

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



Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

MÄRZ 03/2017



msi®

 Windows



**FOR
HONOR
GRATIS**



Nightblade MT3

Trident 3

Aegis Ti3


Aegis X3

Nightblade 3




G.A.M.E. UNLIMITED

Intel® Core™ i7-7700K Prozessor der siebten Generation	Windows 10 Home / Windows 10 Pro	DDR4-2400 RAM		
MSI GeForce® GTX 10 GAMING Grafikkarte	Super RAID 4	Silent Storm 3 Pro Kühlsystem mit Wasserkühlung		
VR Ready	Mystic Light RGB-LED-Beleuchtung	ESS Sabre HiFi DAC	Nahimic 2	Killer Doubleshot mit ac-WLAN*

 **GAMING PERFORMANCE**

 **ABSOLUTE GAMING DNS**

 **MÄCHTIGER SOUND**

 **EXTRA KONNEKTIV**

HIER KAUFEN

MSI.COM

DEUTSCHLAND: Alternate, amazon.de, Arit Computer, Bora Computer, Computeruniverse.de, comtech, Conrad, Cyberport, Easynotebooks, Euronics, Expert, HardwareCamp24, HWH, K&M Computer, MediaMarkt.de, Notebook.de, notebooksbilliger.de, Otto.de, Redcoon.de, Saturn.de

ÖSTERREICH: Conrad, Cyberport.at, e-tec.at, MediaMarkt.at, Saturn.at

SCHWEIZ: Digitec.ch

*Merkmale modellabhängig, bitte die Angaben des Händlers beachten. Änderungen vorbehalten.

Das bislang beste Windows für Gaming.

Mehr Infos unter <http://msi-gaming.de/forhonor>

TRUE GAMING

DVD Inhalt 03/2017



ZWEI VOLLVERSIONEN



A NEW BEGINNING



DER LANDWIRT 2014

VOLLVERSIONEN

Nach einer fatalen Klimakatastrophe im Jahr 2050 liegt die Welt in Trümmern. Doch dank fortschrittlicher Technologien kann der Untergang vielleicht abgewendet werden, bevor er geschieht: Zeitpilotin Fay fliegt im Öko-Adventure A New Beginning in die Vergangenheit, um die Menschheit vor der Katastrophe zu bewahren.

Hofmanagement, Feldbestellung, Getreideanbau, Tierzucht. Wer sich im monotonen Bürojob nach etwas Anderem sehnt, findet in Der Landwirt 2014 die passende Alternativbeschäftigung für den Feierabend.

DVD-HIGHLIGHTS



HALO WARS 2

Das erste Halo Wars sticht vor allem durch seine Solokampagne hervor. Wie schlägt sich Teil zwei in dieser Disziplin?



RÜCKBLICK 03/07

Diesmal mit WoW: The Burning Crusade, Battlestations Midway, Supreme Commander und Trackmania United.

Eine **DVD-Hülle** zum Ausdrucken finden Sie auf www.gamestar.de/dvdhuelle032017.

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

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

PROGRAMME / DATEN / VIDEOS

PREVIEWS

Halo Wars 2: So funktioniert die Kampagne

Halo Wars 2: So funktioniert der Multiplayer

Spellforce 3

Sudden Strike 4

Strategiespiele 2017

TESTS

Resident Evil 7: Biohazard

Urban Empire

Intel Core i7 7700K

SPECIALS

Rückblick 03/07

Legendär schlecht: Last Action Hero

Klartext: Zockt wieder mehr Spiele!

DVD XL-Inhalt 03/2017



PROGRAMME / DATEN / VIDEOS

HD-PREVIEWS

Was ist ... Astroneer?

Die besten Actionspiele 2017

Die besten Open Worlds 2017

Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands – Wie gut ist es inzwischen?

Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands – Wie hardcore ist es?

Ni no Kuni 2

HD-SPECIALS

Talk: Gebt uns die Echtzeitstrategie zurück

Resident Evil 7: Biohazard – 5 Survival-Tipps

Dein Lieblingsspiel: Black Mesa

Dein Lieblingsspiel: Arma 3 Life

Hardware: Selbstbau-PCs

Hardware-Trends 2017

Die 10 härtesten aktuellen Shooter

GTA 5: Wer ist der Infinity Killer?

Die 5 dümmsten KI-Gegner

Die 5 dümmsten KI-Begleiter

Die 10 meistgespielten Steam-Spiele

Die besten Spiele mit den wandelnden Toten

Die 5 furchtbarsten Publisher-Trends

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



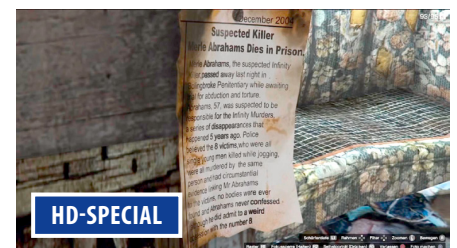
TOM CLANCY'S GHOST RECON: WILDLANDS

Wir haben den Koop-Shooter gespielt und sind längst nicht mehr so skeptisch wie noch nach der letzten E3.



NI NO KUNI 2

Den zweiten Teil des tollen Rollenspiels dürfen wir auch auf dem PC erleben. Wir verraten Ihnen, um was es geht.



GTA 5: WER IST DER INFINITY KILLER?

Rockstar Games hat einen cleveren Serienkiller in gleich zwei Spielen versteckt. Wir klären den Fall auf.

sharkoon



SHARK
ZONE

M52

GAMING LASER MOUSE



Einfach unschlagbar!

Design-Puristen, die keine Abstriche bei den Features machen wollen, werden die Sharkoon SHARK ZONE M52 lieben! Die Gaming Maus mit ihrer gummierten Oberfläche in sattem Schwarz ist ein zeitloser Klassiker ohne Ecken und Kanten - die RGB-beleuchtete Unterseite sorgt effektiv für die nötigen Highlights. Ihre symmetrische Form ist perfekt ergonomisch, leicht zugänglichen Seitentasten runden das Gesamtpaket ab.

Im Inneren arbeitet ein leistungsstarker Avago ADNS-9800 Laser-Sensor, der hochpräzise 8.200 DPI erreicht. In der intuitiven Gaming-Software kann die Empfindlichkeit stufenweise in 100-DPI-Schritten individuell angepasst werden. Ebenso bequem lassen sich alle acht Tasten der M52 mit zahlreichen Multimedia-befehlen, X-Shot-Funktion sowie Makros in Echtzeit belegen.



RGB
ILLUMINATION

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

www.sharkoon.de



Heiko Klinge, Chefredakteur

EDITORIAL

Totgesagte taktieren länger

Klassische Rollenspiele sind kommerzieller Selbstmord! Die will niemand mehr spielen, geschweige denn kaufen! Klingt aus heutiger Sicht komplett absurd, galt aber Mitte der 90er als unumstößliche Wahrheit. Kaum ein Publisher traute sich noch an dieses ebenso komplexe wie kostspielige Genre heran. Die GameStar musste 1997 Rollenspiele sogar in die Adventure-Kategorie packen, weil's nicht genügend Releases für eine eigene Heftkategorie gab. In den entsprechenden Genre-Charts der Ausgabe 12/97 schaffte es mit Fallout gerade mal ein traditionelles Rollenspiel in die Top 25, die ansonsten von Point&Click-Adventures dominiert wurden.

Aber Anfang 1999 erschien ein Titel, der alles veränderte und die unumstößliche Wahrheit komplett auf den Kopf stellte: Baldur's Gate. Das Rollenspiel-Erstlingswerk des noch jungen Entwicklerstudios Bioware schaffte es, das totgesagte Genre mit Pracht-Grafik, vielen Komfortfunktionen und neuen Ideen wie pausierbaren Echtzeitkämpfen wiederzubeleben, ohne die Traditionalisten vor den Kopf zu stoßen. Und wenn einer erfolgreich ist, lassen die Nachahmer nicht lange auf sich warten. Rollenspiele waren plötzlich wieder schwer angesagt und sind es bis heute geblieben. Alles was es brauchte, war ein Meisterwerk, das jeder unabhängig von den sonstigen eigenen Genrevorlieben unbedingt spielen wollte.

Warum ich die ollen Kamellen wieder auspacke? Weil Mitte bis Ende der 90er ein Genre die Spielelandschaft dominierte, das wiederum heute als garantierter Flop gilt: Echtzeitstrategie. Command & Conquer, Age of Empires, Warcraft 2 und StarCraft waren die Könige der damaligen Gaming-Zeit, sie verkauften sich über etliche Jahre millionenfach.

Vom damaligen Ruhm ist 2017 allerdings kaum noch was übriggeblieben, der letzte wirklich relevante Genrevertreter ist Starcraft 2, dessen erstes Kapitel auch schon sieben Jahre auf dem Strategienbuckel hat.

Die Zeichen der Echtzeit erkennen

Wir bei GameStar sind uns einig: Das hat das Genre nicht verdient! Und es braucht dringend eine Art »Baldur's Gate der Echtzeitstrategie« – also ein kommerziell erfolgreiches Meisterwerk, auf das sich alle einigen können und das all diejenigen Lügen straft, die das traditionsreiche Genre bereits abgeschrieben haben.

Mehr als genug gute Gründe, um Basisbau und Massenschlachten mit der umfangreichsten GameStar-Titelstory aller Zeiten auf 27 Seiten angemessen zu würdigen. Denn die Chancen für das überfällige Genre-Comeback standen schon seit Jahren nicht mehr so gut wie in den kommenden Monaten.

Erster Comeback-Anwärter ist Halo Wars 2 (Seite 26), das nicht nur eine weltbekannte Marke im Rücken hat, sondern auch vieles mitbringt, was das Genre einst so berühmt und beliebt gemacht hat, etwa eine Story-Kampagne mit aufwändig produzierten Zwischensequenzen.

In den nächsten Monaten wagen außerdem mit Spellforce 3 (S. 40), Sudden Strike 4 (S. 42) und Dawn of War 3 (S. 45) drei weitere traditionsreiche Echtzeitstrategie-Serien den überfälligen Comeback-Versuch. Vielleicht sorgt aber auch wie seinerzeit bei Baldur's Gate ein gänzlich neuer Titel den Genre-Durchbruch – Iron Harvest (S. 36) hat mit vielen cleveren Ideen und seinem einzigartigen Stil durchaus das Zeug dazu.

Den Schlussakkord unserer großen Ode an die Echtzeitstrategie bildet unsere große Reportage »Echt Zeit für Echtzeit«, in der Genre-Koryphäen wie Rob Pardo (WarCraft 3), Louis Castle (Command & Conquer) oder Ian Fischer (Age of Empire) Status Quo und Zukunft des Genres beleuchten. Und so viel sei schon hier verraten: Das Comeback wird ihrer Meinung definitiv passieren. Es ist nur eine Frage der (Echt-)Zeit.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

Heiko Klinge

Neuer Online-Chef

Verstärkung für unser Website-Team: Sandro Odak ist seit fast zehn Jahren Spieljournalist und liebt noch länger Stronghold (»Guter Mann!«, sagt Heiko). Beste Voraussetzungen also, um als Head of GameStar.de ab sofort die Leitung unserer Online-Redaktion zu übernehmen.



Japan total

Unser Kollege Stephan Freundorfer liebt Japan. Das liegt natürlich nicht nur am leckeren Essen dort (er macht auch vor Schnecken nicht Halt). Mitte Januar hat er für uns Namco Bandai besucht und Previews zu Tekken 7 (S. 70) und Ni no Kuni 2 (S. 72) mitgebracht.



INHALT

Echtzeitstrategie 2017

26

Erlebt die Echtzeitstrategie 2017 ihren zweiten Frühling? Wir stellen Ihnen potenzielle Top-Spiele vor und zeichnen die Zukunft des Genres vor.

Star Citizen

56

Noch mehr Hintergründe von Chris Roberts zum Weltraumspiel.

The Elder Scrolls Online: Morrowind

64

Das erste Addon für ESO entführt uns ins Land der Riesenpilze.

■ Titelstory: Echtzeitstrategie 2017

- 26 Halo Wars 2
- 28 Die sechs Anführer
- 29 Das Halo-Universum
- 30 Die Echtzeitwurzeln
- 36 Iron Harvest
- 40 Spellforce 3
- 42 Sudden Strike 4
- 45 Dawn of War 3
- 46 Große Liebe Echtzeitstrategie
- 48 Die Zukunft der Echtzeitstrategie

■ Rubriken

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

■ Previews

- 56 Star Citizen
- 62 Dirt 4
- 64 The Elder Scrolls Online: Morrowind
- 68 Escape from Tarkov
- 70 Tekken 7
- 72 Ni no Kuni 2

■ Tests

- 78 Genre-Charts
- 79 So werten wir
- 32 Halo Wars:Definitive Edition
- 80 Resident Evil 7: Biohazard
- 96 Dead Rising 4
- 98 Urban Empire
- 100 Tales of Berseria
- 102 Rise & Shine
- 104 Icey



Resident Evil 7: Biohazard

80

Ist der PC-Port des Horrorspiels zum Gruseln?



GameStars 2016: Die Sieger

20

Der GameStar für das beste PC-Spiel des Jahres geht an ...



Gewalt in Spielen

112

Sind so richtig fies brutale Spiele wirklich so schlimm? Oder ist das genaue Gegenteil der Fall? Und wenn, warum? Unser Report kennt die Antwort.



Wie Horror funktioniert

86

Welche Mechanismen nutzen Entwickler, um uns Angst zu machen?

Aktuell

- 10 Swatting
- 10 Prison Architect
- 10 Scalebound
- 11 Final Fantasy 15
- 11 Splinter-Cell-Verfilmung
- 12 Kolumne: Football Manager 2017 – Erfahrungen eines Taktik-Nerds
- 14 Kolumne: Übertriebene Entwickler-versprechen – Verkauft keine Träume
- 16 Zenimax vs. Oculus VR
- 16 AMD-Grafikkarten
- 16 Umfrage: In welcher Auflösung spielen Sie hauptsächlich?
- 17 Windows 10 Game Mode
- 20 GameStars 2016: Die Sieger
- 23 Termin-Update

Hardware

- 117 Intel Core i7 7700K
- 122 Nvidia Shield TV
- 126 Einkaufsführer

Magazin

- 86 Wie Horror funktioniert
- 108 Legendar schlecht: Last Action Hero
- 110 Theoretisch betrachtet: Maize
- 112 Gewalt in Spielen

Spiele in dieser Ausgabe

Battlefield 1	GameStars	21	Maize.....	Magazin.....	110
Civilization 6	GameStars	22	Ni no Kuni 2	Preview	72
Day of the Tentacle Remastered.....	GameStars	22	No Man's Sky	GameStars	21
Dead Rising 4	Test.....	96	Overwatch.....	GameStars	22
Dirt 4	Preview.....	62	Prison Architect.....	Gehört	10
Divinity: Original Sin 2	GameStars	21	Resident Evil 7: Biohazard	Test.....	80
Escape from Tarkov.....	Preview	68	Rise & Shine	Test.....	102
Final Fantasy 15	Gehört	11	Scalebound	Gehört	11
Football Manager 2017	Kolumne	12	Star Citizen	Preview	56
Forza Horizon 3	GameStars	22	Tales of Berseria	Test.....	100
Halo Wars: Definitive Edition	Test.....	32	Tekken 7	Preview	70
Halo Wars 2	Vorabtest	26	The Elder Scrolls Online: Morrowind	Preview	64
Icey.....	Test.....	104	The Witcher 3	GameStars	21
Last Action Hero	Magazin.....	10	Urban Empire.....	Test.....	98



Ballistix Sport LT

Geschwindigkeit. Stil. Sport.

Holen Sie mehr aus Ihrem Speicher heraus.

Der Ballistix Sport LT DDR4 Speicher wurde speziell für Leistungssportler, Spieler und diejenigen entwickelt, die einfach mehr aus ihrem System herausholen möchten. Statten Sie Ihren Prozessor mit den Ressourcen aus, die für eine höhere und schnellere Rechenleistung und eine schnellere Reaktion erforderlich sind.



Ballistix DIMM 16GB DDR4-2400 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit • BLS2C8G4D240FSC
- Timing: 16-16-16 • DIMM DDR4-2.400 (PC4-19.200)
- Kit: 2x 8 GB

IEIGCJ28



239,⁹⁰

Ballistix DIMM 32GB DDR4-2400 Kitt

- Arbeitsspeicher-Kit • BLS2C16G4D240FSC
- Timing: 16-16-16
- DIMM DDR4-2.400 (PC4-19.200) • Kit: 2x 16 GB

IFIGCJ29



124,⁹⁰

Ballistix DIMM 16GB DDR4-2400

- Arbeitsspeicher • BLS16G4D240F5B
- Timing: 16-16-16
- DIMM DDR4-2.400 (PC4-19.200)
- Modul 16 GB

IEIGCJ26



119,⁹⁰

Ballistix DIMM 16GB DDR4-2400

- Arbeitsspeicher • BLS16G4D240F5E
- Timing: 16-16-16
- DIMM DDR4-2.400 (PC4-19.200)
- Modul 16 GB

IEIGCJ32





749,-

Acer Predator Z321Q

- Curved-LED-Monitor • 81 cm (32")
- 1.920x1.080 Pixel (Full HD)
- 4 ms Reaktionszeit (GtG)
- Kontrast: 3.000:1 (fest) • Energieklasse: A
- Helligkeit: 300 cd/m² • HDMI, DisplayPort, Audio
- integrierter 4x USB 3.0-Hub und Lautsprecher

V7LA06



279,-

BenQ Zowie XL2411

- LED-Monitor • 60,96 cm (24") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 1 ms Reaktionszeit (GtG)
- Energieklasse: C • Kontrast: 12.000.000:1 (dynamisch) • Helligkeit: 350 cd/m² • 144 Hz
- 1x HDMI, 1x DVI-D, 1x VGA

V5LC6906



2.149,-

MSI VR ONE-6RD16S2P

- Rucksack-PC • Intel® Core™ i7-6820HK Prozessor (2,7 GHz, Boost: 3,6 GHz)
- NVIDIA® GeForce® GTX 1060 • 16 GB DDR4-RAM • 256 GB NVMe SSD
- WLAN 802.11ac/a/b/g/n • Windows® 10 Pro 64-Bit (OEM)

S2IM01



1.699,-

Lenovo Ideacentre Y900-34ISZ 90DD0093GE

- Intel® Core™ i7-6700K CPU (4,0 GHz)
- NVIDIA® GeForce® GTX 1070 • 16 GB DDR4-RAM
- 1-TB-HDD • DVD-Brenner • Gigabit-LAN
- Windows® 10 Home 64-Bit (OEM)

S6L18Y



999,-

Acer Aspire VX 15 VX5-591G-550Z

- 39,6 cm (15,6") • Acer ComfyView™ Full-HD IPS Display (1.920 x 1.080) • Intel® Core™ i5-7300HQ Prozessor (2,5 GHz) • 16 GB DDR4-RAM
- 256 GB SSD, 1.000 SATA (5.400 U/Min.)
- NVIDIA® GeForce® GTX 1050 4 GB VRAM
- USB 3.1 Typ-C (Gen 1), Bluetooth • Linux

PL6CWA



499,-

ASUS GeForce GTX 1070 STRIX

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

JFXV0C08

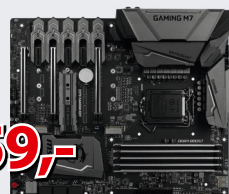


309,-

ASUS MAXIMUS IX APEX

- E-ATX-Mainboard • Sockel 1151
- Intel® Z270 Chipsatz • CPU-abhängiger Grafikchip
- Gigabit-LAN • USB 3.1 • HD-Sound
- 2x DDR4-RAM • 4x SATA 6Gb/s • 2x M.2
- 4x PCIe 3.0 x16, 2x PCIe 3.0 x1

GKEA73



259,-

MSI Z270 GAMING M7

- ATX-Mainboard • Sockel 1151
- Intel® Z270 Chipsatz • CPU-abhängige Grafik
- Gigabit-LAN • USB 3.1 • HD-Sound
- 4x DDR4-RAM • 6x SATA 6Gb/s • 3x M.2
- 1x U.2 • 3x PCIe 3.0 x16, 3x PCIe 3.0 x1

GKEM72

89,⁹⁰**SanDisk Ultra® II SSD | 240GB**

- Bis zu 25-mal bessere Leistung als eine typische Festplatte
- Effizientes Multitasking und Workload-Management
- Lesegeschwindigkeiten bis zu 550 MB/s, Schreibgeschwindigkeiten bis zu 500 MB/s

IMIM6G

99,⁹⁰**Thermaltake Toughpower Grand RGB 750W Gold**

- Netzteil • 750 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 90% • 13 x Laufwerksanschlüsse
- 4x PCIe-Stromanschluss • Kabel-Management
- 1x 140-mm-Lüfter • ATX 2.03, ATX 12v 2.4, SSI EPS 12V 2.92

TN7T41

67,⁹⁰**Transcend StoreJet 25M3 1 TB**

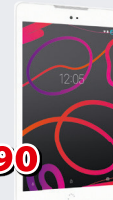
- externe USB-3.0-Festplatte
- 1 TB Kapazität • 2,5 Zoll Formfaktor
- Stoßfestigkeit nach Militärstandard
- One Touch Auto-Datensicherung
- TS1TSJ25M3

AAUQL2

39,⁹⁹**Alpenföhn Brocken 2**

- CPU-Kühler für Sockel FM1, FM2(+), AM2(+), AM3(+), 115x, 2011(-3)
- Abmessungen: 146x165x100 mm
- zehn Heatpipe-Verbindungen
- 140-mm-Lüfter mit PWM-Anschluss

HXLE60

169,⁹⁰**BQ Aquaris M8**

- Tablet-PC • 20,3-cm-Multitouch-Display
- 2.0-Megapixel-Kamera Frontseite
- 5.0-Megapixel-Kamera Rückseite
- microSD-Slot (max. 256 GB)
- Dual-Band WLAN, Bluetooth 4.1

PJ0BQ0

Swatting-Anrufe

Hohe Freiheitsstrafe

Drei Jahre und fünf Monate Gefängnis. So lautet das hohe Strafmaß für den ersten verurteilten Swatter Deutschlands, den 24-jährigen Alexander S. Der hatte am 16. Juli 2015 mit einem Anruf einen Feuerwehrgroßeinsatz beim YouTuber und Streamer Rainer »Drachenlord« Winkler ausgelöst. Swatting ist in erster Linie ein Thema in den USA, wo die namensgebende Polizeieinheit SWAT mit gefälschten Notrufen zu YouTubern, Streamern und berühmten Persönlichkeiten geschickt wird. Swatting-Anrufe sind Straftaten, weil sie für echte Notfälle benötigte Einsatzkräfte binden, hohe Kosten verursachen, zu Sachschäden führen und beim Eintreffen von bewaffneten Sondereinsatzkommandos natürlich auch eine Gefahr für unschuldige Personen bedeuten. Insofern hatte Drachenlord Glück, dass es sich »nur« um einen Feuerwehreinsatz handelte. Tatsächlich wurde Alexander S. nicht nur wegen des einzelnen Einsatzes angeklagt: Von Computerbetrug über Swatting bis hin zum Besitz und der Verbreitung von Kinderpornographie sowie Volksverhetzung liest sich die Anklage wie eine Übersicht der überhaupt möglichen Tatbestände bei Cyberkriminalität. In über 100 Fällen hat S. laut der Staatsanwaltschaft mit gefälschten Adressen und Zahlungsdaten in Onlineshops bestellt und an unbeteiligte Personen Pakete schicken lassen, wie der Bayerische Rundfunk berichtet. Der Schaden soll sich auf etwa 38.000 Euro beziffern.



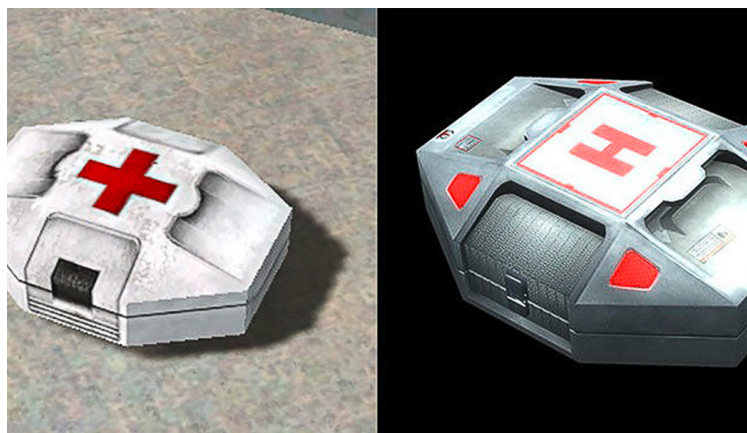
Wer einen Sondereinsatz der Polizei (hier: SWAT-Team) verursacht, muss mit hohen Strafen rechnen.

Kein Kavalliersdelikt

Swatting habe Alexander S. insgesamt vier Mal versucht, nur ein einziges Mal gab es im Fall von Drachenlord einen echten Einsatz. Für die vier vorsätzlich falschen Notrufe alleine verhängte das Gericht ein Jahr und fünf Monate Gefängnis, dazu kommen nochmal zwei Jahre für die weiteren Delikte. Laut dem Oberlandesgericht Nürnberg sei das Strafmaß relativ hoch angesetzt worden. Wären die anderen Anrufe ebenfalls erfolgreich gewesen und hätte es eventuell sogar Verletzte gegeben, wäre die Strafe noch höher ausgefallen. Offensichtlich wollte das zuständige Gericht beim ersten öffentlichen Fall direkt klarstellen, dass es sich um keinen harmlosen Spaß handelt.

Prison Architect

Verstoß gegen die Genfer Konvention?



Der Konsolen-Shooter Halo hält sich an die Genfer Konvention. Links die Healthpacks in den ersten Halo-Teilen, rechts ein aktuelles.

Die Macher von Prison Architect staunten nicht schlecht, als sie eine Mail vom Roten Kreuz (der Organisation) bekamen, in der sie dazu aufgefordert wurden, das rote Kreuz (als Symbol) aus ihrem Spiel zu entfernen. Das rote Kreuz ist ein geschütztes Zeichen und darf nicht einfach so benutzt werden. Dahinter verbirgt sich eine einleuchtende Logik: In Kriegsgebieten oder bewaffneten Konflikten soll sich niemand als Hilfsorganisation ausgeben, um einen taktischen Vorteil zu erhalten. Wer es trotzdem tut, verstößt gegen die Genfer Konvention und macht sich damit zum Kriegsverbrecher. In einer Mail an Introversion Software heißt es: »Das rote Kreuz-Emblem ist ... ein Zeichen, das nicht für kommerzielle Zwecke wie Werbekampagnen oder Produkte genutzt werden dürfe.« In Prison Architect gibt es jetzt keine roten Kreuze mehr. Die Angelegenheit hat allerdings eine Diskussion angestoßen: Kann dieses Symbol in einem Videospiel dem Roten Kreuz wirklich schaden? Und wie sinnvoll ist es, wenn die Organisation Zeit und Geld dafür aufbringt, nach kleinen roten Kreuzen in Videospielen zu suchen und die Macher anzuzeigen?

Wo bleibt die PC-Version?

Während das lang erwartete Rollenspiel Final Fantasy 15 bereits seit dem 29. November 2016 für die PlayStation 4 sowie die Xbox One erhältlich ist, fehlt von einer PC-Version noch immer jede Spur. Doch es gibt Grund zur Hoffnung. Wie der zuständige Game Director Hajime Tabata in einem Interview mit dem japanischen Magazin Famitsu erklärt hat, würde er Final Fantasy 15 sehr gerne auf den PC bringen. Er hat bereits einige Ideen für spezielle Features und Herangehensweisen. »Ich würde das Spiel gerne schon alleine als technischen Versuch auf den PC umsetzen. Ich will den Benutzern zeigen, wie Final Fantasy 15 auf High-End-Rechnern läuft. Des Weiteren würde ich

Prinzessin Lunafreya kann zwar zaubern, doch davon kommt das Rollenspiel Final Fantasy 15 auch nicht schneller auf den PC.



gerne auf dem PC entwickeln, um PC-exklusive Features auszuprobieren. Dazu zählt etwa die Möglichkeit, eigene Quests zu erstellen oder die Welt mithilfe von Mods zu genießen.« Allerdings sind das bisher nur Gedankenspiele, denn Square Enix hat eine PC-Version von Final Fantasy 15 noch nicht offiziell angekündigt. Bereits im vergangenen Jahr hatte der Entwickler erklärt, dass eine Umsetzung für den PC mindestens ein Jahr in Anspruch nehmen würde, vor Herbst 2017 wird es also ohnehin nichts mit der PC-Fantasie.

Splinter Cell

Knallharte Verfilmung

Ubisoft bringt die geplante Verfilmung von Splinter Cell weiter voran. »Mad Max«-Star Tom Hardy soll Sam Fisher verkörpern, darüber hinaus ist er auch als Produzent verantwortlich. Mittlerweile soll das Drehbuch fertig sein, und man hofft, noch in diesem Jahr mit dem Dreh beginnen zu können. Im Gegensatz zu Assassin's Creed und anderen Spiele-Verfilmungen muss man laut dem ausführenden Produzenten Basil Iwanyk (»John Wick«) bei Splinter Cell auf keine Hintergrundgeschichte Rücksicht nehmen. Er hat auch schon genaue Vorstellung zum Gewaltgrad der Verfilmung: »Er wird zwar kein R-Rating bekommen, trotzdem wird es ein harter Actionfilm. Nicht so wie John Wick, aber dennoch badass.« Zur Story betont Iwanyk vor allem



Splinter Cell: Blacklist ist der bislang letzte Teil der Agenten-Spieleserie.

die Eigenständigkeit des Projektes. Man wolle nicht mit James Bond oder Jason Bourne konkurrieren: »Wir versuchen, uns von diesen Filmen fern zu halten, was den Ton, die Bösewichte und die Settings angeht.« Details zur Story rund um Sam Fisher, der für die fiktive NSA-Abteilung Third Echelon Aufträge ausführt, gibt es noch nicht.



SFX II
REVOLUTION
Beyond Your Limits



STEELWING
Aluminium Craftmanship



0800-ENERMAX
enermax.de

modded by **WISTER**

ERFAHRUNGEN EINES TAKTIK-NERDS

Gunnar Lott, Ex-Spielerredakteur und leidenschaftlicher Fußballtaktik-Blogger berichtet von seinen Erfahrungen mit dem englischsten aller Fußballmanager-Spiele.



Der Autor

Gunnar Lott war früher Chefredakteur bei GameStar und macht dieser Tage alle möglichen Dinge, etwa einen recht bekannten Podcast über alte Spiele (Stay Forever) mit einem anderen GameStar-Veteranen, Christian Schmidt. Oder einen ausgesprochen unbekannten Fußballtaktikblog (Niemals Allein), der sich NUR mit Hannover 96 beschäftigt. Wenn er Zeit zum Spielen findet, wirft er sich auf Rogue-Likes, Rollenspiele jeder Art und kniffliges Strategie-Zeugs.

Fußball ist der tollste Sport der Welt. Rotwein ist das tollste Getränk der Welt. Aber Fußball im TV oder im »Kicker«, das ist ein bisschen wie Wein aus dem Tetrapak – klar, es sieht aus wie Fußball/Wein, aber es zeigt nicht ansatzweise, wie toll Fußball/Wein wirklich sein kann. Ich habe vor Jahren angefangen, wie bescheuert über Fußballtaktik zu lesen, mit Experten zu reden, um die Schönheit des Spiels besser zu verstehen. Wenn man anfängt, sich ein bisschen mit Fußballtaktik auseinanderzusetzen, wenn man versucht, das komplexe Spiel zu »lesen«, dann fällt einem schnell auf, wie verkürzt über Fußball berichtet wird.

Fußball ist ein Spiel, das von 22 Menschen gleichzeitig gespielt wird. Das in einzelne Heldengeschichten zu zerlegen – à la »Er hat sich ein Herz gefasst und das Spiel entschieden« – ist unangemessen, da die Wechselwirkungen zwischen Rollen und Taktiken und Spielverläufen so stark sind. Ich will nicht sagen, dass ich ein Superexperte wäre, was Taktik angeht. Aber ich betreibe einen Taktikblog gemeinsam mit einem Superexperten, und das strahlt ein bisschen auf mich ab: Zumindest mit meinem Lieblingsverein Hannover 96 kenne ich mich aus.

So. Jetzt, wo wir das aus dem Weg haben, können wir über den Football Manager 2017 reden, dem Vernehmen nach ein Spiel, das die echte Komplexität des Fußballs abbildet.

Kann man hier auch Fußball sehen?

Also, FM17 gestartet, eine halbe Stunde damit verbracht, dem Spiel zu sagen, was ich alles nicht machen will (Transfers, Training, PR, Stadion etc.), damit ich mich nur auf die Matches konzentrieren kann. Das erfordert starke Nerven, weil der Sportdirektor ohne Kontrolle auf dem Transfermarkt schon mal Amok läuft und der Co-Trainer auf den Pressekonferenzen nicht die allerbeste Figur macht – aber nun, ich habe letztes Jahr Thomas Schaaf dabei zugeguckt, wie er meinen Lieblingsverein in den Abgrund manövrierte, mich bringt nichts mehr aus der Ruhe.

Meine Mannschaft ist Hannover 96, die Spielerdaten sind aktuell. Gleich die erste Erkenntnis: Die Spielerstärken sind, mit wenigen Ausnahmen, geradezu sensationell gut getroffen. Vermutlich wären wir letzte Saison nicht abgestiegen, wenn einfach der KI-Co-Trainer vom FM17 die Aufstellung gemacht hätte und nicht Frontzeck oder Schaaf. Das Bild bestätigt sich in den Testspielen: Wie im richtigen Leben neigt Felix Klaus zum Festdribbeln, ist aber ein solider, wenn auch allzu simpler Rechtsaußen. Manu Schmiedebach ist wie in echt der Kitt, der quasi fehlpassfrei Angriff und Abwehr verbindet. Und obendrein noch durch seine hellseherischen Fähigkeiten regelhaft gegnerische Kontor unterbindet. Martin Harnik gibt zu selten ab, trifft aber dafür



Der Spielablauf in seiner schlichten Schönheit. Die (blaue) Bochumer schwimmt; unten gibt's Textkommentare, mehr Infos sind einblendbar.



In der Analyse gibt es fast alles, was das Herz begehrt. Die Heatmap zeigt, dass bei Hannover (rechts) der Fokus auf der Mitte lag.

auch einigermaßen oft aus spitzem Winkel. Das alles passt schon mal.

Systeme gegen Systeme

Ich habe natürlich weitreichendere Ambitionen als der aktuelle Cheftrainer Daniel Stendel und verordne dem Team ein fiesches 3-5-2-System statt des grauen 4-1-3-2, dazu setzen wir auf Spielkontrolle, verzichten auf Flanken und suchen den Weg durch die Mitte. Ich will, wenn schon, der FC Bayern der zweiten Liga werden. Als Ausweichsystem nehmen wir ein 4-3-3, der Kader hat eh leichten Stürmerüberschuss.

Mir geht es aber weniger um bestimmte Systeme, ich will die besten Spieler auf den Platz bringen – und sehen, ob sich die klassischen Eigenschaften eines 3-5-2 (kompakte Mitte, ruhiger Aufbau, Anfälligkeit über die Flügel) erkennen lassen.

Und, nun ja: Die Spieler stehen an den richtigen Stellen, bewegen sich ungefähr in die richtigen Räume, es sieht fast aus wie ein Spiel. Es scheint mir aber vor allem an der oben erwähnten exzellenten Einschätzung der Spieler zu liegen, dass das funktioniert, die Wechselwirkungen der Systeme sind nicht sehr sichtbar. Ich würde gerne deutlicher sehen, dass etwa ein Raute-System (4-2-2-2) mit nur seinem einzelnen Sechser anfällig gegen Systeme mit zwei Stürmern (4-4-2 etwa) ist. Das Spiel schlägt mir zwar immer Systeme vor, die gut gegen das Setup des nächsten Gegner passen könnten, aber das wirkt pauschal. In der echten zweiten Liga spielen zudem viele Teams aggressiv gegen den Spielaufbau, stören früh mit zwei Stürmern und versuchen, den Gegner zu langen Schlägen zu zwingen, derlei Feinheiten sehe ich im FM 2017 nur angedeutet und kann sie auch nicht leicht aktiv herstellen. Überhaupt scheint strukturiertes Pressing, wie es etwa Leverkusen oder RB Leipzig in der Bundesliga spielen, dem taktischen System des FM17 nicht beibringbar, allenfalls mit Tricks und Dutzenden Einzelbefehlen.

Ich würde auch gerne einfacher zwischen den Formationen wechseln, würde gerne auf Einzelspielerbasis noch genauer die Laufwege und Spielfunktionen modifizieren, um noch genauer meine Wunschtaktik ins Spiel umsetzen zu können. Aber das ist vielleicht ein bisschen viel verlangt. Der FM17 ist so schon kaum beherrschbar, weil die Menüs und Feedbacksysteme nur schwer zugänglich sind, insbesondere wenn man, wie ich, zwei, drei Versionen ausgesetzt hat. Ich spreche von Dingen, die man nicht machen kann, dabei ist es schon knifflig, genau zu beobachten, ob und wie die Dinge umgesetzt sind, die man bestimmen kann: Hat die Abwehr den Stürmer wirklich enger markiert, nachdem ich das befohlen hatte, bringen wir im Ballbesitz wirk-

Wie spielen?

Der Football Manager 2017 ist in Deutschland weder auf Steam noch bei Elektronikmärkten erhältlich. Denn Electronic Arts hält im deutschsprachigen Raum die Exklusivrechte an den beiden Bundesligen. Online kann man das Spiel aber kaufen, etwa bei Import- oder Keyhändlern. Wir empfehlen, das Angebot gut durchzulesen, damit Sie keine eingeschränkte Regionalversion kaufen. Der russische FM 2017 etwa erlaubt keine anderen Sprachen. Alle Versionen können Sie mit einem deutschen Steam-Account problemlos aktivieren. Eine reguläre deutsche Sprachfassung existiert nicht, dafür arbeiten Fans an einer Übersetzung. Mehr dazu auf MeisterTrainerForum.de.

lich mehr Spieler vor den Ball als bisher? Die Spiel-Engine ist optisch kein FIFA und zeigt nicht immer realistische Bewegungen, das steht dem Spielgefühl im Weg, ermöglicht aber eine genauere Analyse, weil man eher sieht, wo die »Regeln« greifen – etwa, wenn der Stürmer auf meinen im Mittelfeld wühlenden, zweikampfstarken Sechser anläuft und den Ball verliert.

Wenn ein Plan funktioniert

Aber nochmal: Das Verhalten der Spieler, obwohl im Detail nicht darstellbar, ist so gut getroffen, dass sich allein mit gutem

Gespür für deren Rollen und Fähigkeiten sinnvolle taktische Entscheidungen treffen lassen. Ein Beispiel: Schmiedebach (hört man raus, dass das mein Lieblingsspieler ist?) fehlte wegen einer gelben Karte. Ich nahm den (wie in echt) kompetenten, aber weniger offensiven und spielstarken Hoffmann an seiner Stelle rein. Dazu hatte ich im Sturm eine Doppelspitze aus den durchschlagskräftigen Füllkrug und Benschop, die beide nicht die großen Passspieler sind. Im Spiel ergab sich gegen einen nominell schwachen Gegner, Erzgebirge Aue, eine klare optische Überlegenheit, aber eine merkwürdige Schwierigkeit, Torszenen zu erzeugen. Hilflös umkreisten meine Spieler die Abwehr des Gegners, immer wieder schossen sie aus Verzweiflung aus der zweiten Reihe. Klar: Es fehlte ein kreativer Spieler, der meine stumpfe Doppelspitze unterstützt. Ich nahm Benschop raus, den cleveren Dribbler Karaman rein, dazu den spielstarken Fossum für Hoffmann. Und tatsächlich, die Chancen wurden mehr, die Kombinationen ansehnlicher. 20 Minuten später fiel das Tor wie bestellt: Pass Fossum, Weiterleitung Karaman, Tor Füllkrug. Wer liebt es nicht, wenn ein Plan funktioniert? Es ist eine Stärke des Spiels, dass man fußballerische Ideen umsetzen kann, obwohl der Fokus mehr auf den Spielern als den Systemen liegt.

Zum Schluss ein kurzes allgemeines Fazit: Der FM17 ist ein tolles Spiel, das man auf viele verschiedene Arten mit sehr unterschiedlichen Schwerpunkten spielen kann – mein Fokus nur auf Spiele und Taktik ist ja nur ein Teil des Spiels. Es bedient sich aus einer exzellent recherchierten Datenbank über Vereine, Trainer sowie Spieler und stellt viele realistische Mechaniken des Fußballs dar, sowohl des Geschäfts als auch des Spiels.

Nachtrag: Ich bin in der ersten Saison aufgestiegen, als Tabellenester, zwei Punkte vor dem VfB Stuttgart. Das kommt der Wirklichkeit der Liga relativ nahe, wenn man von der Hinrunde ausgeht. Das 3-5-2 hat sich bewährt und im Verlauf der Spielzeit zunehmend zu Spielen mit höherem Ballbesitz und herausgespielten Toren geführt. Da will ich mal nicht meckern. ★



Auf dem Systembildschirm ordnet man die Spieler in die Formation ein. Grüne Balken zeigen an, wie gut dem Spieler die jeweilige Rolle liegt.

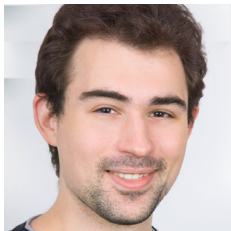


Man kann recht detailliert festlegen, wie viele (und welche) Spieler bei Ecken in den Strafraum laufen.

Übertriebene Entwicklerversprechen

VERKAUFT KEINE TRÄUME!

Dimi wurde allzu oft von falschen Versprechungen geködert und bitter enttäuscht.
Jetzt kommt sein frustrierter Appell.



Der Autor

Dimi liebt Spiele, egal ob sie schlau oder simpel sind. Wenn er will, kann er auch mit Rambo: The Video Game Spaß haben (zwei, drei Bier vorausgesetzt), sich jubelnd durch die Kampagne von Call of Duty schießen und sich die halbe Nacht durch Torchlight kloppen. Aber er liebt auch das Philosophieren über die intellektuelleren Seiten unseres Lieblingsmediums, büffelt Game Studies und beleuchtet im Videoformat »Spotlight« spannende Facetten an Spielen.



The Banner Saga 3 wird wie der erste Teil über Kickstarter finanziert.

Im Leben ist nichts umsonst. Okay, bis auf die Knax-Comichefte, die man als Kind in der Sparkasse abstauben konnte. Das Geschäft mit Spielen aber hat sich über die Jahre vom Nischenhobby zum knallharten Multimillionen-Dollar-Business entwickelt. Das bringt Vor- und Nachteile mit sich, die alle Spieleentwickler in ihrer Arbeit massiv beeinflussen – egal, ob Indie oder Triple-A. Ein großer Nachteil, der mich als Spieler betrifft: Mir wird häufig Quatsch versprochen. Denn lukrative Medienmärkte locken immer mehr Hersteller an, deren Angebot dann schnell zu einer Übersättigung führt. 38 Prozent aller Steam-Titel wurden alleine 2016 veröffentlicht (laut Steamspy). Keiner kann das alles spielen, folglich purzeln die Verkaufszahlen vieler Triple-A-Marken (gerade im Einzelhandel), und Indie-Entwickler haben es schwerer denn je, bei App-Stores und Steam gesehen und gekauft zu werden. Kein Wunder, dass die Macher von The Banner Saga für den dritten Teil wieder auf Crowdfunding zurückgreifen müssen, nachdem sie beim zweiten zu wenig ins Marketing gesteckt haben. Da helfen auch Bestwertungen wenig.

Wer soll das alles spielen?

Je größer das Angebot, desto überlebensnotwendiger der Druck auf einzelne Anbieter, ihr Spiel möglichst reichweitenstark an den Kunden zu bringen. Und das klappt am besten mit großen Ansagen, die dann von Journalisten, Youtubern und Publishern in die Welt getragen werden. In meiner Spielerlaufbahn wurde ich nie so häufig mit falschen Versprechungen und angeblich erfüllbaren Träumen geködert wie in den vergangenen Jahren. Ein

No Man's Sky verspricht mir die beste Weltraumerfahrung überhaupt, noch dazu gemeinsam mit Freunden – und am Ende hat es keinen Multiplayer und bleibt auch sonst hinter den Versprechen zurück. Es gibt diverse Early-Access-Titel, die seit Jahren versanden (Godus), gleichzeitig bewerben kleine Studios auf Crowdfunding-Plattformen sagenhaft ambitionierte Projekte.

Für jeden Traum ein Spiel

Für fast jeden Spielertraum lässt sich ein Projekt finden. Sie wollen den alten Glanz von Ultima Underworld, Baldur's Gate, Mega Man oder Bard's Tale in neuer Blüte erleben? »No problem«, gibt's alles auf Kickstarter. Noch krasser: Identity verspricht mir eine bombastisch aussehende Lebenssimulation, in der ich vom Drogendealer bis zum Innenarchitekten jeden meiner Träume ausleben kann (nicht, dass Drogendealern ein Traum von mir wäre). Ein Projekt, das so schön klingt, um wahr zu sein. Und am Gipfel steht Star Citizen, das Weltraum-Fans gefühlt alles ermöglichen will (und hoffentlich auch wird).

Liebe Entwickler, ich finde es prinzipiell super, dass ihr euch hohe Ziele steckt und euch auch von Budget-Widrigkeiten nicht davon abhalten lasst, ambitionierte Projekte anzugehen. Aber die Rechnung geht nur auf, wenn man seinem eigenen Ehrenwort am Ende gerecht wird. Und das klappt am besten, wenn man nur solche Ziele nach außen kommuniziert, die man sicher schaffen kann. Klar, nichts schützt vor Selbstüberschätzung. Ich kann mir vorstellen, dass Hello Games am Anfang aufrichtig überzeugt waren, sie könnten bis zum Release alle angepriesenen Features in No Man's Sky stecken. Ich unterstelle keine bewusste Lüge. Aber das Ergebnis ist letztlich unabhängig davon: Die Steam- und Presse-Reviews rauschen in den Keller, Entwickler, Publisher und Spieler sind gleichermaßen unzufrieden.

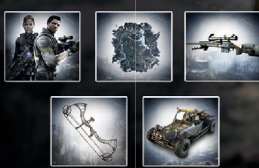
So verlockend ein mutiger Verkaufs-»Pitch« im ersten Moment aussehen mag, am Ende zahlen alle die Rechnung. Werbung hat immer mit Übertreibung und Schönfärberei zu tun, aber nachweisliche Falschaussagen werfen ein schlechtes Licht auf die ganze Spielebranche. Denn die sollte eine florierende Kreativlandschaft von Unterhaltern und, ja, auch Künstlern sein, und kein wildgewordener Basar voller großer und kleiner Trickser, die sich gegenseitig die Ellbogen in die Nieren rammen (ich übertreibe bewusst). Mir ist nur wichtig, diesen Appell an die Spielschaffenden zu äußern: Seid ehrlicher und realistischer zueinander und zu uns Kunden – gerade in Zeiten, in denen beides in anderen Bereichen der Gesellschaft häufig zu kurz kommt. ★



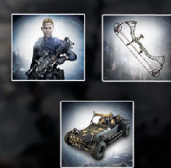
Identity soll ein bombastisch schönes Lebenssimulations-MMO werden und zahllose Karriere-möglichkeiten bieten. Kann das gutgehen?

SNIPER 3

GHOST WARRIOR



HAUPTSPIEL +
SEASON PASS



HAUPTSPIEL +
BONUS-INHALTE



AB 4. APRIL ERHÄLTlich



Sniper: Ghost Warrior 3 © 2016 CI Games S.A., all rights reserved. Published and developed by CI Games S.A. Sniper: Ghost Warrior is a trademark of CI Games S.A. Portions of this software are included under license © 2016 Crytek GmbH. This software product includes Autodesk® Scaleform® software, © 2016 Autodesk, Inc. All rights reserved. © 2016 Valve Corporation. Steamworks and the Steamworks logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS4" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Digitale Inhalte der Season Pass- und Limited Edition erscheinen zeitversetzt und möglicherweise nicht alle am Erscheinungstag. Änderung vorbehalten. Solange Vorrat reicht.

Zenimax vs. Oculus VR

500 Millionen US-Dollar Strafe

Die Jury in Dallas, Texas, hat im Prozess zwischen Oculus VR und Zenimax in erster Instanz entschieden, dass Zenimax insgesamt 500 Millionen US-Dollar zustehen, nachdem Oculus-Gründer Palmer Luckey und damit auch Oculus VR gegen ein Non-Disclosure-Agreement (»NDA«, Verschwiegenheitserklärung) verstoßen hätten. Gleichzeitig stellte die Jury aber auch fest, dass Oculus keine Firmengeheimnisse unrechtmäßig verwendet habe, wie von Zenimax ursprünglich angeführt. Oculus VR soll aber 200 Millionen US-Dollar für den Verstoß gegen die Verschwiegenheitserklärung bezahlen und weitere 50 Millionen für Copyright-Verstöße. Luckey und Oculus müssen je weitere 50 Millionen wegen falscher Angaben bezahlen. John Carmack, Mitbegründer von id Software und seit August 2013 bei Oculus VR ange-



Im Rift-Prozess ging es um angeblich bei Zenimax (Mutter von Bethesda und id Software) entwickelte VR-Technik, die John Carmack bei seinem Wechsel zu Oculus VR im Jahr 2013 unrechtmäßig mitgenommen haben soll. Die Ergebnisse hätten dann maßgeblich zur Entwicklung der Oculus Rift (im Bild: Dev Kit 2) beigetragen.

stellt, wurde dagegen nicht verurteilt. Ihm wurde vorgeworfen, bei Zenimax (die id Software 2009 übernommen haben) entwickelte Technik für die Oculus Rift verwendet zu haben. Laut der englischen Webseite Polygon wird Oculus VR in Berufung gehen, sieht aber sogar etwas Gutes in der Entscheidung.

Was den eigentlichen Vorwurf des Diebstahls von Geschäftsgeheimnissen angehe, habe die Jury im Sinne von Oculus entschieden. Zenimax hingegen denkt darüber nach, aufgrund des Urteils den Verkauf des Oculus-Rift-Headsets zumindest vorübergehend verbieten zu lassen.

AMD nennt Zeitraum

Ryzen bald, Vega danach

In den letzten Gerüchten rund um die kommenden Ryzen-Prozessoren von AMD war eine Veröffentlichung gegen Ende Februar oder Anfang März 2017 erwartet worden. Während der Bekanntgabe der Geschäftszahlen für das letzte Quartal hat sich AMD mehr oder weniger nebenbei zu einem Termin für den Verkaufsstart geäußert. »Die Auslieferung des AMD Ryzen-Prozessors für Desktops wird für Anfang März erwartet«, so der kurze Satz. Auch zu der neuen Grafikchip-Architektur Vega gibt es eine neue Aussage. Nach der Beschreibung einiger Features von Vega, kündigte AMD an, dass die Auslieferung von Grafikprodukten auf Basis der neuen Architektur für das zweite Quartal 2017 erwartet wird. Bisher hatte sich AMD etwas ungenauer geäußert und nur vom ersten Halbjahr 2017 gesprochen. Damit ist nun zumindest klar, dass es vor April keine neuen Grafikkarten auf Vega-Basis geben wird. Gerüchte hatten ohnehin den Mai oder Juni 2017 erwartet. Es bleibt aber nach wie vor unklar, ob AMD eine komplett neue Radeon-Serie plant, die dann auch Grafikkarten wie die



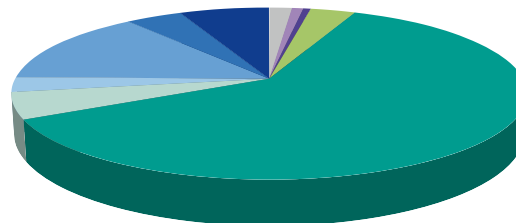
Vega nennt sich die Architektur von AMDs erwarteten High-End-Karten. Eventuell werden aber auch andere Modelle aufgefrischt.

Radeon RX 480 ersetzt, oder nur neue High-End-Modelle oberhalb der Radeon RX 480 veröffentlichen wird. Auch bei Ryzen ist noch nicht bekannt, welche Modelle zum Start geplant sind. Online wurden zwar bereits inoffizielle Listen mit Details zu 17 vermeintlichen Ryzen-CPU's veröffentlicht, wirklich verlässliche Angaben zu den verschiedenen Prozessoren gibt es allerdings noch nicht.

Umfrage

In welcher Auflösung spielen Sie hauptsächlich?

Der Fortschritt bei den TFTs macht sich auch in unseren Umfragen bemerkbar: Während nach wie vor die mit 61,2 Prozent große Mehrheit der Teilnehmer hauptsächlich in Full-HD-Auflösung (1920x1080) spielt, sind das doch rund fünf Prozent weniger als bei unserer letztjährigen Umfrage zum Thema. Ein Teil ist auf 4K-Monitore umgestiegen, die mit 6,9 Prozent mittlerweile durchaus einen spürbaren Anteil haben. Auch große 21:9-TFTs mit 3440x1440 Pixel sind mit 4,0 Prozent deutlich angestiegen, während 21:9-Modelle mit geringerer 2560x1080-Auflösung kaum hinzugewonnen haben.

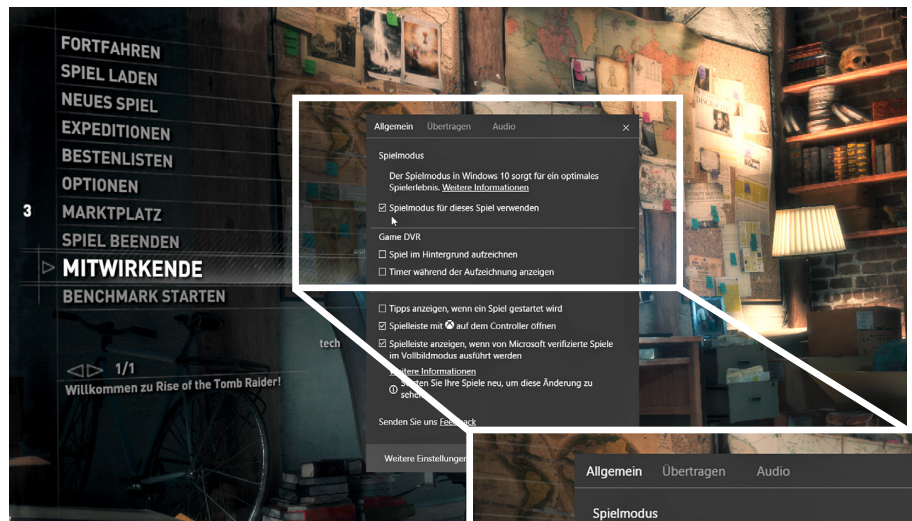


3840 x 2160 (16:9) 6,9%	1920 x 1080 (16:9) 61,2%
3440 x 1440 (21:9) 4,0%	1680 x 1050 (16:10) 3,4%
2560 x 1440 (16:9) 13,9%	1600 x 900 (16:9) 0,5%
2560 x 1080 (21:9) 2,8%	1280 x 720 (16:9) 0,8%
1920 x 1200 (16:10) 4,9%	Andere Auflösung 1,6%

Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 7.777 Teilnehmer

Spezieller Spiele-Modus kommt

Windows 10 wird mit dem geplanten Creators Update im April 2017 mit dem Game Mode eine spezielle Funktion für PC-Spiele erhalten, die für einige Prozent mehr Leistung sorgen soll. Um das zu erreichen, kann das Betriebssystem im Hintergrund laufende Prozesse mit niedrigerer Priorität versehen und mehr Ressourcen für das gestartete Spiel zur Verfügung stellen. Sowohl Grafikchip als auch Prozessor des PC sollen sich vor allem auf das laufende Spiel konzentrieren. Dadurch könnten nicht nur die durchschnittlichen, sondern auch die minimalen fps gesteigert werden. Damit es hier nicht zu Problemen kommt und der Game Mode etwa Tools als Spiel erkennt oder ein Spiel nicht als solches einordnet, wird das neue Feature über die Tastenkombination Windows + G gestartet. Danach kann man über die aufgerufene Xbox Game Bar bestätigen, dass es sich bei der aktuellen Software um ein Spiel handelt, für das der Game Mode verwendet werden soll. Bei einigen Spielen ist der Game Mode aber automatisch aktiv, genauer bei Titeln auf Basis der Universal Windows Platform (UWP), also die im Windows Store vertriebene Version. Hier erkennt Windows 10 exakt, welche Threads



und Dienste zu einem Spiel gehören. Der Vorteil des Game Mode könnte bei UWP-Versionen daher größer sein als bei den gängigen Win32-Varianten von Spielen, wie sie etwa bei Steam zu finden sind. Gegenüber PC Gamer erklärte Microsoft zudem, dass der Game Mode des Creators Update nur die erste Version darstelle und immer weiter verbessert werden soll.

Nach einem Druck auf Windows + G aktivieren Sie in den Einstellungen den neuen Game Mode für das aktuell laufende Spiel.



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 Testsieger für Hardware4u!«

0,2 Sone Idle
0,4 Sone Last

G-Dream Revision 7.1 Air

- Intel Core i5-7600K @ 8200 Extreme
- Noctua NH U12S mit 12cm Lüfter
- 8GB G.Skill Ripjaws V DDR4-2666
- MSI Z270A Gaming M3
- NVIDIA GEFORCE GTX 1070 @ Ultra - silent Kühler
- 250GB Samsung 850 EVO SSD S-ATA III
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH24NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-9NB
- 500W be quiet! Straight Power E10 CM - silent
- Microsoft Windows 10 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

€ 1.599,-
oder ab 59,90 €/mtl.¹⁾



c't 05/2012

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

0,3 Sone Idle
0,4 Sone Last

G-Dream Revision 7.3 Air

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

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

€ 1.899,-
oder ab 62,90 €/mtl.¹⁾



PC-Welt Test-Sieger
März 2015

PC Welt 03/2015

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

0,5 Sone Idle
0,9 Sone Last

G-Dream Light Revision 7.1 Air

- Intel Core i5-7500 @ ECO Green
- Noctua NH U12S mit 12cm Lüfter
- 8GB G.Skill Ripjaws V DDR4-2666
- MSI Z270 TOMAHAWK
- NVIDIA GEFORCE GTX 1060 @ Ultra
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Nanoxia Deep Silence 3
- 400W be quiet! Pure Power 9 CM - silent
- Microsoft Windows 10 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

€ 1.149,-
oder ab 40,90 €/mtl.¹⁾

FEEDBACK



brief@gamestar.de



@GameStar_de



GameStar.de



facebook.com/GameStar.de



Titelstory: Star Citizen

WWW

Zunächst war ich ja enttäuscht, als ich gelesen habe, dass in der neuen Ausgabe erneut Star Citizen behandelt wird. Zum einen, weil ihr selbst schon Dutzende Previews zu dem Spiel gebracht habt, zum anderen, weil gerade in letzter Zeit das Thema wieder häufig im Ausblick auf 2017 durchgekauft wurde. Allerdings muss ich nach dem Lesen dieser Monsterpreview ganz klar sagen: Ihr habt wieder einmal unter Beweis gestellt, dass ihr der absolute Klassenprimus im Bereich des Spielejournalismus seid. Einen dermaßen umfangreichen, sauber recherchierten und spannend geschriebenen Artikel findet man in der Zeit von Twitter und Let's Plays nur noch sehr selten. Als Leser ist es heutzutage erstmal ungewohnt und fordert etwas Überwindung sowie einiges an Zeit, sich auf ein solches Kaliber einzulassen. Aber jede einzelne Zeile ist es Wert und zeigt den anderen Magazinen, wo der Hammer hängt – vielen Dank!

Christian Hüp

WWW

Der Artikel fängt schön das ein, was in den Jahren passiert ist. Ein bisschen zu wenig Neues. Aber er ist eine gute Zusammenfassung. Ich freue mich seit Beginn auf das Projekt. Und hoffe, es wird gut. Die momentane Alpha macht mir Spaß, hat aber noch so viele Probleme. Und ich habe Angst, dass das Game in der gleichen Ecke wie DayZ landen wird. Trotzdem schaue ich immer wieder mit viel Geduld in die neuen Versionen, mache ein paar Missionen und rüste meinen Charakter bis zum Maximum aus. Nur, damit er beim nächsten Patch wieder gewiped wird.

Nefenda

WWW

Ich bin Backer der ersten Stunde, verfolge aber dennoch nicht alles minutiös, insofern für mich ein sehr hilfreicher Artikel. Danke dafür. Als ich zum Start der Kampagne 150 Euro gebackt habe, klang die Aussicht auf ein modernes Wing Commander mit gelegentlichen Shooter/Enterpassagen wie die Erfüllung eines

20 Jahre gehegten Traums. Dass dieser Traum nun 2017 oder 2018 mit Squadron 42 in Erfüllung geht, ist gewiss, und somit bin ich glücklich. Alles darüber hinaus ist für mich also ein Bonus. Egal also, wie umfangreich Star Citizen am Ende werden wird oder was doch gestrichen werden muss, es wird mehr als die erhoffte SP-Kampagne sein und von daher kann es für mich nie eine Enttäuschung werden. Am Ende wird es so oder so etwas nie Dagewesenes sein und somit mich eh umhauen.

SirThomas

WWW

Super geschrieben. Für jemanden, der das Projekt eng verfolgt, gibt es nicht so viel Neues, aber dennoch habe ich den Artikel gerne vollständig gelesen.

Srefanius

WWW

Danke für die tolle Zusammenfassung, wirklich gut geschrieben. Ich selbst werde Star Citizen nicht unterstützen, ich warte dann auf das fertige Produkt, ausreichend finanziert sollte der Titel ja ohnehin schon sein, selbst für die Ambitionen, die Chris Roberts hat. Ich bin auf der anderen Seite aber sehr gespannt, wie das »endgültige« Produkt dann aussieht, oder zumindest wie es in fünf Jahren aussieht, denn ich glaube, fertig wird das nie werden. Dafür bietet sich die Welt, die dort geschaffen wird, einfach zu sehr an, um endlos erweitert zu werden, genügend Spieler und Käufer vorausgesetzt. Überhaupt ist noch erstaunlich wenig zum eigentlichem Spielablauf bekannt, was mir noch die größten Sorgen macht, denn große, detailreiche Welten mit nahezu grenzenlosen Interaktionsmöglichkeiten machen noch lange kein gutes Gameplay und Pacing aus.

Brahm

WWW

Eine so umfassende Informationssammlung zu den strittigen Themen habe ich noch nie an einem Ort gesehen. Dazu noch einige klärende Worte von Chris Roberts, und ein paar Fakten aus der Vergangenheit, die so noch nicht



Star Citizen: »Ihr habt wieder unter Beweis gestellt, dass ihr der Klassenprimus seid.«

veröffentlicht wurden. Perfekt und absolut empfehlenswert. **Elfwyn**

2017:Vollpreis? Nein, danke!

WWW Schön geschrieben, vielen Dank dafür. Dass QA in Zukunft mehr beachtet wird, wurde letztes Jahr schon nach dem Arkham-Knight-Debakel erwartet. Da ging es zwar in erster Instanz um das Thema PC-Port, aber QA war da auch ein wichtiger Faktor. Und im Jahr davon beglückte uns Assassin's Creed Unity, wonach man sich ja so sicher war, dass QA in Zukunft viel wichtiger werden müsse. Pustekuchen. Dass sich das spürbar ändert, glaube ich erst, wenn ich es sehe. **Nasemann226**

WWW Schöner Artikel. Aber damit kommen wir direkt zur Aufgabe von Spielejournalisten: Unterstützt die kleinen, die euch angeblich so wichtig sind, mit starker Berichterstattung. Führt uns zum Schotter ... ähm, zu den guten Indies oder Midprice-Publishern. Und einen Indie-Führer für Steam würde ich sogar bezahlen. **Miles_Teg**

WWW Auf dem PC entsteht seit Jahren ein Teufelskreis. Die Entwickler/Publisher setzen verstärkt auf DLC bzw. mittlerweile Saisonpässe, dadurch warten immer mehr Spieler, wie ich auch, bis es das Spiel für wenigstens 50 Prozent weniger gibt, um den Mehrpreis der vorgenannten Dinge zu kompensieren. Da dies die Entwickler/Publisher in Probleme versetzt, gibt es noch mehr Kram, wodurch die eh schon genervten Spieler noch länger mit dem Kauf warten. Für die PS4 kaufe ich auch zum Vollpreis, da ich den Kram später wieder gut verkaufen kann. Und außerdem sollte man sich überlegen, eher wieder auf Ad-ons zu setzen, durch die man nach z.B. einem halben Jahr gebündelt für 20 Euro seine zehn Stunden Spielzeit bekommt. So aber weigere ich mich, mich hypen zu lassen und Geld in ein Spiel zu stecken, das mir regelmäßig Geld aus der Tasche ziehen will. Dafür bin ich zu alt, und die Zeit geht zu schnell rum, sodass ein Jahr zu warten eine Ewigkeit für mich wäre. **blacksun84**

Zehn Dinge, die heutige Spieler nicht mehr kennen

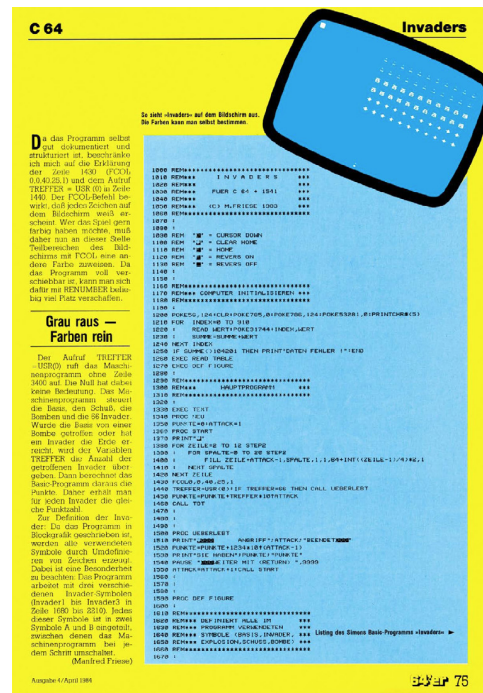
WWW Oh Gott, Programm-Listings! Hab davon in meinem Leben bestimmt 100 Stück abgetippt. Wie sicher bekannt ist, nutzten einige Computer die stinknormale Musikkassette als Datenträger. Wenn man die in einen normalen Kassettenrekorder steckte, machte die ganz lustige Geräusche. Diese lassen sich auch per Ra-

dio übertragen und dann aufnehmen. Der WDR Computerclub (Kennt den noch wer?) machte das hin und wieder mal mit Share-, Freeware- und Public-Domain-Programmen. Es gab allerdings auch Piratensender. Diese hatten weder eine Lizenz noch war die Bundespost sehr begeistert, das einfach wer einen Sendebetrieb laufen hatte. Es war zwar immer eine Überraschung, was man dann hinterher auf der C60-Kassette hatte, meistens waren es die neusten Spiele. Aber dies war im Grunde der erste »Cloudanbieter«, wortwörtlich. Später gab's dann noch Channel-Videodat (das allerdings legal). Diese parkten ihre Daten in den Halbzeilen von PAL, sprich man brauchte einen (wahnsinnig teuren) Videodat-Dekoder. Das starb dann auch sehr schnell wieder, weil das Internet anfang zu boomen. **Husky666**

WWW Die mit Programmen bespielten Musikkassetten konnte man auch in einem Doppelkassettendeck kopieren. Das funktionierte sogar mit doppelter Geschwindigkeit. Beim Thema Geschwindigkeit fällt mir SpeedDos ein. Ich hatte seit dem 64er mit SpeedDos nie wieder einen solchen Geschwindigkeitszuwachs wie damals. Ich rede jetzt nicht von der Datenmenge, sondern nur von der gefühlten Geschwindigkeit. Da hält heute auch keine SSD mit. Das besondere an SpeedDos war auch, dass es sich nicht um ein Programm im herkömmlichen Sinne handelte, sondern um ROMs, welche ins Diskettenlaufwerk und dem 64er eingebaut werden mussten. Die alten ROMs wurden herausgelötet und durch neue ersetzt. Meistens auf einen ROM-Sockel, sodass man den eigentlichen Baustein danach jederzeit, ohne zu löten, entfernen konnte. Bei den Akustikkopplern stehen mir heute noch die Nackenhaare hoch. Ich selbst besaß keinen und habe mir ab und an einen von Freunden geliehen. Meine Eltern nervten dann ständig, weil das Telefon belegt war und sie nicht telefonieren konnten. Stress gab's dann allerdings erst so richtig, als die Telefonrechnung ins Haus flatterte. Ende der Neunziger, als es noch keine Flatrates fürs Internet gab, erschien Unreal Tournament, und es schrie ständig danach, dass es online gespielt werden wollte. Ende vom Lied: ca. 500 DM Telefonkosten im Monat. Da hat dann meine damalige Partnerin einen riesen Aufstand gemacht. **quaido**

500 Mark? Da lachen ja die Hühner! Ich hab's gleich mehrfach hintereinander auf knapp unter und einmal sogar auf über 1.000 geschafft. Herrje, das Gesicht meiner Mutter, als sie die Rechnungen geöffnet hat, werde ich niemals vergessen. Wir haben uns die Beträge dann aber immerhin geteilt, wenn ich mich recht erinnere. **Petra Schmitz**

WWW Seit Ende der 70er habe ich das alles live miterlebt, und ich bin froh darüber, denn die Zeit war



Zehn Dinge, die heutige Spieler nicht mehr kennen: »Ich kann mich noch erinnern, wie ich mit einem Kumpel einen halben Tag ein Listing für den C64 abtippte, immer abwechselnd.«

nie so spannend wie damals. So viele unterschiedliche Computer-Systeme und Videospielkonsolen wie damals wird es wohl nie wieder geben. So vieles zu entdecken, auch zu hypen. Die Messen waren grandios. Ein Besuch auf der CeBit war das Highlight des Jahres damals. Die Kids heute können sich kaum oder eher gar nicht vorstellen, wie das damals so war. Wer in Niedersachsen wohnt, der sollte mal einen Abstecher nach Oldenburg machen. Dort gibt es das Oldenburger Computer Museum. Ein Museum zum Anfassen und Mitmachen. Schulklassen sind herzlich willkommen. **AndyGER**

WWW Haha, ich kann mich noch erinnern, wie ich mit einem Kumpel einen halben Tag ein Listing für den C64 abtippte, immer abwechselnd. Bomber Man nannte sich das Spiel. Nach zig Tippfehlern, die den Start immer wieder verhinderten, war es dann endlich soweit: Ein schwarzes Rechteck flog im oberen Bildbereich von links nach rechts, und nach Drücken der Space-Taste fielen von dem großen Rechteck kleine Quadrate nach unten. Tja, das waren die Bomben. Spektakulär! Haha, aber eine geile Zeit. **headhunter68305**

WWW Ich kenne nur die Spiel Listings und den Boss Key aus eigener Erfahrung. Ich bin noch nicht so alt. Dieses Abtippen war bei uns immer ein Familienereignis, meine Eltern und meine Schwestern haben abwechselnd getippt. Bei mir war das zu riskant, ich war noch zu klein, was da alles hätte schief gehen können! Ich hab es auch nur einmal geschafft, das für mich so ein Spiel abgetippt wurde. Ich habe mich gefühlt, als hätte ich einen selbst erlegten Löwen vor mir. **CoffeeLotty**



Forza Horizon 3 begeisterte PC- und Konsolenspieler gleichermaßen und ist das beste Sport- und Xbox-Spiel 2016.



Das nahezu perfekt inszenierte Uncharted 4 hat bei der Wahl zum besten PlayStation-Spiel abgeräumt – völlig zu Recht.

DIE BESTEN SPIELE DES JAHRES

Sie haben abgestimmt, wir haben ausgewertet: Hier sind die Highlights des abgelaufenen Spielejahres 2016.

Von Markus Schwerdtel



Alle Jahre wieder bitten wir unsere Leser und Nutzer zur Wahl der GameStars an die Urne. Allerdings wird bei uns nicht über den Verbleib in der Europäischen Union oder den nächsten US-Präsidenten abgestimmt, sondern – vielleicht genau so wichtig – über die besten Spiele des Jahres. Über 184.000 Stimmen wurden abgegeben, von so einer Wahlbeteiligung kann so mancher Politiker nur träumen. Aber es gab ja auch viel zu bewerten. Neben unseren bewährten Genrekategorien haben wir auch diesmal wieder den »Besten Spielemoment« sowie den »Größten Fail« zur Wahl gestellt. Und natürlich war wieder der Community-Liebling dabei, wo man auch Titel aus längst vergangenen Jahren wählen konnte.

Tellerrand-Blick

Die GameStars sind eine plattformübergreifende Leserwahl, deshalb wird auch über die besten Spiele für PlayStation, Xbox und Nintendo abgestimmt. Dabei lohnt sich ein Blick über den Tellerrand, denn auch auf den Konsolen ist 2016 eine Menge passiert. Da war zum Beispiel das Vorzeige-Actionspiel Uncharted 4, in dem sich der Held Nathan Drake PS4-exklusiv (und vermutlich ein letztes Mal) durch bildhübsche Ruinen bal-

lert. Folglich schnappt sich Uncharted 4 auch gleich die Kategorie »Bestes Action-Adventure«. Dichtauf folgen Battlefield 1 und Final Fantasy XV, bei dem wir immer noch auf eine Ankündigung der PC-Version warten. Auf den Nintendo-Geräten holte sich Pokémon Sonne/Mond für das 3DS den Titel, vermutlich auf der von Pokémon Go los-

getretenen Taschenmonster-Erfolgswelle reitend. Dahinter tummeln sich noch das HD-Remake von The Legend of Zelda: Twilight Princess sowie Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht.

Das beste Xbox-Spiel ist dagegen ein alter Bekannter: Forza Horizon 3 erschien dank Microsofts »Play Anywhere«-Initiative auch auf dem PC – und holte sich prompt den ersten Platz als »Bestes Sport- oder Rennspiel«. Auch auf der Xbox sicherte sich Battlefield 1 den zweiten Platz, an dritter Stelle folgt das Addon Blood & Wine für The Witcher 3. Fest in PC-Hand sind natürlich Kategorien wie »Bestes Strategiespiel« oder »Early Access«, da gibt es auf Konsolen schlichtweg kaum Konkurrenz. Doch genug des Vorgeplänkels! Hier sind sie, die Gewinner unserer Leserwahl GameStars 2016. ★



Pokémon Sonne/Mond gewinnt die Nintendo-Kategorie und hat sicher von der Popularität von Pokémon Go profitiert.



BESTES PC-SPIEL

1. PLATZ: BATTLEFIELD 1

Überrascht hat uns das Votum der GameStar-Leser nicht. Schließlich ist das Interesse an Battlefield 1 nach wie vor riesig. Egal ob Taktiken oder Kuriositäten wie die typischen Battlefield-Momente, dieses Spiel war und ist immer noch ein Riesenthema bei den Freunden gepflegter Schlachtfeld-Ballereien. Obendrein geht es diesmal um den als Spieleszenario noch vergleichsweise frischen Ersten Weltkrieg. Es macht einen Riesenspaß, mit dem Zeppelin über dem Tohuwabohu am Boden zu kreisen – oder ihn auf der Gegenseite vom Himmel zu holen. Jetzt wollen wir nur hoffen, dass das Szenario nicht genau so ausgeschlachtet wird wie der Zweite Weltkrieg.

2. PLATZ: THE WITCHER 3 – BLOOD & WINE

Dieses geniale Rollenspiel-Addon gehört zu jeder Installation von The Witcher 3 unbedingt dazu.

3. PLATZ: OVERWATCH

Blizzard landet mit dem knallbunten Heldenshooter auf dem dritten Platz.

COMMUNITY-LIEBLING

1. PLATZ: THE WITCHER 3

Und da ist er wieder, der Hexer Geralt von Riva. Obwohl The Witcher 3 bereits 2015 erschienen ist, erfreut sich das Ausnahme-Rollenspiel weiterhin größter Beliebtheit. Das liegt sicher auch am hervorragenden Support durch die Entwickler. Neben einigen kleineren Gratis-DLCs gab es die beiden Addons Hearts of Stone sowie Blood & Wine, die jeweils noch viele Stunden Spielzeit lieferten. Immer wieder veröffentlichte CD Projekt Red auch Patches, um Performance und Bedienung zu verbessern. Eine Anpassung an die PS4 Pro gibt es bislang aber leider nicht. Dabei würde die sicher helfen, The Witcher 3 bei der Abstimmung 2017 nochmal siegen zu lassen.

2. PLATZ: OVERWATCH

Blizzards rasanter Helden-Shooter motiviert ungemein, ganz egal auf welcher Plattform man spielt.

3. PLATZ: BATTLEFIELD 1

Nur knapp mussten sich die Weltkriegssoldaten den Overwatch Helden geschlagen geben.



BESTES EARLY-ACCESS-SPIEL

1. PLATZ: DIVINITY – ORIGINAL SIN 2

Sind die Belgier mit ihrem ersten Original Sin nur auf der Welle der Retro-Rollenspiele mit gesurft oder haben sie das Revival eher mit angeheizt? Egal, der Erstling von 2014 war ein Hit (GameStar-Wertung: 87), und auch Teil zwei kommt offenbar hervorragend bei den Spielern auf Steam an. Kein Wunder, schließlich entlassen uns die Entwickler erneut in ein riesiges Koopabenteuer mit anspruchsvollen Kämpfen voller pfiffiger Ideen und einem höchst raffinierten Questsystem. Vor allem freuen wir uns auf die für den zweiten Teil angekündigten Multiplayerduelle mit ihren vielen fiesen Methoden, den Gegner um die Ecke zu bringen.

2. PLATZ: FACTORIO

Die fitzelig-komplexe Fabriksimulation macht optisch nicht viel her, spielerisch dafür umso mehr.

3. PLATZ: RIMWORLD

Grauenvolle Katastrophen auf fremden Planeten. Klingt schlimm, macht aber verdammt viel Spaß.

BESTES ROLLENSPIEL

1. PLATZ: THE WITCHER 3 – BLOOD AND WINE

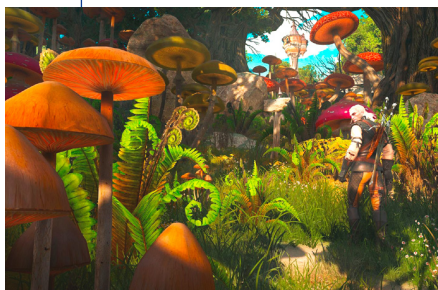
Für ein Spiel, das bereits 2015 erschienen ist, treibt sich Hexer Geralt ganz schön viel bei den besten Spielen des Jahres 2016 (und nebenbei bemerkt auch an der Spitze der Lesercharts) herum. Aber gut, wer fast ein Jahr nach Erscheinen mit einer famosen Erweiterung wie Blood and Wine nachlegt, der darf das. Obwohl es sich lediglich um ein Addon handelt, gehört Geralts kunterbuntes Abenteuer im fast schon lieblichen Touissant mit zum Besten, was man sich als Rollenspiel-Fan aktuell und überhaupt gönnen kann. Egal ob Charaktere, Quests oder Umgebungen, hier wird erstklassiges Genre-Handwerk geboten.

2. PLATZ: DARK SOULS 3

Sauschwer, aber saugut. From Softwares düsteres Abenteuer ist ein Hit.

3. PLATZ: SKYRIM – SPECIAL EDITION

Sogar fünf Jahre nach Erscheinen kann Bethesdas Ausnahme-Rollenspiel noch punkten.



BESTER MOMENT

1. PLATZ: DAS MÄRCHENLAND IN THE WITCHER 3: BLOOD & WINE

Als wäre das zweite Addon zu The Witcher 3 nicht schon voll genug mit tollen Ideen, packen die Entwickler von CD Projekt Red auch einen durchgeknallten Märchenlevel in die Erweiterung Blood & Wine. Darin schlagen wir uns mit bösen Hexen und anderen Monstern herum und versuchen, wieder zurück in die echte Welt zu kommen. Der Ausflug bringt einen Hauch »Alice im Wunderland« ins Spiel und passt wunderbar zum speziellen Humor der Erweiterung, der zwischen feiner Ironie und Schenkelklopper pendelt.

2. PLATZ: DER ERSTE TRAILER VON THE LAST OF US 2

Die Fortsetzung von Joel und Ellies Abenteuer rührt schon jetzt zu Tränen.

3. PLATZ: BRUCH DER 4. WAND IN THE WITCHER 3

Hexer Geralt schaut uns Spielern direkt in die Augen – klasse!

GRÖSSTER FAIL

1. PLATZ: NO MAN'S SKY

Egal ob Peter Molyneux oder Sean Murray, Visionäre haben es in der Spieleentwicklung immer schwer. Denn zu leicht versprechen sie im Rausch der Möglichkeiten das Blaue vom Himmel herunter, wie bei Murrays No Man's Sky im wahren Sinne des Wortes geschehen. Ob der Chefentwickler sich nun wirklich übernommen hat oder ob die Spielererwartungen einfach zu hoch waren, ist schwer zu beurteilen. Am Ende bietet No Man's Sky weder unendliche Multiplayer-Galaxien noch endlose Forschermotivation, sondern ist »nur« ein innovatives Weltraum- und Erkundungsspiel. Wer hoch fliegt, stürzt eben umso tiefer ab.

2. PLATZ: AGGRESSIVE GAMER-COMMUNITY

Giftige Youtube- und Forenkommentare bestätigen das leider.

3. PLATZ: TECHNIKP Probleme IN MAFIA 3

Schön, doch mit teils schweren Shader-Schwächen. Schade!





BESTES STRATEGIESPIEL

1. PLATZ: CIVILIZATION 6

Über den Strategiejahrgang 2016 können sich Kenner nicht beschweren, schließlich gab es mit Stellaris oder Shadow Tactics: Blades of the Shogun jede Menge neues, anspruchsvolles Futter. Den ersten Platz holt sich mit Civilization 6 aber gewissermaßen ein Genre-Urgestein. Denn trotz kleinerer Mängel bei der KI ist den Männern rund um Sid Meier wieder ein Stundenfresser erster Güte gelungen. Wir – und die Abstimmenden – freuen sich über gleich zwei Technologieebenen, 18 Völker und jede Menge neue Spielelemente. Was soll Civilization 7 da noch draufsetzen?

2. PLATZ: XCOM 2

Knallharte Soldaten + Ekel-Aliens + Rundenstrategie = beste Unterhaltung.

3. PLATZ: TOTAL WAR – WARHAMMER

Für Fans der Total-War-Reihe ein Muss, für Warhammer-Fans sowieso.

BESTES ACTION-ADVENTURE

1. PLATZ: UNCHARTED 4: A THIEF'S END

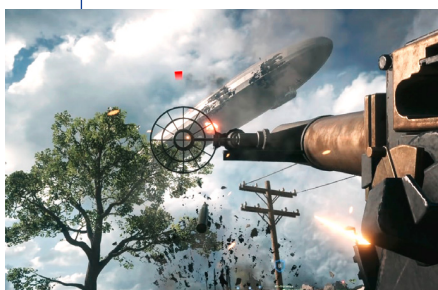
Auch in dieser schwer umkämpften Kategorie konnte sich Nathan Drake durchsetzen. Die Mixtur aus kinomäßigen Zwischensequenzen und ebenso filmreifer (wenn auch wenig anspruchsvoller) Action hat euch begeistert. Zwar hat der Schatzjäger seine Kollegin Lara Croft nur ganz knapp geschlagen, das liegt aber vermutlich an der PlayStation-Exklusivität von Uncharted 4. Wäre das Spiel auch auf anderen Plattformen erschienen, wäre der Abstand sicher größer ausgefallen. Und da Nate nun in Rente gegangen ist, hat Lara beim nächsten Mal sicher leichteres Spiel.

2. PLATZ: RISE OF THE TOMB RAIDER

Lara Crofts spannendes Abenteuer im eisigen Sibirien gehört zu den Highlights der Serie.

3. PLATZ: DISHONORED 2

Egal ob mit Corvo oder Emily, dieses Schleichspiel strotzt vor Atmosphäre.



BESTER SHOOTER

1. PLATZ: BATTLEFIELD 1

Eigentlich waren die Weltkriegs-Shooter schon lange totgesagt, doch dann kam Battlefield 1. Zugegeben, der Erste Weltkrieg ist als Spieleszenario noch relativ unverbraucht, vielleicht hat Electronic Arts deshalb einen Nerv bei der Spielerschaft getroffen. Die findet die intensiven Massenschlachten offensichtlich klasse. Kein Wunder, denn auch diesmal gibt es wieder jede Menge schräge »Battlefield-Momente« mit unmöglich erscheinenden Trickschüssen und wilden Stunts. YouTube wird vermutlich noch über Jahre voll mit solchen spektakulären Szenen sein.

2. PLATZ: OVERWATCH

Knallbunte Comic-Helden und komplexe Spielmechanik – das passt wunderbar zusammen.

3. PLATZ: DOOM

Sehr gelungene Neuauflage des Shooter-Opas mit fiesen Monstern und brachialen Nahkampf-Finishern.

BESTES ONLINE-SPIEL/MMO

1. PLATZ: OVERWATCH

Typisch Blizzard: Man will nur kurz eine Runde Overwatch spielen, schon sind wieder etliche Stunden Lebenszeit futsch. Liegt es an der abwechslungsreichen Heldenriege und ihren vielfältigen Spezialfähigkeiten? Den asymmetrisch aufgebauten, aber doch immer fairen Karten? Oder ist es doch der primitive Drang nach dem nächsten Charakterlevel und damit neuen Loot-Kisten? Ganz egal, den Entwicklern ist es auf jeden Fall gelungen, das Genre der Helden-Shooter fest auf der Spiele-Landkarte zu verankern. Dass Overwatch ständig und für lau mit neuen Helden und Karten versorgt wird, schadet sicher auch nicht.

2. PLATZ: WORLD OF WARCRAFT – LEGION

Warum gibt es eigentlich ausgerechnet von diesem Hit keine Konsolenfassung?

3. PLATZ: TOM CLANCY'S THE DIVISION

Dank ständiger Patch-Pflege und coolem Szenario ein Online-Dauerbrenner.



BESTES SPORT-/RENNSPIEL

1. PLATZ: FORZA HORIZON 3

Na sowas, ausnahmsweise hat es mal kein Fußballspiel auf den ersten Platz geschafft? Tatsächlich: Die FIFA-Konkurrenz muss sich diesmal mit dem zweiten Platz begnügen, der Sieger in dieser Kategorie heißt nämlich Forza Horizon 3 und ist ein waschechtes Rennspiel. Die Mischung aus Zugänglichkeit, fahrerischem Anspruch und dem motivierenden Erkunden der exotischen offenen Spielwelt hat offenbar viele Fans gefunden. Man kann eben einfach nicht mit dem bildhübschen Edlraser aufhören, bis nicht alle versteckten Scheunen-Oldtimer aufgespürt sind.

2. PLATZ: FIFA 17

Auch wenn der Abstand zum Sieger diesmal ungewöhnlich groß war – immerhin reichte es für König Fußball zum zweiten Platz.

3. PLATZ: F1 2016

Die Formel 1 hat eine riesige Fangemeinde, genauso wie die zugehörigen Spiele. Entsprechend wundert uns die Platzierung in den Top 3 kein bisschen.

BESTES ADVENTURE

1. PLATZ: DAY OF THE TENTACLE REMASTERED

War früher vielleicht doch alles besser? Das könnte man angesichts des Erfolgs von Day of the Tentacle tatsächlich glauben, schließlich erschien das Original bereits 1993 und hat somit nicht nur einen langen Bart, sondern sollte auch unter Altersschwäche leiden. Pustekuchen! Am irren Humor und den kniffligen Zeitreiserauflagen hat sich auch in der Neuauflage nichts geändert, beide sind hervorragend gealtert und begeistern offensichtlich auch heute noch die Spieler. Wer das mag, freut sich auf Thimbleweed Park im Frühjahr, das neue Spiel der Tentakel-Macher.

2. PLATZ: FIREWATCH

Henry allein im Wald: Ein großartiger und spannender Mystery-Roman in der weiten Wildnis von Wyoming zum Selberspielen. Verdienter zweiter Platz.

3. PLATZ: DEPONIA DOOMSDAY

Noch gibt es das fesselnde Adventure nur für den PC, die Konsolenfassungen für PlayStation 4 und Xbox One sind aber bereits angekündigt.



TERMIN-UPDATE

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)
NEU	Ace Combat 7: Skies Unknown	Action	Namco Bandai	–
	Agents of Mayhem	Open-World-Action	Volition	08/16
	Albion Online	Online-Rollenspiel	Sandbox Interactive	03/16
	Aquanox: Deep Descent	Action-Simulation	Digital Arrow	09/14, 11/14
	ARK: Survival Evolved	Action	Wildcard	07/15, 09/15
	Assassin's Creed Empire	Open-World-Spiel	Ubisoft Montreal	–
	Battalion 1944	Multiplayer-Shooter	Bulkhead Interactive	03/16
	Battlefront 2	Multiplayer-Shooter	Dice	–
	Blitzkrieg 3	Echtzeitstrategie	Nival Interactive	–
	Camelot Unchained	Online-Rollenspiel	City State Entertainment	03/16
	Crowfall	Online-Rollenspiel	Artcraft	03/16
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt Red	04/13
	Dark and Light	Online-Rollenspiel	Snail Games	–
UPDATE	Dawn of War 3	Echtzeitstrategie	Relic Entertainment	07/16, 03/17
	DayZ	Action	Bohemia Interactive	11/13, 02/14, 02/15
	Die Gilde 3	Wirtschaftssimulation	Nordic Games	–
NEU	Dirt 4	Rennspiel	Codemasters	03/17
	Divinity: Original Sin 2	Rollenspiel	Larian	09/16
	Dreadnought	Action	Yager Development	08/14
	Drone Swarm	Weltraumtaktik	Stillalive Studios/Remote Control-	–
	Elex	Rollenspiel	Piranha Bytes	08/15, 07/16, 12/16
	Enlisted	Multiplayer-Shooter	Darkflow Software	–
UPDATE	Escape from Tarkov	MMO-Shooter	Battlestate Games	03/17
	Everspace	Weltraum-Action	Rockfish Games	09/16
	Factorio	Aufbau-Strategie	Wube Software	–
	Far: Lone Sails	Adventure	Mr. Whale's Game Service	–
	Final Fantasy 7 Remake	Rollenspiel	Square Enix	–
	Finding Paradise	Adventure	Freebird Games	–
	For Honor	Action	Ubisoft	08/16, 02/17
	Get Even	Ego-Shooter	The Farm 51	–
	Ghost of a Tale	Actionspiel	SeithCG	–
	Ghost Recon: Wildlands	Taktik-Shooter	Ubisoft Paris	08/15
	Haimrik	Adventure	Below the Game	–
UPDATE	Halo Wars 2	Echtzeitstrategie	Creative Assembly	08/16, 03/17
	Hellblade	Actionspiel	Ninja Theory	–
UPDATE	Iron Harvest	Echtzeitstrategie	King Art Games	03/17
	Kingdom Come: Deliverance	Action-Rollenspiel	Warhorse Studios	03/14, 12/14, 04/16
	Lawbreakers	Multiplayer-Shooter	Bosskey Productions	–
	Lego City Undercover	Open-World-Spiel	Traveller's Tales	–
	Lego Worlds	Action-Adventure	Traveller's Tales	–
	Little Nightmares	Adventure	Tarsier Studios	–
NEU	Ni No Kuni 2: Revenant Kingdom	Rollenspiel	Namco Bandai	03/17
	Nier: Automata	Rollenspiel	Platinum Games	–
UPDATE	Mass Effect: Andromeda	Action-Rollenspiel	Bioware	09/14, 02/17
	Metal Gear Survive	Koop-Action	Konami	–
	Naval Action	Online-Rollenspiel	Game-Labs LLC	03/16
UPDATE	Night in the Woods	Adventure	Bombsfall	–
	No Truce with the Furies	Rollenspiel	ZA/UM Studio	–
	Osiris: New Dawn	Survival-Action	Fenix Fire	–
	Outlast 2	Horrorspiel	Red Barrels	–
	Overkill's The Walking Dead	Ego-Shooter	Overkill Software	–
UPDATE	Prey	Ego-Shooter	Arkane Studios	09/16
	Project Wight	Actionspiel	The Outsiders	–
	Raiders of the Broken Planet	Multiplayer-Shooter	Mercurysteam	–
	Rising Storm 2: Vietnam	Multiplayer-Shooter	Tripwire	–
	Rust	Action	Facepunch Studios	03/14
	Sea of Solitude	Adventure	Jo-Mei Games	–
	Sea of Thieves	Online-Rollenspiel	Rare	–
	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues	Rollenspiel	Portalarium	05/13
	Sniper Elite 4	Koop-Shooter	Rebellion	–
	Sniper: Ghost Warrior 3	Ego-Shooter	City Interactive	09/16
	South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe	Rollenspiel	Ubisoft San Francisco	–
UPDATE	Spellforce 3	Echtzeitstrategie	Grimlore Games	07/16, 03/17
	Squad	Multiplayer-Shooter	Offworld Industries	–
	Star Citizen	Weltraumsimulation	Cloud Imperium Games	12/12, 03/13, 10/13, 05/14, 07/14, 11/15, 10/16, 02/17
	Star Citizen: Squadron 42	Weltraumsimulation	Cloud Imperium Games	12/15
	State of Decay 2	Actionspiel	Undead Labs	–
	State of Mind	Adventure	Daedalic	02/17
NEU	Sudden Strike 4	Echtzeitstrategie	Kalypso	03/17
	System Shock 3	Action-Rollenspiel	OtherSide Entertainment	–
NEU	Tekken 7	Kampfspiel	Namco Bandai	03/17
	The Culling	Multiplayer-Shooter	Xaviant	–
	The Long Journey Home	Action-Adventure	Daedalic Studio West	02/17
	The Sexy Brutale	Adventure	Tequila Works/ Cavalier Games	–
	The Surge	Actionspiel	Deck 13	–
	Thimbleweed Park	Adventure	Ron Gilbert & Gary Winnick	–
	Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	inXile Entertainment	07/13, 05/14, 03/16
	Twin Souls	Horrorspiel	White Noise	–
	Underworld Ascendant	Action-Rollenspiel	OtherSide Entertainment	–
	Unreal Tournament	Multiplayer-Shooter	Epic Games	–
	Vampyr	Rollenspiel	Dontnod	–
	Wasteland 3	Rollenspiel	inXile	–
	We Happy Few	Survival-Action	Compulsion Games	09/16

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.

BESTES WLAN FÜR IHR

1&1 DSL INTERNET & TELEFON

9,99

€/Monat*

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



Auf Wunsch dazu:

Der **1&1 HomeServer Speed** für noch schnellere datenintensive Anwendungen wie Musik- oder Video-Streaming in HD-Qualität. Er ist WLAN-Router, Telefonanlage und superschnelles Heimnetzwerk in einem Gerät.



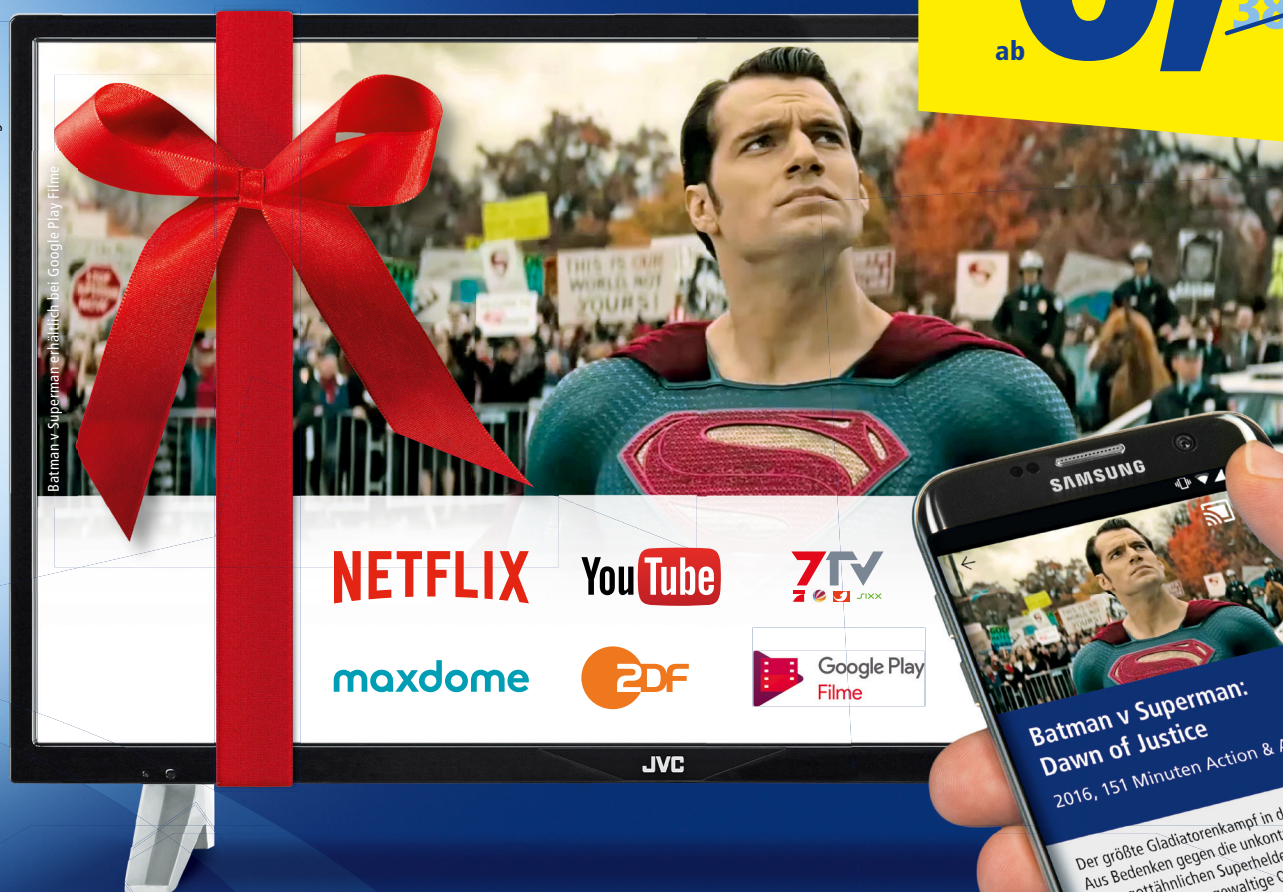
WUNSCH-PROGRAMM!

Werden Sie jetzt Ihr eigener Programm-Chef und erleben Sie Ihre Lieblingsserien und die neuesten Blockbuster wann immer Sie wollen auf Ihrem Fernseher. Dank schnellem WLAN bringen Sie Videos, Filme und Serien aus Ihrer Lieblings-Online-Videothek per Smartphone oder Tablet kabellos auf den TV-Bildschirm. Und während Ihr Wunsch-Programm läuft, können Sie Ihr Mobilgerät natürlich ausschalten oder für andere Dinge nutzen.

Auf Wunsch:
FERNSEHER

0 €*
~~7388,-~~
ab

© 2016 Warner Bros. Entertainment Inc. and Ratpac-Dune Entertainment Inc. BATMAN V SUPERMAN: DAWN OF JUSTICE and all related characters and elements are trademarks of and © DC Comics. All rights reserved.



Sichern Sie sich jetzt Ihr Startgeschenk!

Bei 1&1 DSL haben Sie jetzt die Wahl: 12 Monate zum Sparpreis oder den **JVC Full-HD LED-Fernseher inklusive Google Chromecast ab 0,- €**, z. B. zu 1&1 DSL 16 für 29,99 €/Monat*

☎ 02602/96 90

* 1&1 DSL Basic für 12 Monate 9,99 €/Monat, danach 24,99 €/Monat. Inklusive Telefon-Flat ins dt. Festnetz, Internet ohne Zeitlimit (monatlich 100 GB bis zu 16 MBit/s, danach bis 1 MBit/s) und 1&1 DSL-Modem für 0,- €. Auf Wunsch 32" (81 cm) JVC Full-HD LED-Fernseher und Google Chromecast ab einmalig 199,- € telefonisch bestellbar unter: 02602/96 90 oder ab 0,- € inklusive bei z. B. 1&1 DSL 16 für 29,99 €/Monat. Voraussetzung für die Nutzung von Google Chromecast ist ein WLAN-fähiger Router, z. B. mit 1&1 HomeServer Speed für 4,99 €/Monat mehr. Netflix-Streaming-Mitgliedschaft erforderlich. Google Play und das Google Play-Logo sind Marken von Google Inc. Hardware-Versand 9,90 €. 24 Monate Vertragslaufzeit. Preise inkl. MwSt. 1&1 Telecom GmbH, Elgendorfer Straße 57, 56410 Montabaur

1&1

1und1.de

Halo Wars 2 im Vorabtest

BOMBAST vs. BANISHED

Genre: **Echtzeit-Strategiespiel** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Creative Assembly, 343 Industries** Termin: **21.2.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **?? Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja, Windows 10**

Auf DVD: Test-Video

Mit Halo Wars 2 erzählt Creative Assembly die Halo-Vorgeschichte weiter – als motivierendes Echtzeit-Strategiespiel mit ordentlich Wumms. Von Markus Schwerdtel

Ist der Ruf erst ruiniert, lebt's sich völlig ungeniert. Und mit einem schlechten Ruf haben Echtzeit-Strategiespiele auf Konsole seit jeher zu kämpfen. Während man als PC-ler mit Maus und Tastenkombinationen behände Einheiten übers Feld schickt, muss man auf Xbox, PlayStation & Co. mit fingerbrecherischen Gamepad-Kommandos Vorlieb nehmen und ist damit praktisch immer im Nachteil.

Ein Spiel, das sich mit diesem Vorurteil nicht abfinden wollte, war 2009 Halo Wars für die Xbox 360. Durch ein paar schlaue Tricks der Entwickler der Ensemble Studios (wir erinnern uns, die Genies hinter Age of Empires) funktionierte das Kommandieren plötzlich auch auf Konsole ganz hervorragend. Fest vorgegebene Basisbauplätze sowie etwas flache Upgrade- und Einheitenbäume lassen Hardcore-Strategen vielleicht die Nase rümpfen, in Halo Wars sorgen sie aber für schmissigen Spielfluss. Und natürlich hilft es der Beliebtheit des Spiels, dass sich die Macher bei Einheiten und Gegnern im üppigen Halo-Universum bedienen konnten. Es macht einfach Spaß, Warthog-Jeeps oder Scorpion-Panzer über die Karte zu hetzen. Wer sich selbst davon überzeugen will, der besorgt sich die jetzt auch für den PC erschienene Definitive

Edition von Halo Wars, die wir auf Seite 32 ausgiebig testen. Ganze sechs Jahre nach dem Vorgänger steht zudem mit Halo Wars 2 die Fortsetzung an. Leider gibt es die Ensemble Studios als Entwickler schon lange nicht mehr, doch mit Creative Assembly (Total-War-Reihe) hat Microsoft würdige Nachfolger gefunden. Die Engländer halten klugerweise an bewährten Tugenden fest, haben sich für Halo Wars 2 aber auch jede Menge Neuerungen einfallen lassen.

Als der Chief ein Baby war

Einen der Erfolgsfaktoren des ersten Halo Wars behält Creative Assembly bei: Wieder wird es eine storylastige Solokampagne geben, die eine starke Geschichte aus dem Halo-Universum erzählt. Genau genommen knüpft Halo Wars 2 sogar direkt an die Ereignisse des Vorgängers an, der wiederum rund 20 Jahre vor dem ersten Halo-Shooter angesiedelt ist. Das heißt, dass wir den guten alten Master Chief auch diesmal nicht treffen werden, dafür aber alte Bekannte wie Captain Cutter oder den Spartan Jerome-92 vom UNSC-Schiff Spirit of Fire. Die Hauptdarsteller haben sich am Ende von Halo Wars in den Cryoschlaf gelegt, um den langen Weg zur Erde anzutreten. Allerdings werden sie nach gerade mal 28 Jahren von der KI des Schiffes geweckt, weil die Spirit of Fire auf die Banished gestoßen ist, also die Verbannten. Die sind eine Splittergruppe der Alien-Allianz unter der Führung von Alpha Jiralhanae Atriox, einem gewieften Militärstrategen. Und da haben wir ihn auch schon, den Bösewicht von Halo Wars 2. Mehr wollen wir zur Story aber auch gar nicht verraten, die erspielt man sich im Lauf der zwölf Kampagnenmissionen lieber selbst.

Spartans im Wald

Gut, eine Mission beschreiben wir dann doch genauer, denn sie ist beispielhaft für die abwechslungsreichen Aufträge von Halo Wars 2. Noch ziemlich zu Beginn der Kampagne beginnt dieser Auftrag damit, dass wir mit einem kleinen Aufklärungstrupp aus zwei Warthogs, drei Cy-



Unser Hornet-Geschwader versucht, einen der Kontrollpunkte einzunehmen. Blöderweise wird der jedoch von Geschützen bewacht.

clops-Exoskeletten und einem Spartan auf einem idyllischen Waldplaneten abgesetzt werden. Schon bald stößt der Trupp auf eine zerstörte Basis mit menschenähnlichen Leichen. Wer hat hier ein Blutbad angerichtet?

An einer Schlucht trennen sich die Wege unserer Gruppe. Der Spartan Jerome-092 springt mit seiner Spezialfähigkeit auf einen Felsvorsprung, um einen Umweg zu suchen. Und tatsächlich: Über einen malerischen Weg an einem Wasserfall entlang kommt er auf die andere Seite der Schlucht, da steht aber blöderweise ein Wraith-Panzer Wache. Wieder kommt Jeromes-Spartanfähigkeit zum Einsatz, in einer detailliert animierten Sequenz kapert er den Panzer – das kennen wir schon aus den Halo-Shootern. Jetzt noch ein paar Grunts erledigen, und schon kann er eine Lichtbrücke aktivieren und die Kollegen nachrücken lassen. Moment mal, Wraith-Panzer? Grunts? Wo kommen die denn her?

Banished vs. Blutsväter vs. UNSC

Unsere Crew stolpert mitten in einen Konflikt zwischen den Blutsvätern (uralte Außerirdische) und den Banished. Erstere haben auf dem Waldplaneten – wie auf den meisten bewohnbaren Welten – ein Artefakt versteckt, Letztere wollen es haben. Die Banished haben sich unter der Führung des Generals Atriox nach einem schweren Bürgerkrieg von der Allianz abgespalten. Sie benutzen deshalb das gleiche Kriegsgerät wie die Aliens, die beliebten Ghosts, Banshees und Wraiths feiern also – um einige neue Einheiten ergänzt – ihre Wiederkehr.

Das Blutsväter-Artefakt interessiert natürlich auch Captain Cutter und die Forscherin Ellen Anders. Also soll unser Trupp auf dem Planeten eine Basis etablieren, drei Energietürme kapern und ganz nebenbei die Banished im Zaum halten. Das geht deutlich leichter, wenn er – typisch Halo Wars – Ne-

benziele erfüllt. Es lohnt sich zum Beispiel, die drei auf der Karte versteckten Fahrzeugfabriken der Banished auszuschalten. Denn dann haben die weniger Nachschub und wir folglich weniger Ärger mit Ghosts & Co. Bevor wir uns jedoch Gedanken um solche Fleißaufgaben machen können, ist erst mal die eigene Basis dran.

Fertighaus-Idyll

Ein Zugeständnis an das Konsolenerbe von Halo Wars 2 ist der im Vergleich zu anderen Echtzeit-Strategiespielen stark vereinfachte Basisbau. Das fängt schon beim Standort an, der Stützpunkt lässt sich nur an fest vorgegebenen Bauplätzen errichten. Da es ohnehin keine sammelbaren Rohstoffe und damit Ernter-Routen gibt, ist die starre Grundstücksvergabe einigermaßen verschmerzbar. Dafür konzentrieren wir uns lieber umso mehr auf die richtige, möglichst auf den Gegner abgestimmte Bau- und Forschungsreihenfolge.

Die beiden Ressourcen »Rohstoffe« und Energie kommen durch Nachschub-Landeplätze und Generatoren, die sich jeweils einmal verbessern lassen, was den Output verdoppelt. Schlechte Idee: die ganze Basis



Die Basis wird nicht von einem Schild geschützt, sondern von Blutsväter-Drohnen belagert.



Eine der Anföhrerfertigkeiten ist eine Art Heilaura aus Minidrohnen, die verbündete Einheiten repariert.



Der Basisbau läuft simpel per Radialmenü, wir können zwar die Slot-Belegung, nicht aber den Standort bestimmen.

voller Ressourcegebäude zu ballern. Denn insgesamt hat eine voll ausgebaute Basis nur sieben Slots, auf denen neben den Fabriken für Rohstoffe auch Produktions- und Forschungsgebäude Platz finden müssen.

Wo welches Bauwerk in der Basis steht, ist für den Output egal, sondern eher für den Verteidigungsfall relevant. Wichtige und teure Reaktoren sollte man eher nicht auf der dem Feind zugewandten Seite platzieren. Wobei es sowieso ratsam ist, schnell die vier kleinen Slots für Abwehrgeschütze zu bebauen und diese dann fix auf das Feindaufkommen (Infanterie, Fahrzeuge, Luftangriffe) hin abzustimmen. Sämtliche Bau- und Upgrade-Aufträge erteilen wir – auch da merkt man die Konsolenherkunft – über ein Radialmenü. Das flutscht aber ganz hervorragend. So oder so werden alle Bauwerke nach Bestellung direkt per Dropship von der Spirit of Fire geliefert und sind nach einer kurzen Installationszeit einsatzbereit.

Grüne Luftwaffe

In unserer Beispielmission setzen wir auf eine Kombination aus Flugeinheiten und Infanterie. Mit einem Geschwader aus acht bis zehn Hornets erreichen wir schnell jeden Punkt auf der Karte und können so die gegnerischen Fabriken fix eliminieren. Die Fußsoldaten brauchen wir für das Einnehmen der Energietürme. Außerdem sind überall auf der Karte kleine Wachposten versteckt, die wir mit Marines besetzen und somit den Vormarsch der Banished bremsen können.

Damit unsere Einheiten eine Chance haben, spendieren wir ihnen in der Basis jede Menge Verbesserungen. Die gibt es zum einen in drei Stufen als Pauschal-Upgrades. Im Hangar motzen wir zum Beispiel mit einem Befehl alle Flugeinheiten mit zehn Prozent mehr Schaden und Rüstung auf. Zum anderen kommen Forschungsaufträge, die lediglich einem Einheitentyp zugutekommen. In der Banished-Garage wäre das etwa stär-

kere Rüstung für alle Wraith-Panzer. Sämtliche Upgrades klingen plausibel und machen vor allem auf dem Schlachtfeld einen ordentlichen Unterschied – genau, wie es sein soll.

Schnell und hart

Spielerisch orientiert sich Halo Wars 2 nicht nur am direkten Vorgänger, sondern tatsächlich an Echtzeit-Klassikern wie Command & Conquer. Nach ein paar Augenblicken hat man den ersten Scout im Feld, der die Gegend erkundet. Und ein paar Minuten später eine kleine Armee, die für einen Vorstoß oder die Eroberung von Außenposten taugt. Klar im Vorteil ist, wer ständig zwischen den Einheiten auf der Karte und der Basis hin und her wechselt. Die Kameraden an der Front erforschen und erobern, daheim erteilen wir inzwischen neue Bau- und Upgrade-Befehle. Das ergibt einen dynamischen Spielfluss, der tatsächlich wohlign an alte RTS-Zeiten erinnert.

Die sechs Anföhrer



Captain Cutter

Der Kommandant der Spirit of Fire ist ein pflichtbewusster Taktiker, der das Wohl seiner Crew über alles stellt. Eigentlich sollte er längst ein größeres Schiff kommandieren, doch die Treue zu Mannschaft und Maschine hält ihn auf der Spirit.



Professor Anders

Die Xenobiologin ist Expertin für die Blutsväter. Das qualifiziert sie für den Umgang mit der Alien-Technologie, auf die unsere Helden im Verlauf der Kampagne stoßen. Anders hat keine Angst vor riskanten Aktionen an vorderster Front.



Isabel

Die KI ist die letzte »Überlebende« einer Banished-Attacke. Sie hat auf der Spirit of Fire eine neue Heimat gefunden und will mit Cutters Hilfe Rache an den Banished nehmen. Sie war wach, während die Crew 28 Jahre lang cryo-schlief.



Atriox

Der knallharte Anföhrer der Banished ist zwar ein Brute, aber extrem intelligent. Nachdem das Covenant-Oberkommando die meisten seiner Kameraden sinnlos verheizt hat, wurde er mit ein paar Kameraden als die Banished abtrünnig.



Decimus

Der Brute-General ist nicht nur unglaublich stark, sondern auch blutrünstig. Er ist ein treuer Gefolgsmann von Atriox, den er für den Mut bewundert, den Covenant den Krieg zu erklären. Decimus hasst Elites, obwohl sie an seiner Seite kämpfen.



Let 'Volir

Der erfahrene Schiffsmeister kommandiert den Träger Enduring Conviction (Ständige Überzeugung) und transportiert damit Atriox' Armee. Besonders gefürchtet sind seine Banshee-Geschwader und kampfstarken Elite-Trupps.



Die Umgebungen sind detailliert, hier läuft Jerome-092 an einem Wasserfall entlang.

Und wie damals kann man sich natürlich auch in der Basis einigeln und erstmal kräftig forschen und produzieren, bevor man sich vor die Tür wagt. Riskiert damit aber, dass irgendwann der Gegner vor der selbigen steht, und zwar mit einer übermächtigen Armee. Denn in diesem Punkt ist Halo Wars 2 seiner namensgebenden Serie treu: Selbst auf dem normalen Schwierigkeitsgrad bekommt man nichts geschenkt. Wer einfach nur die gute Halo-Geschichte genießen möchte, spielt deshalb vielleicht lieber auf »Easy«. Wer die Reflexe eines Spartans hat, kann sich auf »Legendary« profilieren. Dann wird es auch wichtiger, die Spezialfähigkeiten der Einheiten clever einzusetzen, etwa die Rammattacke der Warthogs.

Das Halo-Universum

Sie haben keine Ahnung, was die Covenant-Allianz ist? Oder die Blutsväter und die Spartans? Und was zum Teufel die Arche? Keine Sorge, damit sind Sie nicht allein. Nur absolute Serienchecker behalten bei den vielen Fraktionen, Charakteren, Einheiten und Ereignissen im Halo-Universum den Überblick. Die Geschichte ist so umfangreich, dass sie den Rahmen dieses Artikels bei weitem sprengen würde. Unsere Kollegen von GamePro haben jedoch die Ereignisse aus allen Halo-Spielen in einem praktischen »Was bisher geschah«-Special zusammengefasst, das Sie hier finden: <http://bit.ly/2hMzbRz>



Major Komfort

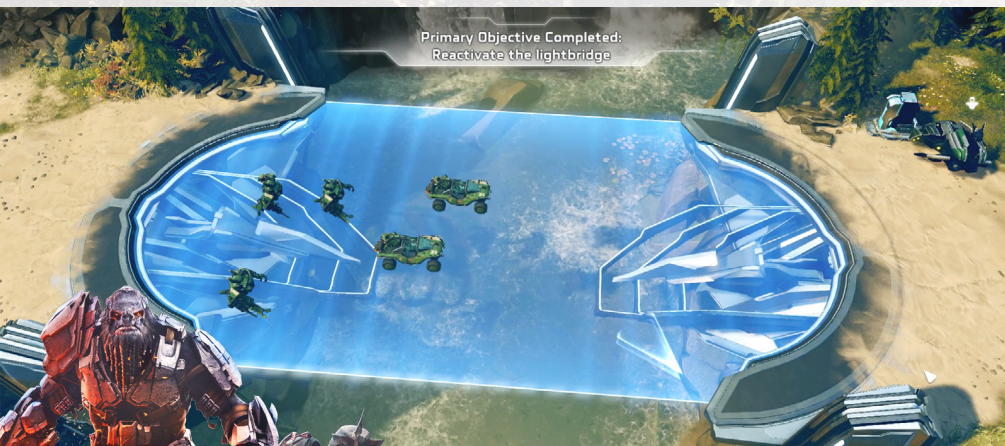
Großes Sorgenkind bei PC-Spielen, die auch für Konsole erscheinen: die Bedienung. Zum Glück können wir da bei Halo Wars 2 Entwarnung geben. Obwohl das Spiel auch auf dem Rechner hervorragend mit Gamepad funktioniert, haben die PC-Spezialisten von Creative Assembly natürlich auch an eine vernünftige Maus- und Tastatur-Steuerung gedacht. Deshalb gibt es jetzt – wie in der Definitive Edition des Vorgängers – eine Gummibox zur Einheitenwahl und die Möglichkeit, Verbände auf die Zifferntasten zu legen. Das macht in der Schlachtfeld-Praxis einen riesigen Komfortunterschied und dürfte PC-Strategen in Multiplayergefechten einen deutlichen Vorteil verschaffen. Wenn sie denn gemeinsam mit Konsoleros auf die gleichen Server dürfen, da ist das letzte Wort nämlich noch

nicht gesprochen. Creative Assembly denkt noch über Cross-Platform-Partien nach.

Wir fassen jedenfalls unsere Hornets und Marines in jeweils einer Gruppe zusammen und machen uns auf den Weg zur ersten Fahrzeugfabrik der Banished. Schnell stoßen wir auf eine Patrouille aus Ghosts und Marauder-Panzern, denen wir mit unseren voll ausgebauten Fliegern den Garaus machen. Prompt informiert uns das Spiel, dass wir dem Nebenziel »50 Fahrzeuge mit Hornets eliminieren« etwas näher gekommen sind. Diese versteckten Aufgaben sind typisch für die Halo-Serie, ebenso wie die freischaltbaren Schädel. Das sind Modifikationen, mit denen man vor Missions- oder Matchbeginn die Regeln ändern kann, um den Schwierigkeitsgrad zu verschärfen. Sie halbieren zum Beispiel die Rohstoffproduk-



Manchmal ist man erstmal ohne Basis im Feindesland, um etwa wie hier Gefangene zu befreien.



Immer wieder gibt es kleinere Zwischenmissionsziele wie hier das Aktivieren einer Lichtbrücke, damit wir vorrücken können.



Maurice Weber
@Froody42



Gleich vorneweg: Erfahrene Mausstrategen dürfen von Halo Wars 2 nicht den gleichen Tiefgang erwarten wie von der PC-exklusiven Konkurrenz. Das Spiel macht klare Kompromisse, um sich auch auf Konsolen überraschend gut für ein Echtzeitstrategiespiel zu steuern. Nur: Das stört mich viel weniger, als ich erwartet hätte! Command & Conquer habe ich ja damals auch nicht wegen seiner enormen Komplexität gespielt, und festen Basisbau hatte auch schon Schlacht um Mittelamerika – eines meiner absoluten Lieblingsspiele! Die bombastischen Gefechte von Halo Wars 2 machen jede Menge Spaß und entfalten dann doch mehr Anspruch, als man zunächst erwartet. Egal, ob ich nun im einstündigen Multiplayer-Deathmatch um Basen ringe oder in flotten Blitz-Matches über die Karte jage, ich bin stets gefordert, die ganze Karte im Blick zu behalten, an mehreren Stellen gleichzeitig zu sein und meine Truppen schlaue manövrieren. Und es hat eine Koopkampagne! Davon wünsche ich mir seit Dawn of War 2 und Alarmstufe Rot 3 mehr in diesem Genre. Da verzeihe ich ein paar Konsolenkompromisse doch gerne.

tion oder schwächen die Panzerung. Wie in den Halo-Shootern gibt's am Ende jeder Begegnung Punkte und Medaillen, basierend auf Schwierigkeitsgrad, Geschwindigkeit, Nebenzielen und eben Schädeln. Wer gern auf Highscore-Jagd geht, kann die zwölf Kampagnenmissionen versuchen.

Kompetente Anführer

In den Kampagnenmissionen sind die jeweiligen Anführer fest vorgegeben, in unserer Mission etwa Captain Cutter. Obwohl er nicht selber auf dem Schlachtfeld steht, ist er vielleicht der wichtigste Mann im Gefecht. Denn auf Tastendruck aktivieren wir das Radialmenü mit den Anführer-Fähigkeiten. Das können eher defensive Aktionen wie ein Schwarm Reparaturdrohnen sein, aber auch brachiale Orbitalangriffe und Flächenbombardements. Diese Fertigkeiten sind mächtig genug, um in kniffligen Situationen das Ruder herumzureißen, haben dafür im Gegenzug eine quälend lange Aufladezeit.

Während unserer Mission meldet sich Cutter immer wieder über kleine Einblendungen links oben zu Wort, um uns über weitere Ziele oder Feindaktivitäten zu informieren. Das ist natürlich mittlerweile Strategiespiel-Standard, erzeugt aber auch in Halo Wars 2 Atmosphäre. Die ist bei unserem Auftrag mittlerweile zum Schneiden dicht. Überall auf der Karte liefern sich Banished und UNSC-Einheiten kleine Scharmützel. Die mit

Die Echtzeit-Wurzeln

Neben der »großen« Shooter-Serie Halo wirken die beiden Strategiespiele Halo Wars und Halo Wars 2 fast wie Fremdkörper. Dabei begann Halo als Echtzeit-Taktikspiel! Serienerfinder Bungie hatte sich Ende der 90er-Jahre mit dem Strategiespiel Myth: The Fallen Lords und dessen Fortsetzung Myth 2: Soulblighter einen Namen gemacht. Markenzeichen der Spiele: blutige Splattereffekte und realistische Physik, die es zum Beispiel möglich machte, dass abgeschlagene Köpfe Hügel herunter kullerten.

Nach dem Verkauf an Microsoft fielen die Myth-Rechte an Take 2, wo man das unglückliche Myth 3 zusammenschraubte. Bungie überlegte unterdessen, das Taktik-Knowhow in ein SciFi-Universum zu versetzen. Ganz nach der damaligen Strategiemode sollte ein Held eine wichtige Rolle spielen, den man individuell in einer Third-Person-Perspektive über die Karte bewegen konnte. Das machte den Entwicklern so viel Spaß, dass sie beschlossen, auf die Einheiten drumherum zu verzichten, komplett in die Ego-Perspektive zu wechseln und aus dem Taktikspiel einen Shooter zu machen – Halo war geboren.



Myth: The Fallen Lords war spielerisch nicht besonders anspruchsvoll, machte aber nicht zuletzt wegen der übertriebenen Splatter- und Physikeffekte eine Menge Spaß.

Marines besetzten Stellungen wehren Welle um Welle von Grunts ab, die mit ihren Quetschestimmchen fast schon zu süß zum Abschießen sind. Doch unsere lange Basis-Ausbauphase hat sich gelohnt. Am Ende haben die Banished dem voll ausgebauten Hornet-Geschwader nichts entgegenzusetzen und der dritte Energieturm fällt. Das Tor zum Blutsvater-Artefakt öffnet sich und wir können endlich herausfinden, wieso die Banished so scharf darauf sind. Das verraten wir hier aber natürlich nicht, sondern kümmern uns lieber um den zweiten wichtigen Spielmodus von Halo Wars 2: Multiplayer.

Traditionelles Miteinander

Serientypisch gibt es auch in Halo Wars 2 einen Koopmodus, in dem wir die Kampagne

zu zweit angehen können. Das macht Spaß, erfordert aber präzise Kommunikation via Voicechat, einen Splitscreen-Modus gibt es nicht. Die beiden Generäle teilen sich das Anfangskontingent an Einheiten sowie Rohstoffe und Basis. Das heißt: Wer Einheiten in Auftrag gibt, unter dessen Kommando stehen sie dann auch. Allerdings ist ein Transfer zum Koop-Kumpel möglich.

Einen Transfer gibt es auch zwischen Teamkollegen in den »traditionelleren« Multiplayermodi. Allerdings dürfen wir dort statt Einheiten nur Rohstoffe verschieben, um etwa den Mitstreitern mit zusätzlicher Energie unter die Arme zu greifen. Die Balance wirkt in unseren Probematches gelungen, für jede Taktik gibt es eine geeignete Gegenmaßnahme. Der Gegner schickt in einem



Die blaue Condor rechts ist die Ultimate Unit der UNSC, sollte sich aber vor Luftabwehrraketen in Acht nehmen.



Detaillierte Animationen wie hier die von Spartan Jerome-092 beim Kapern eines Wraith-Panzers erfreuen das Halo-Herz.



Der Scarab-Walker der Banished sieht brandgefährlich aus und teilt ordentlich aus, ist aber schwach gegen Panzerbrecher.

Rush-Versuch ein Geschwader billiger Banshees? Unsere Geschütze mit Luftabwehr-Upgrade warten schon. Wir sparen fleißig auf eine Scarab-Supereinheit und wollen damit die Feindbasis ebnen? Seine Panzerabwehr macht kurzen Prozess mit dem Riesenkäfer. Generell sind die Supereinheiten Scarab (Banished) und Condor (UNSC) nicht so übermächtig, wie es ihr Name verspricht. Ohne vernünftigen Geleitschutz und Komplementär-Einheiten sind die Kolosse – trotz ihrer hohen Kosten – schnell Schrott.

Clash Royale Deluxe

Spannender als der normale Multiplayermodus sind die sogenannten Blitz-Duelle. Die kommen ganz ohne Basisbau und Upgrades aus. Vielmehr stellen wir uns vor dem Match ein Kartendeck zusammen, das wir mit in

die Schlacht nehmen. Die Karten repräsentieren in der Regel Einheiten, es gibt aber auch seltenere Spezialkarten, die sozusagen die Rolle der Anführerfertigkeiten übernehmen und etwa einen Orbitalschlag zünden oder besonders starke Einheiten ins Feld rufen. Allerdings brauchen wir zum Auspielen der Karten Energie. Die erneuert sich mit der Zeit, oder aber wir grasen das Schlachtfeld nach Energiekernen ab, die hin und wieder abgeworfen werden. Welche Spezialkarten wir benutzen können, hängt von der Wahl des Anführers ab. Insgesamt stehen sechs Häuptlinge zur Verfügung, jeder geht mit spezifischen Karten an den Start. Wenn wir uns etwa für Professor Anders entscheiden, bringt sie Sentinel-Drohnen mit und kann auf Spezialkarten mit Blutsväter-Technologie zurückgreifen.

Das macht die Wahl des Anführers und noch mehr die der mitzunehmenden Karten zur wichtigen Entscheidung. Erst recht, wenn man mit Kameraden im Team spielt, wo man sich tunlichst abstimmen sollte, wer welche »Rolle« übernimmt. Der brutale Banished-Häuptling Decimus etwa geht mit seinen Mannen an die Front, während sich die Künstliche Intelligenz Isabel lieber etwas zurückhält und mit unterstützenden Karten hilft. Das klingt und funktioniert sehr gut, ist aber natürlich der ideale Ansatzpunkt für den Ingame-Shop von Halo Wars 2. Der war zwar bis zum Redaktionsschluss noch nicht online, die Entwickler haben uns aber verraten, dass es dort – Überraschung – Kartenpakete in allen Variationen zu kaufen geben wird. Gegen echtes Geld, versteht sich.

Hübsch solide

Technische Wunderdinge darf man von Halo Wars 2 nicht erwarten, schließlich erscheint das Spiel gleichzeitig auf der nun auch schon über drei Jahre alten Xbox One. Häßlich sind die Schlachten deshalb aber noch lange nicht, Effekte und Explosionen haben ordentlich Wumms und geben uns das Gefühl, wirklich im Halo-Universum unterwegs zu sein. Dabei helfen auch die vielen kleinen, liebevollen Animationen, etwa wenn die Basis um ein Gebäude erweitert wird oder eine

Rohstofflieferung ankommt. Ob die deutsche Synchronisation gelungen ist, konnten wir anhand der von uns gespielten Version noch nicht beurteilen, die englische ist es auf jeden Fall. Dazu kommt ein typisch-epischer Halo-Soundtrack, der mächtig Atmosphäre schafft. Und, nicht ganz unwichtig: Halo Wars 2 machte unter Windows 10 keine Zicken und stürzte auch bei häufigen Taskwechseln nicht ab. Andererseits will man das Spiel ohnehin nicht verlassen. So schnelle, spaßige Echtzeit-Strategie gab es nämlich schon lange nicht mehr. ★

HALO WARS 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5-2500 / Athlon FX-4350
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7750
6 GB RAM, 26 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-4690 / Athlon FX-8350
Geforce GTX 1060 / Radeon RX 480
8 GB RAM, 26 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- toll animierte Einheiten
- bombastische Effekte
- dramatische Zwischensequenzen
- serientypischer Soundtrack
- Konsolen-Zugeständnisse bei Details und Texturen

SPIELDESIGN

- viele Einheiten und Upgrades
- wichtige Anführer-Fähigkeiten
- Missionen auf Dauer abwechslungsreich?
- kleinste Zoomstufe immer noch zu nah dran
- nur zwei, noch dazu ähnliche Fraktionen

BALANCE

- zugängliche Spielmechanik
- vier Schwierigkeitsgrade
- sanfter Einstieg in den Blitz-Modus
- Anführer-Fertigkeiten zu mächtig?
- ultimate Einheiten zu schwach?

ATMOSPHÄRE / STORY

- perfektes Halo-Flair
- interessante, teils neue Charaktere
- auch ohne Halo-Fachwissen verständlich
- Halo aus Generalsperspektive
- Story etwas kurz

UMFANG

- Aufträge teilweise sehr lang
- Koopmodus in der Kampagne
- motivierender Blitz-Modus
- nur zwölf Solomissionen
- Anzahl der Multiplayerkarten?

FAZIT

Schnelles, zugängliches Echtzeit-Strategiespiel. Nicht nur, aber besonders für Halo-Fans geeignet.

8?



Markus Schwerdtel
@kargbier



Obwohl sie damals »uns PC-Spielern« weggenommen wurde, mag ich die Halo-Reihe schon immer. Nicht nur, weil sie fast ausnahmslos exzellente Shooter hervorgebracht hat, sondern vor allem auch wegen der Geschichte und der Charaktere. Riesige Weltraum-Bauwerke, irre Wissenschaftler, Alien-Allianzen und nicht zuletzt genetisch veränderte Soldaten – wie sollte man das nicht mögen? Klasse, dass Halo Wars 2 wie schon sein Vorgänger all diese Elemente aufgreift und in eine packende Echtzeitstrategie-Kampagne packt. Das Schicksal der Spirit of Fire würde ich mir auch als Film anschauen, aber wenn ich es sogar selber spielen kann – umso besser. Zumal Creative Assembly die für mich optimale Mischung aus Tiefgang und Spielbarkeit hinbekommen hat. Der Ablauf ist dynamisch genug, um mich schnell aufs Schlachtfeld zu lassen. Zugleich aber anspruchsvoll genug, dass ich mir über Bau- und Forschungsreihenfolgen Gedanken machen muss – klasse!

Halo Wars: Definitive Edition

SO GEHT RTS-KAMPAGNE!

Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Ensemble Studios, 343 Studios** Termin: **20.12.2016** Sprache: **Deutsch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **13 Stunden** Preis: **70 Euro** DRM: **ja (Windows Store)**

Halo Wars trumpft mit einer großen Stärke auf. Aber die dürfte nicht jedem gefallen.

Von Dmitry Halley

Halo Wars dürfte Fans von guter Echtzeit-Strategie traurig machen. Oder zumindest melancholisch. Denn bei Erscheinen der ursprünglichen Xbox-360-Version im Jahr 2009 war es das letzte Geschenk einer ausklingenden Ära, das finale Spiel von Ensemble Studios, bevor der Laden dichtgemacht wurde. Und wer sich jetzt fragend am Kopf kratzt: Ensemble Studios waren die Leute hinter Age of Empires, Age of Empires 2 und Age of Mythology. Umso blöder, dass ihr letztes Spiel ursprünglich nur auf Microsofts Konsole erschienen ist. Bis jetzt! Mit der Definitive Edition bringt der Publisher Halo Wars als Teil der Vorbesteller-Edition von Halo Wars 2 auch auf den PC, und das sogar in einer Remastered-Variante mit aufgebüschter Grafik und zeitgemäßer Serverstruktur innerhalb des hauseigenen Play-Anywhere-Programms. Dieses Extras sind aber nicht der Grund, der Halo Wars für PC-Spieler so interessant macht. Denn als größter Pluspunkt dieses Spiels entpuppt sich

eindeutig die tolle Kampagne – zumindest unter gewissen Voraussetzungen.

Endlich eine ordentliche RTS-Kampagne!

Wir machen jetzt mal einen kleinen Lesertest, um rauszufinden, ob Ihnen Halo Wars Spaß machen wird. Lesen Sie dazu bitte zuerst den folgenden Absatz: Halo Wars spielt im Jahr 2531, knapp 20 Jahre vor den Ereignissen des allerersten Halo: Combat Evolved. Die UNSC Spirit of Fire schwebt über den Ruinen des »geglassten«, aber zurückeroberten Planeten Harvest – ein Pyrrhussieg, den die Erdtruppen nur mit Hilfe der SPARTAN-II-Commandos gewinnen konnten. Doch die Allianz heckt offenbar schon einen neuen Plan aus: UNSC-Sergeant Forge erspäht auf der Planetenoberfläche den Arbiter und seine Truppen, der in einer Blutsäter-Architektur auf Befehl des Propheten Regret nach einer geheimen Waffe sucht. Im Streit darüber entbrennt die umfangreiche Kampagne mit ihren knapp 15 Missionen.

So. Alles verstanden? Falls nicht, dann treffen Sie genau den Kern des größten Problems der Halo-Wars-Kampagne: Sie wurde in erster Linie für Fans der Shooter-Serie gemacht. Das ärgert PC-Spieler, denn bis heute

Wo bekomme ich Halo Wars?

Halo Wars wird in der Definitive Edition für den PC aktuell nur im Bundle mit der Vorbesteller-Edition von Halo Wars 2 für 70 Euro im Windows Store verkauft. Im Rahmen der Vorbesteller-Boni ist der erste Teil seit dem 20. Dezember 2016 im Early Access spielbar. Early Access heißt hier allerdings »Vorab-Zugang zum kompletten Spiel« und nicht wie Steam »Zugang zur unfertigen Version«. Ein unabhängiger Release von Halo Wars ist nach Erscheinen des Nachfolgers äußerst wahrscheinlich. Oh, und Teil eins lässt sich im Rahmen von »Play Anywhere« auch problemlos auf der Xbox One spielen.

sind lange nicht alle Halo-Teile für den PC erschienen. Klar, die Rahmenhandlungen dürfte man so oder so halbwegs nachvollziehen können – das Setting »Menschen vs. Aliens« klingt ja auch recht eingängig. Aber die hervorragend inszenierten Zwischensequenzen von Halo Wars setzen voraus, dass Ihnen diese ganzen Fraktionen, Namen und Einheiten bereits im Vorfeld etwas sagen.

Das Halo-Universum hat eine extrem reichhaltige Hintergrundgeschichte, gefüttert durch unzählige Bücher, Comics und Spiele. Fans dieses Kanons bekommen hier eine tolle Prequel-Geschichte, die die Anfänge des erbitterten »Human-Covenant-War« ins Zentrum rückt. Die Entwickler haben die SciFi-Welt mit sehr viel Liebe zum Detail umgesetzt, die Spartaner greifen beispielsweise auf exakt das gleiche Waffenarsenal zurück wie der Master Chief in den Shooter-Abenteuern der Serie. Und wenn die kleinen Super-soldaten einen feindlichen Banshee-Jäger knacken, indem sie die Pilotenkanzel mit der Faust zu Klump hauen, dann seufzt der Fan vor Freude. Fachfremde müssen jedoch damit leben, dass das Setting sie wahrscheinlich weniger in seinen Bann zieht –



Die Zwischensequenzen sind toll animiert. Keine Selbstverständlichkeit im RTS-Genre.



Maurice Weber
@Froody42



Ich hatte mir vom ersten Halo Wars nicht allzu viel erwartet. Ich hab's mehr aus Neugier gespielt und aus purer Verzweiflung – ist ja schließlich immer noch das letzte große Spiel der Age-of-Empires-Erfinder, und es herrschen magere Zeiten für Echtzeitstrategen! Umso größer meine Überraschung, dass mir Halo Wars Spaß gemacht hat! Sein Alter sieht man dem Spiel – Remaster sei Dank – nur bedingt an. Und klar, spielmechanisch erreicht es längst nicht den Tiefgang alteingessener PC-Strategiemarken. Nur zwei Völker, eine einzige Ressource, fester Basenbau – man merkt die Kompromisse, die hier für gute Konsolentauglichkeit gemacht wurden. Im Gegenzug bietet Halo Wars aber auch Freuden, die selbst eingefleischte PC-Strategen nur noch ganz selten geboten kriegen. Eine Koop-Echtzeitstrategiekampagne zum Beispiel! Und auch noch eine richtig gelungene – angenehm abwechslungsreich und gewürzt mit sogar heute noch schmucken Zwischensequenzen. Das gab's seit Alarmstufe Rot 3 und Dawn of War 2 nicht mehr. Wieso eigentlich nicht? Halo Wars beweist doch mal wieder, wie klasse das sein kann.

Die Aliens unterscheiden sich optisch von den Marines, funktionieren aber ähnlich.

die Kampagne bleibt unterm Strich aber trotzdem durchweg unterhaltsam. Das liegt nicht zuletzt an dem tollen Missionsdesign.

Deftige Küche

Die Spielmechanik von Halo Wars ist wie gut-bürgerliche Hausmannskost. Es verzichtet auf ein raffiniertes Rezept mit vielen Aromen und verarbeitet stattdessen einfache Zutaten zu einem deftigen Gericht, das am Ende trotzdem gut schmeckt. Im Vergleich zu den Total-War-Spielen oder Dawn of War 2 wirken die Gefechte wie magere Kost: Es gibt zwei spielbare Fraktionen (Menschen und Aliens), die sich Panzer, Soldaten und Flugzeuge auf den Hals hetzen. Eine eigene Kampagne haben nur die Menschen der UNSC.

Spielerisch erwartet uns kompakter Basisbau, bei dem wir an vorgegebenen Stellen Fabriken, Reaktoren oder Kasernen zusammenschrauben. Ein paar Extras gibt's dann

aber doch: Alle Einheiten lassen sich upgraden, Flugzeuge bekommen kleine Bordschützen, und unsere Truppen sammeln Erfahrung, um Veteranenränge freizuschalten.

Die Skirmish Matches spielen sich flott und unterhaltsam, aber eben wie die Einsteigervariante moderner RTS-Titel. Profis dürften die KI in diesen schnellen Gefechten recht schnell aufs Kreuz legen. Doch wo den »2 vs. 2«- oder »1 vs. 1«-Schmarmützeln nach einer Weile die Luft ausgeht, bleibt die Kampagne bis zum Schluss spannend, weil sie die einfachen Spielmechaniken immer wieder aufs Neue clever kombiniert. Mal müssen wir mit zwei Panzern in die Gruft einer antiken Alien-Rasse stürmen, um Sergeant Forge und seine Leute zu retten. An anderer Stelle wird die Menschenstadt Arcadia von Feinden überfallen, wir müssen die Fluchtschiffe und Zivilistenströme an der Seite der Spartans in einem gnadenlosen Rückzugsgefecht verteidigen.

Im nächsten Auftrag fliehen wir mit einer Handvoll Soldaten und bauen in einer Grube ein Verteidigungsnest, das wir bis zur Ankunft von Verstärkungstruppen halten müssen. Doch die Rache am Ende ist dafür umso süßer. Halo Wars würzt jede Mission mit Nebenaufgaben – im gerade erwähnten Bei-



Unsere drei Spartaner können es mit einem Haufen von Feinden aufnehmen.



Böse in die Falle gelaufen: Wir wollten die Riesenkanone links erstürmen, dann fallen uns die Aliens in die Flanke.



Die Heldeneinheiten haben nur die Aliens. Der Arbiter stürmt eine Basis im Alleingang. Im Skirmish fast schon zu stark.



Wer die Halo-Spiele kennt, freut sich über ein Wiedersehen mit den bekannten Designs, hier zum Beispiel der Pelican-Transporter.



Auch der Basenbau ist detailreich inszeniert. Hier fahren die einzelnen Fabriken hübsch animiert aus der Erde.

spiel erscheint plötzlich ein gegnerischer Artillerieturm, der unser Nest behackt. Wir können uns verbunkern oder riskieren eine Flucht nach vorn, um das Ding auszuschalten. Das Sahnehäubchen: Die Kampagne funktioniert auch im Koop.

Koop-Kampagne! Hach!

Zu zweit teilt man sich die heimische Basis. Jeder Spieler lenkt die Truppen, die er selbst damit gebaut hat. Fehlt in einer Mission der Basenbau, bekommt jeder eine Hälfte der verfügbaren Truppen. Das funktioniert reibungslos, auf höchstem Schwierigkeitsgrad bleibt Halo Wars auch im Koop eine knallharte Erfahrung. Lediglich der gemeinsame Ressourcen-Pool nervt ein wenig, weil man seine Truppenrekrutierung permanent abstimmen muss. Trotzdem spielt sich Halo Wars gemeinsam extrem launig, gerade weil RTS-Titel mit Koop so eine Seltenheit sind.

Einen Zahn müssen wir der PC-Portierung aber ziehen: Auch wenn sie technisch reibungslos läuft, ist die Anpassung auf Maus und Tastatur verbesserungswürdig. Klar, ganz grundlegend funktioniert die Truppenauswahl ordentlich, aber die Menüführung ist eindeutig fürs Gamepad optimiert. Deshalb fehlen auch Komfortfeatures wie Gruppierungsmöglichkeiten, die gibt es dann erst in Halo Wars 2. Nach einer Weile hat man sich dran gewöhnt, trotzdem wirkt die PC-Bedienung mit der heißen Nadel gestrickt.

Unterm Strich ist Halo Wars ein gelungenes Echtzeitstrategie-Spiel, das sich an eine ganz spezielle Zielgruppe richtet. Und damit meinen wir nicht mal unbedingt die Halo-Fans (wobei die klar die bevorzugten Spieler sind), sondern Freunde von Kampagnen und Koopfeatures in RTS-Titeln. Halo Wars spielen Sie nicht wegen der Skirmish-Gehechte oder dem PvP-Modus. Diese Modi sind zwar alle vorhanden und funktionieren rund, allerdings gibt's weit bessere Strategiespiele, die genau in diesen Bereichen trumpfen (zum Beispiel Dawn of War 2).

Aber es gibt wenige zeitgenössische Strategiespiele, die aus ihren Mechaniken eine so spannende Kampagne stricken. Sowohl in puncto Gamedesign als auch im Hinblick auf

die opulent inszenierte Geschichte lohnt sich Halo Wars allein wegen der coolen Missionen, die beides clever miteinander kombinieren. Und den Koopmodus darf sich jedes künftige Strategiespiel gerne abschauen. ★

HALO WARS DEFINITIVE EDITION

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3-6100 / AMD A10 7850k
GeForce GTX 740M / Radeon R5 M240
2 GB RAM, 10 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7-3770 / AMD FX-8350
GeForce GTX 750 / Radeon HD 5850
4 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- sieht auch heute noch hübsch aus
- großartiges Halo-Art-Design
- aufwändige Render-Zwischensequenzen
- famoser Soundtrack
- teils schlechte deutsche Synchro

SPIELDESIGN



- flotter Basenbau
- dynamisches Schere-Stein-Papier-Prinzip
- tolle Kampagne
- abwechslungsreiches Missionsdesign
- wenig spielerischer Tiefgang

BALANCE



- vier gelungene Schwierigkeitsgrade
- weitgehend ausgewogene Fraktionen
- ausführliches Tutorial
- Covenant-Helden im »Early Rush« übermächtig
- KI »cheatet« ab und zu

ATMOSPHÄRE/STORY



- stimmungsvolle Halo-Atmosphäre
- fängt den Geist der Serie perfekt ein
- spannende Geschichte für Fans
- Charaktere bleiben recht flach
- Nicht-Fans werden kaum eingeführt

UMFANG



- umfangreiche Kampagne
- Extras wie sammelbare »Schädel«
- Koopmissionen
- Skirmish-Modus
- recht wenige Skirmish-Karten für 2 Fraktionen

FAZIT

Halo Wars bietet tollen Fanservice in einem soliden Strategie-Gewand, ist wegen der Koopkampagne aber für jeden RTS-Spieler einen Blick wert.



Dimitry Halley
@dimi_halley

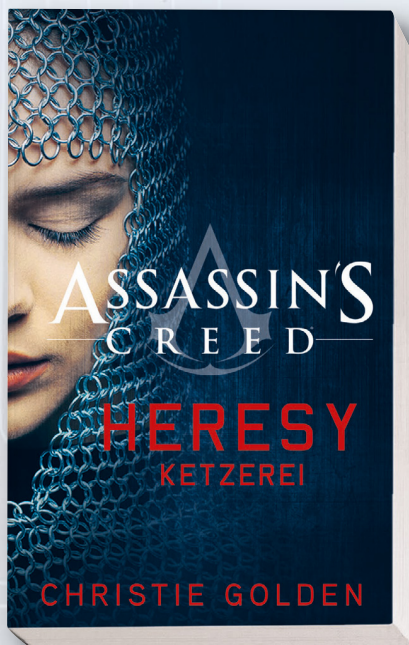


Aktuell spiele ich die Kampagne von Halo Wars in meiner Freizeit nochmal mit Maurice durch – und an unseren Gesprächen kann man ganz gut erkennen, für wen sich das Spiel am ehesten eignet. Ich bin ein Halo-Fan, für mich ist Halo Wars vollendeter Fanservice. Bis zu den kleinen Bordschützen an den Hornets und dem Waffenverhalten der Warthog-Geschütze wurde das Gefühl des Halo-Kriegs aus dem Shooter-Genre in die RTS-Riege übertragen. Großartig! Deshalb kann ich auch einen ganzen Abend Skirmish an Skirmish reihen, weil mir das Austoben auf den Halo-Schlachtfeldern aus der Generalsperspektive einfach so viel Spaß macht.

Wenn Ihnen diese Fan-Komponente komplett fehlt, dann wird der Zugang zum Spiel und seiner Welt natürlich etwas holpriger. Aber auch Maurice findet als Nicht-Fan von Halo seine Freude. Wenn Sie Koop, Kampagne und Halo mögen, werden Sie keine Sekunde von Halo Wars bereuen. Auch 2017 macht das Spiel als Definitive Edition auf dem PC für Fans eine sehr gute Figur. Wenn man hingegen Strategie mit Tiefgang und ernsthafter PvP-Tauglichkeit sucht, sollte man die Finger davon lassen. Das bietet Halo Wars einfach nicht. Aber vielleicht Halo Wars 2.

ASSASSIN'S CREED

DER NEUE ROMAN IST DA!



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

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

ASSASSIN'S CREED: HERESY – KETZEREI

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

IM BUCHHANDEL ERHÄLTlich

Auch als E-Book

**ASSASSIN'S CREED
AB 29.12. IM KINO!**



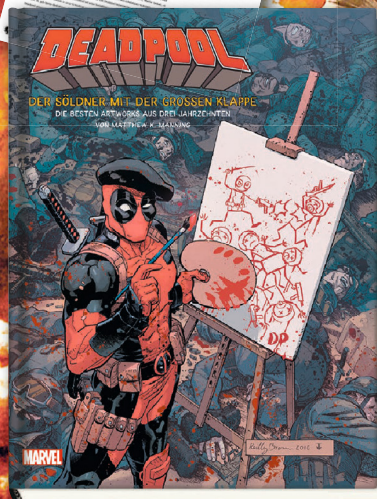
**AUSSERDEM AB JANUAR
2017 ERHÄLTlich:**

Der offizielle Assassin's
Creed-Filmroman
ISBN 978-3-8332-3352-4

© 2016 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

DEADPOOL

Dieser großformatige Bildband präsentiert nicht nur zahlreiche spektakuläre Cover und Comic-Seiten mit **Deadpool**, dem derzeit wohl angesagtesten Marvel-Helden überhaupt. Außerdem zeichnet dieser Band seinen Werdegang zum Pop-Phänomen und zur gefeierten Antihelden-Ikone nach und enthält **offenherzige Interviews** mit den wichtigsten und beliebtesten Kreativen der Deadpool-Historie.



**Deadpool – Der Söldner
mit der großen Klappe:
Die besten Artworks
aus drei Jahrzehnten**

184 S., Hardcover, 28 x 36 cm
Durchgehend vierfarbig
€ 39,99 (D)
ISBN 978-3-8332-3453-8

Ab März 2017

MARVEL
marvel.com
© 2017 MARVEL



**IM BUCH- UND COMIC-
FACHHANDEL ERHÄLTlich.**

panini COMICS
www.paninicomics.de

Iron Harvest

IM MECH ZUR HEUERnte

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **King Art** Entwickler: **King Art** Termin: **2018**

Mit mächtigen Mechs in die Echtzeit-Schlacht: Klingt wie eine Neuauflage von Command & Conquer & Co., ist aber viel faszinierender – denn diese Mechs stapfen schon 1920 in den Kampf! Von Martin Deppe

Ob in Action-Simulationen wie Mechwarrior, in Strategiespielen wie Starcraft und C&C oder ob in Action-Feuerwerken wie Titanfall 2: Mechs sind grundsätzlich super. Und verdammt beeindruckend. Je nach Modell eine Handvoll Meter bis haushoch, fett gepanzert, noch fetter bewaffnet, gesteuert von waghalsigen Piloten. Allerdings spielen all diese Titel in der fernen Zukunft, und zwischen all dem SciFi-Hightech-Gedöns fallen die Stahltrampler gar nicht mehr sooo auf.

Ganz anders in Iron Harvest, dem kommenden Echtzeitstrategiespiel von King Art (Die Zwerge, Battle Worlds: Kronos). Denn hier haben uns schon die allerersten Artworks umgehauen. Weil sie so anders sind als all die Krachbumm-Klischeebilder, ruhiger, alltäglicher – und in den 1920er-Jahren angesiedelt. Oft muss man zweimal hinschauen, um überhaupt einen Mech zu se-

hen. Denn die Szenen könnten aus zeitgenössischen Gemälden stammen, sie zeigen malerische Weizenfelder voller emsiger Bauern, idyllische Wälder. Und dann stapft da so ein Stahlgigant am Horizont, hilft ein Flammenwerfer-Mech beim Würstchengrillen, serviert eine Miniaturausgabe Tee im Stadtpark – während im Hintergrund ein turmhoher Koloss Wache schiebt.

Der unsichtbare Vierte

Iron Harvest spielt in Europa nach dem Ersten Weltkrieg, der in dieser alternativen Geschichte bereits mit den »Laufenden Maschinen« geführt wurde. Es ist also ein anderes Europa, als wir es kennen, aber eben kein völlig anderes. Wie im historischen Vorbild haben Deutschland und Österreich den Großen Krieg verloren, aber mit schwächeren Auswirkungen. Der Kaiser ist noch an der Macht, Sachsen handelt mit dem russischen Zaren einen Deal über Polen aus. Und während die Oberschicht klüngelt, muss die Unterschicht leiden. Ausgedacht hat sich das alles der Künstler Jakub Rozalski, er nennt es »Die Welt von 1920+«.

Wie in der echten Weltgeschichte ist in Iron Harvest die fiktive Nachkriegszeit eine Vorkriegszeit. Drei Nationen werden wir in je-

einer Kampagne und mit einer durchgehenden Story nacheinander spielen: Zuerst die Republik Polonia, gefolgt von Rusviet und schließlich das Sächsische Imperium (siehe auch unseren Kasten). Dazu kommt ein vierter Gegenspieler, den wir ebenfalls durch eine eigene Kampagne führen – Fenris, eine geheimnisvolle Fraktion, die wie eine Mischung aus Freimaurern und Illuminaten an den Höfen der Macht intrigiert. Die Fenris-Fieslinge flüstern den Mächtigen ihre Pläne ins Ohr und sind technologisch noch weiter fortgeschritten als die drei übrigen Blöcke. Neben den vier Kampagnen ist ein Multiplayermodus geplant, in dem die Spieler gegeneinander oder kooperativ antreten, sowie Herausforderungskarten (challenge maps) mit Einsatzzielen, die von der Kampagne unabhängig sind.

Company of Warcraft

Jan Theysen, Mitgründer von King Art, der vor zwei Jahren auf die Welt von 1920+ gestoßen ist, hat sich für die Entwicklung von Iron Harvest durch die Genreklassiker der letzten dutzend Jahre gespielt. Zwei große

Die drei Länder

Sächsisches Imperium



Mächtige Industrie, moderne Städte, starkes Militär: Die Sachsen setzen quantitativ wenige, aber dafür die besten und modernsten Mechs ein. Vor allem die sächsischen Artillerie-Läufer mit ihren weitreichenden Kalibern sind gefürchtet, ei verbiibbsch nochemol!

Rusviet



Ein Reich mit riesiger, aber kriegsmüder Armee. Sein Zar Nikolaj schwächelt, ein gewisser Herr Rasputin stärkelt. Kann das Heer mit seinen schweren Infanteristen, Flammenwerfertruppen und nahkampfstarken, aber unzuverlässigen Mechs das Land retten?

Republik Polonia



Der traditionell geprägte Agrarstaat hat mit seinen beiden aggressiven Nachbarn gleich zwei Probleme am Hals. Seine erfahrene Armee besteht überwiegend aus Infanteristen und leichten Mechs. Die schnelle und effiziente Kavallerie bildet das starke Rückgrat.



Reminiszenz an den Großen Krieg: Der polnische Mech trägt Geschütz samt aufgepflanztem Bajonett.

Mechs sind mächtig, aber nicht allmächtig: Mit panzerbrechenden Waffen kriegt auch Infanterie die Biester klein – vor allem bei Schüssen auf die schwächere Rückenpanzerung.

Vorbilder haben sich dabei herauskristallisiert. »Warcraft 3 funktioniert vom Drive her immer noch am besten, ich spiele tatsächlich die Story – statt nur einer Geschichte zu folgen, die um das Spiel herumgebastelt ist. Ich will weitermachen, um zu sehen, wie es weitergeht. Meine Helden haben nur drei, vier Fähigkeiten, aber die benutze ich wirklich.« Das andere Vorbild kommt aus einer ganz anderen Genre-Ecke: Company of Heroes, das 2006 technische Maßstäbe gesetzt hat, aber auch ein tolles Truppenmanagement hatte. Das will King Art auch für Iron Harvest umsetzen: »Wenn ein Standard-Infanterietrupp schwere Waffen findet, kann er sie einsetzen. Dann wird daraus zum Beispiel ein Flammenwerfer-Squad, ein Panzerabwehr- oder MG-Trupp. Uns sind einzelne Einheiten wichtiger als Rushes, der Spieler soll sich um seine Soldaten kümmern, ein Squad lieber auffüllen als neu produzieren.« Darum soll Iron Harvest auch weniger Kämpfe an mehreren Abschnitten gleichzeitig auffahren. »Bei Company of Heroes hat man immer das Gefühl, etwas zu verpassen, und betreibt daher zu viel Chaos-Management.«

Iron Harvest soll ebenfalls taktisch werden, nach dem Motto »weniger klick, mehr clever«. Wir sollen entscheiden können, wie wir Ziele und Missionen knacken. Fast jede Map soll mehrere Herangehensweisen erlauben. Dann entscheiden wir vor dem Einsatz, welche Einheiten wir mitnehmen, ob wir mit einem Sniper-Team erst die Lage sondieren und gezielt zuschlagen, ob wir Hinterhalte in Gebüsch und hinter Mauern legen oder Patrouillen in ein frisch gesätes Minenfeld locken. In jeder (!) Mission haben wir die Wahl, unsere Einheiten einsetzungsgemäß auszurüsten. Wir können zum Beispiel bessere Waffen für unsere Infante-



Eine Artwork-Szene, digital von Jakub Rozalski gemalt. Darunter eine ähnliche Situation, diesmal in Spielgrafik. King Art behält die beeindruckend-verstörende Diskrepanz zwischen bauerlicher Idylle und gigantischen Kampfmaschinen auch in Iron Harvest bei.

risten suchen oder einen Mech erobern und brachial angreifen – was bei einer feindlichen Übermacht nicht so der Bringer ist, denn Mechs haben im Fach Schleichen bekanntlich die Note Fünf minus.

Mit dem Cockpit durch die Wand

Mehr Taktik an weniger Positionen gleichzeitig bedeutet aber nicht automatisch weniger Action. Im Gegenteil. »Mit der heutigen Technologie können wir die Spieler mit Ef-



Was für ein Kontrast! Ein polnischer Kavallerist vor einem rusvietischen Nahkampf-Mech.



Das Brettspiel Scythe basiert ebenfalls auf der Welt von Jakub Rozalski. Bei Kickstarter wollte es 33.000 Dollar reinholen. Daraus sind 1.810.294 geworden, also ganz grob über den Daumen gepeilt das 54,857393939-Fache.



Gefechte werden nicht durch Dauerklicken entschieden, sondern durch taktisches Vorgehen, Ausnutzung des Geländes und die passende Bewaffnung.

fechten überraschen, die vor ein paar Jahren noch nicht möglich waren«, schwärmt Jan Theysen. Das betrifft zum Beispiel die Zerstörungseffekte unterschiedlicher Waffen. Ein Trupp hinter einer Mauer ist gegen Gewehrbeschuss noch gefeit. Ein MG hingegen fräst die Mauer schon langsam ab. Und schwere Kaliber bröseln die Deckung mit einem Treffer komplett weg. Im Gegenzug kann ein leichter Mech zwar durch einen Holzzaun brettern, kommt aber nicht durch Gebäude – da sind halt die Mauern zu dick und die Türen zu niedrig. Anders die schweren Maschinen, erzählt uns Jan: »Einem dicken Mech ist sowieso alles egal, der stapft da einfach durch, und die kleinen können durch die Bresche hinterherrennen.«

Trotzdem sind die Mechs keine unbesiegbaren Superheldenmaschinen, sondern sehr wohl verwundbar. Während ihre Piloten über Gewehrfeuer noch schmunzeln, reagieren sie auf panzerbrechende Waffen schon allergisch. Besonders von achtern, denn hier ist die Panzerung dünner. Ob die Schwergewichte auch von den Wettereffekten betroffen sind und zum Beispiel auf schlammigen Untergrund zum Präsentiertellergericht werden, ist noch offen. Fest geplant sind hingegen fünf, sechs, sieben unterschiedliche Maschinen pro Fraktion, keine der vier Parteien soll sich ein Modell teilen, das sorgt für Abwechslung.

Bärenstarke Begleiter

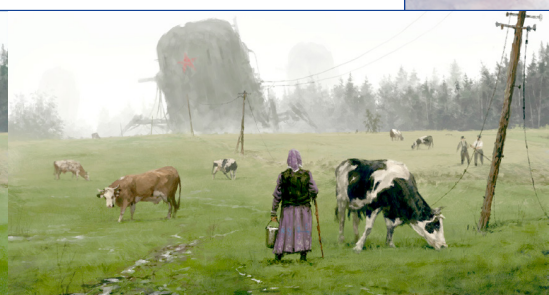
Gleiches gilt für die normalen Soldaten: Hier kriegt jede Fraktion zehn bis zwölf eigene Truppentypen, die wir taktisch einsetzen sollten. Allen voran die Helden, denen eine besondere Rolle zukommt. Die polnische Widerstandskämpferin Anna etwa kann sich trotz ihrer auffällig roten Haare prima tarnen und mit ihrem Gewehr präzise Zielpersonen eliminieren. Außerdem hat sie einen tierischen Kumpel dabei – falls sie doch mal in einen Nahkampf gerät, schmeißt sich Bär Wojtek für sie ins Gefecht. Auch zwei Wölfe kommen zum Einsatz, sie dienen dem Sachsen-Helden Günter vor allem als flinke Aufklärer, um zum Beispiel herrenlose Waffen aufzuspüren. Und dann ist da noch die rasige rusvietische Reckin Olga mit ihrem ebenso scharfen Tiger.

Helden, Mechs und reguläre Einheiten können sich in den Einsätzen verbessern und zum Teil neue Fähigkeiten gewinnen. Zu viele sollen das allerdings nicht werden, sondern immer welche, die man wirklich nutzt, sagt uns Jan Theysen: »Beim Schach gibt's auch nur sechs Einheiten und rund zehn Regeln. Und niemand behauptet, dass Schach simpel ist!« Deshalb werkelt zwar auch ein Schere-Stein-Papier-Prinzip in Iron Harvest, aber eben nur da, wo es auch logisch nachvollziehbar ist – siehe Gewehrfeuer gegen Mechs. Auf Schiffe oder Luftwaf-

Wie eine Artwork entsteht

Jakub Rozalski erzählt uns, wie er seine Artworks plant und malt: »Ich liebe es, Geschichten zu erzählen und den Betrachter in meine Welt einzuladen, und doch Raum für Interpretationen zu lassen. Am Anfang steht immer eine Idee. Zurzeit male ich hauptsächlich digital, das

spart eine Menge Zeit. Ich skizziere immer mit Umrissen und Wischtechnik, und beginne mit dem Definieren der Farbpalette und Komposition. Dann fange ich an, den Hintergrund zu malen, und füge am Ende die Charaktere und Details ein bis zum letzten Schliff.«





Der Weltenbauer

Fünf Fragen an den Künstler Jakub Rozalski, der die Welt von 1920+ erschaffen hat, in der Iron Harvest spielt.

GameStar: Wie hast du die Welt von 1920+ entwickelt? Was war deine erste Idee, und wie hast du dann mit dem Konzept weitergemacht?

Jakub Rozalski: Ich wollte schon immer mehr machen, als nur die Vorstellungen und Ideen anderer Leute zu visualisieren, ich wollte meine eigenen, originalen Projekte und Welten verwirklichen. Geschichte ist meine große Leidenschaft und hat mich schon immer interessiert, sie inspiriert mich sehr, genau wie andere Kulturen, Mythologie und mythische Kreaturen. In der Welt von 1920+ habe ich einfach alles gemischt, was ich am meisten mag. Die alternative Historie meiner liebsten Epoche, die Atmosphäre aus Landschaften und Landleben, Gemälde aus dem 19. Jahrhundert, außergewöhnliche riesige Maschinen, wilde Natur und Tiere. Ich liebe diese Zeit am Anfang des 20. Jahrhunderts, als die Moderne auf die Tradition geprallt ist, und die Welt immer noch voller Mysterien und Geheimnisse war.

Trotzdem basiert das ganze Projekt und die Welt von 1920+ ursprünglich auf der Schlacht bei Warschau im August 1920, im Polnisch-Sowjetischen Krieg von Februar 1919 bis März 1921. Diese Schlacht wird von vielen Historikern als eine der wichtigsten der Weltgeschichte betrachtet, weil sie Europas Schicksal verändert und die Kommunistische Revolution beendet hat. Ich denke, du kannst hier auch die Sehnsucht nach einer Lebensweise erkennen, die näher an der Natur ist, aber von der Technologie und Zivilisation aggressiv eingenommen wurde. Ich wollte den Krieg aus der Sicht normaler, einfacher Leute zeigen. Generell gesagt kombiniere ich klassische Kavallerie-Motive, Alltagsszenen auf dem Land und die bäuerliche Atmosphäre mit realistischen Gemälden aus dem späten 19. und frühen 20. Jahrhundert. Ich füge meine eigenen Konzepte und Ideen hinzu und erzähle etwas über die Geschichte und Kultur meiner Heimat Polen und Europas, alles auf eine einzigartige, alternative und interessante Art.

Was hast du vor 1920+ in der Spielebranche gemacht?

Mein Leben und meine Arbeit waren immer mit Spielen verbunden. Ich habe bei vielen Produktionen als freier Concept Artist mitgear-

beitet, an Brettspielen, Tabletops, Videospielen, aber es war nicht das, was ich gerne machen wollte. Ich habe nie davon geträumt, an einem bestimmten Produkt oder Titel oder in einer großen, bekannten Firma zu arbeiten. Ich wollte immer etwas Eigenes erschaffen, meine eigene Marke. Ich hatte meine Hochs und Tiefs, aber hey, hier bin ich!

Warum hast du dich für King Art als Partner entschieden, um Iron Harvest zu machen?

Nach dem Riesenerfolg mit dem Brettspiel Scythe habe ich viele Anfragen verschiedener Studios aus der ganzen Welt bekommen. Ich habe mich für die Arbeit mit King Art entschieden, weil ich ihre Philosophie, ihre Herangehensweise an die Spieleentwicklung und die Qualität ihrer Produkte mag. Sie sind nicht so groß, dass sie nur von der Buchhaltung und Gewinnen gesteuert werden. Aber sie sind groß und erfahren genug, um ein großartiges, qualitativ hochwertiges Produkt zu entwickeln. Was sie mehrfach bewiesen haben. Außerdem wollte ich echten Einfluss auf die Entwicklung des Spiels nehmen. King Art hat mir diese Möglichkeit gegeben.

Die Echtzeitstrategie ist ein Genre, das einmal sehr groß war, aber mit den Jahren stark an Popularität eingebüßt hat. Warum wird Iron Harvest ein Echtzeitstrategietitel – und kein Action- oder Rollenspiel, die heutzutage so erfolgreich sind?

Das ist ganz einfach. Echtzeitstrategie ist eines meiner liebsten Genres, also wollte ich schon immer so ein Spiel machen. Außerdem brauchst du heute ein riesiges Budget und Team, um ein Rollen- oder Actionspiel zu entwickeln, das mit den stärksten Titeln auf dem Markt mithalten kann. Ich denke, dass ein Echtzeitstrategiespiel perfekt ist, um Computerspielern meine Welt vorzustellen. Aber gut, wer weiß schon, was die Zukunft bringt. Vielleicht können wir die Welt von 1920+ ja irgendwann in Ego-Perspektive besuchen. Hoffentlich in einem epischen Rollenspiel.

Was machst du außer Iron Harvest noch?

Ich arbeite an einem VR-Spiel voller Giganten aus meinen Artworks, und ich habe viele Filmangebote. Ein Film, der auf meiner Welt basiert und darin spielt, das ist schon mein großer Traum. Ich will noch nicht mehr darüber erzählen, weil das Unglück bringt, aber es gibt eine gute Chance, dass dieser Traum sehr bald wahr wird. Also Daumen drücken!

fe verzichtet das Spiel ebenso, so soll es höchstens Helden geben, die einen Bombenteppich bestellen können. Aber eben keine steuerbaren Flieger. »Und Panzer?«, fragen wir Jan, der schlagfertig antwortet: »Wer will denn Panzer, wenn er Mechs haben kann!« Zumal auch spezielle Mechs zum Einsatz kommen, die gemeinsam mit ihrem Helden von Paar-Boni profitieren und stärker sind als die Otto-Normal-Mechs.

Außerdem werden wir immer wieder mal Stellungen ausbauen und Gebäude zweckentfremden, etwa ein Bauernhaus erobern und zu einem Lazarett deklarieren. Und weil taktikverliebte Strategiespieler gerne mit Befestigungen arbeiten, gibt's auf jeden Fall Panzersper..., Verzeihung, Mechsperrern wie Sandsäcke oder Mauern. Aber eben nicht ausufernd, denn in Iron Harvest sollen wir ja nicht ständig zwischen Front und Etappe hin- und herspringen, sondern uns auf unsere wertvollen Kämpfer konzentrieren.

Das ist der Plan

Und wie geht's jetzt weiter? Iron Harvest soll 2018 auf PC, PlayStation 4 und Xbox One er-

scheinen. Es ist das bisher größte Spiel für King Art, doch das Team hat ja mehrfach gezeigt, was es auf dem Kasten hat – zuletzt mit dem toll inszenierten und erzählten Rollenspiel Die Zwerge. Spätestens zur kommenden Gamescom im August, vielleicht auch schon etwas früher, wollen die Bremer eine Kickstarter-Kampagne starten und Finanzierungsgeld von Fans einsammeln. Und das, obwohl Iron Harvest für sie ein »Luxusding« ist, weil mittlerweile mehrere Publisher dafür angeklopft haben. Doch die Entwickler haben bereits gute Erfahrungen mit Crowdfunding gemacht: Als einer von wenigen Publishern hat das Studio einen Kickstarter-Hattrick hingelegt – mit dem Rundenstrategiespiel Battle Worlds (2013), mit dem Adventure The Book of Unwritten Tales 2 (2015) und eben mit den oben erwähnten Zwerge. Aber die drei Spiele waren eben nicht nur bei der Finanzierung erfolgreich; alle drei haben bei unseren Tests 80er-Wertungen eingefahren. Iron Harvest könnte das auch schaffen, da sind wir jetzt mal optimistisch. Schließlich sind da Mechs drin, und mit Mechs ist alles besser! ★



Martin Deppe

@GameStar_de



Mechs sind ja per se eine super Sache. Noch superer werden sie, wenn sie durch eine turbulente Epoche unserer Menschheitsgeschichte stapfen. Und am supersten, wenn das eine alternative, aber trotzdem glaubwürdige Geschichte ist. Darum war ich von Jakub Rozalskis Artwork-Gemälden schon fasziniert, bevor es überhaupt um ein Computerspiel dazu ging. Ich finde King Arts geplante Mischung aus heldengetriebener Story, taktischen Gefechten und realistischen Waffeneffekten hochspannend. Und ja, normalerweise schieße ich bei einem Spiel in so frühem Stadium ungern Lorbeeren vor – aber hey, das ist King Art, die können doch was und haben das schon bewiesen! Außerdem wurde es ohnehin mal wieder Zeit für ein gutes Echtzeitstrategiespiel im Ersten Weltkrieg. Oder im Zweiten. Oder eben dazwischen.

Spellforce 3

WIE WASSER IN DER WÜSTE

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Grimlore Games** Termin: **2017**

Auf DVD: Preview-Video



Unsere Vorschau zu Spellforce 3 zeigt: Mit der Fantasystrategie-Durststrecke könnte 2017 endlich Schluss sein!

Von Maurice Weber

Endlich kapiert's jemand! Das war mein erster Gedanke beim Anspielen von Spellforce 3. Es ist genau die Art von Spiel, die ich früher über alles geliebt habe. Echtzeitstrategie mit strahlenden Rittern und Magiern statt mit Panzern und Pistolen! Ein Spiel, in dem Wirtschaft und Basisbau zum Kern gehören, statt auf dem Altar der maximalen E-Sport-Tauglichkeit geopfert zu werden. Mit wackeren Rollenspielhelden! Kurz: Die Art von Spiel, die seit Jahren kaum noch jemand macht. Aber Grimlore Games aus München haben mein Flehen erhört.

Aller Anfang ist Rollenspiel

Bei einem Besuch bei den Entwicklern habe ich eine Kampagnenmission und eine Multiplayerschlacht gespielt. Die Kampagne findet einige Jahrhunderte vor dem ersten Spellforce statt. Als Sohn eines berühmten Verräters fällt der Verdacht auf meinen Helden, als eine mysteriöse Seuche durchs Land zu toben beginnt. Er zieht also aus,



Gewaltige Festungen, imposante Felsmassive: Die Welt von Spellforce 3 weiß zu beeindrucken.

seinen Namen reinzuwaschen und der Plage ein Ende zu setzen. Wie für Spellforce typisch vermischt auch der dritte Teil Rollenspiel und Echtzeitstrategie. Zu Beginn erforsche ich die Karte nur mit meiner bis zu vierköpfigen Heldentruppe. Ich jage Monster, stöbere in Burgruinen nach lukrativer Beute und quatsche alles an, was auch nur entfernt nach Questgeber aussieht.



Einheiten der Stufe 3 wie diese Trolle sind schwer zu erreichen und zu finanzieren.



Sechs Fähigkeitsbäume bieten Spezialisierungen wie Heilmagier, Bogenschütze oder Nahkämpfer, die ich frei kombinieren darf. Im fertigen Spiel soll für meinen Avatar noch ein siebter zum Anführen von Truppen dazukommen. Was den Ausbau besonders motivierend macht: Alle Fähigkeiten lassen sich mehrfach verbessern und bekommen zusätzliche Effekte spendiert.

Entdecker und Entscheider

Beschauliche Dörfer, orkverseuchte Klippen, imposante Festungen: Allein schon weil sie richtig klasse aussehen, habe ich meine Freude beim Erkunden der Gebiete. Aber das Leveldesign belohnt eifrige Entdecker auch. Den Entwicklern ist es wichtig, mich nicht auf jede einzelne Nebenquest mit der Nase zu stoßen. Weil die Kampagne nicht streng linear ausfällt, sollen mich gelegentlich sogar Hinweise zurück in bereits bereiste Level führen und sich dort neue Abenteuer auftun. Außerdem soll ich immer wieder Entscheidungen treffen, die zum Beispiel bestimmen, wer in der nächsten Mission auf meiner Seite kämpft oder wie meine Gruppenmitglieder mich sehen. Oder gar, welche Völker ich im Strategieteil steuere: Ich kann Menschen, Elfen und Orks alle unter meinem Banner vereinen und durch weitere Aufgaben höhere Technologiestufen freischalten. Dann wähle ich vor jeder Mission, welches Volk ich diesmal führen will. Alternativ könnte ich die Kampagne aber auch nur mit einer Fraktion unter meinem Befehl durchspielen. Das klingt alles richtig interessant, diese Aspekte des Spiels habe ich aber noch nicht in Aktion gesehen.

Vom Helden zum Baumeister

Rollenspielteil und Strategieteil greifen fließend ineinander: Nachdem ich dem Dorf Farlorns Hope ein paar Ork-Minibosse vom Hals geschafft habe, erhalte ich das Kommando über die Miliz und soll das Lager der einfallenden Grünhäute ausräuchern. Kern des Basisbaus von Spellforce 3 sind die Sektoren. Ich reiße Gebiete auf der Karte an mich, indem ich mit meinen Helden im Zent-



Die Karten von Spellforce 3 bieten mit Brücken und Schluchten starke Höhenunterschiede.

rum ein Haupthaus baue. Der Clou: Jeder Sektor stellt nur eine begrenzte Zahl an Arbeitern zur Verfügung, um Gebäude zu bewirtschaften. Ich kann also nicht alle Gebäude in meine sicheren Hinterlandsektoren packen, sondern muss meine ganze Arbeitskraft ausnutzen und genau überlegen, was ich wo baue. Karawanen verbinden meine Ländereien und karren etwa Material aus meinen reichen Herzlanden an die Front, um Türme und Truppen zu finanzieren. Die Ladungen kann der Feind aber auch abfangen, also Vorsicht! Es ist ein cleveres und durchdachtes System – klasse!

Arbeit, Arbeit

Seine ganze Stärke zeigt das System im Mehrspielermodus. Anders als in der Kampagne steht mir hier schon der komplette Techtree offen. Was auch heißt, dass der Kampf um Schlüsselsektoren noch wichtiger wird, weil nicht jedes Gebiet alle fünf Ressourcen abwirft. Nur mit Eisenmine und Schmelze kann ich etwa schwer gepanzerte Truppen rekrutieren. Je nach Schlachtverlauf verteile ich meine begrenzten Arbeiter immer wieder dynamisch um. Nahrung wird knapp? Dann raus aus den Minen und rein in die Bauernhöfe! Der Feind naht? Lasst die Arbeit

liegen und bemannt die Türme! Das ständige Ringen um Sektoren sorgt für spannende Partien voller Winkelzüge und fieser Manöver. Zum Beispiel, per Teleportstein in die verbündete Basis zu springen, die Hauptarmee des Feindes in die Zange zu nehmen und derweil mit einem kleinen Plünderkommando seine Höfe niederzubrennen. Dabei rennt Spellforce 3 aber nicht dem Trend von möglichst kurzen und rasanten Multiplayerschlachten hinterher. Hier ist auch mal Zeit für ausgedehnteren Basisbau und aufwändige Forschung. Die Technologiestufen emporzuklettern verlangt etwa einiges an Ressourcen – genau wie damals ins Imperialzeitalter von Age of Empires 2 vorzustößen. Am Ende dauerte meine Partie über eine Stunde und war keine Minute langweilig! ★



Maurice Weber
@Froody42



Spellforce 3 erfüllte mich beim Anspielen mit der gleichen seligen Freude wie damals die Hits der guten alten Echtzeitstrategie-Ära. Epische, einstündige Fantasy Schlachten mit Basisbau, der den Wert des Arbeiter-Wuselfaktors erkennt – da fühle ich mich gleich wie zuhause! Spielmechanisch macht das Spiel schon einen gut durchdachten Eindruck. Ich bin ständig gefordert, neue Sektoren zu erschließen und sie optimal zu nutzen. Spellforce 3 verlangt weniger das punktgenaue Micromanagement eines jeden einzelnen Soldaten und Arbeiters, sondern belohnt die richtige Strategie. Ein richtiger Ansatz, finde ich! Trotzdem bleiben Fragen offen, allen voran, ob die Entwickler ihre guten Ideen auch tatsächlich in eine spannende Kampagne mit fesselnder Story umsetzen können. Das lässt sich anhand einer einzelnen Mission noch schwer beurteilen. Aber ich wage da einfach hoffnungsvollen Optimismus – wir hatten einfach zu lange kein gutes Spiel im Stil von Spellforce 3 mehr!



Die Orks sind zu Beginn der Kampagne unsere Feinde, können aber auch für uns kämpfen.

Sudden Strike 4

EXPERTEN AN DIE FRONT!

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Kalypso Media Digital** Entwickler: **Kite Games** Termin: **2017**

Auf DVD: Preview-Video

Sudden Strike 4 will die Serie mit alten Stärken zurück zu altem Ruhm führen, wir haben eine Previewversion gespielt. Von Maurice Weber

22. Juni 1941: Operation Barbarossa. Deutsche Panzer durchbrechen die russischen Verteidigungslinien, walzen durchs Hinterland, äschern eine wichtige Position nach der anderen ein ... und bleiben plötzlich liegen, weil kein Treibstoff mehr da ist. Das Versorgungsfahrzeug? Haben die Sowjets vor einer halben Stunde hochgejagt. Wer in Sudden Strike 4 seine Invasion so plant, wie er es von jüngeren Echtzeitstrategie-spielen gewohnt ist, der fliegt auf die Nase. Das Spiel will zurück zu alten Serientugenden, also authentischen Schlachten mit gnadenlosem Anspruch. Nach ein paar Stunden mit einer neuen Previewversion stellen wir fest: Es ist auf einem guten Weg dahin!

Mit dem richtigen General an die Front

Herzstück von Sudden Strike 4 werden die drei Kampagnen mit jeweils sieben Einsätzen für die Deutschen, Sowjets und Alliierten. Vor jeder Mission wählen wir einen von drei berühmten Strategen als Vorbild für unsere Operation. Jeder bietet eine Reihe von eigenen Spezialfähigkeiten und Upgrades. Panzerass George Patton gibt unseren schweren Fahrzeugen etwa Sandsäcke zum Eingraben mit und ermöglicht ihnen, kritische Schäden selbst zu beheben. Oder doch lieber Infanteriemeister Montgomery mit Nebelkerzen, Sprengstoff und Erste-Hilfe-Kästen für unser Fußvolk? Diese Boni kaufen wir mit Sternen, die wir uns für jede erfolgreiche Mission verdienen. Bis zu drei gibt's, je nachdem, wie gut wir uns geschlagen haben. Einen vierten dann noch für einen extraschweren Herausforderungsmodus, in dem wir den Einsatz beispielsweise mit deutlich weniger Munition beginnen. Die

Entwickler möchten das Spiel so auslegen, dass wir die Missionen auch mehr als einmal angehen wollen, um eine möglichst heldenhafte Bewertung rauszuschlagen. Und tatsächlich: Die Einsätze sind knackig und strategisch vielfältig genug, dass wir uns das gut vorstellen können.

Basenbau ist für Schwächlinge

Was macht Sudden Strike 4 so anspruchsvoll? Ganz grundlegend mal die Serientradition: Das Spiel verzichtet komplett auf Basisbau. Jeder Verlust tut weh, jeder Fehler wird bestraft, und das können wir nicht einfach durch Massenproduktion ausgleichen. Zwar rückt in manchen Missionen Verstärkung an, aber darauf können wir uns nicht verlassen. Und diesen einen entscheidenden Fehler zu machen – das kann in Sudden Strike 4 ganz schnell passieren, wenn wir nicht aufpassen. Ohne Späher vorgerückt? Die feindliche Artillerie nimmt uns auseinander.



Mit Panzern und Infanteristen nehmen wir den unterlegenen Feind in die Zange.





Im Multiplayer kommt es auch mal zu größeren Materialschlachten mit mehreren Spielern.

ander, bevor wir sie überhaupt sehen können. Zu lange an einer Position verharren? Der letzte Gegner hat vor seinem Tod Verstärkung gerufen, und die fällt uns in die Flanke. Und dann passiert genau das, was unserer Operation Barbarossa den Garaus gemacht hat: Der Gegner erwischt unser einziges Versorgungsfahrzeug, und wir stecken ohne Munitionsnachschub und Benzin fest.

Echte Männer spielen realistische Spiele

Außerdem gibt sich Sudden Strike 4 beachtliche Mühe, seinen Krieg authentisch zu gestalten – was erneut bedeutet, dass wir bedacht vorgehen müssen. Ein schlauer General hat immer ein Auge aufs Terrain. In tiefem Morast können dicke Panzer versinken, und über zugefrorene Seen sollten wir uns mit ihnen erst recht nicht wagen. Überhaupt das Wetter! Was eben noch sicheres Terrain war, könnte nach ausreichend Regen zu einem Panzergrab werden, also immer wachsam! Ebenfalls wichtig: Manche benannten Geschütze sind nach vorne so

stark gepanzert, dass wir sie ohne schwere Waffen aus der Front nicht einmal ankratzen können und zwangsweise ein Flankenmanöver ausführen müssen. Ähnliches gilt für Panzer. Besonders mächtige Waffen wie schwere Artillerie verlangen auch umsichtigen Einsatz. Wollen wir sie bewegen, müssen wir sie dazu zuerst an Zugfahrzeuge hängen. Und haben wir kein Versorgungsfahrzeug in der Nähe, geht unseren Kanonen schnell die Munition aus.

Eine Besonderheit für jede Mission

Producer Christian Schlütter verspricht uns, dass jede Mission ihre Besonderheiten haben soll. Und tatsächlich: Die drei, die wir gespielt haben, fühlten sich enorm unterschiedlich an. Der größte Spaß war der erste Sowjet-Einsatz, in dem wir einen Konvoi vor deutschen Überfällen schützen. Zahlenmäßig sind wir klar unterlegen – aber die Gegner haben das Pech, über einen gefrorenen See angreifen zu müssen. Schwere Panzer fallen da weg, aber selbst die Infanterie können wir in Scharen baden schicken, wenn wir ihnen mit dickem Geschütz das Eis unter den Füßen wegballern. Klasse!

Operation Barbarossa spielt sich anders: Hier stoßen wir mit einer Panzerbrigade durch die feindlichen Linien. Aber so mächtig unsere Stahlkolosse auch sind, sind sie im Feindesland auch von allen Seiten umzingelt, also Vorsicht! Die Luftunterstützung ist unsere Rettung: Spähflugzeuge verraten uns feindliche Positionen und lassen uns Überraschungsangriffe starten. Und wenn's brenzlig wird, rufen wir einen Stuka-Bomber und lassen ihn

ein paar Vernichtungsrunden über die gegnerische Stellung drehen.

Mach doch, was du willst!

Wieder ganz anders: der D-Day. Hier schleichen wir uns erst mit einer kleineren Fallschirmjägertruppe durchs gegnerische Hinterland, sabotieren ein paar Brücken und knipsen einer Artillerie-Besatzung das Licht aus, um sie durch unsere eigenen Jungs zu ersetzen. Dann kann unsere Hauptstreitmacht ungestört an der Küste landen.

Schön dabei: Sudden Strike 4 gibt uns nie vor, wie wir eine Mission zu spielen haben. Wir könnten frontal die deutsche Verteidigungslinie am Strand stürmen, aber das wirkt arg verlustreich. Stattdessen ziehen wir unsere Truppen am unteren Ende der Küste zusammen und brechen konzentriert an einer Schwachstelle durch. Jetzt können wir die Missionsziele im Hinterland sichern, ohne uns je mit der Bunkerlinie herumschlagen zu müssen. Die von uns geklaute Artillerie gibt uns derweil Schützenhilfe.

Für schlaues Spiel verleiht uns Sudden Strike 4 Orden, zum Beispiel, wenn wir Infanteristen mit dem Arzt wiederbeleben oder einen Bunker räumen, ohne ihn zu zerstören. Die Orden bestimmen am Ende der Mission unsere Sternebewertung. Ein gutes System, um kluge Taktik zu belohnen, aber in unserer Version wirkte es noch deutlich zu leicht, auf drei Sterne zu kommen.

Materialschlachten im Multiplayer

Im Multiplayer und KI-Skirmish funktioniert Sudden Strike 4 ein wenig anders als in der Kampagne: Hier können wir sehr wohl direkt Nachschub rekrutieren, dafür müssen wir Bootsstationen oder Zugbahnhöfe einnehmen. Dorthin werden dann unsere Truppen geliefert. Was wir anfordern können, hängt von unserem General ab, wie in der Kampagne wählen wir vor der Schlacht einen von drei möglichen Strategen. Aber die Schlachten geraten schnell mal größer und auch verlustreicher als im Singleplayer, eben, weil wir gefallene Truppen leichter ersetzen können – was aber nicht heißt, dass wir uns





Mit Bomberunterstützung nehmen wir einen sowjetischen Panzerverband auseinander.

blöd anstellen dürfen! Fehler bestraft das Spiel auch hier ohne Gnade. Für den Sieg nehmen wir auf der Karte verteilte Flaggenpunkte ein. Die generieren auch die nötigen Ressourcen für neue Truppen und Spezialfähigkeiten wie Bomberangriffe.

Authentizität Marke Tarantino

Für mehr Stimmung bedient sich Sudden Strike 4 des gleichen Kniffs wie schon die Inglorious Basterds im Original: Dort sprachen alle Figuren authentisch ihre eigene Sprache. Wir können bei Sudden Strike 4 im Optionsmenü für verschiedene Teile der Sprachausgabe wie Einheitenkommentare und Missionsbriefings einstellen, ob alle Parteien in verständlichem Deutsch reden – oder in ihrer Landessprache. Dann quittieren unsere Sowjets ihre Befehle auf Russisch, während die Wehrmachtssoldaten auf der anderen Seite des Schützengrabens deutsche Flüche brüllen!

Überhaupt sei den Entwicklern ein glaubwürdiges Schlachtfeld sehr wichtig, so Christian Schlütter. Unter anderem haben sie echte Schauplätze bereist und fotografiert, um sie möglichst akkurat nachzustellen. Und: »Unserer Community fällt es sofort auf, wenn auch nur ein Panzer ein Rohr vom falschen Hersteller aufmontiert hat!«

Auch was für Einsteiger?

In seiner ganzen Natur wirkt Sudden Strike 4 wie ein Strategiespiel, das sich an Generäle richtet, die sich schon auf den Schlachtfeldern des ersten Teils ihre Sporen verdient haben! Aber weniger erfahrene Strategen wollen die Entwickler auch nicht im Regen stehen lassen. Unsere Previewversion enthielt etwa einen optionalen einfacheren Schwierigkeitsgrad. Trotzdem macht Sudden Strike 4 einen für Einsteiger leicht überwältigenden Eindruck: Nicht nur, dass es viel zu beachten gibt und jeder Fehler desaströse

Folgen haben kann, das Spiel gerät manchmal auch etwas kleinteilig. Gerade eine große Infanteriearmee sinnvoll zu steuern, kann schwer werden. Die Soldaten sterben wie die Fliegen, und allein schon den Arzt vom MG-Schützen zu unterscheiden, braucht ein gutes Auge. Wie einsteigerfreundlich das Spiel letztlich wird, können wir aber noch nicht sagen, gerade Bedienkomfort und Tutorialmeldungen gehören zu den Dingen, die noch in Arbeit sind. Aber für Experten macht Sudden Strike 4 bereits jetzt einen vielversprechenden Eindruck. ★



Maurice Weber
@Froody42



Sudden Strike 4 hat mir eins gezeigt: Ich bin ein Schwächling geworden! Verweicht, weil ich zu lange kein Echtzeitstrategiespiel mehr gespielt habe, das wirklich jeden Fehler bestraft. Ich musste mich rapide umgewöhnen, um nicht unterzugehen – und habe das nur bedingt geschafft, aber viel Spaß dabei gehabt! Das Spiel macht einen anspruchsvollen und realistischen Eindruck, die drei von mir gespielten Missionen boten ordentlich Abwechslung und viel strategischen Freiraum. An manchen Stellen wirkte es noch etwas kleinteilig und unkomfortabel, das könnte vor allem Einsteiger abschrecken. Aber das primäre Publikum von Sudden Strike 4 sollen eindeutig Echtzeitkenner sein, die endlich mal wieder richtig fiese Weltkriegskampagnen bezwingen wollen. Und für die könnte es ein echtes Highlight werden.



Vor jeder Mission wählen wir einen von drei Generälen mit individuellen Bonuseffekten.

MEGA HAMMA MOSCHARAI!

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Sega/Koch Media** Entwickler: **Relic Entertainment** Termin: **2017**



Die Orks setzen in Dawn of War 3 auf Masse und innovativ verarbeiteten Schrott.

Die dritte Fraktion ist natürlich grün. Und stinkt.

Von Maurice Weber

Pfeif auf Disziplin, in die Tonne mit der Subtilität – die Orks sind da! Entwickler Relic hat nähere Details zur dritten Fraktion von Dawn of War 3 verraten. Sie kehren zusammen mit den bereits enthüllten Space Marines und den Eldar aus den beiden Vorgängern zurück. Mit drei Völkern fängt Dawn of War 3 zwar dünner bestückt an als die ersten beiden Teile, dafür dürfen wir im Hauptspiel alle Parteien in der Kampagne befehligen. Es wird also auch Ork-Missionen im Einzelspielermodus geben, nicht nur Space-Marine-Einsätze wie in Dawn of War 2.

So klappt's mit dem Waaagh!

Die Orks sind die Hordenfraktion, sie stellen ihre Armeen schneller auf und führen größere Streitkräfte in die Schlachten. Ein Ork-Spieler muss also bereits früh aggressiv anstürmen und später seine zahlreichen Krieger nutzen, um an mehreren Fronten gleichzeitig anzugreifen. Das baut Druck auf und nutzt die Vorteile der Orks optimal.

Orks sind vielleicht nicht allzu helle, wohl aber gerissen und erfinderisch: Sie nutzen alles, was sie auf dem Schlachtfeld finden, und selbst Schrott wird in ihren Händen noch zur Waffe. Die Grünhäute sammeln Baumaterial aus den Wracks von Fahrzeugen und Supereinheiten. Damit schrauben sie neue Einheiten zusammen oder rüsten bestehende auf – ein wenig wie die globale Befreiungsarmee aus C&C: Generals! An der Front ziehen die Orks Waaagh-Türme hoch, um Schrottmaterial abwerfen zu lassen. Viele ihrer neuen Einheiten sind angenehm abgedreht, zum Beispiel feuern sie Infanterie aus Trukks auf den Feind oder hetzen Squigs mit Selbstmord-Sprengsätzen los.

Da Boss: Warboss Gorgutz

Alle Fraktionen werden von bekannten Gesichtern angeführt, für die Orks tritt Warboss Gorgutz an – er war schon der Ober-Ork in Winter Assault, Dark Crusade und Soulstorm. Für einen Ork ist er ungewöhnlich hinterlistig: Er haut nicht nur drauf, sondern hat auch kein Problem damit, sich mal zurückzuziehen oder gar eine Kriegslist zu versuchen! Man-

cher Ork mag ihn dafür einen Feigling nennen, aber sein Erfolg und seine Brutalität selbst zu seinen eigenen Schergen machen Gorgutz zum unangefochtenen Boss. ★



Maurice Weber
@Froody42



Ekelhaftes Gesindel wie die Orks ist ja so gar nicht meins – aber womit sollten meine noblen Eldar sonst den Boden aufwischen? Und für so krude Barbaren machen sie spielmechanisch doch einen interessanten Eindruck. Ich fand's schon in Generals klasse, meine Truppen mit dem Schrott meiner Feinde aufzurüsten, und hier passt das wie die Faust aufs Auge! Schade finde ich nur, dass Dawn of War 3 als erster Serienteil tatsächlich mit nur drei Fraktionen erscheinen wird – Warhammer ist einfach nicht dasselbe ohne Chaos!

GROSSE LIEBE ECHTZEITSTRATEGIE

Wir erinnern uns an prägende Momente mit dem bekanntlich besten Genre von allen.



Markus Schwerdtel
@kargbier

Age of Uni

Ah, du schöne Studentenzeit! Während ich mir Ende der 90er-Jahre vormittags Wirtschaftspädagogik-Lehrstoff in den Kopf gebimst habe, war am Nachmittag Arbeit angesagt – schließlich musste ich mir das (letztendlich nie abgeschlossene) Studium ja irgendwie finanzieren. Also habe ich im Benutzerservice der LMU München gearbeitet, wo wir uns um die Hard- und Software der Uni-Lehrstühle gekümmert haben. Wir, das waren mein Vorgesetzter, meine Kollegen und ich, allesamt begeisterte Computerspieler. Regelmäßig gab es deshalb abends im für damalige Verhältnisse pfeilschnellen Uni-LAN harte Echtzeit-Schlachten. Bevorzugt mit Age of Empires 2, denn unser Chef (Hallo, Oskar!) war studierter Historiker und liebte es, uns während der Gefechte über geschichtliche Ungenauigkeiten und Fehler des Spiels zu belehren. Verloren hat er natürlich trotzdem. Das waren legendäre Abende, bei denen natürlich auch lustig gefeiert wurde («Hände von der Maus, Bierpause!«). Sowas kennen die Online-Strategen heutzutage ja gar nicht mehr.

Michael Graf
@Greu_Lich



Der Wurm drin

Die klassische Echtzeit-Strategie, dieses Erfolgsrezept aus Rohstoffsammeln, Basisbau und Einheitenrekrutierung, verfolgt mich schon von Kindesbeinen an. Also von den Kindesbeinen des Genres, ich selbst war im Sommer 1993 ja schon quasi-erwachsene zehn Jahre alt, als mir mein Bruder ein obskures Panzerspielchen namens Dune 2 mitbrachte. Wir wussten damals nicht mal wirklich, was Strategiespiele sind, nur ein Jahr zuvor hatten wir das erste Civilization verschmäht: Dieses Icon-Geschiebe sollte spannend sein?! Ach, was waren wir verblendet! Doch Dune 2 war ja zum Glück kein Civilization, da passierte alles gleichzeitig, Gebäude wuchsen aus Wüstenfelsen, Trikes kurvten herum, Geschosse flogen, Ornithopter flatterten, Explosiönchen ploppten, und Pixelmännchen ließen sich von Panzern überrollen (Nehmt das, Fremden!). Am denkwürdigsten aber war der allererste Sandwurm: Als die mit »rudimentär« noch nett umschriebene Sprachausgabe »Achtung, Wurmzeichen!« krächzte, sich verdächtige Wellen durch den Sand auf meinen friedlichen Spice-Ernter zukräuselten und dieser plötzlich – Happs! – in einem mächtigen Maul verschwand, da staunte ich nicht schlecht. Zumal ich Dune (also die Wüstenplanet-Romane) gar nicht kannte, also nicht wusste, was mich erwartet. »Shai-Hulud« hätte ich vermutlich für einen arabischen Nachtsch gehalten. Umso cooler war das Wurmtreffen, weil es etwas brachte, das seitdem nur wenige Echtzeit-Strategiespiele erben: Environmental Gameplay. Ich musste nicht nur auf den Gegner achten, sondern auch auf die Umwelt. Die große, schuppige Umwelt mit ihrem verdammten, panzerverschluckenden Maul! Wunderbar – und der Beginn einer großen Genre-Liebe.





Maurice Weber
@Froody42

Mit Strategie zum eigenen PC

Ohne Echtzeitstrategie ... na gut, wär ich wahrscheinlich immer noch ein hoffnungsloser Computerspiel-Nerd geworden, aber es hätte länger gedauert! Denn Echtzeitstrategie war zusammen mit Aufbaustrategie eins der zwei Genres, die mich damals als unbedarften Erstklässler überzeugten, dass ich unbedingt einen eigenen PC brauchte! Ein Schulfreund (der dadurch schnell zu meinem besten Kumpel aller Zeiten avancierte) hatte bei sich zuhause nämlich Die Siedler 2. Und Warcraft 2! So oft es ging, eilten wir direkt nach dem letzten Gong zu ihm und stürzten uns in die Schlacht. Und meine armen Eltern sahen sich plötzlich einem Sprössling gegenüber, der sehr energisch ein sehr teures neues elektronisches Spielzeug verlangte. Und nachdem ich ja fast jeden Nachmittag Strategiestunden in Azeroth nahm, konnten sie meiner cleveren Überzeugungstaktik nicht lange widerstehen! Myth, Age of Empires, Command & Conquer und Konsorten folgten auf dem Fuß.



Heiko Klinge
@HeikosKlinge

Ritter im Schwimmbad

Wahre Echtzeitstrategen brauchen ein Auge fürs Detail. Und man musste schon einen sehr präzisen Blick haben, um im Winter 2000 in der hinterletzten Ecke eines ausgedienten Schwimmbades einen einsam am PC vor sich hinspielenden Glatzkopf zu entdecken. Der Publisher 2k (damals Take Two) hatte in besagtes Schwimmbad geladen, um sein Line-up für 2001 zu präsentieren. Allerdings interessierten sich alle Journalisten nur für so ein komisches Konsolen-Actionspiel namens GTA 3, das in Beckennähe auf der PlayStation 2 ausprobiert werden konnte. Einzige Ausnahme war ein kleiner frischgebackener GameStar-Trainee namens Heiko. Verzweifelt auf der Suche nach einem PC-Titel näherte ich mich neugierig dem schrulligen Glatzkopf in der Schwimmbad-Ecke ... und entdeckte so eines der für mich besten PC-Spiele aller Zeiten. Denn der Glatzkopf war niemand anders als Stronghold-Erfinder Simon Bradbury, der an diesem Tag zum ersten Mal die geniale Mischung aus Burgenbau und Belagerungsschlachten präsentierte. Das alles mehrere Stunden lang und mit ansteckender Begeisterung nur mir allein, weil sich wegen GTA 3 schlicht niemand sonst für diese altmodische Pixel-Strategie interessierte. Der Rest ist Spiele- und GameStar-Geschichte: Stronghold wurde nach dem Schwimmbadbesuch meine erste GameStar-Preview, später meine erste Titelstory und schließlich zu einem Mega-Verkaufserfolg. Und das alles nur wegen GTA 3.

Rom erleben

Meine Mutter ist Lateinlehrerin, da ist es vermutlich wenig überraschend, dass ich ebenfalls ein riesen Römer-Fan bin. Das kommt halt davon, wenn man in der Uni-Bibliothek mit Asterix-Comics ruhiggestellt wird, während Mama büffeln muss. Besonders die Legionäre haben es mir immer angetan. Aber ich wollte immer mehr, als nur gezeichnete Soldaten in Büchern anstarren, ich wollte sehen, wie die römische Armee gekämpft hat.

Diesen Traum hat mir Rome: Total War erfüllt – und das in einer Grafikpracht, die mich damals sprachlos gemacht hat. Einen der ersten Trailer, der den Kampf zwischen einer Barbarenhorde und einer römischen Legion zeigt, habe ich mir einen ganzen Tag wieder und wieder angesehen. Noch besser: Das fertige Spiel konnte die Versprechen des Trailers mehr als erfüllen und gehört bis heute zu den Titeln, in die ich die meiste Lebenszeit versenkt habe. Hach, ich muss mal wieder nach Rom.



Martin Deppe
@GameStar_de

Verlieren für den Chef

Mein schönstes Ferienerlebnis war, als ich auf einen Seeigel getre... ach so, mein schönstes RTS-Erlebnis wollen Sie wissen? Das war 1997 mit Age of Empires, also mitten in der Echtzeit-Welle. Für unsere allererste GameStar-Ausgabe habe ich mir das Spiel damals bei Microsoft angeschaut. Ich so vorher: »Bäh, noch so ein RTS!« Ich so beim Spielen: »Boah, was für ein RTS!« Denn das Teil hat mich schlagartig fasziniert, weil's nicht nur schick aussah, sondern dank Upgrades und Rohstoffen auch einen Hauch Civilization und Siedler mitgebracht hat.

Meinen allertollsten Moment mit Age of Empire hatte ich dann beim Dreh fürs Multiplayervideo mit Chef Jörg. Weil er meine Kriegserklärung nicht explizit erwidert hat (ein ziemlich dusseliges Feature übrigens), konnte ich ihn in Seelenruhe auseinandernehmen, während er noch hektisch den »Krieg erklären«-Button gesucht hat. Aber weil's ja nicht sein kann, dass der Chef vor der Video-Weltöffentlichkeit verliert, mussten wir eine neue Partie filmen. Und raten Sie mal, wer die verlieren durfte?



Johannes Rohe
@DasRehRohe

Symposium der Echtzeit-Experten

ECHT ZEIT FÜR ECHTZEIT

Die Echtzeitstrategie stürzte vom Publisher-Darling zur Nischensparte ab. Wie stehen die Chancen für ein Comeback des klassischen Gameplays, welche Innovationen sind nötig? GameStar fragte bei Entwicklergrößen nach, die viele Genre-Klassiker auf dem Kerbholz haben. Von Heinrich Lenhardt



Es war einmal, vor gar nicht so langer Zeit, da gab es für PC-Spieler kaum etwas Schöneres, als Ressourcen zu schürfen, Basen auszubauen und massig Einheiten zu produzieren. Da bedeutete Echtzeitstrategie (englisch »real-time strategy«, kurz »RTS«) noch mehr, als möglichst schnell möglichst actionreich zu kämpfen. Wir erlebten aufwändig inszenierte Kampagnen mit ausgeklügelten Missionen; Multiplayer-Partien waren eine Bereicherung, nicht alleiniger Lebenssinn. Der Begriff »Echtzeitstrategie« galt als Synonym für abendfüllende Epen mit vielfältigen Spielmechaniken, für AAA-Budgets und spannend erzählte Geschichten. Sind die guten alten Eroberungszeiten vorbei oder deuten 2017er-Neuerscheinungen wie Halo Wars 2 und Dawn of War 3 ein Comeback der klassischen Echtzeitstrategie an? Wie kam es überhaupt zum Niedergang des Genres, und wo müssen Spielermacher ansetzen, um es wiederzubeleben? GameStar sprach mit Entwicklern, die eine maßgebliche Rolle bei der Entstehung von legendären Titeln wie Command & Conquer, Starcraft oder Age of Empires gespielt haben.

In die Komplexitätsfalle marschiert

Westwood-Mitgründer Louis Castle erlebte die Geburt der klassischen Echtzeitstrategie hautnah mit. Sein Studio entwickelte 1992 Dune 2, jenes erstaunlich originelle Spiel zu Frank Herberts »Wüstenplanet«-Romanreihe,

das wiederum Blizzard zu Warcraft inspirierte. Castle glaubt, dass die klassischen Echtzeitstrategiespiele immer komplexer wurden und damit die eigene Zielgruppe immer mehr einengten: »Das erste Command & Conquer war extrem simpel im Vergleich zu Starcraft 2, dem heutigen Standard für Echtzeitstrategie«. Er erinnert sich, wie Westwood und Blizzard sich in den Neunzigerjahren ein Feature-Wettrüsten lieferten. »Zunächst wächst das Publikum für diese Spiele in absoluten Zahlen, weil die Menge der PC-Spieler steigt. Aber der prozentuale Anteil derjenigen, die diese Art von Erlebnis reizvoll finden, geht dabei zurück. Du kommst schließlich an den Punkt, wo die Spiele so komplex geworden sind, dass viele Leute sie sich nicht einmal ansehen. Company of Heroes 2 ist eines der besten Computerspiele, die je gemacht wurden. Aber als es herauskam, war die Zielgruppe eine rapide schrumpfende Minderheit, die sich für immer komplexere Sachen interessiert.« Das klingt fast wie ein Totengesang auf die PC-Echtzeitstrategie. Aber was denkt man in dem Studio, das Castle so sehr lobt?

Back to Basis

Relic Entertainment wurde 1997 gegründet, um das Echtzeitstrategiespiel Homeworld zu entwickeln. Die Kanadier haben das Genre nicht aufgegeben, nach Company of Heroes 2 arbeitet das Studio derzeit an Dawn of War 3.

Dieser neue Titel besinnt sich mit Basisbau und Einheitenproduktion auf klassische Echtzeitstrategie-Tugenden zurück. Um damit ein größeres Publikum anzusprechen, macht Relic das Schlachtengetümmel leichter nachvollziehbar, durch Grafikeffekte werden Stärken, Schwächen und Sonderfähigkeiten der einzelnen Einheiten verdeutlicht. Designer Brent Disbrow erklärt das am Beispiel von Granaten: In früheren Spielen der Serie konnte man leicht übersehen, wo was tödlich tickte. »Wir wollen stattdessen, dass du es rechtzeitig mitkriegst, um darauf reagieren zu können. Zum Beispiel mit der Retribution-Fähigkeit des Helden Gabriel, die eine glühende Kuppel entstehen lässt, von der eine Granate zum Werfer zurückprallt. Und wenn du wiederum auf Gabriel achtest, hast du eine Chance, auch das mit einer anderen Fähigkeit zu kontern. Alles wird dem Spieler sehr deutlich mitgeteilt – dieser Ansatz wurde direkt von MOBAs inspiriert«. Relic versucht also, von MOBAs zu lernen, ohne klassische Echtzeitstrategie-Tugenden zu opfern. Zugänglichkeit wird großgeschrieben, auch wenn besagtes Energiekuppel-Beispiel schon sehr feinmechanisch klingt und deutlich mehr Aufmerksamkeit erfordert als der klassische Tankrush à la Command & Con-



Company of Heroes 2 ist laut Louis Castle hervorragend, aber zu komplex für den Massenmarkt.

Rob Pardo

Derzeit: CEO von Bonfire Studios

Früher: Chief Creative Officer von Blizzard

Spiele:

Starcraft: Brood War, Warcraft 3 (Bild), World of Warcraft

Zitat: »Es wurde wohl ein wenig ermüdend, weil so viele Spiele dieselben klassischen Ideen wiederholten.«



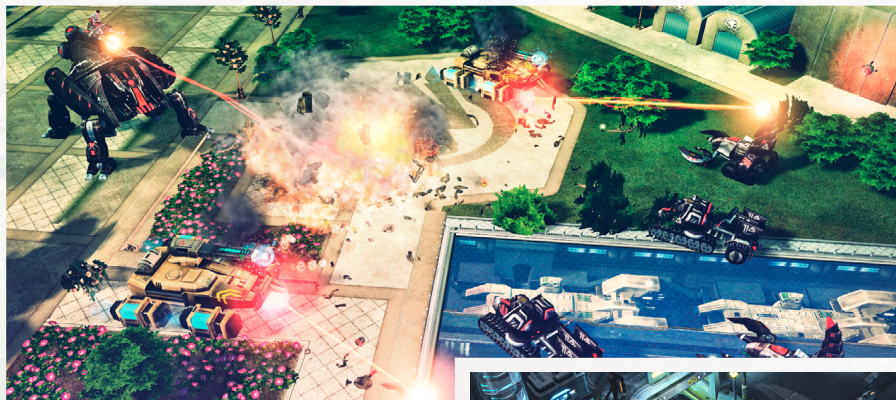
Louis Castle

Derzeit: Inhaber von Castle Production Services

Früher: Mitgründer von Westwood Studios

Spiele: Dune 2, Command & Conquer (Bild), Alarmstufe Rot

Zitat: »Vielleicht hätten wir das Genre retten können, indem wir die Spiele leichter zugänglich machen.«



Command & Conquer 4 zeigte den modernen Trend zur Vereinfachung: Basisbau und Rohstofferte entfielen, stattdessen gab's eine mobile Einheitenfabrik und rasante Schlachten.

Spielerbasis, die anhaltend ihren Spaß daran hat.« Dafür sorgte laut Morten zuletzt der Koop-Modus, der mit dem jüngsten Teil Legacy of the Void eingeführt wurde. Der verkaufte sich nach Blizzard-Angaben in den ersten 24 Stunden nach Release immerhin eine Million Mal – eine hervorragende Zahl. Jedoch ist der Erfolg von Blizzards Starcraft 2-Reihe so etwas wie die Ausnahme von der Regel. Und Louis Castle sieht ihn sogar als abschreckenden Faktor, der Investitionen in das Genre bremsen kann.

»Ich liebe Blizzard, sie machen tolle Spiele. Aber dadurch haben sie in zwei Genres die Latte so hoch gehängt, dass es für jeden anderen schwierig wird, die Kosten für einen Markteintritt zu rechtfertigen«, meint Castle auf unserer Frage nach der Finanzierungslage bei PC-Echtzeitstrategiespielen. »Mit so etwas wie Starcraft Feature für Feature konkurrieren zu wollen, bedeutet mindestens einen 100-Millionen-Dollar-Aufwand. Wahrscheinlich sogar noch viel mehr, wenn du auch den E-Sports-Bereich berücksichtigst, da fallen weitere Marketingmillionen an. Bei solchen Investitionen wäre es für jedes neue Spiel extrem schwierig, profitabel zu sein. Du verlierst erst einmal eine Menge Geld und hoffst dann, mit einer Serie von Spielen im Laufe von fünf oder zehn Jahren mithalten zu können.« Castle meint, dass viele Spieler zwar mehr Auswahl in einem Genre fordern, das



Starcraft ist die letzte große Echtzeit-Strategie-Serie. Zuletzt hat Blizzard die episodische Nova-Kampagne für Starcraft 2 veröffentlicht.

Kaufverhalten aber eine andere Sprache spricht. »Du kannst es den Publishern also nicht verdenken, dass sie sich darauf nicht einlassen wollen. Es gibt keinen Grund, mit jedem konkurrieren zu wollen, der einen so deutlichen Marktvorsprung wie Blizzard hat.«

Spaßige Spielmechaniken ...

Alistair Hope kann man mit einer solchen Einschätzung nicht schrecken, er ist Creative Director eines Hoffnungsträgers: Halo Wars 2 spielt im selben SciFi-Universum wie die Halo-Shooter, zelebriert aber die Freuden der klassischen Echtzeitstrategie. Es gibt eine Story-Kampagne mit aufwändigen Zwischensequenzen, Armeeplanung und Basisbauarbeiten. Was findet der langjährige Entwickler von Creative Assembly an klassischer Echtzeitstrategie so spannend? »Es ist die spannende Kombination vieler Elemente. Sie sorgen für fesselnde und dynamische Puzzles in umfassenden Welten, die Kreati-

quer. Deshalb ist Relic auch eine Einzelspielerkampagne so wichtig. Zum einen soll sie uns nach und nach mit den Spielmechaniken vertraut machen, zum anderen das Publikum mit einer spannenden Story fesseln. »Es wird viel darüber geredet, dass traditionelle Echtzeitstrategiespiele zuletzt wenig beachtet wurden – aber es macht sie ja auch keiner mehr! Es ist ein vernachlässigter Markt und wir sehen eine Gelegenheit, das Genre voranzubringen«, meint Disbrow kämpferisch.

Lähmt Blizzards Dominanz?

Tim Morten sieht die angebliche Echtzeitstrategie-Krise mit einer gewissen Gelassenheit. Er hat ja auch gut reden, als Production Director von Starcraft 2 arbeitet er am derzeit erfolgreichsten Spiel, das traditionelle RTS-Tugenden pflegt: »In der Spielgeschichte haben wir immer wieder die Popularität einzelner Genres kommen und gehen gesehen. Neue Genres entstehen und erleben ihr eigenes Auf und Ab.« Befindet sich also auch Starcraft 2 auf dem absteigenden Ast? Mitnichten, meint Morten: »Wir können uns nicht zu den Spielen anderer Firmen äußern, aber bei Starcraft 2 sehen wir weiterhin eine konstante, engagierte



Laut Steamspy.com verzeichnet die HD-Version von Age of Empires 2 inzwischen fast vier Millionen Steam-Besitzer. Ein Markt für klassische Strategie existiert also.



Halo Wars 2 bringt nicht nur effektvolle Schlachten, sondern auch eine fein inszenierte Solokampagne. Dafür muss man beim taktischen Tiefgang Abstriche machen.



Grey Goo wurde von Petroglyph entwickelt, dem Indie-Studio vieler ehemaliger C&C-Macher. Denen fehlt aber das große Geld, was man dem müden Einheitsdesign und der platten Story anmerkt.

vität, Fantasie und Experimentierfreude des Spielers belohnen. Echtzeitstrategiespiele testen verschiedene Fähigkeiten auf eine spaßige Weise, von spontanen Entscheidungen bis zu langfristigen strategischen Zielen. Um diese zu erreichen, muss sich der Spieler immer wieder dem Schlachtverlauf anpassen.« Das klingt ja alles ganz prima, aber warum ist klassisches Echtzeit-Gameplay in den letzten Jahren so vernachlässigt worden?

... aber innovationsbedürftiges Genre

Chris Taylor entwickelte 1997 bei Cavedog Entertainment den Klassiker Total Annihilation. Danach entstanden in seinem Studio Gas Powered Games sowohl epische Echtzeitstrategiespiele wie die Supreme-Commander-Serie als auch das MOBA-inspirierte Demigod. Er hält die klassische Spielweise mit Einheitenproduktion, Ressourcensystem und Basisbau keinesfalls für tot und begraben: »Das sind spaßige Spielmechaniken und das Fundament von RTS-Spielen. Es wird immer wieder Variationen geben, die nicht alle diese Elemente enthalten, aber ich glaube, dass diese Mechaniken auch in den nächsten Jahren zurückkehren werden.« Für die Flaute sieht er mehrere Gründe. Zum einen habe sich durch die steigenden Entwicklungskosten und Verkaufserwartungen für AAA-Titel die ganze Spielebranche in den letzten Jahren verändert. Da war beispielsweise der Publisher Take-Two »nicht glücklich« über die drei Millionen Verkäufe eines Max Payne 3. Ein neues Echtzeit-Strategiespiel müsste sich also vom Start weg hervorragend verkaufen – schwierig in einem Genre, das als eingeschränkt konsolentauglich gilt, einen Großteil des Marktes also ausklammern würde? Klar, Indie-Entwickler muss das nicht unbedingt jucken. Aber die haben eben auch nicht mal eben die paar Millionen Dollar in der Portokasse, um ein richtig ambitioniertes Strategiespiel zu entwickeln.

Nun, vielleicht erfordert das Genre stattdessen ein Umdenken. Denn Chris Taylor führt aus: »Vielleicht ist Innovationsmangel der Hauptgrund, warum das Genre zuletzt so viele Rückschläge erlebte, und deshalb brauchen wir vor allem neue Ideen, um es wiederzubeleben«. Beispiel Einzelspielerkampagnen: Taylor hält es für keine gute Idee, ganz darauf zu verzichten, allerdings müsse man

sie modernisieren. »Gerade dieser Bereich des Standard-RTS könnte eine Überholung vertragen. Das Muster, mit dem viele Spiele arbeiteten, wirkte allmählich ein wenig verkrustet.« Und bei aller Liebe zu vertrauten Namen und Spielgewohnheiten meint er: »Wir können uns nicht einfach zurücklehnen und nur noch Fortsetzungen ausspucken«.

Wirtschaft und Fachkräftemangel

Ian Fischer arbeitete einst bei Ensemble Studios als Designer an der Age-of-Empires-Trilogie und dem ersten Halo Wars. Als wir ihn nach seiner Einschätzung zur Zukunft des Genres befragen, gibt es zunächst Kategorienklärungsbedarf: »Bei Ensemble Studios haben wir immer an den Fokus des Spielers gedacht: Welchen Anteil haben Wirtschaft und strategische Entscheidungen im Vergleich zu taktischen Entscheidungen und schnellem APM-Gameplay (Aktionen pro Minute)? Was ihr als ›klassisches RTS‹ bezeichnet, nannten wir ›Wirtschafts-RTS‹ oder ironischerweise ›Strategie-RTS‹.« Heißt: Traditionelle Echtzeit-Strategie legt eben nicht nur Wert auf Action und Spektakel, sondern auch auf Planung und Rohstoffmanagement. So wie Age of Empires eben.

Auch Fischer sieht einen Bedarf an spielerischen Neuerungen, um dem Massenmarkt klassische Echtzeitstrategie schmackhaft zu machen: »Da gibt es eine Reihe von Innovationen, die ich in Erwägung ziehen würde. Unser Team bei Robot Entertainment hat neu erst bei einer Übung einige Designs auf Basis dieser Frage ausgearbeitet.« Eines der Probleme bei Genre-Revitalisierungsbemühungen ist aus Fischers Sicht die Zusammenstellung talentierter Teams: »Echtzeitstrategiespiele zu entwickeln, ist sehr schwierig. Es erfordert spezialisierte Fähigkeiten und Technologien. Heutzutage gibt es nur noch wenige Entwickler, die ein klassisches RTS entwickeln können. Deshalb sind schon einige Versuche gescheitert, neue Spiele zu produzieren.« Fischer glaubt, dass Robot Entertainment das nötige Knowhow hätte, schließlich wurde das Studio von Ensemble-Veteranen gegründet. Ein Genre-Comeback



Bei Dawn of War 2 (oben) strich Relic Basis- und Armeenauflauf zugunsten flotter Taktikschlachten mit Heldentrupps. Bei Dawn of War 3 setzt man wieder aufs klassische Echtzeit-Rezept.

Tim Morten

Derzeit: Production Director bei Blizzard

Früher: Director of Product Development für Command & Conquer bei Electronic Arts

Spiele: Starcraft 2: Legacy of the Void (Bild), MechWarrior 2: Mercenaries

Zitat: »Es gibt genug Platz, damit MOBAs und klassische RTS-Spiele nebeneinander bestehen können.«



will er jedenfalls nicht ausschließen: »Wir reden von Zeit zu Zeit über die Möglichkeiten. Es gibt schon noch Echtzeitstrategiespiele, die ich gerne machen würde, und die entsprechen eher dem klassischen Stil.«

MOBAs sind nicht der Feind

Das leidige Thema Finanzierung beschäftigt auch Ian Fischer, er sieht den MOBA-Boom als einen der Gründe, warum das Geld für die Entwicklung von klassischer Echtzeitstrategie knapp geworden ist: »Die Publisher treffen ihre Investitionsentscheidungen basierend darauf, wo sie den größten Gewinn erwarten. Angesichts des Erfolgs von League of Legends sehen viele im MOBA-Genre ein größeres Gewinnpotential, also tendieren sie dazu, in diese Richtung zu investieren. Dadurch werden weniger klassische Echtzeitstrategiespiele gemacht, wodurch es weniger zu spielen gibt, was wiederum für einen Rückgang bei ihrer Beliebtheit sorgt –





1992 verband Westwood in Dune 2 Basis- und Einheitenbau sowie Rohstoffernie zur klassischen Echtzeit-Strategie.



Warcraft 3 gilt vielen Spielern bis heute als bestes Echtzeit-Strategiespiel mit großartig erzählter Solokampagne und packendem Multiplayer-Modus.

Chris Taylor

Derzeit:
Selbstständig

Früher: Gründer
von Gas Powered
Games

Spiele: Total Annihilation (Bild), Supreme Commander, Dungeon Siege

Zitat: »Ich habe das Gefühl, dass das Genre stärker denn je zurückkehren wird.«



die reinste Abwärtsspirale.« Das bedeutet aber nicht, dass Fans traditioneller RTS-Titel MOBAs als Feindbild sehen sollten, wie Fischer betont: »Auch MOBAs sind Echtzeitstrategiespiele. Wenn sie so beliebt sind, dann ist das die Evolution und das Wachstum des gesamten RTS-Genres, aber nicht der Tod der »klassischen« Echtzeitstrategie«. Aber warum glauben so viele Fans, dass die Popularität des Emporkömmings auf Kosten der alten Strategietugenden geht? »Einige Leute stellen sich wohl eine Welt vor, in der MOBAs nicht existieren und gehen davon aus, dass all die heutigen MOBA-Fans stattdessen »klassische« Echtzeitstrategie spielen würden. Das ist ein Denkfehler. MOBAs haben das Publikum vergrößert, sie nehmen nicht nur Leute von anderen Genres weg«, meint Fischer. Aber vielleicht sind sie mit ihrem Multiplayer-Fokus schuld an der Vernachlässigung von Einzelspielerkampagnen im Strategiegenre, wodurch manche Spieler vergrault werden?

Sind Kampagnen überflüssig?

Rob Pardo ist heute CEO von Bonfire Studios, 1997 fing er bei Blizzard im Starcraft-Team an und war später Projektleiter von Warcraft 3. Er glaubt nicht, dass der Kampagnenabbau am RTS-Abschwung schuld ist,

schließlich standen schon in der guten alten Zeit Online-Schlachten im Mittelpunkt: »Wir hatten zwar tollen Einzelspieler-Content; als sich die Leute Starcraft zulegten, spielten sie erst mal die Kampagne durch. Aber für die Langlebigkeit hat schon immer Multiplayer gesorgt, deswegen hast du es auch zwei Jahre später noch gespielt«. Doch sind Kampagnen nicht nötig, um den Spieler mit Szenario, Einheiten und Bedienung vertraut zu machen? »Es ist auf jeden Fall wichtig, einen Kontext für die Einheiten zu liefern«, antwortet Pardo. »Aber in letzter Zeit haben wir reine Multiplayer-Spiele gesehen, bei denen du dich Charakteren und Story verbunden fühlst, obwohl es keine lineare Handlung wie bei den klassischen Echtzeitstrategiespielen gibt. Sieh dir nur einen Titel wie Overwatch an: Er hat keine richtige Einzelspielerkampagne, aber du wirst dennoch von der Spielwelt und ihren Charakteren gefesselt«. Hat die Multiplayer-Lastigkeit vielleicht auch etwas mit Sparsamkeit zu tun, die Entwicklung einer aufwändig präsentierten Storykampagne geht schließlich ins Geld? »Ja, natürlich, aber ich glaube nicht, dass dies der entscheidende Faktor ist«, meint Pardo, »Ein tolles Multiplayer-Spiel zu machen, ist auch nicht leicht. Du musst vielleicht nicht ganz so viel Content produzieren, aber dennoch eine

Menge Zeit reinstecken, wenn du ein Spiel machen willst, das sich jahrelang hält.«

Die Genre-Vielfalt als Chance

Wie würden unsere Genreexperten die Echtzeitstrategie aus der Krise führen? Tim Morten bezweifelt, dass das Genre überhaupt gerettet werden muss, schließlich sieht er den Markt aus der Blizzard-Perspektive: »Wir haben immer noch eine solide Spielerbasis für Starcraft 2, was uns sagt, dass es eine fortwährende Nachfrage nach tollem Echtzeit-Gameplay gibt. Die Frage ist nicht, wie man das Genre »retten« oder »wieder beliebt« machen könnte, sondern wie sich das Genre natürlich von selber entwickelt. Die heutigen Shooter und Rollenspiele sind sicherlich ganz anders als vor zehn, 20 Jahren. Was bedeutet das für Echtzeitstrategie? Die Evolution könnte verschiedene Plattformen umfassen, solange bei der Entwicklung deren Interfaces und Stärken berücksichtigt werden. Es könnten auch Änderungen am Design sein oder die Methode, wie Spiele

Ian Fischer

Derzeit: Design
Director bei Robot
Entertainment

Früher: Lead Game
Designer bei Ensemble Studios

Spiele: Age of Empires (Bild), Age of Mythology, Halo Wars

Zitat: »Es gibt mit Sicherheit ein Publikum für Echtzeitstrategie – und es wird mit Sicherheit vernachlässigt.«



Kleinteilige Weltkriegs-Taktikspiele wie Sudden Strike sprechen eine sehr spitze Zielgruppe an. Reich wird man damit nicht – aber ihre Entwicklung kann sich lohnen, wenn man sie konsequent auf diese Hardcore-Zielgruppe ausrichtet.



Mit seiner Mischung aus Strategie- und Rollenspiel war Spellforce 2 ausgesprochen komplex. Im dritten Teil soll diese Komplexität zurückgefahren werden.

vertrieben werden.« Da wäre etwa ein Free2Play-Strategiespiel denkbar, dessen Solokampagne in einzelnen Episoden separat verkauft wird. So wie es Electronic Arts mit Command & Conquer: Generäle 2 geplant hatte, bevor man das Projekt aus Vertrauensmangel einstellte.

Chris Taylor jedenfalls sieht die Zukunft der Echtzeitstrategie in ihrer Vielfalt: »Ich denke, dass es für Designer einige verschiedene Richtungen gibt, an das Genre heranzugehen. Es ist so groß, dass du nicht auf eine Universalmethode setzen kannst. Einige Leute verstricken sich gerne in langen Spielen, die viele Stunden dauern, während andere schnelle Partien auf kleinen Karten bevorzugen, die in unter 30 Minuten absolviert sind. Beide Enden dieses Spektrums

Das beste RTS-Jahr

Party like it's 1999: PC-Echtzeitstrategen hatten beim Ausklang des 20. Jahrhunderts Grund zu Freude. Wir erklären 1999 hiermit zum goldenen Jahr des Genres, denn eine solche Ballung von hochkarätigen Veröffentlichungen und Ankündigungen ist beispiellos:

- Blizzard kündigt Warcraft 3 an (während wir alle noch fleißig Starcraft: Brood War spielen)
- Ensemble veröffentlicht Age of Empires 2
- Westwood veröffentlicht Command&Conquer: Tiberian Sun
- Relic veröffentlicht Homeworld
- Cavedog veröffentlicht Total Annihilation: Kingdoms
- TopWare veröffentlicht Earth 2150



1999 erschienen nicht nur einige klassische Echtzeitstrategiespiele, im selben Jahr kündigte Blizzard auch Warcraft 3 an.

sollte man erkunden. Wenn ich mir selber einen Bereich für Innovationen aussuchen könnte, dann würde ich mich damit beschäftigen, wie man Spieler mit Gleichgesinnten verbindet, um auf möglichst bequeme Weise genau das zu spielen, was sie wollen – und zwar auf dem Gerät ihrer Wahl.«

Es muss nicht immer PC sein

Auch Louis Castle fordert uns auf, die PC-Brille abzunehmen und nennt die Kombination aus Mobile-Geräten und Cloud-Rechenpower als Technologie-Trend, der mehr neue Spieler mit Echtzeitstrategie vertraut macht. Er arbeitet an dem Free2Play-Handyspiel War Commander: Rogue Assault, dessen Online-Schlachten etwas an Command & Conquer erinnern. Sind das nicht nur Casual-Quickies für zwischendurch? Castle widerspricht und verweist auf die steigende Spieldauer bei War Commander: »Der Durchschnitt liegt etwa bei 25 Minuten und das schließt kurze Sessions ein, bei denen ein Spieler nur mal schnell seine Basis checkt, während er auf den Bus wartet. Aber die Schlachten werden richtig mit anderen Leuten geplant und können schon mal eine bis zwei Stunden dauern.« Ein anderes Beispiel für erfolgreiche Mobile-Strategie ist Clash Royale. Darin verzahnt der finnische Clash-of-Clans-Entwickler Supercell Elemente aus MOBAs mit Tower-Defense- und Sammelkartenspielen: In Arenen verteilen wir Sammelkartentruppen auf Angriffswege, um die Feindbasis zu zerbröseln. Klingt simpel, entwickelt aber unerwarteten Tiefgang – und einen hohen Suchtfaktor. Nicht umsonst hängt derzeit die halbe GameStar-Redaktion daran fest.

Auf neue Technologie hoffen

Für Rob Pardo ist ein Genre-Comeback ohne neue Impulse schwer vorstellbar: »Es bedarf wahrscheinlich einer größeren Innovation, und die kann aus allen möglichen Bereichen kommen. Es könnte eine technologische oder eine spielerische Innovation sein. Es mag eine Idee geben, die wir einfach noch nicht erwogen haben, und wenn sie dann jemand auf eine bestimmte Weise umsetzt, könnte das Genre wieder ganz groß werden.« Auf ein reines Aufwärmen der alten Formeln würde Pardo eher nicht setzen: »Ich glaube nicht, dass du einfach ein weiteres Starcraft



Trions End of Nations begann als Online-Echtzeit-Strategiespiel, wurde dann zum MOBA umgemodelt – und verschwand schließlich im Nirwana.

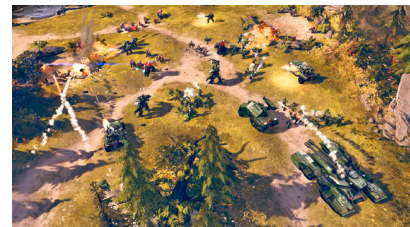
Alistair Hope

Derzeit: Creative Director bei The Creative Assembly

Früher: Bereits seit 1996 bei Creative Assembly beschäftigt

Spiele: Halo Wars 2 (Bild), Alien: Isolation

Zitat: »Die Entscheidungen des Spielers stehen bei Echtzeitstrategie an erster Stelle.«



oder Command & Conquer machen kannst. Du brauchst ein gewisses Etwas, das einzigartig ist und das Genre ändert, wenn du es hinzufügst.« Könnte Virtual Reality eine solche Technologie sein, die für Innovationen sorgt? »Ich habe jetzt an nichts Bestimmtes gedacht, aber das ist ein gutes Beispiel«, meint Pardo, »Die Spielegeschichte zeigt, dass neue Genres oft durch neue Technologien entstanden sind. Wir sehen jetzt, wie Entwickler mit Augmented Reality und Virtual Reality zu experimentieren beginnen. Ich bin mir sicher, dass noch ganze Arten von Spielgenres entstehen werden, die ohne diese Technologien nicht möglich wären.«

Louis Castle weist ebenfalls auf die Bedeutung von Hardware-Innovationen bei der Evolution der Echtzeitstrategie hin: »Dass Command & Conquer zum Durchbruch für Westwood wurde, lag zum Teil auch daran, dass es als eines der ersten Spiele die CD-ROM fast vollständig ausnutzte. Wenn du also einen neuen Computer hast und das neue Medium ausprobieren willst, dann holst du dir die passenden Spiele dafür.« Die heute oft belächelten digitalisierten Realfilm-Zwischensequenzen und gerenderten Animationen, mit denen Westwood die Story von Command & Conquer oder dessen Ableger Alarmstufe Rot erzählte, waren Mitte der Neunziger ein echter Kaufgrund.



Stronghold war kein klassisches Echtzeit-Spiel, zeigte aber, wie sich Schlachten und Wirtschaft verzahnen lassen.

Lizenz zum erobern

Rob Pardo hält es für möglich, dass eine Lizenz die Echtzeitstrategie vitalisieren könnte. Schließlich basierte der Genre-Stammvater Dune 2 auf Romanen von Frank Herbert, der Rohstoff Spice passte zum Spielablauf mit den Erntefahrzeugen. »Ich war bereits ein großer Dune-Fan und hatte ohnehin Interesse an diesen Charakteren – und dann gab es da diese einzigartige Art von Spiel. Das waren meine ersten Echtzeitstrategie-Erinnerungen«, meint Pardo, »Ich könnte mir einen Innovationseffekt vorstellen, wenn jemand eine Marke verwendet, die interessante neue Ideen erlaubt. Ähnlich wie die Kombination der Pokémon-Rechte mit dem Spielprinzip von Ingress in Pokémon Go resultierte, das ist ein interessantes Beispiel. Gibt es vielleicht eine Lizenz, um die du ein Echtzeitstrategiespiel auf eine ganz besondere Weise herumdesignen würdest?«. Mal ganz hypothetisch nachgefragt: Was würde Pardo wählen, falls er freie Wahl hätte? Nach etwas Gegrübel – schließlich soll es eine Lizenz sein, die noch nicht als Grundlage eines Echtzeitstrategiespiels diene – kommt er spontan auf Transformers: »Da könnte man bei den Einheiten kreativ werden.«

Die Zukunft bleibt spannend

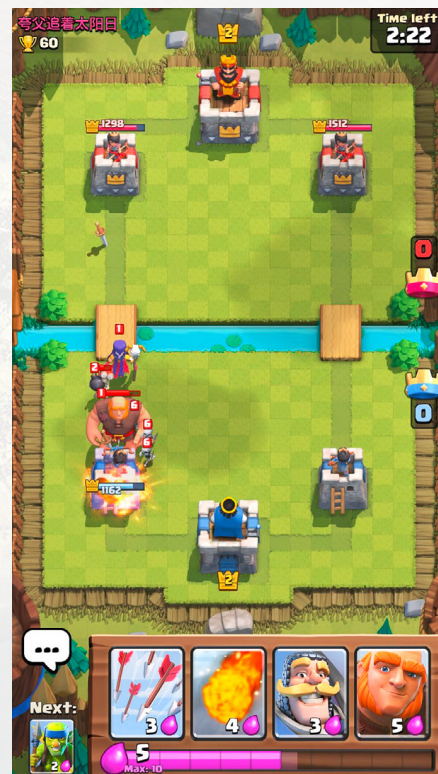
Unsere Branchenexperten haben verschiedene Meinungen geäußert, in einem Punkt sind sich aber einig: Das Genre muss und wird sich wahrscheinlich ändern, aber Nachrichten über seinen Tod sind stark übertrieben. »Das Grundkonzept der Echtzeitstrategie bleibt fesselnd«, meint Tim Morten. »Es macht einfach Spaß, Armeen und Flotten in einer Schlacht zu kommandieren und sich mit einem gegnerischen Kommandanten zu messen.« Damit hat er vollkommen Recht: Kein anderes Strategie-Untergenre bringt die Schlachtenstimmung so gut rüber wie die Echtzeit-Strategie. Nur hier kann man große Armeen befehligen, in denen jeder einzelne Panzer, jeder Fußsoldat, jeder Ritter oder je-



Unterschiedlicher könnten Mobile-Strategiespiele kaum sein: War Commander: Rogue Assault (oben) von Louis Castle erinnert an klassische Echtzeit-Titel, erfolgreicher ist aber Supercells Clash Royale (rechts).

des Flugzeug einzeln zu erkennen sind. Denn in Rundenstrategiespielen ist die Einheitenzahl traditionell eher klein, sonst würden die Zugzeiten zu sehr ausarten. Oder Truppenverbände werden – wie in Civilization oder Heroes of Might & Magic – nur schematisch dargestellt. Echtzeit-Strategiespiele versetzen uns als General mitten rein in die Schlacht. Das ist ihre große Stärke.

Zugleich glaubt auch Tim Morten, dass es Veränderungen geben wird: »Verschiedene Spiele werden die Thematik oder die Bedienung variieren, oder wie viel Zeit der Spieler mit der Wirtschaft im Verhältnis zum Kampfgeschehen verbringt. Änderungen in diesen Bereichen waren schon immer Teil der Evolution des Genres. Es ist schwer zu sagen, wie genau sich das RTS in der Zukunft weiterentwickeln wird, aber wir waren damit erfolgreich, an der Formel zu feilen. Beispiele sind das auf Helden und Einheiten mit Sonderfähigkeiten fokussierte Warcraft 3, während die Starcraft-Spiele sich eher auf Wirtschaft und Masse konzentrieren«. Es sei dennoch schwer zu sagen, ob das klassische Mechanik-Triumvirat aus Basisbau, Rohstofferte und Einheitenrekrutierung erhalten bliebe: »Es gibt den generellen Trend, jene Spielelemente zu vereinfachen, die manche Spieler



anstrengend finden, und sich rein auf den Spielspaß zu konzentrieren. Gleichzeitig muss man der Versuchung widerstehen, zu vieles zu versimpeln, sonst verliert man zu viel Tiefgang.« Die richtige Balance entscheidet. Das Schlusswort gebührt Ian Fischer: Als wir ihn fragen, ob klassische Echtzeitstrategie die Chance auf ein großes Comeback hat, gibt er sich siegessicher: »Mehr als nur eine Chance, das wird mit Sicherheit passieren – es ist nur eine Frage der Zeit.« ★

Brent Disbrow

Derzeit: Spieldesigner bei Relic Entertainment

Früher: Producer bei Electronic Arts, Designer bei High Moon Studios

Spiele: Dawn of War 3 (Bild)

Zitat: »Es gab zuletzt nicht viele Qualitäts-Echtzeitstrategiespiele, wir sehen da eine echte Gelegenheit.«



C&C: Generäle 2 sollte als Free2Play-Titel mit episodischer Bezahl-Solokampagne erscheinen.

ONE HIGH END ULTRA IN02

Intel® Core™ i7-7700K
Prozessor mit 4 x 4.20 GHz

16 GB DDR4 2133 MHz Speicher

8 GB NVIDIA® GeForce® GTX™ 1080

240 GB Toshiba OCZ TL100 SSD
1000 GB SATA III, 7.200 U/min.

Art-Nr. 23285

1699.^{99*} €
oder Finanzkauf! ab 31,82 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

DVD±Brenner, MSI Z270 PC MATE,
USB 3.1, Gigabit LAN, 7.1 Audio, 735 W
Raidmax Thunder V2 RX-735AP 80+
Bronze / be quiet! Silent Base 600,
inkl. For Honor oder Ghost Recon
Wildlands, inkl. BullGuard Internet
Security 2017



be quiet!



Jetzt ausgewähltes Zubehör mit ONE System im Konfigurator kombinieren und sparen!



ROCCAT™ Kone EMP RGB Gaming Mouse



Einstellbare Beleuchtung

11 programmierbare Tasten

120000 dpi OWL-EYE Sensor

79.^{99*} €

1000 Hz Polling-Rate, 1 ms Reaktionszeit, 50 G
Beschleunigung, 250 ips max. Geschwindigkeit,
Einstellbare lift-off distance, ARM Cortex-M0
50MHz, 512 KB interner Speicher, 1,8 m
stoffummanteltes USB-Kabel

Art-Nr. 33527



ROCCAT™ SKELTR RGB Gaming Keyboard



Universeller Dockingslot

28 programmierbare Tasten

Einstellbare Beleuchtung

179.^{99*} €

3 programmierbare Daumentasten, 5 programmierbare
Makrotasten, Easy-Shift[+]™ mit 20-Tasten,
EasyZone, ROCCAT™ Talk™, Multimedia-Funktionen,
Bluetooth V3.0, 1000 Hz Polling-Rate

Art-Nr. 33507

0180 6 957777

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

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



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

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

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

INTEL® INSIDE POWERHOUSE OUTSIDE

Intel® Core™ i7-7700HQ Prozessor
mit 4 x 2.80 GHz

8 GB DDR4 2133 MHz Speicher

4 GB NVIDIA® GeForce® GTX™ 1050 Ti

256 GB Samsung SSM PM871a
2000 GB SATA

Art-Nr. 24096

1199.^{99*}
oder Finanzkauf¹ ab 22,46 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate



inkl. Windows 10 Home, 43,94 cm / 17,3" Full HD IPS, WLAN AC, HDMI, Bluetooth 4.1, USB 3.1, Nummernblock, HD Webcam, 6 in 1 Cardreader, inkl. BullGuard Internet Security 2017



BIS ZU 28% MEHR
Leistung¹ als ein 3
Jahre alter Desktop-PC

¹ Mehr Informationen zu Leistung und Benchmark-Ergebnissen finden Sie unter www.intel.com/benchmarks.
© 2017 Intel Corporation

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



Intel® Core™ i5-7600K Prozessor
mit 4 x 3.80 GHz

8 GB DDR4 2133 MHz Speicher

4 GB NVIDIA® GeForce® GTX™ 1050 Ti

120 GB SSD PNY CS1311
1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

869.^{99*}
oder Finanzkauf¹ ab 16,28 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate



DVD±Brenner, Gigabyte GA-B250M-D2V, USB 3.0, 7.1 Audio, Gigabit LAN, 550 W Corsair VS550 80+ / Corsair Carbide Series SPEC-01, inkl. Maize, Redout oder Raw Data + BullGuard Internet Security 2017

Art-Nr. 22633



Intel® Core™ i7-7700K Prozessor
mit 4 x 4.20 GHz

8 GB DDR4 2133 MHz Speicher

6 GB NVIDIA® GeForce® GTX™ 1060

120 GB Toshiba OCZ TL100 SSD
1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1219.^{99*}
oder Finanzkauf¹ ab 22,84 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate



inkl. Windows 10 Home, DVD±Brenner, MSI Z270-A PRO, USB 3.0, 7.1 Audio, Gigabit LAN, 550 W Corsair VS550 80+ / Raidmax Viper GX blau, inkl. BullGuard Internet Security 2017

Art-Nr. 24063



Intel® Core™ i7-7700K Prozessor
mit 4 x 4.20 GHz

16 GB DDR4 2133 MHz Speicher

8 GB NVIDIA® GeForce® GTX™ 1080

480 GB Toshiba OCZ TR150 SSD
2000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1899.^{99*}
oder Finanzkauf¹ ab 35,57 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate



DVD±Brenner, Gigabyte GA-Z270X-Ultra, USB 3.1, 7.1 Audio, Gigabit LAN, 700 Watt BeQuiet Pure Power 9 80+ Silber / Enermax Thormax Giant, inkl. For Honor oder Ghost Recon Wildlands inkl. BullGuard Internet Security 2017

Art-Nr. 23550



Intel® Core™ i7-7700HQ Prozessor
mit 4 x 2.80 GHz

8 GB DDR4 2133 MHz Speicher

6 GB NVIDIA® GeForce® GTX™ 1060

128 GB SSM Samsung 871a
500 GB SATA III, 7200 U/Min.

1399.^{99*}
oder Finanzkauf¹ ab 26,21 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate



inkl. Windows 10 Home, 39,62 cm / 15,6" Full HD IPS, WLAN AC, HDMI, mini Displayport, Bluetooth 4.1, USB 3.1, Nummernblock, Full HD Webcam, 6 in 1 Cardreader, Sound Blaster™ X-Fi® MB5, inkl. BullGuard Internet Security 2017

Art-Nr. 24103

ONE.DE

JETZT KONFIGURIEREN & BESTELLEN

Details zu den Angeboten
finden Sie im Internet.

Einfach den QR-Code scannen
oder www.one.de/gamestar



Star Citizen

»ES WIRD SPASS MACHEN!«

Genre: Weltraumspiel Publisher: Cloud Imperium Games Entwickler: Cloud Imperium Games Termin: 2017 (Squadron 42)

Macher Chris Roberts ist davon überzeugt, dass Star Citizen ein gutes Spiel wird. Was lässt ihn daran glauben? Das hat er uns im Interview verraten. Von Benjamin Danneberg

Welch monströses Projekt Star Citizen wirklich ist und warum wir noch Geduld brauchen, bis Squadron 42 sowie das Multiplayeruniversum fertig sind, haben wir bereits in der GameStar-Ausgabe 02/2017 aufbereitet. In unserem zweistündigen Interview haben wir allerdings noch viel mehr Infos aus Chris Roberts gequetscht, als in einen einzelnen Artikel gepasst hätten. Und da wir gesehen haben, dass das Thema Sie, liebe Leser, brennend interessiert, kümmern wir uns in diesem Folgeartikel um weitere interessante Details – beispielsweise die Pläne fürs Teamplay, den Umgang mit unsozialen Spielern, Unterwasserwelten sowie den Fortschritt in Sachen Star-Citizen-Joysticks.

Mit Druck erzeugt man Diamanten

Dass die Fans immer mal wieder ungeduldig sind und ihrem Unmut über Verschiebungen und allzu optimistische Termine regelmäßig Luft machen, ist bekannt. Doch wie geht man als Projektleiter damit um? Roberts sagt, der Wunsch nach einer Entwicklung hinter verschlossenen Türen halte sich bei ihm in Grenzen: »Manchmal stehst du auf und liest einige Kommentare im Forum von Leuten, die etwas lauter sind, und du denkst nur ... [seufzt laut]. Aber dann trete ich einen Schritt zurück und alles ist wieder okay. Wir haben eine sehr große Community und

da wird es auch immer eine besonders laute Gruppe geben, eine die immer sagt: Das ist toll, das hasse ich.«

Statt sich über Schimpftiraden aus der Community aufzuregen, führt sich Roberts lieber die positiven Auswirkungen vor Augen: »Das ist einer der großen Vorteile der offenen Entwicklung. Es kommen immer neue, frische Perspektiven und das Feedback der Community dazu. Deshalb mache ich mir auch keine Sorgen darum, ob das Endprodukt vielleicht keinen Spaß machen könnte. Ich glaube, mit diesem regelmäßigen Feedback und den daraus resultierenden Veränderungen ist es schwer, ein Spiel zu machen, das am Ende nicht gut funktioniert. Ich kann mich da natürlich irren.«

Dieses Feedback ist auch einer der Gründe für die Weiterentwicklung der Module Arena Commander und Star Marine. Als Beispiel führt Roberts die in Update 2.6 vorgenommenen Änderungen am Flugverhalten der Raumschiffe an: »Im Arena Commander ändern wir beispielsweise gerade die Art, wie das IFCS (Intelligent Flight Control System) funktioniert. Während das grundlegende Flugmodell unverändert bleibt, möchte ich das Fliegen so vereinfachen, dass du nicht viele verschiedene Modi wie Cruise-Mode oder Precision-Mode benötigst, sondern nur einen. Du startest, fliegst und beschleunigst mit dem Nachbrenner bei Bedarf auf Höchstgeschwindigkeit und so weiter. Es ist viel einfacher für uns damit herumzuspielen, wenn es im Arena Commander getestet wird als im persistenten Universum. Es erlaubt uns, bestimmte Teile des Spiels zu verfeinern und dann im persistenten Universum alles zusammenzubringen.« Die Ver-

öffentlichung der Module ergibt aus dieser Sicht und im Kontext des gigantischen Umfangs, den Star Citizen eines Tages haben soll, also durchaus Sinn.

Teamspiel

Über das persistente Alpha-Universum (Crusader) wird natürlich ebenso Feedback gesammelt. Schon seit Update 2.0 haben Spieler die Möglichkeit, mit Multicrew-Raumschiffen herumzudüsen, in denen später viele unterschiedliche Aufgaben von Spielern übernommen werden können. Derzeit beschränkt sich das Multicrew-Feature allerdings auf das Bemannen von Geschütztürmen – und selbst die werden noch fürs Update 3.0 überarbeitet und sollen eine bessere Zielführung und Stabilität erhalten.

Aber was soll die Spieler später dazu bewegen, zu fünft in eine Constellation zu steigen, anstatt gleich mit fünf Freelancern anzureisen? »Im Moment hat es kaum Vorteile, ein Schiff mit mehreren Spielern zu bemanen«, gesteht Roberts. »Das Konzept dahinter ist, dass eine Crew auf einem Schiff wie der Constellation effektiver ist, als wenn das Schiff allein geflogen wird. Selbst eine Freelancer soll voll besetzt effektiver sein.« Der Vorteil einer vollen Crew besteht in der Aufgabenteilung, die in Kämpfen entscheidende Vorteile bringen kann. »Auf den größeren Schiffen wird es beispielsweise Ausfälle von Komponenten innerhalb des Schiffs geben, wenn es Schaden nimmt. Dann müssen Systeme repariert oder Teile ersetzt werden. Das kann innerhalb eines Kampfes bedeuten, dass das Schiff länger durchhält.« Momentan platzt eine Constellation in der Alpha ziemlich schnell, selbst wenn sie nur



Städte wie Terra Prime müssen an die veränderten Bedingungen durch die Planetentechnik angepasst werden.

von ein oder zwei Kampfschiffen aufs Korn genommen wird. Das soll sich signifikant ändern: »Große Schiffe werden in Zukunft viel mehr aushalten. Allerdings brauchst du auch genug Leute, die mitarbeiten: Einer fliegt, andere bemannen die Geschütze, ein weiterer rennt herum und löscht Feuer.« Das Teamplay soll den entscheidenden Unterschied ausmachen. Die Mechaniken dafür sind nicht mehr weit entfernt, addiert Roberts: »Dieses Gameplay ist eines der größten Dinge, die wir für die Alpha 3.0 anstreben. Damit kommt für mich der eigentliche Geist des Spiels zum Vorschein, dass man nämlich zusammenarbeitet und nicht bloß ein passiver Passagier auf einem Schiff ist.«

Wer partout alleine spielen will, kann das natürlich trotzdem tun. Dafür wird es NPCs geben, die wir anheuern können. Allerdings müssen wir sie auch bezahlen, was dazu führt, dass nicht jeder mit einem Großkampfschiff voller NPCs durch den Weltraum sausen kann. »NPC-Crewmitglieder werden

bereits in Squadron 42 eine große Rolle spielen«, sagt Roberts im Interview. »Wir entwickeln sie auf eine Weise, dass sie eine Rolle ausfüllen können, beispielsweise ein Schiff fliegen oder Geschütze bemannen.«

Die NPC-Crew werden wir aber noch nicht im Meilenstein-Update 3.0 auf unsere Schiffe lassen. »Der Grund, warum sie nicht mit 3.0 kommen, ist der, dass wir schon genug für 3.0 zu tun haben. Die NPCs schienen uns dann ein bisschen zu viel zu sein. Voraussichtlich werden sie mit einem der Patches für 3.0 kommen. Die KI und die Technik dafür ist ja für Squadron 42 in Arbeit.«

Squadron 42

Wir wollen wissen, wann Roberts ganz persönlich – und unter Berücksichtigung des aktuellen Entwicklungsstandes – Squadron 42 gern veröffentlichen würde. Die Antwort ist kurz: »2017, aber nicht Anfang des Jahres.« Das passt zu unserem Eindruck bezüglich der Veröffentlichung von Update 3.0,

welches wohl kaum in der ersten Jahreshälfte auf die Server gespielt wird. Schließlich müssen viele Dinge wie die KI, die Animationen und das Item-2.0-System sowohl in der Kampagne als auch im Multiplayeruniversum funktionieren. Und hier gibt es, wie unsere Titelstory zeigt, für CIG noch viel zu tun.

Dass auch Chris Roberts selbst die Veröffentlichung der ersten Episode kaum abwarten kann, wird deutlich, als wir ihn fragen, worauf er sich 2017 besonders freut. »Squadron 42 und 3.0«, antwortet Roberts bestimmt, »weil beides für mich massive Meilensteine sind. Vor allem das Storytelling in Squadron 42 wird hoffentlich einen tiefen Eindruck hinterlassen.« Dabei hat er besonders die Charaktere im Sinn, die wir in Squadron 42 kennenlernen werden.

»Wir erlauben es dem Spieler, Zeit mit den anderen Charakteren zu verbringen. Wenn sich die Dinge in der Geschichte später zuspitzen, dann weißt der Einzelne hoffentlich, wen er magst und wen nicht. Wenn

Wo bleibt die Star-Citizen-Hardware?

Auf der CitizenCon 2015 zeigte Cloud Imperium Games erstmals die von der Community gewünschte Hardware. Neben Tastatur und Maus zeigte CIG auch ein beeindruckendes HOTAS-System, das in Zusammenarbeit mit Saitek entstanden war. Doch seitdem ist es um die Hardware still geworden. Hat der Kauf von Saitek durch Logitech etwas geändert?

Roberts klärt auf: »Wir führen derzeit ziemlich zähe Gespräche mit Logitech. Das Design haben wir mit Saitek gemacht, Logitech kann es also nicht ohne uns nutzen, aber wir müssen zu einer neuen Vereinbarung kommen.« Ob das funktioniert, stehe noch in den Sternen.

»Wir versuchen also irgendwas mit Logitech auszuhandeln oder wir müssen mit einem neuen Partner neu anfangen. Es ist schon ziemlich enttäuschend, weil wir viel Arbeit darin investiert haben und diese Joysticks wirklich mögen. Hoffentlich bekommen wir das mit Logitech hin, aber das ist eine viel größere Firma als Saitek und deshalb wird das wohl noch Zeit brauchen.«



diesen Charakteren dann irgendwas zustoßen sollte, hat das emotionale Auswirkungen auf dich, schließlich hast du einiges an Zeit mit ihnen verbracht. Das ist etwas, was andere Spiele nicht tun, sie geben dir nicht die Möglichkeit, mit anderen Charakteren signifikant Zeit zu verbringen. Es ist natürlich auch ein Experiment, aber es fühlt sich gut an und ich bin sehr auf die Reaktionen der Spieler gespannt.«

Liegt hier vielleicht der große Verschiebungs-Hase im Pfeffer? Ist die KI vielleicht noch ambitionierter konzipiert, als wir bislang angenommen haben? Dass die NPCs im Spiel einem echten Tagesablauf folgen sollen, ist bereits bekannt. Dass Squadron 42 aber so viel Wert auf die Beziehungen des Spielers zu NPCs legt, dass wir richtig Zeit mit ihnen verbringen werden, lässt auf ein erheblich komplexeres System schließen als bisher gedacht. Denn dazu gehören Dialoge, die sich nicht ständig wiederholen, verschiedene Aktivitäten, eine gewisse Handlungsfreiheit und so weiter und so fort.

»Wenn Episode eins fertig ist, wird es sehr viel leichter, weitere Inhalte zu schaffen, da die grundlegende Technologie fertig ist«, zeigt sich Roberts zuversichtlich. »Natürlich wird es weiterhin Verbesserungen an der Grafik etc. geben, aber wir müssen nicht mehr alles von Grund auf bauen.« Für die beiden folgenden Teile der Squadron-42-Trilogie werden beispielsweise die kilometerlangen Vanduul-Trägerschiffe voll ausgebaut. »Du wirst zwar noch nicht in Episode eins auf so ein Schiff schleichen, aber in den späteren Episoden wird das der Fall sein, und deswegen werden diese Schiffe auch detailliert ausgebaut.«

Außerdem gibt es bereits Planungen für weitere Einzelspielerkampagnen im Anschluss an Squadron 42. »Wir haben verschiedene Geschichten geplant, nicht nur militärische. Solche Geschichten könnten sich um einige coole Charaktere drehen, die in Hintergrundgeschichten bereits auftaucht sind, beispielsweise Kid Crimson.« An Stoff für neue Spiele mangelt es CIG si-



cher nicht, schließlich steht ihnen ein ganzes Universum zur Verfügung.

Mammutaufgaben

Vorher muss aber parallel noch das Multiplayeruniversum gebaut und gefüllt werden. In unserer Titelgeschichte in der letzten Ausgabe haben wir beschrieben, welch ein Meilenstein mit 3.0 auf die Spieler wartet. Zu den Planeten haben wir schon so einiges gesehen, aber wie ist der Entwicklungsstatus bei Städten wie Terra Prime?

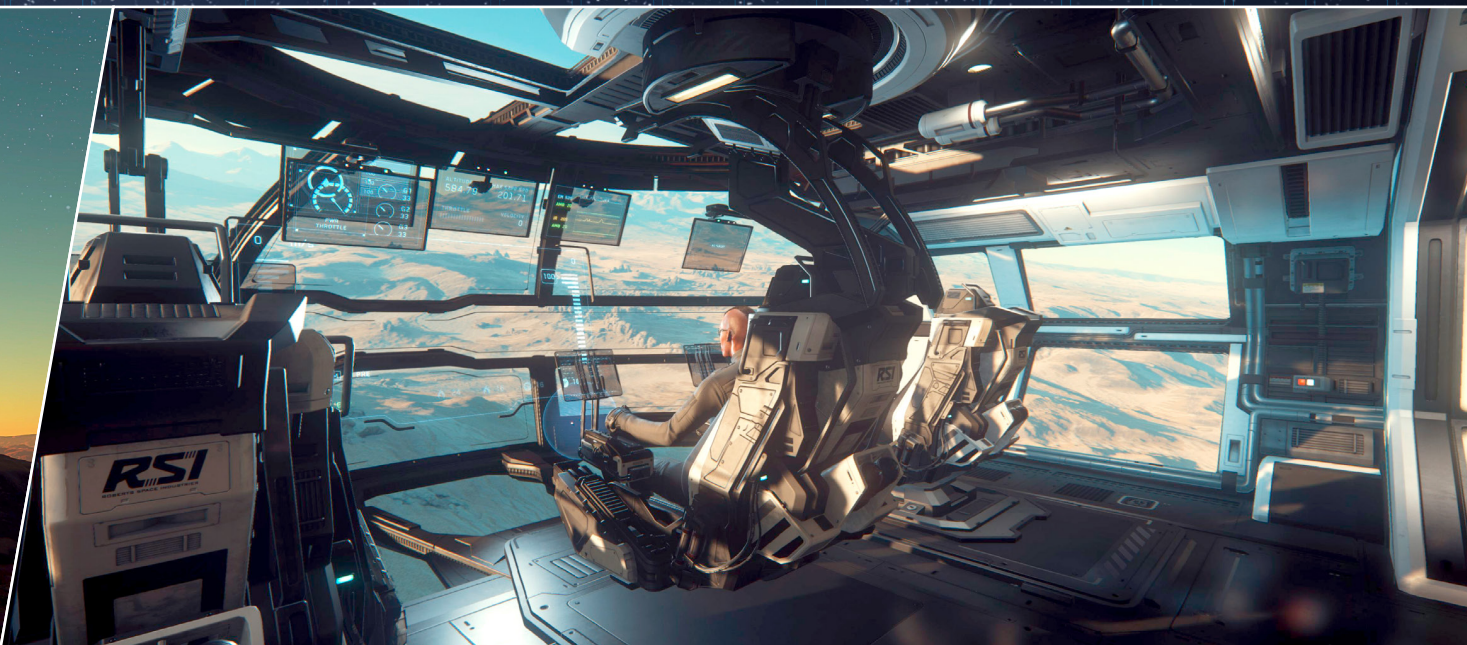
»Bei der vor einiger Zeit aus den Clientdaten extrahierten Stadt Terra Prime sollte die Metropole nur in einem bestimmten Winkel angefliegen werden können«, erzählt Roberts. »Daher waren dort Gebiete in der Nähe sehr detailliert, während weiter entfernte Gebiete viel weniger Einzelheiten erkennen ließen.« Das soll sich nun ändern, man kann Terra Prima aus allen Richtungen anfliegen. Direkt über der Stadt lassen sich zwar nur vorgegebene Flugkorridore nutzen, dennoch muss für den freien Anflug auch das Umland ausgestaltet werden.

Der Schlüssel zur schnelleren Entwicklung liegt in den Werkzeugen, an denen CIG derzeit noch arbeitet. »Wir entwickeln nämlich auch Architektur-Sets, mit denen Künstler schnell ein paar Häuserblöcke ›malen‹ können. Wir arbeiten also derzeit vor allem an Teilen und Stücken, die es erlauben, einen Planeten schnell zu füllen. Dann kann der Künstler spezielle Gebiete und Szenarien ausarbeiten. Aber wir sind noch dabei, diese Tools voll zu entwickeln.«

Roberts bekräftigt in diesem Zusammenhang gleich nochmal, warum er denkt, dass uns Star Citizen eine großartige Spielerfahrung liefern wird, und sein Enthusiasmus ist ansteckend. »Das ist es auch, was mich so begeistert: Mit all diesen Tools, mit all diesem zusätzlichen Spielraum, den wir durch die Planeten erhalten, steigt auch die Anzahl der möglichen Extra-Locations und Abenteuer, die die Leute erleben können. Du kannst auf einen Planeten abstürzen, musst erstmal wie in einem Survival-Game einen Tag in dem dortigen Ökosystem überleben, bevor jemand dein Signal empfängt



Wenn die Einzelspielerkampagne Squadron 42 raus ist, sei der Scheitelpunkt erreicht, sagt Roberts.



Detaillierte Planetenoberflächen sollen innerhalb von nur einer Woche fertiggestellt werden können, sobald die entsprechenden Tools komplett fertig sind. So dürfte jeder einzelne Landeanflug interessant für uns werden.

und dich rettet. Die Menge an zusätzlichem Gameplay durch die Planeten ist großartig. Und das ist auch der Grund, warum ich davon überzeugt bin, dass es, wenn alles zusammenkommt – der Shooter-Aspekt, das Fliegen und die Planeten – ein Erlebnis bieten wird wie kein anderes Spiel.«

In den Planeten-Demos und auf verschiedenen Bildern waren schon mehrfach Ozeane und andere große Wasserflächen zu sehen. Ob es Ökosysteme unter Wasser geben werde und ob Spieler tauchen können, wollen wir wissen. »Das ist eine coole Idee und

wir haben auch schon drüber gesprochen, aber ich würde sagen, lässt uns das Spiel erstmal veröffentlichen. »Man wird definitiv in der Lage sein zu schwimmen, und es wird auch Boote geben oder die Möglichkeit mit Raumschiffen auf dem Wasser zu landen. Unterwasserwelten sind möglich, aber die befinden sich derzeit nicht in unserem Plan.« Böse Zungen behaupten, dass Roberts jede coole Idee in seinem Spiel zwinghaft umsetzen muss und spielen damit auf die Detailversessenheit in Star Citizen an. Offenbar kann er aber auch »Nein« sagen.

Spielersicherheit

Was CIG ganz sicher nicht aus den Augen verlieren möchte, ist das soziale Gefüge im Spiel. In der aktuellen Alpha herrscht noch überwiegend Anarchie, jeder kann jeden ohne signifikante Konsequenzen umnieten. Doch selbst zwielichtige Gestalten auf der Piratenbasis Grim Hex wollen nicht immer gleich abgeknallt werden, sobald sie nur die Nase aus der Tür stecken. »Mit der neuen KI, die auch für 3.0 geplant ist, wird es wahrscheinlich eine Art KI-Präsenz geben, beispielsweise Piraten-NPCs auf Grim Hex, die



Große Schiffe wie dieser Frachter werden mit kompletter Besatzung durch Update 3.0 viel effektiver.



Wer keine Lust auf PvP hat, der soll sich auch nicht mit anderen Spielern anlegen müssen.

Camper und Ganker (Spieler, die mutwillig anderen schaden) attackieren.«

Eine Kombination aus sogenannten Green Zones, in denen Waffen deaktiviert sind, und Gebieten, in denen die KI die Regeln durchsetzt, soll für ausreichend Spielraum sorgen. Zwar wird es auch Gebiete geben, in denen Spieler völlig auf sich selbst gestellt sind, gewisse Spielmechaniken werden aber unsoziales Verhalten erschweren, erklärt Roberts: »Mit dem neuen Rufsystem, das in 3.0 kommen soll, wird ein Kopfgeld auf einen Ganker ausgesetzt, und die Leute werden hinter ihm her sein. Wir streben hier eine Kombination aus ökonomischen Faktoren und Spielmechaniken an, die Ganking wenig attraktiv machen.« Hier soll unter anderem die Versicherungsmechanik greifen, die Schiffe nicht mehr auf der Stelle ersetzt:

»Beispielsweise wirst du später nicht in der Lage sein, jederzeit nach einem Respawn dein Schiff direkt zurückzubekommen. Wenn du in der letzten Zeit zu oft hintereinander hochgejagt worden oder dreimal in Folge in einen Asteroiden gekracht bist, dann kann es passieren, dass die Versicherung sagt: Tja, das dauert jetzt eine Weile, bis wir dir ein neues Schiff zur Verfügung stellen können.« Das gilt besonders für die größeren, teureren Schiffe, wie Roberts weiter ausführt: »Wenn jemand mit seiner Idris in eine Raumstation gekracht ist, kriegt er den Pott nicht sofort wieder. Er muss warten, bis die neue Idris gebaut und ausgeliefert wurde, und das kann eine Weile dauern. Wir möchten eine Balance schaffen, damit Spieler nicht ständig dumme Tode sterben. Sie sollen keine Crash-Piloten werden, weil es

schlicht unangenehm ist, die ganze Versicherungsgeschichte durchzumachen. Gleichzeitig wollen wir aber auch nicht, dass jemand, der gerade hochgejagt wurde, ganz von vorn anfangen muss.«

Darüber hinaus werden Spieler in der Lage sein, sich selbst für PvP-Action zu kennzeichnen: »Der Plan ist, dass es sichere Gebiete gibt und solche, die eher gesetzlos sind. In einem gewissen Rahmen soll man das auch selbst einstellen können, aber der entsprechende Regler wird wohl noch nicht mit 3.0 im Spiel sein. In 3.0 wird es aber definitiv einige sichere Handelszonen geben.« Gerade im Player-versus-Player-Bereich ist die richtige Balance entscheidend. Gleichwohl ist Roberts diesbezüglich aber Realist: »Griefing und Ganking wird man nie völlig verhindern können, aber ich hoffe, wir kön-



Die Sabre Comet kam mit dem Alpha-Update 2.6 Ende 2016 ins Spiel.





Rennschiffe sind nicht bloß zur Zierde da: Offizielle Renn-Events sind für Star Citizen geplant.

nen die Faktoren Wirtschaft und Zeit so arrangieren, dass beides unattraktiv wird.«

Eine Welt im Wandel

Wenn es nach dem CIG-Chef geht, werden Spieler über die üblichen Interaktionen mit anderen Spielern hinaus noch weit mehr Einfluss auf das Universum haben, als wie es sonst von MMOs gewohnt sind. Sobald das Universum funktioniert, sind große In-game-Events geplant, deren Verlauf die Spielwelt nachhaltig verändern kann: »Die Aktionen der Spieler sollen unser Universum formen. Es soll kein statischer Ort sein, der sich nicht verändert. Wenn Spieler etwas tun oder Organisationen sich gegenseitig bekämpfen, dann sehen wir das und reagieren darauf.« Das geht soweit, dass Roberts irgendwann ständige Gamemaster im Spiel einsetzen will, die etwa bestimmte Ereignisse in Gang setzen oder in Teilen steuern können. »Wir wollen im Spiel Nachrichtensendungen über aktuelle Ereignisse erstellen, sogar mit Live Motion Capturing. Dadurch soll das Gefühl entstehen, die Dinge um einen herum geschehen wirklich. Darauf arbeiten wir langfristig hin und das ist mein ultimativer Traum, wie das Spiel am Ende sein soll.«

Roberts legt nicht umsonst so viel Wert auf die richtigen Tools und eine funktionierende Grundlagentechnik. Denn alles, was später einmal im Spiel stattfinden soll, muss darauf aufbauen. Es gilt also, die technische Basis so flexibel wie möglich bei maximaler Skalierbarkeit zu gestalten. Eine gigantische Herausforderung für ein ohnehin schon gigantisches Projekt. Dann werden neue Schiffe auch nicht mehr schnöde über die Webseite eingeführt, sondern über entsprechend dafür gebaute Events im Spiel,

vielleicht werden sie auf einer Veranstaltung wie der Intergalactic Aerospace Expo vorgestellt, die im letzten Jahr über mehrere Videos hinweg die Unterstützer begeisterte. Offizielle Renn-Events und sogar SATA-Ball-Turniere sind Teil des Plans, sobald der Modus implementiert ist (was allerdings erst nach 3.0 geschehen wird).

Priorität auf 3.0

Vorerst hat das Alpha-Update 3.0 aber absolute Priorität. »Was 3.0 angeht bin ich sehr auf die Planeten gespannt, wenn die Spieler endlich von Welt zu Welt, von Station zu Station reisen können, hier etwas kaufen und dort etwas verkaufen«, träumt Roberts. »Das ist zwar mit nur einem Sternensystem noch verhältnismäßig überschaubar, aber ich denke, wenn wir das geschafft haben und die Einzelspielerkampagne raus ist, dann ist der Scheitelpunkt erreicht. Danach wird die weitere Entwicklung deutlich einfacher. Dann sind wir endlich an dem Punkt, an dem wir sagen können: Spielt das Spiel, so fühlt es sich an, das sind seine Mechaniken. Natürlich kommen da später noch mehr Berrufe und weitere Features, aber wir werden endlich die komplette spielbare Basis fertiggestellt haben.«

Den Aufbau dieser Basis treibt Roberts derzeit mit aller Kraft voran. Allerdings hindert ihn das nicht daran, seinen Perfektionismus beizubehalten. Wenn etwas seiner Meinung nach nicht mindestens super ist, wird es eben solange verschoben, bis es den Ansprüchen des Chefs genügt. Ob Roberts' Visionen sich so umsetzen lassen, wie er sich das vorstellt, und ob das letztendlich auch die Spieler und Unterstützer überzeugen kann, das müssen wir abwarten. Immerhin: Die vielleicht wichtigsten

Meilensteine des Projekts sind mit der ersten Episode von Squadron 42 sowie dem Update 3.0 als Nächstes an der Reihe. Und dann werden wir zum ersten Mal in der Lage sein, das gesamte Projekt Star Citizen richtig einzuordnen und zu bewerten. Und trotz all unserer ständigen sowie ehrlich gemeinten Geduldsbeteuerungen können wir nicht umhin, leise im Wandschrank hinter vorgehaltener Hand »Das wird aber auch echt mal Zeit!« zu flüstern. ★



Benjamin Danneberg
@Game_Play_Me



Geduld ist nun wahrlich nicht jedermanns Stärke. Das lässt sich ganz besonders gut an den Reaktionen von Spielern beobachten, die auf ein Spiel oder ein Update warten. Die offene Entwicklung von Star Citizen hat Folgen: Bei kaum einem anderen Spiel werden Info-Häppchen und Gerüchte so gierig verschlungen, verdaut und bei Bedarf auch ziemlich unfein wieder ausgeschieden wie hier. Doch Roberts arbeitet nicht an irgendeinem Spiel. Star Citizen und Squadron 42 sollen nichts weniger als großartig werden. Dass ein solches Vorhaben Zeit und technische Grundlagenarbeit kostet, dass dürfte mittlerweile auch dem größten Enthusiasten klar sein. Es schadet also ganz gewiss nicht, die Erwartungen bezüglich irgendwelcher Termine herunterzufahren und CIG in Ruhe werkeln zu lassen. Gut Ding braucht Weile, sagt der Volksmund – und wir alle wollen doch ein richtig gutes Star Citizen, oder?

Das Your-Stage-Feature generiert immer neue Strecken, so wie hier in Australien. Die Einflussnahme ist aber überschaubar – nur Länge und Komplexität werden bestimmt.



Dirt 4

DRECKSCHLEUDER MIT HYBRID-ANTRIEB

Genre: Rennspiel Publisher: Codemasters Entwickler: Codemasters Termin: Juni 2017

Kann man den Anspruch von Dirt Rally mit der Vielfalt eines Dirt 3 kombinieren? Wir haben in London probegespilt. Von Benjamin Blum

Codemasters schraubt an einem Hybriden. Aber keine Sorge, dabei geht es nicht um die Kombination aus Elektro- und Benzinmotoren. Nein, der Begriff Hybrid drängt sich auf, weil Dirt 4 durch die Ideen und Elemente von gleich zwei Vorgängern angetrieben wird: Steuerung, Fahrphysik und Grafik basieren auf Dirt Rally (2015), während die

Modi sehr an Dirt 3 (2011) erinnern. Wie diese Einflüsse kombiniert werden, haben wir auf einem Event in London ausprobiert. Einerseits steuern wir einen Subaru WRX auf klassischen Rallye-Etappen, andererseits liefern wir uns in einem Buggy Positionskämpfe mit angriffslustigen KI-Gegnern. Diese Vielfalt und ein variabler Schwierigkeitsgrad sollen noch mehr Käufer ansprechen als das ohnehin erfolgreiche Dirt Rally.

Im Japaner durch Australien

Fünf Schauplätze für Rallye-Wettbewerbe wird es in Dirt 4 geben: Spanien, Schweden,

Wales, den US-Bundesstaat Michigan sowie Australien. Das virtuelle Down Under ist auch der Ort für unsere ersten Probekilometer. Doch zunächst warten in den Menüs der von uns ausprobierten PS4-Fassung diverse Optionen – schon beim Start des Spiels wird gefragt, welche Variante wir bevorzugen: »Normal« bietet generelle Unterstützung beim Steuern und federt Fahrfehler etwas ab, während sich »Simulation« an Motorsport-Experten richtet. Dieses Menü ist aber nur die erste Gameplay-Gabelung, danach gibt es vier Ruppigkeits-Routen von »Gamer« bis »Fearless«, die Systeme wie Traktionskontrolle oder ABS regulieren. Macht also insgesamt acht Schwierigkeitsgrade, die auch noch im Detail angepasst werden können. All diese Mechaniken lassen sich erst im Test zerlegen, unsere Probe-Etappen mit dem Subaru WRX, einem der über 50 Fahrzeuge aus der finalen Version, liefern aber schon diese Erkenntnisse: Im Kern fühlt sich Dirt 4 spielerisch nach Dirt Rally an, Lenkung und Fahrphysik sind simulationslastiger als beim eigentlichen Vorgänger Dirt 3. Wir hadern also mit Untersteuern und Übersteuern, treten möglichst dosiert in die Pedale und spitzen die Ohren, was der Co-Pilot ansagt – denn auch das Streckendesign hat es wieder in sich. Die Kurse sind oft schmal und mit Gemeinheiten gespickt, schon kleine Steine und Hügel können unseren Wagen vom Weg abbringen. Gerade auf den höheren Schwierigkeitsgraden ist



Der Landrush-Modus war der heimliche Höhepunkt des Anspiel-Events. Mit dem Buggy über diese Strecke in Nevada zu donnern, macht verdammt viel Spaß.



Die Cockpitperspektive bietet nach wie vor das intensivste Spielerlebnis. Insgesamt stehen bei Dirt 4 sechs Kamerawinkel zur Auswahl.



Auf der von uns gespielten Landrush-Strecke gab es kleinere Sprünge wie diesen, doch insgesamt fanden wir die Strecken zu zaghaft.



Die Wettereffekte beeinflussen die Fahrphysik spürbar. Den Zuschauern am Streckenrand scheint der Regen aber nichts auszumachen.



In Bewegung macht die Grafik einen schicken Eindruck, aber vereinzelte Ruckler trüben aktuell noch das Bild.

das Spielgeschehen herausfordernd bis frustig, während die leichteren Settings etwas einsteigerfreundlicher als bei Dirt Rally sind. Trotz maximaler Hilfe muss man aber auch hier rallye-typisch fahren – seinen Charakter verbiegt das Spiel im Grunde nie. Deshalb bietet Codemasters eine virtuelle Fahrschule an, in der die Spieler grundlegende Techniken dieses waghalsigen Motorsports lernen.

Deine Strecke? Eher die der CPU

Um das Rallye-Erlebnis noch intensiver zu machen, hat Codemasters das neue Feature »Your Stage« zusammengeschraubt: Dabei werden individuelle Etappen generiert, die uns vor unbekannte Herausforderungen stellen. Obwohl die Entwickler Your Stage selbst als »Editor« bezeichnen, ist es eher ein Etappen-Generator: Als wir ein Rennen in Australien zusammenstellen, wählen wir eine Länge von circa drei bis neun Kilometern und erhöhen oder senken mit einem Schieberegler die generelle Komplexität. Auch die Rahmenbedingungen wie Tageszeit und Wetter liegen in unserer Hand. Dann wird per Knopfdruck gerechnet, und schon ist ein Zufallskurs durch das australische Outback abgesteckt. Die Tracks wirken zunächst abwechslungsreich, mit der Zeit wiederholen sich jedoch einzelne Elemente. Vor allem aber sind die Etappen aus dem Zufallsgenerator – auf Wunsch – herrlich knifflig. Ein Kurs mit relativ hoher Komplexität quält uns zum Beispiel mit einer nicht enden wollenden Reihe von Kurven der Kategorie drei bis eins, bis wir endlich auf langen Geraden das Gaspedal durchtreten

dürfen. Interessant wird das Your-Stage-Feature vor allem bei Vergleichen im Freundeskreis: Die generierten Strecken lassen sich mit Onlinekumpels teilen, sodass jeder auf die Jagd nach der Bestzeit gehen kann. Einzelne Etappen lassen sich sogar zu ganzen Rallyewettbewerben kombinieren – definitiv ein Modus mit einigem Potenzial.

Brachiale Buggys

Der Rallyesport ist die Kernkompetenz von Dirt 4, für Abwechslung sorgen die Entwickler aber durch Modi wie »Landrush«. Darin donnern wir mit Buggys oder Trucks über geschlossene Dirt Tracks. Eines dieser Rennen konnten wir beim Event in London anspielen. Auf einem Rundkurs im virtuellen Nevada kämpfen wir in der Vorrunde gegen sieben, im Finale gegen drei KI-Buggys. Schon beim Start rumpelt es mächtig, die offenen Reifen berühren sich und sorgen schnell für die ersten Crashes. Obendrein sind die kurzen Strecken hügelig und rütteln uns mit Bodenwellen durch. Als wir die Steuerung des Buggys im Griff haben, entwickeln sich spannende Rennen: Wir drängen die Gegner bei Drifts aus der Kurve und donnern immer schneller über die hügelige Piste. Trotz des Spaßfaktors ist Konzentration gefragt – einmal falsch über eine Bodenwelle gefahren und schon überschlägt sich unser Buggy. Neben Landrush setzt auch der Modus »Joyride« auf Action. Codemasters kündigte Zerstörungsrennen oder das Fahren durch freie Areale an, zu sehen gab es davon aber nichts. Auch in Sachen Karrieremodus halten sich die Entwickler derzeit bedeckt. Eini- gen an Arbeit wartet auf Codemasters noch

in Sachen Grafik: Die von uns gespielte PS4-Fassung und PC-Version hoben sich kaum von Dirt Rally ab, dessen Engine verwendet wird. Genau genommen litt Dirt 4 sogar unter Rucklern und Bildzeilenverschiebungen – allerdings ist das Projekt derzeit im Pre-Alpha-Status. Wir sind also optimistisch, dass die Entwickler bis Juni 2017 noch die pfeilschnelle Optik mit 60 Frames pro Sekunde liefern, die Dirt Rally so geschmeidig macht. ★



Benjamin Blum
@GameStar_de



So wühle ich mich gerne durch den Dreck: Dirt 4 macht spielerisch genau da weiter, wo Dirt Rally aufgehört hat – hinter dem Steuer fühlt man sich sofort heimisch. Trotzdem scheint es den Entwicklern zu gelingen, auch Einsteiger ins Cockpit zu holen, da sich die leichteren Settings griffiger als beim Codemasters-Hit aus dem Jahr 2015 anfühlen. Da eine lange Rallye-Etappe aber in harte Arbeit ausarten kann, kommen mir die seichteren Modi wie Landrush gerade recht. Die Buggy-Rennen haben mich beim Anspielen ordentlich durchgerüttelt, hier dürfte es aber gerne noch heftiger zugehen. Der Your-Stage-Modus ist ebenfalls interessant, gerade für Onlinevergleiche. Insgesamt ist Codemasters wieder auf einem sehr guten Weg – und das Beste ist, dass wir schon im Juni in der fertigen Fassung die Motoren starten können.

The Elder Scrolls Online: Morrowind

ZURÜCK INS LAND DER RIESENPILZE

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **ZeniMax** Termin: **6.6.2017**

Es gab etwas in Morrowind, das wir alle gehasst haben. Klippenläufer! Im Morrowind-Addon für ESO treffen wir die Viecher wieder. Aber anders als erwartet. Von Jürgen Stöffel

Woran denken Sie, wenn der Begriff »Seyda Neen« fällt? A) Eine Automarke? B) Ein Reisgericht? C) The Elder Scrolls 3: Morrowind? Natürlich an C), wir sind doch hier unter Kennern! Und die wissen, dass Seyda Neen eine verschlafene Hafenstadt an der Südküste Vvardenfells in der Provinz Morrowind ist. Dort machten wir vor 15 Jahren unsere ersten Schritte hinein ins Abenteuer rund um ein verschwundenes Volk, einen finsternen Gott und einen Auserwählten. Morrowind begeisterte eine ganze Spielergeneration. Und das nicht nur wegen des damals unfassbar echt wirkenden Wassers. Oft wurde ein Remake gewünscht, seit vielen Jahren arbeiten ambitionierte Hobbyentwickler an Skywind, einer Morrowind-Mod für Skyrim, die Titelmelodie kann jeder hingebungsvolle Spieler mitpfeifen. Ja, Morrowind hat Spuren hinterlassen. Und dank The Elder Scrolls Online können wir diese bemerkenswerte Region ab dem 6. Juni erneut besuchen.

Nachdem schon erste Gerüchte und von Dataminern veröffentlichte Karten und Inhalte zu Morrowind ans Tageslicht kamen, ist der Khajiit nun aus dem Sack: Morrowind wird ein Addon und kein kleiner DLC-Happen wie die vorigen Erweiterungen »Orsinium« oder »Dark Brotherhood«. In Morrowind bekommen wir also nicht nur eine kleine Map mit ein paar neuen Quests. Vielmehr bereisen wir hier eine riesige Landmasse, eben jene Insel Vvardenfell, die fast komplett

dem Spielgebiet von The Elder Scrolls 3 entspricht. Dort erwarten uns nicht nur massiv neue Quests, sondern auch gleich eine Fortsetzung der Hauptstory. Außerdem im Paket: eine weitere Klasse, neue PvP-Schlachtfelder und eine frische Raid-Instanz in einer Steampunk-Welt.

Warum Morrowind?

Morrowind war damals das erste Elder-Scrolls-Spiel, das wirklich erfolgreich war und



Im kleinen Örtchen Seyda Neen beginnt unser Abenteuer. Sowohl im Morrowind-Addon (groß) als auch im Original von 2002 (klein).



Die Stadt Vivec ist in The Elder Scrolls Online noch lange nicht fertig und daher weit weniger verwirrend.

laut Zenimax-Chefentwickler Matt Firor, den wir anlässlich der Addon-Präsentation in den USA besuchten, den guten Ruf der Serie überhaupt erst etablierte. Die früheren Teile Daggerfall und Arena waren einfach zu wenig ausgereift und zu sperrig, um mehr als Geheimtipps zu sein. Mit dem dritten Teil der Reihe schließlich kam der große Durchbruch, was nicht zuletzt auch an dem bizarren Setting des Spiels lag. Anders als die übrigen Elder-Scrolls-Teile, die mit klassischen Fantasy-Landschaften aufwarteten, bot uns Morrowind eine fremdartige und faszinierende Welt. Düstere Dunkel elfen hausten auf einer Vulkaninsel in bizarren Häusern aus Pilzen oder Krebschalen und reisten auf Riesen-Insekten durch Aschewüsten. Die Region selbst war der Star des Spiels. Da Morrowind abgesehen von einigen Streifen Festland bislang nicht in The Elder Scrolls Online enthalten war, beschloss man bei Zenimax, die gesamte Insel Vvardenfell aus The Elder Scrolls 3 nach ESO zu bringen! Immerhin heißt das Spiel ja auch inzwischen hoch offiziell The Elder Scrolls Online: One Tamriel. Und ohne Vvardenfell wäre Tamriel eben nicht komplett.

Reise in die Vergangenheit

Morrowind soll für uns zum größten Teil frei begehbar und mindestens 30 Prozent größer

Die verschiedenen Editionen

The Elder Scrolls Online: Morrowind ist ein vollwertiges Addon, das man nicht wie die bisherigen DLCs im Echtgeld-Shop kauft. Vielmehr erwerben wir die Erweiterung als digitale Upgrade-Edition oder als schicke physische Ausgabe. Letztere gibt es auch als Deluxe-Version inklusive Artbook, der Statue eines Dweimer-Uhrwerk-Golems und einiger Ingame-Goodies. Letztere gibt es aber auch als digitale Deluxe-Version. Die Euro-Preise waren uns zur Zeit des Redaktionsschluss leider noch nicht bekannt.



Auch dabei: Coole neue Ausrüstung, dieses Mal im Stil »Extra bedrohlich«.

als die bislang umfangreichste Map in ESO sein. Ausgerechnet der dicke Vulkan in der Inselmitte und dessen unmittelbares Umland sind tabu. Dort schlummert noch der böse Halbgott Dagoth Ur, der erst in The Elder Scrolls 3 seinen Auftritt haben wird. Wir erinnern uns: The Elder Scrolls Online spielt einige hundert Jahre vor den ersten Singleplayerabenteuern der Reihe. Das bedeutet beispielsweise auch, dass sich die Ascheländer um den bedrohlichen »Roten Berg« im Zentrum der Insel noch nicht allzu weit ausgebreitet haben. Trotzdem wird's genug Rück- beziehungsweise Vorbezüge zum original Morrowind geben: Damals waren wir als wiedergeborener Erlöser unterwegs und befragten die Geister derjenigen, die sich in der Vergangenheit als falsche Propheten ausgaben und für ihre Anmaßung den Tod

fanden. Im Addon wird selbst für das Ableben eines dieser Betrüger verantwortlich. Wer sich übrigens damals in der grausam verwinkelten Stadt Vivec immer verlaufen hat, darf sich freuen. Zur Zeit des ESO-Addons ist die Stadt nur zu knapp einem Drittel fertig und daher um einiges überschaubarer.

Von Göttern und Katastrophen

Jene Stadt Vivec trägt den Namen eines lebenden Gottes, der jedoch zur Zeit des Morrowind-Addons unter einer tödlichen Krankheit leidet. Er wird immer schwächer, und ohne seine Macht droht der riesige Vulkan auf der Insel auszubrechen und alles Leben auf Vvardenfell zu vernichten. Vivec zu



Die Regel: Je größer der Pilz, desto mächtiger der Magier, der darin haust.



Auch die mysteriösen Meuchler aus der Fraktion der Morag Tong treten im Laufe der Story auf.



Die öden Aschewüsten im Zentrum der Insel sind zur Zeit von ESO weniger groß als später in Morrowind. Gruselig und bedrohlich sind sie aber allemal.

heilen und dafür zu sorgen, dass er später in The Elder Scrolls 3 seine ihm angedachte Aufgabe erfüllen kann, ist unsere Mission im Addon. Im Laufe der Handlung kommen alle bekannten Fraktionen aus dem alten Morrowind wieder vor. So treffen wir auf die herrlich zynischen Magier des Hauses Telvanni, die in gigantischen Pilztürmen wohnen. Wer den »Größten« hat, ist auch der stärkste Magier! Ebenfalls cool: Das mysteriöse »Sechste Haus«, das in Morrowind eine wichtige Rolle einnahm, ist auch im Addon unterwegs. Freilich dürfen auch die altruistischen Meuchler der Morag Tong nicht fehlen, die mit gezielten Attentaten dafür sorgen, dass keines der lokalen Adelshäuser zu stark wird. Morrowind bietet einfach die volle Nostalgie-Dröhnung. Bleibt nur zu hoffen, dass auch Neueinsteiger, die das Original damals nicht gespielt haben, ebenfalls auf ihre Kosten kommen und nicht angesichts der vielen fremdartigen Begriffe und Konzepte den Faden verlieren.

Mein Freund, der ... Klippenläufer?

Als vollwertiges Addon bringt Morrowind nicht nur eine neue Region samt Story und Quests. Wir bekommen auch nach zwei Jahren endlich eine lang erwartete neue Klasse:



Die Bewohner der Ascheländer hausen in den ausgehöhlten Panzern von Riesen-Krabben.

den »Warden«. Dabei handelt es sich um einen Heldentypus, der bislang komplett in ESO fehlte – eine Druiden-/Waldläufer-Version, an deren Seite Tierbegleiter kämpfen. Als Schadensaussteiler ruft er allerlei Getier zur Hilfe, beispielsweise einen im Sturzflug angreifenden Klippenläufer – ein besonders nerviges Flugvieh, das wirklich ausnahmslos jeder im Original damals gehasst hat! Oh Gott, das wird so eine Freude, ständig Klippenläufer zu rufen und die dann elendig im Kampf sterben zu lassen. Ha! Rache! Rache für all die Momente, in denen wir damals mit müden Augen den Himmel über dem Vulkan beobachteten, nur um halt doch zu übersehen, dass so ein Klippenläufer direkt hinter uns auftauchte, um uns das Ohr vom Leib zu krächzen. Rache für all die Momente, in denen wir dachten: »Hey, hier über die

Hügel kürze ich ab!« Um dann stundenlang mit anfänglichen Pinzwaffen gegen so ein Mistding zu kämpfen. Aber genug von den Klippenläufern, die haben uns schon zu viel Lebenszeit gestohlen. Als ultimative Fähigkeit kann der Warden in der Waldläufer-Linie einen Bären als permanentes Kampftier herbeirufen. Meister Petz eignet sich sowohl als Tank und teilt außerdem noch derb aus. Hier muss Zenimax gut aufpassen, dass der Zottelpelz nicht zu stark wird. Ansonsten kann der Warden auch als reiner Tank ohne Bär geskilt werden und seine Feinde mit Kontroll-Fähigkeiten ner-

Reisen wie ein Dunkelelf

Die Dunkelelfen auf Vvardenfell reisen nicht wie andere Leute auf Pferden oder via Wegschrein. Vielmehr haben sie riesige Insekten, die sogenannten Schlickschreiter, abgerichtet und durchqueren auf dem Rücken der 18 Meter hohen Käfer die bizarren Landschaften ihrer Heimat.



»Pfui Teufell!« In manchen Höhlen auf Vvardenfell haben sich eklige Viecher eigenistet – samt schleimigen Nestern!



In dieser Höhle findet sich wertvolles grünes Glas, eine der seltenen Komponenten für Rüstungen und Waffen.



Der Warden ist die neue Klasse, die mit dem Addon kommt. Warden nehmen die Rolle von Druiden oder Waldläufern ein.

ven. Beispielsweise kann er Fallen auslegen, die Feinde direkt zu ihm teleportieren. Ideal, um weniger wehrhafte Gruppenmitglieder vor Angriffen zu schützen. Zuletzt verfügt die neue Klasse noch über einen Heiler-Talentbaum. Auch hier spielt sich der Warden sehr taktisch und nutzt viele Zauber mit Flächeneffekten. Neben diesen drei speziellen Skill-Linien kann der Warden – wie jeder andere Held in ESO – nach Belieben mit allgemein verfügbaren Waffen-, Rüstungs-, Volks- und Gilden-Skills ausgestattet werden. So ergeben sich zahlreiche Möglichkeiten: vom klassischen Waldläufer mit Lederrüstung sowie Pfeil und Bogen bis hin zum schwer gerüsteten Prügler mit gigantischem Zweihandhammer.

In die Dwemer-Tiefen

Wer damals Morrowind gespielt hat, weiß, dass die Region Vvardenfell nicht nur die Heimat der Dunkelelfen ist. Früher hatten auch die mysteriösen Techno-Magier vom Volk der Dwemer hier ihre unterirdischen Hochburgen, die sich durch coole Steampunk-Elemente auszeichnen. Für alle, die Morrowind nicht und stattdessen nur Skyrim gespielt haben: Rufen Sie sich die Schwarzweite mit ihren seltsamen Bauten in Erinnerung und Sie haben ein ziemlich gutes Bild vor Augen, wie die Dwemer lebten. Überall im Addon stoßen wir auf die Hinterlassenschaften dieses längst untergegangenen Volks, doch seinen Höhepunkt findet der Steampunk-Spaß in der neuen Raid-Instanz »Clockwork City«. Dabei handelt es sich um

eine ganze Stadt voller Uhrwerke und Dampfleitungen, in der es garstige Maschinenwesen auf unser Leben abgesehen haben. Trotz aller Gefahren müssen wir aber in die Uhrwerk-Hölle, denn die Daedra-Dämonen planen, über die Clockwork City in die Welt von Tamriel einzufallen. Wir müssen diesen Weg schließen, bevor es zu spät ist. Cooles Detail: Unser Auftraggeber ist übrigens ein Magier namens Divayth Fyr, der damals noch lange nicht so mächtig ist wie später in The Elder Scrolls 3. Laut den Entwicklern soll der neue Raid in der Uhrwerk-Stadt die bislang schwerste Instanz dieser Art in The Elder Scrolls Online werden.

Endlich Schlachtfelder!

In Punkto PvP war The Elder Scrolls Online bislang auf das offene Gekloppe unter Spielern der drei Fraktionen in der speziellen PvP-Zone Cyrodiil beschränkt. Kleinere PvP-Arenen, wie es sie in anderen Online-Rollenspielen gibt, suchte man im Online-Tamriel vergebens. Das ändert sich mit dem Morrowind-Addon. Hier werden erstmals spezielle PvP-Schlachtfelder eingeführt, in denen drei Teams zu je vier Spielern in einer überschaubaren Arena um taktische Ziele kämpfen oder ein zünftiges Team-Deathmatch ausfechten. Durch die drei Teams bleiben die Gefechte immer spannend, da sich so zeitweilige Bündnisse ergeben. Am Ende darf es aber nur einen Sieger geben. Die drei ersten Schlachtfelder sind alle in der neuen Morrowind-Region zu finden und unterscheiden sich stark voneinander. Eine Map ist bei-

spielsweise ein Steinbruch mit offenen Flächen – ideal für Fernkämpfer. Eine andere Karte ist dafür das komplette Gegenteil, da wir hier in und um einen verwinkelten Turm kämpfen. Nach den ersten drei Schlachtfeldern sollen laut den Entwicklern noch weitere in anderen Regionen der Welt folgen. Wir können jederzeit bequem via Schlachtfeld-Browser in die Gefechte einsteigen und uns dort Beute und PvP-Punkte verdienen. Belohnungen gibt es aber nur, wenn man bis zuletzt im Spiel beliebt. Wer vorher abhaut, bekommt gar nix!

Doch egal ob man PvP-Fan oder PvE-Enthusiast ist, mit Morrowind wird die ohnehin riesige Welt von ESO noch einen guten Zacken größer. Wer Vvardenfell und seine schrulligen Bewohner damals schon mochte, dürfte sie auch heute wieder in sein Herz schließen. Und wer früher noch nicht dabei sein konnte, darf jetzt selbst erleben, was die alten Hasen damals so toll fanden. Jedenfalls nicht die Klippenläufer! ★



Jürgen Stöffel

@JuergenStoeffel



Als ich die Präsentation zum Morrowind-Addon zum ersten Mal sah und der Hafen sowie das Zollhaus in Seyda Neen auftauchten, war es um mich geschehen! Morrowind war damals für mich das erste Spiel der Serie, das ich so richtig gern hatte. Das lag nicht zuletzt an der abgedrehten und bizarren Landschaft und der geradezu fremdartigen Kultur der Dunkelelfen. Das alles hob sich herrlich vom üblichen Einheitsbrei der Fantasy ab. All dies verspricht das Morrowind-Addon zurückzubringen. Ich hoffe nur, dass Zenimax diese riesige Region gut mit Leben füllt und dabei nicht nur auf Wiedererkennungswerte setzt, auch wenn die natürlich das A und O des Addons sein werden. Aber ich will auch von ganz Neuem überrascht werden. Und damit meine ich nicht von einer dank Bären-Pet übermächtigen neuen Klasse. Zenimax nutzt hoffentlich die Zeit, um mit Morrowind ein erstes Addon für ESO abzuliefern, das seinen Namen auch zu Recht trägt.



Auf den Schlachtfeldern treten je vier Spieler in jeweils drei Teams gegeneinander an.

Escape from Tarkov

HARDCORE, BABY!

Genre: **Survival** Publisher: – Entwickler: **Battlestate Games** Termin: **2017**

Escape from Tarkov macht Fans von Survival-Shootern glücklich – schickt sie vorher aber durch eine knallharte Schule. Wir haben die Alpha durchlitten. Von Johannes Rohe

Wer auf Survival-Spiele vom Schlag eines DayZ steht, sehnt den Release des Online-Shooters Escape from Tarkov vermutlich schon herbei. Nachdem in den letzten Wochen vermehrt Szenen aus der Alphaversion im Netz aufgetaucht sind, konnten wir dem russischen Entwicklerstudio Battlestate Games nun ebenfalls Keys für die sogenann-

te Extended Alpha abringen. So viel vorweg: Der Hype um die ultra-realistische MMO-Balerei kommt nicht von ungefähr.

Flucht aus der Stadt

Auf seine Spielmechaniken heruntergebrochen funktioniert Escape from Tarkov so: Ähnlich wie in einem MMO erstellen wir uns einen Spielcharakter und starten mit ihm in instanzierte Raids. Auf unseren Ausflügen in die zerstörte fiktive Stadt Tarkov versuchen wir, möglichst viel Beute zu ergattern und das Gebiet durch einen der wenigen Ausgänge wieder zu verlassen. Wer stirbt, verliert alles Hab und Gut, das er mit in den Einsatz genommen oder dort gefunden hat.

Mit gefundenem Equipment rüsten wir unseren Charakter aus oder tauschen es bei Händlern gegen Geld oder Gegenstände ein. Unsere Spielfigur steigt zudem im Level auf und steigert Charakterwerte wie Wahrnehmung, Stärke oder Intelligenz.

Im Storymodus – dem wichtigsten Spielmodus – führt uns eine Rahmenhandlung durch mehrere Gebiete Tarkovs, die wir nacheinander meistern müssen, um schließlich aus der Stadt zu entkommen. Zudem sollen uns Händler und andere Charaktere mit Quests versorgen. Nach Abschluss der Story soll es einen Free-Roam-Modus ohne Zeitbeschränkungen in einem besonders großen Areal geben, wir können aber auch



Hotspots auf den Karten locken mit besonders viel Loot, aber das wissen auch unsere Feinde.

jederzeit in die Story-Maps zurückkehren. In einem Arena-Modus sollen die Spieler außerdem »wie Gladiatoren« gegeneinander antreten. Das versprechen die Entwickler.

Wie hardcore ist das?

Im Gegensatz zu waschechten Survival-Spielen wie DayZ gibt es in Escape from Tarkov keine persistente Onlinewelt mit zig Spielern. Stattdessen betreten wir mit unserem Charakter immer wieder separate Instanzen für maximal zwölf Spieler. Lassen Sie sich von dieser geringen Spielerzahl nicht täuschen: Eine Map in Tarkov ist zwischen fünf und zehn Quadratkilometer groß und gefüllt mit fraktionslosen Feinden, den Scavengern. Die meisten dieser Gegner werden von der KI kontrolliert, als Spieler dürfen wir uns aber ebenfalls dafür entscheiden, nicht mit unserem Hauptcharakter, sondern als Scavenger loszuziehen, um anderen das Leben schwer zu machen.

Unser Charakter muss sich zwar nicht durch eine beständige Spielwelt kämpfen, essen und trinken sollten wir dennoch ab und an, um nicht zu dehydrieren oder zu verhungern. Auch Knochenbrüche, Infektionen und Unterkühlung machen uns zu schaffen. Die häufigste Beeinträchtigung unseres körperlichen Wohlbefindens sind aber Schusswunden. Ohne Körperpanzerung reicht mitunter schon ein Treffer, um unseren Beutezug schlagartig zu beenden.

Und weder die KI-Gegner noch andere Spieler sind diesbezüglich zimperlich. In der aktuellen Alphaversion gibt es noch kein Ruf-System, das Player-Killer kennzeichnet oder bestraft. Teamplay gibt es daher nur in Freundesgruppen, die gemeinsam einem Server beitreten. Ansonsten gilt: Erst schießen, dann looten, nie fragen.

Escape from Tarkov ist gnadenlos und gibt uns kaum Hilfestellungen an die Hand. Wer die besten Loot-Spots finden will, muss die riesigen Maps mühsam absuchen (oder Guides lesen). Landkarten finden wir oder kaufen sie den Händlern ab. Doch ohne eine Markierung der eigenen Position ist die Orientierung selbst mit einem Plan schwierig.



Ein so direktes Duell ist ein gefährliches Glücksspiel, das wir vermeiden sollten.

Durch die ständig drohende Gefahr entwickelt Escape from Tarkov allerdings eine beklemmend dichte Atmosphäre. Wir schleichen geduckt durch verfallene Lagerhäuser, an Autowracks und leeren Güterzügen entlang, meiden offene Flächen und zucken bei jedem Geräusch zusammen. Die hervorragende Soundkulisse ist eine der großen Stärken des Survival-Shooters. Wer unachtsam durch die Gegend rennt, verursacht einen Höllenlärm und verrät seine Position. Stattdessen sollten wir lieber schleichen und aufpassen, wo wir hintreten. Auf Beton- und Erdboden bewegen wir uns sehr leise. Aber wehe, wir latschen auf eine herumliegende Metallplatte. Die Grafik ist ebenfalls mehr als ordentlich. Was die russischen Entwickler aus der Unity-Engine herauskitzeln, ist wirklich beeindruckend. Die Grafikpracht erkaufte sich Escape from Tarkov in der Alpha allerdings mit schlechter Performance selbst auf guter Hardware.

Release, Preis und DLC-Pläne

Bald schon will das Entwicklerteam den Start der Beta einläuten. Einen genauen Releasetermin gibt es derzeit noch nicht, angesichts des aktuellen Zustands des Spiels gehen wir davon aus, dass es erst spät in der

zweiten Jahreshälfte 2017 erscheint. Escape from Tarkov wird ein Vollpreisspiel. Vorbesteller können sich bereits jetzt einen garantierten Beta-Zugang und je nach gewähltem Paket eine Teilnahme an der aktuellen Alpha sichern. Für die Zeit nach dem Release haben die Entwickler bereits die Veröffentlichung kostenpflichtiger DLCs angekündigt. ★



Johannes Rohe
@DasRehRohe



In den ersten Stunden ist Escape from Tarkov mehr harte Arbeit als Spiel. Nicht umsonst haben mir die Entwickler einen Tarkov-Guide angeboten, also einen erfahrenen Spieler, der mich während meiner ersten Gehversuche an die Hand nimmt. Wer die Maps nicht kennt, keine Ahnung hat, wo er wertvollen Loot oder einen der wenigen Ausgänge findet, tappt wie ein Blinder durch eine Stadt voller schwerbewaffneter Massenmörder. Erschwerend kommt aktuell hinzu, dass kein Spieler auf Kooperation aus ist. Stattdessen wird man einfach über den Haufen geschossen. Diese Dinge muss man wissen, bevor man sich auf Escape from Tarkov einlässt. Überwindet man die gigantische Einstiegshürde jedoch, entwickelt der Survival-Shooter die gleiche Faszination wie DayZ.

Zwar kann mein Charakter nicht dauerhaft sterben, aber wenn mich in einem Einsatz die Kugeln zersieben, ist mein gesamtes mitgebrachtes Equipment futsch. Und das ist Anreiz genug, um im Schneckentempo durch die Gegend zu robben und bei jedem Schuss zusammenzucken, statt einen auf Rambo zu machen. Selbst begeisterten Survival-Fans würde ich derzeit aber noch zu etwas Geduld raten, denn der Alpha merkt man ihren frühen Entwicklungszustand an allen Ecken und Kanten an. Den Kauf des extra teuren Vorbesteller-Pakets, das Zugang zur Alpha garantiert, sollten Sie sich also gut überlegen.



Jede Waffe hat schier endlose Konfigurationsmöglichkeiten. Für Tüftler ein Fest.

Tekken 7

DIE LETZTE KONFRONTATION

Genre: **Kampfspiel** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **Bandai Namco** Termin: **2.6.2017**



Statt wie im Vorgänger knapp 60 Charaktere ins Iron Fist-Turnier zu schicken, stehen sich in Tekken 7 »nur noch« drei Dutzend Kämpfer gegenüber.

Seit über zwei Jahrzehnten hält Namco mit Tekken die 3D-Prügelspielfahne hoch. Teil 7 soll nun einen Schlusspunkt setzen – zumindest beim spielbestimmenden Vater-Sohn-Konflikt. Von Stephan Freundorfer

Was wir im Tokioter Hauptquartier von Bandai Namco vom Tekken-7-Storymodus zu sehen bekommen, deutet auf eine wuchtige Erzählung mit plakativer Dramatik hin (»Was treibt Dein Streben an: Wut oder Sorge?«, fragt der Storytrailer bedeutungsschwanger). Das Tekken-Team stellt dafür jede Menge Zwischensequenzen her, die nahtlose Übergänge in den Kampf erlauben und dadurch für eine hohe Immersion sorgen. Nicht zuletzt will Tekken 7 mit der stärkeren Storylastigkeit auch Einsteiger werben.

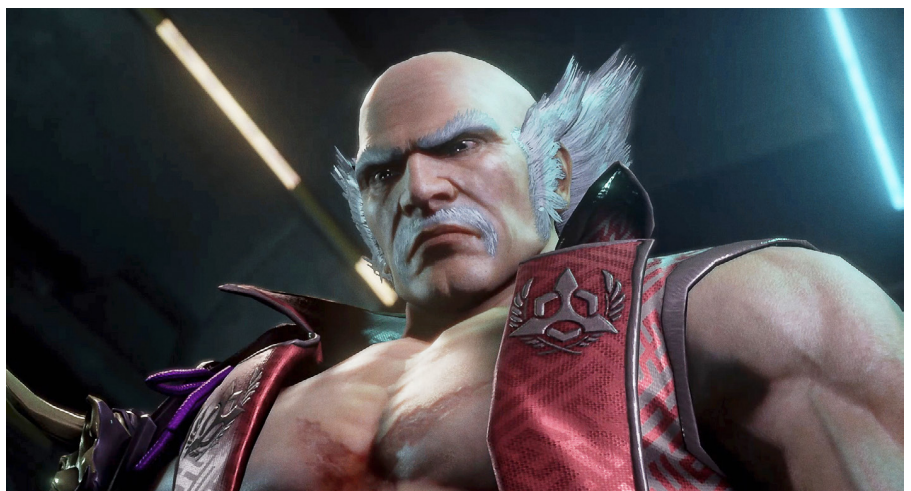
Adieu, Tag-Team

Auch einige generelle Designentscheidungen von Tekken 7 sind recht offensichtlich auf die Ansprache eines maximal breiten Pub-

likums ausgerichtet. Nach dem Fokus auf 2-gegen-2-Matches im letzten Serienteil – dem von den Fans vielgepriesenen Tekken Tag Tournament 2 – konzentriert man sich nun wieder auf klassisches Mann gegen Mann. Schließlich haben die Spieler schon

bei einem einzelnen Kämpfer genug damit zu tun, dessen Feinheiten herauszuarbeiten und sie während eines rasanten Schlagabtauschs im rechten Moment zu nutzen.

Sind Prügelspiele heute trotzdem nicht zu kompliziert, um überhaupt noch andere



Tekken 7 wird das seit zwei Jahrzehnten andauernde Familiendrama zwischen Heihachi Mishima (Bild) und dessen Sohn Kazuya beenden.



Katsuhiro Harada und Michael Murray arbeiten schon lange Jahre an der Tekken-Reihe. Neben Designaufgaben übernimmt Murray die Übersetzerrolle für seinen Chef.

Spieler abseits der Genrefans zu erreichen? »Es stimmt gar nicht, dass Fighting Games im Lauf der Jahre immer schwerer geworden sind«, sagt Tekken-Chef Katsuhiro Harada. »Das erste Street Fighter 2 war sehr technisch. Da waren einige Aspekte auf sehr hohem Niveau, aber vielleicht hast du die damals einfach nicht genutzt.« Die Spiele sind nach Meinung des Tekken-Veteranen also nicht schwerer geworden, sondern die Spieler haben sich weiterentwickelt. Es gibt mehr virtuelle Faustkämpfer mit Erfahrung. Und gegen die anzutreten, ist für den Kampfspiel-Einsteiger genauso entmutigend wie das durchschnittliche Online-Deathmatch für den Call-of-Duty-Schönwetter-Solisten.

Konzentrierte Kämpfer

Bessere Zugänglichkeit soll auch durch ein rigoroses Streichen von Charakteren erreicht werden: Schickte Tekken Tag Tournament 2 knapp 60 Kämpfer in den Ring, kommt der Nachfolger nur noch auf 36.

Als beliebte und auch für ungeübte Kämpfer einsetzbare Mechanik kommt bei der jüngsten Namco-Prügelei der Rage-Modus zurück, der in Tekken 6 sein Debüt feierte: Sinkt die Lebensenergie unter ein Minimum, kann der Spieler die »Rage Arts« aktivieren, was ihm eine rote Aura verleiht und abgewandelte, heftigere Attacken beschert. Geübtere Kämpfer starten als Alternative einen

No Bi: Der Prügelprofi

Ein bisschen fahl und vom Leben gezeichnet sieht er schon aus für seine schlappen 25 Jahre: No Bi ist ein japanischer Tekken-Profi, den wir im lauten, verräuchten Untergeschoss einer Namco-Spielhalle im Norden Tokios treffen, um ein bisschen über seine Profession und Leidenschaft zu reden. Mit 15 Jahren hat No Bi zum ersten Mal Tekken gespielt und rasch mehr Zeit in das Prügelspiel investiert als seinen Eltern lieb war. »Ich musste immer an sie denken und sie taten mir auch leid«, sagt No Bi. »Aber Tekken ist nun mal mein Leben.« Nachdem er die Schule geschmissen hat, verdient No Bi nun seinen Lebensunterhalt mit Tekken. Zum einen mit Preisgeldern aus Turnieren, aber auch als Tekken-Lehrer: Rund 200 Spieler im Jahr unterweist er in die digitalen Kampfkünste. Zudem hat er mit dem Pachislo-Glücksspielautomatenhersteller Yamasa einen Sponsor gefunden. Reich sei er übrigens bislang nicht geworden mit Tekken, versichert uns No Bi, aber: »Ich bekomme genug Geld, um leben zu können.« Und um die Tekken-7-Automaten fleißig mit 100-Yen-Münzen zu füttern. Denn selbst der Profi muss in der Namco-Spielhalle für seine Matches löhnen.



No Bi spielt seit zehn Jahren Namcos Fighting-Game-Reihe und ist einer der besten Tekken-Kämpfer weltweit.

»Rage Drive«, der sie blau leuchten und wohl getimt mit einer oder mehreren aufeinanderfolgenden Attacken ordentlich Schaden austeilen lässt. Ebenfalls neu in Tekken 7 sind Power Crashes – Moves, die Schaden mittlerer und hoher Angriffe absorbieren und sich zum Freikämpfen eignen, wenn der Recke mit dem Rücken zur Wand steht.

Wettbewerb ist wichtig

Nur weil bei Tekken 7 auf eine wuchtig präsentierte Solostory Wert gelegt wird, bedeutet das noch lange keine Vernachlässigung der Mehrspielerkomponente. Neben klassischen Versus-Matches lockt der Wettbewerbsmodus, bei dem bis zu acht Leute online um den Sieg im Iron-Fist-Turnier und gleichzeitig um ein Preisgeld kämpfen, das sich in die Ausstattung des Charakters investieren lässt. Die Wettbewerbsform ist individualisierbar (es kann beispielsweise nach K.o.- beziehungsweise Doppel-K.o.-System gespielt werden), es lassen sich Verliererrunden ausspielen, und es wird einen Zuschauermodus geben, um den Unterlegenen langweilige Wartezeiten auf lehrreich-spannende Weise zu vertreiben.

Erstaunlich ist der Veröffentlichungstermin, den uns Harada bei der Präsentation

nennt: Ursprünglich war »Anfang 2017« anvisiert, daraus ist nun der 2. Juni geworden. Und das bei einem Titel, dessen spielerischer Kern und grundlegende Inhalte bereits vor zwei Jahren für die Automatenvariante final waren. Die Entwickler begründen die Verzögerung damit, dass man in die Heimversion ein Maximum an Spielstoff bringen wollte, was länger gedauert habe als gedacht. So musste man beispielsweise auch die Zusatzinhalte für Vorbesteller sowie die Inhalte für den Season Pass planen und entwickeln. Außerdem teilen die Entwickler immer noch am Code: Das jüngste Tekken nutzt erstmals die Unreal Engine 4, und mit deren Ladezeiten hat das Team um Katsuhiro Harada noch seine liebe Mühe. ★



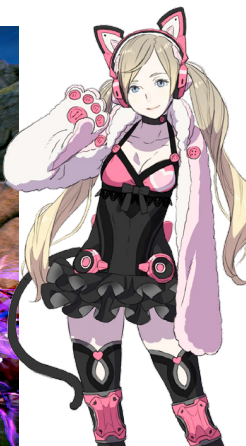
Stephan Freundorfer
@LordKritisch



In den 1990er-Jahren haben mir die ersten drei Tekken-Spiele viele spaßige Abende mit meinen Freunden beschert, ab der PS2 hatte ich die altgediente Prügelei aber ein wenig aus den Augen verloren. Nun bin ich froh, mich mal wieder ausgiebig mit der Reihe beschäftigen zu haben: Tekken 7 sieht nicht nur verteuftelt gut aus, sondern macht auch auf Anhieb Spaß, gönnt mir trotz kräftig eingerosteter Kampfskills im Solomodus das eine oder andere Erfolgserlebnis und lässt mich spürbar besser werden, je länger ich mich mit Kazuya und Co. durch die 3D-Arenen prügle. Neben dem umfangreichen Storymodus freue ich mich vor allem auf die Onlineturniere – sie versprechen komfortabel und abwechslungsreich zu werden. Allein die Ladezeiten der angespielten Version waren unangenehm lang, was gerade bei einer rasanten Prügelorgie wie Tekken inakzeptabel ist. Aber die Entwickler kennen das Problem und haben glaubhaft versichert, daran zu arbeiten. Zeit genug haben sie ja noch.



Pre-Order-Bonus: Um mit Vamirly Eliza prügeln zu dürfen, müssen Sie Tekken 7 vorbestellen.



Die knuffige Lucky Chloe mit ihrem Freestyle-Dance-Kampfstil ist eine von zehn neuen Spielfiguren.

Ni no Kuni 2: Revenant Kingdom

KLEINER KÖNIG OHNE LAND

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **Level-5** Termin: **2017**



Juhu! Die Fortsetzung des hochgelobten von Ni no Kuni erscheint auch für den PC.

Von Stephan Freundorfer

Akihiro Hino ist ein beeindruckend umtriebiger Spielemacher: Der 48-Jährige hat nicht nur 1998 mit Level-5 eines der wichtigsten japanischen Entwicklerstudios gegründet, das er bis heute als Geschäftsführer leitet. Er bekleidet seit jeher auch entscheidende Positionen bei der Schöpfung und Weiterentwicklung aller relevanten Level-5-Serien. So ist es eine umso größere Ehre, vom vielbeschäftigten und nur selten vor der Presse auftauchenden Hino persönlich dessen aktuelles Projekt präsentiert zu bekommen: Ni no Kuni 2: Revenant Kingdom. Das ist der Nachfolger eines hochgelobten Rollenspielmärchens, das in Zusammenarbeit mit den Anime-Meistern von Studio Ghibli zunächst für den japanischen Nintendo DS entwickelt worden war. Später fand es in einer PS3-Version auch den Weg zu uns in den Westen.

Vielleicht nimmt sich Akihiro Hino auch deshalb die Zeit, das Spiel im Tokioter Büro seines Publishers Bandai Namco zu präsentieren, weil er dabei eine grundsätzliche Frage klären kann: Ist Studio Ghibli wieder mit an Bord? Die kurze Antwort hat sich bereits angedeutet, nachdem bei und seit der Ankündigung des Titels keine Rede von einer Kooperation war: Nein. Studio Ghibli, die sich in rund 30 Jahren mit Filmen wie »Prinzessin Mononoke«, »Chihiros Reise ins Zauberland« und »Mein Nachbar Totoro« einen legendären Ruf erarbeiteten, befinden sich nämlich gerade in einer Umstrukturierungsphase. Wichtige Mitarbeiter haben das Unternehmen verlassen, seit der Firmengründer Hayao Miyazaki 2014 in den Ruhestand gegangen ist. Es ist unklar, ob Ghibli-intern je wieder ein Animationsfilm entstehen wird. Doch »für Ni no Kuni 2 haben wir dieselben Leute, die am ersten Spiel beteiligt waren«, wie uns Hino im Interview verrät, »einschließlich Momose-san«. Yoshiyuki Momose ist ein ehemaliger Ghibli-Animator,

der ebenfalls an Teil eins mitwirkte und der mit seinen Kollegen der Fortsetzung ein vergleichbares Flair verpassen soll.

Parallelwelt der Parallelwelt

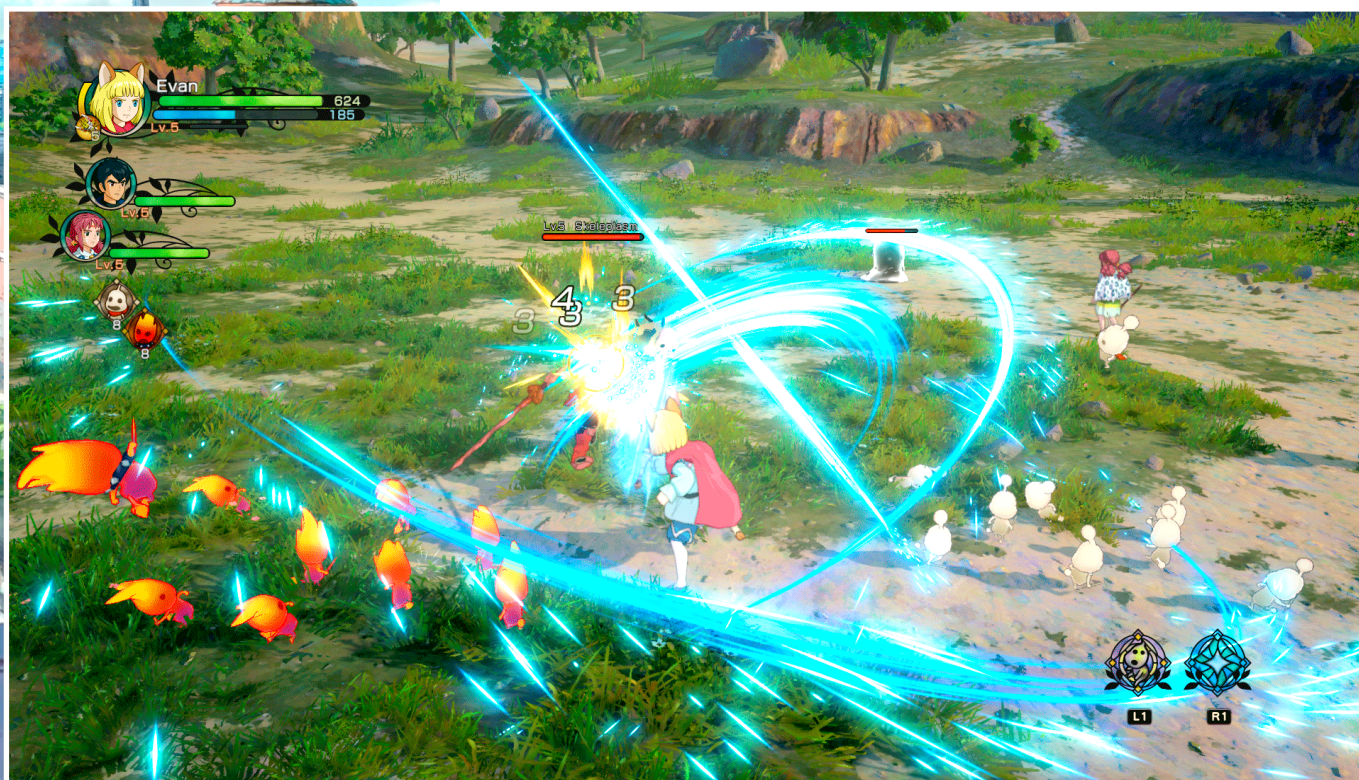
Ob das Fehlen des offiziellen Ghibli-Stempels eine schwere Hypothek für Ni no Kuni 2 sein wird, lässt sich schwer sagen. Der erste Teil hat von der Kooperation profitiert – Akihiro Hino ist stolz auf weltweit abgesetzte 1,9 Millionen Exemplare. Bei der Fortsetzung muss man nun also in anderen Bereichen punkten, und dazu werden nicht nur Helden und Story ausgetauscht, sondern auch die Spielmechanik umgebaut und erweitert. Wer den ersten Teil auf der PS3 verpasst hat, wird also keinerlei Anschlussprobleme bekommen. Der Schauplatz immerhin ist erneut eine Ni no Kuni (was japanisch für »andere Welt« steht) – eine Parallelwelt zur Realität mancher Hauptfiguren. Die Welt der Fortsetzung ähnelt zwar der aus dem Vorgänger, die Geschehnisse von damals haben sich aber nie zugetragen, wir erleben



In der Oberwelt von Ni no Kuni 2 genießen wir abwechslungsreiche Natur und tolle Weitsicht. Monster lassen sich problemlos ausmachen.



Die »Dungeons« von Ni no Kuni 2 sind im Endeffekt weitläufige Kampfarenen, in denen Monster unverzüglich attackiert werden können.



Hauptfigur von Ni no Kuni 2 ist der 13-jährige Evan, verstoßener Königssohn, der sich sein geraubtes Königreich zurückerobert will.

also eine Parallelwelt der Parallelwelt. Auch das Grundthema hat sich geändert: Im ersten Ni no Kuni drehte sich alles um die Reise des jungen Oliver und sein Erwachsenwerden. Nun geht es laut Hino um »unsere Verbindungen untereinander, und wie wir uns verändern und wachsen, indem wir besondere Leute treffen«. Wir, das ist der 13-jährige Evan, der verstoßene Sohn des verstorbenen Königs. Er muss seine Liebsten zurücklassen und schwört, sein eigenes Reich zu finden. Und wir begleiten ihn auf seiner Reise und der Rückkehr zur Königswürde. Nebenbei wird natürlich die Ni no Kuni vom Bösen befreit.

Welterkundung und Arenakämpfe

Natürlich geht die Welten- und Ehrenrettung nicht im Alleingang, bei der Präsentation stellt man uns zwei Kameraden von Evan vor. Zum einen ist da der dunkelhaarige Roland, der in seiner realen Welt eine beliebte, führungsstarke Persönlichkeit und 48 Jahre alt ist (laut Hino wirklich nur »zufälligerwei-

se auch mein Alter«), sich in der Ni no Kuni aber als 20-Jähriger wiederfindet. Zum anderen steht Evan das kecke Mädchen Tani zur Seite, ein von Luftpiraten adoptiertes Waisenkind. Sie ist trotz burschikosen Auftretens im Inneren »weiblicher, als man denken würde« – was immer das heißen mag. Wen Kenner des ersten Teils leider in der Fortsetzung nicht erblicken: Tröpfchen, die sonderbare Fee mit der großen Nase, an der eine Laterne hängt. Aber es wird Ersatz geben, verspricht uns Akihiro Hino, »eine neue Figur, die wir noch nicht zeigen. Allerdings ist sie anders als Tröpfchen, sie ist viel mehr mit der Hauptgeschichte verknüpft und hilft Evan dabei, König zu werden.«

Die schon bekannte Dreierbande erleben wir dann in Aktion: Ein Level-5-Kollege führt in einer Alpha-Version des Spiels die Truppe durch einen Augenschmaus von Oberwelt. Er lässt sie durch eine sanfte Hügellandschaft wandern, wir sehen detail- und abwechslungsreiche, vergleichsweise realistisch texturierte Natur und in der Ferne

schneebedeckte Berge – die Weitsicht ist toll, man fühlt sich an die offene Welt des neuen Zelda erinnert. Die Charaktere muten anime-artiger an und heben sich deutlich von der Umgebung ab, ebenso wie die Monster, die über die Welt verstreut sind und aktiv attackiert werden können. Wie im Vorgänger gibt es keine Zufallsbegegnungen, die Gruppe zieht sehenden Auges in die Schlacht, die sich in einer 3D-Arena zu trägt. Hier wird actionlastig mit Waffen und Zauberei den Monstern die Lebensleiste runtergeprügelt, nach Belieben lässt sich der aktive Held wechseln. Getötete Feinde hinterlassen weiße Sphären, die aufgesammelt werden, am Ende des Kampfes winken Items und Erfahrungspunkte. So weit, so wenig überraschend.

Die Gefechte sind dennoch hochinteressant, denn da gibt es noch jede Menge anderer Mitstreiter, die sich entscheidend auf die Spielmechanik auswirken. Higgledies heißen die putzigen, einfarbigen Wichtel, die laut Entwickler »aus der Herzensmacht



Akihiro Hino ist nicht nur Gründer und Chef von Level-5, sondern auch federführend bei der Entwicklung von Ni no Kuni 2. In Tokio präsentierte er uns sein neues Werk.

entstehen, die sich in Menschen, Tieren und Elementen finden lässt.« Wie viele Sorten der Higgledies es gibt, will man noch nicht preisgeben. Klar ist aber, dass sich der Spieler bestimmte Kräfte zunutze macht, die durch die jeweilige Herkunft der kleinen Kerlchen bestimmt werden. Feuerwichtel beispielsweise werden vor unseren Augen auf den Gegner geschleudert und entzünden ihn. Zudem gewähren die Higgledies individuelle Spezialattacken wie den Feuertornado oder einen Riesenhammer, der wuchtig auf die Gegner niedersaust. Vier Sorten lassen sich von der Gruppe im Kampf mitführen, je zehn pro Sorte scheinen es maximal zu sein, was auf dem Bildschirm mitunter für ein aberwitziges Chaos sorgt. Dass uns die Wesen an Pikmin erinnern, lässt Hino gelten. Allerdings seien nicht Nintendos Pflanzenmännlein die ursprüngliche Inspiration gewesen, sondern die schwarzen Geister, die Ghibli-Filmfans als Susuwatari kennen.

In den wenigen Minuten der Live-Präsentation ergibt sich eine weitere Einsatzmöglichkeit der Higgledies: Nachdem die Heldengruppe einen Dungeon betritt, findet sie ein neues, grünes Higgledy. Es besitzt die Kraft des Windes, und die wiederum dient dem Beschwören eines kleinen Luftwirbels,



Bei den actionreichen Kämpfen können wir nach Belieben die Spielfigur wechseln. Hier schnetzelt der tapferere Roland ein Skelettmonster.

durch den sich die Helden auf bislang unerreichbare Klippen befördern können. Apropos Dungeons: Diese Bereiche, die trotz der Bezeichnung auch mal unter offenem Himmel liegen können, sind im Endeffekt eine einzige, weitläufige Arena. Die Monster stehen oder wandern sichtbar im Areal herum, bei einem Angriff wird aber nicht in einen eigenen Kampfbildschirm geschaltet.

Überraschungsgarantie

Neben actionreichem Rollenspiel mit frischen Ansätzen bei der Kampfmechanik haben Akihiro Hino und seine Leute offensichtlich noch eine große Überraschung für Ni no Kuni 2 in petto. Bei der Präsentation redet der Level-5-Chef von »eigenes Königreich aufbauen«, im späteren Gespräch weist er darauf hin, dass es seinen Grund habe, warum die Oberwelt sich so deutlich vom Vorgänger unterscheidet. Nachdem Hino vor vielen Jahren bei den PlayStation-Titeln Dark Cloud bzw. Dark Chronicle Action-Rollenspiel und Städtebau erfolgreich verquickt hat, tippen wir sofort auf einen Aufbausimulationsansatz, was Hino aber verneint. »Es handelt sich nicht um Städtebau oder so etwas, es ist etwas Dynamischeres. Und ich bin voll motiviert, diesen speziellen Teil des

Spiels zu entwickeln, der sogar als eigener Spin-off-Titel veröffentlicht werden könnte.« Uns würde es nach diesen ersten appetitanregenden Einblicken erst einmal genügen, wenn bald die Arbeit am Hauptspiel getan wäre. Immerhin gibt das präsentierte Spielmaterial Grund zur Hoffnung; Ni no Kuni 2 scheint schon weit gediehen und macht technisch einen sauberen Eindruck. Zumindest auf der PlayStation 4 Pro. Wie sich die Portierung für den PC dann letztlich schlägt, bleibt abzuwarten. ★



Stephan Freundorfer
@LordKritisch



Das erste Ni no Kuni war ein zauberhaftes Rollenspielmärchen mit Ghibli-Flair, liebevoll gestalteter Welt, emotionaler Story und denkwürdigen Charakteren. Die traditionelle Spielmechanik, wenngleich ohne große Makel, konnte jedoch nicht ganz mithalten. Das könnte sich nun bei der Fortsetzung ändern: Der Einsatz der Higgledy-Wichtel scheint den Kämpfen eine spannende zusätzliche Dimension zu verleihen. Nebenbei dürfte die Einführung dieser vielen unterschiedlich befähigten Mini-Mitstreiter auch für Abwechslung beim Rätseln und Erkunden der Welt sorgen. Dass Ni no Kuni 2 das Ghibli-Gütesiegel fehlt, wirkt sich beim ersten Hinsehen nicht negativ aus: Setting, Charaktere und Filmsequenzen verströmen die Atmosphäre, die Fans japanischer Zeichentrickmärchen schon am ersten Teil so liebten. Und auch an der Qualität von Musik und Lokalisation wird sich laut Akihiro Hinos Versprechen nichts ändern. Gespannt bin ich auf die geheimnisvolle erweiterte Spielmechanik, die das Rollenspiel um neue Facetten erweitern soll. Vielleicht werden wir ja Evans neues Königreich aktiv errichten dürfen, was der Langlebigkeit und Abwechslung des Titels zweifellos zugutekäme. Kurzum: Ich setze große Hoffnungen und Erwartungen in Ni no Kuni 2.



Die sonderbaren Higgledies lassen sich in vielen Varianten finden und mitnehmen. Sie helfen im Kampf oder öffnen durch Spezialfähigkeiten vormals unerreichbare Abschnitte der Welt.

Neuer Premium-Partner für GameStar Plus

Ab sofort gibt's geniale Gratis-Spiele sowie exklusive Rabatte auf PC-Spiele bei Plus über Gamesplanet Deutschland – offizieller Direktpartner für Digitalkeys in Europa.



GAMESPLANET

TrackMania² Stadium von Gamesplanet

Noch bis 28. Februar das beliebte PC-Rennspiel der eSport-Szene kostenlos bei Gamesplanet sichern.

 **GAMESPLANET**

Spiele digital kaufen,
für Steam, Uplay & Co.



5% Extra-Rabatt auf PC-Spiele

Sparen Sie beim Kauf von PC-Spielen bei unserem Premium-Partner Gamesplanet noch einmal 5 Prozent auf den ohnehin oft stark reduzierten Preis.

Keine Banner-Werbung

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

Einfach mehr Inhalte

Exklusive Hintergrundreportagen, ausführliche Analysen, Zugriff auf über 1.000 Videos inkl. GameStar TV und vieles mehr.

Jetzt Plus-Mitglied werden
und einfach mehr bekommen:

www.gamestar.de/plus



DAS TEAM

Die Frage des Monats stammt
dieses Mal von unserem Leser
Lars Martens.



Heiko

Heiko Klinge,
Chefredakteur

@HeikosKlinge

ZULETZT GESEHEN Sing Street. Wundervoll melancholischer Musikfilm mit großartigem 80er-Jahre-Soundtrack.

ZULETZT GEHÖRT AFI: The Blood Album. Irgendwo in der Mitte zwischen Goth, Rock, Punk und Pop. Ideal für Winterspaziergänge.

ZULETZT GEDACHT »Hoffentlich stirbt sie nicht!« Wie großartig, dass in Enderal nicht nur einer, sondern viele liebgewonnene Charaktere das Zeitliche segnen können.

WENN IHR EUCH EINE ROLLE IN EINEM STAR-WARS-FILM AUSSUCHEN KÖNNTET, WELCHE WÄRE DAS?

Admiral Ackbar. Hat gern das Kommando, stürzt sich kopfüber in die Schlacht, aber keiner versteht sein Gebrabbel.

Michael Graf,
Chefredaktion

@Gru_Lich

ZULETZT GESEHEN Star Wars: Rebels. Ich mag zwar diese Kinderserien-Optik nicht, aber ich mag Großadmiral Thrawn (siehe unten).

ZULETZT GEHÖRT Musik auf nur einem Ohr, weil mein dämlicher Kopfhörer kaputt war.

ZULETZT GEDACHT Overwatch macht Spaß!

WENN IHR EUCH EINE ROLLE IN EINEM STAR-WARS-FILM AUSSUCHEN KÖNNTET, WELCHE WÄRE DAS?

Großadmiral Thrawn! Als Strategiefan möchte ich den eiskalten Meistertaktiker schon in den Fortsetzungsromanen von Timothy Zahn – und dann durfte ich in TIE Fighter auch noch unter ihm dienen! Das Beste an Thrawn ist, dass er die Star-Wars-Helden zu Statisten degradiert: Jedi? Braucht kein Mensch, wenn er clever ist!

Micha



M. Schwerdtel

Markus Schwerdtel,
Chefredaktion

@kargbier

ZULETZT GESEHEN Travelers auf Netflix, leichte SciFi-Unterhaltung für zwischendurch.

ZULETZT GEHÖRT Sao Vicente - The Cape Verde Experience, lässige Easy-Listening-Versionen bekannter Pop-Klassiker

ZULETZT GEDACHT Da ist der Schaffner und ich hab meine Monatskarte nicht erneuert ...

WENN IHR EUCH EINE ROLLE IN EINEM STAR-WARS-FILM AUSSUCHEN KÖNNTET, WELCHE WÄRE DAS?

Ich wäre der Wirt in irgendeiner schäbigen Cantina. Der Alkohol wäre billig, aber gut. Die Kapelle könnte mehr als nur diesen einen Endlos-Loop spielen und unter der Theke hätte ich einen Blaster für Notfälle. Und natürlich würde ich heimlich die Rebellen unterstützen.

Florian Klein,
Ressortleiter Hardware

@Opi_Flo

ZULETZT GESEHEN GS-Videos, Twitch und Youtube – wie schnell doch TV in Vergessenheit gerät, selbst mit lahmem DSL 6000!

ZULETZT GEHÖRT Immer noch Metallica »Hardwired« – tolles Album für einen alten Fanboy wie mich.

ZULETZT GEDACHT DSL-Ausbau sechs Monate später! Die Zeit vergeht bestimmt wie im Flug! Bei allem anderen vielleicht!

WENN IHR EUCH EINE ROLLE IN EINEM STAR-WARS-FILM AUSSUCHEN KÖNNTET, WELCHE WÄRE DAS?

Chewbacca! Nie mehr rasieren, höchstens gelegentlich waschen und auf Fragen in der Regel nur mit einem unwirschen Knurren reagieren – meine absolute Traumrolle!

Flo





Michael

**Michael Herold,
Trainee**

@michiherold

ZULETZT GESPIELT Resident Evil 7. Ganz allein und im Dunkeln.

ZULETZT GESEHEN Die erste Staffel von Mr. Robot. Ich mag vor allem den tollen Synthie-Soundtrack.

ZULETZT GEDACHT Zu Hause in Hessen hat es nie so viel geschneit wie in München.

WENN IHR EUCH EINE ROLLE IN EINEM STAR-WARS-FILM AUSSUCHEN KÖNNTET, WELCHE WÄRE DAS?

Ich wäre gerne Han Solo. Der ist immer cool, witzig und super lässig, hat ein schickes Raumschiff, einen starken Bodyguard und am Ende kriegt er die hübsche Prinzessin.

**Johannes Rohe,
Redakteur**

@DasRehRohe

ZULETZT GESEHEN Das Dschungelcamp. War leider viel langweiliger, als die Top-Besetzung vermuten ließ. Jetzt baue ich auf den Bachelor.

ZULETZT GELESEN Retribution Falls. Danke für das schöne Geschenk, Dimi!

ZULETZT GEDACHT Wenn mein Bus im fünf-Minuten-Takt fährt, wieso muss ich dann ständig zehn Minuten warten?

WENN IHR EUCH EINE ROLLE IN EINEM STAR-WARS-FILM AUSSUCHEN KÖNNTET, WELCHE WÄRE DAS?

Beim Kinder-Krippenspiel war ich der böse Wirt, der Maria und Josef davonjagt. Im Star-Wars-Universum entspricht das wohl am ehesten dem Schrotthändler Watto. Kein Geld, keine Ersatzteile, kein Geschäft!

Johannes



Petra

**Petra Schmitz,
Leitende Redakteurin**

@Flausensieb

ZULETZT GESEHEN Fortitude. Schau das nur, weil das in Reyðarfjörður auf Island gedreht wurde. Und da war ich schon. Hach!

ZULETZT GEHÖRT Kollege Kais durchaus kluge Anmerkungen zur Semantik.

ZULETZT GEDACHT Ja, Kai hat Recht!

WENN IHR EUCH EINE ROLLE IN EINEM STAR-WARS-FILM AUSSUCHEN KÖNNTET, WELCHE WÄRE DAS?

Mon Mothma. Die strahlt auch in den schlimmsten Situationen eine tiefe Ruhe aus, nötigt den anderen allein durch ihr herrschaftliches Auftreten Respekt ab und hat stets die Haare schön. Also genau wie ich.

**Maurice Weber,
Redakteur**

@Roody42

ZULETZT GELESEN The Fifth Season von N.K. Jemisin. Melancholische, exquisit geschriebene Apokalyptik-Fantasy.

ZULETZT GEHÖRT Den Soundtrack von Dawn of War 2. Alles, um die Wartezeit auf Teil 3 irgendwie zu verkürzen!

ZULETZT GEDACHT Wie wunderbar, tatsächlich mal wieder eine ganze Titelstory mit Echtzeitstrategie füllen zu können!

WENN IHR EUCH EINE ROLLE IN EINEM STAR-WARS-FILM AUSSUCHEN KÖNNTET, WELCHE WÄRE DAS?

Schon auf dem Kinderfasching war ich ja immer Darth Vader – verstecke meine ganz und gar ungefährliche Fratze hinter einer fiesen Maske und bin plötzlich der Coolste!

Maurice



Fritz

**Christian Fritz Schneider,
Redakteur**

@Grummel_Fritz

ZULETZT GESEHEN Den SciFi-Film Arrival in einem winzigen Kino und obwohl ich die Story kannte. War trotzdem richtig begeistert.

ZULETZT GEHÖRT Irgendein Live-Mitschnitt von Fanny Van Dannen. Wird nicht alt.

ZULETZT GEDACHT Das Hobby zum Beruf machen ist nicht immer die beste Idee. Aber fast.

WENN IHR EUCH EINE ROLLE IN EINEM STAR-WARS-FILM AUSSUCHEN KÖNNTET, WELCHE WÄRE DAS?

Ich wäre gerne der grummelige Schmuggler, der keinen Bock auf das ganze Gut-gegen-Böse-Ding hat. Einer, der eigentlich nur auf seiner fliegenden Weltraum-Couch chillen will und zwischen den Sternen zu Hause ist.

**Dimitry Halley,
Redakteur**

@dimi_halley

ZULETZT GESEHEN Mal wieder The Town. Toller Film, der zeigt, dass Jeremy Renner richtig schauspielern kann, wenn das Drehbuch ihn lässt.

ZULETZT GEHÖRT Den Soundtrack von Halo Wars. Perfekte Arbeitsmusik.

ZULETZT GEDACHT Bartwachstum juckt.

WENN IHR EUCH EINE ROLLE IN EINEM STAR-WARS-FILM AUSSUCHEN KÖNNTET, WELCHE WÄRE DAS?

Ich bin damit wahrscheinlich der langweiligste hier, aber ich wäre natürlich Luke Skywalker. Als Jüngling aus seinem lahmen Dorf rauskommen, um in der Welt große Dinge zu vollbringen. Das ist die Blaupause meines bisherigen Lebens. Nur halt ohne Lichtschwert. Seufz.

Dimitry



Nils

**Nils Raettig,
Redakteur**

@nraettig

ZULETZT GESEHEN Viel zu niedrige Temperaturen über eine viel zu lange Zeit. Aus NRW bin ich sowas nicht gewohnt!

ZULETZT GEHÖRT Nur zwei Torjubil der Bayern gegen Bremen – unfassbar!

ZULETZT GEDACHT Brauchen andere Menschen auch vier Stunden, zum zwei Ikea-Kommoden zusammenzubauen?

WENN IHR EUCH EINE ROLLE IN EINEM STAR-WARS-FILM AUSSUCHEN KÖNNTET, WELCHE WÄRE DAS?

Jedi-Kräfte zu haben, wäre natürlich lässig, ich entscheide mich aber doch für R2D2 oder BB8. In der Gegend rumrollen zu können ist noch einen Tick lässiger, und immer passendes Werkzeug zur Hand zu haben extrem praktisch.

**Elena Schulz,
Trainee**

@Ellie_Libelle

ZULETZT GESPIELT Nach Dimis und meinem Gameboy-Video hole ich brav Zelda: Link's Awakening auf dem 3DS nach.

ZULETZT GELESEN Isaac Asimov: Caves of Steel, ich liebe Roboter und ich liebe Krimis!

ZULETZT GEDACHT Die Pfütze ist nicht so groß, da komm ich bestimmt drü... verdammt, dieses Schmelzwetter.

WENN IHR EUCH EINE ROLLE IN EINEM STAR-WARS-FILM AUSSUCHEN KÖNNTET, WELCHE WÄRE DAS?

Da ich gerne Luke Skywalker wäre, aber kein Mann sein möchte, trickse ich und nehme Rey. Die Story bleibt quasi gleich, aber ich habe den knuffigen BB8 an meiner Seite, yay!

Elena



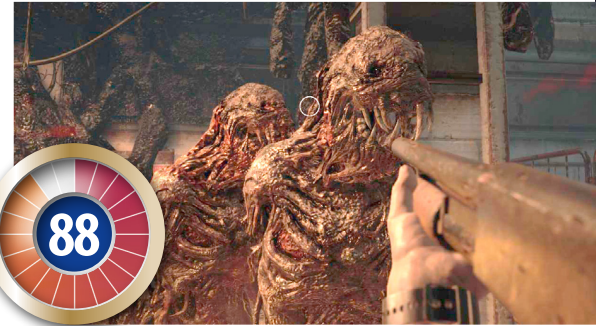
GENRE-CHARTS

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 RESIDENT EVIL 7: BIOHAZARD

Resident Evil 7 belebt die Serie wieder. Dank Egoperspektive und herausragender Atmosphäre ein echtes Horror-Highlight.



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 UNDERTALE

Undertale ist absolut einzigartig. Ein Rollenspiel-Meisterwerk voller liebevoll skurriler Charaktere und mit einer bewegenden Botschaft.



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 HALO WARS DEFINITIVE EDITION

Halo Wars bietet tollen Fanservice in einem soliden Strategie-Gewand, ist wegen der Koopkampagne aber für alle RTS-Spieler einen Blick wert.



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 FORZA HORIZON 3: BLIZZARD MOUNTAIN

Die Schneestürme und zahlreichen neuen Events machen Blizzard Mountain zum Pflichtkauf für alle Forza-Horizon-3-Besitzer.



TEST

SO WERTEN WIR



GameStar
für Präsentation



GameStar
Gold-Award



GameStar
Platin-Award

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

Details & Fakten

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

Awards

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

1 Systemanforderungen

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

2 Wertungskategorien

Präsentation:

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

Spieldesign:

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

Balance:

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

Atmosphäre/Story:

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

Umfang:

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

3 Abwertung / Aufwertung

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

4 Fazit

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

5 Wertung

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

THE ELDER SCROLLS ONLINE ONE TAMRIEL

SYSTEMANFORDERUNGEN

1

MINIMUM

Core 2 Duo E7400 / Athlon X2 6000+
Geforce GT 330M / Radeon HD 6490
2 GB RAM, 60 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7-4770K / Phenom II X6 1090T
Geforce GT 650M / Radeon HD 5770
4 GB RAM, 60 GB Festplatte

PRÄSENTATION



2

- jede Region hat eigenes, einzigartiges Design
- dynamische Tag-Nacht-Wechsel
- detaillierte Charaktere
- flüssige Animationen
- stimmungsvoller Soundtrack

SPIELDESIGN



- Schnellreise und Dungeonfinder
- keine Stufenbeschränkungen
- alle Charaktere werden der Umgebung entsprechend skaliert
- zahlreiche neue Skills
- Steuerung manchmal ungenau

BALANCE



- immer optimale Beute dank Skalierung
- leichter Einstieg ins Spiel
- gut ausbalancierte Klassen
- alle haben Erfolg
- einige Weltbosse noch immer zu leicht

ATMOSPHÄRE/STORY



- packende Storys
- vollvertonte Quests
- Phasing sorgt für veränderte Welt
- Wachen jagen uns als Verbrecher
- mehr Elder-Scrolls-Feeling durch geöffnete Grenzen

UMFANG



- massenweise Quests
- sinnvolles Crafting
- öffentliche und Gruppen-Dungeons
- Duell-Option
- Diebes- und Meuchlergilden mit eigenen Questreihen

AUFWERTUNG

3

One Tamriel macht das Spiel zugänglicher und sowohl für Skyrim-Fans als auch MMO-Spieler attraktiver. Die neuen Gilden bringen neue Inhalte und Gameplay-Mechaniken.

FAZIT

4

ESO ist mit dem One-Tamriel-Update das bessere Spiel, da es jetzt die typische Elder-Scrolls-Freiheit bietet.

86

+2

88

5

Resident Evil 7: Biohazard

GUT PORTIERTER HORROR?

Genre: **Survival-Horror** Publisher: **Capcom** Entwickler: **Capcom** Termin: **24.1.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Keine Spoiler!

Wir verzichten in diesem Test auf Spoiler der Handlung von Resident Evil 7, die über die bereits bekannten Informationen aus unseren Vorschau-Artikeln hinausgehen.

Resident Evil 7 ist das, was die Serie dringend benötigt hat. Aber wie schlägt sich das Spiel auf dem PC?

Von Tobias Veltin, Elena Schulz

PC-Ports! Ach! Zu oft wurde in den letzten Jahren geschlampt. Auch Resident Evil ist diesbezüglich leider ein alter Bekannter: Der vierte Teil sorgte mit seinen beiden PC-Portierungen für ordentlich Ärger und Frust, und japanische Konsolen-Ports sind allgemein nicht dafür bekannt, eine gute Figur auf dem PC zu machen. Die Frage ist: Können die Japaner es mittlerweile? Wir haben der PC-Ver-

sion von Resident Evil 7: Biohazard auf den Zahn gefühlt. Auch wenn wir keine perfekte PC-Version vor uns haben, legt Capcom genau auf die Dinge Wert, die entscheidend für ein flüssiges Spielerlebnis auf dem PC sind.

Aber auch abseits der Technik löst Capcom mit Resident Evil 7 ein Versprechen ein – wenn auch mit knapp fünfjähriger Verspätung. Schon für Resident Evil 6 hatte der japanische Publisher angekündigt, man wolle mit diesem Teil endlich zu den Survival-Horror-Wurzeln zurückkehren. Das Ergebnis ist bekannt, Teil sechs wurde ein spielbarer Actionfilm, der zwar Qualitäten hatte, aber jegliche Horror-Ansprüche vermissen ließ.

Aber die Rückkehr zum Survival-Horror ist Capcom mit Bravour gelungen, Resident Evil 7 haucht der Serie neues Leben ein.

Noch ein Stückchen Dickdarm?

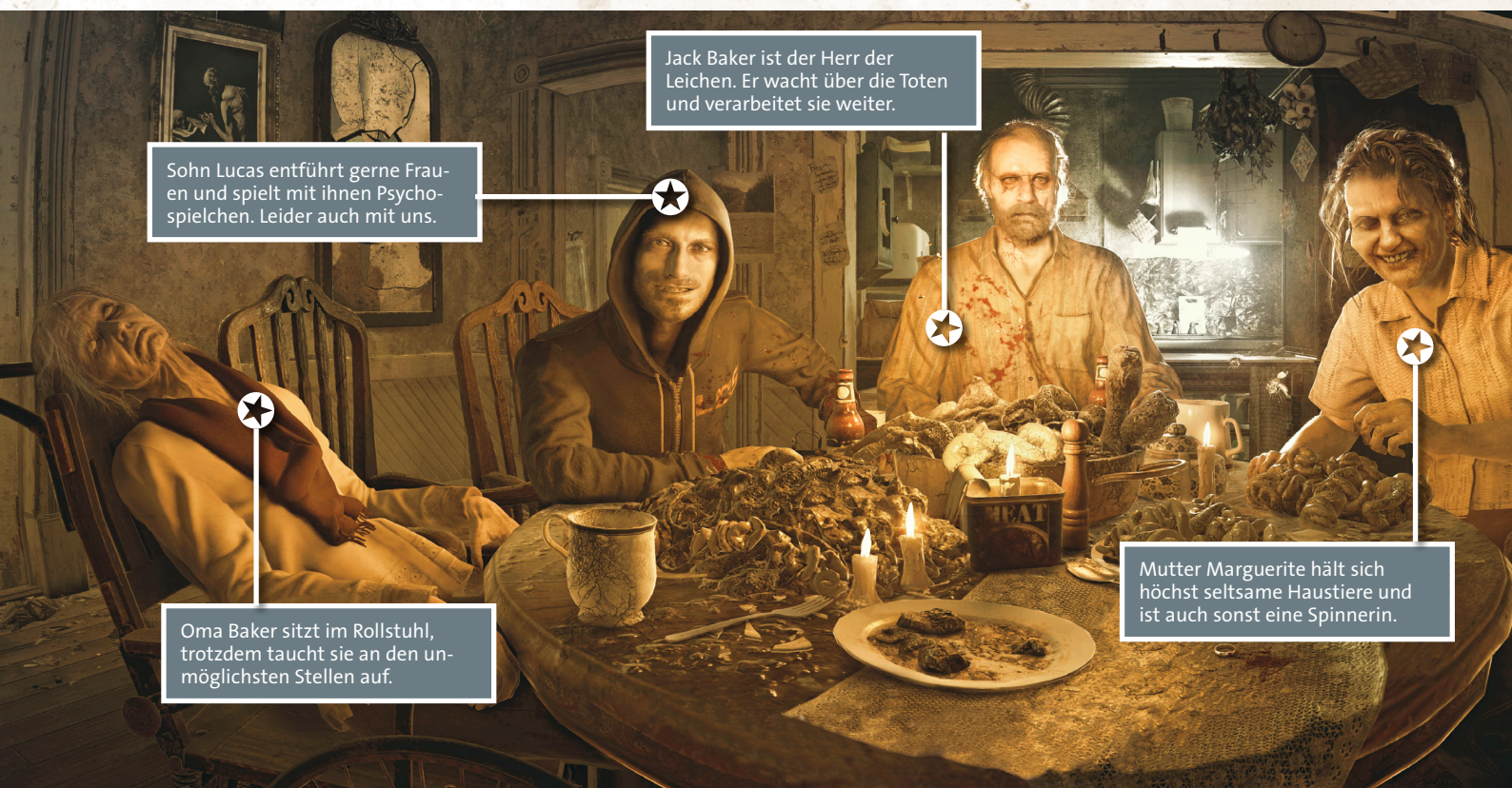
Es ist eine mysteriöse Nachricht, die Hauptcharakter Ethan Winters am Anfang von Resident Evil 7 erreicht. Seine Frau Mia schreibt ihm, sie sei auf einer Farm, tief in



den Sümpfen Louisianas. Ethan solle sie holen – während sie in einem Video sagt, er solle unbedingt fernbleiben. Verstört macht Winters sich auf den Weg, schließlich ist Mia seit knapp drei Jahren verschwunden und eigentlich für tot erklärt.

Schnell wird klar, dass mit der Farm etwas ganz und gar nicht stimmt. Auf dem Küchentisch des Gästehauses steht ein Topf mit schleimigem Gedärm, in der Mikrowelle liegt eine Krähe. Im Kellergewölbe finden wir eine halbverweste Leiche und eine Liste mit Namen, einige als »verwandelt« markiert. Nach einer weiteren erstaunlichen Entdeckung, die wir an dieser Stelle nicht verraten wollen, werden wir schließlich vom Farmbesitzer Jack Baker niedergeschlagen.

Als wir wieder zu uns kommen, sitzen wir gefesselt mit Familie Baker – Vater Jack, Mutter Marguerite, Sohn Lucas und demen-



Jack Baker ist der Herr der Leichen. Er wacht über die Toten und verarbeitet sie weiter.

Sohn Lucas entführt gerne Frauen und spielt mit ihnen Psychospielchen. Leider auch mit uns.

Oma Baker sitzt im Rollstuhl, trotzdem taucht sie an den unmöglichsten Stellen auf.

Mutter Marguerite hält sich höchst seltsame Haustiere und ist auch sonst eine Spinnerin.



Jack treffen wir immer mal wieder. Und die Begegnungen sind immer so unangenehm wie hier beim Kettensägenduell.

ter Großmutter – an einer Festtafel der etwas anderen Art. Auf dem Tisch stapeln sich Knochen, abgetrennte Körperteile und Gedärme, von denen Jack uns ein Stück in den Mund pressen will. Als ein Telefon klingelt, und die Familie das Esszimmer verlässt, nutzen wir die Chance und befreien uns von unseren Fesseln. Doch was nun? Alle Ausgänge und Fenster sind verrammelt.

Die Frage nach dem Ausgang weicht schlagartig nackter Panik, als uns Jack schaufelschwingend in einem schmalen

Gang entgegenkommt. Wir wirbeln herum, erarbeiten uns einen Vorsprung, öffnen hastig eine Bodenluke und schleichen unter dem Haus in den Waschraum – wo ein Kassettenspieler zum Speichern wartet.

Meine Güte, Resident Evil 7, was hast du für eine geile Atmosphäre! Das Spiel wirkt vor allem so intensiv, weil es als erster Haupt-Serienteil auf die Egoperspektive setzt. Das macht das Grauen unmittelbarer, greifbarer als in den 3rd-Person-Teilen der Serie. Und für PC-Spieler erfreulich: Das Abhauen und Verstecken funktioniert mit Maus und Tastatur genauso gut und flüssig wie mit dem Gamepad. Das liegt nicht zuletzt daran, dass sich die Tasten nach eigenen Wünschen neu belegen lassen. Hinzu kommen noch umfassende Einstellungsmöglichkeiten bei Mausempfindlichkeit, Zielhilfe und Kamera, die schnelle Sichtwechsel und Kämpfe angenehmer machen.

Eine einwandfreie Steuerung hilft uns aber nicht dabei, einen Weg aus dem Horror-Haus zu finden. Um die Tür ins Freie zu öffnen, sollen wir drei metallene Hundeköpfe finden, die irgendwo im Gebäude versteckt sind. Dabei ist höchste Vorsicht geboten, Jack streunt in dem verfallenen Anwesen herum und eine Begegnung mit ihm endet meist mit unserem Ableben. Auch weil wir den Wahnsinnigen mit herkömmlichen Waffen nicht töten können, der Mann scheint unsterblich zu sein. Wir hingegen sind nicht der alles niederballernde Supersoldat früherer Teile, sondern ein Zivilist, der in diesen Irrsinn hineingestolpert ist. Das führt dazu, dass wir mit angehaltenem Atem Türen öffnen, geduckt an Fenstern vorbeihuschen und vorsichtig um Ecken biegen. Dieser Zustand dauerhafter innerer Anspannung ist schrecklich anstrengend, für die Atmosphäre des Spiels ist er aber ein echter Segen.



Das sind wir. Wir hatten schon bessere Tage. Aber immerhin gibt's was zu essen. Bäh!



Das Anwesen der Bakers zeichnet sich durch Verfall, Unordnung und Schmutz aus. Zusammen mit den gedeckten Farben und dem diffusen Licht entsteht schon ein Großteil der Atmosphäre.



Elena Schulz
@Ellie_Libelle



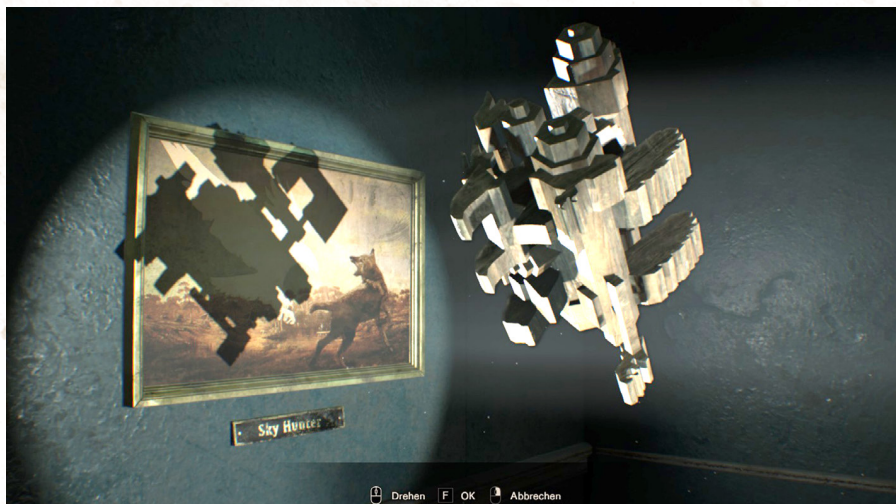
Auch ich als Angsthase komme nicht umhin, das neue Resident Evil zu loben: Denn es macht seinen Job verdammt gut, erst recht auf dem PC. Statt Portierungs-Horror kann ich mich über eine flüssige und frei konfigurierbare Steuerung freuen, die Mischung aus Horror und Splatter ist zudem genau das, was ich mir auch von einem Outlast 2 wünsche.

Umso trauriger, dass Resi 7 am Ende der Mut verlässt. Die wahre Stärke des Spiels liegt in den Sequenzen, in denen ich unsicher bin, mich verstecken muss und mich panisch an die Schrotflinte klammere. Und dazu braucht es nicht viel, eben ein dunkles Haus, ein paar knarrende Dielen und meine Vorstellungskraft.

Und klar, es ist eh die meiste Zeit dunkel: Aber kommt schon Capcom, ein wenig hübscher hättet ihr Resi 7 schon machen können. Mich haben nicht nur die Wachsgeichter der Charaktere gestört, sondern auch herumclippende Haare, flimmerige Schatten und verwaschene Texturen und Umgebungen. Aber Grafiknörgelei hin oder her: Ich hab mich trotzdem geruselt.

Highlight Horror-Haus

Apropos Segen: Eine bessere Location als die heruntergekommene Farm der Bakers hätte sich Capcom für Resident Evil 7 kaum aussuchen können, das verwinkelte Anwesen entpuppt sich als heimliches Highlight des Spiels. Es offenbart nach und nach im-



Hier müssen wir den Schatten des Objekts so arrangieren, dass er wie ein Adler aussieht.

mer mehr Grausamkeiten in seinen Zimmern, Kammern, Kellern. Dort machen wir dann auch Bekanntschaft mit den Molded, modrigen Pilzwesen, die sich aus schwarzen Schleimmassen schälen, die im Haus der Bakers überall an den Wänden, dem Boden und der Decke kleben. Klassische Zombies gibt es in Resident Evil 7 hingegen nicht!

Die Standardform der Molded ist recht langsam und verträgt etliche Treffer, es gibt aber auch kleinere Krabbler, die wesentlich flinker, dafür aber auch schneller erledigt sind. Die Molded sind dann auch der letzte Beweis dafür, dass Ethan es mit mehr zu tun hat als nur mit einer kannibalistischen Hinterwäldler-Familie. Und es tauchen noch mehr Fragen auf. Wo ist Lucas' Schwester Zoe, die uns immer über die alten Telefone im Haus kontaktiert? Und was hat es mit dem kleinen Mädchen Eveline auf sich, deren Fotos wir überall im Haus verteilt finden? Wenn es um den Gruselfaktor geht, würden

wir Resident Evil 7 die volle Punktzahl geben. Weniger gut steht es allerdings um die Grafik, die ist ... zweckmäßig, weshalb wir meistens auch ganz glücklich sind, dass wir uns oft im Dunkeln aufhalten. Von Nahem wirken die Texturen selbst auf den höchsten Einstellungen unscharf, und Schatten flimmern teils unkontrolliert. Hin und wieder treten sogar Grafikfehler auf, ein Darstellungsfehler bei den Spiegelungen ließ bei uns beispielsweise den Boden wabern, als wäre er mit Wasser bedeckt.

Insgesamt sieht Resident Evil 7 selbst auf Highend-PCs nicht viel besser als auf den Konsolen aus, die Optimierungen beschränken sich auf stärkere Kantenglättung, höher aufgelöste Schatten und leichte Vorteile bei der (selten zu sehenden) Vegetation. Eine schickere Optik lässt sich auf dem PC damit primär über höhere Auflösungen wie WQHD (2560x1440) oder 4K (3840x2160) realisieren, aufgrund des gerade in höheren Quali-



Sind die Bakers unsterblich? Vater Jack jedenfalls scheint sich nicht an seinem brennenden Körper zu stören.



tätseinstellungen bereits in Full HD (1920x1080) sehr großen Hungers nach VRAM ist das aber erst ab Modellen mit mindestens 6,0 GByte Grafikspeicher wie der GeForce GTX 1060 oder der Radeon RX 480 eine echte Option. Immerhin fallen die Einstellungsmöglichkeiten sehr umfangreich aus, auch wenn sich die optischen Unterschiede zwischen der höchsten und der niedrigsten Detailstufe in Grenzen halten. Den stärksten Einfluss auf die Leistung haben Schattenqualität und Schatten-Cache. Sollten Sie zu niedrige fps erreichen, setzen Sie an dieser Stelle am besten zuerst an.

Performanceprobleme sind uns erfreulicherweise kaum aufgefallen, grundsätzlich ist die PC-Version von Resident Evil 7 damit unserem Eindruck nach solide. Es kann aber zu Eingabe-Lags und Speicherlecks kommen. Etwas ärgerlich ist auch, dass keine 21:9-Auflösungen unterstützt werden. Außerdem stürzt das Spiel mit älteren CPUs ohne SSE 4.1-Unterstützung reproduzierbar an derselben Stelle ab.

Auch wenn technisch mehr drin gewesen wäre, punktet das Spiel dennoch mit sehr atmosphärischen Licht- und Schatteneffekten sowie vielen ... nunja ... liebevollen Details in den Umgebungen. Zartbesaitete Naturen sollten nicht nur wegen möglicher Angstzustände vorsichtig sein: Resident Evil 7 geizt nicht mit expliziter und detaillierter Gewaltdarstellung, beispielsweise werden

Gliedmaßen abgehackt, Köpfe in der Mitte geteilt und Fingernägel herausgerissen.

Der Sound sorgt dagegen für deutlich subtileren Grusel. Wenn wir einen Gang entlangschleichen und plötzlich ein Fenster klappert oder die Dielen knarzen, zucken wir unweigerlich zusammen. Die deutsche Sprachausgabe ist ebenfalls sehr gut gelungen, sämtliche Sprecher passen hervorragend zu ihren Rollen. Einziges Plus der optional anwählbaren englischen Fassung: der kernige Südstaatenakzent der Bakers.

Einfach trifft auf unkompliziert

Spielerisch präsentiert sich Resident Evil 7 als erfreuliche Hommage an den ersten Serienteil. Der Mix aus viel Erkundung, vereinzelten Kämpfen gegen die Molded und einigen Rätseln weckt wohlige Erinnerungen an das Ur-Resident-Evil. Wir durchstreifen das Haus, durchsuchen Kommoden und Schränke und sammeln dabei fleißig Munition, grüne Heilkräuter, Schießpulver und Chemikalien in zwei Stärkestufen, mit denen wir bessere Munition oder Heiltränke mixen können. Das stellt uns immer auch vor interessante Entscheidungen. Nutzen wir die gefundene Chemikalie jetzt für einen Heiltrank oder craften wir uns lieber neue Patronen für unsere Pistole?

Generell ist Munition in Resident Evil 7 zumindest auf dem normalen Schwierigkeitsgrad nicht unbedingt rar gesät, ein Kampf

Season Pass und DLCs

Auch nach dem Release wird Capcom Resident Evil 7 mit neuen Inhalten versorgen. Mehrere DLC-Pakete sind in Planung, die Teil des Season Pass für das Horror-Spiel sind. Bis zum 31. Dezember 2017 sollen insgesamt drei DLC-Pakete erscheinen. Die beiden ersten tragen die Titel »Verbotenes Filmmaterial 1« und »Verbotenes Filmmaterial 2«, die jeweils zwei spielbare Episoden beinhalten (1: »Alptraum« und »Schlafzimmer & Ethan muss sterben«; 2: »21« und »Töchter & Jacks 55. Geburtstag«). Der dritte DLC ist eine zusätzliche Story-Episode, in der wir nicht in die Rolle des Hauptcharakters Ethan schlüpfen, sondern die einer anderen Figur übernehmen. Neben diesen kostenpflichtigen Inhalten erwartet Resi-7-Spieler zukünftig auch der Gratis-DLC Not A Hero. Den Season-Pass gibt es auf Steam für 29,99 Euro oder im Bundle mit dem Hauptspiel für 79,98 Euro. Der Season-Pass ist auch Bestandteil der Deluxe Edition von Resident Evil 7.

mit zwei Molded kann aber schon mal mehr Kugeln fressen, als man denkt. Wer die Augen aufhält, findet zudem weitere Gegenstände. Mit Steroiden lässt sich zum Beispiel dauerhaft die Gesundheit erhöhen, Stabilisierer verringern die lästig lange Nachladezeit, und Psychotonikum-Pillen markieren für kurze Zeit alle interaktiven Gegenstände in der Umgebung.

Das Inventar-System wurde im Vergleich zu anderen Serienteilen etwas entschlackt und ist dadurch erfreulich eingängig. Mit der Tabulator-Taste öffnen wir unseren Rucksack und können dort schnell auf gesammelte Items zugreifen, gefundene Gegenstände untersuchen oder neue craften, alles kom-

Die VR-Killerapplikation – aber nicht auf dem PC

Resident Evil 7 lässt sich auf Wunsch auf der PS4 komplett mit Sonys VR-Headset durchspielen und wird damit zum einzigartigen Horrorrlebnis. Spieler auf der Xbox One oder leider eben auch dem PC schauen in die Röhre – weder die Oculus Rift, noch die HTC Vive werden unterstützt. Ein VR-Erlebnis mit Resi 7 auf dem PC ist also nicht möglich, auch wenn sich Sonys Gerät theoretisch an den PC anschließen lässt.



Selbst Sofas und Sessel machen die Hütte der Bakers nicht heimeliger.



Als Mia müssen wir vor Marguerite fliehen. Knifflig!

Die Collector's Edition

Resident Evil 7 erscheint auch in einer Collector's Edition. Sie enthält eine Replik des Baker-Anwesens, einen USB-Stick in Form des Dingers aus der Demo »The Beginning Hour«, einen DLC, der unter anderem den höchsten Schwierigkeitsgrad freischaltet, fünf Lithographien sowie ein Artbook zum 20. Jubiläum von Resident Evil. ACHTUNG: Diese Version enthält KEIN Spiel. Die Collector's Edition ist hierzulande nur bei GameStop erhältlich und kostet knapp 100 Euro.



fortabel per Mausklick, was es auf dem PC noch angenehmer als auf der Konsole macht. Praktisch auch, dass das Spiel an bestimmten verschlossenen Türen automatisch ins Inventar wechselt und uns fragt, welchen Gegenstand wir benutzen möchten.

Ganz Resi-typisch ist der Inventarplatz zwar begrenzt, lässt sich aber mit Rucksack-Upgrades erweitern, die wiederum in Speicherräumen versteckt sind. Das Spiel speichert zudem automatisch, allerdings sind die Rücksetzpunkte nicht immer glücklich gewählt. So ist es zum Beispiel vorgekommen, dass wir einen Raum im Keller schon von mehreren Molded gesäubert hatten, uns dabei die Munition ausging und wir danach im nächsten Raum von einem einzelnen Pilzwesen erledigt wurden. Beginnen durften wir dann wieder auf der Kellertreppe und mussten alle Feinde noch einmal killen. Daher unser Tipp: Lieber nach einem Kampf zum nächsten Kassettenrekorder zurücklaufen und speichern, als einem blöden automatischen Checkpoint vertrauen.

Die Steuerung macht uns aber erfreulicherweise keine Probleme. Das Schießen mit der Maus funktioniert deutlich präziser als mit dem Gamepad und die Taste »X« hilft uns ungemein beim schnellen Umdrehen im Kampf. Bei den Konsolen braucht es hier erst eine Button-Kombination. Resi 7 steuert sich so auf dem PC mit Maus und Tastatur genauso flüssig wie auf der PS4 oder der Xbox One, auch wenn der eine oder andere vielleicht das Gamepad bevorzugt.

Die Rätsel sind gut in die Räume des Horror-Hauses integriert und wirken dadurch nicht ganz so abstrus wie zum Beispiel im Ur-Resident-Evil. Oft geht es darum, einen Schlüssel zu finden, um damit bestimmte Türen öffnen zu können (z.B. den Schlangen- und den Skorpion-Schlüssel), später wird es aber auch etwas kniffliger. Wir müssen zum



Mit dem Messer zerstören wir Kisten und werden mit Items (hier Heilkräuter) belohnt.

Beispiel einen Holzblock vor einer Lichtquelle so drehen, dass sich dessen Schatten mit einer vorgefertigten Form an der Wand deckt, eine Tür in der Leichenverbrennungskammer können wir nur öffnen, wenn wir enträtseln, was es mit »3 A und einem Handabdruck« auf sich hat. Auch die Schrotflinte kriegen wir erst, wenn wir einen bestimmten Schließmechanismus austricksen. Generell sind die Rätsel keine wirklichen Kopfnüsse, haben aber einen angenehmen Schwierigkeitsgrad und ergänzen das Gameplay des ersten Abschnitts wunderbar.

Hauptdarsteller in gefundenen Videos

Ein echtes Highlight des Spiels sind die Videokassetten, die wir finden können, und die zusätzlich enorm für Atmosphäre sorgen. Auf dem Dachboden stolpern wir beispielsweise über eine Videokassette, die die Erkundung des Hauses durch ein Kamerateam zeigt, das übernatürlichen Phänomenen auf der Spur ist. Der Clou daran ist, dass wir selbst in einige der Rollen der darauf zu sehenden Personen schlüpfen und das Geschehen ganz im Stile von »Found Footage«-Filmen miterleben. Später gibt es zum Beispiel noch ein Tape, in dem wir mit Mia vor Marguerite fliehen müssen oder in der Haut eines armen eingeschlossenen Schluckers ein tödliches Rätsel von Lucas lösen. Clever:

Die Videotapes sorgen nicht nur für zusätzliche Atmosphäre, sondern geben auch Lösungshinweise für bestimmte Rätsel, die Ethan später knacken muss. Durch das erste Video erfahren wir beispielsweise, wo sich der Schalter für eine Geheimtür versteckt, in Mias Film sehen wir eine Kurbel, die wir später an anderer Stelle einsetzen müssen. Wir haben auf unserem ersten Durchgang vier Tapes gefunden und gespielt, etwas mehr hätten es schon sein können. Immerhin scheint es so, dass Teile der Season-Pass-Inhalte (siehe Kasten) aus genau solchen Bändern bestehen.

Verpasste Chancen

An den ersten zwei Dritteln von Resident Evil 7 gibt es wenig bis gar nichts auszusetzen. Zu bedrohlich, zu gut inszeniert Capcom das heruntergekommene Baker-Anwesen mit seinen zahlreichen Geheimgängen, widerwärtigen Details und seinen durchgeknallten Bewohnern. Das ändert sich aber nach dem großen Zwischenbosskampf. Denn zu diesem Zeitpunkt verlassen wir das Baker-Anwesen und besuchen noch zwei weitere Schauplätze, die aber sowohl spielerisch als auch atmosphärisch nicht mithalten können. Das liegt zum einen an den kaum noch vorhandenen Rätseln, zum anderen an der fehlenden Gegnervariation. Wir treffen nur



Auf einem Videoband sehen wir ein Kamerateam. Das Schicksal der Männer ist kein schönes.



Tobias Veltin
@FrischerVeltin

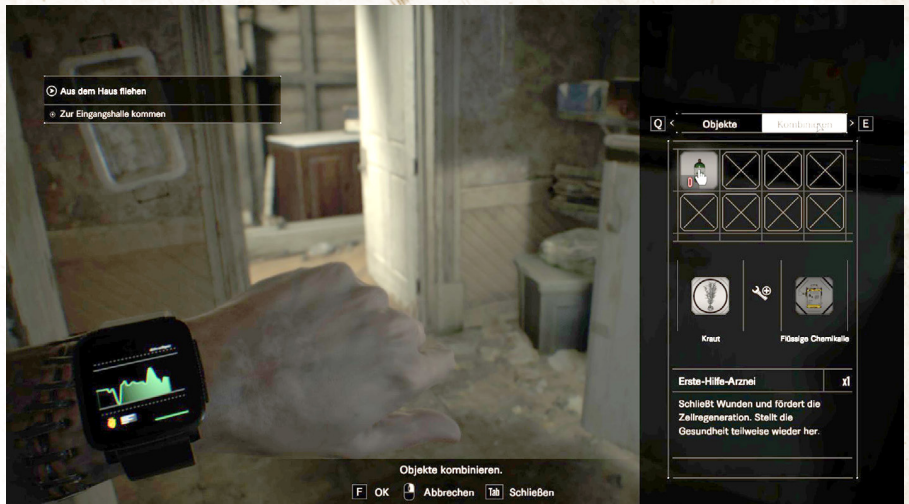


Es mag vielleicht vermessen klingen, aber für mich markiert Resident Evil 7 einen ähnlichen Serienmeilenstein wie Resident Evil 4. Genau wie damals traut sich Capcom mit dem siebten Teil etwas, bricht aus den bisherigen ausgetrampelten Pfaden aus und bringt die Serie damit meiner Meinung nach auf ein neues Level. Wie beim Spielen von Resi 4 habe ich mir beim Test oft gedacht: »Ja, genau das ist es, was die Serie gebraucht hat.«

Resi 7 ist also ein hervorragendes Spiel, für den ganz großen Wertungswurf in die 90er-Bereiche reicht es aber trotzdem nicht. Dafür baut mir das Spiel in der zweiten Hälfte zu stark ab und wird zu actionlastig, anstelle der Strategie zu vertrauen, die den Anfang so stark macht. Hinzu kommen einige kleine Ärgernisse wie die langen Wartezeiten beim Laden eines Spielstands und die teilweise doch recht nervigen Rücksetzpunkte. Luft nach oben ist also noch, für einen potenziellen Nachfolger wünsche ich mir dasselbe Konzept, nur sollte ihm gegen Ende nicht die Puste ausgehen. Das ist aber Meckern auf hohem Niveau, und es freut mich sagen zu können: Die Serie ist wieder auf einem richtig guten Weg, alle Horror-Fans müssen bei Resident Evil 7 unbedingt zugreifen!

noch auf die beiden Molded-Varianten, die aber spätestens mit dem Aufklauen der Maschinenpistole keine wirklich große Bedrohung mehr darstellen. Hinten raus fehlen die Überraschungen. Wenn es mit großen Schritten auf das Finale zugeht, fällt Resi 7 sogar in alte Action-Muster zurück, es wird fast nur noch geballert.

Zum Ende nimmt die Geschichte immerhin nochmal ordentlich Fahrt auf, und es klärt sich auch, warum das Spiel den Zusatz



Unsere Uhr verrät uns, wie es um unsere Gesundheit bestellt ist. Grün bedeutet: alles gut.

»Biohazard« im Titel trägt. Alles gipfelt schließlich in einem optisch opulenten, aber spielerisch leider auch ziemlich unspektakulären Endboss-Finale.

Nicht nur beim Endkampf macht Resident Evil 7 etwas zu wenig aus seinen guten Ansätzen. Verpasste Chance Nummer eins: Von der morbiden Gruppendynamik der Essensszene zu Beginn des Spiels in der Baker-Familie kommt später nichts mehr rüber, weil sich die Mitglieder über das gesamte Gelände verteilen. Verpasste Chance Nummer zwei: Etwa in der Mitte des Spiels müssen wir eine vermeintlich elementare Entscheidung treffen. Das ist prinzipiell sehr cool, weil wir das nicht erwartet hätten und wirklich länger überlegen mussten, die Entscheidung wirkt sich danach aber lediglich auf eine einzige Zwischensequenz aus. Weitere Konsequenzen oder gar ein alternativer Handlungsverlauf resultieren nicht daraus.

Das kommt nach dem Durchspielen

Auf dem normalen Schwierigkeitsgrad dauert Resident Evil 7 etwa zehn Stunden. Danach werden einige Goodies freigeschaltet, zum Beispiel eine besonders mächtige Pistole, die den Vornamen eines anderen bekannten Resident-Evil-Charakters trägt. Außerdem sind überall im Spiel Münzen und kleine Figuren versteckt. Erstere können wir

an manchen Speicherpunkten gegen Upgrades wie Steroide eintauschen, Letztere geben ebenfalls einen Bonus, wenn wir alle gefunden haben.

Den größten Wiederspielreiz dürfte aber der »Irrenhaus«-Schwierigkeitsgrad bieten. Hier gibt es unter anderem kaum Checkpoints, die Gegner sind stärker und bewegen sich schneller, und an Kassettenrekordern kann nur gespeichert werden, wenn man eine entsprechende Kassette hat. Eine neue Herausforderung für die, die sich trauen. Viele sind das aber bestimmt nicht. ★

RESIDENT EVIL 7

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5-4460 / AMD FX-6300
Geforce GTX 760 / Radeon R7 260X v3
8 GB RAM, 24 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7-3770 / AMD FX-9590
Geforce GTX 960 2GB / Radeon R9 280X
8 GB RAM, 24 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- stimmige und detaillierte Level
- viele eckige Details
- tolle Licht- und Schatteneffekte
- sehr gute deutsche Vertonung
- nervige Clipping- und Grafikfehler
- verwaschene Texturen

SPIELDESIGN



- klassischer Mix aus Erkunden, Rätseln und Kämpfen
- flüssige Maus- und Tastatursteuerung
- Videotape-Sequenzen
- gute Bosskämpfe
- zweite Spielhälfte fällt ab

BALANCE



- guter Einstieg
- zwei Schwierigkeitsgrade
- Munitionsknappheit auffällig, aber nicht nervig
- spannende Entscheidungen (Kraut vs. Munition)
- manche Rücksetzpunkte unausgegoren

ATMOSPHÄRE/STORY



- Mittendrin-Atmosphäre dank Egoperspektive
- ständiges Gefühl der Beklemmung
- durchgeknallte Charaktere
- bedrohliche Molded-Gegner
- Geschichte fast durchgehend spannend

UMFANG



- zehn Stunden Spielzeit
- optionale Rätsel
- versteckte Goodies
- zusätzlicher Schwierigkeitsgrad und Goodies nach dem Durchspielen
- keine weiteren Spielmodi oder Handlungsstränge

FAZIT

Resident Evil 7 belebt die Serie wieder. Dank Egoperspektive und herausragender Atmosphäre ein echtes Horror-Highlight.



Die Molded reagieren furchtbar allergisch auf Kopftreffer. Besonders aus der Schrotflinte.

Wie Horror funktioniert

SPIEL MIT DER

ANGST



tigt: Tagelang saß ich auf der Fensterbank im Haus meiner Eltern, blickte hinaus in den dunklen Wald und fragte mich, warum uns die einen Dinge Angst machen und die anderen nicht. Diese Frage begleitete mich auch, als ich damit beschäftigt war, Teile meiner Studienzeit ins Pen&Paper-Rollenspiel »Call of Cthulhu« zu investieren – und alles von Poe, Derleth, King und Lovecraft verschlang wie ein nimmersattes Tier im Halbdunkel der Leselampe. Wie entsteht es also, dieses Kribbeln, dieses Unbehagen, dieses Bettdecke-über-den-Kopf-ziehen-Wollen? Vor allem: in Computerspielen?



Auch Slender: The Arrival arbeitet mit Verfremdungseffekten wie Bildrauschen.

Jeder hat sich im Spiel schon mal gefürchtet – aber nicht jeder weiß, warum eigentlich. Wir sprechen mit Entwicklern darüber, wie sie Angst erzeugen. Von Alexander Krützfeldt

Wenn ein Kind am Boden spielt, mit einem Stock, und langsam Kreise in den Sand zeichnet, dann ist das kein Horror, dann fürchten wir uns nicht, hat Stephen King mal gesagt. Macht das aber ein alter Mann, im Dunkeln, an einer Landstraße, finden wir es

zuerst nur merkwürdig. Aber irgendwann kriegen wir es mit der Angst zu tun. Warum ist das so? Angst und der Horror in Computerspielen funktionieren genauso wie in einem Film, in Teilen auch wie in einem Buch. Doch geschriebener Horror, wie er auch in Dialogen und Rückblenden und Erzählungen in Computerspielen vorkommt, hält zurück, funktioniert nur im Kopf und in der Sprache, während der Film und das Computerspiel den Horror zeigen können – ihn sogar zeigen wollen. Siehe Resident Evil 7.

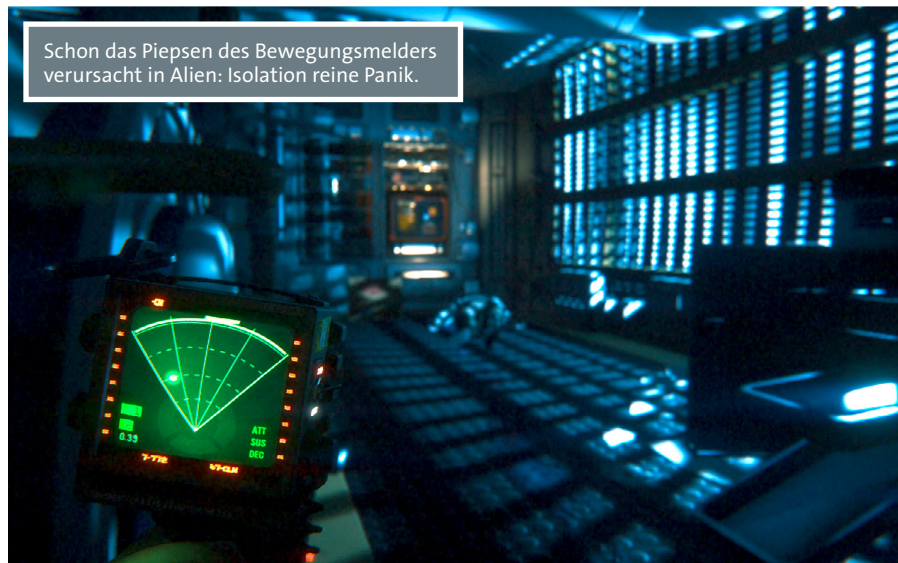
Mit der Frage, wie Horror funktioniert, habe ich mich seit meiner Kindheit beschäf-

Horror ist Zwang

Anfangen hat das Gruseln natürlich in der Literatur und dem erzählten Wort. Es waren Geschichten, und daher stammen die auch heute noch geltenden Regeln, was uns gruselt und was nicht, aus jener Frühzeit, als sich unsere Vorfahren Geschichten am Feuer erzählten – und diese später aufschrieben. Die Protagonisten von klassischen Horrorfilmen und -geschichten sind meist Durchschnittstypen: der Vater, die Mutter, die o8/15-Familie. Die Figuren beginnen meist ahnungslos, das Setting wird nicht groß erklärt, es beginnt alltäglich. Horror beruht –



Verformte menschliche Körper (hier in Resident Evil 7) verstören uns, weil sie nicht in unser Weltbild passen.



Schon das Piepsen des Bewegungsmelders verursacht in Alien: Isolation reine Panik.

Die Formen des Horrors

Horror äußert sich in mehreren typischen Formen:

- dem Unheimlichen, das über Verzerrung und Vertauschung entsteht: Uns bekannte Orte entpuppen sich nicht als die Orte, die sie scheinen, Menschen nicht als die, die wir kennen, Dinge bekommen Eigenschaften, die sie nicht haben sollten, und Geschehnisse passieren, die nicht passieren sollten. Etwas Vertrautes wird uns entrissen und erscheint plötzlich unvertraut.
- dem Ekligen: Wir werden mit grausamen Szenen, Blut und Gedärmen oder panischen Ängsten konfrontiert (enge Räume). Hierunter fallen gerne auch Aliens. Und auf jeden Fall Zombies.
- dem Übernatürlichen, dem klassischen Geisterspuk. Eine Gefahr, die woanders herkommt, aus einer Welt, wo unsere Gesetze nicht gelten. Diesem Spuk sind wir ausgeliefert, es gibt nichts oder kaum etwas, das wir ihm entgegensetzen können.

neben den »Jump Scares«, die plötzlich auftauchen und uns zu Tode erschrecken – maßgeblich auf Verfremdung und Entfremdung. Der Anfang der Story trägt eine Saat in sich. Etwas, das uns zunächst völlig normal oder logisch erscheint, aber – über den Fortgang der Geschichte – merkwürdig wird und seltsame Blüten treibt. Meist tröpfelt langsam etwas Surreales (oder eine Vorahnung davon) durch die Gitterstäbe unserer Vorstellungskraft in den Verlauf der Geschichte

sem Grauen: Sein Vater leitete die Irrenanstalt, die er jetzt geerbt hat und wo seltsame Dinge geschehen, oder seine Mutter kam auf unerklärliche Weise zu Tode, sein kleiner Bruder ist weggelaufen – und keiner weiß mehr, wohin. Dies ist die Motivation, denn ohne den starken Sog nimmt die Geschichte keine Fahrt auf: Unser Held würde sich irgendwann fragen, warum er eigentlich hier ist, und ob es nicht besser wäre, einfach wegzugehen und Billard zu spielen. In

hinein; ein subtiles Befremden, ein zunächst namenloses Grauen tritt schleichend in die Normalität über. Wer sehen will, wie das nahezu perfekt abläuft, muss nur Stephen Kings »Es« ansehen – das Buch, nicht den Film.

Von all dem weiß unser »Held« zunächst nichts, aber er hat eine bestimmte Fähigkeit oder Verbindung mit die-

den Pen&Paper-Abenteuern von »Call of Cthulhu« passiert dies häufig, wenn man nicht aufpasst.

Erzähler: Dort drüben ist eine Treppe, Spinnenweben verhängen. Sie führt hinab zur Tür einer alten Gruft ...

Spieler: Oh, super. Ja, klar! Geh ich nicht rein. Warum sollte ich? Damit ich sterbe? Vergiss es. Hattest du nicht gesagt, in der Stadt gäbe es ein Kino? Ich gehe ins Kino, kommt Leute, oder in diese unverdächtige Fotoausstellung!

Horror darf, Horror kann das nicht zulassen. Ohne den Sog, der einen Spieler an einen Ort oder zu einer bestimmten Handlung zwingt, entsteht keine Horrorgeschichte. Apropos Ort: Horror an sich kennt meist nur wenige Schauplätze; auch Computerspiele im Horrorgenre konzentrieren sich aufs Wesentliche und wechseln nicht wild; es gibt meist nur wenige, starke Locations oder sogar nur eine einzige: die abgelegene Forschungsstation, die verlassene Raumbasis oder das alte Herrenhaus. Abwechslungsreichere Spiele wie The Vanishing of Ethan Carter bilden zwar vordergründig eine Ausnahme – allerdings ist es hier mehr der eine Ort, der die große Kulisse bietet. So wie Bright Falls in Alan Wake, das sich vom be-



Petra Schmitz
@Flausensieb

Was'n Rohr!

Ich bin ein Angsthase, ich kann sogar bei Sonnenschein und im Beisein von Kollegen schreiend vom PC wegspringen, wenn das Spiel mich im Griff hat. F.E.A.R. war so ein Kandidat. Der damalige Büronachbar Micha und die Alma-Göre können's bestätigen. Aber was mir immer als Erstes einfällt, wenn's

um Angst und Schock geht, ist die Marine-Kampagne in Aliens vs. Predator 2. Da passiert am Anfang wenig bis gar nichts, trotzdem war ich so angespannt, dass mir fast die Arme schmerzten. Überall konnte so ein mistiges Alien lauern! Nach circa 15 Minuten ereignislosen Rumlatschens muss man in die Katakomben eines Gebäudes, um den Strom anzuschalten. Mit Licht fühlte ich mich fast schon ein bisschen sicher – bis plötzlich ein Rohr aus der Decke brach, das exakt so aussah wie der Kopf eines Xenomorphs. Ich habe geschrien wie am Spieß, ein ganzes Magazin ins Metall reingerotzt, und musste danach erstmal vom Rechner weg, um mich zu beruhigen. Und um Monolith zu verfluchen. Moment, F.E.A.R. war auch von Monolith. Ich erkenne ein Muster!

000
nnn

Alien vs. Predator 2



In der PlayStation-VR-Demo zu Resident Evil 7 erleben wir eine grausige Küchenszene.

Layers of Fear spielt in einem einzigen Herrenhaus, das sich im Spielverlauf aber mehrfach »umbaut«.



schaulichen Küstenort immer mehr zum Alptraum entwickelt. Verfremdung eben.

Wovor wir uns fürchten

Verfremdung betrifft übrigens nicht nur Orte. Auch Menschen können uns über die Dauer einer Geschichte zunehmend fremd vorkommen, wenn sie das nicht schon immer taten. Oder Bilder: Auf der sprachlichen Ebene funktioniert das nämlich auch. Das Gesicht eines Toten wird dann beispielsweise so dargestellt: »Sein Gesicht hatte die schwe-

ren Axtschläge kaum verkraftet. Es war leuchtend rot und glänzte wie eine Pfanne Hack mit zwei großen, runden Tomaten darin.« Ja, das ist vielleicht übertrieben, ich weiß. Es soll nur das Prinzip verdeutlichen. Wir verfremden ein Bild, indem wir ein anderes nutzen, das eigentlich nicht passt. Indem man bestimmte Bilder offenlässt, schafft man auch Neugierde: »Er blickte ihn lange an, diese hagere Gestalt, und er war sich sicher: Dies war kein Mensch. Unter dem gelben Schleier, welcher sein Gesicht vollständig verborgen hielt, atmete etwas, das viel älter war als die Menschen. Vielleicht älter als die Zeit an sich.«

Horror in Computerspielen funktioniert genauso: Ein auf den ersten Blick normales Setting, ein Durchschnittstyp, dessen Fähigkeiten eher beschränkt sind, ein Sog und etwas, das langsam passiert, und von dem wir eine leise (Vor)Ahnung kriegen: Diese Wahrnehmung ist meist mit etwas Unheimlichem, Ekligem oder Übernatürlichem verknüpft. Eigentlich handelt also jeder Horror von Vertrauens- und Kontrollverlust, in einer Welt, in der wir stets glaubten, alles unter Kontrolle zu haben. Horror flüstert uns zu: Da ist noch etwas. Etwas anderes. Etwas, das wir nicht verstehen, das aber alles andere, was wir zu verstehen glaubten, zunichtemacht.



Michael Graf
@Greu_Lich

Primatenpanik

Ich bin kein Freund von Gruselspielen, weil mich meine lebhafteste Fantasie zum dankbaren Opfer macht: Ich muss nur ein Knarren hören, schon malt sich mein Gehirn die grausamsten Mordszenen aus. Umso mehr drehe ich am Rad, wenn mich ganz »normale« Spiele schocken. Etwa das erste Dark

Project mit seiner Kathedrale, in der kettenrasselnde Geister rumlaufen! Oder noch schlimmer: System Shock 2! Da gab's Psi-Schimpansen, die mich – auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad – mit nur einem Gedankengeschoss ins Jenseits pusteten. Oh, die kalten Schweißausbrüche, wenn ich eines der Biester kreischen hörte! Die dauerknappe Munition. Die panische Suche nach einem Versteck. Einmal kauerte ich stundenlang hinter Frachtkisten und spielte auf einer Art Gameboy einen Ultima-Klon, um mein wummerndes Herz zu beruhigen, während ein Stockwerk tiefer die Primaten kreischten! Ich traute mich nicht mehr raus! Gut, irgendwann schon. Aber dieses Kreischen verfolgt mich bis heute. Vom Affengehege im Zoo halte ich Sicherheitsabstand.

System Shock 2





Markus Schwerdtel
@kargbier

Schiss vor Mädchen

Ich bin Metzgerssohn. Das heißt, mit Blut, Gedärmen, Hirnmasse, Knochensplittern und ähnlichem Splatter-Inventar kann man mich nicht schocken. Was ich aber nach wie vor supergruselig finde, sind kleine Mädchen in Horrorfilmen und -spielen. Das ging damals im legendären »Wenn die Gondeln

Trauer tragen« nach dem Roman von Daphne du Maurier schon los. Der Film ist fast so alt wie ich, aber noch immer läuft es mir dabei kalt den Buckel runter. Seine Spiele-Entsprechung ist für mich das erste F.E.A.R. von 2005. Im Shooter von Monolith ist die kleine Alma Dreh- und Angelpunkt schauriger Ereignisse. Die hat wie das Filmmädchen aus Venedig ein rotes Kleidchen an, verfügt aber obendrein über diverse Psychokräfte. Zwar gibt es auch hier Splatter-Effekte, doch wirklich erschrocken bin ich immer nur, wenn wie aus dem Nichts Alma vor mir stand. Deshalb sind mir bis heute blutrünstige Dämonen als Gegner viel lieber als kleine Mädchen. Hoffentlich kommt niemand drauf, F.E.A.R. VR zu machen.

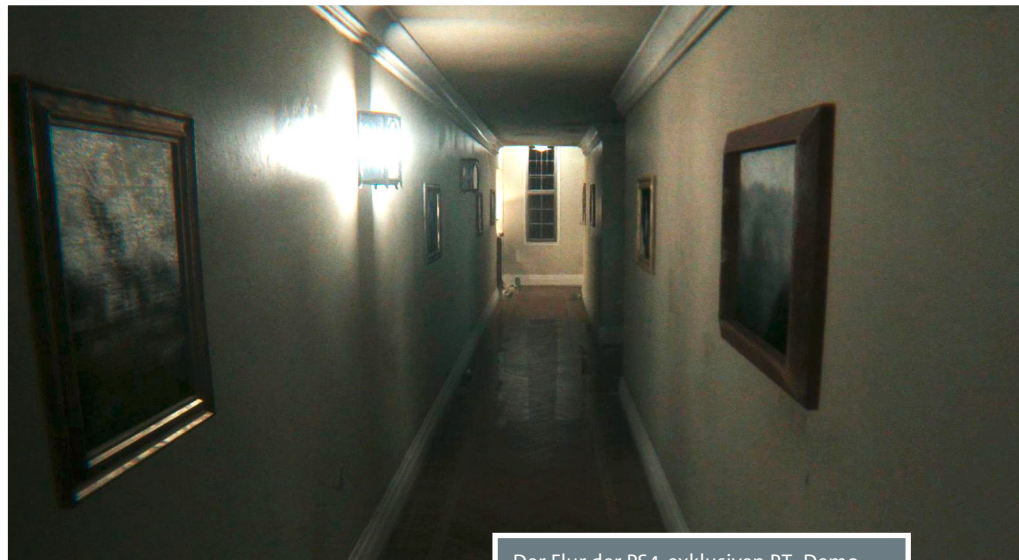
F.E.A.R.



Ein böses Geheimnis. Ein Gerücht. Machen wir uns nichts vor: Wir lieben Geheimnisse und Gerüchte. Wir wollen das Verborgene erkunden. Wir wollen wissen, was im verlassenen Irrenhaus geschah. Was diese seltsamen Holzpuppen im Wald hinterlassen hat. Wer da gerade um eine Ecke gehuscht ist. Verdammte Neugier.

Die plötzliche Stille

»Natürlich kann man sich Ideen für ein Horrorsetting in Computerspielen von Filmen oder Büchern abschauen«, sagt Philippe Morin, Mitbegründer der Red Barrel Studios und Schöpfer von Outlast. »Aber das funktioniert nur bedingt: Eine Kamera im Film kon-



Der Flur der PS4-exklusiven P.T.-Demo ändert sich bei jedem Durchlauf ein bisschen – ein klassischer Verfremdungseffekt. Das »zugehörige« Horrorspiel Silent Hills hat Konami aber eingestellt.

trolliert immer das, was wir sehen: Sie ist nicht verschiebbar. Ein Spieler erkundet die Welt viel freier und nicht wie auf einer Schiene, welche die Kamera führt.« In Büchern führten oft bestimmte Adjektive dazu, dass sich etwas verfremdet und gruselig anfühle. »Wenn man ein solches Objekt im Spiel sehen würde«, sagt Morin, »wäre das vermutlich gar nicht gruselig. Der berühmte Feuerwehrschlauch in »Shining« von Stephen King etwa taucht im Film gar nicht auf.« Er war ohne Kings großartige Beschreibung einfach nicht unheimlich genug.

In Outlast kommt der Spieler mit seinem Auto nachts an ein altes Irrenhaus, er ist nahezu ohnmächtig. Horror funktioniert sehr

gut, wenn man sich nicht wehren kann, also hat der Spieler nur seine Kamera dabei.

»Was sehr gut klappt«, erklärt Morin, »ist, wenn der Spieler komplett abgeschnitten von der Zivilisation ist. Also kein Handy hat, mit dem er mal eben Hilfe rufen kann. Er ist dann komplett auf sich gestellt.« Alles ist dabei Geschmacksache: »In unseren Tests gibt es immer Spieler, die etwas sehr gut finden, während andere es vielleicht lieber anders hätten. Es gibt kein magisches Rezept für Horror.« Morin und sein Team hören



Das Dörfchen Bright Falls aus Alan Wake wirkt anfangs harmlos, verzerrt sich aber immer mehr zum (nächtlichen) Albtraum.





Heiko Klinge
@HeikosKlinge

Schrittweise in die Panik

Als bekennender Rationalist erschließt sich mir das Konzept nicht, sich freiwillig Angst einjagen zu lassen. Deshalb halte ich Abstand von allem, was damit sogar wirbt! Schon als Steppke war es mir auch in Spielen wichtig, immer alles unter Kontrolle zu haben. Das hat jahrelang auch prima funktioniert,

bis mir meine Leidenschaft für Rollenspiele zum Verhängnis wurde. Meine Nemesis hieß Eye of the Beholder 2, das mich heimtückisch mit Prachtgrafik und D&D-Lizenz ins Verderben lockte. Was mir beim Kauf nicht bewusst war: Der Dungeon Crawler lief zwar schritt- und blockweise, aber in Echtzeit ab. War ich es bis dato gewohnt, dass Gefechte rundenweise (und damit kontrollierbar) sowie auf separaten Kampfbildschirmen stattfanden, konnte sich das Grauen nun jederzeit hinterrücks anschleichen. Entsprechend habe ich regelmäßig das Haus zusammengeschrien, wenn aus dem PC-Lautsprecher ein grauenhaftes Quäken ertönte und Pixelblutspritzer meine Heldenporträts überpinselte, weil mich ein Monster überraschte. Andere Zeiten, andere Scho-



Eye of the Beholder 2

dann im Zweifel auf sich selbst und ihre Vorlieben. Zu offen dürfe das Setting jedoch nicht sein, sagt der Entwickler: »Begrenze, was der Spieler sieht: durch Dunkelheit, schmale Korridore oder düstere, fast undurchdringliche Maisfelder.« Je mehr der Spieler ein Gefühl seiner Ohnmacht, seiner Begrenztheit bekommt, desto besser. Um sich einsam zu fühlen, muss man einsam sein.

»Der Spieler muss allerdings denken, dass etwas passiert, was zutiefst logisch ist – sonst fühlt er sich ausgetrickt«, erklärt Morin. Die Ohnmacht dürfe deshalb nur so weit reichen, dass der Spieler denkt, dass er trotzdem alle Gefahren abwenden könnte. »Wohlfühlen darf er sich nicht«, so der Spieleentwickler. Doch wer sich bei Outlast wohlfühlt, muss ohnehin dringend zum Kardiologen gehen. Essenziell sei dabei der Sound. »Wir sagen manchmal: An dieser Stelle brauche ich ein Fragezeichen«, sagt Morin. Einen Sound, wie das Knacken im Geäst eines Waldes, das den Spieler stoppen lässt: Was war das? Erst dann geht er weiter. Es gefriert einen Moment, den er für sich hat – der ihn mit seinen Fragen konfrontiert. »Geräusche und Musik sind mit das Elementarste«, erklärt Morin. »Das Schwierigste ist die vollkommene Stille. Setzt du sie falsch, ist alles kaputt und wirkt fast lächerlich. Setzt du sie richtig, ist sie unglaublich mächtig und kann einem richtig, richtig Angst machen.« Morin selbst fürchtet sich übrigens am meisten vor einem Flüstern.

Pssst, ein Monster!

Dass Sound und Musik eine enorm große Rolle spielen, wenn es darum geht, unser Denken und Empfinden zu manipulieren, ist nichts Neues. Schon 1939 war die Filmdarstellerin Bette Davis gar nicht begeistert, einen so talentierten Sounddesigner wie Max Steiner zu bekommen. Sie glaubte, der »King Kong«-Komponist könne ihre wichtigste Szene im Film »Opfer einer großen Liebe« ruinieren: Sie geht die Treppen hoch und verliert langsam das Augenlicht – eine große Oscar-Chance für Davis! »Entweder ich gehe die Treppen hoch oder Steiner«, soll sie gesagt haben. Sie wurde nicht erhört und für

den Oscar nominiert – genau wie Steiner! Die Botschaft: Musik ist elementar und zum Hauptdarsteller geworden. Im Horrorspiel oder -film werden daher vertraute Töne wie der menschliche Herzschlagrhythmus eingesetzt – oder gerade wenig vertraute, verstörende, etwa Dissonanzen oder Basstöne auf einer niedrigen Frequenz. Ein Dauerbrummen, ein Rauschen, ein Pochen à la Slender: The Arrival signalisieren uns: Irgendwas stimmt nicht. Sie sind in Frequenzen übersetztes Unbehagen.

Philippe Morin bezeichnet den Sound als Sprache, die man sprechen muss, genau wie ein Protagonist spricht. Unser Herz muss



Outlast macht uns wehrlos, wir besitzen nur eine Kamera und müssen uns vor Gegnern verstecken.



Elena Schulz
@Ellie_Libelle

Das Schlimmste passiert im Kopf

Die meiste Angst hatte ich bei Spielen, in denen ich den Monstern gar nicht erst oder nur wenig begegnet bin. Denn bekanntlich malen wir uns in unserer Fantasie alles gern schrecklicher aus, als es dann ist. In Spielen wie Alien: Isolation oder in Resident Evil 7 ging es mir dann also die meiste Zeit schlecht. Weil

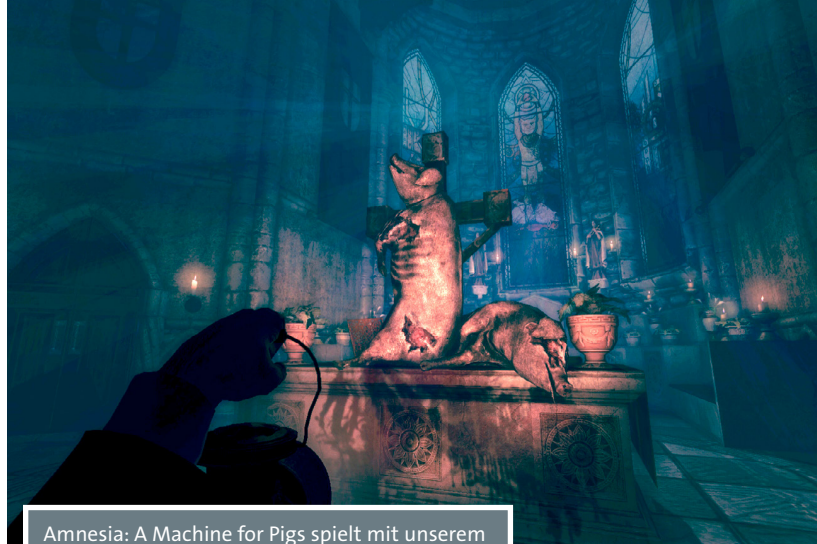
hinter jeder Ecke etwas lauern konnte, war ich angespannt, übermäßig konzentriert und jede Sekunde bereit, aufzustehen und wegzulaufen – was ich dann auch (schreiend) tat, wenn das Alien natürlich gerade dann um die Ecke kam, als ich begann, mich sicher zu fühlen. Das funktioniert sogar in harmlosen Spielen wie Gone Home. Gebt mir ein Gewitter und ein dunkles Haus mit knarrenden Türen, und ich flippe auch in einer zuckersüßen Teenie-Story aus. Oder in The Vanishing of Ethan Carter: Das Spiel verwöhnt mich mit traumhafter Landschaft, dann geht es plötzlich in eine düstere Mine und waaaah ... vielleicht sollten Sie das lieber selbst erleben. Für mich sind die schlimmsten Horrorspiele definitiv die, in denen ich mich nie sicher fühlen kann.

The Vanishing of Ethan Carter





Der Jump-Scare-Klassiker schlechthin: der Hund, der 1996 im ersten Resident Evil durchs Fenster kracht.



Amnesia: A Machine for Pigs spielt mit unserem Vorstellungsvermögen, indem es durch Texte und Schauplätze schreckliche Taten andeutet.

schon klopfen, wenn in Doom 3 nur das Krächzen der Cherub-Kinderdämonen aus einer schattigen Ecke schallt. Wir müssen schon vom Stuhl fallen, wenn der Bewegungsmelder aus Alien: Isolation leise piept. Wie müssen sogar schon schwitzen, wenn wir in Outlast eine flackernde Neonröhre hören – den Rest erledigt unsere Fantasie: Was erwartet uns dort? Oh Gott, was?! Gleiches gilt für die Musik: Wer sein Handwerk versteht, setzt sie pointiert ein, lässt sie Spannung aufbauen, Tempo, bis zum Höhepunkt – und dann nichts geschehen, um mit den Gefühlen des Spielers zu spielen. Und ihm dann, eine Minute später, in vollkommener Stille ein Monster ins Gesicht zu werfen. Dead Space tut genau das.

Und nun: zum Rhythmus!

Rafal Basaj, der PR-Manager des Horror-Adventures Layers of Fear, und dessen leitender Leveldesigner Bartosz Kaproń bringen Grusel auf eine einfache Formel: »Es gibt Szenen und Schauplätze, die Spannung aufbauen, und welche, die sie wieder freilassen.« Die richtige Balance, das Halten der Spannung und der genau richtige Moment, sie abrupt wieder freizulassen, das sei die Formel, nach der ein gutes Setting funktioniert, glaubt Basaj. Hierzu spielt Layers of Fear mit den Eindrücken des Spielers, der Wirkung eines Ortes und einer Szenerie auf ihn. Im Prinzip geht es darum, wie es sich anfühlt, langsam verrückt zu werden. »Die-

ses Freilassen, etwa durch einen Jump Scare, und das erneute Aufbauen der Spannung, das ist wie Atmen«, erklärt Basaj. »Es gibt dem Horrorspiel seinen unverwechselbaren Rhythmus.« Je besser dieser gelinge, desto intensiver das Spiel.

Aber: »Es gibt wirklich nicht das eine Rezept. Uns sagen Spieler wahlweise, unser Spiel sei voller Jump Scares – oder, dass sie diese vermissen«, meint Basaj. »Wir fragen uns daher anfangs: Was wollen wir selbst – den Spieler schocken? Dann gibt es viel Brutalität oder Anspielungen auf Sekten und Religion. Den Spieler ekeln? Mutation, Fleisch, Riesenspinnen. Die Spannung hochhalten? Dunkle Korridore und viele unerklärliche Geräusche.« Während Layers of Fear nur in einem einzigen Haus spielt, wird zugleich eine sehr effektive Form der Verfremdung genutzt: Das Gebäude ändert sich mit der Zeit, Türen verschwinden, Räume verschieben sich, Flure mutieren zu Sackgassen. Auch bei der berühmt-berüchtigten, PS4-exklusiven P.T.-Demo zum eingestellten Horrorspiel Silent Hills ist das so. Man durchläuft immer denselben Gang, nur ist der jedes Mal eine Nuance anders. »Das zeigt dem Spieler auch, welchen Fortschritt er gemacht hat«, erklärt der Layers-of-Fear-Designer Bartosz Kaproń. »Je mehr er erkundet hat und sich das Spiel dem Ende zuneigt, desto mehr Horror begegnet ihm in der Verfremdung.« Mehr und

mehr merken wir, dass etwas ganz gewaltig nicht stimmt.

Wie Monster und Geister entstehen

Die Formen der Verfremdung sind nicht nur beim Sounddesign oder beim Setting wichtig: Am Wichtigsten sind sie natürlich bei dem, was uns als Spieler gegenübertritt – den Monstern, Geistern und Geschöpfen. »Zunächst überlegen wir uns«, sagt Bartosz Kaproń, »was ein Wesen leisten muss, wie es auftritt: Was ist seine Rolle im Spiel?« Rafal Basaj ergänzt: »Es ist ja nicht so, dass eine Kreatur im luftleeren Raum entsteht – oder wir sagen: Hey, ich hab da eine coole Idee!« Ein Monster oder Geist sei eben kein seelenloses Wesen, sondern so elementar wie der Hauptcharakter: »Der Spieler muss eine Beziehung zu ihm aufbauen, es verstehen, seine eigenen Ängste und die der Kreatur nachvollziehen. Nur dann entsteht dieses Gefühl zwischen bekämpfen und helfen wollen: Ich fühle mit dieser Kreatur mit.«

Ein gutes Beispiel dafür ist das Mädchen im roten Kleid aus F.E.A.R. Sie ist angelehnt an ihre »große Schwester«, ihr Vorbild: Samara Morgan aus dem Film »The Ring«. Samara wurde in einem Brunnen ertränkt, noch dazu von ihrer eigenen Mutter. Wie grausam kann man bitte sein? Ihre Morde, ihre Hilfeschreie per Gedanken lernen wir als Zuschauer zu verstehen, wir denken ab einem gewissen Punkt nicht: Das Mädchen muss weg! Sondern: Jemand muss Samara



Michael Herold
@michiherold

Albtraum Ravenholm

An Half-Life 2 ging ich seinerzeit unbedacht heran. Ich hatte nur von diesem genialen Shooter gehört, der eine fantastische Story, eine dichte Atmosphäre und eine spannende Gravity Gun bietet. Durch City 17 zu rennen, war auch noch vergleichsweise angenehm: Ein paar Headcrabs oder in der Kanalisation

auf mich zu wankende Zombies erschreckten mich kaum. Da war es aber auch noch hell im Spiel. Dann kam Ravenholm. In meiner Erinnerung ist das Dorf riesig und voller Ecken, aus denen auf einmal Gegner auftauchen. Dieselben Gegner, die mich im Hellen noch wenig geschockt haben, trieben mich in der Dunkelheit in den Wahnsinn. Panisch schlich ich durchs Dorf, und obwohl ich bald wusste, wo welche Gegner lauerten, sah ich mich allzu oft gezwungen, wegzurennen und mich zu verstecken, statt die Viecher mittels Gravity Gun und Sägeblättern aus dem Weg zu räumen. Doch Verstecken brachte nichts. Denn die Zombie-Gegner kamen zwar langsam, aber sie kamen. Half-Life 2 ist bis heute das einzige Computerspiel, dem ich einen Albtraum verdanke.



Half-Life 2



Das Leichenschauhaus ist immer eine dankbare Horrorkulisse – hier in der verfallenen Irrenanstalt von The Evil Within.

doch helfen! Was natürlich ein gnadenloser Irrglaube ist. »Alles, was irgendwie aus dem Rahmen fällt und nicht zur Realität passen will, ist ein guter Anhaltspunkt für unsere Kreaturen oder Ideen«, sagt Basaj. »Ein unschuldiges Kleinkind, das völlig kalt und berechnend agiert, obwohl es das nie könnte in der echten Welt. Oder übergroße, primitive Kreaturen, die einen Spieler stumpf zerermalen, Menschen, die sich unvorhersehbar verhalten. Wir brechen Gewohnheiten, an die wir uns so gewöhnt haben.«

Gegen das Gehirn

Unser Gehirn assoziiert. Es ist darauf ausgelegt, Strukturen und Muster wiederzuerkennen, und kombiniert diese in einer Art, die

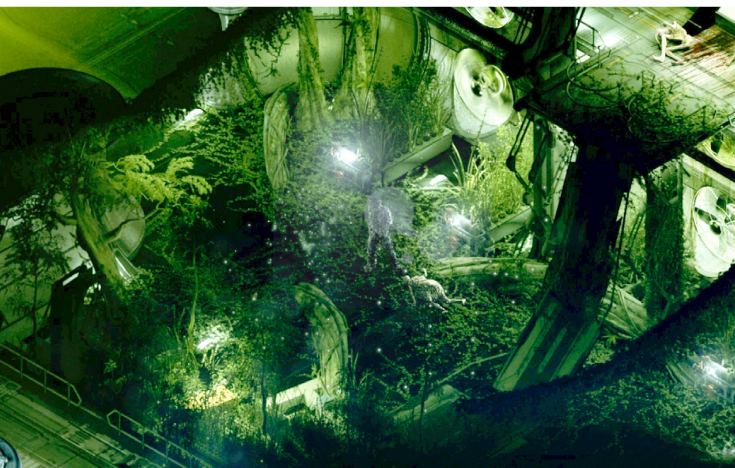
uns vertraut vorkommt: »Wir wissen zum Beispiel, wie ein menschlicher Körper aussieht, wir haben ein klares Bild davon. Wenn etwas anders ist, kommt uns das merkwürdig oder gruselig vor. Weil es von der Erfahrung abweicht, die wir von den Dingen haben«, erklärt Basaj. Wir stutzen, wenn jemand Geschwüre im Gesicht hat, einen Haken als Hand, ein drittes Bein. »Und wenn zum Beispiel eine kleine Kreatur plötzlich sehr mächtig wird, dann macht uns das Angst. Den Augenblick des Treffens, des Wissens, halten wir im Spiel lange genug zurück«, so Basaj. »Der Spannungsbogen ist am wirkungsvollsten, wenn du nicht weißt, was kommt – und wen du dafür verantwortlich machen sollst. So lange findest du im Spiel Aufzeichnungen, Fotos, Zeitungsausschnitte und Tagebucheinträge.«

Der »Pyramidenkopf« aus Silent Hill 2 ist ein legendäres Beispiel für denkwürdiges Monsterdesign.



Andeutungen, Notizen wie diese: »Etwas stimmt mit dem Kollegen Michael Graf nicht. Seit Tagen benimmt er sich merkwürdig. So habe ich ihn bereits dabei ertappt, wie er abends, als alle Kollegen zu Hause waren, noch in seinem Büro war. Er stand, auf einen Punkt an der Wand starrend, dort in der Dunkelheit, eine Hand an der Tapete, und flüsterte leise. Es klang wie: »Mama.«« Bei Layers of Fear findet man einen Ring, einen Verlobungsring oder dergleichen, der von Liebe erzählt und der Beziehung zu einer Frau. Später stößt der Spieler auf ihr Bildnis,

Das Horror-Adventure Stasis (links) setzt auf die ungewöhnliche Iso-Perspektive, beschädigt seine an sich dichte Atmosphäre aber mit überzogenen Schockmomenten – beispielsweise operiert sich der Hauptcharakter am eigenen Rückgrat. Cayne (rechts), das Folgeprojekt der Entwickler, dreht sich um eine schwangere Frau, der in einem Labor das Baby entnommen werden soll.



Daniel Feith
@El_Ebenezer

Schlanker Schrecken

Vor ein paar Jahren bat mich mein Gametube-Kollege Martin Le an den Rechner. Es gäbe da ein Indie-Horrorspiel, das gerade Furore mache, und das wir dringend ausprobieren sollten. Mit Webcam, damit unsere Let's-Play-Zuschauer auch genau unsere Schreckensschreie miterleben können. Das Spiel

hieß Slender: The Eight Pages, war eigentlich äußerst hässlich, erschütterte uns aber mit seinem genialen Spielkonzept bis ins Mark. Irgendwo im Wald lauert der Slenderman, kommt näher, wenn du nicht hinschaust, und schnappt dich, wenn du am wenigsten damit rechnest. Nach drei Durchläufen war ich so verängstigt, dass ich bei der Heimfahrt hinter jedem Baum den Slenderman vermutete. Spätabends schloss ich sogar meine Badezimmertür vor dem Waschgang von innen zu – um dann einige Minuten später zu Tode zu erschrecken, weil mich da einer ins Bad eingesperrt hatte. Gelohnt hat es sich trotzdem. Unser Slender-Video wurde inzwischen fast 1,8 Millionen Mal angesehen.



Slender: The Eight Pages



Christian Fritz Schneider
@GrummelFritz

Angst oder Erschrecken?

Beim PlayStation-VR-Spiel *Until Dawn: Rush of Blood* wurde ich erst von einer gigantischen Spinne angegriffen und am Ende von ihrer Brut überrannt. Und ich habe geschrien wie am Spieß. Aber eher, weil ich mich erschrocken hatte. So funktionieren ja die meisten neuen Gruselspiele, es läuft auf den

Herzkasper-Schock hinaus. Es geht aber auch anders: Das Spiel, das mir tatsächlich beständig Angst einflößen konnte, hieß *System Shock 2* und ist bald 20 Jahre alt. Nie wieder hatte ich ein so beklemmendes Gefühl der Bedrohung. Vielleicht, weil ich Spiele damals noch nicht so analytisch gespielt habe, vielleicht aber auch, weil mir dieser PC-Klassiker viele Freiheiten gibt und mich dann aber auch knallhart mit den Konsequenzen konfrontiert. Die Angst davor, eine falsche Entscheidung getroffen zu haben, war für mich immer beklemmender, als der kurze Erschrecker – egal ob im Spiel oder im echten Leben.



Until Dawn: Rush of Blood

ein Gemälde an der Wand, das Gesicht völlig zerrissen. Was ist passiert? »Das ist ein starker Antrieb und ein Weg, der Spannung schafft und großes Unbehagen auslöst, ohne dass dafür ein Monster in Erscheinung treten muss«, erklärt Basaj. Es nennt sich: böse Vorahnungen schaffen.

Es gibt viele berühmte Monster: Dracula, die Mumie, Frankensteins Geschöpf oder Freddy Krueger. Al Bickham von Creative Assembly, den Machern von *Alien: Isolation*, hatte mit seinem Team ein spezifisches Problem zu lösen: das ikonische Alien, weit verbreitet in der Popkultur, und die Frage: Wann nutzt sich Horror ab? »Von unserem Alien gibt es sogar Merchandise-Artikel«, sagt Bickham. »Jeder weiß, wie es aussieht. Also mussten wir es einer »Re-Alienierung« unterziehen.« Creative Assembly machte das Alien wieder fremdartiger, sodass keine Vorhersagbarkeit entstand – nicht mal darüber, ob es läuft oder krabbelt. Ansonsten, meinen die von uns interviewten Entwickler, nutze sich Horror nur ab, wenn man ihn stumpf reproduziere. Fazit: Bleibt es unvorhersehbar, bleibt es Horror. *Doom 3* zeigt den Umkehrschluss: Wenn zum ersten Mal direkt hinter einer Tür ein feuerscheuender Imp lauert, kreischen wir. Wenn das im Spielverlauf ständig geschieht, gähnen wir aber nur noch. Entwickler müssen beim Erschrecken kreativ bleiben, sonst versandet die Spannung.

Wann wird aus Grusel blanker Horror?

Ich habe Stunden mit der P.T.-Demo zugebracht. Ein äußerst faszinierendes Stück

Horror-Computerspiel. Am Abend ihres Erscheinens – es gab sie nur für die PS4 – besuchte ich einen Freund, der eine PlayStation hatte, und sagte: Los, hier sind Chips, Bier, und jetzt will ich dieses Ding spielen, von dem alle sagen, dass es so gruselig ist! Zwei Stunden später wollte keiner mehr den Controller haben. Im Prinzip läuft man nur durch einen Gang, den Flur eines Hauses, Türen an den Seiten, die verschlossen sind, Fotos an den Wänden, ein Wecker auf dem Tisch neben dem Fenster. Am Ende ist eine Tür, man geht hindurch – und alles beginnt von vorne. Im Spiel passiert lange Zeit nicht wirklich viel. Der Flur verfremdet sich. Man hört Stimmen. Leichte Kost eigentlich. Irgendwann, man ist tausendmal an der Tür gewesen, die zwar einen Spalt offen steht, sich aber nicht öffnen lässt, entdeckt man das kleine Loch in der Wand und späht hinein. Ein Badezimmer. Sonst sieht man nichts. Man bemerkt einen Dialog, plötzlich wird jemand erschlagen, und man hört den Kopf an den Badewannenrand klatschen. Geräusche sind immer schlimmer als Bilder, sagen sogar erfahrene Mordermittler. Aus Grusel war blanker Horror geworden und wir, na ja, keiner wollte mehr den nächsten Gang entlanglaufen. Das Geräusch aber blieb.

Ich habe mich während meiner journalistischen Karriere einigen Ängsten gestellt. Vier Tage habe ich zum Beispiel in der Gerichtsmedizin am Sektionstisch gestanden. Beine beim Abgesägtwerden beobachtet, das Kreischen der Knochensäge gehört, Blut, Gedärme, Eingeweide und Körperflüssigkeiten ge-

sehen, die mit groben Kellen aus Eisen entnommen wurden. Das Allerschlimmste waren nicht die Bilder: Eines Tages – Gerichtsmediziner untersuchen auch das Gehirn – schnitten sie einem Toten an den Ohren entlang und zogen ihm mit einem Ruck das Gesicht runter. Es traf mich unvorbereitet. Blutiges, rotes, stumpfes Fleisch starrte mich an. Das Schlimmste aber war: Ich habe nie dieses Geräusch vergessen können, und ich werde es auch nie im Leben vergessen, weil es so eindringlich und so anders war als erwartet: Als sie ihm das Gesicht abriesen, klang es, als würde man einen festen Klettverschluss öffnen.

Nächster Halt: Virtual Reality

In Virtual Reality dürften uns solche eindringlichen Erfahrungen in Horrorspielen in Zukunft häufiger begegnen; die neue Technik erlaubt eine nie dagewesene Immersion. Auch beim VR-Highlight Resident Evil 7 sehen die Entwickler das so: »Wir fangen im Grunde bei null an, und dann addieren wir kleine Fragezeichen, die den Druck langsam erhöhen: Etwas, das der Spieler hört, aber nicht sieht, oder sieht, aber nicht erkennt«, sagt der Scenario Director Morimasa Sato. VR-Horror, das sei aber noch ein Vorantasten an die Grenzen des Zumutbaren. Denn bei VR muss man wesentlich vorsichtiger sein: Schon Kleinigkeiten wie etwas, das man nicht richtig sieht, können fürchterlich erschreckend sein. »Es ist wichtig, immer nur so viel hineinzugeben, dass der Spieler quasi auf den Zehenspitzen bleibt«, bringt



Maurice Weber
@Froody42

Panik in der Hanse

Ich musste schon als junger Knabe feststellen, dass ich anders tickte als normale Leute. Mit sieben Jahren bekam ich nach langem Betteln meinen ersten eigenen PC, damals für *Siedler 2*. Eines Tages kam dann der Vater mit Geschenken nach Hause: *Hanse 1480*, einem Handelsspiel, und dem Fantasy-Echt-

zeitstrategiespiel *Myth*, das ab 18 Jahren freigegeben war! Worüber sich der Vater aber keine Sorgen machte. Er kannte ja seine Pappenheimer und wusste, dass der Sprössling nichts cooler fand als wackere Rittersleut, die gegen garstige Monster in die Schlacht zogen. Was er aber nicht erwartet hatte, war die Panik, die das vermeintlich harmlose *Hanse-Spielchen* auslösen würde! Das bestrafte nämlich jede gescheiterte Mission mit einem ekelhaft deprimierenden Bildschirm voll dunkler Farben und lauter, bedrückender Musik. Und das war meinem jungen Gemüt einfach zu viel! Jedes Mal, wenn mir in *Hanse 1480* ein Vertrag platzte oder eine Pfefferlieferung zu spät ankam, floh ich verschreckt in die Geborgenheit des blutigen Fantasy-Massakers von *Myth*.



Hanse 1480



Nils Raettig
@nraettig

Hausgemachte Angst

Mein Horror-Highlight ist das Adventure Scratches. Obwohl es sich nur in relativ farbarmen 360-Grad-Bildern abspielt, gelingt es dem Spiel rund um die unheilvolle Vergangenheit eines guten, alten (und vor allem einsamen) Herrenhauses, eine sehr bedrohliche Gruselatmosphäre zu erzeugen. Wenn

nachts wieder die namensgebenden Kratzgeräusche zu hören waren, dann hat sich jedes Mal etwas in mir dagegen gesträubt, mich auf die Suche nach dem Ursprung der merkwürdigen Laute zu machen. Gerade zum Ende hin ist das sogar so weit gegangen, dass ich mich erstmal einen Moment lang sammeln musste, bevor ich mich näher an das unheilvolle Geräusch und seinen Ursprung herangeklickt habe. Subtiler Horror ist eben manchmal doch der intensivste Horror.

Scratches



»Enge, Beengung, Bedrängnis« und »angor« für »Würgen«. Alles gesagt, oder? Mit der Angst soll man nicht spielen.

Das denkt auch Dr. Kimberly Voll. Sie ist Senior Technical Designer beim League-of-Legends-Studio Riot Games und hat Kognitionswissenschaft studiert, die Lehre von den bewussten und unbewussten Vorgängen im menschlichen Gehirn, und wie diese ausgelöst werden. Derzeit beschäftigt sie sich viel mit Virtual Reality und ihren Auswirkungen auf den Spieler. Voll sagt: »Spiele auf einem flachen Bildschirm können dafür sorgen, dass wir die Welt um uns herum vergessen. Sie können uns aber nicht in das Spiel bringen.« Die Virtual Reality könne das jetzt. Und das hat seinen Preis. Voll glaubt nämlich, dass genau das zum Problem wird: »Wir fühlen uns praktisch anwesend. Es hat nie eine Technik wie diese gegeben, die uns direkt ins Spiel transportiert. In ein düsteres Haus. An einen dunklen Ort. Und das kann ziemlich gefährlich werden.«

Bauch vs. Kopf

Denn was, wenn unser Gehirn nicht länger versteht, dass wir nicht wirklich in der Küche von Resident Evil 7 sind? Was, wenn wir glauben, dass wir wirklich von monströsen Gestalten attackiert oder von vermeintlichen Leichen plötzlich am Arm gepackt werden? Auf einem Bildschirm bleibt alles auf dem Bildschirm. Wir haben uns daran gewöhnt – im Gegensatz etwa zu den allerersten Kinogängern, die in Deckung gingen, wenn auf der Leinwand ein schwarzweißer Zug auf sie

es der leitende Leveldesigner Hirotada Miyatake schön auf den Punkt. »Und auf keinen Fall mehr.« Und damit sind wir wieder am Anfang: »Denn bevor eine Kreatur sichtbar wird«, sagt Miyatake, »führt die Umgebung sie ein. Die Location gehört quasi dazu. Sie hilft uns, ihre Hintergründe und Farben helfen uns.« Und ein alter Friedhof, ein verlassenes Haus, können in VR unglaublich einschüchtern und gruseln, weil man alles so unmittelbar erlebt, wie man es – der neuen Technologie sei Dank – noch nie erlebt hat.

Forscher wissen natürlich längst, in welchen Hirnregionen die Angst sitzt: zum Beispiel in der Amygdala, dem Mandelkern. Hat der Körper vermehrt Stress, beeinflusst das direkt unsere Ängstlichkeit – genau das spielt den Horrorentwicklern in die Karten.

Manchmal reicht schon alleine Sound, um uns zum Schwitzen zu bringen. Thief: Deadly Shadows etwa führt uns in ein verlassenes Waisenhaus, in dem ein seltsames Pochen vom Dachboden schallt.



Zu Resident Evil 7 gibt es eine Küchendemo, in der GameStar-Kollegen jaulen wie ängstliche, kleine Hunde. Warum? Das Setting beginnt auf einem Stuhl, man wirft aus Versehen eine Kamera um, dann bemerkt man den gruseligen Raum, guckt sich um, ein Typ in der Ecke bewegt sich plötzlich, ein Kopf rollt – und dann fassen auch schon Hände nach dem Kopf des Spielers, der in einer VR-Montur sitzt. Die Hände greifen immer von hinten zu, egal, wohin man gerade blickt. Der Schock sitzt. Jeder einzelne Schritt generiert Stress und erhöht signifikant den vorherigen Stresspegel. Am Schluss ist die Angst so stark, dass sie sich nicht mehr ignorieren lässt. Und dies kann – mitunter – regelrecht zur Todesangst werden.

Angst als Urgefühl

Angst erschüttert unser gesamtes Gefühlsleben, und sie ist alt: Sie gilt als die am tiefsten empfundene Emotion des Menschen, wie ein Gegenstück zur Liebe, stark und kaum zu überwinden. Das hat einen Grund: Evolutionsgeschichtlich begleitet die Angst uns seit der Frühzeit. Sie ist nicht einfach ein Gefühl, Angst durchstreift den gesamten Körper und hat eine wichtige Funktion. Sie ist ein die Sinne schärfender Schutzmechanismus, der die sofortige Flucht vor einer drohenden Lebensgefahr oder einem Raubtier in wenigen Millisekunden einleiten soll. Angst sorgt im Körper dafür, dass der Blutdruck explodiert und andere Reize wie in einem Tunnel unterdrückt werden. Streberfakt am Rande: Das Wort Angst, indogermanisch »anghu« ist verwandt mit dem lateinischen »angustus« oder »angustia« – das steht für

Definitiv kein Hunde-Mensch!

Es soll ja Knipse geben, die erst beim dritten Anfasen der heißen Herdplatte dauerhaft im Hinterkopf behalten, dass das eine blöde Idee ist. Ähnlich sah es mit mir und Horror aus: In der dritten Klasse hat mich »Chucky 3« drei Monate mit Schlafstörungen gekostet, danach die Verfilmung von »Spawn« in

den 90ern. Und dann kam Resident Evil! 2003 hielt ich mich mit meinen tapferen 14 Jahren für bereit für das GameCube-Remaster. Teenager wissen's ja eh besser als alle, und definitiv besser als die USK. Die ersten Abschnitte liefen auch ganz souverän. Dann laufe ich einen langen Flur ab, nichts passiert, die Fensterscheibe klirrt nur, ich zucke zusammen, aber die Luft bleibt rein. Später muss ich denselben Raum nochmal durchschreiten – und plötzlich brechen tollwütige Zombie-Hunde durch die Fenster und fallen über die arme Jill Valentine her. Ich habe gequiekt wie Schweinchen Babe und mich ins Bett verkrümelt. Ein paar Wochen lang blieb der GameCube aus! Und dann hab ich's weitergespielt. Manche Leute lernen das mit der Herdplatte eben nie.

Resident Evil



Dmitry Halley
@dimi_halley



Sandro Odak
@riperl

Stiller Schrecken

Wenn es ein Titel geschafft hat, mit meiner Angst zu spielen, dann Dead Space. Es war gar nicht so sehr das allgemein gruselige Setting oder die Atmosphäre, die mir zu schaffen gemacht haben. Sondern die Art, wie Visceral Games mich immer wieder in Phasen der Entspannung eiskalt erwischt

hat. Es gab da diese eine Szene, in der die Musik bedrohlich ansteigt und ich einen Schatten um die Ecke huschen sehe. Natürlich folge ich ihm, durch mehrere Gänge... Am Ende stehe ich aber vor einer Sackgasse. Weit und breit kein Monster, die Musik schwillt ab. Ich wähne mich langsam in Sicherheit und mache mich auf den Rückweg, als mir plötzlich etwas aus dem Lüftungsschacht ins Gesicht springt – so schnell wie an diesem Tag hab ich noch nie Alt-F4 gedrückt!

zuraste. Es wirkte zu real. Heute belächeln wir das – und könnten bei der Virtual Reality doch demselben Effekt unterliegen. Wenn wir in einem VR-Spiel echt und unecht für einen Moment nicht unterscheiden können, kann es sogar zu Psychosen kommen – und zu posttraumatischen Belastungsstörungen. »Wenn du vor dem Bildschirm sitzt, machst du die Augen zu«, sagt Voll. »Oder du spielst bei Licht. Bei VR denkt dein Gehirn aber, du bist in dieser Welt, an diesem Ort. Du schließt also die Augen gerade nicht, weil dein Kopf sagt: Das passiert wirklich!«

Dann wird der Fluchtreflex im Körper aktiviert, aber der Kopf hat vergessen, dass er ein Headset trägt – und dieses abnehmen kann. »In solchen Momenten kann es zu echten und schweren physiologischen Schäden kommen«, erklärt Voll. Zu richtigen VR-Traumata. »Wie unser Gehirn auf VR reagiert, davon verstehen wir noch wenig«, sagt Voll. »Manchen kann es damit gutgehen, anderen schlecht. Die Headsets entwickeln sich weiter, sie werden uns immer tiefer in diese Welten eintauchen lassen.« Ein rund 18 Euro teures Gimmick zu Resident Evil 7 ist eine Duftkerze, die den Geruch von Blut und Holz absondert. Für ein intensiveres Erlebnis. Denn mit der Nase könnten wir normalerweise noch riechen, wo wir sind. So wird einem weiteren Sinn vorgegaukelt, wir seien wirklich in der Mörderküche. Prima.

Am schlimmsten kann es werden, wenn wir den Schreck nicht erwarten. Etwa, falls uns ein Spiel eine heile Sonnenscheinwelt vorgaukelt, nur um plötzlich ein spitzzahniges Etwas an unseren Hals zu schleudern. Es sei wichtig, betont Voll 2016 in einem

Vortrag auf der Entwicklerkonferenz GDC, dass Spieler ahnen, was sie erwartet. »Jump Scares können so heftig sein, dass ich schon für einen Warnhinweis auf der Verpackung bin«, sagt Voll. Einen Warnhinweis? »Enthält üble Jump Scares oder so, ja«, sagt die Spieleentwicklerin. »Denn wie verhältst du dich in einem Virtual-Reality-Setting, das hyperrealistisch den Mord einer Familie zeigt – oder Folter? Bist du da wirklich stark genug?« Denn ist die Seele einmal beschädigt, muss lange therapiert werden. »Solche Traumata gehen nicht einfach wieder weg«, sagt Voll. Sie bleiben mitunter ein Leben lang. »Es gab Tests, in denen Spieler, denen in VR eine Waffe vor das Gesicht gehalten wurde, förmlich ausrasteten – obwohl sie vorher selbst nicht dachten, dass sie das tun würden.« Voll ist sicher: »Das kann dich wochenlang belasten.« Voll fordert die Warnhinweise auch für Herzpatienten oder Kinder. »Ich sage das übrigens nicht, weil ich Horrorspiele hasse«, ergänzt Voll. »Ich sage das als jemand, der sich seit Jahrzehnten mit Gehirnen beschäftigt. Und – übrigens – Mann, ich liebe Horrorgames, ich liebe sie wirklich!«

Vom Angsthasen zum Helden

Man soll ja am Schluss etwas Positives sagen, hat meine Klassenlehrerin in der Grundschule immer gesagt, also: GameStar-Redakteure sind natürlich keine kleinen, ängstlichen Hunde. Das muss ich einerseits sagen, damit ich hier jemals wieder schreiben darf. Andererseits: Ihre Reaktionen auf die Resident-Evil-Küchenszene, auf dem Stuhl, mit den VR-Brillen auf, lustige Sprü-

Dead Space



che reißen und so, sind nur typische Ausdrucksweisen der Angst.

Die einen springen ins **Vermeidungsverhalten** – sie fallen vom Stuhl, rennen weg, reißen sich das Headset vom Kopf.

Ein Kollege verfällt offenbar dem **Bagatelisierungsverhalten**: Er macht seine Scherze und versucht, alles ins Lächerliche zu ziehen – weil er so angespannt ist.

Eine junge Dame stellt sich würdevoll mit dem **Verdrängungsverhalten** jeder Gefahr: Ich geh da nicht rein! Nein, ich möchte nicht, dass etwas passiert, ich mache einfach die Augen zu – und WUHAAA! Doch passiert.

Ein hochgewachsener Kollege legt das **Leugnungsverhalten** an den Tag: Er bleibt still sitzen und regt sich nicht mehr. Wenn ich mich nicht bewege, kann ja nichts kommen, weiß jeder.

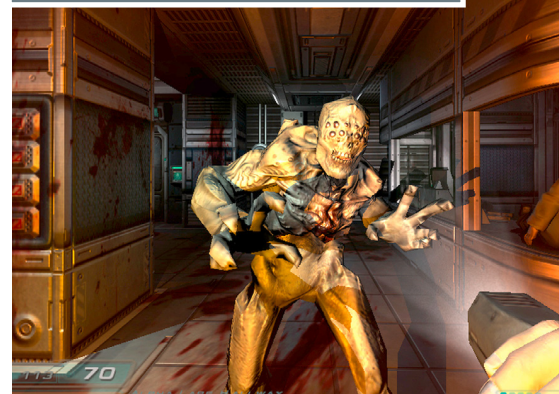
Das **Bewältigungsverhalten** zeigen die ganz Realistischen, sie sagen: Ja. Ich habe dir gesagt, dass da gleich was kommt. Ich wusste es. Und ich habe auch Angst.

Aber die Besten, und das sollten Sie für alle drohenden Zombieapokalypsen berücksichtigen, sind jene, die sich **heroisierend verhalten**: Sie stellen sich dem Grauen in den Weg. Im Geiste zücken sie die Bibel, klappen die Psalter-Sprüche auf, in denen bereits ein kleines Lesezeichen klemmt, ziehen die MP5 unter dem Priestergewand hervor und sagen fest: »Es wird kein Licht geben für die, die in der Dunkelheit wandeln.« Dann zerreißen Salven aus der Maschinepistole die dünne Stille der Nacht. ★

Das kurze, aber enorm packende Among the Sleep versetzt uns in den Körper eines zweijährigen Kindes – wehrloser geht's kaum!



Schockeffekte können sich auch abnutzen: Wenn in Doom 3 hinter jeder dritten Tür ein Imp wartet, wird's irgendwann vorhersehbar.



Dead Rising 4

SÜSSER DIE FETZEN NIE FLIEGEN

Genre: **Action** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Capcom** Termin: **31.1.2017** Sprache: **Englisch, Deutsch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Windows Store)**

Capcoms (in Deutschland etwas verspäteter) Festtagsbraten mit Zombiefüllung zeigt, dass auch Spiele mit dem IQ eines Untoten Spaß machen können. Von Kai Schmidt

Wer hätte das gedacht: Microsoft bringt den Zombieschnezzler Dead Rising 4 nach einem längeren Prüfungsverfahren bei der USK doch noch nach Deutschland. Damit mutet das Weihnachtsgimmick des Spiels zwar etwas befremdlich an, doch ist es immerhin der erste Serienteil, der hierzulande überhaupt offiziell erscheint und das sogar ungeschnitten: Seit dem 31. Januar können Sie den Titel exklusiv im Windows Store kaufen.

Doch worum geht's? In Dead Rising 4 streifen wir durch festlich geschmückte Konsumtempel, lauschen Weihnachtsliedern und wetteifern mit den orientierungslos herumwandernden Konsumzombies um die coolsten Geschenke. Geschenke wie eine Streitaxt, Splitterbomben, Starkstrom-Ad-

ventskränze oder einen Säure verspritzenden Vorschlaghammer. Und das ist auch bitter nötig, denn seit einem Virusanschlag am Black Friday (DER amerikanischen Rabattschlacht) sind die Einwohner und Shopping-süchtigen der US-Kleinstadt Willamette Untote, die nach Menschenfleisch lechzen.

Kombowaffen häckseln besser

In sieben Kapiteln (Fällen) muss Reporter Frank West herausfinden, wie es zur erneuten Zombieplage kommen konnte, obwohl mittlerweile Impfstoffe existieren. Dabei metzeln wir uns quer durch die Stadt und legen uns neben den Moderbirnen auch mit Söldnern an, die hinter einem Monster her sind, das die Wurzel allen Übels zu sein scheint.

Die Geschichte ist trotz des blutrünstigen Themas humorvoll inszeniert und lebt von den irrwitzigen Situationen, in die unser launisch-sarkastischer Hauptdarsteller gerät.

Immer wieder merken wir beim Zombies Verhackstückeln aber, dass es viel mehr Spaß macht, abseits des roten Fadens in der offenen Spielwelt auf Erkundungstour zu ge-

Multiplayer

Dead Rising 4 verfügt über einen Koop-Multiplayermodus für bis zu vier Spieler, in dem Sie Missionen erfüllen und Erfahrungspunkte sammeln. Das Aufleveln der Spielfigur funktioniert dabei ähnlich wie in der Solokampagne. Während unseres Tests kam es zwar immer wieder mal zu erfolglosen Versuchen, Mitspieler zu finden, doch erstens spielten wir bereits vor Verkaufsstart und zweitens sollten Sie sich bei einem Spiel wie Dead Rising 4 ohnehin besser mit Freunden zu Onlinepartien verabreden, statt sich mit Fremden zusammenwerfen zu lassen.

hen. Dazu verlocken vor allem die in der Stadt verstreuten Blaupausen, die es uns – einmal gefunden – ermöglichen, Kombowaffen oder gar Kombofahrzeuge herzustellen.

Haben wir die »Zutaten« vor uns oder im Gepäck, stellen wir auf Tastendruck beispielsweise aus einem Computermonitor und einem Adventskranz einen Elektro-



Trotz viel Splatter geht es immer mit einem Augenzwinkern zu: Hier mähen wir uns im Zangiefkostüm (Street Fighter) durch die Zombiemassen.



Der Selfiemodus von Franks Kamera bringt je nach Bildinhalt auch Punkte ein.

Weihnachtsgruß her. Das Prinzip funktioniert auch mit Fahrzeugen: Wer hätte gedacht, dass sich aus einem Kinderfahrrad und einem Rasenmäher ein fahrbarer Häcksler fabrizieren lässt?

Zeitlimit? Nein, danke!

Das Levelsystem ermöglicht uns ein stetiges Verbessern unserer Angriffs- und Überlebensfähigkeiten, und der Hauptanreiz zum Weiterspielen ist nicht die etwas dünne Story, sondern die Aussicht, neue Kombiwerkzeuge aufzutöbern und vor allem auszuprobieren, die alle einen ganz eigenen Charakter haben und am witzigsten sind, wenn sie einen weihnachtlichen Dreh haben. Neu im Programm sind Exo-Suits, die Frank zusätzliche Kraft beschern, sodass er Parkuhren aus dem Boden rupfen und als Keule schwingen oder Kranhaken zu Schlaginstrumenten umfunktionieren kann. Die Exo-Suits sind in der Stadt verteilt und können immer nur eine begrenzte Zeit lang getragen werden.

Ebenfalls eine nette Idee: Frank muss immer wieder Tatorte untersuchen und mit seiner Kamera Beweise fotografieren. Die Kamera hat drei Sichtmodi, die dabei helfen, Hinweise zu entdecken. Im vierten Teil der Reihe entfällt zudem erstmals das Zeitlimit, das in den Vorgängern durchaus für Hektik sorgen konnte: Wir dürfen uns in unserem

ganz eigenen Tempo durch die Stadt splatzen und ohne Zeitdruck auch den letzten Winkel erforschen. Das nimmt nicht nur Anspannung aus dem Spielsystem, sondern macht Dead Rising 4 in Kombi mit der freien Speicherfunktion zum wohl einfachsten Teil der Serie. Das mag nicht allen Fans schmecken, doch auf diese Weise kommt der verspielte Charakter der Zombieschneitzerei viel besser zum Ausdruck.

Von Zombies vertont?

Technisch ist Dead Rising 4 kein Meisterwerk, bietet aber eine immerhin noch recht detailreiche Grafik und riesige Zombiemassen. Das Spielgeschehen läuft abhängig von den (üppigen) Grafikeinstellungen mit recht konstanter Bildrate, besonders auffällige Ruckler sind uns keine untergekommen. Dafür gibt es immer wieder mal deutlich sichtbares Screen-Tearing.

Ein Ärgernis ist die deutsche Synchronisation des Spiels: Miese Betonungen und fragwürdige Übersetzungen machen die deutschen Dialoge zu einem Trash-Happening sondergleichen. Und obwohl sich das Spiel selbst zu keiner Zeit ernst nimmt, ist die miserable Vertonung kontraproduktiv. Wir raten zur englischen Tonspur mit deutschen Untertiteln, wenn Sie auf blutende Gehörgänge verzichten können. ★



Die Exosuits geben uns mehr Kraft, sodass wir Parkuhren zu Waffen umfunktionieren können.



Kai Schmidt

@GameStar_de



Dead Rising 4 löst ein für meinen Geschmack fundamentales Problem der Serie. Was nutzt mir die riesige Welt, wenn ich durch ein Zeitlimit zur Eile angehalten werde? Im vierten Teil kann ich es ruhig angehen lassen und meinem Forscherdrang folgen, der mich immer wieder vom Hauptweg ablenkt und Gebäude erforschen lässt – schließlich könnten sich dort Vorräte oder Blaupausen verstecken. Habe ich ein neues Waffenrezept entdeckt, geht es erst einmal ans Ausprobieren. Besonders bei Kombifahrzeugen kam es vor, dass ich mich im digitalen Blutausch verloren und erst einmal wild metzelnd durch die Straßen gefahren bin. Ja, in der Beziehung bin ich simpel gestrickt: Gebt mir einen Mähdrescher und Zombiemassen, dann bin ich stundenlang beschäftigt. Was ich damit sagen möchte: Dead Rising 4 ist substanzlos, aber unglaublich unterhaltsam. Wenn Sie auf der Suche nach einem anspruchlosen Splat-Happening mit viel schwarzem Humor und einem augenzwinkernden Anstrich sind, dann liegen Sie mit Capcoms Festtagszombies goldrichtig.

DEAD RISING 4

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5-2400 / FX-6300
Geforce GTX 760 / Radeon R9 270X
6 GB RAM, 50 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7-3770 4-Core / FX-8350
Geforce GTX 970 / Radeon R9 390
8 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- ✓ Hundertschaften von Zombies
- ✓ charmanter Grafikstil
- ✓ aberwitzige Splattereffekte
- ✗ vereinzelt Tearing und Clipping
- ✗ Kameraprobleme

SPIELDESIGN



- ✓ motivierende Suche nach Blaupausen
- ✓ simples, aber effektives Kampfsystem
- ✓ offene Spielwelt
- ✓ Levelsystem mit Talentbäumen
- ✗ keine Erinnerungswürdigen Bosskämpfe

BALANCE



- ✓ Wegfall des Zeitlimits
- ✓ großzügiges Speichersystem
- ✓ immer genug Waffen und Heil-Items
- ✗ menschliche Gegner nicht viel intelligenter als Zombies
- ✗ etwas zu einfach

ATMOSPHÄRE / STORY



- ✓ Story passt zum Konzept
- ✓ folgt konsequent der Weihnachtsthematik
- ✓ zum Brüllen komische Dialoge
- ✓ glaubwürdige Nachbildung einer Kleinstadt
- ✗ miese deutsche Lokalisierung

UMFANG



- ✓ riesige Spielwelt
- ✓ viele Nebenmissionen
- ✓ Foto-Challenges
- ✓ Koop-Multiplayer
- ✓ So viel zu sammeln!

FAZIT

Verdammt spaßiger, verdammt blutiger Zombiesplatter, der sich selbst zu keiner Zeit ernst nimmt.



POLITIKVERDROSSSENHEIT

Genre: **Strategie** Publisher: **Kalypso Media** Entwickler: **Reborn Interactiv** Termin: **20.1.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **45 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Auf DVD: Test-Video



Neue Bezirke planen wir über ein einfaches Tool, bestehende Bezirke können wir (die Zustimmung des Rats vorausgesetzt) verändern.



Urban Empire sieht gut aus. Insbesondere die Lichtstimmungen des Tag- und Nachtwechsels sind sehr ansehnlich geworden.

Wir werden Bürgermeister und lassen unsere Stadt über geschickte Politik wachsen.

Von Benjamin Danneberg

Die erste Frage: Ist unser Bürgermeister ein Mitglied des Landadels? Ein Denker, ein Arbeiter oder gar ein russischer Immigrant. Unsere Wahl definiert unterschiedliche Boni für unsere spätere Stadt. Der Russe Vasilij Shuysky etwa hat die Eigenschaft »Elitär«, was sich positiv auf Wachstum und soziales Leben von Elite und Mittelschicht auswirkt, Arbeiter und Unterschicht aber benachteiligt. Im fiktiven Land Swarelia gründen wir die Stadt Kaisershafen. Ein Popup-Tutorial bringt uns die ersten Schritte bei, dann ziehen wir das Rathaus hoch.

Die ersten Leute ziehen ein und wir müssen ab sofort ihre Bedürfnisse befriedigen.

Die lesen wir am sogenannten Rad des Lebens ab, einer Anzeigeleiste am oberen Bildschirmrand. Soziales Leben (kommunale Dienstleistungen und Verordnungen), Sicherheit (Polizei, Feuerwehr), physisches Umfeld (Parks), Gesundheit (Kliniken), persönliches Wachstum (Bildung) und Spaß (Theater, Sport, Unterhaltung) sind die sechs Grundpfeiler, die über die Zufriedenheit der Bürger entscheiden.

Nichts ohne den Stadtrat

Als unabhängiger Bürgermeister sind wir vom Wohlwollen der Parteien und ihren Stimmen abhängig. Sämtliche Änderungen an der Stadt (neue Bezirke, Veränderung von Zonen, neuer Straßenbelag oder der Bau von Dienstleistungsgebäuden) müssen allesamt vom Rat abgenickt werden. Erst planen wir und danach geht dieses Vorhaben als Antrag an den Stadtrat. Nur wenn der Antrag

angenommen wird, werden unsere Planungen umgesetzt. Ein politischer Kompass gibt vorab an, wie die Parteien zu unserem Vorhaben stehen. Das ist wichtig, denn sobald wir den Antrag eingereicht haben, gibt es kein Zurück mehr. Das jeweils aktuelle Stimmungsbild sehen wir im Stadtrat anhand eines Abstimmungsbalkens, in dem die Parteien in ihrem voraussichtlichen Wahlbereich dargestellt sind.

Ob die Ratsmitglieder für einen Antrag stimmen, hängt von der Ausrichtung der Partei und den kommunalen Umständen ab. Das schafft theoretisch die gewünschte Spieltiefe, praktisch leidet das Konzept aber daran, dass uns das Spiel zu wenig Informationen zur Verfügung stellt. Wie wählen die Bürger ihre Parteien und warum? Wir bekommen nur durch Zeitungsmeldungen die Ergebnisse einer Wahl um die Ohren gehauen, wie es dazu kam, erfahren wir nicht.



Ob es die Bürgermeisterwahl ist, eine Bezirksänderung oder neue Verordnungen: Alles muss vom Rat abgenickt (oder abgelehnt) werden.



Mit Bitten, Fordern, Drohen und sogar Erpressung können wir versuchen, die Ratsmitglieder zu beeinflussen.



Die Großstadt unserer Spielerträume legen wir nicht selbst an: Wir planen sie und müssen sie dann politisch absegnen lassen.

In der Forschung liegt die Kraft

Der umfangreiche Forschungsbaum teilt sich in fünf Epochen auf. Dort schalten wir Verordnungen, neue Gebäude oder Industriezweige frei. Beispiel: Erforschen wir Fotografie, dürfen wir Parteien ausspionieren. Andere Forschungen bringen etwa Gasleitungen oder elektrisches Licht.

Egal was wir mit den Forschungsergebnissen anstellen wollen, wir müssen immer durch den Stadtrat. Wenn wir Asphaltbelag in zehn Bezirken einführen wollen, müssen wir zehn Abstimmungen gewinnen. Lästig!

Damit es nicht allzu eintönig wird, gibt es ständig neue (historische oder persönliche) Events (Textfenster), die mehrere Auswahlmöglichkeiten zulassen. Nutzen wir Dynamit zum Straßenbau oder in der Rüstungsindustrie? Verboten wir Partys nach 22 Uhr? Das wirkt sich unterschiedlich aus und verleiht eine sehr interessante Dynamik, die Ergebnisse sind aber oft nicht vorhersehbar. Das macht viele Entscheidungen von Vermutungen abhängig, zumindest solange, bis wir das Ergebnis nicht erstmalig erlebt haben.

Niederlage und Willkür

Sind wir pleite, lehnt der Rat fast alles ab. Da Urban Empire aber kaum Zusammenhänge erklärt, sind wir auf Trial & Error angewiesen. Deshalb enden wir irgendwann dabei, nur noch aufs Geld zu achten. Das ist nicht komplex, das wird irgendwann langweilig. Dazu kommt, dass die Finanzen oft unerklärlich stark schwanken.

Ab der dritten Epoche müssen wir uns alle zwei Jahre wiederwählen lassen. Das sorgt für eine gewisse Spannung, allerdings wirken die Partei-Entscheidungen oft willkürlich: In der einen Wahl werden wir mit überwältigender Mehrheit gewählt, in der folgenden Abstimmung verlieren wir mit einer Stimme Unterschied – bei gleichbleibenden Beliebtheitswerten. Es gibt noch mehr Ungereimtheiten im Spielablauf. So stieg nach dem Laden eines Spielstands unsere monatliche Bilanz plötzlich um das Zehnfache an. Unser Lieblingsunsinn ist der: Wir gingen eine Partnerschaft mit Oxford ein, um unsere Bildung zu boosten – und bekamen Boni für die Erotikbranche.

Urban Empire ist eine interessante Variante des Citybuilder-Prinzips, leidet aber an undurchsichtigen Zusammenhängen und

mangelnden Informationen. Mehr Transparenz würde dem Spiel guttun. So aber verpasst Urban Empire die Chance, ein bemerkenswertes Spiel zu sein. ★

URBAN EMPIRE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5-2400 / AMD FX-6350
Geforce GTX 560 / AMD HD 6850
6 GB RAM, 4 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-4690K / AMD FX-8320
Geforce GTX 970 / AMD R9 290
12 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION

organische Spielwelt ☒ gelungener Tag-/Nachtwechsel
teils hübsche, detaillierte Häuser ☒ dünner Sound ☒ schlechte Performance bei größeren Städten

SPIELDESIGN

spannendes Politiksystem ☒ umfangreiche Forschung
viele Events – Zusammenhänge oft nicht nachvollziehbar
keine Opposition und Wiederwahl möglich

BALANCE

freies Speichern ☒ grundlegendes Tutorial ☒ viel zu wenig Informationen
viel Trial & Error ☒ unerklärliche, massive Budgetschwankungen

ATMOSPHÄRE / STORY

gute Stadt-Atmosphäre ☒ witzige Events ☒ Stadtratsabstimmungen können spannend sein
meist aber öde Abstimmungen
politische Zuordnungen nicht immer nachvollziehbar

UMFANG

ordentliche Kampagnen-Spielzeit (10 Stunden) ☒ guter Wieder-spielwert durch unterschiedliche Familien
fünf Siegmöglichkeiten
Szenarien ☒ nur drei Karten

FAZIT

Interessantes Städtebau-Spiel-konzept mit politischem Fokus, dem es aber an Informationen und Feinschliff mangelt.



Benjamin Danneberg
@Game_Play_Me

Ich liebe Spiele, die zum Tüfteln einladen. Umso komplizierter, umso besser – zumindest dann, wenn die Spielmechaniken transparent genug sind, um einen ordentlichen Spielfluss zu gewährleisten. Urban Empire schafft das nicht. Es ist nicht klar, wie die Bürger ihre Parteien wählen. Viele der interessanten Events bringen Auswahlmöglichkeiten mit, die ich nicht einschätzen kann. Da wird das Spiel im ersten Durchgang zum Zufallsgenerator, dessen Ergebnisse ich mir dann für den zweiten Durchgang merken muss. Ich denke, Urban Empire braucht noch einige Feinarbeit, einiges Tuning und vor allem viel mehr Informationen. Und zwar Informationen, die sich nicht auf die Unzahl unübersichtlicher statistischer Werte beziehen, sondern darauf, wie ich mit den Verordnungen die politische Landschaft beeinflussen kann.



Im Gefecht setzt Velvet ihre rote, dämonische Hand ein. Die Echtzeit-Kämpfe sind dynamisch und laden zu strategischen Experimenten ein.



Die Animationen im Kampf sind ausgezeichnet gelungen. Die Bildrate bleibt selbst bei heftigem Getümmel jederzeit stabil.

Tales of Berseria

GELIEBTE DÄMONIN

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Namco Bandai** Entwickler: **Namco Tales Studio** Termin: **27.1.2017** Sprache: **deutsche Texte, englische und japanische Sprachausgabe**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **45 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Wer braucht schon edle Heldentaten? Hier geht es um blutige Rache.

Von Michael Cherdchupan

PC-Spieler, die auf Japano-Rollenspiele stehen, können sich momentan echt nicht beschweren. Ni No Kuni 2 wurde auch für PC angekündigt, und mit Tales of Berseria ist willkommener Nachschub in diesem ansonsten so karg besetzten Genre erschienen. Die japanische Tales-Reihe kann auf eine umfangreiche Seriengeschichte zurückblicken. Seit das allererste Spiel im Jahre 1995 noch für Super Nintendo veröffentlicht wurde, sind inklusive aller Spin-offs über 30

Titel und mehrere Animes erschienen. Der 16. Ableger der Hauptserie ist nun Tales of Berseria. Obwohl es sich die Spielwelt mit dem Vorgänger Tales of Zestiria teilt, ist die Handlung ohne Vorkenntnisse genießbar.

Die Schöne und das Biest

Wir übernehmen die Rolle des Dorf Mädchens Velvet Crowe, die mit ansehen muss, wie der Exorzist Artorius ihren kleinen Bruder Laphicet in einem Ritual brutal opfert. Sie versucht, den Jungen zu retten, doch der Versuch schlägt schrecklich fehl. Velvet mutiert zu einer Kreatur, die »Therion« genannt wird und die sich von der Lebensenergie anderer ernähren kann.

Mit dem Ritual wollte Artorius Malakhim beschwören, spirituelle Wesen, die vom Exorzisten-Orden zu Sklaven gemacht werden können und die dem Bösewicht zu einem Machtaufstieg verhelfen sollen. Davon bekommt Velvet allerdings nur wenig mit: Sie wird in einen tiefen Kerker irgendwo auf einer abgelegenen Gefängnisinsel gesperrt. Der einzige Gedanke, der sie am Leben erhält, ist der Wunsch nach Rache – der »Graf von Monte Christo« lässt grüßen. Als ihr drei Jahre später die Flucht gelingt, verschwendet sie keine Zeit und macht sich augenblicklich auf die Suche nach dem Mörder.

Kommt Zeit, kommt Rache

Die düstere Vergeltungsgeschichte ist untypisch für die Tales-Serie. Die Vorgänger hatten einen fröhlichen, von Abenteuerlust geprägten Grundton, der durch gutherzige Helden unterstrichen wurde. Velvet Crowe ist anders: Sie ist kompromiss- und gewissenlos und schert sich einen Dreck um das Leiden ihrer Mitmenschen. Velvet setzt einen Hafen in Brand, bedroht kleine Kinder und verstümmelt Verbündete. Um das Dämonenmädchen herum versammelt sich folglich eine Gruppe von Verbrechern. Von einer verurteilten Hexe über einen selbstgerechten Piraten bis hin zur abtrünnigen Dienerin: Es ist eine Bande von Outlaws, die einem im Verlauf der Handlung trotz ihrer schlimmen Taten ans Herz wächst.

Obwohl die tragische Geschichte nicht frei von Anime-Klischees ist, schafft sie es, ihre Hauptfiguren über die rund 45 Stunden lan-



Die Zwischensequenzen sind technisch gut produziert und teilweise ganz schön düster – Tales of Berseria ist ein ernstes Spiel. Stilistisch gibt es jedoch nur Anime-Standardkost.



Die Magiering Seres (links) gehört zum Orden der Exorzisten und sollte die Heldin Velvet (rechts) eigentlich jagen. Die ist nämlich ein seelenfressender Dämon und mordet skrupellos.

ge Kampagne interessant auszubauen und eine wendungsreiche (Anti-)Heldenreise voller spannender Verwicklungen zu erzählen. Dass ganz nebenher die dunkelsten Seiten der menschlichen Seele erforscht und Fragen über den freien Willen und gar Religion aufgeworfen werden, ist ein besonderes Kunststück. Die Handlung von Tales of Berseria ist nicht nur innerhalb ihrer Serie eine der besten, sie bricht auch so manche Konvention ihrer Genrekollegen.

Ein verkappter Brawler

Neben der Handlung trumpft Tales of Berseria mit einem gelungenen Kampfsystem auf. Berührt man einen der reichlich vorhandenen Gegner irgendwo in der Landschaft, wird man in einen separaten Kampfbildschirm geworfen, bei dem man sich in Echtzeit umher bewegen kann. Im Vergleich zu den Vorgängern wurden die Schrauben des Kampfsystems noch weiter gelockert. Es wirkt nun wie ein schnelles Prügelspiel, dem

man umfangreiche Rollenspielmechaniken implantiert hat. Ähnlich wie in Remember Me lassen sich eigene Combos zusammenstellen. Schläge werden sofort ausgeführt und es gibt bei jedem Treffer ein spürbares Feedback. Wer eine Gedankenpause braucht oder die Schwachstellen der Gegner einsehen möchte, kann auf Knopfdruck das Geschehen für eine kurze Zeitspanne pausieren und nützliche Informationen abrufen.

Das Spiel wird selbst nach zehn Stunden nicht müde, in Tutorials neue Facetten des überraschend komplexen Kampfsystems offen zu legen. Richtig Spaßig wird es vor allem dann, sobald man sich später im Spiel mit bis zu sechs Partymitgliedern in den Kampf stürzt. Jederzeit kann man zwischen den Figuren wechseln, während die KI die Steuerung der anderen übernimmt. Das Gefühl des Triumphes, wenn man mit der richtigen Strategie erfolgreich das Momentum des Kampfes aufrechterhalten hat, ist schwer zu überbieten.

Die Rache der Stagnation

Zwar ist Tales of Berseria bei seiner Geschichte und beim rollenspiel-untypischen Kampfsystem mutig, allerdings nicht in anderen Aspekten. Die Welt zum Beispiel ist in voneinander abgekapselte Städte, Landstriche und Verliese unterteilt, die mit linearen Schläuchen verbunden sind und alle Mühe haben, den Entdeckerdrang auch nur im Entferntesten zu kitzeln. Der beschämende Höhepunkt seelenloser Gestaltung sind die Dungeons, die wie aus einem Baukasten zusammengesetzt wirken.

Auch sonst tritt Tales of Berseria oft auf der Stelle. Das Charakterdesign ist passabel und transportiert alle wichtigen Gefühle für die Geschichte. Aber vor allem in den eingestreuten Filmsequenzen wird deutlich, dass die Entwickler sich einer längst veralteten Massenproduktionsästhetik bedienen, die aussieht wie in etlichen anderen Anime-Werken. Dass die Grafik stellenweise technisch an die frühe PlayStation-3-Ära erinnert, macht die Sache nicht unbedingt besser. Im Menü konfigurieren wir immerhin Tiefenunschärfe, Sichtweite und Animationsqualität. Beim Sound zeigt sich Tales of



Michael Cherdchupan
@the_whispering



Ich mag die Tales-Reihe und kenne die Vorgänger gut. Die nüchterne Präsentation stört mich nicht, auch wenn ich mir wünschen würde, dass die Entwickler in Sachen Technik und Art Design den gleichen Mut bewiesen hätten wie bei der Story. Denn die zählt zu dem Besten, was ich in diesem Genre bisher erleben durfte. Auch, oder gerade weil die Antihelden moralisch fragwürdige Entscheidungen treffen und später hinterfragen, werden sie mir lange in Erinnerung bleiben. Wie bei seinen Helden ist Tales of Berseria also ein Spiel der inneren Werte. Vorbehaltlos empfehlen kann ich es jedoch nicht, denn dazu stören zu viele Aspekte. Aber wer keine Lust mehr auf die Abenteurer-Helden typischer JRPGs hat, sollte einen Blick riskieren – zum Beispiel mit der kurzen, aber aussagekräftigen Demo, die es gratis auf Steam gibt.

Berseria solide. Wer wegen der teils schrillen englischen Frauenstimmen keinen Hörschmerz erleiden möchte, wählt besser die japanische Sprachausgabe mit Untertiteln. ★

TALES OF BERSERIA

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E8400 / Phenom II X2 550
Geforce 9800 GTX / Radeon HD 4850
2 GB RAM, 15 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-750 / Phenom II X4 965
Geforce GTX 560 / Radeon HD 7870
4 GB RAM, 15 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- tolle inszenierte, flüssige Kämpfe
- Charakter- und Gegnerdesign
- leblose, karge Landschaften und Dungeons
- austauschbares Art Design
- englische Sprachausgabe eher bemüht

SPIELEDISIGN



- komplexes Action-Rollenspiel-Kampfsystem
- Ausrüstung und Fähigkeiten laden zum Experimentieren ein
- Treffer-Feedback
- Kämpfe im letztem Drittel ermüdend
- kaum Entdeckeranreiz

BALANCE



- einsteigerfreundlich
- Schwierigkeitsgrad steigt fair
- motivierender Wechsel aus Kämpfen und Story
- Gegner können umgangen werden
- Veteranen in den ersten Stunden unterfordert

ATMOSPHÄRE / STORY



- Story mit moralischen Fragestellungen
- ungewöhnliche Charaktere
- gute Dialoge mit viel Humor
- NPCs vermitteln Hintergrundinformationen
- hat das Potenzial, zu Tränen zu rühren

UMFANG



- Storykampagne unterhält 45 Stunden
- zahlreiche Nebenquests
- Kostümfetischisten kommen auf ihre Kosten
- keine Oberwelt, sondern abgekapselte Areale
- wirkt gegen Ende gestreckt

FAZIT

Eine großartige Geschichte und das dynamische Kampfsystem tröstet über triste Präsentation und lieblos gebaute Spielwelt hinweg.



Markus Schwerdtel
@kargbier



Die Tales-Reihe begleitet mich schon seit ihren Anfängen auf dem SNES. Aber ehrlich gesagt habe ich in den letzten Jahren das Interesse daran verloren. Zu gleichförmig, zu innovationslos, zu langweilig. Zum Glück scheint Tales of Berseria das Ruder jetzt herumzureißen. Denn auch wenn die Welt immer noch bestürzend öde ist und an eine 3D-Version der SNES-Städte von 1995 erinnert, so hat sich zumindest bei den Charakteren und der Geschichte etwas getan. Velvet ist herrlich skrupellos, ihre Bande ein wilder Haufen, auch wenn die Hexe Magilou manchmal echt nervt. Die Story ist viel härter, als es der bunte Grafikstil vermuten lassen würde. Und das Kampfsystem bietet viel mehr Tiefe, als es zu Beginn (und auch in der Demo) den Anschein hat. Für mich ist Berseria das ideale Überbrückungs-JRPG, bis Ni No Kuni 2 erscheint.

Rise & Shine

MARIO MUSS STERBEN

Genre: **Sidescroller-Action** Publisher: **Adult Swim** Entwickler: **Super Mega Team** Termin: : **13.1.201** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **2 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Im Indie-Sidescroller beißen die Bewohner des Mushroom Kingdom ins Gras. Das Gemetzel ist nach gerade mal zwei Stunden vorbei, die erste davon macht Spaß. Von Sascha Penzhorn

Im Sidescroller *Rise & Shine* schlüpfen wir in die Rolle des jungen Rise, dessen Welt Gamearth vom Krieg heimgesucht wird. Eine Horde Soldaten namens Nexgen, die wie Typen aus *Gears of War* aussehen, fällt über die Spielwelt her. Direkt zum Spielstart wird vor unserer Nase ein legendärer Held niedergeschossen, der rein zufällig wie Link aus *Zelda* aussieht. Mit letzter Kraft reicht uns der Held seine Knarre Shine. Diese gewährt ihrem Träger unendliche Respawnns, also die Eigenschaft, nach dem Tod wieder aufzustehen. Noch mal langsam: Der Held reicht uns eine Superwaffe, die unsterblich macht, und gibt dann den Löffel ab. Na, wer findet den Fehler? Aber egal! Die Action sieht vom ersten Moment an fantastisch aus und macht auch richtig Spaß. Zumindest für kurze Zeit.

Es fängt so schön an

Wir ballern erst mal haufenweise Gegner in Stücke – und das im wahrsten Wortsinne, denn *Rise & Shine* ist reichlich brutal. Es fließt viel Blut, feindlichen Soldaten schießen wir die Köpfe weg und auch die Hauptfigur wird immer wieder in ihre Einzelteile zer-



Der legendäre Krieger gibt uns eine Waffe, die unsterblich macht. Und stirbt dann.

legt, wenn uns ein Gegner erwischt oder wir in eine Mine stolpern. Die meisten Angriffe vernichten uns mit nur einem Treffer, weshalb wir uns nach Möglichkeit immer mittels Cover-Mechanik in Deckung begeben. Der Schwierigkeitsgrad ist recht knackig, aber dank großzügig verteilter Checkpoints und endloser Respawnns kommt selten Frust auf. Trotzdem gibt es ein paar nervige Stellen, an denen der Tod praktisch unvermeidbar ist, bis wir die entsprechende Passage brav auswendig lernen. Dafür freuen wir uns über das tolle Artdesign. Gamearth sieht klasse aus! Im Hintergrund sind Anspielungen auf Figuren wie Sonic, Qbert und Flappy Bird

versteckt. Sound und Musik sind erstklassig. Und als wir erste Upgrades für Shine finden, geht der Spaß erst richtig los. So gibt es zum Beispiel Elektro-Munition, die nicht nur Maschinen zerstört, sondern auch Generatoren mit Energie vollpumpt. Auch ferngesteuerte Geschosse gehören zum Repertoire, die wir an Hindernissen vorbeisteuern können, um verborgene Schalter zu treffen und so Türen zu öffnen. Bei dieser Gelegenheit stellen wir aber auch fest, dass die Gamepad-Steuerung ziemlicher Schrott ist und sich *Rise & Shine* deutlich angenehmer per Maus und Tastatur spielt.

Die unterschiedlichen Munitionstypen dienen nicht nur zur Lösung recht simpler Puzzles. Nur mit Elektrogeschossen können wir bildschirmfüllende Instakill-Attacken von Endgegnern unterbrechen. Mit ferngesteuerten Kugeln treffen wir deren verwundbare Stellen. Im weiteren Spielverlauf schalten wir zudem Granaten frei, die an Feinden kleben bleiben und sich auf Knopfdruck zünden lassen. Es macht echt Spaß, diese Spielmechaniken zu meistern und die übergroßen, wirklich beeindruckenden Superwaffen von Nexgen zu zerbröseln!

Ganz schön makaber

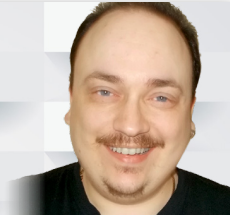
Die Anspielungen auf Helden bekannter Videospiele treffen wir kurz nach dem Spielstart nur noch in Form von Leichenbergen an. Im Hintergrund fährt ein Zug mit den blutigen Kadavern eines Pokémon-Trainers,



Gamearth liegt in Schutt und Asche. Und sieht in Bewegung echt umwerfend aus.



Sascha Penzhorn
@GameStar_de



Wieso sieht der Oberschurke aus wie Marcus Fenix? Wieso töten die Nexgen-Soldaten Klempner, Prinzessinnen und Pilze? Warum reicht der legendäre Held seine Unsterblichkeits-Knarre einfach weiter und stirbt dann, anstatt sich vorher wenigstens noch mal damit wiederzubeleben? Zugegeben – so sinnlos Rise & Shine auch sein mag, so sieht es zumindest klasse aus und hat einen umwerfend guten Soundtrack. Blöd nur, dass der wirklich spaßige Content nach gut einer Stunde vorbei ist. Die nächste Stunde besteht aus Minigames, einem Endboss und dem vielleicht beklopptesten Ende, das ich jemals in einem Spiel erlebt habe. Die Ausrede, man wolle lieber ein kurzes Spiel liefern, das dafür perfekt funktioniert, zählt für mich nicht. Dafür ist das letzte Drittel vom Spiel deutlich zu schwach, der Savegame-Bug unverzeihlich und die Gamepad-Steuerung zu unausgegoren. Und für das, was hier geboten wird, ist der Kaufpreis noch zu hoch.

Prinzessin Peach und Toad vorbei. Andere Figuren baumeln leblos aufgeknüpft im Level herum, und auch eine leicht abgewandelte Variante von Nintendos Klempner hat das Massaker nicht überstanden. Zwischendurch soll das deprimierende Schauspiel durch ein paar ausgelutschte Gags aufgelockert werden. Beispielsweise dann, wenn ein paar Gegner laut darüber rätseln, weshalb sie hinter ein paar explosiven Fässern in Deckung gehen oder wenn ein vermeintlicher Superheld namens Megabadass in Sekundenbruchteilen das Zeitliche segnet.

Egal, ob man tote Prinzessinnen und Flachwitze nun mag oder nicht – die Action ist an dieser Stelle noch angenehm abwechslungsreich und macht Laune. Doch nach einer guten Stunde Spielzeit hört der Spaß abrupt auf. Viel zu schnell finden wir uns im letzten Level des Spiels wieder.



Dieser fette Boss ist mit der richtigen Idee kinderleicht zu besiegen.

Und Feierabend!

Auf NPC Island gibt's keine Action. Stattdessen schießen wir auf Obst und nur ein paar lahme Gegner, dann folgen drei langweilige Minigames. Wo wir eben noch ganze Armeen ausgelöscht und überdimensional riesige Bossgegner hochgejagt haben, spielen wir jetzt Tontaubenschießen für Achievements. Außerdem werfen wir mit Granaten auf Basketballkörbe und versuchen, mit einer ferngesteuerten Kugel, möglichst lange feindlichen Geschossen auszuweichen. Das ist ungefähr so spaßig wie ein kostenloses Smartphone-Spiel. Und es geht erst weiter, wenn wir in allen Minigames eine bestimmte Mindestpunktzahl erreichen. Anschließend folgt noch mal ein Bildschirm voller Gegner, danach kommt der letzte Boss im Spiel, gefolgt von einem haarsträubend dämlichen Abspann, der sich wie ein noch härterer Schlag ins Gesicht anfühlt als die Gesamtspielzeit von gerade mal zwei Stunden. Das Ende kommt dermaßen plötzlich und überraschend, dass der Eindruck entsteht, die Entwickler hätten nach zweieinhalb Levels keine Lust mehr gehabt. Wer Bock darauf hat, darf das Spiel jetzt noch mal im Ironman-Modus angehen oder eine Handvoll Secrets in jedem Level suchen. Super Mega Team rechtfertigt die kurze Spielzeit übrigens damit, dass man lieber ein kurzes

Produkt liefern wollte, das dafür »superpolished« ist, also absoluten Feinschliff hat. Das entschuldigt dann aber nicht das sinnfreie Ende, die grottige Gamepad-Steuerung oder die Tatsache, dass das Spiel nach ein paar Starts auf einem Endlos-Ladebildschirm hängenbleibt, was sich nur durch das Löschen aller Spielstände beheben lässt. So geschehen auf unserem Testrechner sowie auf den Rechnern einiger frustrierter Steam-User, die sich im Forum darüber beschwerten. Superpolished ist für uns jedenfalls was anderes. ★

WERTUNG ZU RISE & SHINE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Quad Q6600 / AMD A6-3600
Geforce GTX 650 / Radeon R7 240
2 GB RAM, 4 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-4590 / AMD FX 8350
Geforce GTX 970 / Radeon R9 290
4 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- hervorragend gezeichnete Umgebungen
- Gegner und Bosse sehen fantastisch aus
- tolle Comic-Zwischensequenzen
- großartiger Soundtrack
- satte Waffensounds

SPIELDESIGN



- Puzzles mit ferngesteuerter Munition sind cool
- spaßige, fordernde Bosskämpfe
- actiongeladene Schießereien
- miese Gamepad-Steuerung
- doofe, nicht überspringbare Minigames

BALANCE



- zahlreiche Checkpoints
- unendlicher Respawn
- kein freies Speichern
- einige unfaire Stellen
- nur ein Schwierigkeitsgrad

ATMOSPHÄRE / STORY



- makabere, blutrünstige Atmosphäre
- Story nimmt sich selbst nicht zu ernst
- diverse Logiklücken
- teils lahme Gags
- dämliches Ende

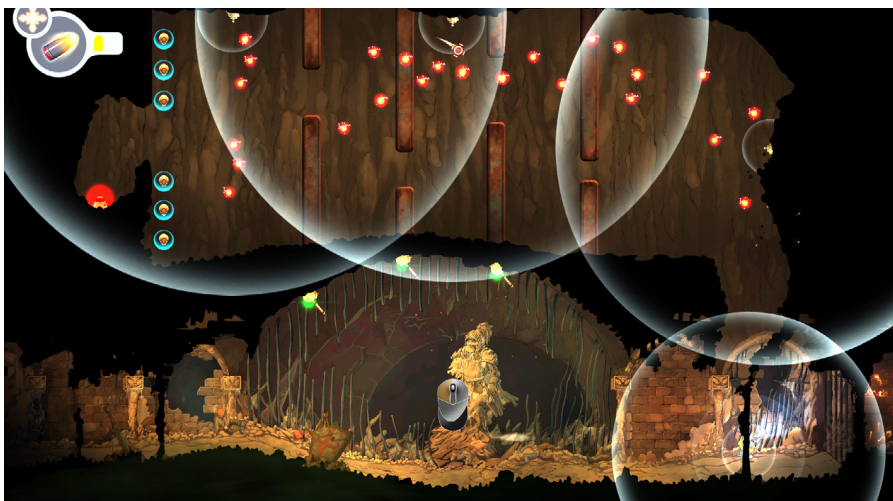
UMFANG



- Ironman-Modus zum Freispielen
- gerade mal zwei Stunden Spielzeit
- kaum Wiederspielwert
- Ende ist langweiliger Füller-Content

FAZIT

Sidescroll-Shooter mit hervorragendem Art Design, der auf halber Strecke stark nachlässt und nach zwei Stunden Spielzeit abrupt endet.



Wir müssen ein Geschoss durch diese Bullet-Hell manövrieren, um eine Tür zu öffnen.

Icey

JA, WOLLT IHR UNS VERÄPPELN?

Genre: **Action** Publisher: **X.D. Network Inc.** Entwickler: **Shanghai FantaBlade** Termin: **17.11.2016** Sprache: **Chinesisch mit englischen Untertiteln**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **5 Stunden** Preis: **12 Euro** DRM: **ja (Steam)**

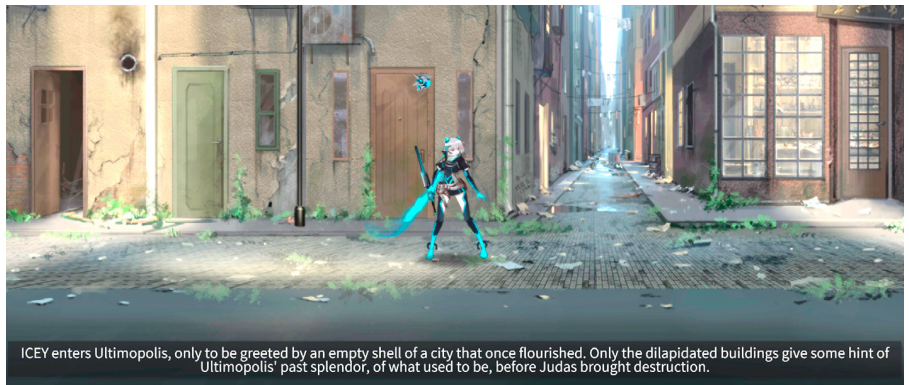
Das flotte Indie-Actionspiel Icey macht ungeniert Witze auf unsere Kosten, und das finden wir im Test richtig gut!

Von Patrick Mittler

Still und unauffällig hockt der Indie-Titel Icey seit November letzten Jahres im Steam-Store. Ok, so einfach wollen wir uns rausreden, denn ein echter Geheimtipp ist Icey nicht. Das Spiel ist uns einfach in der herbstlichen Spieleflut abgesoffen, trotz mittlerweile Tausender euphorischer Steam-Reviews. Nostra culpa, wie der Lateiner sagen würde – aber für Empfehlungen ist es bekanntlich nie zu spät. Die holen wir also hiermit nach: Holen Sie sich Icey, denn das irrwitzige Actionspiel wird Ihnen mit (Achtung Spoiler!) 83-prozentiger Wahrscheinlichkeit ebenso viel Spaß machen wie uns.

Vordergründige Action

Auch wenn es in diesem Fall vom Entwickler so beabsichtigt ist, kann Icey als Paradebeispiel dafür herhalten, wie sehr der erste Eindruck täuschen kann. Der erste Blick auf Icey zeigt nämlich schlicht einen flotten Actionprügler. Oder anders gesagt, ein Devil May Cry als Anime und in 2D. Zumindest beginnt das Spiel so: Als titelgebendes blaues Roboter-Mädel Icey verdreschen wir schwertschwingend allerlei unfreundliche mechanische Schergen. Icey reagiert so intuitiv und präzise, dass wir Kombos, Ausweich-Dashes und Finisher zu einem pfeil-



Icey muss Judas und seine Minions erledigen. Das ist aber nur der Vorwand für etwas Anderes.

schnellen Schwert-Tanz aneinanderreihen. So hacken wir von einem Bildschirm zum nächsten Dutzende Roboter zu Klump und treffen in regelmäßigen Abständen auf kurzweilige, teils bildschirmfüllende Bosse.

Wer sowas mag, bekommt mit Icey ein überraschend griffiges, befriedigendes Actionspiel, das alle Noten des Genres beherrscht. Selbst Anfänger zaubern schnell beeindruckende Kombo-Ketten auf den Schirm, und wer die Feinheiten wie Konter-Attacken oder den immer hilfreichen Finisher mit automatischer Heilung verinnerlicht hat, brennt mühelos ein ziemlich spaßiges Action-Feuerwerk ab.

Gegen erkämpftes oder gefundenes Geld können wir Iceys Kombos oder Spezialangriffe verbessern. Ab und an warten dann noch recht simple Hüpf- oder besser gesagt Quickdash-Passagen durch einfache Minen-

felder und der eine oder andere ruhige Moment vor einer besonders malerischen Kulisse. Stichwort malerisch: Mit ihrem detaillierten Manga-Stil könnte Icey direkt aus dem Anime-TV gehüpft sein. Die Welt ist super gezeichnet, die Animationen wirken wunderbar flüssig und die Effekte krachen.

Zwar fällt uns recht bald eine gewisse Abwechslungsarmut bei der Gegnerauswahl auf, einzelne Umgebungen sind dröge, und es ist generell etwas zu leicht, besonders für Genrekenner. Aber bevor wir uns in Erbsenzählerei ergehen – all das ist nicht der Hauptgrund, warum man Icey spielen sollte.

Hintergründiger Humor

Kurioserweise hat Icey nämlich nicht nur mit Devil May Cry viel gemeinsam, sondern auch mit dem schrägen Indie-Hit The Stanley Parable. Auch in Icey plappert im Hintergrund



Auf den ersten Blick ist Icey ein ganz normales lineares Actionspiel – quasi ein Devil May Cry in hübschem 2D.



Die Bosskämpfe sind, wie es sich für das Genre gehört, krachig inszeniert. Die kleine Icey ist vor den Kolossen kaum zu erkennen.



Patrick Mittler
@thegobetween



Was Icy für mich so besonders macht, ist nicht das solide Gameplay oder die clevere Meta-Ebene, sondern die Kombination aus beidem. Für sich gesehen könnte man sowohl aus dem soliden Hack&Slash-Part als auch aus den abgefahrenen Kommentaren eigene Spiele machen, aber erst durch diesen wilden Mix reißt mich der Spielfluss so richtig mit. Immer wenn mir die Klopperei ein bisschen zu eintönig wird, entdecke ich ein aberwitziges Geheimnis. Gleich danach macht es wieder Spaß, ein paar Robotern was auf die Metallbirne zu geben. Obwohl Icy ein objektiv gesehen eher kurzes Vergnügen ist, wird es durch die Kombi aus Spielmechanik und genialem Erzähler für die paar Stunden nie langweilig. Und nach den großartigen Enden war ich sowohl zufrieden, wollte aber gleich mehr davon – mehr Lob geht für das kleine, ausgefallene Indie-Game wohl nicht.

ein eigenwilliger Erzähler, in diesem Fall der Entwickler selbst. Keine Angst, wir verraten damit nicht allzu viel, denn schon kurz nach dem zehnmütigen Tutorial nimmt Icy eine ziemlich abgefahrne Wendung. Wir haben gerade den ersten Boss zerlegt, als das Spiel scheinbar abstürzt und uns mit Fehlermeldungen bombardiert. Kurz danach werden wir in den Level zurückgeworfen, uns wird klar, dass wir dem ach so netten Erzähler und seiner ziemlich linearen Story so gar nicht vertrauen können.

In ziemlich enthusiastischem Chinesisch (mit englischen Untertiteln, die englische Sprachausgabe entsteht noch) scheucht er uns die leuchtenden Pfeile entlang zum nächsten Story-Checkpoint. Frech wie wir sind, laufen wir bei der ersten Gelegenheit aber nicht in die gewünschte Richtung und siehe da, der Erzähler versteht die Welt nicht mehr. Schon können wir uns einiges anhören: Ob wir denn nicht die Welt retten



Die Umgebungen sind handgezeichnet und könnten direkt aus einer Anime-Serie stammen.

wollen? Warum wir uns das Leben unnötig schwer machen? Warum wir in einem leeren Raum stehen bleiben? Oder ob uns das von ihm in nächtelanger Arbeit mit viel Liebe programmierte Spiel gar zu leicht ist?

Kurz gesagt: Icy ist auf den ersten Blick ein solides Hack&Slash, hat aber darüber eine genial-komische Meta-Ebene. Ausgehend von unserem Ungehorsam dem Erzähler gegenüber eröffnen wir uns zahlreiche surreale Momente. Etwa wenn wir plötzlich in einem Level stehen, der nur aus einer Skizze besteht, was der Erzähler peinlich berührt entschuldigt. Oder wenn er uns vorwirft, wir würden seine zehnjährige Arbeit an dem Titel nicht gebührend schätzen, und im Anschluss noch über die Review-Kultur auf Steam herzieht.

Clevere Trickserei

Die meiste Zeit über veräppelt uns der Entwickler sogar nach Strich und Faden. Er beschimpft uns als »trophy-geilen« Pragmatiker, wirft uns in extra schwere Situationen, macht sich über unser Scheitern lustig oder empfiehlt uns, lieber einen entspannenden Karpfen-Simulator zu spielen (gibt es übrigens als Zen Koi Simulator wirklich!).

Mehr wollen wir an dieser Stelle nicht vorwegnehmen, denn Icy zieht einen Großteil seiner Faszination daraus, dass man selbst seine Geheimnisse und die wirkliche Geschichte hinter dem 08/15-Plot rund um ei-

nen Antagonisten namens Judas lüftet. Ignoriert man die Anweisungen des Erzählers, entdeckt man eine ausgefallene Geschichte rund um digitale Götter, gefälschte Entwickler-Mails und allerlei andere seltsame Vorgänge. Es gibt wenige Gründe, das nicht zu tun. Ja, die Gegnervielfalt lässt zu wünschen übrig, stellenweise ist das Ding zu leicht, und kurz ist es obendrein. Aber erst durch mehrere, knapp zweistündige Durchläufe entdeckt man verschiedene Enden beziehungsweise einen befriedigenden, klärenden Twist des Ganzen. Und all die hintergründigen Ideen machen Icy zu einem der cleversten Actionspiele seit langem. ★

ICEY

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Quad Q9505 / Phenom II X4 920
Geforce GTX 550 Ti / Radeon HD 7770
2 GB RAM, 6 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-2500 / Phenom II X6 1100T
Geforce GTX 660 Ti / Radeon HD 7950
4 GB RAM, 6 GB Festplatte

PRÄSENTATION



gut gezeichnete Umgebungen und Bosse
schön animierte Gegner
fetziger Techno-Soundtrack
enthusiastischer (chinesischer) Sprecher
einige Levels optisch öde

SPIELEDISIGN



flottes Kampfsystem
Entdeckerdrang wird belohnt
brüllend komische Meta-Ebene
gute Mischung aus Witz und Action
Kampfsituationen ähneln sich oft

BALANCE



faire Checkpoints
zwei Schwierigkeitsgrade
ausreichendes Tutorial
simple Geschicklichkeitseinlagen
insgesamt etwas zu einfach

ATMOSPHÄRE / STORY



hinterhältiges Durchbrechen der 4. Wand
stimmige SciFi-Welt
ständige Überraschungen
gelungene Selbstironie
klassische Anime-Atmosphäre

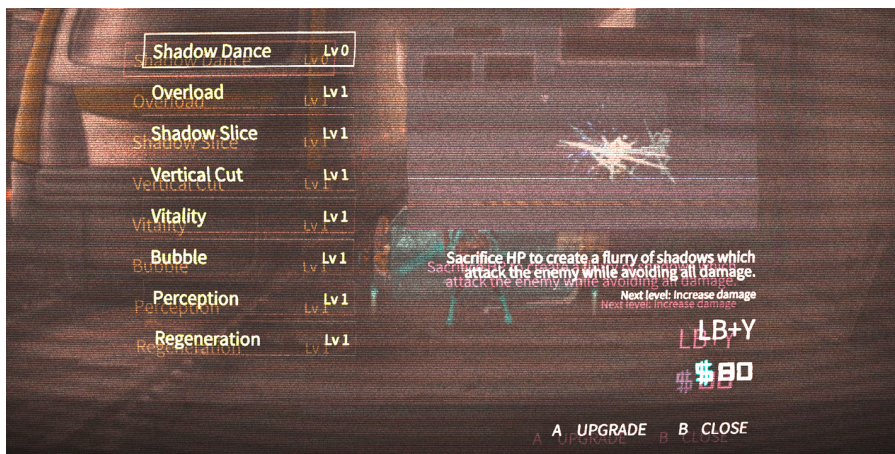
UMFANG



unzählige Geheimnisse
mehrere Durchgänge lohnen sich
wenig Gegnervielfalt
im Grunde geringe Spielzeit

FAZIT

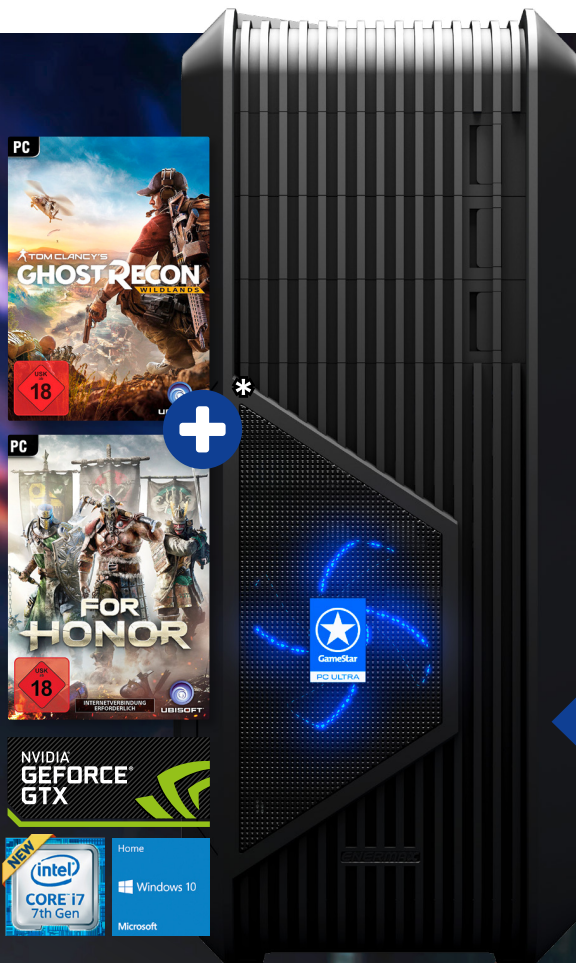
Fetzig, sarkastisch und angenehm durchgeknallt: Icy ist quasi der actiongeladene Nachfolger im Geiste von The Stanley Parable.



Regelmäßig können wir Iceys Fähigkeiten an Terminals verbessern. Richtig notwendig ist das aber erst im zweiten Schwierigkeitsgrad, wo es deutlich härter wird.

NEUER CORE i7 7700K MIT KABY LAKE

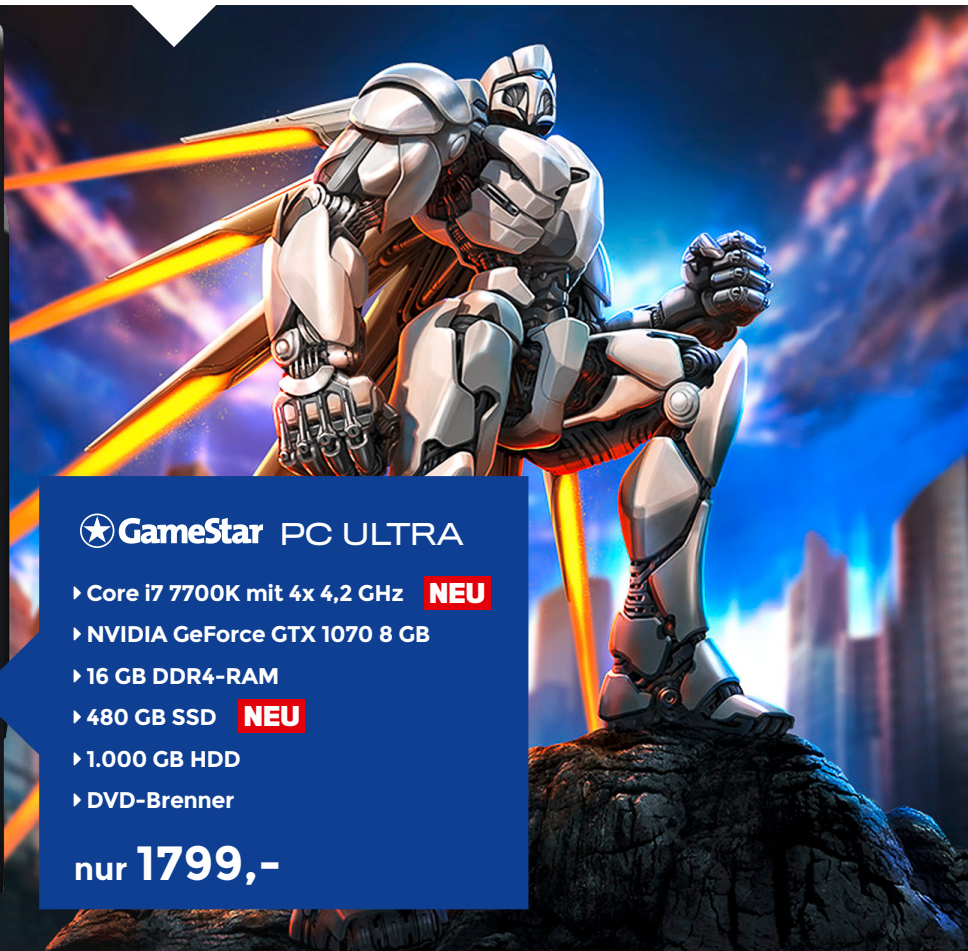
Schneller als je zuvor: Ab sofort treibt Intels neues Kaby-Lake-Flaggschiff Core i7 7700K mit bis zu 4,5 GHz unsere High-End-Rechner One GameStar-PC Ultra und Xtreme an.



GameStar PC ULTRA

- Core i7 7700K mit 4x 4,2 GHz **NEU**
- NVIDIA GeForce GTX 1070 8 GB
- 16 GB DDR4-RAM
- 480 GB SSD **NEU**
- 1.000 GB HDD
- DVD-Brenner

nur **1799,-**



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
- GeForce GTX 1070 8 GB **NEU**
- 8 GB DDR4-RAM & 256 GB SSD
- 1.000 GB HDD
- 15,6 Zoll Full HD-Display

nur **1799,-**



GameStar NOTEBOOK PRO 17

- Core i5 6600 mit 4x 3,3 GHz **NEU**
- NVIDIA GeForce GTX 1060 6 GB
- 8 GB DDR4-RAM & 256 GB SSD
- 1.000 GB HDD
- 17,3 Zoll Full HD-Display

nur **1799,-**



GameStar NOTEBOOK ULTRA 17

- Intel Core i7 6700HQ mit 4x 2,6 GHz
- NVIDIA GeForce GTX 1070 8 GB
- 16 GB DDR4-RAM & 256 GB SSD
- 1.000 GB HDD
- 17,3 Zoll Full HD-Display

nur **1899,-**

Alle Preise in Euro inkl. gesetzlicher MwSt. Angaben Stand 03.02.2016. Änderungen vorbehalten. Alle Angebot nur solange Vorrat reicht.

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

Konfiguriert von der GameStar-Redaktion für maximalen Spielspaß

KOSTENLOSER TOP-SPIELETITEL

Sie haben die Wahl: Zu jedem One GameStar-PC oder Notebook mit einer GeForce GTX 1070 oder 1080 gibt es For Honor oder Ghost Recon: Wildlands gratis dazu! *



GameStar PC XTREME

- Core i7 7700K mit 4x 4,2 GHz **NEU**
- NVIDIA GeForce GTX 1080 8 GB
- 16 GB DDR4-RAM
- 480 GB SSD
- 1.000 GB HDD
- DVD-Brenner

nur **1999,-**

FOR HONOR

NVIDIA GEFORCE GTX

GAME READY



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 7600K mit 4x 3,8 GHz **NEU**
- GeForce GTX 1050 Ti 4 GB **NEU**
- 8 GB DDR4-RAM
- 240 GB SSD **NEU**
- 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur **1199,-**



GameStar PC XL

- Core i5 7600K mit 4x 3,8 GHz **NEU**
- NVIDIA GeForce GTX 1060 6 GB
- 16 GB DDR4-RAM
- 240 GB SSD
- 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur **1399,-**



GameStar PC TITAN

- Intel Core i7 6850K mit 6x 3,6 GHz
- 2x GeForce GTX 1070 8 GB SLI
- 32 GB DDR4-RAM
- 960 GB SSD
- 2.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur **2999,-**

* Gutschein für eine der beiden Aktionsvollversionen. GeForce GTX 1070 oder 1080, GeForce Experience Software und Online-Benutzerkonten erforderlich.

www.gamestarpc.de

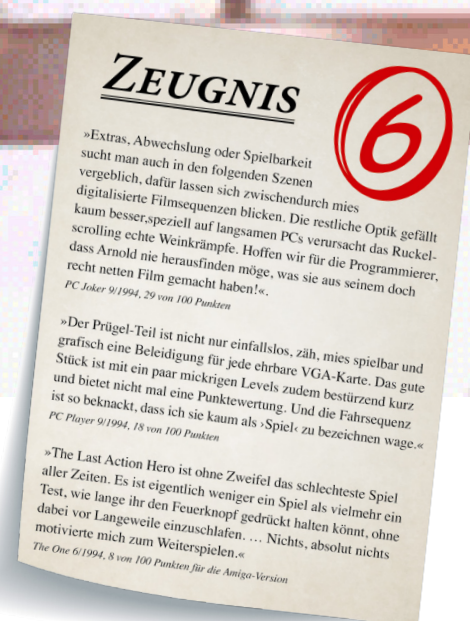
Legendär schlecht: Last Action Hero

DER ÄKTSCHN-ALBTRAUM



Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Nach Oceans 1989 erschienenem Spiel zum Schwarzenegger-Film »Red Heat« dachte er eigentlich, dass es für Arnie nimmer schlimmer kommen würde. Doch Last Action Hero gelang es mit der Formel »weniger Action, mehr Stumpfsinn«, die Messlatte noch ein Stückchen niedriger zu legen.



Auf DVD: Video-Special

Eines haben wir von Arnie gelernt: Spiele-Adaptionen von Kinofilmen nähert man sich am besten mit niedriger Erwartungshaltung und Kneifzange. Hollywood-Allüren, Anwälten und demotivierten Entwicklern ist es zu verdanken, dass Last Action Hero auf dem PC noch gründlicher abstürzte als im Kino.

Von Heinrich Lenhardt

Arnold Schwarzenegger gilt eigentlich als sichere Blockbuster-Bank, doch 1993 kratzt der Flop von »Last Action Hero« an seinem Superstar-Nimbus. Liegt's am mehrfach umgeschriebenen Drehbuch oder an den »Ju-

rassic Park«-Dinos, die in diesem Sommer durch die amerikanischen Kinos ziehen? Die rund 25 Millionen Dollar Verlust für den Filmverleih Columbia Pictures sind nicht der einzige Schaden, den »Last Action Hero« anrichtet. Konzernmutter Sony beharrt auf einem begleitenden Computerspiel, das zum Inbegriff des uninspirierten Lizenz-Dilettantismus wird – woran die Filmleute nicht ganz unschuldig sind.

Arnold hat ein Image-Problem

Psygnosis wird zu Amiga-Zeiten mit dem hübsch-doofen Shadow of the Beast bekannt und veröffentlicht dann das hinreißende Puzzlespiel Lemmings. Sony kauft das Liverpooler Studio 1993 und denkt dabei schon an Software-Impulse für seine nahende PlayStation-Konsole. In der Zwischenzeit kann Psygnosis sich ja schon mal

nützlich machen und einen großen Hoffnungsträger der Filmabteilung auf alle möglichen Spieleplattformen umsetzen. Die Planung für Last Action Hero beginnt hoffnungsfroh, anhand einer Vorab-Drehbuchversion entwickelt Psygnosis ein Konzept für ein actiongeladenes Spiel – was denn auch sonst, bei so einem Namen? Doch dann geht es mit den merkwürdigen Forderungen der Filmleute los: »Wir hörten von einem Anwalt, der bei Columbia für Arnie arbeitete. Schwarzenegger wollte nicht mit Gewalt in Verbindung gebracht werden und durfte im Spiel keine Waffen tragen«, erzählt Pete Baron, der bei Psygnosis am Spieldesign mitarbeitete, der Retro-Website Hardcoregaming101.

Das ursprüngliche Designdokument sieht reichlich Knarren, Dynamit und Explosionen vor. Doch Schwarzeneggers Team fürchtet



Bei diesem Bosskampfversuch sterben die letzten Action-Hoffnungen: Wir sprinten ein paar Mal von einer Bildschirmseite zur anderen, um den Helikopter-Salven zu entgehen. Gäh.



Schwarzenegger tritt so hart zu, dass sein Schuh durchs gegnerische Sprite geht? Kleine Grafikmacken sind noch das geringste Problem der primitiven Prügelsequenzen, die sich komfortabel mit einer Kampfaste gewinnen lassen.



Drei Jahre vor dem ersten Grand Theft Auto flitzen wir über eine Stadtkarte. Doch die Steuerung ist schwach und die Aufgabe läppisch: Wir müssen ein bestimmtes Fahrzeug durch wiederholtes Rammen zum Anhalten bringen.

Genre: Actionspiel

Publisher: Psygnosis

Entwickler: Psygnosis

Veröffentlichung: 1994

Legendär, weil: ... das Spiel zu einer großen Hollywood-Produktion von kleinkarierten Einschränkungen geplagt wird. Schwarzenegger ballert zwar in der Filmvorlage, wollte im Spiel aber nicht in Schießereien verwickelt werden.

Schlecht, weil: ... den Entwicklern sichtlich Zeit und Lust vergangen sind. Das Resultat sind ein paar Fahr- und Prügel-Szenen mit bedenkllicher Steuerung und B-Movie-Grafik, die im Nu durchgespielt sind.

Fazit: Der Film war als Parodie auf die Klischees des Actionkinos gedacht, das dazugehörige Spiel scheint als interaktives Mahnmal vor Crossmedia-Lizenzen warnen zu wollen. Ein Gutes hat das stümperhafte Spielgeschehen: Im direkten Vergleich dazu wirkt die Leinwand-Vorlage wie pures Hochkultur-Gold.

ums familienfreundliche Image, schließlich hat sich der Star mit Filmen wie »Twins« oder »Kindergarten Cop« auch außerhalb der Action-Nische etabliert. Und dann mangelt es Psygnosis schlicht an der Zeit, um vernünftige Alternativkonzepte zu entwickeln: »Das Spiel hatte absolut unverrückbare Abgabetermine. Es gab keine Möglichkeit, sie zu verschieben, und die Kommunikation mit den amerikanischen Anwälten dauerte ewig«, erklärt Baron. Die Motivation der Entwickler ist entsprechend überschaubar: »Das Projekt war der »kurze Strohhalm«, was bedeutet, dass niemand es machen wollte. Deshalb haben viele Versionen nicht mal Autorennamen«, meint Ste Cork, der die PC-Version programmierte. »Niemand kümmerte sich um dieses Spiel, und das merkt man ihm an.«

Aller Laster Anfang

Last Action Hero besteht aus jeweils drei Fahr- und Zweikampf-Levels. Den Auftakt macht eine Autoverfolgungsjagd, deren Idiotie sich zumindest teilweise durch die Sonderwünsche der Filmleute erklären lässt: »Columbia Pictures sagte uns, dass man im Spiel nicht auf die Bösen oder die gepanzerten Fahrzeuge schießen darf, obwohl Arnold genau das im Film macht«, berichtet Ste Cork. Wie sollen wir da den Bösewicht-Lastwagen zum Anhalten zwingen, dessen Gangsterbesatzung fröhlich auf unseren Wagen ballert? Es bleibt uns nichts anderes übrig, als wiederholt in die gegnerische Knautschzone zu dotzen, bis deren Karosserie-Energiebalken futsch ist. Das ist ziemlich lachhaft und läppisch, ein Rückwärtseinparken-Duell würde mehr Adrenalin zum Fließen bringen. Die Kunst besteht darin, den



Die überfahrbaren Fußgänger sind die Rache der Psygnosis-Entwickler für von den Lizenzgebern diktierte Einschränkungen. An den roten Blutlachen hat sich erstaunlicherweise niemand gestört.

Laster auf der Stadtkarte erst einmal zu finden. Dabei hilft ein Richtungspfeil (wenn er nicht gerade mal von einer Textsprechblase verdeckt wird).

Und wenn's nur das wäre! Die Fahrzeugsteuerung ist simpel und nervig, das Tempo lässt sich nur schwer dosieren, und jeder Abbiegevorgang wird zum schlingernden Abenteuer. Wir dürfen zwar nicht auf das Auto der Bösen schießen, aber Zivilfahrzeuge von der Fahrbahn rammen und leichtsinnige Fußgänger überfahren. Diese Liebe zum Detail ist quasi die Rache des Programmiers für die diktierten spielerischen Einschränkungen: »Fußgänger hinterlassen kleine Blutlachen, wenn sie überrollt werden, und achten nicht auf den Verkehr, wenn sie Fußgängerüberwege benutzen (auf die Autos keine Rücksicht nehmen). Damit war sichergestellt, dass sie oft zermatscht werden«, gesteht Ste Cork. »Columbia hat nie etwas dazu gesagt, und so blieb dieses Feature drin.« Mit ihrer Prise Prä-GTA-Flair wirken die Fahrlevels hochgradig absurd, doch das ist noch kein Vergleich mit dem Rest des Spiels: den Prügelabschnitten.

Schwerer Schlag

Am Fahrziel angekommen steigt Arnold aus und stakt mit der Eleganz eines überbreiten Schwertransporters von links nach rechts durch die Kulisse. Die bösen Schergen stellen sich ihm freundlicherweise einer nach dem anderen in den Weg, um sich weitgehend wehrlos abwatschen zu lassen. Wir müssen nur im richtigen Moment die Eingabe-Taste drücken, um den Gegner mit einer Art steirischem Fußfeger zu erwischen. Die anderen Bewegungsmanöver wie Fausthieb oder Salto rückwärts sind eigentlich überflüssig. Wobei es in der Tat erstaunlich ist, mit welcher Ballerina-Anmut das klobige Arnold-Sprite durch die Lüfte wirbelt, obwohl Steuerung und Bewegungen sonst so träge sind. Als Vorbild für die Keilerei diente offensichtlich zeitgenössische Klopfssoftware wie Streets of Rage oder Fatal Fury. Doch Last Action Hero hat weder vernünftige Steuerung noch Spielbalance, der letzte Boss im weißen Anzug lässt sich ähnlich leicht weg-hauen wie die anfänglichen Prügelknaben. Die Hintergrundgrafik ist reine Staffage, wir können keine Objekte benutzen. Hat man sich im wahrsten Sinne durchgeschlagen, geht's mit einer weiteren öden Verfolgungsjagd-/Prügelabschnitt-Kombination weiter. Die mitleiderregenden multimedialen Bemühungen zwischen den Levels passen da perfekt ins Gesamtbild.

Ein irgendwie spielbares Desaster

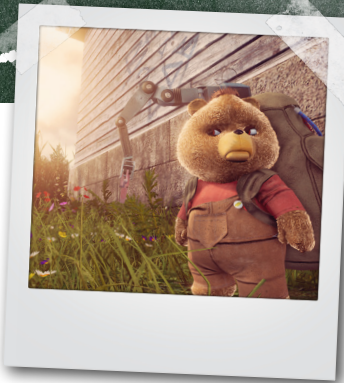
»Warum müllt ein grafisch so schlichtes Programm die Festplatte mit gut 7 MByte voll?«, wundert sich PC Player in Ausgabe 9/1994. Ganz einfach: Auf den sechs Installationsdisketten stecken digitalisierte Ultrakurz-Filmszenen, die mit etwa drei Bildern pro Sekunde vor sich hin ruckeln – jedes Dauemenkino läuft flüssiger. Ein paar Jahre später hätte man wohl ein CD-ROM-Spiel aus Last Action Hero gemacht, doch Psygnosis musste mit den Platzrestriktionen von Disketten und Konsolenmodulen leben. So ist das Spiel in jeder Hinsicht ein gründlicher Reinfall – auch wenn Pete Baron sich bemüht, positive Aspekte zu finden: »Jeder, der bei diesem Projekt involviert war, leistete hervorragende Arbeit, um aus einem völligen Desaster ein Spiel zu machen, das irgendwie spielbar war.« Die Betonung liegt freilich auf »irgendwie«. Wer 1994 stolze 100 Mark für ein PC-Spiel hinlegt, erwartet vielleicht ein wenig mehr als zwei depperte Mini-Games mit mieser Steuerung, die ein paarmal wiederholt werden. Die Gesamtspielzeit lässt sich in Minuten messen, am Ende gibt's lediglich ein Standbild als »Belohnung«, aber nicht mal eine Punkterwertung. Dieser Mangel wiegt allerdings nicht sonderlich schwer, da ohnehin kein geistig gesunder Mensch Last Action Hero erneut freiwillig spielen würde. ★



Auf den sechs Disketten steckt mehr Multimedia-Füller als Spiel. Die kurzen digitalisierten Filmszenen wirken wegen der minimalen Bildrate eher wie eine Diaschau.

Theoretisch betrachtet: Maize

SINNSUCHE IM MAISFELD



Der Autor

Maximilian Schulz (26) studiert Gesellschafts- und Wirtschaftskommunikation in Berlin. Er hatte nie einen Chemiebaukasten. Auch als er meinte, dass er ein Set zum Selberziehen von Edelsteinen bräuhete, wurde ihm dieser Wunsch verweigert. Nachdem er Maize gespielt hat, weiß er auch, weshalb, und ist seinen Eltern ausgesprochen dankbar dafür, dass sie ihn, die Nachbarschaft und das Viertel vor Üblem bewahrt zu haben.

Ein Mysteryspiel, dessen Hauptdarsteller denkender Mais ist und dessen Rahmenhandlung ausschließlich von Fehlversuchen und anderweitigem Versagen handelt? Richtig, Maize ist die spielgewordene Fail-Kompilation einer Forschungseinrichtung und gerade deswegen irrsinnig witzig. Aber steckt darin auch ein tieferer Sinn?

Von Maximilian Schulz

»Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt«, schrieb Friedrich Schiller. Den Dichter kennen wir natürlich vor allem für seine Bühnenstücke, einen böhmischen Feldherrn sowie eine gewisse Glocke, doch setzte er sich auch mit der menschlichen Evolution und der Rolle des Spielens auseinander. Nun haben in Maize zwei Wissenschaftler etwas zu viel gespielt, waren zu sehr Vertreter des Homo ludens, also desjenigen, der seine Fähigkeiten im Spiel entdeckt und entwickelt – im

Gegensatz zum lernbegierigen Homo faber, dem alten Bücherwurm. Schlussendlich haben die verspielten Forscher dabei etwas geschaffen, mit dem sie nicht gerechnet hatten, nämlich ... denkenden Mais. Is' klar. Was wie eine komplett aus der Bahn geratene Einleitung anmutet, ist zwar erstens genau das, zweitens aber deswegen sehr passend, weil auch Maize komplett aus der herkömmlichen Adventure-Bahn gerät. Und ein Spiel ist, das sich herrlich humorvoll ums Scheitern dreht. Um mein eigenes, um das der Forscher, vielleicht sogar um das von Friedrich Schiller, weil alle immer nur an Emmanuel Kant denken (an dem Schiller sich übrigens orientierte), wenn es um die Erziehung des Menschen geht. Aber wer weiß das schon.

Zeichen im Maisfeld

Ich erwache also zwischen Maispflanzen, irgendwo im Nirgendwo, ohne Erklärung, und ich glaube, gesehen zu haben, wie gerade drei Maiskolben samt Stängel hinter der nächsten Ecke verschwunden sind. Bin ich in einem Maislabyrinth? Träume ich? Im Hintergrund sind eine Farm, ein Silo, ein Herrenhaus und eine Art riesengroße Teslaspule zu sehen. Ich setze mich in Bewegung, und mit sanften Texteinblendungen bringt Maize

mir die Steuerung näher: WASD zum Laufen, Linksklick für Aktionen, »Q« ist sinnlos und macht überhaupt nichts, sagt mir Maize. Ich drücke also »Q«. Nichts passiert, natürlich – der erste von vielen irrwitzigen Fehlschüssen, und ich kann die Entwickler förmlich vor mir sehen, wie sie sich köstlich amüsieren. Maize nimmt sich keineswegs ernst und erwartet auch von mir keine gehobene Seriosität im Umgang, angenehm. Als mir nach zehn Minuten erneut gesagt wird, dass »Q« nichts bringen würde, war ich schon mittendrin im Rätsellösen, Schalterumlegen und Umgebungserkunden. Dabei ist besonders bemerkenswert, dass ich dies aus reinem Entdeckertrieb heraus anstelle; ich habe keine Ahnung, wohin mich welche Aktion bringt. Doch immerhin ich bin ja ganz Mensch, da ich spiele, stimmt's, Friedrich? Oh, du würdest dich wundern!

Ins Blaue gespielt

Denn ich habe keine Ahnung, wer ich bin und was das alles soll! Herrje, ich könnte sogar –Achtung, krude Theorie! – selbst der Mais sein! Maize zu spielen, heißt vor allem am Anfang, ins Blaue hinein zu spielen. Deswegen ist die Grundaussage des Scheiterns ja auch so einfach auf meine Analyse zu übertragen: Ich scheitere kläglich daran, in Maize mehr zu entdecken als ein herrlich abgedrehtes und schon fast bis zur Unkenntlichkeit entstelltes Adventure. Aber was soll's, die Gags sitzen! Da finde ich etwa einen Gummihandschuh und entdecke wenig später, dass in darin eine abgetrennte Hand steckt. Einfach so! Und warum zur Hölle begleitet mich ein schlechtgelaunter, russischer Roboterbär, der mich kontinuierlich beleidigt? Maize ist eine Ansammlung von Absurditäten. Und womöglich eine alberne

WAS WUSSTE
SCHILLER?



Parabel auf die Evolution. Schließlich haben wir Menschen irgendwann damit angefangen, uns mehr und mehr von der Natur zu emanzipieren. Schiller, Sie haben das Wort: »Die Natur fängt mit dem Menschen nicht besser an als mit ihren übrigen Werken: Sie handelt für ihn, wo er als freie Intelligenz noch nicht selbst handeln kann. Aber eben das macht ihn zum Menschen, dass er bei dem nicht stillsteht, was die bloße Natur aus ihm machte.« Klar, wir wollen mehr werden, als wir sind, zum Beispiel, indem wir spielen. Alter Hut. Aber in Maize geht es eben gar nicht um den Menschen, sondern um den Mais. Ähnlich wie in der Natur ergeben sich aus dem gescheiterten Forscherexperiment neue Lebensformen, denn die Evolution per se ist nichts anderes als die Verkettung vom Scheitern der Verlierer mit dem Lernen der Gewinner aus deren Fehlern. Ob nun dieses gelbkörnige Kind der wissenschaftlichen Liebe eine langlebige Tradition aufbauen oder im heimischen Feld verharren wird, bleibt streng fraglich. Obwohl: Vielleicht erwartet uns ja bald schon »Maize 2: Rise of the Corn«.

Der Luxus des Unfugs

Nun könnte ich natürlich abwinken und festhalten, dass sich Finish Line Games einfach dem Luxus der kompletten Blödelei hingeben haben. Anstatt ein althergebrachtes Abenteuerspiel zu präsentieren, in dem ich später sogar in eine mysteriöse Forschungseinrichtung eindringe, nehmen die Entwickler andauernd Kontakt mit mir auf. Die Texteinblendungen gehören nicht direkt zum Spiel, sondern überlagern es. Der Soziologe Werner Sombart schrieb nicht umsonst: »Luxus ist jeder Aufwand, der über das Notwendige hinausgeht.« Witzigerweise ist der

Adventure-Anteil von Maize eben wirklich nur das absolut Notwendige, der Inbegriff des Rudimentären. Der Witz, mit dem er verkauft wird, ist dagegen beeindruckend. Und sich die Freiheit zu nehmen, ein Spiel zu programmieren, dass eigentlich nur dafür da ist, Witze zu erzählen, könnte man als luxuriös bezeichnen.

Als ich einen Sicherungskasten repariere, erscheint der schon fast gelangweilte Kommentar »Die Sicherung ist repariert, es ist nun etwas weniger dunkel«. Selbst den Erfolg verkauft mir Maize als mindestens kleines Scheitern. Die sarkastischen Sprüche sind der Text gewordene »Slow Clap«, wunderbar giftiges Lob. Als ob der Beleidigbarkeit nicht schon schlimm genug wäre! Aber nach und nach dämmert mir auch, was Maize wirklich ist: gar kein Adventure, sondern im Kern ein Walking-Simulator mit Adventure-Anleihen, der nichts will, außer eine haarsträubende Geschichte zu erzählen und auf Gameplaymechaniken weitestgehend zu pfeifen, natürlich zugunsten einer liebevoll absurden Spielwelt. Da ich selbstredend nichts vorwegnehmen möchte, gehe ich nicht weiter ins Detail, aber vor allem der zweite Teil des Spiels strotzt nur so vor Charme und Witz. Sollte ich deswegen wirklich von einem luxuriösen Spiel sprechen? Ich hoffe, mir nimmt dieses Apologetengebahren niemand übel, aber so viel wie ich über die irren Einfälle lache, so wenig erschließt sich mir, was hier noch vergraben liegen könnte, welche Bedeutungsebenen ich nicht sehe – aber darum geht's doch eigentlich bei »Theoretisch betrachtet«! Um den tieferen Sinn! Vielleicht scheitere ich analytisch schlicht an der Einfachheit und auch der Ehrlichkeit des zynischen Humors von Maize? Da ist einfach überhaupt nicht mehr, theoretisch betrachtet ist Maize praktisch witzig, und das war's. Zum Glück ist das Scheitern mittlerweile so salonfähig, ich

könnte meine Analyseversuche, wenn man mich ließe, bei der »Fuck Up Night« in Berlin als Anekdote vortragen, schließlich stehe ich, was Maize anbelangt, kurz vor der Methoden-Insolvenz.

Popcorn Spiel

Ich gebe also auf. Gleichzeitig ergebe ich mich dem Spiel. Das übrigens ausgesprochen kurz anmutet, und das man deswegen vielleicht etwas überteuert nennen könnte. Ich habe rund zweieinhalb Stunden im Maisfeld verbracht. Was einem so ein Popcorn-Spiel dann also wert ist, muss jeder selber wissen. Ich muss allerdings noch einmal betonen, dass Maize sicherlich eines der witzigsten Spiele des vergangenen Jahres ist und sich an Absurditäten immer wieder selbst übertrifft, vor allem in der zweiten Hälfte. »Das Absurde entsteht aus [dem] Zusammenstoß zwischen dem Ruf des Menschen und dem vernunftlosen Schweigen der Welt«, befand der französische Philosoph Albert Camus. Er sieht im Absurden den Moment, in dem ich nicht mehr weiß, was um mich herum geschieht, und vor allem keinen Grund für das Geschehen sehe. Genau das beschreibt Maize am besten und stimmt mich dann auch versöhnlich damit, dass ich keine analytischen Ankerpunkte finde, Insolvenz also abgewendet, Glück gehabt. Es gibt einfach keinen tieferen Sinn im Maisfeld. Außer vielleicht, dass uns die spielerische Evolution endlich so weit gebracht hat, denkendes Gemüse in der Unreal Engine 4 darstellen zu können. Dafür bin ich dankbar. Vor mir aus auch Schiller. ★

Maize

Entwickler:
Finish Line Games
Release: 1.12.2016
Quelle: Steam
Preis: 20 Euro
Sprache:
Englisch



Die Todesszenen in Clock Tower sind harmlos. Was uns fertigmacht, ist die ständige Bedrohung.

GEWALT IN SPIELEN

DIE WAHRE GEWALT

Zerfetzte Glieder, Leichenberge, Blutfontänen. Wir haben alles gesehen. Immer wieder Diskussionen über Gewalt in Spielen quer durch die Öffentlichkeit. Die Verrohung der Gesellschaft wird diagnostiziert. Aber wie gewalttätig wirken vermeintlich brutale Spiele wirklich? Die These: viel weniger, als wir denken.



Die Autorin

Nora Beyer (29) ist wahrscheinlich einzige Person weltweit, die über den bösen Zauberer Irenicus im finalen Boss-Kampf von Baldur's Gate 2 mit einer legendären Grip-temperatur von 39,2 Grad triumphiert hat – Aufopferung für Faerûn! Wenn sie nicht gerade spielt, schreibt sie über Spiele, am liebsten über Metathemen. Sie hat auch studiert. Daher auch die elitäre Erwähnung des Begriffs »Meta«. Am liebsten sind ihr Spiele, die etwas anders machen als bisher, etwa Pony Island oder Thomas Was Alone. Aber sie sammelt auch gerne Schutt für ihre Blechvilla in Fallout 4.

Zu langsam. Der rostige Speer bohrt sich durch Laras Unterkiefer. Das Beil gräbt sich in ihre Brust. Wer in Tomb Raider (2013) nicht schnell die richtige Taste drückt, sieht, wie Lara Croft aufgespießt, erschlagen, durchbohrt und erschossen wird. Frontal. Die Kamera kennt keine Gnade. In Sniper Elite 3 können wir mit der »Bullet Kill Cam« in Zeitlupe verfolgen, wie sich unsere Kugeln durch Organe graben. Und die »strategische Verstümmelung« von Gegnern hat nicht nur in Dead Space spielmechanische Tradition. Kurz: Mord und Totschlag in Spielen, wohin man blickt. Allein das beweist doch schon: Je expliziter ein Spiel Gewalt darstellt, desto gewalttätiger wirkt es auf uns. Oder?

Die These: Das Gegenteil ist der Fall. Viele gewalttätige Spiele sind gar nicht gewalttätig. Denn bei der grafischen Darstellung von Gewalt tritt ab einem bestimmten Punkt ein Ernüchterungseffekt ein. Wo wir eben noch mit schwitzigen Händen wild auf Tasten gehämmert haben, lehnen wir uns jetzt – bei der x-ten Gewaltszene – etwas genervt zurück. Denken wir nur mal an die »Letzte Chance«-Todesstöße aus Schatten von Mordor. Oder die

Röntgen-Knochenbrüche von Mortal Kombat X. Ja, krass, aber kann man das überspringen? Wir kennen das Phänomen aus anderen Medien. Gewaltpornos wie »Kill Bill« oder »Saw« unterhalten uns, gerade weil sie Gewalt explizit zeigen. Der einfache Grund: Wir nehmen diese Gewalt nicht ernst. Eine überhöhte fiktionale Gewaltdarstellung bewirkt paradoxerweise Gleichgültigkeit. Man könnte das den »Splattereffekt« nennen. Überall, wo Blutfontänen inflationär spritzen, schaltet unser Hirn dazwischen und urteilt: Aha. Nur ein Film. Oder ein Spiel. Wie der Philosoph Hans Blumenberg beschreibt: »Erst, nachdem den Zuschauern ihre sicheren Plätze zugewiesen sind, kann sich vor ihnen das Schauspiel der Gefährdung des Menschen entfalten.« Wir lehnen uns zurück, weil wir erkannt haben, dass uns nichts passieren kann. Aber wie genau funktioniert das?

Bruch mit der Immersion

Draufhalten! Der wievielte Gegner ist das? Wir schießen auf den einen Klingenarm. Ab. Dann den nächsten. Wir treten nochmal



Eine der brutalsten Szenen der jüngeren Videospielgeschichte: In God of War 3 sehen wir aus der Sicht von Poseidon, wie unser Held Kratos dem Meeresgott die Augen ausdrückt.



Die überzeichneten Röntgen-Fatalities von Mortal Kombat X verlieren schnell ihren Schockeffekt.



Die Glieder der Dead-Space-Gegner können in Einzelteile zerschossen/zertreten werden.



Die berühmte Beinahe-Vergewaltigungsszene in Tomb Raider und ihre Auflösung: Kopfschuss.

auf das Alien ein. Sicher ist sicher. Und wir merken, dass wir spätestens da kichern müssen. Sadisten also? Im Gegenteil, der Ernüchterungseffekt ist eingetreten. Sehen wir uns genauer an, was passiert. Bei überhöhter Gewaltdarstellung bricht die Immersion. Darunter versteht man das Eintauchen ins Spiel. Wir identifizieren uns so sehr mit der Spielwelt, dass die Wahrnehmung der realen Welt vermindert ist. Auf Dead Space bezogen: Wir sind ganz dort, auf der »Ishimura«, schleichen durch verlassene Gänge, starren in die Finsternis. Kommt da einer? Plötzlich fällt uns etwas von hinten an, wir können den Schrei gerade noch unterdrücken, drehen uns um, schnell, schießen!

Ihre Interaktivität macht Spiele immersiver als jedes andere Medium. Das sieht man schon daran, wie wir über Spiele sprechen. Wenn wir den Satz oben nochmal lesen – was fällt auf? Richtig: Ein »Wir« gibt es im Spiel eigentlich ebenso wenig wie ein »Hinten«. »Wir« sitzen immer noch vor unserem Bildschirm. Indem wir aber ins Spiel eintauchen, verlagert sich unser Wahrnehmungszentrum auf die Spielfigur. Wir sind die Spielfigur. Das ist schön und gut, solange in der Spielwelt nichts Bedrohliches passiert. Nun bricht aber Gewalt über uns herein. Blut, Brutalität gegen uns oder andere. Und die Immersion bricht aus einem einfachen Grund: Selbstschutz. Wenn wir tatsächlich die Spielfigur wären, hätten wir jetzt ein Problem. Also brechen wir aus und wechseln – wie Blumenberg beschreibt – vom Betroffenen zum Zuschauer. Die Gewalt wird zur Karikatur. Die Immersion verpufft, unser Hirn greift ein und urteilt: nicht echt. Das ist gut für uns, weil es uns aus der ansonsten bedrohlichen Situation reißt. Es ist schlecht fürs Spiel, weil wir uns nicht mehr mittendrin fühlen. Gut unterhalten vielleicht, aber nicht mittendrin.

Das schleichende Grauen

Verstörend wird ein Spiel also nicht durch die möglichst explizite Darstellung von Gewalt. Im Gegenteil. Gewalt in Spielen ist dann am wirkungsvollsten, wenn sie die Immersion aufrechterhält. Kaum überraschend funktioniert das in Horrorspielen meist am besten. Das Grauen vor dem »Scissorman« im SNES-Klassiker Clock Tower entsteht nicht durch die tatsächliche Darstellung der Todesszenen, wenn er uns erwischt – zumal diese vergleichsweise unblutig ausfallen. Das Grau-



Auch die »Glory Kills« in Doom sind unglaublich brutal.

en wurzelt in der konstanten Bedrohung, der allgegenwärtigen Möglichkeit des Spielertodes. Daher sind wir ständig auf der Hut, nervös, aufmerksam. Die Immersion packt uns.

Auch Spiele außerhalb des Horrorgenres über sich in diesem »schleichenden Grauen«. Im Point&Click-Adventure Harveys Neue Augen metzeln wir uns als Protagonistin Lilli durch eine liebevoll gezeichnete Cartoonwelt. In die Luft gesprengte, erhängte und erschlagene Mitschüler erscheinen als von süßen Trollen mit pinker Farbe übertünchte Platzhalter. Was unter der Farbe lauert, wissen wir genau, obwohl es nicht explizit gezeigt wird. Diese (Nicht)Darstellung von Gewalt passt zur Psyche der Spielfigur, die nicht wahrnehmen will, welche Konsequenzen ihre Handlungen haben. Die Immersion bleibt bestehen. Und wirkt gerade dadurch bedrohlich, weil sie nicht ausspricht, was offensichtlich ist. Den Rest erledigt unsere Fantasie.

Die menschliche Empfindsamkeit als Gegner

In Breathing Fear des russischen Indie-Studios Atria Games bewegen wir uns durch ein verlassenes Haus. Unser größter Feind sind dabei weder Monster noch Mutanten – sondern unsere eigene Schreckhaftigkeit. Plötzlich aus dem Gebüsch hervorspringende (natürlich schwarze) Katzen, hinter uns zerschellende Blumenvasen, gruselige Gemälde. All das treibt unseren Herzschlag – links unten am Rand des Bildschirms mit einem pixeligen Herzen dargestellt – in die Höhe. Ach so: Unseren realen Herzschlag auch. Überschreitet der Puls eine gewisse Schlagzahl, fallen wir tot um (im Spiel). Game Over. Bemerkenswert an Breathing Fear ist das vehemente Ausbleiben faktischer Gewalt. Wir sterben nicht durch Gewalteinwirkung von außen. Sondern durch unsere eigene Angst. Unsere Fantasie bringt uns um.

Unsere eigene (Schauer-)Fantasie spielt auch eine zentrale Rolle im Adventure Fran Bow. Als Fran, ein kleines, dürres Mädchen in Ringelstrumpfhosen, müssen wir uns aus einer Nervenheilanstalt für Kinder herausräteln. Zu Hilfe kommen uns dabei unsere »Zaubermedikamente«, die uns in eine alpträumhafte Parallelwelt versetzen. Diese scheinbar andere Dimension der Realität hilft uns, die Rätsel in der realen Welt zu



Auch bei Filmen wie »Django Unchained« geht uns die überzeichnete Gewalt nicht wirklich nahe.

lösen. Sie konfrontiert uns aber auch mit Abgründen, die in der Realität verborgen bleiben: Kindesmissbrauch, Kindstod oder Vereinsamung. Kein Thema ist Fran Bow zu unbequem. Die Parallelwelt wirkt als Metapher der Realität, die bestimmte Themen tabuisiert und ausblendet, die dennoch – leider – existieren.

Vor morbiden Themen schreckt auch *The Curious Expedition* nicht zurück. Der Roguelike-Titel des Berliner Studios Maschinen-Mensch ist weder besonders immersiv noch gewalttätig. Als Forscher führen wir einen Expeditionstrupp durch Wildnis, auf der Suche nach Ruhm und der goldenen Pyramide. So weit, so gut. Das Problem? Ähnlich wie bei *Breathing Fear*. Nur ist es diesmal unser Verstand (verkörpert vom »Sanity«-Wert), der uns einen Strich durch die Rechnung macht. Einsamkeit, Ressourcenmangel oder auch einfach nur individuelle psychische Neigungen der Expeditionsteilnehmer lassen den Verstandes-Balken schrumpfen und die fröhliche 8-Bit-Stimmung kippen. Und zwar schnell. In der dritten Nacht schreit unser Expeditionsgefährte Bruder Virgil die Sterne an. Sie seien zu groß. Zu groß! Auch am nächsten Tag finden wir kaum Vorräte. Der Verstandsbalken ist jetzt knallrot. In der nächsten Nacht erwachen wir von lautem Schmatzen. Bruder Virgil ist fort. McQuarrie, der schottische Soldat, sitzt am Lagerfeuer und nagt an etwas. Es sieht aus wie der Unterarmknochen eines Menschen. In der Nacht darauf erwachen wir von einem Schuss. Wir rennen zu McQuarrie. Er



Die Virtual-Reality-Zombieschießerei *Arizona Sunshine* ist enorm blutig – doch auch hier greift schnell der Ernüchterungseffekt.

liegt leblos am Boden. In unserer Hand das Gewehr. Unser Verstand ist verloren, Game Over. Dabei zeigt *The Curious Expedition* nicht einen Tropfen Blut. Der geistige Verfall der Expedition wird ausschließlich über Textpassagen, pixelige Standbilder und die immer gleiche, bedrohliche Musikschiene erzählt. Verstörend ist das allemal – auch ohne abgetrennte Gliedmaßen.

Schritte im Dunkelnetz

Noch radikaler mit der immersiven Gewalt hält es der Indie-Titel *Welcome To The Game*. Hier sitzt unsere Spielfigur am Schreibtisch vor dem Bildschirm und hat eine recht simple, wenn auch morbide Aufgabe: Wir müssen im Deep Web eine versteckte Seite finden, auf der wir an realer und interaktiver Folter teilnehmen können. Dazu klicken wir uns durch zwielichtige Ecken des Dunkelnetzes. Der eigentliche Clou aber: Wir können unseren Platz vor dem Bildschirm verlassen und uns in unserer Wohnung bewegen. Zumindest vom Schreibtisch in den Flur und von dort bis zur Haustür. Das wird bald bitter nötig. Denn: Ein Serienmörder schleicht durch die Stadt, der es auf spezielle Opfer abgesehen hat: Spieler, die im Darknet unterwegs sind. Wenn wir draußen Schritte hören, haben wir nicht viel Zeit, den Schreibtisch zu verlassen und sicherzugehen, dass die Tür wirklich abgesperrt ist. Ein simples Spielkonzept. Aber eines, das erschüttert. Viele Steam-Reviews lesen sich wie Abrisse aus Albträumen: »Einen Tag Spielzeit verbracht, Schritte gehört, Alt + F4, spiele ich nie wieder!« *Welcome To The Game* ist eigentlich banal, weil es das reale Sichtfeld des Spielers schlicht widerspiegelt – der Spieler in der Ich-Perspektive, der am Schreibtisch vor dem Bildschirm sitzt. Dadurch hat es die Immersion schon auf seiner Seite. Wir sitzen vor dem Bildschirm und spielen jemanden, der vor dem Bildschirm sitzt. Und wenn wir jetzt Schritte hören im Spiel, wirkt das so, als hörten wir sie an unserer eigenen Haustür. Die vollendete Bedrohung als Spiegelung der Realität unter anderen Vorzeichen.

Gewalt ist nicht nur physisches Blutbad. Wenn wir davon ausgehen, dass Spiele gerade dann die größte Wirkung auf uns haben, wenn sie maximal immersiv sind, dann gilt: Gewalt in Spielen ist dann am wirkungsvollsten, wenn sie uns als Spieler bedrohlich scheint. Das kann sie aber nur, wenn die Immersion nicht durchbrochen wird. Sie zwingt uns als Spieler in die Unbehaglichkeit, aus der wir uns

Geschichten aus Tausendund einem Mord:

Wer sich fragt, wie viele verschiedene Tode Lara Croft im *Tomb-Raider-Reboot* sterben kann, wird im Netz schnell fündig. Es wartet ein Sammelsurium an Video- und Bildzuschnitts auf den ernüchterten (und geduldigen) Zuschauer. Um die 50 Todesarten sind es wohl. Diskussionen entbrennen darüber, welche von ihnen als eigenständig gezählt werden dürfen und welche schlicht Wiederholungen sind. Das Argument eines Youtube-Nutzers auf den Vorwurf, dass er ein und dieselbe Todesart mehrmals zählt: »Aber sie wird doch auf unterschiedliche Art und Weise abgestochen...« Die übertriebene Gewaltdarstellung schafft Slapstick statt Betroffenheit.

Der Mensch als gaffendes Wesen:

Mit der These, dass der Mensch das Schauspiel der Gefährdung umso mehr genießt, in je sicherer Entfernung er sich befindet, ist Hans Blumenberg nicht allein. Schon Voltaire bescheinigt dem Menschen in seinem Artikel »Curiosité« von 1764 diese gewisse Eigenheit, die den Menschen am sicheren Ufer dazu bringe, ein Schiff in Seenot zu beobachten. Voltaire schiebt das auf die Neugierde als eine der grundlegenden – und durchaus positiven – Eigenschaften des Menschen. Nicht einmal zehn Jahre später wettert der italienische Schriftsteller Abbé Galiani gegen diese allzu positive Deutung: Der Mensch sei so sehr ein gaffendes Wesen, dass ihm in der Neugier sogar die Sorge um sich selbst vergehe. Immerhin: Die Neigung des Katastrophenzuschauers ist zumindest kein pathologischer Fall mehr – wie noch knapp 200 Jahre zuvor bei Michel de Montaigne: Der französische Philosoph sah in der Lust des Zuschauers am Schauspiel der Gefährdung noch eine boshafte Befriedigung (»volupté maligne«). Gute alte Zeiten eben. Hexenverfolgung und so.

Gewalt und der gute alte Duden:

Dass Gewalt nicht nur physisches Blutbad ist, wie der politisch-öffentliche Diskurs in Bezug auf Spiele leider oftmals behauptet, zeigt der Duden. Da wird Gewalt definiert als 1. Macht, Befugnis, das Recht und die Mittel, über jemanden, etwas zu bestimmen, zu herrschen, 2a. unrechtmäßiges Vorgehen, wodurch jemand zu etwas gezwungen wird, 2b. (gegen jemanden oder etwas rücksichtslos angewendete) physische oder psychische Kraft, mit der etwas erreicht wird, und 3. (gehoben) elementare Kraft von zwingender Wirkung. Banal explizite Gewalt ist also nur ein Teil der Geschichte. Was die Sprachwissenschaftler unter uns also schon längst wissen: Gewalt ist sehr viel subtiler als die grafische Darstellung strategischer Verstümmelung. Ab und an hilft eben ein Blick in den guten, alten Duden.

nicht lösen können, weil wir uns als Teil des Spiels begreifen. Das Indie-Spiel Pony Island denkt das radikal zu Ende. Gleich zu Anfang wird uns der Boden unter den Füßen weggezogen. Das Spielmenü fällt auseinander. Wir müssen es erst wieder zusammensetzen. Das ist bedrohlich, weil es ein ungeschriebenes Gesetz verletzt: Das Spielmenü ist nicht Teil des Spiels. Und: Wir haben die Kontrolle. Das ist ungefähr so, als würde in einem Survival-Horror-Spiel plötzlich die ESC-Taste nicht mehr funktionieren. Mehr Immersion geht nicht, weil hier ja nicht unsere Spielfigur betroffen ist, sondern wir selbst. Auf den Gipfel treibt das Aufbrechen aller gewohnter Sicherheiten aber das schwedische Indie-Studio Simogo mit Year Walk. Das Spiel folgt einem klaren, streng-linearen 2D-Konzept. Wir als Spieler gewöhnen uns daran, wir lernen die Regeln des Spiels, wir spielen. Alles wie immer. Bis alles erodiert. Im wahrsten Sinne des Wortes. Mehr sei an dieser Stelle nicht verraten, man muss erleben, wie uns Year Walk den Boden unter den Füßen entzieht.

Neue Realitäten

Aber was ist dann mit der Virtual Reality, mag manch einer fragen. Da ist die Immersion doch unabhängig von Spielkonzept und Erzählung allein durch die Perspektive gegeben, weil Bild-

schirm und Schreibtisch wegfallen. Wir fühlen uns wirklich im Spiel. Dadurch ist die Wirkung von Gewalt – auch expliziter Gewalt – höher. Oder? Nicht unbedingt. Erinnern wir uns doch mal an unsere ersten eigenen Erlebnisse im 3D-Kino. Wie unschuldige Äffchen haben wir kichernd nach scheinbar vor unserer Nasenspitze umherfliegenden Speeren und Pfeilen gegriffen. Heute ist sowas selbstverständlich. Das Ende des Staunens dürfte auch im VR-Bereich nicht lange auch sich warten lassen.

Was wir am Ende nicht vergessen dürfen: Die grafische Darstellung in Spielen hat ihren Sättigungsfaktor erreicht. Spritzen des Blut und zerfetzte Gliedmaßen sind längst nicht mehr das Unerwartete, das Überraschende. Der Unterhaltungswert banaler Gewalt ist in dem Maße zurückgegangen, wie wir uns sattgemetzelt haben. Wir haben alles gesehen. Die durch Gewaltdarstellung in Spielen verursachte Immersion ist entsprechend gering. Das Unerwartete und Überraschende liegt in alternativen Darstellungen von Gewalt. In der psychischen Gewalt von Harveys Neue Augen, im Kontrollverlust von Pony Island. Explizite dargestellte Gewalt verliert ihre gewalttätige Wirkung, weil sie mit der Immersion bricht. Sie ist, könnte man sagen, veraltet. Gewalt ist nicht gleich Gewalt. Die Wirkung der Gewaltdarstellung in einem Spiel ist nur so hoch wie seine Immersion. ★

Sieben gewalttätige Spiele ohne Gewalt

Alternative Darstellungen der Bedrohung: Pony Island und der schleichende Verlust der Kontrolle.

ANTI-ALIASING ☐ REPARIERE DAS STARTMENÜ ☒
 FRÖHLICHE FASSADE ☒ IN-APP KÄUFE ☒
 VERBESSERTE ANIM. ☐ 1010011010 ☒
 KOSTENLOSES TICKET ☐ OBSCURE OPTIONEN ☐
 PONY PHYSIK ☒ 

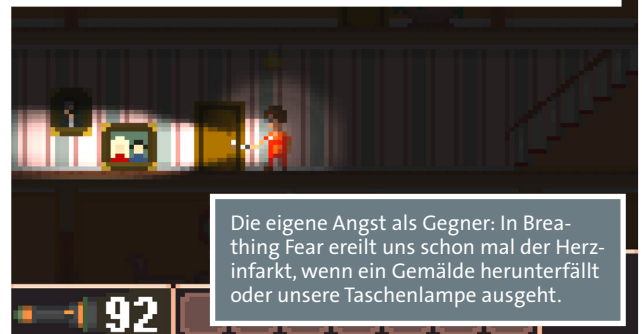
ZURÜCK



The Curious Expedition zelebriert das schleichende Grauen par excellence: Wo der Verstand schwindet, schleicht sich der Wahnsinn ein.



Fran Bow erzählt von Themen wie Kindesmissbrauch oder dem Verlust von Angehörigen aus der Sicht eines Kindes, und zwar über schaurig-subtile Metaebenen.



Die eigene Angst als Gegner: In Breathing Fear ereilt uns schon mal der Herzinfarkt, wenn ein Gemälde herunterfällt oder unsere Taschenlampe ausgeht.



Welcome To The Game setzt uns vor einen Bildschirm – und jagt uns Todesangst ein.



Keine explizite Gewaltdarstellung und deshalb umso schauriger: Der süße Troll überpinselt das Grauen in Harveys Neue Augen.



Verstörende schwedische Volksmärchen bilden den Rahmen für Year Walk: ein Spiel, das am Ende mit allem bricht.

3x GameStar XL zum Sparpreis

Einmal im Monat gibt's in der neuen GameStar das Wichtigste aus der Welt der PC-Spiele auf einen Blick – gemütlich Blättern jetzt besonders preiswert.



**33%
SPAREN**

**3x GameStar XL
nach Hause**

**nur
13,99€**

VERSANDKOSTENFREI

GameStar kommt meist vier Tage vor dem Kiosktermin zu Ihnen nach Hause

EXKLUSIVES COVER

Die ganze Welt der PC-Spiele jeden Monat besonders elegant verpackt

ZWEI DVDs

Trailer, Videos aus der Redaktion und tolle Vollversionen ohne Ende

Ganz einfach

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

Ja, ich bestelle das GameStar Miniabo für nur 13,99€

Wenn ich GameStar über das Miniabo hinaus lesen möchte, brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte dann weitere zwölf Ausgaben zum aktuellen Abopreis von derzeit 74,50 € pro Jahr. Nach dem ersten Jahr kann ich mein Abo jeweils zur übernächsten Ausgabe kündigen und erhalte zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Ausgaben zurück.

Vorname, Name		<input type="checkbox"/> Ich bezahle bequem per Bankeinzug		<input type="checkbox"/> Ich erwarte eine Rechnung	
Straße / Nr.		Geldinstitut			
PLZ / Ort		IBAN			
Telefon / Handy		Geburtsdag		BIC	
E-Mail		Datum / Unterschrift des neuen Lesers			

oder hier: www.gamestar.de/miniabo

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

GameStar erscheint im Verlag Webedia Gaming GmbH, Ridlerstr. 55, 80339 München, Registergericht München, HRB 99187, Geschäftsführer: Nicolas John.

Die Kundenbetreuung erfolgt durch den GameStar Kundenservice, durchgeführt durch die ZENIT Pressevertrieb GmbH, Postfach 810580, 70522 Stuttgart, Geschäftsführer: Joachim John



Intel Core i7 7700K im Test

DIE SCHNELLSTE SPIELE-CPU

Im Test tritt der Intel Core i7 7700K der Kaby-Lake-Generation gegen die Vorgänger und AMDs FX-CPUs an – rechtfertigt die Spieleperformance im Vergleich einen Umstieg oder sind die Fortschritte zu klein? Von Nils Raettig

Der Core i7 7700K ist Intels neues Flaggschiff im Desktop-Bereich abseits der sehr teuren Broadwell-E-CPUs für den Sockel 2011-3. Der Kaby-Lake-Prozessor löst die Skylake-CPU Core i7 6700K ab, wichtigste Neuerung ist der veränderte Takt, der sowohl im Standard- als auch im Boost-Modus ein gutes Stück erhöht wurde.

Die Verfügbarkeit des 7700K ist wie bei vielen anderen Kaby-Lake-Prozessoren mittlerweile auf breiter Basis gewährleistet, im

Vergleich zu den Vorgängern liegen die Preise momentan aber meist noch etwas höher. So kostet der Core i7 7700K aktuell etwa 370 Euro, während der Core i7 6700K für 340 Euro zu haben ist.

Die Preise sollten sich mit der Zeit weiter annähern, Gleiches gilt für die aktuell noch recht teuren Mainboards mit den neuen Chipsätzen wie Z270 oder H270. Zwingend nötig ist eine solche Hauptplatine nicht, mit einem passenden Bios-Update laufen Kaby-

Lake-Prozessoren auch auf Mainboards mit den Vorgänger-Chipsätzen Z170 & Co. Achten Sie aber darauf, dass ein entsprechendes Update in der Regel vor der Installation der Kaby-Lake-CPU mit einem Skylake-Prozessor durchgeführt werden muss.


Ob sich ein Wechsel zu Kaby Lake für Spieler lohnt, klären wir mit Benchmarks. Eines muss man dabei allerdings unabhängig von den Messergebnissen im Hinterkopf behalten: AMD wird voraussichtlich im ersten

	CORE i7 7700K	CORE i7 6700K	CORE i7 5775K	CORE i7 4790K
Code-Name	Kaby Lake	Skylake	Broadwell	Haswell
Kerne	4	4	4	4
Threads	8	8	8	8
Takt	4,2 GHz	4,0 GHz	3,3 GHz	4,0 GHz
Turbo-Takt	4,5 GHz	4,2 GHz	3,7 GHz	4,4 GHz
L3-Cache	8 MByte	8 MByte	6 MByte	8 MByte
Speicher	DDR4-2400, DDR3L-1600	DDR4-2133, DDR3L-1600	DDR3 1600	DDR3 1600
Grafikeinheit	HD Graphics 630	HD Graphics 530	HD Graphics 6200	HD Graphics 4600
TDP	91 Watt	91 Watt	65 Watt	88 Watt
Sockel	1151	1151	1150	1150
Fertigung	14 nm+	14 nm	14 nm	22 nm
Preis	ca. 370 Euro	ca. 350 Euro	ca. 400 Euro	ca. 350 Euro

CPU-Z

CPU | Caches | Mainboard | Memory | SPD | Graphics | Bench | About

Processor

Name	Intel Core i7 7700K			
Code Name	Kaby Lake	Max TDP	91.0 W	
Package	Socket 1151 LGA			
Technology	14 nm	Core Voltage	1.216 V	

Specification

Intel® Core™ i7-7700K CPU @ 4.20GHz (ES)					
Family	6	Model	E	Stepping	9
Ext. Family	6	Ext. Model	9E	Revision	B0
Instructions	MMX, SSE, SSE2, SSE3, SSSE3, SSE4.1, SSE4.2, EM64T, VT-x, AES, AVX, AVX2, FMA3, TSX				

Clocks (Core #0)

Core Speed	4221.55 MHz
Multiplier	x 42.0 (8 - 45)
Bus Speed	100.42 MHz
Rated FSB	

Cache

L1 Data	4 x 32 KBytes	8-way
L1 Inst.	4 x 32 KBytes	8-way
Level 2	4 x 256 KBytes	4-way
Level 3	8 MBytes	16-way

Selection Processor #1

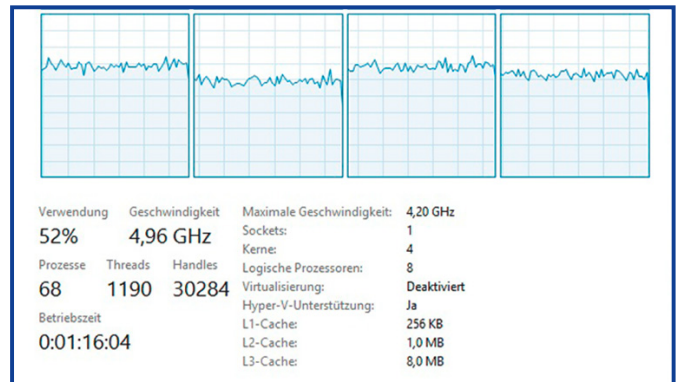
Cores 4 Threads 8

CPU-Z Ver. 1.78.1.x64 Tools Validate Close

Der Core i7 7700K setzt wie seine Skylake-Vorgänger auf den Sockel 1151, offiziell unterstützt er aber etwas höher getakteten Arbeitsspeicher.



Das Testsystem läuft auf dem Mainboard ROG Maximus IX Hero von Asus mit Z270-Chipsatz. Die Kaby-Lake-CPU's lassen sich mit einem Bios-Update aber auch auf Platinen der Vorgängergeneration nutzen.



Unser Exemplar des Core i7 7700K lässt sich recht gut übertakten: Im offenen Testaufbau können wir bei einer Spannungserhöhung um 0,1 Volt stabil mit 5,0 GHz auf allen Kernen spielen.

Quartal 2017 seine neuen Ryzen-CPU's auf den Markt bringen. Glaubt man ersten inoffiziellen Benchmarks, könnten die Ryzen-Prozessoren eine echte Alternative zu Intel für Spieler sein und damit auch Druck auf Intels Preisgestaltung ausüben.

Kaby Lake im Detail

Nach dem lange Zeit von Intel verfolgten Tick-Tock-Modell hätte auf die 2016 erschienene Skylake-Architektur in 14 Nanometern (Tock) eigentlich innerhalb von ein bis einhalb Jahren eine neue Fertigungstechnik in kleinerer Strukturbreite folgen müssen

(Tick). Dieses Schema hat Intel inzwischen aber aufgegeben beziehungsweise aufgelockert und setzt nun auf drei statt zwei Schritte: Nach der Einführung einer neuen CPU-Architektur wird im darauffolgenden Jahr der Fertigungsprozess auf kleinere Strukturbreite umgestellt. In einem dritten Schritt erscheint dann eine überarbeitete Version, die aber die gleiche Architektur und den gleichen Fertigungsprozess nutzt.

Kaby Lake ist daher am ehesten mit den Haswell-Refresh-Prozessoren aus dem Jahr 2014 vergleichbar, die ebenfalls primär etwas höhere Taktraten (in der Regel magere

100 MHz) mit sich gebracht haben. Möglich macht das die von Intel als »14nm+« bezeichnete Fertigung, die bei gleicher TDP zumindest spürbare Taktsteigerungen mit sich bringt. Das gilt vor allem für den in Spielen sehr wichtigen Turbo-Modus bei der Belastung von mehr als einem Kern. Der Core i7 6700K erreicht dann nur noch seinen Standardtakt von 4,0 GHz, der Core i7 7700K schafft dagegen sogar bei Last auf allen vier Kernen noch 4,4 GHz.

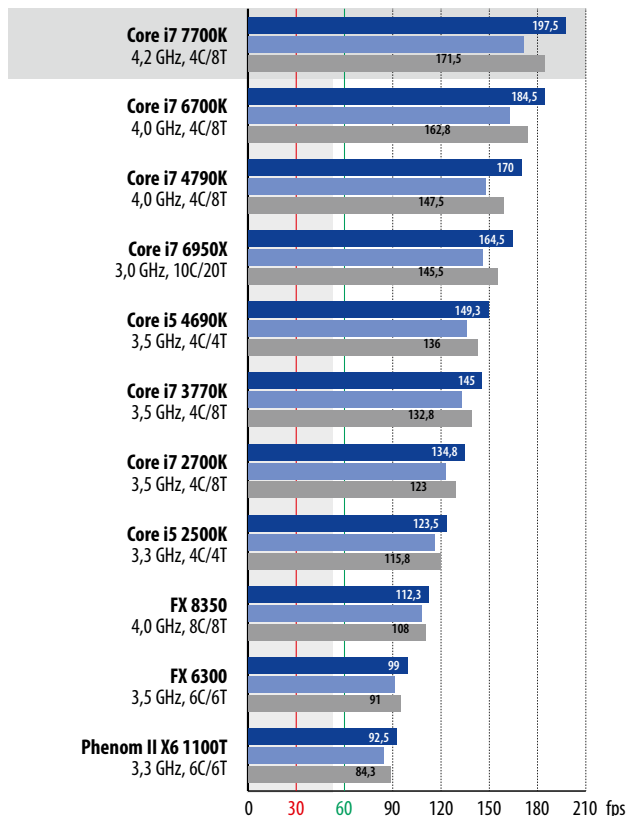
Auch der offiziell unterstützte RAM-Takt steigt mit Kaby Lake an, statt DDR4-Speicher mit 2.133 MHz wird jetzt DDR4-Speicher mit

Benchmarks

Performance Rating alle Spiele

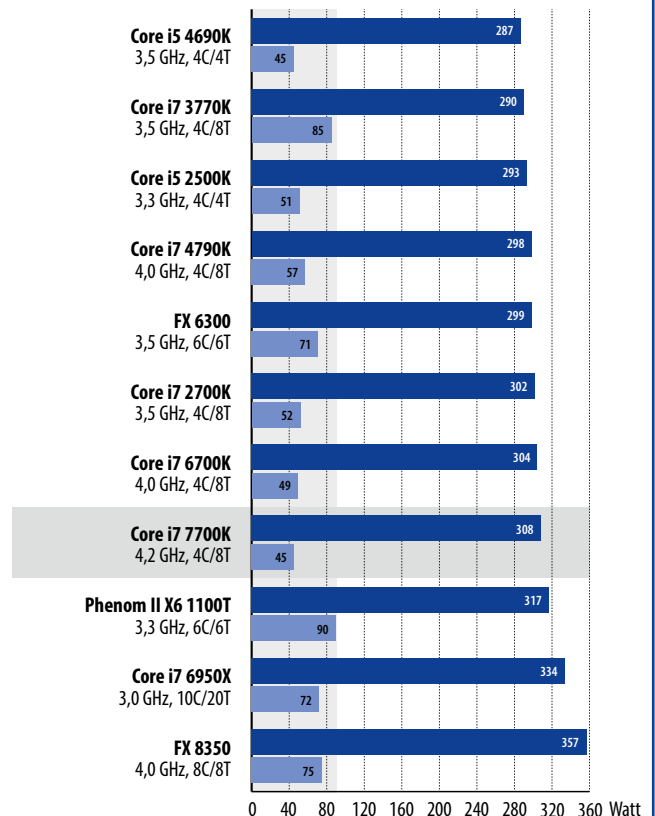
1920x1080 2560x1440

ruckelt spielbar sehr gut spielbar



Stromverbrauch gesamtes Testsystem

Spielleast Leerlauf

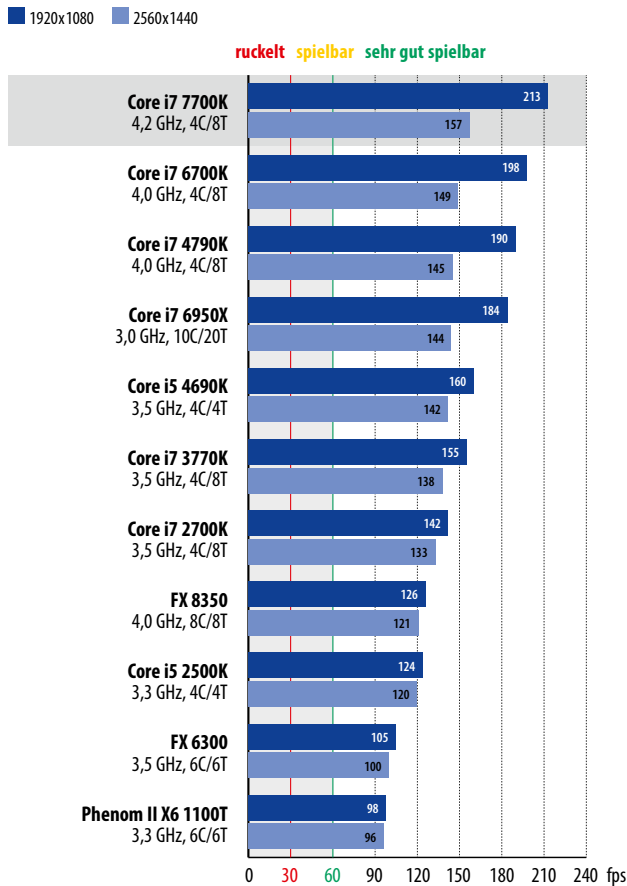


Testsystem: Nvidia GeForce GTX 980 Ti, 16,0 GByte Arbeitsspeicher, Windows 10

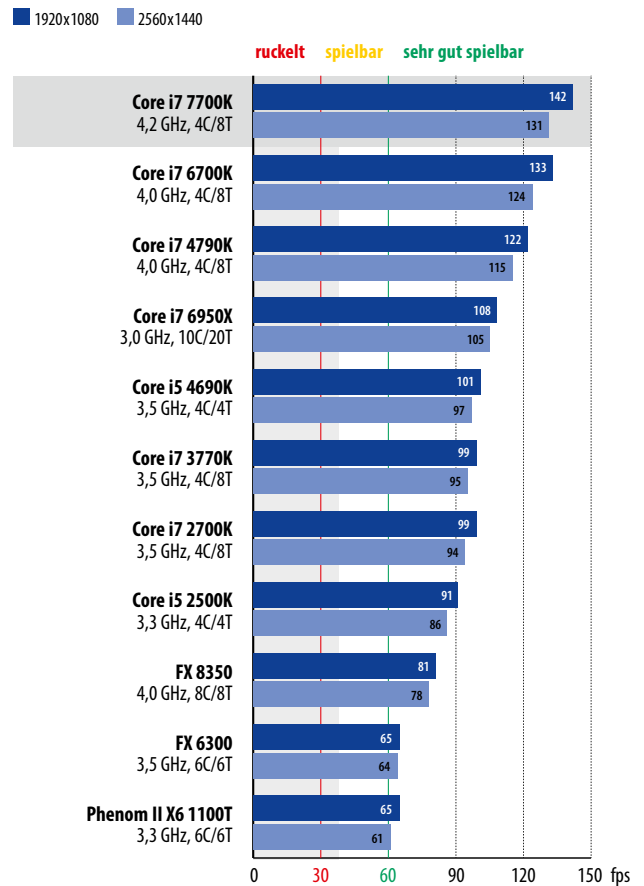
Spiele-Benchmarks

unter 30 fps = ruckelt; 30 bis 60 fps = spielbar; ab 60 fps = sehr gut spielbar

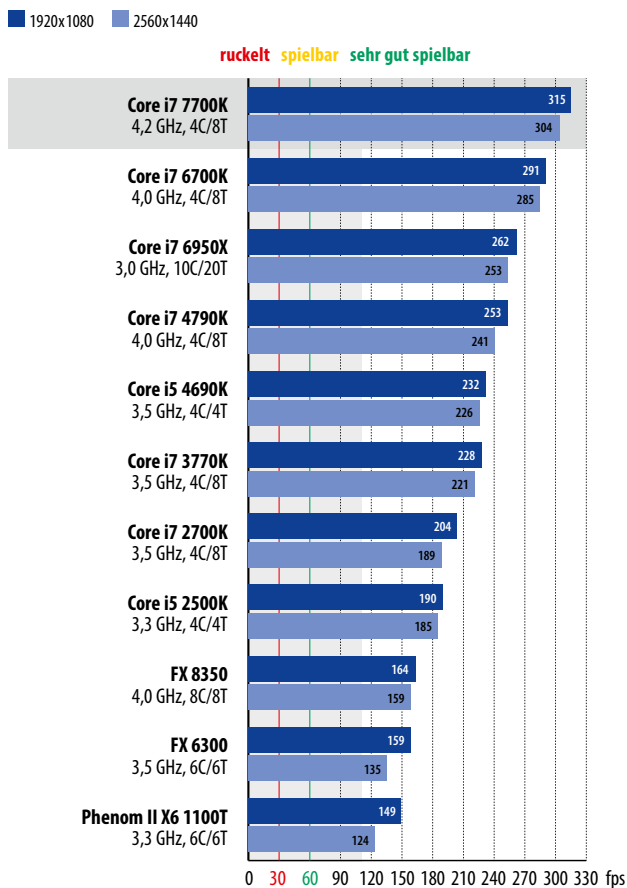
Battlefield 4 hohe Details, DX11, kein AA



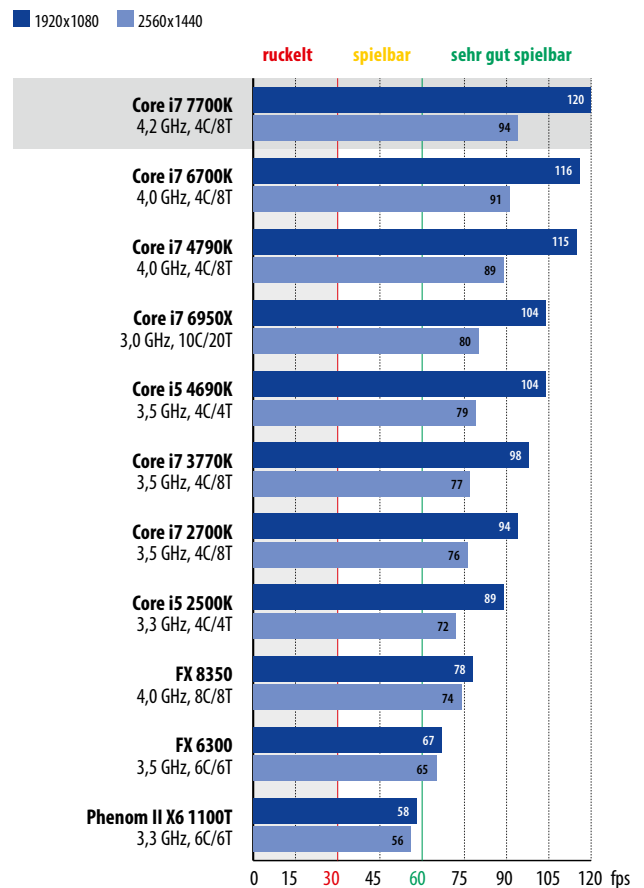
GTA 5 hohe Details, DX11, kein AA



League of Legends hohe Details, DX11, kein AA



The Witcher 3 hohe Details, DX11, kein AA



Testsystem: Nvidia GeForce GTX 980 Ti, 16,0 GByte Arbeitsspeicher, Windows 10



Nils Raettig
@nraettig

Durch seinen vergleichsweise hohen Takt – insbesondere bei Last auf allen vier Kernen – ist der Core i7 7700K im Test aktuell Intels schnellste Quadcore-CPU. Wer noch mit einem älteren Intel-Prozessor spielt, der kann die Leistung in Spielen vor allem in Kombination mit einer schnellen Grafikkarte durch Kaby Lake zumindest ein spürbares Stück verbessern. Besitzen Sie dagegen bereits einen flotten Vierkern-Prozessor ab der Haswell-Generation, hält sich der Leistungsgewinn durch den Wechsel in engen Grenzen. Es ist zwar nicht sehr wahrscheinlich, dass AMDs kommende Ryzen-Prozessoren deutlich schneller als Intels aktuelle Kaby-Lake- oder Broadwell-E-Prozessoren sein werden, auf den Test von Ryzen bin ich aber dennoch wesentlich gespannter, als ich es im Falle des Core i7 7700K war. Nach so vielen Jahren der hoffnungslosen Unterlegenheit im Prozessorbereich ab der Mittelklasse wäre schließlich bereits das Aufschließen zu Intel ein großer Erfolg für AMD.

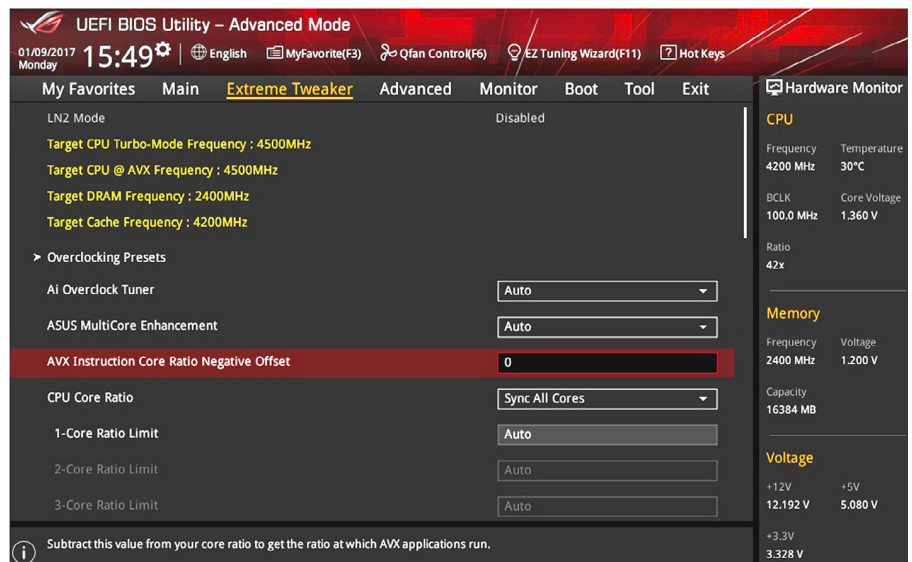
2.400 MHz geboten. Mit einem passenden Mainboard ist es aber auch im Falle von Skylake problemlos möglich, genauso hoch oder noch höher getakteten Speicher zu verwenden. Zu guter Letzt wurde die für Spieler aufgrund der vergleichsweise niedrigen 3D-Leistung ohnehin nicht wirklich interessante integrierte Grafikeinheit (Intel HD Graphics 530/630) leicht überarbeitet. Sie bietet jetzt HEVC-Main-Unterstützung, um für das Streamen von 4K-Videos und für HDR gerüstet zu sein, ihre 3D-Leistung wurde nicht erhöht.

Bei den neuen Mainboard-Chipsätzen gibt es ebenfalls nur wenige Änderungen, hier steigt primär die Anzahl der maximal unterstützten PCI-Express-3.0-Lanes von 20 auf 24, außerdem nennt Intel offiziell die Unterstützung der Optane-Speicher-Technologie. Bis passende Produkte auf den Markt kommen, könnte es aber noch eine Weile dauern.

Spieler-Benchmarks

In den Spiele-Benchmarks macht sich der erhöhte Takt des Core i7 7700K durchaus bemerkbar, insgesamt kann er sich um ungefähr sechs Prozent vom Core i7 6700K absetzen. Der 7700K ist damit Intels momentan schnellste CPU mit vier Kernen. Unser Testsample des i7 7700K ließ sich außerdem bei einer Spannungserhöhung um 0,1 Volt selbst mit einer Übertaktung auf 5,0 GHz noch stabil nutzen, während Skylake-Prozessoren sich beim Overclocking in ähnlichen Dimensionen eher schwertun.

Dass in Spielen vier Kerne und hohe Taktraten wichtiger sind als mehr Kerne bei niedrigerem Takt, zeigt der recht deutliche Vorsprung zu der immer noch 1.700 Euro



Im Bios des Asus-Mainboards lässt dich der Takt für Anwendungen, die den AVX-Chipsatz nutzen, manuell senken. Das ist vor allem deshalb hilfreich, weil Wärmeentwicklung und Stromverbrauch in solchen Anwendungen teils deutlich steigen. Spiele nutzen AVX in der Regel aber nicht.

teuren Broadwell-E-CPU Core i7 6950X, die zehn Kerne und einen maximalen Turbotakt von 3,5 GHz bietet. Gleichzeitig stehen auch ältere Intel-Prozessoren wie der Core i7 3770K in den Benchmarks immer noch gut da, gegenüber der etwa sechs Jahre alten Sandy Bridge-CPU Core i5 2500K ist der Vorsprung mit Kaby Lake inzwischen aber durch die vielen kleinen Leistungssteigerungen über die Jahre hinweg auf über 30 Prozent angewachsen.

AMD muss sich mit seinen FX-Prozessoren und den noch älteren Phenom-Modellen zu guter Letzt klar am unteren Ende der Tabelle einordnen. Mit Ryzen hat man voraussichtlich allerdings ein heißes Eisen im Feuer, das bald für mehr Bewegung im Prozessormarkt sorgen könnte.

Anwendungen und Leistungsaufnahme

Auch bei den Anwendungen macht der Core i7 7700K eine sehr gute Figur (die Benchmarks finden Sie aus Platzgründen online unter bit.ly/2jiNSYy). Im Cinebench beschert ihm der höhere Takt immerhin einen Vorsprung von etwa 100 Punkten gegenüber dem Core i7 6700K, und auch beim Realtest mit 7-Zip ordnet er sich weit vorne ein. Spitzenreiter ist hier allerdings der Core i7 6950X mit zehn Kernen, und das trotz des deutlich niedrigeren Taktes. Wer seinen PC nicht nur zum Spielen verwendet und häufiger Anwendungen nutzt, die gut mit einer hohen Kernzahl skalieren, der könnte mit einer der günstigeren Broadwell-E-CPU wie dem Core i7 6800K also insgesamt besser aufgestellt sein.

Die Leistungsaufnahme des 7700K liegt unter Spielelast etwas höher als beim Core i7 6700K, was in Anbetracht der gestiegenen Taktrate kaum verwundert. Da er aber gleichzeitig auch etwas mehr Leistung bietet, verfügt er insgesamt dennoch über eine gute Energieeffizienz. Am schlechtesten stehen auch in diesem Punkt die mittlerweile stark veralteten AMD-Prozessoren da, weil

ihre Leistungsaufnahme einerseits recht hoch ist, während sie andererseits in Spielen die niedrigste Performance im Testfeld bieten. AMD hat im CPU-Bereich seit einigen Jahren aber keine Neuerungen mehr gebracht, was sich in noch im Laufe des ersten Quartals 2017 mit den angesprochenen Ryzen-Prozessoren ändern wird. ★

INTEL CORE I7 7700K PROZESSOR

Hersteller / Preis	Intel / 370 Euro
Kernzahl	vier Kerne (acht Threads)
Standard-/Turbotakt	4,2 / 4,5 GHz
Sockel	1151
Speichertyp	DDR4-2400
TDP	91 Watt

SPIELELEISTUNG

40/40

- schnellster Spieleprozessor derzeit
- auch bei Last auf vier Kernen noch sehr hohe Taktraten
- alle Titel flüssig

ARBEITSLEISTUNG

19/20

- hohe Arbeitsleistung
- acht Threads gleichzeitig
- teils nicht so schnell wie Sechs-, Acht- und Zehnkerner von Intel

MULTIMEDIALEISTUNG

20/20

- sehr hohe Multimedia-Leistung
- teils nicht so schnell wie Sechs-, Acht- und Zehnkerner von Intel

TECHNIK

9/10

- DDR4-Unterstützung
- Chipsätze mit bis zu 24 PCI Express 3.0-Lanes
- vier Kerne
- Hyperthreading
- Turbo-Modus
- freier Multiplikator

ENERGIEEFFIZIENZ

9/10

- im Leerlauf sehr genügsam
- auch unter Last kein Stromfresser
- sehr gute Energieeffizienz
- unter Last etwas höherer Stromverbrauch als die Vorgängermodelle

FAZIT

Der Core i7 7700K verfügt auch bei Last auf allen vier Kernen über sehr hohe Taktraten, das macht ihn zur momentan schnellsten Spiele-CPU.





CASEKING.de

HIER ist NICHTS Standard!

★ SEIT 2003 ★



KING MOD

MJÖLNIR'S MIGHT SYSTEM

- > **GIGANTISCHER** PHANTEKS Enthoo Elite Big-Tower in Schwarz mit RGB-LED-Beleuchtung
- > Extrem übertakteter Prozessor der Kaby Lake-Generation: Intel® Core™ i7 Prozessor 7700K mit massivem Overclocking auf 5,0 GHz (weitere CPUs und Taktraten wählbar)!
- > High-End-Grafikkarte: EVGA GeForce GTX 1080 SC Gaming ACX 3.0
- > 16 GB DDR4-RAM mit 2.400 MHz und LED-Beleuchtung (bis zu 32 GB, weitere Farben & Taktraten wählbar)!



Intel® Inside.
Herausragende Leistung Outside.



Perfektion bis ins kleinste Detail



Belastungstests auf maximale Stabilität und Performance



36 Monate Garantie mit 2 Jahren Pick-Up-Service



Höchste Kompatibilität aller Komponenten

Du willst es noch individueller?
systems@caseking.de
+49 (0)30 5268473-07

Der King Mod Service macht
ALLES möglich – denn:
HIER ist NICHTS Standard!

Caseking GmbH, Gaußstr. 1, 10589 Berlin

eMail: info@caseking.de

tel. bestellen: 030 52 68 473 00

www.caseking.de

Alle Preisangaben inkl. 19% MwSt., exkl. Versandkosten. Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Intel, das Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, und Core Inside sind Marken der Intel Corporation in den USA und anderen Ländern.

*Finanzierung gültig für alle Caseking PC-Systeme.

Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499,90€. Effektiver Zins von 9,9% bei einer Laufzeit von 24 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 9,5% p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Targobank. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

Nvidia Shield TV im Test



Nvidia hat seine Shield TV-Box überarbeitet, vor allem in Sachen Software hat sich etwas getan. Wir testen die neue Box, inklusive der Uplay-Integration beim Cloud-Gaming-Dienst Geforce Now. Von Nils Raettig

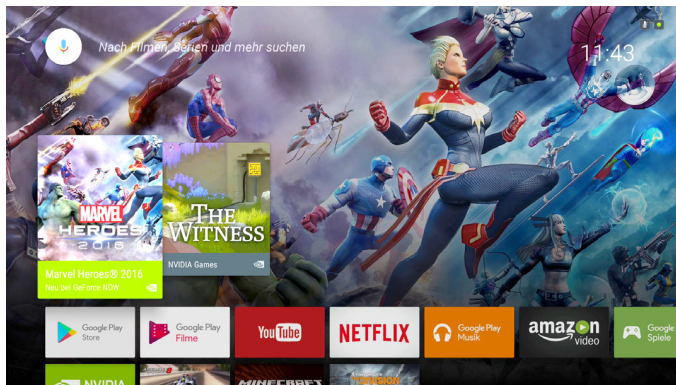
Nvidias Shield Android TV (2017) unterscheidet sich gegenüber dem Vorgänger auf den ersten Blick nur in Sachen Größe, vergleicht man die technischen Daten scheint sich kaum etwas getan zu haben. Bei genauerem Hinsehen gibt es aber doch einige wichtige Neuerungen. Das betrifft vor allem die Software, die bald unter anderem mit einer Uplay-Unterstützung für Geforce Now zum Spielen von Titeln wie The Division oder Far Cry Primal über die Cloud als Stream aufwarten kann.

Generell will die kleine Box ein Alleskönner im Wohnzimmer sein: Von Spielen über Serien und Filme (mit 4K- und HDR-Unter-

stützung) bis hin zu Smart-Home-Fähigkeiten (per SmartThings Hub-Technik) wie der Steuerung der Heizung oder der Beleuchtung vereint sie viele Funktionen in sich, die sich sonst nur durch die Kombination verschiedener Geräte realisieren lassen würde. Einige der Neuerungen wie die Unterstützung des noch sehr selten zu findenden Google Assistant (Nachfolger von Google Now) oder die für die Smart Home-Fähigkeiten wichtigen Nvidia Spots sind hierzulande aber noch nicht erhältlich. Auch deshalb konzentrieren wir uns in diesem Artikel auf die spielerischen Fähigkeiten der Konsole und die Änderungen gegenüber dem Vor-

gänger, den wir sowohl als Medienplayer als auch mit Blick auf den Cloud-Streaming-Dienst Geforce Now bereits ausführlich getestet haben (auf GameStar.de zu finden unter bit.ly/2kngFwY und bit.ly/1WvF9EB).

Beim Kauf haben Sie die Wahl zwischen der bereits lieferbaren Standardvariante mit kleinerem Gehäuse und 16 GByte internem Speicher für 229 Euro und dem bald erscheinenden Pro-Modell, das 100 Euro mehr kostet. Dafür bietet es eine 500 GByte-Festplatte im größeren Gehäuse sowie einen zusätzlichen Micro-USB-Anschluss, einen Card-Reader zur Speichererweiterung und einen Infrarot-Empfänger.



Zu den unterstützten Apps unter Android TV gehören inzwischen auch Amazon Instant Video, Twitter und Spotify.



Die Uplay-Integration soll bald für alle Shield-Geräte frei geschaltet werden, wir konnten sie vorab in The Division und Far Cry Primal testen.



Die Bildqualität liegt beim Spielen mit GeForce Now (links) auf einem sehr hohen Niveau, wenn genügend Bandbreite vorhanden ist. Unterschiede zum nativ auf einem PC gerenderten Bild (rechts) sind nur bei genauem Hinsehen auszumachen.

Gegenüber dem (eingestellten) Vorgänger ist der Preis also um 30 Euro gestiegen. Im Lieferumfang beider Varianten ist dafür jetzt neben dem überarbeiteten Shield Controller auch die schmale Shield-Fernbedienung enthalten, die man zuvor noch für 50 Euro separat kaufen musste.

Alt gegen neu

Eine gute Nachricht vorab: Besitzer der ersten Shield-TV-Box erhalten die meisten der neuen Funktionen gratis per Software-Upgrade. Dadurch lässt sich beispielsweise auf allen Shield-Geräten Amazon Instant Video per offizieller App und in 4K sowie HDR nutzen. Die Youtube-Video-App inklusive Unterstützung von 360-Grad-Videos soll ebenfalls

bald auf die Shield-Box (alt und neu) kommen. Das App-Angebot von Android TV hat sich generell gegenüber unserem Test der ersten Shield Android TV vor etwas mehr als einem Jahr spürbar verbessert, neben Amazon sind jetzt auch andere bekannte Vertreter wie Spotify, Twitter oder Twitch vertreten. Lücken gibt es zwar immer noch, sie lassen sich aber zumindest teilweise per APK-Side-load schließen.

Die wichtigste Hardware-Änderungen betrifft nicht Shield TV selbst – die Box setzt immer noch auf Nvidias Tegra X1-Chip und 3,0 GByte RAM – sondern die Streaming-Server für den Cloud-Gaming-Dienst GeForce Now. Sie laufen jetzt mit Pascal-Grafikkarten wie der aktuellen GeForce GTX 1080. Wäh-

rend The Witcher 3 in maximalen Details seinerzeit auf den Servern mit Kepler-GPUs teilweise etwas geruckelt hat, ist davon auf den neuen Servern nichts mehr zu spüren.

Die schon zum Release der ersten Version der Android-Box prominent beworbene 4K-Fähigkeit erstreckt sich allerdings trotz GTX-1080-Leistung nicht auf das Cloud-Gaming, hier steht nach wie vor maximal Full HD mit 60 fps zur Wahl. Das dürfte auch mit den deutlich höheren Anforderungen an die Internetleitung zusammenhängen, die ein Videostream in 4K-Qualität stellt.

Streamt man Spiele dagegen mittels GameStream von einem eigenen PC mit Nvidia-Grafikkarte zur Shield TV weiter, geht das auch in 4K (genügend Leistung und ei-

LC-POWER™

www.lc-power.com



CHERRY®
MX-RED-Schalter



Anti-Ghosting &
N-Key-Rollover



LC-KEY-MECH-1

Die neue mechanische Gaming-Tastatur von LC-Power, schnell und effizient wie LOGAN!

Dank der Aluminium-Adamantium-Oberfläche sowie den ultrapräzisen CHERRY®-MX-RED-Schaltern meistern Sie spielend jede Gefahr!

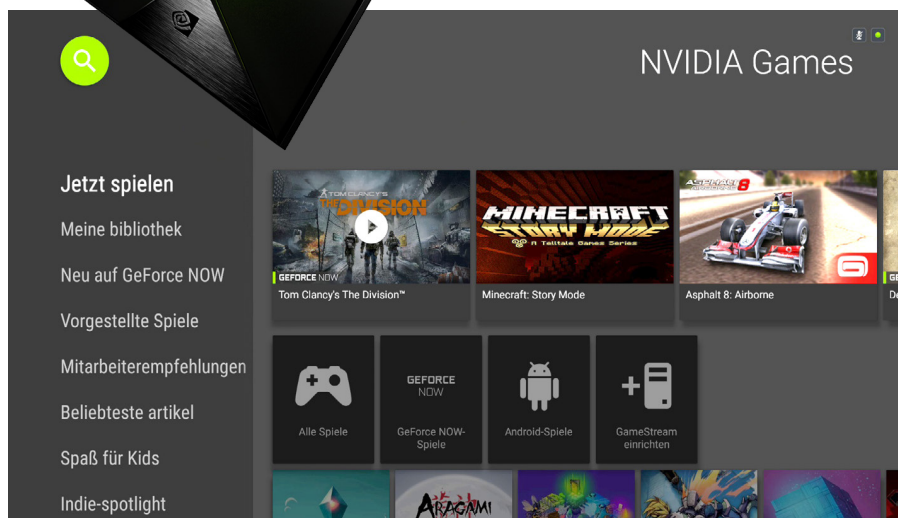
Großes LOGAN-Gewinnspiel
auf www.lc-power.com



AB DONNERSTAG, 2. MÄRZ NUR IM KINO



Die überarbeitete Version von Nvidias Shield TV setzt im Test genau wie das erste Modell von Ende 2015 auf einen Tegra X1-Chip und 3,0 GByte RAM. Bei der Pro-Variante für 329 Euro ist der interne Speicher 500 GByte groß, beim kleineren Standardmodell für 229 Euro 16 GByte.



Die neue Spieleübersicht vereint Android-, GameStream- und GeForce-Now-Titel in einer Übersicht, außerdem gibt es mehr vorgegebene Rubriken wie zum Beispiel »Spaß für Kids«.

nen passenden Fernseher vorausgesetzt). Das hat Nvidia aber bereits vor über einem Jahr über eine GeForce-Experience-Beta ermöglicht, wirklich neu ist diese Funktion also nicht.

Der neue Shield-Controller ist nicht nur optisch schlanker (und deutlich kantiger), sondern auch etwa 40 Gramm leichter, außerdem hat Nvidia die per suboptimaler Touch-Funktion realisierten Tasten »Zurück«, »Home« und »Start/Play« durch echte Tasten ersetzt. Die Lautstärke wird jetzt dafür nur noch per schmaler Touchleiste reguliert, außerdem wandert der Kopfhöreranschluss von der Ober- zur Unterseite.

Insgesamt gefällt uns der neue Controller klar besser, vor allem aufgrund des geringeren Gewichts und der weitgehenden Abkehr von den nicht so gut funktionierenden Touch-Elementen. Die Zurück-, Start- und Home-Tasten haben aber keinen sehr klaren Druckpunkt, auch deshalb erreicht der Controller nicht ganz das Niveau des Xbox One Controllers oder des PS4-Pads.

GeForce Now mit Uplay-Unterstützung

Neben nativen Android-Spielen (zu denen mittlerweile auch Titel wie The Witness und Resident Evil 5 gehören) und dem Streaming von Titeln vom eigenen Rechner an den TV per GameStream unterstützt die Shield TV-Box wie gehabt das Streaming aus der Cloud per GeForce Now. Der Dienst kostet 9,99 Euro pro Monat, für diesen Preis können Sie alle im Abo enthaltenen Spiele so lange zocken, wie Sie möchten.

Gleiches gilt für die unterstützten Titel, die zusätzlich zur Abogebühr einmalig separat gekauft werden müssen. Im Kaufpreis ist dabei in der Regel ein passender Key zur Aktivierung bei Steam, Origin & Co. enthalten, um die Spiele auf Wunsch auch direkt auf einem PC spielen zu können. Die Cloud-Synchronisation von Savegames zwischen GeForce Now und dem PC wird aber vorerst nur bei den neu hinzukommenden Uplay-Titeln möglich sein.

GeForce Now auf der Shield läuft parallel zum auf der CES 2017 angekündigten Strea-

ming-Dienst für PC und Mac mit dem gleichen Namen, bei dem man stattdessen für eine gewisse Spieldauer bezahlt (20 Stunden mit GeForce-GTX-1060-Leistung oder 10 Stunden mit GeForce-GTX-1080-Leistung für jeweils 25 Dollar).

Eine der größten Neuerungen ist die Integration von Ubisofts Uplay, die wir exklusiv vorab testen konnten. Noch ist sie nicht offiziell frei geschaltet, das wird sich aber laut Nvidia in den nächsten Wochen und Monaten ändern. Dadurch können nicht nur zahlreiche Ubisoft-Spiele zu GeForce Now hinzugefügt werden, sondern auch Titel online im Multiplayer gespielt werden.

Beim Start eines Uplay-Spiels wie etwa The Division müssen Sie sich dazu nach kurzer Ladezeit einmal in der gewohnten Oberfläche mit ihren Zugangsdaten anmelden, gegebenenfalls ein kurzes Update abwarten und schon kann es losgehen. Wir konnten The Division so problemlos mit all unseren Fortschritten online spielen, und das dank sehr schneller Server-GPU auch in maximalen Details bei mehr als 60 fps.

Cloud-Gaming: Vor- und Nachteile

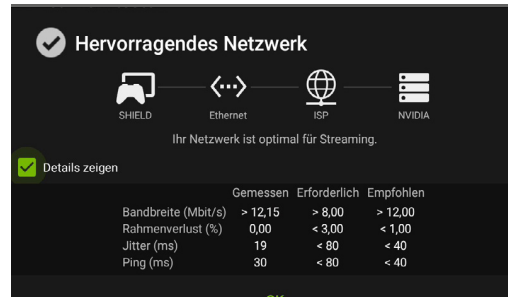
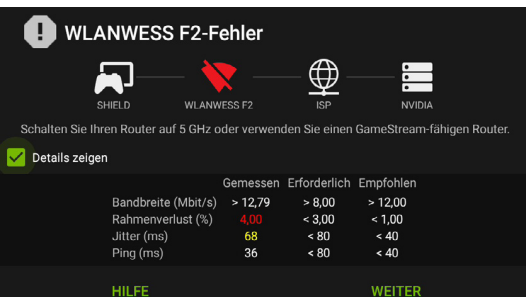
Frei von Problemen ist das Spielen per Cloud-Gaming aber nicht. So war etwa die Maussteuerung über einen per USB-Buchse angeschlossenen Nager in The Division sehr ruckelig, außerdem kann es auch bei sehr schneller Internetleitung ab und an zu einem kurzen Stocken des Bildes oder zu sichtbaren Artefakten kommen. Das tritt unserer Erfahrung nach aber in so geringem Maße auf, dass es den Spielspaß nicht entscheidend trübt.

Grundsätzlich funktioniert GeForce Now damit immer noch so gut, wie wir es seinerzeit in unserem ersten Test des Streaming-Dienstes festgestellt haben – solange Ihre Internetleitung und die heimische Netzwerkumgebung mitspielen. Was das genau heißt und Antworten auf viele weitere Fragen zu GeForce Now finden Sie im besagten Test (bit.ly/1WvF9EB), dessen Aussagen auch heute noch praktisch alle Gültigkeit haben. Die wichtigsten Erkenntnisse zum Cloud Gaming mit GeForce Now fassen wir aber auch an dieser Stelle noch einmal kurz zusammen.

Eine leichte Latenz bei den Eingaben ist zwar vorhanden, aber in den meisten Spielen fällt das kaum auf, vor allem, da sie meist auf die Steuerung per (Shield) Controller ausgelegt sind. Mit ausreichend Bandbreite (für Full HD und 60 fps werden 40 bis 50 Mbit empfohlen, für 720p und 60 fps 20



Der neue Controller (links) ist etwas leichter und auch optisch weniger wuchtig, außerdem wurden die meisten Touch-Elemente gegenüber dem ersten Modell (rechts) durch echte Tasten ersetzt.



Ist die Shield-TV-Box nur per 2,4 GHz-WLAN (links) mit dem Internet verbunden, kann es beim Streamen häufig zu schlechter Bildqualität und einem Stocken des Bildes kommen. Nvidia empfiehlt, mindestens einen WLAN-Router mit deutlich weniger frequentierten 5,0 GHz (Mitte) zu nutzen – aber auch dann herrschen noch keine optimalen Bedingungen. Im besten Fall sollten Sie Shield TV per LAN-Kabel mit Ihrem Router verbinden (rechts). Ist die Internetleitung gleichzeitig schnell genug, ermöglicht GeForce Now ein sehr gutes Spielgefühl.

Mbit – durchaus realistische Angaben) läuft der Videostream sehr stabil.

Die Bildqualität kann zwar naturgemäß nicht ganz mit dem nativen Bild am heimischen PC mithalten, der Spielspaß wird durch die Komprimierung unserer Erfahrung nach aber kaum negativ beeinträchtigt. Außerdem halten sich auch die Ladezeiten beim Start von Spielen in Grenzen, meist geht es nach 20 bis 30 Sekunden los.

Im Test mit einer vergleichsweise langsamen Internetleitung mit 16 Mbit haben wir sogar gefühlt häufiger als noch vor einem Jahr einen Videostream in Full-HD-Qualität zu sehen bekommen, wenn wir diese Auflö-

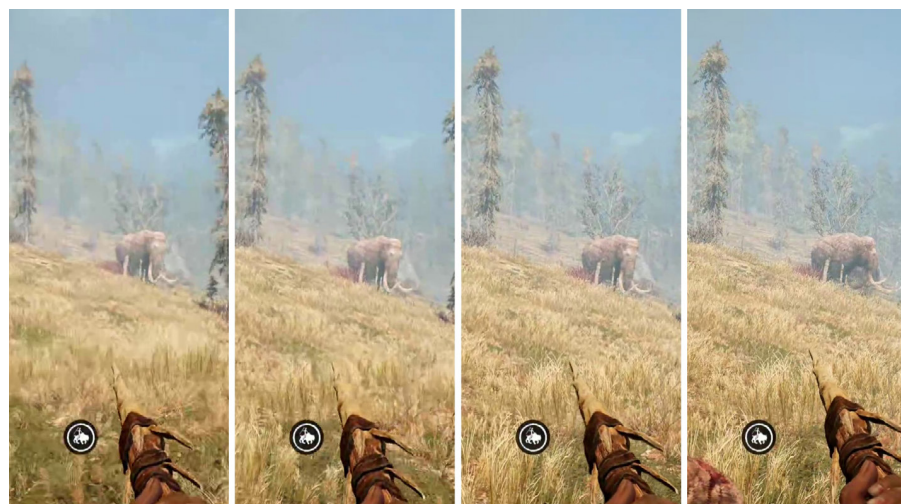
sung über die GeForce-Now-Einstellungen festgelegt haben. Zudem schien uns das für diese Bandbreite grundsätzlich deutlich realistischere Streamen in 720p noch etwas stabiler zu laufen als zuvor. Das gilt allerdings nach wie vor nur dann, wenn die Shield-TV-Box per LAN-Kabel mit dem Router verbunden ist. Mit WLAN-Verbindungen schwankt die Streamqualität dagegen stärker, wobei das insbesondere für Verbindungen per 2,4 GHz gilt.

Wachsende Spielzahl

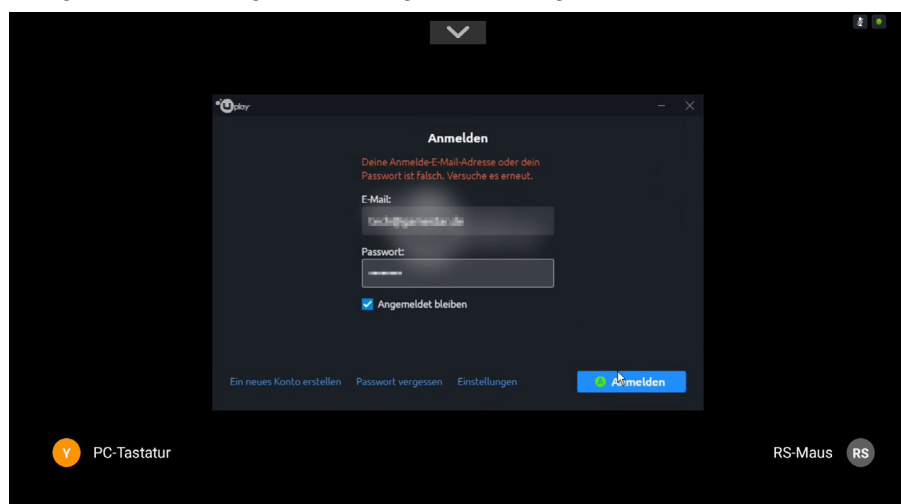
Dass Nvidia es mit dem Cloud Gaming ernst meint, zeigt neben dem auf der CES 2017

angekündigten Streaming-Angebot für PC und Mac auch die Zahl der unterstützten Titel. Haben wir in unserem ersten Test noch 62 Spiele gezählt, von denen 54 im Abopreis enthalten waren, umfasst die offizielle Liste ohne die kommenden Uplay-Spiele mittlerweile 109 Titel, von denen allerdings nur 60 im Abopreis enthalten sind. Nvidia hat also vor allem die Zahl der separat zu kaufenden Artikel erhöht, für die Zukunft würde sich eine größere Zahl an im Abo enthaltenen Spielen natürlich anbieten, um die Attraktivität des Dienstes zu steigern.

Insgesamt sind Nvidias Anstrengungen im Bereich Cloud-Gaming sehr vielversprechend. Einerseits, weil die technische Basis schon jetzt ein qualitativ sehr hochwertiges Spielerlebnis ermöglicht. Andererseits, weil Nvidia klar gewillt zu sein scheint, das Angebot weiter zu verbessern – etwa durch das Aufrüsten der Server mit Pascal-Grafikkarten, durch die Integration von Uplay oder durch die Erweiterung des Streaming-Angebots auf PCs und Macs – wenn auch zu recht hohen Preisen. ★



Von links nach rechts haben wir uns auf diesen Screenshots in Far Cry Primal immer weniger bewegt. Während die Szene ganz rechts bei Stillstand größtenteils scharf aussieht, sind auf den anderen Bildern mit Bewegung klar Artefakte durch die Videokompression zu erkennen. Mit einer guten Internetleitung ist das allerdings deutlich weniger der Fall.



Um Uplay-Titel per GeForce Now spielen zu können, müssen wir uns vorab einmal im Client anmelden, was in unseren Tests stets reibungslos geklappt hat.

Nils Raettig
@nraettig

Ich persönlich spiele am liebsten mit Maus und Tastatur am Schreibtisch statt mit Gamepad von der Couch aus, deshalb gehöre ich nicht wirklich zur Zielgruppe von Nvidias Streaming-Dienst GeForce Now. Man sollte die kleine Box aber nicht nur auf das Spielen beschränken. Dank extrem guter Formatunterstützung und immer mehr passender Apps für Android TV eignet sie sich hervorragend als Multimedia-Schaltzentrale im Wohnzimmer. Durch die bald kommenden Smart-Home-Features dürfte das nur noch mehr der Fall sein. Allerdings wird nicht jeder die vielen verschiedenen Funktionen von Shield TV wirklich ausreizen können, insofern lohnt sich die Box sicher nicht für alle gleichermaßen. Und so verlockend es auch ist, mit einem 230-Euro-Gerät grafisch anspruchsvolle Spiele wie The Witcher 3 in Full HD und maximalen Details flüssig spielen zu können, so wichtig sind gleichzeitig eine gute Internetverbindung und Netzwerkumgebung für das Spielen mit GeForce Now.

EINKAUFSGÜHRER

AMDs Ryzen-CPUs erscheinen vermutlich erst Anfang März, die Vega-Grafikkarten sogar noch später. Bis dahin wird sich in den entsprechenden Produktkategorien voraussichtlich wenig ändern am Preisgefüge. Wer kann, sollte also lieber mit größeren Anschaffungen bei CPU oder Grafikkarte.

Legende

- NEU** Markiert Neuzugänge.
- UPDATE** Kennzeichnet Preis- oder Positionsänderungen.
- bit.ly** Über die bit.ly-Links kommen Sie direkt zum Test- oder Preisvergleich des Produkts auf GameStar.de

Auf DVD: Browser-Plug-In GameStar-Sparberater

Mehr Bestenlisten unter GameStar.de/hardware/bestenlisten

Alle Hardware-Tests unter GameStar.de/hardware/tests

Die besten Selbstbau-Spielerechner



500-Euro-PC

Preise

Prozessor Sockel AM3+	
AMD FX 6300 Boxed	95 €
Prozessorkühler	
beim Prozessor mitgeliefert	0 €
Mainboard Sockel AM3	
MSI 970A-G43 Plus	70 €
Arbeitsspeicher (DDR3-1600)	
Kingston HyperX Fury 8,0 GByte Kit	60 €
Grafikkarte (4,0 GByte VRAM)	
Zotac GTX 1050 Ti Mini	155 €
Festplatte	
Western Digital WD Blue 1,0 TByte	50 €
keine	0 €
Gehäuse	
Bitfenix Neos	40 €
Netzteil	
be Quiet! System Power 8 500 Watt	50 €

GESAMTPREIS 520 €

Schnelle SSD	+90 €
Crucial MX300 275 GByte	90 €
Schnellere Grafikkarte	+40 €
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



850-Euro-PC

Preise

Prozessor Sockel 1151	
Intel Core i5 6500 Boxed	210 €
Prozessorkühler	
EKL Alpenföhn Brocken Eco	35 €
Mainboard Sockel 1150	
MSI H170A PC Mate	100 €
Arbeitsspeicher (DDR4-2133)	
Crucial DIMM 16,0 GByte Kit	90 €
Grafikkarte (4,0 GByte VRAM)	
HIS Radeon RX 470 iCooler OC	190 €
Festplatte	
Western Digital WD Blue 1,0 TByte	50 €
SSD	
Crucial MX300 275 GByte	90 €
Gehäuse	
Fractal Design Core 2500	55 €
Netzteil	
be Quiet! System Power 8 500 Watt	50 €

GESAMTPREIS 870 €

Schnellere Grafikkarte	+70 €
Powercolor RX 480 Red Devil 8G	260 €
Größere SSD	+50 €
Sandisk Ultra II 480 GByte	140 €

Fazit Schneller Spielerechner mit über-
ragendem Preis-Leistungs-Verhältnis,
mit dem Sie bestens gewappnet sind für
aktuelle und zukünftige Spiele.

Preis/Leistung Sehr gut



1.000-Euro-PC

Preise

Prozessor Sockel 1151	
Intel Core i5 6500 Boxed	210 €
Prozessorkühler	
EKL Alpenföhn Brocken Eco	35 €
Mainboard Sockel 1151	
MSI H170A PC Mate	100 €
Arbeitsspeicher (DDR4-2133)	
Crucial DIMM 16,0 GByte Kit	90 €
Grafikkarte (6,0 GByte VRAM)	
Palit GTX 1060 Jet Stream	280 €
Festplatte	
Western Digital WD Blue 1,0 TByte	50 €
SSD	
Crucial MX300 275 GByte	90 €
Gehäuse	
Corsair Carbide Series 300R	80 €
Netzteil	
be Quiet! Straight P. 10 CM 500 Watt	90 €

GESAMTPREIS 1.025 €

Größere SSD	+50 €
Sandisk Ultra II 480 GByte	140 €
Schnellere Grafikkarte	+135 €
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	Einstieger				Mittelklasse				High-End			
Radeon HD 7000	HD 7770	HD 7790	HD 7850		HD 7870	HD 7950	HD 7950 Boost	HD 7970	HD 7970 GHz			
Geforce 600/700	GTX 650 Ti	GTX 750 Ti	GTX 650 Ti Boost		GTX 660	GTX 660 Ti	GTX 760	GTX 770	GTX 780	GTX 780 Ti		
Radeon R7 / R9 2XX	R7 260X	R7 265	R7 270		R7 270X	R7 280	R9 280X	R9 290	R9 290X	R9 295 X2		
R7 / R9 3XX / Fury	R7 360	R7 370				R9 380	R9 380X	R9 390	R9 390X	R9 Fury	Fury X	
Geforce 900					GTX 950	GTX 960	GTX 970		GTX 980	GTX 980 Ti		
RX 400					RX 460		RX 470		RX 480 8GB			
Geforce 1000					GTX 1050	GTX 1050 Ti			GTX 1060 6GB	GTX 1070	GTX 1080	
Prozessoren	Einstieger				Mittelklasse				High-End			
Athlon II / Phenom II	X2 555	X3 720	X4 925	X4 965	X4 980	X6 1100T						
FX			4100	4170	6100	6300	8120	8350				
Core 2	E6600	E8500	Q6600	Q9400	Q9650							
Core i		i3 540	i5 650		i5 760	i7 920	i5 3450	i5 2500	i5 3570K	i7 2600K	i7 3770K	i7 3960X
Core i »Haswell«							i5 4430	i5 4570	i5 4670K	i7 4770	i7 4770K	i7 4960X
Core i »Haswell-R.«							i5 4460	i5 4590	i5 4690K	i7 4790		i7 4790K
Core i »Skylake«							i5 6400	i5 6500		i5 6600K	i7 6700K	

Leistungsindex

Der Grafikkarten-Prozessor-Index ordnet Grafikchips und CPUs nach ihrer Spieleleistung. Ab der Mittelklasse können Sie moderne Titel meist problemlos spielen. Maximale Grafikdetails sind bei grafisch anspruchsvollen Titeln in der Regel erst ab der gehobenen Mittelklasse oder dem High-End-Segment möglich.

GRAFIKKARTEN

BIS 250 EURO

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Powercolor RX 480 Red Dragon**
► 240 € ► — ► bit.ly/2fZJozy
sehr schnell und leise / Radeon RX 480 / 4,0 GByte

► **Gigabyte GTX 1060 G1 Gaming 3G**
► 240 € ► 12/2016 ► bit.ly/2gTH2Jh
sehr schnell, leise / GeForce GTX 1060 / 3,0 GByte

► **Sapphire Radeon RX 470 Nitro+** UPDATE
► 210 € ► online ► bit.ly/2gb2ScJ
schnell, leise / Radeon RX 470 / 4,0 GByte

► **Gigabyte GTX 1050 Ti G1 Gaming**
► 180 € ► online ► bit.ly/2gTHORg
schnell, sehr leise / GeForce GTX 1050 Ti / 4,0 GByte

► **XFX RX 460 Double Dissipation**
► 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** UPDATE
► 600 € ► — ► bit.ly/2gbnfFI
extrem schnell, leise / GTX 1080 / 8,0 GByte

► **Palit GTX 1070 Game Rock**
► 450 € ► online ► bit.ly/1PoacF
extrem schnell, sehr leise und sparsam / GTX 1070 / 8,0 GByte

► **XFx Radeon R9 Fury X Liquid Cooled**
► 410 € ► — ► bit.ly/2gGtUOS
sehr schnell, wassergekühlt / Radeon R9 Fury X / 4,0 GByte

► **Asus Strix Radeon R9 Fury** UPDATE
► 340 € ► — ► bit.ly/2gXRPKI
sehr schnell, sehr leise / Radeon R9 Fury / 4,0 GByte

► **Palit GeForce GTX 1060 Dual** UPDATE
► 280 € ► — ► bit.ly/2gTCDWE
sehr schnell, leise / GTX 1060 / 6,0 GByte

PROZESSOREN

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Intel Core i7 6700K**
► 350 € ► online ► bit.ly/1Ncigzr
4 Kerne / 4,0 – 4,4 GHz / Hyperthreading / freier Multi / S1151

► **Intel Xeon E3 1231 v3** UPDATE
► 275 € ► — ► bit.ly/1AkkbZD
4 Kerne / 3,4 – 3,8 GHz / Hyperthreading / S1150

► **Intel Core i5 6600K**
► 250 € ► online ► bit.ly/1YFP1k2
4 Kerne / 3,5 – 3,9 GHz / freier Multi / S1151

► **Intel Core i5 6500** UPDATE
► 210 € ► — ► 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, leise

► **Arctic Cooling Freezer 13**
► 25 € ► — ► bit.ly/13cs0vq
günstig, deutlich besser und leiser als die Boxed-Kühler

MÄUSE

BIS 50 EURO

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Logitech G402 Hyperion Fury** UPDATE
► 40 € ► online ► bit.ly/1yHC8Vd
Optisch 4.000 dpi, interner Speicher, nur rechte Hände

► **Logitech G302 Daedalus Prime**
► 40 € ► online ► bit.ly/1ijjNVj
Optisch 4.000 dpi, sehr hochwertige Tasten, beide Hände

► **Cooler Master CM Storm Alcor**
► 35 € ► — ► bit.ly/2g5nHST
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** UPDATE
► 90 € ► online ► bit.ly/2h9wGna
Optisch 12.000 dpi, kabellos, Gewicht, nur rechte Hände

► **Razer Deathadder Chroma**
► 70 € ► online ► bit.ly/1wHEkfd
Optisch 10.000 dpi, RGB-Beleuchtung, nur rechte Hände

► **Logitech G502 Proteus Spectrum** UPDATE
► 65 € ► 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** UPDATE
► 55 € ► — ► bit.ly/1IIHYsp
Optisch 6.500 dpi, gummierte Oberfläche, nur rechte Hände

TASTATUREN

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Logitech G810** UPDATE
► 125 € ► online ► bit.ly/1uvioDE
mechanisch (Romer-G), Multimedia-Tasten, RGB

► **Steelseries Apex M500** UPDATE
► 120 € ► — ► bit.ly/2GVT0Zx
mechanisch (MX rot), Makros, Profile

► **Cherry MX-Board 3.0**
► 65 € ► online ► bit.ly/1Bo2Hwl
mechanisch (MX nach Wahl), halbhocher 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 TE** UPDATE
► 90 € ► online ► bit.ly/2CdG3IH
Stereo, halboffene Bauweise, Smartphone-Option

► **Kingston HyperX Cloud II**
► 75 € ► online ► bit.ly/1zXX3QT
Stereo, geschlossen, USB (opt.), sehr komfortabel

► **Sennheiser PC 320** UPDATE
► 65 € ► 04/13 ► bit.ly/1v19tt1
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**
► 590 € ► — ► bit.ly/1MebF5H
27 Zoll / 2560x1440 / 144 Hz / IPS-Panel / FreeSync

► **Eizo Foris FS2434**
► 320 € ► 01/15 ► bit.ly/1GhdxaH
24 Zoll / 1920x1080 / 60 Hz / IPS-Panel

► **AOC g2460Fq**
► 250 € ► — ► bit.ly/1NzfzmB
24 Zoll / 1920x1080 / 144 Hz / TN-Panel

► **Iiyama ProLite X2483HSU B2**
► 150 € ► — ► bit.ly/10h9MZI
24 Zoll / 1920x1080 / 60 Hz / MVA-Panel

SSDS

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Samsung SSD 850 Pro** UPDATE
► 240 € ► 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 MX300** NEU
► 90 € ► — ► bit.ly/1LAj5gI
SATA3 / 275 GByte / 3 Jahre Garantie

► **SanDisk Plus** NEU
► 50 € ► — ► bit.ly/2g0NjKv
SATA 3 / 120 GByte / 3 Jahre Garantie

GAMEPADS

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Microsoft Xbox One Contr. Wireless**
► 60 € ► online ► bit.ly/1wjNyLt
präzise, Force-Feedback-Trigger bislang funktionslos, kabellos

► **Microsoft Xbox One Controller**
► 45 € ► online ► bit.ly/1wjNyLt
präzise, Force-Feedback-Trigger bislang funktionslos, Kabel

SOUNDKARTEN

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Creative Sound Blaster ZxR**
► 200 € ► online ► bit.ly/2gUeDTn
hervorragender Klang, Zusatzplatine

► **Creative Sound Blaster Z**
► 70 € ► online ► bit.ly/13on23b
sehr guter Klang, Surround-Simulation auf Headsets

LENKRÄDER

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Logitech Driving Force G920** UPDATE
► 250 € ► — ► bit.ly/2gfdmN
sehr präzise, umfangreiche Ausstattung, gut verarbeitet

► **Logitech Driving Force GT**
► 115 € ► 08/10 ► bit.ly/1kAQa2c
präzise, starkes Force Feedback

JOYSTICKS

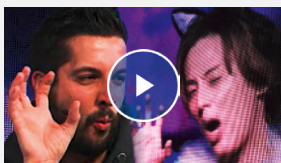
► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Thrustmaster T.16000M HOTAS**
► 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

Einfach mehr wissen: GameStar TV & Co.

Für nur 2,99€ bei GameStar Plus einsteigen
und mehr als 1.000 exklusive Videos schauen:
Entwickler-Interviews, Backstage-Videos und mehr.



GameStar TV-Format

In über 890 Folgen erhalten Sie informative Previews, kritische Tests und beste Unterhaltung ohne Werbeunterbrechung.



Legendär schlecht-Format

Heinrich Lehnhardt spielt sich zur Freude der Zuschauer durch die schlechtesten Spiele aller Zeiten – und kommentiert süffisant.



DevPlay-Format

Im Entwicklertalk werfen Sie einen Blick hinter die Kulissen von deutschen Spieleentwicklern – jeden Sonntag eine neue Folge.

DEUTSCH ↔ PR PR ↔ DEUTSCH

Die größte Kunst als Spielere-
redakteur: In Interviews mit
ausgebufften PR-Profis durch
den Phrasennebel dringen und
Tatsachen ans Licht zerren.
Dabei hilft uns ein spezielles
Word-Plugin, das PR-Sprech in
Klartext übersetzt.

Von Markus Schwerdtel

4 Fragen an B. S. Talksaltot

B. S. ist beim Entwickler ArtStar Soft als **Producing Assistant of Breakfast Management** für die Serie Battlefield of Rage in Neverending Glory zuständig. Im Interview verrät er uns alles über das RPG-Echtzeit-Match-3-Mobile-MOBA mit Aufbau-Komponente.

Übersetzung:

Streut in der Entwickler-Kantine den Zucker auf die Donuts.

GameStar: Du kümmerst dich bei ASS um BoRiNG. Das ist eine altherwürg-
ge Serie mit einer regen Fangemeinde, ist der Druck da nicht immens?

B. S.: Natürlich wissen wir **um die enorme Verantwortung gegenüber den Fans**. Deshalb **gibt die ganze Firma, bis hinauf zu unserem CEO ständig ihr Äußerstes**, um BoRiNG **zum besten Teil der Serie** bisher zu machen. Unser Producer **steht im ständigen Kontakt zur Community** und **holt täglich Feedback ein**, damit unser Baby **auch die höchsten Ansprüche** erfüllt.

GameStar: Immer wieder gibt es Vorwürfe, dass sich BoRiNG nicht weiter-
entwickelt, auch die Verkaufszahlen gehen zurück. Wie reagiert ihr darauf?

B. S.: Wir sind mit den Verkaufszahlen **sehr zufrieden** und wollen **der Community** genau das geben, **was sie sich wünscht**. Wir **wissen**, dass es immer **Beschwerden** gibt, mit denen wir uns auch **auseinandersetzen**. Letztlich geht es darum, die **bestmögliche Erfahrung für langjähri- ge Fans und neue Spieler** zu schaffen.

GameStar: Nun gab es im Vorfeld Kritik, als bekannt wurde, dass BoRiNG
über einen Echtgeldshop verfügen wird. Was sagst du zu den Vorwürfen?

B. S.: **Vielen Dank für diese sehr gute Frage!** Wir wollen den Spielern nicht vorschreiben, **wie sie BoRiNG genießen sollen**. Jeden Gegenstand, jede Verbesserung **wird man sich auch ganz normal und ohne Geld auszugeben erspielen können**. **Wer nicht so viel Zeit hat**, der kann über unseren Echtgeld-Shop abkürzen. **Selbstverständlich aber nur für kosmetische Gegenstände**, **wir würden niemals auf Pay2Win um- schwenken!** Wenn ihr weitere Infos braucht, **kein Problem** – schreibt mir einfach eine **E-Mail**, und ich finde das für euch raus.

GameStar: Ihr habt schon vor dem Release 34 DLCs und Erweiterungen an-
gekündigt, die meisten davon kostenpflichtig, aber nur wenige Kilobyte groß. Außerdem es gibt tonnenweise Ingame-Inhalte nur für Vorbesteller. Warum packt ihr das nicht alles gleich ins Hauptspiel?

B. S.: Die Vorbesteller-Boni sind **ein Service für unsere Fans**. Außerdem ist das **BoRiNG-Universum riesig**, **wir konnten das nicht alles auf einmal ins Spiel packen**. Deshalb wird **das Team** auch **nach Re- lease** fleißig **weiter arbeiten** und **so kontinuierlich Nachschub** lie- fern. Dieses Projekt wird **uns und die Spieler noch mindestens fünf Jahre beschäftigen** und wir werden alles tun, **dass ihr die ganze Zeit über Spaß habt**. ★

Hör mir auf mit diesem Haufen von rechthaberischen Besserwissern, die uns wegen jedem noch so kleinen Fehler vors Shitstorm-Standgericht zerren.

Naja, ein paar von uns Entwicklern und vor allem die Rechtsabteilung. Den Jungs aus dem Ma- nagement ist das alles total egal.

Boah, ständig steht der Alte auf der Matte und hat irgendwelche blödsinnigen Änderungswünsche. »Wir brauchen Zeppeline!«, »Weißhaarige Helden sind grade der Hit!«, »Baut die Levels aus Blöcken!«

Neulich waren wir sogar am frühen Freitagnachmittag noch im Büro.

Jeder Teil ist der beste Teil, wenn man die Entwickler fragt.

Er hat das Forum irgendwo in den Browser-Lesezeichen gespeichert.

Er liest sein Horoskop.

Es muss halt auf Bildern gut aussehen, damit die Aktionäre ruhig gestellt sind.

In zwei Jahren macht das Studio dicht.

Die Deppen, die uns blind kaufen.

Dasselbe wie immer, nur jetzt mit Echtgeld-Shop.

Können uns denken, bei dem Mist, den wir fabrizieren.

Die Foren trüben vor Hass.

In Urlaub fahren.

Das, was wir in einem Jahr mit einem mickrigen Budget halt so hinkriegen.

Zu unübersichtlich für Neulinge, zu leicht für Profis.

Oh Mann, müssen sie ausgerechnet das fragen?

Hauptsache, sie kaufen das Ding. Ob und wie sie dann spielen ... pfff.

Dauert halt nur ewig. Aber hey, dann können wir »100+ Stunden Spielzeit« auf die Packung schreiben!

Und ordentlich Kohle, wir schnüren da ein paar echt teure Pakete.

Die eitlen Deppen ziehen wir richtig ab!

Zumindest nicht, so lange uns die Presse auf die Finger schaut. Das machen wir erst später, wenn die Community schon so viel Spielzeit drin versenkt hat, dass sie die Umstellung mitmachen muss.

Doch ein Problem, weil wir dann verraten müssten, dass alles im Shop abartig teuer ist.

Diese E-Mail werde ich nie lesen. Die zweite und die dritte auch nicht.

Diejenigen, die so blöd sind, die Katze im Sack zu kaufen.

Weil der Story-Autor ein versponnener Labersack ist.

Der Businessplan sieht nun mal DLCs vor.

Also alle, die wir nach Projektende nicht sofort rausgeschmissen haben.

Also nach dem Day-One-Patch.

Um die technischen Probleme zu lösen.

Mit dem ersten Patch ist es garantiert nicht getan.

Bis wir alle Bugs gefunden haben, eben.

Wir hoffen, dass ihr fünf Jahre lang fleißig DLCs und Ingame-Währung kauft.

Die GameStar-Ausgabe 04/2017 erscheint am 22.3.2017.



1 For Honor **TEST**

Wie schlägt sich das bildschöne Kampfspektakel von Ubisoft denn nun? Wir wetzen die Test-Messer.

2 Torment: Tides of Numenera **TEST**

Tiefe Dialoge, Entscheidungen an jeder Ecke, eine schräge Welt. Kann uns das Oldschool-Rollenspiel fesseln?

3 Mass Effect: Andromeda **TEST**

Wie wird Mass Effect ohne Commander Shepard? Finden wir Zugang zur Crew? Und gibt es wirklich Neues?

4 Prey **PREVIEW**

Wir verwandeln uns in eine Tasse. Und verraten Ihnen, was man in Arkane's neuem Spiel noch so anstellen kann.

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, Rae Grimm, Dmitry Halley, Michael Herold, Mirco Kämpfer, Stefan Köhler, Michael Obermeier, Nils Raettig, Johannes Rohe, Kai Schmidt, Elena Schulz, Stefan Seiler, 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, Christian Müller

Redaktionsassistent Anita Thiel

Lektorat Anita Thiel

Freie Mitarbeiter Benjamin Danneberg, Martin Deppe, Alexander Wagner, Stefan Freundorfer, Heinrich Lenhardt, Sascha Penzhorn, Benjamin Blum, Michael Cherdchupan, Nora Beyer, Alexander Krützfeldt, Patrick Mittler, Gunnar Lott, 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 Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.

Haftung Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.

ABO SERVICE

Service Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger
GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH
Postfach 810580, 70522 Stuttgart
Telefon: 0711/72 52-275, Fax: -377
Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15
E-Mail: kundenservice@gamestar.de

Jetzt bestellen www.gamestar.de/shop
XL-Version (2 DVDs): Inland: 74,50 € (Studenten: 69,- €)
Österreich und sonstiges Ausland: 89,- € (Studenten: 79,- €)
Schweiz: 129,- SFR (Studenten: 109,- SFR)

Preise jeweils inklusive Versand. Preise und Versand in Nicht-EU-Länder auf Anfrage. Eine Abokündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten Postbank Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70, IBAN: DE43 6001 0070 0000 3117 04, BIC: PBNKDEFF

Vertrieb Handelsauflage MZV GmbH & Co. KG
Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim
Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113
E-Mail: info@mzv.de Web: www.mzv.de

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: DEUTDE33HAN

Erfüllungsort, Gerichtsstand München

GameStar gibt's auch für unterwegs:



Die GameStar News App fürs iPhone und Android mit top-aktuellen News, Test-Artikel, Preisvergleich u.v.m.
Werbefrei mit GameStar Plus

GameStar und alle Sonderhefte auf allen Tablets und Smartphones mit iOS oder Android

Lesen Sie die digitale GameStar schon einige Tage vor offiziellem Erscheinungstermin



In unserem Medienhaus erscheinen auch diese Magazine:



msi[®]

NUR DAS BESTE FÜR DIE BESTEN



OPTIMIERTES
VR-ERLEBNIS

7820HK vs. 6700HQ. Wert abhängig von der Konfiguration.

25%

GT83VR Titan SLI



EXKLUSIV: PROZESSOR UND GRAFIK DER NEUESTEN GENERATION

Intel® Core™ i7-7920HQ Prozessor der siebten Generation	Windows 10 Home / Windows 10 Pro		
Neueste GeForce® GTX 10 Grafikkarte	VR Ready	Cooler Boost Titan Kühlung	Super RAID 4
Mechanische Tastatur mit RGB-Beleuchtung	Cherry MX Speed Silver Switches	DDR4-2400	
Aluminium-Gehäuse	ESS Sabre HiFi DAC	Nahimic 2	Killer Doubleshot mit ac-WLAN



Intel Inside®. Herausragende Leistung Outside.

HIER KAUFEN

MSI.COM

DEUTSCHLAND: Alternate, Arlt Computer, Bora Computer, CaseKing, comtech, Conrad, Cyberport, Easynotebooks, Euronics, Expert, HardwareCamp24, HWH, K&M Computer, MediaMarkt.de, Notebook.de, notebooksbilliger.de, Otto.de, Redcoon.de, Saturn.de

ÖSTERREICH: Conrad, e-tec.at, MediaMarkt.at, Saturn.at

Spezifikationen modellabhängig. Intel, das Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, und Core Inside sind Marken der Intel Corporation in den USA und anderen Ländern. Weitere verwendete Marken und Handelsnamen beziehen sich auf die jeweiligen Eigentümer oder deren Produkte.

TRUE GAMING

DAS ULTIMATIVE JAGD-ERLEBNIS AB 16.02.17 FÜR DEINEN PC



Werde Teil der Natur



Visuell atemberaubend, technisch bahnbrechend



Vielzahl an Gewehren, Handfeuerwaffen & Bögen



8 Personen Mehrspieler-Modus

© 2017 astragon Entertainment GmbH. theHunter™: Call of the Wild © 2017 Expansive Worlds AB, an Avalanche Studios Company. All rights reserved. Published by Avalanche Studios. Developed by Expansive Worlds. Avalanche Studios, Expansive Worlds and their respective logotypes are trademarks of Fatalist Development AB. The Apex Avalanche Open World Engine, theHunter: Call of the Wild and their respective logotypes are trademarks of Fatalist Development AB.

