AMD-Modell noch gut auf Distanz halten kann. Das liegt vor allem an den schlechten Ergebnissen der 3,0-GByte-Karte unter DirectX 12. Auch unter DirectX 11 bietet die G1 Gaming 3G im Vergleich mit der G1 Gaming 6G das weniger attraktive Gesamtpaket. In WQHD ist das Modell mit 6,0 GByte VRAM insgesamt 20 Prozent schneller als das Modell mit 3,0 GByte VRAM. Damit bleibt die G1 Gaming 6G meist deutlich weiter von der 30-fps-Grenze entfernt, ab der sich Spiele spätestens ruckelig anfühlen.

In unseren Messungen abseits von fps und Frametimes (online zu finden unter dem Link bit.ly/2hhTTnG) stehen beide Gigabyte-Karten gut da. Durch die im Leerlauf stillstehenden Lüfter sind sie beim Surfen & Co. nicht wahrnehmbar, auch unter Last erreichen sie mit 40,8 db(A) einen niedrigen Geräuschpegel. Der Stromverbrauch liegt wie bei anderen GTX-1060-Modellen unter Vollast im Bereich von 220 Watt für das gesamte Testsystem. Die Temperaturen bieten gleichzeitig genug Spielraum für das Übertakten, in unserem offenen Testaufbau haben wir nie Werte über 70 Grad gemessen. ★



DirectX-12-Spiele wie Hitman liegen AMD-Karten besonders gut. Da der Titel außerdem viel VRAM benötigt, platziert sich die RX 470 hier in allen drei von uns getesteten Auflösungen vor der G1 Gaming 3G und fast auf dem Niveau der G1 Gaming 6G.

GEFORCE GTX 1060 G1 GAMING 3G
GRAFIKKARTE

Hersteller / Preis	Gigabyte / 249 Euro
Grafikchip	GP106
GPU-/Speicher-Takt/Shader	1.595 / 8,0 GHz / 1.152
Videospeicher	3,0 GByte GDDR5
Speicheranbindung	192 Bit
Stromanschlüsse	1x8-Pol

SPIELELEISTUNG 52/60
- ausreichend Leistung für 1920x1080 und max. Details
- auch für 2560x1440 oft Reserven
- ab Werk übertaktet
- teils Leistungseinbußen durch geringe VRAM-Menge

BILDQUALITÄT 10/10
- beste Kantenglättung
- Supersampling auch in DirectX 10 und 11
- bis zu 32-fache Kantenglättung
- sehr guter anisotroper Texturfilter

ENERGIEEFFIZIENZ 10/10
- sehr niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf
- niedrige Leistungsaufnahme in Spielen

KÜHLSYSTEM 9/10
- lautlos im Leerlauf
- sehr leise unter Last
- niedrige Temperaturen

AUSSTATTUNG 7/10
- 3D Vision
- G-Sync
- DSR
- PhysX
- 1x DVI
- 3x Displayport 1.4
- 1x HDMI 2.0b
- Backplate
- RGB-Beleuchtung

FAZIT

Die G1 Gaming 3G von Gigabyte ist eine schnelle Grafikkarte, die aber teilweise durch zu wenig VRAM ausgebremst wird.



Mad Catz RAT8 Maus im Test

FLEXIBLE PRÄZISION





So futuristisch aussehende Mäuse wie die RAT8 von Mad Catz sind eine echte Besonderheit. Doch stimmen auch die inneren Werte wie Präzision, Ergonomie und Verarbeitung? Von Florian Klein

Jede Hand ist anders und benötigt dementsprechend auch eine individuelle Maus. Soweit zumindest die Theorie. In der Praxis sucht sich dagegen jeder die für ihn am besten passende Form aus dem, zugegeben großen, aber ganz sicher nicht unendlichen Angebot an Spielermäusen. Diese Einschränkung lockert Mad Catz mit der RAT-Serie seit Jahren zumindest etwas, denn die RAT-Gehäuse sind (in Maßen) flexibel konfigurierbar, etwa in der Länge oder der Höhe des Mausrückens. Auch die neue RAT8 folgt diesem bekannten Design. So liegen der RAT8 drei Rückenteile bei, die sich einfach auf eine Schiene stecken und dann per Rasterung in ihrem Abstand zur Mausfront variieren lassen. So bietet die RAT8 in etwa zwischen 11,0 und 12,5 Zentimeter Gehäuselänge. Das hört sich zunächst nicht nach viel an, macht in der Hand aber einen erstaunlich großen Unterschied.

Anpassungsfähig

Die drei Rückenteile besitzen zum einen unterschiedliche Beschichtungen (gummiert, geriffelt), eines ist außerdem 1,5 statt 1,0 Zentimeter dick und erhöht damit den Mausrücken spürbar. Mehr Varianz ist in Sachen Höhe allerdings nicht drin. Sehr flexibel ist aber auch das linke Seitenteil, das die Daumentasten sowie einen Sniper-Button (temporäres Absenken der dpi, während die Taste gedrückt ist) beherbergt. Mittels zweier Stellschrauben verschieben Sie das gesamte Seitenteil weiter nach vorne respektive hinten oder verändern dessen Ausstellwinkel in Relation zur vertikalen Mausachse. Auch das rechte Seitenteil ist austauschbar, drei Varianten liegen der RAT8 bei: Zwei flache, die sich nur in der Oberfläche (glatt und geriffelt gummiert) und beim Design (komplett schwarz oder mit rotem Streifen) unterscheiden. Dazu kommt ein drittes, weit ausladendes Seitenteil, das rechtem Ring- und/oder kleinem Finger eine Ablagefläche bietet. Trotz all der Konfigurationsoptionen ist die RAT8 also eine rein für rechte Hände geeignete Maus, da das Gehäuse nicht symmetrisch ist und die Daumentasten nur links vorhanden sind.

Zu guter Letzt können Sie auch das Gewicht der RAT8 zwischen 145 und 163 Gramm in fünf Stufen mittels vier zuladbarer Metallringen anpassen. Dazu gibt es RGB-Beleuchtung mit optionalen Effekten an drei Stellen, was die Konfigurationsoptionen auf Hardware-Seite beschließt. Praktisch: Der benötigte Schraubendreher ist im Lieferumfang enthalten und hat einen sicheren Aufbewahrungsplatz am Hinterteil der RAT8, was einen unbeabsichtigten Verlust ziemlich unwahrscheinlich macht.

Präzise

Mad Catz verwendet bei der RAT8 den bewährten Pixart PMW3360-Sensor, der den Untergrund optisch mit bis zu 12.000 dpi nativ abtastet. Während die maximal 12.000 dpi zwar werbewirksam, aber selbst auf drei 4K-TFTs nur wenig praxistauglich sind, gehört der PMW3360 auf realistischeren Einstellungen zwischen 200 und maximal 3.200 dpi zu den absolut besten aktuellen Sensoren, der auch in vielen anderen High-End-Mäusen namhafter Hersteller Verwendung findet. Mit gutem Grund, denn er reagiert höchst präzise, ruhig und verlässlich. Sowohl extrem schnelle Schlenker als auch pixelgenaues Vorhalten bei entfernten Zielen setzt der PMW3360-Sensor eins zu eins um, ohne ungewollte Korrekturen wie Angle Snapping oder nicht lineare Zeigerbeschleunigung. Dazu kommt er mit vielen verschiedenen Untergründen zurecht. Auch die für linke wie rechte Feuertaste eingesetzten Omron-Schalter sind mittlerweile Standard bei höherpreisigen Gaming-Mäusen. Sie sind für mindestens 50 Millionen Klicks spezifiziert und lösen direkt und knackig aus.

Die restlichen Taster schalten größtenteils ebenfalls präzise und mit exakt spürbarem Druckpunkt. Besonders gut gefällt uns dabei die Mausradtaste. Der benötigte Auslösedruck ist weder so hoch, dass man beim Drücken die Maus unbeabsichtigt bewegt, noch so niedrig, dass man sie beim Spielen ungewollt auslöst. Die Rasterung bei Raddrehung könnte aber etwas deutlicher spürbar sein. Die Snipertaste zum temporären





Die Oberschale(n) lassen sich vor- (links) und zurückschieben (rechts) und verlängern so die Auflagefläche deutlich.



Florian Klein
@Opi_Flo

Ich war skeptisch vor dem Test der RAT8: Sollten hier besonders viel (sinnlose) Features über den Mangel an Kernqualitäten hinwegtäuschen und einen überzogenen Preis rechtfertigen? Stattdessen bin ich jetzt vom Gesamtpaket der RAT8 ziemlich begeistert. Das Gehäuse möglichst optimal an die eigene Hand anzupassen, macht Spaß und erlaubt entspannteres Spielen. Dazu ist die Konstruktion sehr stabil, und Sensor sowie Feuertasten bieten bewährten Gaming-Standard. Wen das Konzept interessiert, der sollte die RAT8 unbedingt ausprobieren, auch angesichts des noch akzeptablen Preises.



Drei unterschiedliche Mausrücken (links) und rechte Seitenteile (rechts) liegen bei, dazu kommen vier Metallringe mit jeweils sechs Gramm Gewicht.

Absenken der Empfindlichkeit (etwa im Zoom-Modus bei Shootern) könnte dagegen einen Tick leichtgängiger sein, da man durch den benötigten Kraftaufwand beim pixelgenauen Zielen doch etwas ungewollte Mausbewegung verursachen kann. Insgesamt geht die Sniper-Taste aber noch in Ordnung und lässt sich durchaus gewinnbringend nutzen. Die Walze über den Daumentasten eignet sich dagegen kaum für schnelle Waffenwechsel, da sie etwas zu weit oben sitzt und man für die Bedienung meist die Handfläche etwas anheben muss.

Im Treiber können Sie alle Schalter bis auf die linke Feuertaste frei belegen, auch Makros sind möglich. Alle Einstellungen speichert die RAT8 auf Wunsch in drei Profilen onboard, sodass die Settings auch an anderen PCs ohne Treiber erhalten bleiben. Außerdem lässt sich mittels des neben der linken Feuertaste gelegenen Schalters schnell zwischen den Profilen wechseln.

Erstaunlich stabil

Wer sich Sorgen in Sachen Stabilität aufgrund der teilweise modularen Bauweise der RAT8 macht, dem können wir erfreulicherweise Entwarnung geben: Der zugrundeliegende Gehäuserahmen der RAT8 besteht aus stabilem Aluminium und die Anbauteile werden von ausreichend dicken Schrauben gehalten, sodass nichts wackelt. Die Stell- und Halteschrauben sind präzise gefertigt, arbeiten in unseren Tests zuverlässig und halten danach sicher die Position. Das 1,8 Meter lange Kabel ist dick ummantelt und dadurch etwas zu steif für unseren Geschmack, aber noch ausreichend flexibel, um in der Regel keine ungewollte Einschränkung unserer Mausbewegungen zu verursachen. Einzig die gummierte Beschichtung diverser Oberflächen wie der Feuertasten oder bei einigen Anbauteilen könnte bei langfristigem Gebrauch zunehmend zerkratzen und sich dadurch eventuell ablösen. Das ist aber nichts, was wir ohne Langzeitbenutzung überprüfen können, und beschränkt sich auch nicht auf die RAT8, sondern kann bei allen entsprechend beschichteten Mäusen auftreten. Immerhin könnte man bei der RAT8 die betroffenen Teile größtenteils einfach austauschen. Bislang bietet Mad Catz unseres Wissens nach aber keine Ersatz- oder Zusatzteile für die RAT8 separat an.

Als Gesamtpaket macht die Mad Catz RAT8 praktisch alles richtig: Der Sensor und die Feuertasten gehören mit zum Besten, was Gaming-Mäuse momentan bieten können. Die zahlreichen restlichen Taster und das Mausrad funktionieren sehr zuverlässig. Die Walze besitzt die Funktion eines zweiten Mausrades, ist allerdings etwas umständlich zu erreichen. Das Gehäuse fällt optisch sofort auf und ist dank Alurahmen grundsolide. Die Anpassungsfähigkeit sucht zudem ihresgleichen bei der Konkurrenz. Dank der variablen Teile kann die RAT8 eine Vielzahl an Handgrößen und Formen abdecken, vor allem Spieler mit sehr großen Händen sollten die sehr lange Einstellung unbedingt einmal ausprobieren. Trotz der vielen Möglichkeiten bleibt Mad Catz beim Preis halbwegs auf dem Boden: Mit 60 Euro kostet die RAT8 nicht mehr als vergleichbare Oberklassemäuse für Spieler, trotz all der ungewöhnlichen Features! ★



Das für die Stellschrauben benötigte Werkzeug hat seinen festen Platz vor den optional einsetzbaren Gewichten (Metallringe im Bild).



Der linke Seitenflügel mit den Daumentasten und dem Sniper-Button lässt sich schräg ausstellen sowie vor- und zurückjustieren.

RAT8
KABELMAUS

Hersteller / Preis	Mad Catz / 60 Euro
Abtastrate	200 - 12.000 dpi
Sensor	optisch, PMW3360
Gewicht	145 - 163 Gramm
Anschluss	USB
Kabellänge	1,8 Meter

PRÄZISION 38/40

- ✚ extrem präziser Sensor
- ✚ exakte Feuertasten
- ✚ Radtaste leichtgängig
- ➖ Mausrad etwas zu weich gerastert
- ➖ Sniper-Taste etwas zu schwergängig

TECHNIK 19/20

- ✚ frei wählbare dpi-Stufen in 50er-Schritten
- ✚ funktioniert auf allen Pads
- ✚ Stellschrauben präzise
- ✚ 3 Profile onboard
- ➖ 12.000 dpi nicht praxistauglich

AUSSTATTUNG 19/20

- ✚ Tasten frei belegbar
- ✚ umfangreicher Treiber
- ✚ Gewichte
- ✚ 6 Anbauteile dabei
- ✚ 6 Anbauteile dabei
- ➖ RGB-Beleuchtung

ERGONOMIE 8/10

- ✚ für alle Griffarten dank variablem Gehäuse
- ✚ alle wichtigen Tasten sehr gut erreichbar
- ➖ nur für rechte Hände aufgrund der einseitigen Daumentasten
- ➖ auch ohne Gewichte relativ schwer

VERARBEITUNG 8/10

- ✚ sehr stabiler Alurahmen
- ✚ solider Kunststoff beim Rest
- ✚ Kabel dick ummantelt

FAZIT

Sehr präzise und dabei einzigartig flexible Maus mit sehr stabiler Verarbeitung.



EINKAUFSFÜHRER

In der letzten Ausgabe des Jahres 2016 nehmen wir viele Änderungen an unserem Einkaufsführer vor. Bei den Selbstbau-PCs sind jetzt unter anderem ab dem Rechner für 750 Euro zukunftssichere 16,0 GByte Arbeitsspeicher verbaut, außerdem empfehlen wir zahlreiche neue Grafikkarten und aktualisieren alle Preise.

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) UPDATE	
Kingston HyperX Fury 8,0 GByte Kit	45 €
Grafikkarte (4,0 GByte VRAM) NEU	
Gigabyte Geforce GTX 1050 Ti OC 4G	160 €
Festplatte	
Western Digital WD Blue 1,0 TByte	50 €
SSD	
keine	0 €
Gehäuse UPDATE	
Bitfenix Neos	35 €
Netzteil UPDATE	
be Quiet! System Power 8 500 Watt	50 €
GESAMTPREIS	**505 €**
Schnelle SSD	**+45 €**
Toshiba Q300	45 €
Schnellere Grafikkarte	**+30 €**
HIS Radeon RX 470 iCooler OC	190 €

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



750-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel 1150 UPDATE	
Intel Core i5 4460 Boxed	180 €
Prozessorkühler	
EKL Alpenföhn Brocken Eco	35 €
Mainboard Sockel 1150 NEU	
MSI H97 PC-Mate	75 €
Arbeitsspeicher (DDR3-1600) NEU	
Crucial Ballistix Sport 16,0 GByte Kit	80 €
Grafikkarte (4,0 GByte VRAM) NEU	
HIS Radeon RX 470 iCooler OC	190 €
Festplatte	
Western Digital WD Blue 1,0 TByte	50 €
SSD NEU	
Toshiba Q300	45 €
Gehäuse	
Fractal Design Core 2500	55 €
Netzteil UPDATE	
be Quiet! System Power 8 500 Watt	50 €
GESAMTPREIS	**765 €**
Schnellerer Prozessor	**+70 €**
Intel Core i5 4690K	250 €
Größere SSD	**+20 €**
Crucial BX 200 240 GByte	65 €

Fazit Schneller Spielerechner mit überragendem Preis-Leistungs-Verhältnis, mit dem Sie bestens gewappnet sind für aktuelle und zukünftige Spiele.

Preis/Leistung Sehr gut



1.000-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel 1151 UPDATE	
Intel Core i5 6500	205 €
Prozessorkühler	
Thermalright Macho 120 Rev. A	40 €
Mainboard Sockel 1151	
Gigabyte GA-Z170-HD3P	115 €
Arbeitsspeicher (DDR4-2666) NEU	
Corsair Vengeance LPX 16,0 GByte Kit	100 €
Grafikkarte (6,0 GByte VRAM) UPDATE	
Palit GTX 1060 Jet Stream	275 €
Festplatte	
Western Digital WD Blue 1,0 TByte	50 €
SSD NEU	
Crucial BX 200 240 GByte	65 €
Gehäuse UPDATE	
Corsair Carbide Series 300R	80 €
Netzteil	
be Quiet! Straight P. 10 CM 500 Watt	95 €
GESAMTPREIS	**1.025 €**
Größere SSD	**+55 €**
Sandisk Ultra II 480 GByte	120 €
Schnellere Grafikkarte	**+140 €**
Gainward GTX 1070 8G	415 €

Fazit Sehr schneller Rechner mit sehr gutem Preis-Leistungs-Verhältnis. Mehr Geld müssen auch anspruchsvolle Spieler nicht investieren.

Preis/Leistung Sehr gut

Grafikkarten-Prozessor-Index

Grafikkarten	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Radeon HD 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	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Athlon II / Phenom II	X2 555, X3 720, X4 925, X4 965	X4 980, X6 1100T	
FX	4100, 4170	6100, 6300, 8120, 8350	
Core 2	E6600, E8500, Q6600, Q9400	Q9650	
Core i	i3 540, i5 650	i5 760, i7 920, i5 3450, i5 2500	i5 3570K, i7 2600K, i7 3770K, i7 3960X
Core i »Haswell«		i5 4430, i5 4570	i5 4670K, i7 4770, i7 4770K, i7 4960X
Core i »Haswell-R.«		i5 4460, i5 4590	i5 4690K, i7 4790, i7 4790K
Core i »Skylake«		i5 6400, i5 6500	i5 6600K, i7 6700K

Leistungsindex

Der Grafikkarten-Prozessor-Index ordnet Grafikchips und CPUs nach ihrer Spieleleistung. Ab der Mittelklasse können Sie moderne Titel meist problemlos spielen. Maximale Grafikdetails sind bei grafisch anspruchsvollen Titeln in der Regel erst ab der gehobenen Mittelklasse oder dem High-End-Segment möglich.



GRAFIKKARTEN
BIS 250 EURO

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Powercolor RX 480 Red Dragon NEU
▸ 250 € ▸ – ▸ bit.ly/2fZJozy
sehr schnell und leise/ Radeon RX 480 / 8,0 GByte

Gigabyte GTX 1060 G1 Gaming 3G NEU
▸ 240 € ▸ 12/2016 ▸ bit.ly/2gTH2Jh
sehr schnell, leise / Geforce GTX 1060 / 3,0 GByte

Sapphire Radeon RX 470 Nitro+ NEU
▸ 200 € ▸ online ▸ bit.ly/2gb2ScJ
schnell, leise / Radeon RX 470 / 4,0 GByte

Gigabyte GTX 1050 Ti G1 Gaming NEU
▸ 180 € ▸ online ▸ bit.ly/2gTH0Rg
schnell, sehr leise / Geforce GTX 1050 Ti / 4,0 GByte

XFX RX 460 Double Dissipation NEU
▸ 135 € ▸ - ▸ bit.ly/2gXVznC
recht schnell, leise / Radeon RX 460 / 4,0 GByte



GRAFIKKARTEN
AB 250 EURO

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

KFA² Geforce GTX 1080 EXOC NEU
▸ 620 € ▸ - ▸ bit.ly/2gbfnFI
extrem schnell, leise / GTX 1080 / 8,0 GByte

Palit GTX 1070 Game Rock UPDATE
▸ 450 € ▸ online ▸ bit.ly/1PoaeCF
extrem schnell, sehr leise und sparsam / GTX 1070 / 8,0 GByte

XFX Radeon R9 Fury X Liquid Cooled NEU
▸ 410 € ▸ - ▸ bit.ly/2gGTu0S
sehr schnell, wassergekühlt / Radeon R9 Fury X / 4,0 GByte

Asus Strix Radeon R9 Fury NEU
▸ 340 € ▸ – ▸ bit.ly/2gXRKPI
sehr schnell, sehr leise / Radeon R9 Fury / 4,0 GByte

Palit Geforce GTX 1060 Dual NEU
▸ 270 € ▸ - ▸ bit.ly/2gTCDWE
sehr schnell, leise / GTX 1060 / 6,0 GByte



PROZESSOREN

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

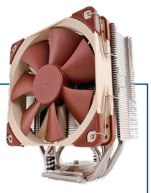
Intel Core i7 6700K UPDATE
▸ 350€ ▸ online ▸ bit.ly/1Ncigzr
4 Kerne / 4,0 – 4,4 GHz / Hyperthreading / freier Multi / S1151

Intel Xeon E3 1231 v3 UPDATE
▸ 255 € ▸ – ▸ bit.ly/1AkkbZD
4 Kerne / 3,4 – 3,8 GHz / Hyperthreading / S1150

Intel Core i5 6600K UPDATE
▸ 245 € ▸ online ▸ bit.ly/1YfP1k2
4 Kerne / 3,5 – 3,9 GHz / freier Multi / S1151

Intel Core i5 6500 UPDATE
▸ 205 € ▸ – ▸ bit.ly/1LAlvMr
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/10h8k9e
viele Heatpipes, Alu-Lamellen, leise

EKL Brocken Eco
▸ 35 € ▸ – ▸ bit.ly/1KoF61h
günstig, kompakt, gute Kühlleistung, laufruhig

Arctic Cooling Freezer 13
▸ 25 € ▸ – ▸ bit.ly/13csOvq
günstig, deutlich besser und leiser als die Boxed-Kühler



MÄUSE
BIS 50 EURO

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Logitech G402 Hyperion Fury UPDATE
▸ 45 € ▸ online ▸ bit.ly/1yHC8Vd
Optisch 4.000 dpi, interner Speicher, nur rechte Hände

Logitech G302 Daedalus Prime UPDATE
▸ 35 € ▸ online ▸ bit.ly/1ijjNYj
Optisch 4.000 dpi, sehr hochwertige Tasten, beide Hände

Cooler Master CM Storm Alcor NEU
▸ 30 € ▸ – ▸ bit.ly/2g5nH5T
Optisch 4.000 dpi, sieben 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
Laser 3.600 dpi, Gewichte, nur rechte Hände



MÄUSE
AB 50 EURO

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Logitech G403 Wireless NEU
▸ 100 € ▸ online ▸ bit.ly/2h9wGna
Optisch 12.000 dpi, kabellos, Gewicht, nur rechte Hände

Razer Deathadder Chroma UPDATE
▸ 70 € ▸ online ▸ bit.ly/1wHEkfd
Optisch 10.000 dpi, RGB-Beleuchtung, nur rechte Hände

Logitech G502 Proteus Spectrum
▸ 60 € ▸ online ▸ bit.ly/1BnWII
Optisch 12.000 dpi, Gewichte, Profile, nur rechte Hände

Zowie FK1
▸ 60 € ▸ – ▸ bit.ly/1W4SH6c
Optisch 3.200 dpi, gute Verarbeitung, beide Hände

Steelseries Rival 300
▸ 55 € ▸ – ▸ bit.ly/1IlHYsp
Optisch 6.500 dpi, gummierte Oberfläche, nur rechte Hände



TASTATUREN

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Logitech G810 UPDATE
▸ 130 € ▸ online ▸ bit.ly/1uvioDE
mechanisch (Romer-G), Multimedia-Tasten, RGB

Steelseries Apex M500 NEU
▸ 100 € ▸ - ▸ bit.ly/2GYTOZx
mechanisch (MX rot), Makros, Profile

Cherry MX-Board 3.0
▸ 65 € ▸ online ▸ bit.ly/1Bo2Hwl
mechanisch (MX nach Wahl), halbhoher Hub, MM-Tasten

Logitech G105
▸ 50 € ▸ online ▸ bit.ly/1yZVfbJ
Rubberdome, Profile, Makros, keine Multimedia-Tasten

Sharkoon Skiller Pro
▸ 30 € ▸ – ▸ bit.ly/12VwZdT
Rubberdome, Makros, Beleuchtung, Multimedia-Tasten



HEADSETS

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Creative Sound BlasterX H5
▸ 100 € ▸ online ▸ bit.ly/2cDg3IH
Stereo, halboffene Bauweise, Smartphone-Option

Kingston HyperX Cloud II UPDATE
▸ 70 € ▸ online ▸ bit.ly/1zXX3QT
Stereo, geschlossen, USB (opt.), sehr komfortabel

Sennheiser PC 320
▸ 60 € ▸ 04/13 ▸ bit.ly/1vY9tt1
Stereo, offen, guter Klang, sehr flexibel und komfortabel

Bitfenix FLO
▸ 50 € ▸ – ▸ bit.ly/1yZxlrA
Stereo, geschlossen, guter Klang, Mikro abnehmbar

Creative Fatal1ty Gaming
▸ 25 € ▸ online ▸ bit.ly/1snEp0v
Stereo, offen, solider Klang und Tragekomfort pro Euro



MONITORE

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Asus ROG Swift PG348Q
▸ 1.200 € ▸ online ▸ bit.ly/85yTSSd
34 Zoll / 3440x1440 / 100 Hz / IPS-Panel / G-Sync

Asus MG279Q UPDATE
▸ 600 € ▸ – ▸ 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
▸ 250 € ▸ – ▸ bit.ly/1NzFzmB
24 Zoll / 1920x1080 / 144 Hz / TN-Panel

Iiyama ProLite X2483HSU
▸ 150 € ▸ – ▸ bit.ly/10h9MZI
24 Zoll / 1920x1080 / 60 Hz / MVA-Panel



SSDS

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Samsung SSD 850 Pro UPDATE
▸ 230 € ▸ 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
▸ 65 € ▸ – ▸ bit.ly/1LAj5gL
SATA3 / 240 GByte / 3 Jahre Garantie

Toshiba Q300 NEU
▸ 45 € ▸ – ▸ bit.ly/2g0nJkv
SATA 3 / 120 GByte / 3 Jahre Garantie



GAMEPADS

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Microsoft Xbox One Controller
▸ 45 € ▸ online ▸ bit.ly/1wjNyLt
präzise, Force-Feedback-Trigger bislang funktionslos, Kabel

Microsoft Xbox 360 Wireless
▸ 35 € ▸ 04/07 ▸ bit.ly/15TMosF
präzise, Rumble klappt teils in älteren Spielen nicht, kabellos



LENKRÄDER

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Logitech Driving Force G920 NEU
▸ 250 € ▸ – ▸ bit.ly/2gfdtmN
sehr präzise, umfangreiche Ausstattung, gut verarbeitet

Logitech Driving Force GT
▸ 115 € ▸ 08/10 ▸ bit.ly/1AkQA2c
präzise, starkes Force Feedback



SOUNDKARTEN

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Creative Sound Blaster ZxR NEU
▸ 200 € ▸ online ▸ bit.ly/2gUeDTn
hervorragender Klang, Zusatzplatine

Creative Sound Blaster Z
▸ 70 € ▸ online ▸ bit.ly/13on23b
sehr guter Klang, Surround-Simulation auf Headsets



JOYSTICKS

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Thrustmaster T.16000M NEU
▸ 135 € ▸ – ▸ bit.ly/2g4bnle
sehr präzise, vielseitig anpassbar, separate Schubkontrolle

Logitech Extreme 3D Pro
▸ 45 € ▸ – ▸ bit.ly/1tFXyK0
sehr präzise und viele Funktionen, Schubkontrolle an der Basis

GameStar PLUS

Mehr Kontrolle mit Plus - Content-Filter erweitert

Mit dem neuen Content-Filter können Sie unsere Deal- und Produktempfehlungen sowie Sponsored Stories und Artikel-Empfehlungen von Outbrain einfach ein- oder abschalten. Jetzt neu: Autostart von Videos deaktivieren.



Gratis-Vollversionen

Ob Action-Adventure, Ego-Shooter- oder Point & Click, jeden Monat erhalten Sie eine kostenlose Vollversion von Gamesrocket. Bis 31.12.: King's Bounty - Armored Princess.

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**

2017

JAHRESHOROSKOP

Die Sterne stehen günstig für das Spielejahr 2017: Saturn aspektiert Mondknoten-Gaben, der Master Chief kreuzt den Radix des Neptun. Wie sich das auf Ihre Zukunft auswirkt, verrät unser Horoskop.



Widder 21.3. – 20.4.

Widder wollen stets mit dem Kopf durch die Wand. Machen Sie sich das in Battlefield 1 zunutze und verwenden Sie einen Panzer, falls Ihr Kopf nicht ausreicht. Zu den Eigenschaften Ihres Tierkreiszeichens gehört eine gewisse Neigung zur Aufgeblasenheit, was Sie zum exzellenten Zeppelinpiloten macht. Mit der Rückendeckung des Mars setzen Sie sich als selbstbewusster Macher grundsätzlich alleine in Panzer oder Flugzeuge und brausen los, ohne auf Bordschützen zu warten. Strecken Sie sich nach hochgesteckten Zielen, zum Beispiel Flaggenpunkt F, obwohl Ihr ganzes Team gerade A angreift.

Stier 21.4. – 20.5.

Stiere leben gerne in überschaubaren Verhältnisse und besinnen sich auf traditionelle Werte. Also raus mit dem 286er und rein mit der Bootdiskette! Stundenlanges Herumschrauben an der HIMEM.SYS vergeht wie im Flug, wenn der Merkur im Saturn und der Doppelkorn im Kühlschrank stehen. Venus, die Göttin der Schönheit und Liebe, führt Ihnen die Sinnlichkeit von EGA-Grafik vor Augen. Nehmen Sie Ihre stellare Verantwortung wahr, jüngere Spieler bei jeder Gelegenheit darauf hinzuweisen, dass das alte Elite selbstverständlich das bessere Spiel ist als Star Citizen, weil halt die Fresse!

Zwillinge 21.5. – 21.6.

Für Zwillinge ist alles nur ein Spiel – sogar Spiele! Entsprechend kennen Sie keinerlei Kontaktscheu und Berührungsängste, zum Beispiel mit anderen Spielern von DayZ. Ihr natürlicher Spieltrieb und Ihre Lust am Ausprobieren halten Sie bei Laune, wenn Sie zuerst Ihre Hose und dann Ihr Leben verlieren, nachdem irgendwelche Zwölfjährigen Ihren Charakter gefesselt und gezwungen haben, faulige Früchte zu essen. Nutzen Sie die einmalige Sonderstellung des Uranus, um Ihr Interesse an Grenzerfahrungen zu wecken. Etwa, wenn Sie eine AK-74 finden, laut um Hilfe rufen und lachend alles niedermähen, was um die Ecke biegt.

Krebs 22.6. – 22.7.

Krebse sind reine Gefühlsmenschen, deren große Stärke darin liegt, niedergeschlagene Mitmenschen aufzubauen. Für die Community von League of Legends sind Sie damit eine wahre Bereicherung. Hier schließen Sie zudem ganz neue Bekanntschaften, etwa mit dem Wortschatz der Nachbarskinder. Aber Vorsicht: Krebs-Geborene neigen auch dazu, sich Dinge zu sehr zu Herzen zu nehmen. Glauben Sie nicht alles, was Sie über Ihre Mutter lesen. Nehmen Sie vielmehr Ihre soziale Verantwortung wahr und helfen Sie weniger teamdienlichen Mitstreitern öffentlich dabei, ihre sexuellen Vorlieben und geistigen Gebrechen zu erkennen.

Löwe 23.7. – 23.8.

Der Löwe ist der Leeroy Jenkins des Tierreichs: Er schreitet mutig voran, wo andere noch über Firlefanz wie eine Taktik nachdenken. Wenn ein Löwe von einer Aufgabe überzeugt ist, ist er mit Herz und Leidenschaft dabei. Spielen Sie alle Seasons von Diablo 3, um diese Theorie auf eine harte Probe zu stellen. Löwen gelten zudem als großzügig, werden deshalb aber oft ausgenutzt. Ach so, ganz was Anderes: Schicken Sie bitte den Namen und das Passwort ihres Steam-Kontos samt Ihrer hinterlegten Zahlungsinformationen an brief@gamestar.de, damit wir Ihre Spiele an, äh, hungernde Kinder ausleihen können.

Jungfrau 24.8. – 23.9.

Die Jungfrau ist selbstlos, hilfsbereit und zuverlässig. Denken Sie unbedingt über einen Heilberuf nach, zum Beispiel als Mercy in Overwatch. Wachen Sie mit mütterlicher (oder väterlicher) Fürsorge über Ihre blindlings vorstürmenden Teamkameraden und lassen Sie sich vom Herrscherplaneten Saturn mit Geduld und Sanftmut beschenken, wenn Sie mal wieder nach einem Wipe den Sprachchat ausschalten. Verlassen Sie sich auf den ausgeprägten Realitätssinn und die scharfe Beobachtungsgabe der Jungfrau, um eine Lutschertruppe rechtzeitig zu erkennen und noch vor Matchbeginn zu ragequitten.

Waage 24.9. – 23.10.

Die Waage gilt als harmoniebedürftig und diplomatisch – halten Sie sich um Himmels Willen von Dota, Reddit und dem Rest des Internets fern. Ihre Redegewandtheit und ihr Einfühlungsvermögens machen Waagen zu fähigen Verkäufern, die Nummer Ihrer örtlichen Gamestop-Filiale finden Sie im gebrauchten Telefonbuch, das sie sich von einer anderen Waage haben aufschwatzen lassen. Vor allem die Jupiter-Waage neigt jedoch dazu, sich auf andere zu verlassen. Uranus ermutigt Sie, über Ihren Schatten zu springen und im Zwei-gegen-Zwei von FIFA 17 nicht immer an der Mittellinie herumzulümmeln.

Skorpion 24.10. – 22.11.

Skorpione gelten als introvertiert und eher unauffällig, aber auch furchtlos – das macht Sie zum perfekten Camper in Counter-Strike. Geldsorgen könnten 2017 zum wichtigen Thema für Sie werden, reißen Sie sich beim Item-Wetten also zusammen. Der zweitteuerste Messer-Skin reicht auch! Der Einfluss der Herrscherplaneten Saturn und Gaben beflügelt Veränderungen, zum Beispiel, wenn die Vollpfosten von Valve wieder das Balancing der Glock zerschießen. Lassen Sie sich nicht beirren: Himmelsvater Jupiter hilft Ihnen, Ihre Angst davor zu überwinden, im Steam-Forum wüste Todesdrohungen auszustoßen.

Schütze 23.11 – 21.12.

Schütze heißt Bogen heißt Lara. Ihr Spielejahr bringt eine heiße Beziehung zu einer britischen Archäologin. Genießen Sie die Beziehung in vollen Züge und nehmen Sie alles mit, was Sie kriegen können. Und sei's obskures Crafting-Material, das Sie nie brauchen werden. Neptun verstärkt Ihren Optimismus, dass es wichtig und sinnvoll ist, alle Zweige und Pflanzen zu 100 Prozent abzuernten. Zugleich machen Ihnen der Sehnsuchtsplanet und die Icons auf der Übersichtskarte klar, wie viel es noch zu entdecken gibt. Verzagen sie auch nach der Trennung von Lara nicht. Ihre alte Liebe Ubisoft wartet schon auf Sie.

Steinbock 22.12. – 20.1.

Ausdauer und Genügsamkeit sind die Markenzeichen des Steinbocks. Damit sind Sie wie geschaffen für World of Warcraft. Alle zwei Jahre ein Addon, dessen Patch-Support nach sechs Monaten versiegt? Perfekt, da muss man sich nicht ständig auf Veränderungen einstellen. Genießen Sie Ihre innere Ruhe: Das Element Erde vermittelt Ihnen Struktur und Festigkeit, während Sie seelig lächelnd Daily Quests grinden. In der Liebe stehen viele Türen offen, etwa die des niedlichen Trollmädchens aus Ihrer Gilde. Denken Sie an das Element Erde, wenn sich besagtes Trollmädchen als Trucker aus Würselen herausstellt.

Wassermann 21.1. – 19.2.

Wassermänner sind kreativ und die geborenen Erfinder. Nutzen Sie das, um in Kerbal Space Program den Besatzungen immer größerer und besserer Raketen beim Abstürzen und Verbrennen zuschauen zu können, weil wieder irgendeine Nachkommastelle in irgendeiner Gleichung falsch war. Widerstehen Sie dem natürlichen Impuls, nach dem einhundertsten Fehlschlag Ihren Rechner an die nächstbeste Wand zu nageln. Wenn einem Wassermann jeder Handgriff detailliert vorgeschrieben wird, kann er hingegen schnell krank werden. Drücken Sie »F«, um sich von der Kampagne von Call of Duty fernzuhalten.

Fische 20.2. – 20.3.

Fische sind gefangen zwischen zwei Gefühlwelten: Einerseits möchten sie alleine sein, andererseits suchen sie Gesellschaft. Spielen Sie also No Man's Sky, da sind Sie angeblich online mit Tausenden Spielern, treffen aber nie irgendjemanden. Fische sind außerdem Meister darin, Dinge anzufangen, aber nicht zu Ende zu bringen. Dann kann Ihnen sogar das dünne Endgame egal sein! Weil sie hin und her gerissen sind, brauchen Fische für Entscheidungen aber viel Zeit. Vielleicht wäre Rundenstrategie besser für Sie? In Civilization 6 haben sie viele (KI-)Gegner, sind aber auch weit und breit das einzige intelligente Wesen.



Gräfin Michaela von und zu Worschtsupp

Ist eine der bedeutendsten Astrologinnen mit »tsup« im Namen und entdeckte ihre hellseherischen Fähigkeiten, als sie weissagte, dass ein Spiel von Peter Molyneux vielleicht nicht ganz so neuartig sein könnte wie angekündigt. Als lange verschollene Schwippschwägerin einer Bekannten der ehemaligen Putzfrau von Richard Garriott hat sie zudem keinerlei besondere Kenntnisse und Fähigkeiten.

Die GameStar-Ausgabe 02/2017 erscheint am 18.01.2017.









1 Das wird 2017 SPECIAL

Was dürfen wir vom neuen Jahr erwarten? Wird VR die neue Macht? Welche Spiele sollten wir im Auge behalten?

2 Resident Evil 7: Biohazard TEST

Hat der siebte Teil der Horrorserie all die Vorschusslorbeeren zurecht bekommen? Wir testen.

3 Geforce 1050 Ti HARDWARE

Was kann die kleinste neue Geforce? Lohnt sich der Kauf für passionierte Spieler überhaupt?

4 So entstand System Shock REPORT

Wir erinnern uns daran, warum System Shock seiner Zeit voraus war und sprechen mit Branchenlegende Warren Spector.

webedia. GAMING WITH PASSION GameStar

IMPRESSUM

Verlag: Webedia Gaming GmbH
Ridlerstraße 55 • 80339 München
Tel.: 089 / 244 136 600
E-Mail: info@gamestar.de

Geschäftsführer: Nicolas John, Frank Maier – Anschrift des Verlags
Chefredakteur: Heiko Klinge (v.i.S.d. § 55 Abs. 2 RStV) – Anschrift des Verlags
Jugendschutzbeauftragter: Frank Maier – Anschrift des Verlags
Registergericht: Amtsgericht München
Handelsregisternummer: HR B 218 859
USt-ID Nr.: DE 300 33 09 61

Gesellschafter der Webedia Gaming GmbH sind die Mehrheitsgesellschafter Webedia GmbH, (Amtsgericht Charlottenburg, HR B 114531 B), sowie PietSmiet Holding GmbH, (Amtsgericht Köln, HR B 84294) und die Connected 4 Media GmbH (Amtsgericht München, HR B 218234)

Adresse: Webedia Gaming GmbH
Ridlerstraße 55 • 80339 München
Tel.: 089 / 244 136 600
Druck und Beilagen: Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf, Cinram GmbH

REDAKTION

Redaktion GameStar: Anschrift des Verlags
Tel.: 089 / 244 136 600, E-Mail: info@gamestar.de
Managing Director, COO: Frank Maier
Director Sales: Ralf Sattelberger
Director Brand Strategy: René Heuser
Chefredakteur: Heiko Klinge
Chefredaktion: Michael Graf, Markus Schwerdtel
Senior Project Manager: Yassin Chakhchoukh
Redaktion: Florian Klein (ltd.), Christian Schneider (ltd.), Petra Schmitz (ltd.), Julius Busch, Philipp Elsner, Daniel Feith, Dimitry Halley, Michael Herold, Mirco Kämpfer, Stefan Köhler, Michael Obermeier, Jan Purrucker, Nils Raettig, Johannes Rohe, Elena Schulz, Stefan Seiler, Sebastian Stange, Jürgen Stöffel, Tobias Veltin, Maurice Weber
Director Business Development: Daniel Visarius
Medien-Produktion: Christoph Klapetek (ltd.), Alexander Beck, Sascha Mutschler
Layout und Design: Sigrun Rüb (ltd.), Eva Beck, Alexander Wagner, Manfred Aumaier
Redaktionsassistenz: Isa Stamp
Lektorat: Anita Thiel
Freie Mitarbeiter: Anita Blockinger, Benjamin Blum, Benjamin Danneberg, Martin Deppe, David Gillengerten Jonas Gössling, Heinrich Lenhardt, André Olbrich, Sascha Penzhorn, Maximilian Schulz
Fotos: Uwe Miethe, Petra Schmitz (Pressematerial ausgenommen), www.fotolia.de
Einsendungen: Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datensystemen ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.
Haftung: Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virenscanner zu prüfen.

ABO SERVICE

Service: Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger
GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH
Postfach 810580, 70522 Stuttgart
Telefon: 0711/72 52 -275, Fax: -377
Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15
E-Mail: kundenservice@gamestar.de
Jetzt bestellen: www.gamestar.de/shop
XL-Version (2 DVDs): Inland: 74.50 € (Studenten: 69,– €)
Österreich und sonstiges Ausland: 89,– € (Studenten: 79,– €)
Schweiz: 129,– SFR (Studenten: 109,– SFR)
Preise jeweils inklusive Versand. Preise und Versand in Nicht-EU-Länder auf Anfrage. Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).
Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten: Postbank Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70, IBAN: DE43 6001 0070 0000 3117 04, BIC: PBNKDEFF
Vertrieb Handelsauflage: MZV GmbH & Co. KG
Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim
Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113
E-Mail: info@mzv.de Web: www.mzv.de
ISSN-Nummern: DVD XL: ISSN 2193-4894, DVD: ISSN 1610-6547, Magazin: ISSN 1610-6520, PDF: ISSN 2193-4886
Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich.

ANZEIGEN

Anzeigen GameStar: Anschrift der Redaktion
Ansprechpartner: Ralf Sattelberger (ltd.) (-730), Susanne Schreiner (-733), Pia Aschenbrenner (-750), Laura Zwanziger (-751), Moritz Kaiser (-734), Oliver Thomas (-754)
Anzeigenpreise: Es gilt stets die Preisliste unter www.webedia-group.de
Zahlungsmöglichkeiten: Deutsche Bank München, Konto-Nr. 668 868 300, BLZ 700 700 10, IBAN: DE29 7007 0010 0613 3235 00, BIC: DEUTDEMMXXX
Erfüllungsort, Gerichtsstand: München

GameStar gibt's auch für unterwegs:



Die GameStar News App fürs iPhone und Android mit top-aktuellen News, Test-Artikel, Preisvergleich u.v.m.

Werbefrei mit GameStar Plus

GameStar und alle Sonderhefte auf allen Tablets und Smartphones mit iOS oder Android

Lesen Sie die digitale GameStar schon einige Tage vor offiziellem Erscheinungstermin



In unserem Medienhaus erscheinen auch diese Magazine:

GAMEPRO
www.gamepro.de

GameStar BLACK

CaseKing.de

präsentiert

NVIDIA GEFORCE GTX VR READY

WÄHLE DEINE SEITE!

RADEON VR READY PREMIUM



Beeindruckende

VR-PERFORMANCE

mit NVIDIA GeForce GTX High-End-Grafikchips!

ENTDECKE

ultimative Power für immersive VR-Erlebnisse mit AMD Radeon RX!

intel CORE™ i7 inside™

Intel® Inside.
Herausragende Leistung Outside.

Letzte Chance im Dezember: **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: Nettodarlehnsbetrag von 499,90€. Effektiver Zins von 9,9% bei einer Laufzeit von 24 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 9,5% p. a. Bonität vorrausgesetzt. Partner ist die Targobank. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

msi®

intel CORE i7 inside

WINTER-AKTION

GAMING NOTEBOOKS MIT GRATIS ZUBEHÖR-PAKET



GAMING G SERIES



GE Serie

GS Serie

GT Serie



NOTEBOOKCHECK Editor's Choice MSI GT73VR 6RE

EXCELLENT HARDWARE MSI GT62VR Dominator Pro HARDWARELUXX

Nur solange Vorrat reicht: Winter-Bundle im Wert von bis zu 215 €*

· 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
Euronics
Expert
HardwareCamp24
HWH
K&M Computer
MediaMarkt.de
Notebook.de
notebooksbilliger.de
Otto.de
Redcoon.de
Saturn.de

ÖSTERREICH:

E-Tec.at
MediaMarkt.at
Saturn.at

*Alles Infos zur Winteraktion und den Bundle-Paketen unter http://msi-gaming.de/winteraktion **Spezifikationen modellabhängig.
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