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

Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

JUNI 06/2017



TEAM UP. FIGHT ON.







DVD Inhalt 06/2017

TROPICO 5: GAME OF THE YEAR EDITION



VOLLVERSION

In dem Aufbau-Strategiespiel Tropico 5 schlüpfen Sie in die Rolle eines Insel-Diktators. Diesmal gibt es mehrere Epochen, die von der Kolonialzeit bis zum 21. Jahrhundert reichen. Ältere Häuser bleiben neben moderneren Bauten bestehen. Zudem können Familienmitglieder in die Dynastie einbezogen werden. Neben neuen Herausforderungen und einem erweiterten Wirtschaftssystem gibt es auch Multiplayermodi.

DVD-HIGHLIGHTS



WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR 3

Im Testvideo zeigen wir, warum die Rückkehr der Strategieserie einem Paukenschlag gleichkommt.



RYZEN 5 1600X

Wir vergleichen den Ryzen 5 1600X mit dem Ryzen 7 1800X, dem Core i7 4790K und dem Core i7 7700K.

Eine **DVD-Hülle** zum Ausdrucken finden Sie auf www.gamestar.de/dvdhuelle062017.

Achtung: Für die Aktivierung von Tropico 5: GOTY benötigen Sie ein kostenloses Steam-Konto. Den Code finden Sie auf der Code-Karte im Heft.

PROGRAMME / DATEN / VIDEOS

PREVIEWS

Call of Duty: WW2 – Talk

Star Wars: Battlefront 2 – Video-Preview: So gut soll es werden

Star Citizen

TESTS

Dawn of War 3

Bulletstorm: Full Clip Edition

Ryzen 5 1600X

Gigabyte GTX 1080 Ti Aorus Xtreme Edition

Thimbleweed Park

Planescape: Torment - Enhanced Edition

SPECIALS

Rückblick 06/07

Legendär schlecht: The Crow

Klartext: Gratis-Starcraft

Hall of Fame: Dungeon Keeper

Klartext: Videokommentar zum Siegeszug von Mikrotransaktionen

DVD XL-Inhalt 06/2017

PROGRAMME / DATEN / VIDEOS

HD-PREVIEWS

Dreadnought

Prey

Wartile

HD-TEST

Reconquest

Ghost Recon: Wildlands - Narco Road

HD-SPECIALS

Quo Vadis, Spielejournalismus?

Kurze Spiele: Titel, die sich an einem Abend durchspielen lassen

So realistisch ist GTA 5

Die 6 emotionalsten Spiele – Bei diesen Titeln mussten wir weinen

Dein Lieblingsspiel: Elite: Dangerous

Talk: Sniper: Ghost Warrior 3 – Totalausfall oder Hoffnungsschimmer

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



SO REALISTISCH IST GTA 5

Julius macht sich auf die Suche nach all den kleinen Details, die Grand Theft Auto 5 so realistisch machen.



GHOST RECON: WILDLANDS – NARCO ROAD

Der erste DLC zum Open-World-Shooter ist da – orientiert sich Ubisoft dabei zu sehr an GTA Online?



DREADNOUGHT

Wir schauen uns zusammen mit dem Entwickler die neueste Map des Weltraum-Shooters an.

Sharkoon

SKILLER SGS3

GAMING SEAT



Gamer's Throne

Damit du stets deinen Platz behauptest, haben wir den königlichen SKILLER SGS3 Gaming Seat entwickelt. Er ist sportlich designt, hochwertig verarbeitet und mit edlen Stickereien verziert. Neben zahlreichen ergonomischen Einstellmöglichkeiten, wie den 4-Wege-Armlehnen, werden zudem praktische Extras geboten: Dank der extra-großen Rollen mit Bremsfunktion hast du auch in hektischen Spielsituationen jederzeit einen sicheren Stand. Die komfortable Wippfunktion bietet eine beruhigende Schaukelstuhl-Atmosphäre, lässt sich aber auch arretieren. Für ausgedehnte Pausen kann die Rückenlehne von 90° bis 160° eingestellt werden.



www.sharkoon.de



Markus Schwerdtel,
Chefredaktion

EDITORIAL

Landung in der Normandie. Schon wieder?

Wenn man schon länger am PC spielt, erinnert man sich gut an die Blütezeit der Weltkriegs-Shooter anfang der 2000er-Jahre. Medal of Honor, Call of Duty, Brothers in Arms und noch etliche »kleinere« Titel versuchten sich an der schwierigen Aufgabe, die schrecklichsten Schlachten des Zweiten Weltkriegs spielbar darzustellen. »Versuchten« deshalb, weil es am Ende eben doch meistens auf »normale« Ego-Action hinauslief. Zwar sind die Gefechte (für damalige Verhältnisse) klasse inszeniert, erzählt wird dann aber doch die immer gleiche Geschichte vom amerikanischen Helden, der Europa glorreich von den Nazis befreit. Für Zwischentöne oder kleine, menschliche Geschichten ist in den Spielen dieser Ära kaum Platz. Kein Wunder, dass wir das Weltkriegs-Genre relativ schnell satt hatten und Spiele mit aktuelleren Szenarien wie Modern Warfare mit offenen Armen empfingen. Doch auch der Zukunftskrieg ist irgendwann mal ausgereizt, Activision Blizzard kehrt mit Call of Duty: WW2 zu den Wurzeln der Serie zurück.

Und jetzt wird es spannend: Die Entwickler bei Sledgehammer Games versprechen nämlich für ihr Spiel eine Abkehr vom alten Schema. Klar, auch im neuen Call of Duty wird es brachial inszeniertes Geballer geben. Aber eben auch stille Szenen, in denen die Soldaten beider Seiten ihre humane Seite zeigen. Wir haben bei unserem Termin mit den Entwicklern über diese neue, schwierig zu meisternde Herangehensweise an Weltkriegs-Shooter gesprochen. Herausgekommen ist ein Artikel der sowohl die Fakten zum Spiel als auch viele Hintergrundinfos enthält, sozusagen eine Mischform aus Vorschau und Report. Lesen Sie doch unsere Titelstory auf Seite 22 und sagen Sie uns danach Ihre Meinung dazu. Zum Beispiel in unserer Mini-Umfrage (nur eine Frage, versprochen!) unter bit.ly/2pXz206

Die zweite Titelstory

Tatsächlich haben wir bei dieser GameStar-Ausgabe bis zuletzt gehadert: Machen wir nun Call of Duty: WW2 zum Titelthema? Oder vielleicht doch Mount & Blade 2: Bannerlord? Schließlich hatten wir weltexklusiv die Gelegenheit, direkt bei den Entwicklern in Ankara die Mittelaltersimulation anzuspielen. Unser fahrender Ritter Dimi kennt und mag bereits den Vorgänger, doch Bannerlord hat ihn noch mal neu für das Spielkonzept begeistert. Wie gut das riesige, nahezu komplett freie Rollenspiel inklusive Schlachten-Sandbox wird, lesen Sie ab Seite 36. Und wer durch Weltkriegs-Shooter und Ritterturniere erstmal die Nase voll von Geschichte hat, dem empfehlen wir die Tests zu Prey (Seite 48) oder The Surge (Seite 54), beide Spiele finden nämlich in der Zukunft statt. Und wer ganz, ganz weit in der Zeit reisen will, dem raten wir zu Warhammer 40.000: Dawn of War 3. Das ist obendrein eins der besten Echtzeit-Strategiespiele seit Langem. Egal ob Vergangenheit oder Zukunft, es gibt viel zu tun in diesem Spielefrühling 2017 – legen wir lieber mal los!

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!



GameStar-Podcast

Nicht immer hat man Hände und Augen frei, um in Ruhe GameStar zu lesen, zum Beispiel im Auto, beim Rasenmähen oder Katze streicheln Die Ohren haben dagegen fast immer Zeit, zum Beispiel um unseren neuen GameStar-Podcast zu hören. Alle 14 Tage (für Nutzer von GameStar Plus wöchentlich) gibt's eine neue Folge, in denen wir GameStar-Redakteure frei von der Leber weg über Themen plaudern, die uns beschäftigen – von den ersten Spielen unseres Lebens über die Faszination Warhammer bis hin zum mittlerweile nervigen Trend zu offenen Spielwelten. Einfach mal reinhören unter gamestar.de/podcast

GameStar-Sonderheft: Steam

Die Spiele-Schatzkammer: Valves Onlineplattform Steam ist ein Eldorado für Spieler. Hier warten 13.000 Spiele, jeden Tag kommen etwa 15 dazu. Wie soll man da den Überblick behalten, Schrottspiele aussieben und diejenigen finden, die genau zu einem passen? In unserem Steam-Sonderheft zeigen wir, wie Sie auf Steam das Beste für sich rausholen, geben Kauftipps für jeden Spielertyp, beleuchten die Hintergründe der Plattform – und stellen mit GOG.com eine Steam-Alternative vor, die nicht nur für Fans legendärer Spieleklassiker spannend ist.

Dazu gibt's ein schickes **Doppelposter** mit Motiven aus The Elder Scrolls: Skyrim und The Witcher 3 sowie die **Klassiker-Vollversionen** Das Schwarze Auge 1 + 2.



INHALT



Call of Duty: WW2

22 Call of Duty will zurück zu seinen Wurzeln. Doch wollen das die Spieler auch? Wir haben uns den Shooter im Zweiter-Weltkriegs-Szenario bereits angeschaut.



Star Wars Battlefront 2

32 Der Star-Wars-Shooter will ultimativen Fan-Service bieten.



Darksiders 3

42 Es ist wieder Zeit, durch die Postapokalypse zu reiten.

Titelstory

22 Call of Duty: WW2
- 24 Weltkriegsspiele seit 2000
- 25 Zur Person: Michael Condrey
- 26 Nazisymbole
- 29 Koopmodus

Rubriken

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

Magazin

86 Making of Dungeon Keeper
94 Der Wargaming-Report
102 Moral in Spielen
108 Theoretisch betrachtet: Narcosis
110 Legendär schlecht: The Crow – City of Angels

Tests

46 Genre-Charts
47 So werten wir
48 Prey
54 The Surge
58 Sniper: Ghost Warrior 3
62 Dawn of War 3
66 Bulletstorm: Full Clip Edition
68 Lego City Undercover
70 Planescape Torment: Enhanced Edition
72 The Sexy Brutale
74 Outlast 2
76 Syberia 3
78 Little Nightmares
80 Bayonetta
82 Full Throttle Remastered
84 Dragon Quest Heroes 2



Prey

48 Der Alien-Shooter zeigt im Test, was er kann.



Making of Dungeon Keeper

86 So ist der kultige Kerkersimulator von Peter Molyneux entstanden.



Ryzen 5 im Test

118 Im Hardwaretest nehmen wir AMDs Ryzen 5 unter die Lupe: Was leistet der Prozessor, und wie schneidet er im Vergleich mit anderen CPUs ab?



Moral in Spielen

102 Wie viel Moral und Ethik stecken in moderner Unterhaltungssoftware?

Aktuell

10 Geheimsache P7: Das neue Alan Wake?
10 Valve: Letzter Half-Life-Autor geht
10 Pietsmiet-TV: Betrieb eingestellt
11 Charity-Botschafter: Gronkh und der gute Zweck
11 Phoenix Point: X-Com-Erfinder sammelt Geld
11 Deutscher Computerspielpreis: Preise und Eklat
12 Kolumne: Das können nur Spiele
13 Kolumne: Publisher auf Kuschelkurs
16 Windows 10S und Surface Laptop
16 AMD Raven Ridge: Ryzen macht mobil
16 Coffee Lake und Skylake X
20 Termin-Update

Previews

32 Star Wars Battlefront 2
36 Player Unknown's Battlegrounds
36 Mount & Blade 2
42 Darksiders 3

Hardware

114 Hardware4u G-Dream Revision 7.1 Air im Test
118 AMD vs. Intel: Core i5 oder Ryzen 5?
124 M.2-SSDs mit NVMe gegen SATA3
126 Einkaufsführer

Spiele in dieser Ausgabe

Battlefield 1942 ... Titelstory ... 25
Bayonetta ... Test ... 80
Brothers in Arms: Road to Hill 30 ... Titelstory ... 24
Bulletstorm: Full Clip Edition ... Test ... 66
Call of Duty ... Titelstory ... 25
Call of Duty: WW2 ... Titelstory ... 22
Codename Panzers: Phase One ... Titelstory ... 24
Commandos 2: Men of Courage ... Titelstory ... 24
Company of Heroes 2 ... Titelstory ... 25
Darksiders 3 ... Preview ... 42
Dawn of War 3 ... Test ... 62
Dragon Quest Heroes 2 ... Test ... 84
Dungeon Keeper ... Magazin ... 86
Full Throttle Remastered ... Test ... 82
IL-2 Sturmovik ... Titelstory ... 24
Lego City Undercover ... Test ... 68
Little Nightmares ... Test ... 78
Medal of Honor: Allied Assault ... Titelstory ... 24
Mount & Blade 2 ... Preview ... 38
Narcosis ... Magazin ... 108
Outlast 2 ... Test ... 74
Prey ... Test ... 48
Red Orchestra 2 ... Titelstory ... 25
Silent Hunter ... Titelstory ... 24
Sniper: Ghost Warrior 3 ... Test ... 58
Star Wars Battlefront 2 ... Preview ... 32
Syberia 3 ... Test ... 76
The Crow: City of Angels ... Magazin ... 110
The Sexy Brutale ... Test ... 72
The Surge ... Test ... 54



ASUS GL702VM-GC154T

- 43,9 cm (17,3") • Full-HD LED Display, entspiegelt (1.920 x 1.080)
- Intel® Core i7-7700HQ Prozessor (2,8 GHz) • 8 GB DDR4-RAM
- 1 TB HDD (7.200 U/Min.), 256 GB SSD • NVIDIA® GeForce® GTX 1060 6GB VRAM
- USB 3.1 Type C mit Thunderbolt, 3x USB 3.0, Bluetooth 4.1
- Windows® 10 Home 64-Bit (OEM)

PL8AD2



Acer Aspire VX 15

- VX5-591G-52P0 • 39,6 cm (15,6") • Acer Comfy-View™ Full-HD (1.920x1.080) • Intel® Core™ i5-7300HQ Prozessor (2,5 GHz) • 16 GB DDR4-RAM
- 256 GB PCIe-SSD + 1.000 GB HDD
- NVIDIA® GeForce® GTX 1050 • USB-C 3.1, Bluetooth • Windows® 10 Home 64-Bit (OEM)

PL6CWM



ASUS FX502VM-FY291

- 39,6 cm (15,6") • Full-HD-Display, entspiegelt (1.920x1.080)
- Intel® Core™ i7-7700HQ Prozessor (2,8 GHz)
- 8 GB DDR4-RAM • 1 TB SATA HDD
- NVIDIA® GeForce® GTX 1060 3 GB VRAM
- USB 3.0, Bluetooth 4.1 • ohne Betriebssystem

PL6AIU



OMEN by HP 17-w215ng

- 43,9 cm (17,3") • FHD IPS UWVA-Display, entspiegelt (1.920x1.080)
- Intel® Core™ i7-7700HQ (bis zu 3,8 GHz)
- 16 GB DDR4-RAM •256 GB SSD M.2 (PCIe), 1 TB HDD (SATA) • NVIDIA® GeForce® GTX 1070 8 GB VRAM • Windows® 10 Home 64-Bit (OEM)

PL8H3T



ASUS Radeon RX 570 ROG STRIX OC GAMING

- Grafikkarte • 1.300 MHz Chiptakt (Boost: 1.310 MHz)
- 4 GB GDDR5-RAM (7,0 GHz)
- 2048 Shadereinheiten
- DirectX 12 und OpenGL 4.5
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JEXV0D10



Corsair TX650M

- Netzteil • 650 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 90% • 11x Laufwerksanschlüsse
- 4x PCIe-Stromanschlüsse • Kabel-Management
- 1x 120-mm-Lüfter • ATX12V 2.2, ATX 2.03, EPS, EPS12V 2.92, ATX12V 2.4, ATX12V 2.31

TN6V6T00



be quiet! Silent Loop 240mm

- CPU-Wasserkühler
- für Sockel FM1, FM2(+), AM2(+), AM3(+), AM4, 775, 115x, 2011(-3)
- innovative Reverse-Flow-Pumpe
- 2x 120-mm-Lüfter mit PWM-Anschluss

HXLVBH



AMD Ryzen 5 1500X WRAITH

- Sockel-AM4-Prozessor • Summit Ridge
- 4 Kerne • 3,5 GHz Basistakt
- 3,7 GHz max. Turbo • 16 MB L3-Cache
- Boxed-Version

HR5A03



MSI X370 GAMING PRO CARBON

- ATX-Mainboard • Sockel AM4 • AMD X370 Chipsatz • CPU-abhängiger Grafikchip
- Gigabit-LAN • USB 3.1 • 8 Kanal-HD-Sound
- 4x DDR4-RAM • 6x SATA 6Gb/s • 2x M.2
- 2x PCIe 3.0 x16, 1x PCIe 2.0 x16, 3x PCIe 2.0 x1

GREMR1



Samsung 960 PRO 1 TB

- Solid-State-Drive • MZ-V6P1T0BW
- 1 TB Kapazität • bis zu 3.500 MB/s lesen
- bis zu 2.100 MB/s schreiben • Samsung Polaris Controller • bis zu 440.000 IOPS (Lesen)
- NVMe M.2 • PCIe 3.0 x4

IMKM4X06



Crucial MX300 1 TB

- Solid-State-Drive • CT1050MX300SSD1
- 1 TB Kapazität
- 530 MB/s lesen • 510 MB/s schreiben
- 92.000 IOPS lesen • 83.000 IOPS schreiben
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMLMCS1



Corsair 16 GB DDR4-3000 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit • CMR16GX4M2C3000C15
- Timing: 15-17-17-35
- DIMM DDR4-3.000 (PC4-24.000)
- Kit: 2x 8 GB

IEIG5R3J



Ballistix 16 GB DDR4-2666 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit • BLS2C8G4D26BFSC
- Timing: 16-18-18
- DIMM DDR4-2.666 (PC4-21.300)
- Kit: 2x 8 GB • weiß oder rot

IEIGCN29 | IEIGCN25



LG Curved UltraWide 38UC99-W

- Curved-LED-Monitor, AH-IPS-Panel
- 95,25 cm (37,5") • 3.840x1.600 Pixel (QHD+)
- 5 ms Reaktionszeit (GtG) • Kontrast: 1.000:1 (fest)
- Energieklasse: B • neigbarer, höhenverstellbarer Standfuß • Helligkeit: 300 cd/m²
- 2x HDMI, DisplayPort, USB 3.0 Quick Charge

V8LK0000



HannsG HL274HPB

- LED-Monitor • 68,6 cm (27") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 5 ms Reaktionszeit (GtG)
- Kontrast: 5.000.000:1 (dynamisch)
- Helligkeit: 250 cd/m² • Energieklasse: A
- 1x DVI-D (HDCP), 1x HDMI, 1x VGA, Audio

V6LR11



Aerocool P7-C1BG

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

TQXRZ020



Thermaltake View 28 RGB Riing Edition

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

TQXTDY



OMEN by HP 870-251ng

- PC-System • Intel® Core™ i7-7700 Prozessor (3,6 GHz)
- NVIDIA® GeForce® GTX 1070 • 16 GB DDR4-RAM • 128-GB-SSD, 1.000-GB-HDD
- DVD-Brenner • Windows® 10 Home 64-Bit (OEM)

S6IH2G



Zowie EC1-A White

- Gaming-Maus
- USB-Abfragerate einstellbar (125Hz/500Hz/1000Hz)
- DPI einstellbar (400,800,1600,3200)
- echtes Plug and Play

NMZW0C



Sharkoon SKILLER SGM1

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

NMZS5V



Sharkoon SKILLER MECH SGK1

- mechanische Gaming-Tastatur
- Kailh Red Schalter • N-Key-Rollover
- Anti-Ghosting • weiße Beleuchtung, anpassbar, inkl. Beleuchtungseffekte
- integrierte Handballenauflage

NTZS72



Canon PIXMA iP7250

- Tintenstrahldrucker
- bis zu 9.600x2.400 dpi Druckauflösung
- bis zu 15 ISO-Seiten/min Schwarzdruck
- Papieraufnahme bis zu 145 Blatt
- USB/WLAN

WT#CS2



HTC Vive

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

Q#HH04



DXRacer Racing Pro Gaming Chair

- Spielstuhl
- 3D-Armlehnen
- extra hohe Rückenlehne
- individuell einstellbar

NJZDW9



Steelseries Arctis 5

- DTS-Headphone:X 7.1-Surround-Sound-Headset • 20 Hz bis 22 Khz Frequenz
- einziehbares und bidirektionales "ClearCast" Mikrofon
- RGB-Beleuchtung an den Ohrmuscheln

KH#I5X



Sharkoon B1

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

KH#S59

Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen und solange Vorrat reicht. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
Alle Preise in Euro inkl. MwSt. und zuzüglich Versandkosten. Angebote gültig bis zum 07.06.2017

25 JAHRE ALTERNATE bequem online

AKTUELL

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

Geheimsache P7

Das neue Alan Wake?

Es ist schon seit längerer Zeit bekannt, dass der Entwickler Remedy Entertainment (Quantum Break, Alan Wake) an einem geheimen Projekt namens P7 (Project 7) arbeitet. Jetzt gibt es davon ein neues Lebenszeichen – und erste Details. Wie das Studio auf der offiziellen Webseite bekannt gegeben hat, gibt es hinsichtlich P7 ab sofort eine Zusammenarbeit mit dem Publisher 505 Games. Der wird das Spiel nicht nur für PC, PS4 sowie Xbox One auf den Markt bringen, sondern auch 7,75 Millionen Dollar in die Entwicklung des Geheimprojekts investieren. In der Bekanntmachung sind erste, wenn auch sehr kleine Details zur Art des Spiels enthalten. So handelt es sich laut offizieller Aussage um ein »Cinematic Action Game«, in dem das Geschehen aus der Third-Person-Perspektive zu sehen sein wird. Des Weiteren soll es die bisher tiefgreifendsten Gameplay-Mechaniken in der Firmengeschichte von Remedy Entertainment geben, wobei das natürlich eine ziemlich vage Aussage ist.



Third-Person-Perspektive, tiefgreifende Gameplay-Mechaniken und viel Story gab es auch schon in Quantum Break.

Valve

Letzter Half-Life-Autor geht



Chet Faliszek im Jahr 2008 bei einem Pressetermin für Left4Dead.

Nach 12 Jahren Firmenzugehörigkeit verlässt mit Chet Faliszek der letzte Autor der Half-Life-Reihe den Entwickler Valve. Die Nachricht über seinen Abschied hat Chet via Gamesindustry.biz veröffentlicht. In der jüngsten Vergangenheit war Faliszek in erster Linie das Gesicht der Vive-VR-Abteilung und damit der Beweis dafür, dass man bei Valve tatsächlich leicht von Projektgruppe zu Projektgruppe springen kann. Als Autor war er für Left4Dead und Left4Dead 2 hauptverantwortlich, daneben hat er an den Portal-Spielen und den Half-Life-Episoden mitgeschrieben. Der 51-Jährige war der letzte verbliebene Teil der Half-Life-Autorengruppe, nachdem Marc Laidlaw im Januar 2016 und Erik Wolpaw im Februar 2017 das Washingtoner Unternehmen verlassen hatten. Als Begründung für seine Kündigung gibt Faliszek den Wunsch nach Veränderung an, er möchte nach 12 Jahren etwas Neues unternehmen; weder Drama noch Streit sollen zur Entscheidung geführt haben. Vielleicht war es auch einfach Langweile, aktuelle Valve-Titel wie CS: GO oder Dota 2 kommen schließlich weitgehend ohne Story aus.

PietSmiet-TV

Betrieb eingestellt



Youtuber PietSmiet (hier auf der Gamescom) hat seinen Twitch-Sender erst mal abgeschaltet.

Youtuber und Streamer Peter Smits (aka PietSmiet) hat seinen Twitch-Kanal PietSmietTV bis auf weiteres auf Eis gelegt. Die Landesmedienanstalt Nordrhein-Westfahlen hatte ihn aufgefordert, für den weiteren Betrieb eine Rundfunklizenz zu besorgen. Sein Angebot erfülle die Kriterien eines traditionellen Rundfunkangebots, weil der Kanal unter anderem rund um die Uhr auf Sendung sei, ein weites Publikum von fast 80.000 Followern anspreche und einen Sendeplan veröffentliche. Deswegen bräuchte er auch eine Lizenz oder müsste signifikante Änderungen erfahren, zum Beispiel hinter einer Paywall verschwinden. Das Problem dabei: Eine Rundfunklizenz bekommt man nicht einfach so. Mit der Beantragung sind Kosten in mindestens vierstelliger Höhe verbunden, und das Unternehmen sowie seine Geschäftsführer müssen sich einer intensiven Prüfung unterziehen. Zudem unterliegt man mit einer Lizenz den gleichen Verpflichtungen wie jeder deutsche Fernsehsender, etwa beim Jugendschutz. Von den strengen Regelungen für Werbung ganz zu schweigen. Selbst die Landesmedienanstalten sind sich bewusst, dass die Rechtslage in Bezug auf Internetangebote veraltet ist. Sie haben eine Anpassung der Gesetze gefordert, aber auch angekündigt, dass sie bis dahin weiter nach dem geltenden Recht verfahren werden. Es könnten also in Zukunft noch weitere Twitch-Kanäle Post vom Staat erhalten. Nicht nur Streamer haben sich gegen dieses Vorgehen ausgesprochen, auch aus der Politik ernten die Medienanstalten Kritik. CDU-Generalsekretär Peter Tauber sprach in seinem Blog von »Regulierungswut«. Aber für PietSmietTV ändert das nichts: Der Kanal darf auf absehbare Zeit nicht mehr in seiner alten Form senden.

Charity-Botschafter

Gronkh und der gute Zweck



Erik Range (aka Gronkh) nutzt seine Youtube-Berühmtheit, um zu Spenden aufzurufen.

Youtube-Star Gronkh ist ab sofort Charity-Botschafter der Aktion Deutschland Hilft und will fortan deutsche Hilfsorganisationen unterstützen. Manuela Roßbach, Geschäftsführerin von Aktion Deutschland Hilft sagt dazu: »Wir freuen uns sehr, Erik Range als ersten Digitalbotschafter begrüßen zu dürfen. Das Bündnis für den Fall großer humanitärer Katastrophen versteht sich als Abbild unserer Gesellschaft. Durch den Schirmherren Bundespräsident a.D. Horst Köhler sowie Kuratoriumsmitglieder aus Politik, Wirtschaft, Medien und Gesellschaft möchten wir dies unterstreichen. Mit Erik Gronkh Range als ersten Digitalbotschafter können wir unsere vielfältige Gesellschaft nun noch besser widerspiegeln.« Gronkh setzte sich und seine enorme Reichweite in der Vergangenheit bereits mehrmals für den guten Zweck ein. Mit seinem zwölf Stunden langen Charity-Livestream Friendly Fire 2 sammelte er zusammen mit anderen Videomachern wie dem Team von PietSmiet, Der Heider und Pandyora mehr als 300.000 Euro. Konkret dürfte die Tätigkeit darin bestehen, in seinen Videos zu Spenden aufzurufen, wie er es zum Beispiel schon beim Erdbeben in Nepal 2015 gemacht hat.

Phoenix Point

X-Com-Erfinder sammelt Geld



Julian Gollop bleibt sich treu: Auch in Phoenix Point geht es rundenweise gegen Alien-Monstrositäten.

Julian Gollop will's nochmal wissen: 1994 entwickelte er das erste X-COM: UFO Defense, jetzt kehrt er mit Phoenix Point zur Alien-Rundentaktik zurück. Das Szenario kommt uns sofort bekannt vor: Außerirdische haben die Erde überrannt, die letzten Menschen harren in einzelnen Enklaven aus, und wir spielen die Verteidigungsorganisation Phoenix Project, die alles wieder ins Lot bringen soll. Allerdings soll Phoenix Point nicht einfach nur das Beste aus den alten X-COMs und der Neuauflage von Firaxis vereinen, sondern uns mit ganz neuen Ideen das Fürchten lehnen. Mit prozedural generierten Aliens zum Beispiel, die aus unserer Spielweise lernen und sich daran anpassen! Dafür hat der Entwickler jetzt eine Crowdfunding-Kampagne auf Fig gestartet, die schon wenige Tage nach Beginn das Funding-Ziel von 500.000 Dollar erreicht hat. Da die Aktion noch bis zum 8. Juni 2017 laufen wird, dürfte der Betrag in den nächsten Wochen deutlich wachsen. Aus diesem Grund haben die Entwickler rund um Julian Gollop jetzt die ersten Stretch Goals für die Crowdfunding-Aktion bekannt gegeben. Sollten 650.000 Dollar zusammenkommen, wird es zum Beispiel steuerbare Fahrzeuge geben, ab 850.000 Dollar kommt eine fliegende Festung (Floating Phoenix Base) hinzu, von der aus Kampfoperationen gestartet werden und die zusätzliche taktische Flexibilität gewährt. Der Release von Phoenix Point ist für das vierte Quartal 2018 geplant, ein konkreter Termin steht noch nicht fest.

Deutscher Computerspielpreis

Preise und Eklat



Auf dem Siegerfoto ist vom Eklat nichts zu sehen, doch hinter den Kulissen des DCP rumort es.

Ende April wurde erneut der Deutsche Computerspielpreis (kurz DCP) in 14 Kategorien vergeben, dotiert mit Preisgeldern von insgesamt 550.000 Euro. Der Hauptpreis für das beste deutsche Spiel ging an Portal Knights von Keen Games, überreicht von Bundesdigitalminister Alexander Dobrindt. Allerding verlief der Abend nicht nur harmonisch, bei der Verleihung der Auszeichnung für das beste Gamedesign für Shadow Tactics des Münchner Studios Mimimi kam es zu einem Eklat. Creative Director Dominik Abé nahm den Preis nicht entgegen, zwei Tage später begründet Mimimi die Ablehnung mit angeblichen Unstimmigkeiten bei der Wahl. Diese Kritik weist die Jury natürlich zurück, obwohl der Entwicklerverband schon vor der Verleihung eine vertrauliche Mitteilung an seine Mitglieder schickte, in der das Wahlverfahren kritisiert wird. Eine offizielle Stellungnahme des Bundesministeriums für Verkehr und digitale Infrastruktur zu den Vorwürfen steht indes noch aus. Wir werden versuchen, mit allen Beteiligten zu sprechen, und weitere Nachforschungen anstellen. Ob an den Vorwürfen von Mimimi etwas dran ist, lesen Sie in einer der nächsten Ausgaben oder auf GameStar.de.

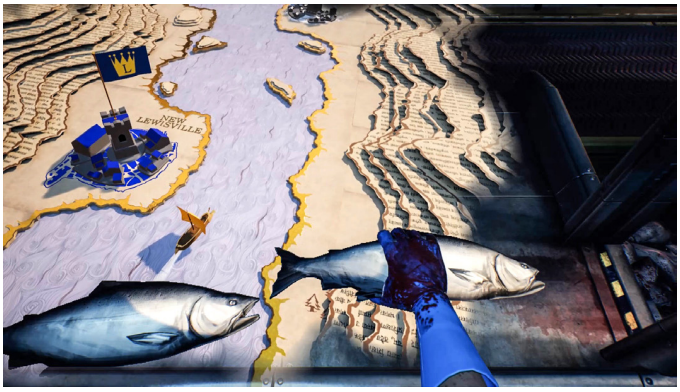
What Remains of Edith Finch

DAS KÖNNEN NUR SPIELE

Nicht jedes Spiel muss eine Geschichte erzählen, aber es gibt Geschichten, die nur Spiele erzählen können. What Remains of Edith Finch zeigt für Elena perfekt, wie diese Art von Storytelling funktionieren muss.



Schon die liebevoll gestalteten Umgebungen von What Remains of Edith Finch erzählen Geschichten.



Mit der linken Hand durchstreifen wir als König die Welt, mit der rechten zerhacken wir als Fabrikarbeiter Lewis Finch Fische.



Die Autorin

Seit The Unfinished Swan lechzt Elena nach mehr Spielen dieser Art – kein Wunder also, dass sie What Remains of Edith Finch kaum erwarten konnte. Ein gefundenes Fressen für Elena, die nichts mehr liebt, als ihre Kollegen zu Meta-Themen in Grund und Boden zu reden.

Mein Name ist Lewis Finch, und ich arbeite in einer Fischkonservenfabrik. Mit dem rechten Analog-Stick greife ich den Fisch, schneide ihm den Kopf ab und lasse ihn aufs Fließband fallen. Ich greife den Fisch, schneide den Kopf ab und lasse ihn aufs Fließband fallen. Greifen. Schneiden. Fließband. Greifen. Schneiden. Fließband. Irgendwann läuft die Bewegung automatisch ab. Ich muss nicht mehr nachdenken, ich mache sie einfach. Ganz anders sieht es mit dem linken Stick aus: Hiermit steuere ich eine kleine Figur durch ein Labyrinth. Je weiter ich komme, desto stärker verändern sich die Gänge, wachsen, werden länger und prächtiger. Vor meinen Augen entsteht links eine Welt und breitet sich langsam auf dem Bildschirm aus, während ich rechts weiterhin Fische zerstückle. Fanfaren blasen, Menschen jubeln. Auf einmal bin ich ein König und steige auf ein Schiff. Alles ist bunt und laut und fantastisch. Greifen. Schneiden. Fließband.

In diesem Moment erinnert What Remains of Edith Finch mich zum einen an Brothers: A Tale of Two Sons, das mich ebenfalls mit jedem Stick eine Perspektive spielen ließ. Aber auch noch an ein ganz anderes Spiel: Dark Souls. Nicht, weil Edith Finch besonders schwer wäre. Im Gegenteil, das Adventure ist das, was man gerne abfällig als »Walking Simulator« bezeichnet. Ein Spiel, in dem ich hauptsächlich einer Geschichte folge, in dem ich eine Welt erkunde. Aber Edith Finch lässt mich seine Welt nicht bloß erkunden und entdecken, wie es in einem Dear Esther oder Gone Home der Fall ist, es lässt mich sie erleben. Und hier kommt Dark Souls ins Spiel: Beide Spiele setzen auf eine ganz besondere Art des Storytellings, die nur in Spielen möglich ist. Und genau das macht Edith Finch für mich so genial.

Was Edith Finch mit Dark Souls zu tun hat

Sein Anspruch ist nicht, mir einfach eine Geschichte zu erzählen. Ich soll tatsächlich spüren, was die Figuren in ihr erleben. In Dark Souls funktioniert das über die Kämpfe, die so hart und unnachgiebig sind, dass ich irgendwann die Frustration und Anstrengung der Hauptfigur fühlen kann. Ich werde selbst zu einer leeren Hülle, die immer weiter kämpfen muss, um ein süßes Fitzelchen Triumph zu spüren, aber nie wirklich gewinnen kann. Die Welt bleibt düster, und die Monster kehren immer wieder. In Edith Finch ist die Monotonie der Fischfabrik nur ein Stilmittel, eine Geschichte von vielen. Aber jede dieser Geschichten hat das gleiche Thema: Sie lassen mich durch ein Schlüsselloch blicken, lassen mich für wenige Augenblicke ein völlig anderes Leben leben. Wie das eines Fabrikarbeiters, der Fische verarbeitet und sich dabei in eine Traumwelt flüchtet. So wie er seinem tristen Alltag entflieht, entfliehe auch ich als Spieler der monotonen Mechanik, wenn sich die neue Welt vor mir ausbreitet. Wir beide erleben in diesem Moment exakt das Gleiche. So funktioniert das interaktive Storytelling. Kein Buch, kein Film, kein anderes Medium kann mich das so spüren lassen, egal wie lebhaft sie ihre Story beschreiben und bebildern können. Denn ich bin nie Teil dieser Geschichten, nie jemand, der aktiv handelt.

Wenn Spiel und Geschichte eins sind

Spiele versuchen für mich noch viel zu oft, diese anderen Medien in ihren Geschichten zu imitieren. Ich bin die Letzte, die etwas gegen eine gut inszenierte filmhafte Handlung in einem Spiel hat, aber oft fühlt sich das leider seltsam losgelöst an. Eben wie ein etwas zu langer Film in einem Spiel, der dann womöglich auch noch eine ludonarrative Dissonanz wie in Uncharted oder Tomb Raider erzeugt: Während ich in den Zwischensequenzen ein sympathischer Draufgänger oder eine verschreckte junge Frau bin, werde ich im Spiel selbst zum Massenmörder, ohne dass es von der Geschichte kommentiert wird. Das interaktive Storytelling erspart mir diesen peinlichen Gegensatz, bringt mich nicht in Erklärungsnot. Hier sind Geschichte und Spiel eine Einheit. Die Story ist nicht nur das, was mir erzählt wird, sondern zugleich auch das, was ich fühle. Ich bin der tagträumende Fabrikarbeiter. Das können nur Spiele. ★

Publisher auf Kuschelkurs

DER ZWANG ZUM UMDENKEN

Die großen Konzerne entscheiden, in welche Richtung sich die Spielelandschaft entwickelt. Oft genug finden Spieler diese Richtung gar nicht gut. Aber 2017 läuft einiges anders.



Der Autor

Dimi hat ein sehr gutes Gedächtnis und erinnert sich an jeden PR-Fehltritt, den sich ein Publisher jemals geleistet hat. Seine große Hoffnung: Vielleicht muss er sich in Zukunft gar nicht mehr so viele Skandale merken – weil einfach keine mehr passieren! Eine sehr fromme Hoffnung.

Zurzeit stelle ich mir vor, dass irgendjemand Anfang des Jahres 2017 ein Schwarzbuch der Schändlichkeit geschrieben hat. Darin verzeichnet er die größten PR-Fiaskos und Fehlentscheidungen von Ubisoft, Sony, Activision, EA und Co. Auf einer Seite in diesem Buch steht dann etwa der katastrophale Launch von SimCity, das trotz Always-On-Zwang unter massiven Serverausfällen litt. Im nächsten Absatz gibt's einen Einschub für die vorgetäuschten Simulationsprozesse, denn viele Sims wurden überhaupt nicht korrekt simuliert. Eine Seite gehört einer schönen Collage verbuggter Releases mit Großaufnahmen von Arno Dorian, Lincoln Clay und dem gelähmten Gesicht von Foster Addison aus Mass Effect: Andromeda. Naja, und No Man's Sky hat sich sogar ein eigenes kleines Kapitel verdient. Von Echtgeld-Shops in Vollpreisspielen fange ich jetzt gar nicht an, sonst kann ich das Buch auch gleich selbst schreiben. Auf jeden Fall spaziert der Autor dieses Schwarzbuchs in die Führungsetagen der großen Publisher und appelliert so lange an die Entscheider, bis sie sich reumütig zusammenschließen und sich künftig auf ihre Fahnen schreiben: Ab jetzt hören wir auf die Fans!

Feedback statt Fiasko

Okay, das Schwarzbuch der Schändlichkeit mag nur ein Gedankenexperiment sein (schließlich beginnen viele Prozesse, die 2017 relevant werden, schon Jahre zuvor), und natürlich war früher nicht alles schlecht – ich überspitze hier bewusst. Aber irgendwas tut sich gerade in der Publisher-Landschaft, und das kommt uns Spielern zugute. Jüngster Anlass für diesen Eindruck ist die Ankündigung von Star Wars Battlefront 2. Ich war selbst beim Reveal, Stift und Notizzettel in der Hand. Auf dem Papier standen all die Dinge, die Fans sich von einem Battlefront wünschen. Damit wollte ich im Anschluss den Entwicklern auf den Keks gehen. Stattdessen blickte ich am Ende der Präsentation auf einen Zettel voll mit durchgestrichenen Fragen. Denn EA, Dice und Motive decken jeden einzelnen Aspekt ab: Es gibt eine Solokampagne, alle Epochen des SciFi-Universums, Einheitenklassen, mehr Planeten, Raumschlachten und, und, und. Ein Fan-Traum.

Und dieses Phänomen (ich nenne es: auf die Fans hören) findet im Moment an diversen Stellen statt. EA gibt Premium-Pass-Besitzern in Battlefield 1 die Chance, ihre Freunde mit auf die DLC-exklusiven Karten zu bringen. Ein Ende der Community-Spaltung durch teure Kartenpakete? Ubisoft beschließt pauschal, Multiplayer-DLCs für Rainbow Six: Siege, For Honor, Watch Dogs 2 und Co. künftig komplett kostenlos zu veröffentlichen und das Geld über optionale Kosmetik-Shops wieder reinzuholen. Die jährlichen Releases der Marke Assassin's Creed gehen zurück, stattdessen nehmen sich Publisher Kreativzeiten, um die eigenen Qualitätsstandards neu auszutarieren.

Kurz: Die großen Triple-A-Spiele möchten den Spielern anscheinend wieder mehr von dem geben, was sie wirklich wollen – und das auch noch an vielen Stellen kostenlos, wo früher Paywalls auf uns warteten. Sicher, bei »den Fans« darf man nicht zu grob pauschalisieren – es wird immer Gruppen geben, die jede Form von DLC verteufeln. Aber meine These ist, dass diese Gruppe unzufriedener Fans 2017 bei vielen Triple-A-Titeln kleiner als in den letzten Jahren ausfallen könnte.

Gleiches Ziel, anderer Weg

Profit bleibt das wichtigste Ziel der großen Konzerne, logisch. Und das werfe ich ihnen auch nicht vor, das ist der Zweck von Firmen. Aber der Dialog mit der Community wandert anscheinend mehr in Richtung Augenhöhe. Vielleicht zwingen rückläufige Verkaufszahlen die Publisher zum Umdenken. Vielleicht ist Feedback im Social-Media-Zeitalter einfach ein zu gewichtiger Faktor in der Vermarktung geworden, und man kann sich schlicht keinen Steam-Review-Eklat leisten. Womöglich haben auch Community-Lieblinge wie The Witcher 3, Resident Evil 7 und Hitman gezeigt, wie elegant man einen weltweiten Megahit an den Mann bringen kann, wenn man das Fan-Feedback gezielt einpflegt. Vielleicht stecken auch ganz andere, individuelle Gründe dahinter – zumindest Ubisoft hat uns gegenüber aber schon bestätigt, dass man heute viel aktiver in die Communitys hineinhorcht. Wer Spiele als langfristigen »Service« begreift und aufzieht, braucht eben die Hilfe und den guten Willen der Fans. Sonst kann er gleich wieder einpacken. ★



Ubisoft hat es verstanden: Kostenlose Addons wie für Rainbow Six Siege machen die Fans glücklich.

versandkostenfrei ab 500 € Bestellwert

PCs ab 99 €

DEUTSCHLAND TEST TOP ONLINE-SHOP

GEWINNE MIT ONE.DE

A L I E N

C O V E N A N T

MAI 2017 NUR IM KINO



HAUPTPREIS:

1.500 € Reiseguthaben von Opodo

(Gewinner/-in kann das Reiseziel selbst wählen)

DIE CHANCE AUF

50 € Opodo Reisegutschein für Städtereisen

(Kombination Flug & Hotel)



Urlaub nach Wunsch opodo

Gewinnspiel unter:

www.one.de/alien-covenant

© 2017 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.



MY CLOUD EX2 ULTRA

NAS System (Leergehäuse)

Marvell® ARMADA-385 (2 x 1.30 GHz)

1 GB DDR3 SDRAM / HDD

2x USB 3.0

24 Monate Herstellergarantie

129,99€*

~~169,99€~~

Weltweiter Zugriff, Synchronisierte Inhalte, Einfache Freigabe, Datenschutz der neusten Generation, Benutzerdefinierte Datenicherung

Art-Nr. 32538



ACER RT280K

28“ / 71.12 cm TN LED Display

Reaktionszeit: 1 ms

3840 x 2160 px

Lautsprecher

Energieeffizienzklasse: B

299,99€*

oder Finanzkauf[2] z. B. **18,07 €**/mtl. Laufzeit: 18 Monate

Mattes 71 cm (28 Zoll) LCD Display, Auflösung: Ultra HD, 2.0 / 2 W pro Kanal, Reaktionszeit: 1 ms, Unterstützt AMD FreeSync, Anschlüsse: Displayport, DVI, HDMI

Art-Nr. 34043

0180 6 957777

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

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

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

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

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

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

2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499€. Effektiver Jahreszins von 10,9% bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 8,36% p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH, Schwanthalerstr. 31, 80336 München. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 4 PAngV dar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. * Abbildung enthält Sonderausstattung. Der Käufer erhält ein 14-tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB.

versandkostenfrei ab 500 € Bestellwert

PCs ab 99 €

DEUTSCHLAND TEST TOP ONLINE-SHOP



ONE GAMING PREMIUM AR03

AMD Ryzen 5 1500X Prozessor (4 x 3.50 GHz)
8 GB AMD Radeon™ RX 580
8 GB DDR4 2133 MHz Speicher
120 GB SSD Toshiba A100 / 1000 GB HDD,
inkl. Windows 10 Home

inkl. 50€ War Thunder Gutschein
inkl. 1 Jahr BullGuard Internet Security 2017

979,99€*
oder Finanzkauf[2] z. B. **18,34 €**/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 24150



ONE GAMING STARTER AR01

AMD FX-6300 Prozessor
mit 6 x 3.50 GHz
8 GB DDR3 1600 MHz Speicher
2 GB AMD Radeon™ RX 550
1000 GB SATA III, 7200 U/Min.
inkl. Windows 10

509,99€*
oder Finanzkauf[2] z. B. **16,54 €**/mtl.
Laufzeit: 36 Monate

DVD-Brenner, Gigabyte GA-78LMT-USB3, USB 3.0, 7.1 Audio, Gigabit LAN, 500 W / Force X5,
inkl. 25€ War Thunder Gutschein,
inkl. Ashes of Singularity und Total War: Warhammer,
inkl. BullGuard Internet Security 2017

Art-Nr. 21910



ONE GAMING ALLROUND IN04

Intel® Core™ i5-7500 Prozessor
mit 4 x 3.40 GHz
8 GB DDR4 2133 MHz Speicher
4 GB NVIDIA® GeForce® GTX™1050 Ti
1000 GB SATA III, 7200 U/Min.
inkl. Windows 10

749,99€*
oder Finanzkauf[2] z. B. **16,07 €**/mtl.
Laufzeit: 60 Monate

DVD-Brenner, Gigabyte GA-B250M-D2V, USB 3.0, 7.1 Audio, Gigabit LAN, 500 W / Antec GX200 blau,
inkl. 50€ War Thunder Gutschein,
inkl. BullGuard Internet Security 2017

Art-Nr. 23186



ONE GAMING PREMIUM IN02

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 SSD Toshiba A100
1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

1.179,99€*
oder Finanzkauf[2] z. B. **22,09 €**/mtl.
Laufzeit: 72 Monate

DVD-Brenner, MSI Z270-A PRO, USB 3.0, 7.1 Audio, Gigabit LAN, 500 W / Raidmax Viper GX blau,
inkl. 50€ War Thunder Gutschein,
inkl. BullGuard Internet Security 2017

Art-Nr. 22637



ONE GAMING K56-7M

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 SSD SanDisk X400
500 GB SATA III, 7200 U/Min.
inkl. Windows 10

1.399,99€*
oder Finanzkauf[2] z. B. **26,21 €**/mtl.
Laufzeit: 72 Monate

15.6"/ 39.62 cm FULL HD IPS Display, USB 3.0, Gigabit LAN, 5.1 Audio, Sound Blaster™ X-FI® MB5, 6 in 1 Cardreader, Beleuchtete Tastatur, Nummernblock, Touchpad, inkl. 50€ War Thunder Gutschein, inkl. Intel Extreme Masters Bundle.
inkl. BullGuard Internet Security 2017

Art-Nr. 24103

0180 6 957777

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

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

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

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

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

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

2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499€. Effektiver Jahreszins von 10,9% bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 8,36% p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH, Schwanthalerstr. 31, 80336 München. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 4 PAngV dar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. * Abbildung enthält Sonderausstattung. Der Käufer erhält ein 14-tägiges Widerrufsrecht. Es gilt das Widerrufsrecht gemäß EGBGB.

Gegen Apple und Google

Windows 10 S und Surface Laptop

Mit zwei neuen Produkten möchte Microsoft sich gegen Apple und Googles ChromeOS stellen, dazu vor allem bei Bildungseinrichtungen sowie Schülern und Studenten punkten. Das Surface Laptop soll Apple Konkurrenz machen, Windows 10 S hingegen soll Systemressourcen schonen und auch auf älteren Computern (wie sie oft in Schulen zu finden sind) laufen – sicher und zuverlässig, wie Microsoft verspricht. Das Surface Laptop erinnert ein wenig an Apples MacBook Pro, allerdings soll es laut Microsoft dünner und leichter als das MacBook Air und schneller als das Macbook Pro sein. Die Akkulaufzeit der mit aktuellen Kaby-Lake-Prozessoren ausgestatteten Laptops soll bei bis zu 14,5 Stunden bei Videowiedergabe liegen. Neben einer Einstiegsversion mit Core i5 7200U gibt es bevorzugt Varianten mit schnellem eDRAM für die integrierte GPU. Als Display kommt ein Panel im 3:2-Format mit einer Auflösung von 2.256x1.504 Bildpunkten zum Einsatz. Im Gegensatz zu früheren Surface-Produkten, die sich per Anstecktastatur in Notebooks verwandeln ließen, ist das Surface Laptop ausschließlich Notebook und kein 2-in-1-Gerät mit Tablet-Fokus oder auch nur drehbarem Display. Dennoch besitzt es ein Touchdisplay, und auch der Surface Pen funktioniert.



Windows 10 S heißt die neue Windows-Variante, die für Hardwarehersteller kostenlos sein soll und dadurch sehr günstige Windows-Geräte ermöglichen will – allerdings mit gravierenden Einschränkungen.

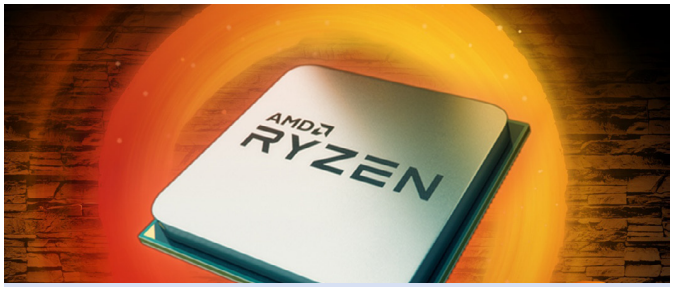
Windows 10 S

Eine weitere Neuerung hat Microsoft mit Windows 10 S präsentiert: Das auf dem Surface Laptop vorinstallierte Betriebssystem unterscheidet sich teilweise gravierend von den bislang gewohnten Windows-10-Versionen. S steht laut Microsoft für hohe Geschwindigkeit, Sicherheit und »die Seele von Windows 10« (»streamlined, secure, superior performance und soul«). Dabei ist Microsoft einige Kompromisse eingegangen, die bereits von Windows RT bekannt sind. RT war der erfolglose Versuch eines für ARM-Prozessoren und günstige Einstiegsgeräte geeigneten Windows ohne Zugriff auf die bekannten frei installierbaren x86-Anwendungen. Apps konnten bei RT nur über den Microsoft Store bezogen werden. Bei RT war das eine nötige Einschränkung, da ARM-Prozessoren mit klassischen x86-Anwendungen nicht umgehen können. Bei Windows 10 S verkauft Microsoft die Einschränkung als Pluspunkt für die Sicherheit, ►

AMD Raven Ridge

Ryzen macht mobil

AMD-Chefin Lisa Su hat angekündigt, dass AMD die Ryzen-Architektur noch dieses Jahr weiter ausbaut: Ryzen 3 kommt mit vier Kernen, aber ohne SMT zur virtuellen Kernverdoppelung und soll früh im zweiten Halbjahr erscheinen. Raven Ridge hingegen macht Ryzen mobil und ist für das Weihnachtsgeschäft geplant. Raven Ridge wird nur noch einen CCX (Komplex aus vier Zen-Rechenkernen) besitzen. Dazu kommt inoffiziellen Meldungen zufolge eine Grafikeinheit auf Basis der neuen Vega-Architektur. Aktuelle Desktop-Ryzen nutzen zwei CCX (teils mit deaktivierten Cores), aber bislang noch keine integrierte Grafikeinheit. APUs (Kombination aus CPU und GPU auf einem Chip) für den neuen Sockel FM4 werden dieses Jahr noch nicht mit Ryzen-Innenleben erscheinen. Auch bei Raven Ridge im Mobilbereich wird AMD die Bezeichnung Ryzen nutzen, wie bei Intel gibt es ein Suffix zur Leistungsunterscheidung: »H« (High Performance), »U« (Standard) und »M« (Low Power).



Mit Raven Ridge soll noch in diesem Jahr AMDs frische Ryzen-Architektur mit integrierter Vega-Grafik als Notebook-CPU kommen.

Coffe Lake und Skylake-X bald?

Sechs bis zwölf Kerne bei Intel



Intel plant laut der taiwanesischen Branchen-Webseite Digitimes, den Marktstart einer mit der kommenden Coffee-Lake-Architektur ausgestatteten und bislang für Januar 2018 geplanten Sechskern-CPU (etwa 300 bis 350 Euro) in den August 2017 vorzuziehen. Die besagte Coffee-Lake-CPU basiert dabei auf der aktuellen Kaby-Lake-Architektur (i7 7700K) in 14 nm, soll aber zwei zusätzliche Kerne haben und per Hyperthreading zwölf Threads gleichzeitig bearbeiten können. Digitimes gibt an, dass im August aber nicht nur die vergleichsweise günstige Sechskern-CPU im Preisbereich des Core i7 7700K erscheinen soll, sondern auch Core-i5- und i3-Modelle mit Coffee-Lake-Innenleben, allerdings nur die K-Versionen mit freiem Multiplikator sowie passende Mainboards mit Z370-Chipsatz. Das restliche Coffe-Lake-Angebot sowie günstigere H- und B-Chipsätze sollen erst im Januar 2018 erscheinen. Noch vor den K-Modellen von Coffee Lake im August sollen im Juni auf der Computex-Messe (Start: 30. Mai) aber bereits Intels neue High-End-Plattform Basin Lake mit X299-Chipsatz und 6-, 8- sowie 10-Kern-CPUs veröffentlicht werden, die dann im August von einem 12-Kerner als Topmodell komplettiert werden. AMDs Reaktion könnte ein vermuteter Ryzen 9 mit 12 Kernen und 24 Threads auf einer kommenden X399-Plattform sein, der im dritten Quartal 2017 erscheinen soll.

► schließlich können nur von Microsoft vorher abgesegnete Anwendungen installiert werden. Wird versucht, eine Anwendung abseits des Stores zu installieren, weist das Betriebssystem auf Alternativen im Store hin. Soll die Anwendung trotzdem genutzt werden, kann Windows 10 S auf Windows 10 Pro hochgestuft werden. Was aber wohl nicht im Sinne von Microsoft sein dürfte, da damit auch die Vorteile der höheren Geschwindigkeit und Sicherheit verlorengehen. Ebenso wie ChromeOS, das vor allem an US-amerikanischen Universitäten erfolgreich und oft genutzt wird, soll Windows 10 S mit vergleichsweise schwacher Hardware und hoher Geschwindigkeit laufen. Der Bootvorgang soll stark verkürzt worden sein, sodass das System schneller zur Verfügung steht.

Edge und Bing sind Pflicht

Ohne Upgrade auf Windows 10 Pro kann allerdings der Standardbrowser Microsoft Edge nicht geändert werden. Gleiches gilt für Bing als voreingestellte Standardsuchmaschine. Zwar lassen sich andere Suchmaschinen manuell nutzen, indem sie über den Browser direkt aufgerufen werden, damit geht aber einiges an Komfort bei der Nutzung verloren. Ein großer Vorteil für den Einsatz im Bildungswesen ist hingegen die Möglichkeit, Windows-Konfigurationen per Setup-Wizard auf einem USB-Stick zu speichern. So können diese Einstellungen schnell an mehrere Schüler-Rechner verteilt werden. Mit einer neuen Version des Verwaltungstools Intune können nun auch die Funktionen von Schülernotebooks zentral gesteuert werden. Microsoft wird Windows 10 S kostenlos an Hardwarehersteller abgeben, um besonders preiswerte Einstiegsgeräte zu forcieren. Ein Upgrade von Windows 10 S auf Windows 10 Pro ist möglich, aber kostenpflichtig.



Microsofts neuer Surface-Laptop verabschiedet sich vom Tablet-Gedanken und tritt in Konkurrenz zu Apples MacBook Air und Pro – soll aber dünner, leichter und gleichzeitig schneller sein.



c´t 22/2016

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

Gamestar 01/2015

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

G-Dream Revision 7.1 Air

- Intel Core i5-7600K @ 8200 Extreme
- Noctua NH U12S mit 12cm Lüfter
- 8GB G.Skill Ripjaws V DDR4-2666
- MSI Z270 Gaming PRO Carbon
- NVIDIA GEFORCE GTX 1070 @ Ultra - silent Kühler
- 250GB Samsung 960 EVO SSD M.2
- 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

€ 1.649,–
oder ab 60,90 €/mtl.[1)]



G-Dream Revision 7.2 Air

- AMD Ryzen 5 1600 @ 2500 Extreme
- be quiet! Silent Loop 120mm
- 8GB G.Skill RipJaws V DDR4-2666 Ram
- Asus PRIME B350-Plus
- NVIDIA GEFORCE GTX 1070 @ Ultra - silent Kühler
- 250GB Samsung 850 EVO SSD S-ATA III
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Fractal Design Define R5 Black
- 500W be quiet! Pure Power E10 CM
- Microsoft Windows 10 Home 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

€ 1.579,–
oder ab 58,90 €/mtl.[1)]



PC Welt 03/2015

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

G-Dream Light Revision 7.1 Air

- Intel Core i5-7500 @ 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)]

hardware4u

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

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

FEEDBACK

brief@gamestar.de

@GameStar_de

GameStar.de

facebook.com/GameStar.de



Allgemeines

Nachdem schon seit Jahren gefühlt mehr Previews als Tests im Heft sind, hat sich in letzter Zeit der Magazin-Teil extrem ausgeweitet. Und zwar so weit, dass mein Verständnis dafür dramatisch schwindet. Man könnte in dem Zusammenhang auch von Seitenschinderei sprechen. Erklärung gefällig? Heft Mai 2017: Lieblingsmonster der Redakteure, vier Seiten. Wen interessiert das? Da könnt ihr auch Passanten in der Münchener Innenstadt fragen, ist genauso (un-)interessant. Klaustrophobie in Spielen, fünf Seiten. Gab's vor einiger Zeit schon mal, da war es was mit Angst und genauso langatmig. Das Team, So testen wir: drei Seiten, die in jeder Ausgabe mehr oder weniger gleich sind, braucht keiner wirklich, könnt ihr auch auf eure HP stellen. Making of Maniac Mansion, acht Seiten. Das Making-of eines 30 Jahre alten Spiels? Ernsthaft? Ich hab's zwar damals auch mit Begeisterung gespielt, aber das ist dann doch etwas zu viel Retro. Ebenso: Stillstand durch Erinnerung, vier Seiten. Hier konterkariert ihr euch quasi selbst: Ihr kritisiert die Aufwärmerei alter Inhalte in Spielen und füllt das halbe Magazin mit altem Kram. Jetzt der Hammer: 14 Seiten über Computerspiele in der DDR (die bekanntlich seit dem 3.10.1990 nicht mehr existiert). Das ist echt nicht zumutbar. Wenn ich das wissen will, kauf ich mir ein Geschichtsbuch! Zum Schluss auch noch die Rubrik »Legendär Schlecht« mit zwei Seiten über ein (schlechtes!) Spiel von 1986. Ist ja schön, dass es Heinrich Lenhardt gut geht und er in jeder Ausgabe einen Gastbeitrag schreibt, aber was Aktuelles wäre auch nett. Im Ernst Leute, das waren im aktuellen Heft 40 Seiten mit ollen Kamellen. Wenn ich jetzt noch die Werbung abziehe (15 Seiten, ohne Innenumschlag), dann sind das locker 30 Prozent vom Magazininhalt. Geht echt nicht. Ich lese ja ganz gerne mal was über Klassiker der Spielegeschichte aber doch bitte nicht mehr als zwei Seiten. Auch Themen aus dem Umfeld der Computerspiele sind interessant aber: In der Kürze liegt die Würze! Stattdessen möchte ich bestens über aktuelle Neuerscheinungen informiert sein, nicht über Ankündigungen, die vielleicht in drei oder auch erst in sechs Monaten erscheinen und die dann sowieso nochmal als Test kommen. Gerne auch die Indie-Perlen von kleinen Studios, die man nicht in ein Genre packen kann und die man leicht übersieht. Füllt also damit das Heft, es kommt ja genug auf den Markt. **Thomas Löser**



Mass Effect: Andromeda spaltet mit neuer Story und kleinen Fehlern die Bioware-Fangemeinde. Leser Iquinox: »Ich habe über 80 Stunden in Andromeda verbracht und bereue keine Minute.«

Ich habe gestern die neue GameStar bekommen und sofort den Report »Computerspiele in der DDR« gelesen. Als ein in den 70er-Jahren geborener Wessi und als C64-Kind fand ich es sehr interessant zu lesen, wie parallel zu meiner Jugend in der DDR die Entwicklung von Computertechnik und Spielen ablief. Ich finde es sehr gut, wie sich die GameStar an den veränderten Markt angepasst hat. Es gibt zwar kaum noch relevante Tests, da entweder die Testversionen erst zum Release erscheinen oder man im Internet schon längst den Test gelesen hat, bevor die Printausgabe rauskommt. Dafür wurde aber der Reportteil sehr stark erweitert und für mich hat die Print-GameStar (treuer Leser seit der ersten Ausgabe) immer noch seine Daseinsberechtigung und ein Alleinstellungsmerkmal. **Modtom**

Guter Reportteil, tolle Storys! Bestes Blatt zurzeit am Markt. Poster nett, aber nicht nötig. **mannefix**

Report: Nostalgie und Spiele

Klar schwärmen wir von den alten Zeiten, und wer uns da an der richtigen Stelle erwischt, hat gleich mal ein paar Sympathiepunkte bekommen. Es heißt ja quasi, dass die Retro-

welle alte Gamer nicht vergisst. Doch hat das eher ideelle Werte und läuft oft konträr zu Erfolg und Gewinn. Irgendwo wird man halt immer belächelt, wenn man sich als nostalgisch outet. Manchmal verdreht sich diese Nostalgiesucht auch ins schwer Negative. Extremfälle wie die Ewiggestrigen, die keinerlei Neuerungen zulassen, findet man leider auch. Die denunzieren jede noch so junge Spielidee mit Sprüchen wie eben »Früher war alles besser!«, ohne es zu begründen und machen jeden Spieler runter, der vielleicht durch sein Geburtsdatum nicht mal was für seine Unwissenheit bezüglich alter Spiele kann. Man kann nicht erwarten, dass ein heute 15-Jähriger den alten Kram spielt, nur weil es damals angeblich besser war. Versteht das jetzt bitte nicht miss, Nostalgie ist schon gut, aber man sollte sie nicht allzu sehr in den Mittelpunkt bzw. über alles stellen. Gerade Jump&Runs von Playdead oder Braid empfinde ich als sinnvolle Weiterentwicklungen. Sie sind erzählerisch dichter, atmosphärischer und bringen neue Ideen ein, die man früher nicht hätte programmieren können (Stichwort Physik und Zeitmanipulation). Bei mit Absicht pixeligen Spielen habe ich allerdings das Problem, dass mir wohl mit dem Dampfhammer suggeriert werden soll: Ich bin retro, also besser als der ganze neue Mist! Innovativ sind diese Spiele selten, sie sehen nur alt aus und spielen sich alt. Da habe ich mir lieber die alten Schinken auf einen Emulator geladen, die sehen wenigstens charmant aus und ich weiß, was mich spieltechnisch erwartet.

TheVG

Mass Effect: Andromeda

Habe vorsichtshalber die Demo angespielt. Das Spiel hatte mich nach der ersten Stunde erstmal komplett verloren. Völlig egal waren mir die Charaktere, und der halbwegs dramatische Moment zu Beginn hatte praktisch keine Wirkung. Das Kampfsystem mag halbwegs ok sein, ohne je die Klasse eines Gears of War zu erreichen. Alle anderen drei Mass Effects haben mich dagegen von Beginn an mitgerissen. Wenn ich dann noch Parallelen zu dem fürchterlichen Dragon Age: Inquisition lese, schrecke ich innerlich auf. Da sind die schlechten Charakteranimationen nur noch Beiwerk.

HAL9000

Ich verstehe nicht, warum der große Kritikpunkt der Gesichtsanimationen von GameStar so kurz abgehandelt und nicht deutlich in der Gesamtwertung wiederspiegelt wird. Immerhin sprechen wir hier von einem Triple-A-Rollenspiel aus dem Jahr 2017. GameStar behauptet selber, dass die Gesichtsanimationen oft zum Fremdschämen sind und oft unfreiwillig komisch rüberkommen. So etwas sollte meiner Meinung nach deutlich abgestraft werden. Besonders, wenn es die Vorgänger so viel besser gemacht haben. Das zeigt doch sehr deutlich, dass die Entwickler die falschen Prioritäten gesetzt haben bzw. gar keinen Aufwand in ein so wichtiges Feature für ein Rollenspiel gesteckt haben. Besonders in Rollenspielen wird man sehr oft mit Charakteren konfrontiert, muss Dialoge führen und Entscheidungen treffen. Somit hat man den Großteil der Spielzeit mit den Spielfiguren zu tun. Sind dann die Gesichtsanimationen schlecht, dann ist das schade, aber kein Beinbruch. Sind sie aber zum Fremdschämen und unfreiwillig komisch, dann ist das ein fataler Fehler. Die Animationen zerstören die Immersion enorm und reißen den Spieler wie am Fließband aus dem Setting und der Spielwelt. Dass man hier nur beiläufig die Gesichtsanimationen erwähnt und auf das Ausmaß und die Auswirkungen dieses gravierenden Rückschrittes überhaupt nicht eingeht, lässt mich vermuten, dass die Tester eventuell »überspielt« sind. Ich kann mir vorstellen, dass man besonders als Spieleredakteur unter hohem Zeitdruck steht. Vielleicht fehlt es dem ein oder anderen Redakteur da auch an Ruhe, um sich auf das Spiel wirklich einlassen zu können. Wenn man also etwas gehetzt wird, dann fallen diese unterirdischen Animationen vielleicht weniger ins Gewicht. Anders kann ich dieses wohlwollende Hinnehmen eines so deutlichen Versagens der Animationsdesigner nicht erklären.

Benutzername42

Meiner Meinung nach hatte nur The Witcher 3 eine bessere Story. Ich habe über 80 Stunden in Andromeda verbracht und bereue keine Minute. Man bekommt eine sehr geile Story, gute Nebenmissionen, aber alle heulen rum, weil es ein paar (ja, ärgerliche) Bugs gibt und die Animationen nicht ganz rund sind. Ich denke, den Leuten fehlen Shepard und die Milchstraße. So war es zumindest bei mir, und ich hätte es fast von der Platte geworfen. Zum Glück tat ich es nicht.

Iquinox

Gerade eben auf »extrem« durchgespielt, inklusiver aller Nebenmissionen – und ich bin froh, nicht auf die negativen Äußerungen einiger Internetnutzer gehört zu haben. Die Hauptgeschichte und auch einige der Nebenquest sind spannend und sehr gut aufgebaut! Wenn man sich ein bisschen Mühe mit dem Gesichtseditor gibt, bekommt man auch einen detaillierten gutaussehenden Charakter nach seinen Wünschen. An das Menü gewöhnt man sich recht schnell. Texte sind kurz und klar geschrieben. Natürlich muss man sich bewusst sein, dass es ein Rollenspiel ist. Viele Hintergründe erschließen sich einem nur, wenn man liest! Und natürlich gab es hin und wieder ein paar Bugs, Frisuren gehören nicht zu den Stärken des Spiels und ja, was die Anzahl verschiedener Gegner angeht, kann man auch kein Lob aussprechen. Aber mich haben die gefühlten letzten 50 oder mehr Stunden sehr angesprochen und muss mich bei den Entwicklern bedanken, denn das war ein sehr befriedigender Neustart.

NeodooM

Ich bin seit gestern mit Andromeda fertig. Und muss sagen, dass ich traurig und enttäuscht bin. Aber nicht wegen des Spiels, sondern weil ich es schon durchhabe. Was für ein geiles Spiel. Das einzige Spiel in letzter Zeit, das mich so begeistert hat, ist The Witcher 3, das an manchen Stellen zwar etwas runder war, aber das hat Mass Effect mit seinem Setting mehr als wettgemacht. Dieser Gedanke, nach gut 600 Jahren Kryoschlaf in einer 2,5 Millionen Lichtjahre entfernten Galaxy aufzuwachen und sie zu entdecken, hat mich einfach nur begeistert. Ich hoffe mal, dass sich Bioware schnell daranmacht, einen Nachfolger zu programmieren. Ich muss unbedingt wissen, wie es mit Ryder und der Andromedagalaxie weiter geht.

HuutSchii

Thimbleweed Park

Zitat Markus Schwerdtel: »... oder das im Jahr 2017 eigentlich ausgestorben geglaubte Hotspot-Absuchen mit der Maus.« Bin mir nicht sicher, woran das genau liegt, aber genau die Hotspotanzeige in neueren Adventures hält mich davon ab, diese zu kaufen. Genau das ist für mich immer ein zentraler Teil des Spielspaßes, eventuell irgendwo was übersehen zu haben, nochmal zurückzugehen, um die Umgebungen abzusuchen. Also meiner Meinung nach ist das genau die richtige Entscheidung: keine Hotspotanzeige für die weichgespülten »Ich will nur schnell mal durch und ein wenig Geschichte erleben«-Spieler zu implementieren.

Trikar

Endlich mal wieder ein Adventure wie früher von den alten Machern mit Scumm-Interface. Und wie man eine fehlende Hotspotanzeige als Negativpunkt auslegen kann, bleibt mir schleierhaft. Hotspots haben in Adventures von Gilbert und Co. nichts zu suchen.

Farang

Ich hätte gern die Wahl. Wenn ich an einem regnerischen Sonntag alle Zeit der Welt zum Spielen habe, dann kann ich auch pixelweise den Bildschirm absuchen, um das selbstironisch von den Entwicklern dort hingelegte Staubkorn auf der Hauptstraße finden. Wenn ich am Abend nur mal kurz Zeit habe und in der Story weiterkommen möchte, dann würde ich gern die Hotspot-Taste drücken können. Das hat nichts mit weichgespült oder casualisiert zu tun, sondern einfach nur mit den wechselnden Bedürfnissen des Kunden (in diesem Fall meinen).

Markus Schwerdtel

TERMIN-UPDATE

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	
	Ace Combat 7: Skies Unknown	Action	Namco Bandai	–	2017
	Agents of Mayhem	Open-World-Action	Volition	08/16, 05/17	18. August 2017
	Albion Online	Online-Rollenspiel	Sandbox Interactive	03/16	2. Quartal 2017*
	A Plague Tale: Innocence	Action-Adventure	Asobo Studios	05/17	2018
	Aquanox: Deep Descent	Action-Simulation	Digital Arrow	09/14, 11/14	3. Quartal 2017
	ARK: Survival Evolved	Action	Wildcard	07/15, 09/15	2017*
	Assassin's Creed Empire	Open-World-Spiel	Ubisoft Montreal	–	2017
	Battalion 1944	Multiplayer-Shooter	Bulkhead Interactive	03/16	2017
	Blitzkrieg 3	Echtzeitstrategie	Nival Interactive	–	2017*
	Call of Cthulhu	Action	Cyanide	05/17	4. Quartal 2017
NEU	Call of Duty: WW2	Ego-Shooter	Sledgehammer Games	06/17	3. November 2017
	Camelot Unchained	Online-Rollenspiel	City State Entertainment	03/16	2017*
	Conan Exiles	Survival-Action	Funcom	–	2. Quartal 2018*
	Crowfall	Online-Rollenspiel	ArtCraft	03/16	2017*
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt Red	04/13	2019
	Dark and Light	Online-Rollenspiel	Snail Games	–	2017
NEU	Darksiders 3	Action-Adventure	Gunfire Games	06/17	2018
	Dawn of War 3	Echtzeitstrategie	Relic Entertainment	07/16, 03/17, 04/17	2017
	DayZ	Action	Bohemia Interactive	11/13, 02/14, 02/15	2017*
	Destiny 2	Online-Shooter	Bungie	–	08. September 2017
	Die Gilde 3	Wirtschaftssimulation	Nordic Games	–	2017
	Dirt 4	Rennspiel	Codemasters	03/17	9. Juni 2017
	Divinity: Original Sin 2	Rollenspiel	Larian	09/16	2017*
	Dreadnought	Action	Yager Development	08/14	2017
	Drone Swarm	Weltraumtaktik	Stillalive Studios/Remote Control-	–	2017
	Elex	Rollenspiel	Piranha Bytes	08/15, 07/16, 12/16	2017
	Enlisted	Multiplayer-Shooter	Darkflow Software	–	3. Quartal 2017
	Escape from Tarkov	MMO-Shooter	Battlestate Games	03/17	2017
	Everspace	Weltraum-Action	Rockfish Games	09/16	2. Quartal 2017*
	Factorio	Aufbau-Strategie	Wube Software	–	2017*
	Far: Lone Sails	Adventure	Mr. Whale's Game Service	–	2017
	Final Fantasy 7 Remake	Rollenspiel	Square Enix	–	2017
	Finding Paradise	Adventure	Freebird Games	–	3. Quartal 2017
UPDATE	Get Even	Ego-Shooter	The Farm 51	–	26. Mai 2017
	Ghost of a Tale	Actionspiel	SeithCG	–	2017*
	Hellblade	Actionspiel	Ninja Theory	–	2017
	Iron Harvest	Echtzeitstrategie	King Art Games	03/17	2018
	Kingdom Come: Deliverance	Action-Rollenspiel	Warhorse Studios	03/14, 12/14, 04/16	2017
	Lawbreakers	Multiplayer-Shooter	Bosskey Productions	–	2017
NEU	Mount & Blade 2: Bannerlord	Rollenspiel	Taleworlds Entertainment	06/17	2017
	Ni No Kuni 2: Revenant Kingdom	Rollenspiel	Namco Bandai	03/17	2017
	Metal Gear Survive	Koop-Action	Konami	–	2017
	Mittelerde: Schatten des Krieges	Open-World-Action	Monolith	04/17	24. August 2017
	Naval Action	Online-Rollenspiel	Game-Labs LLC	03/16	2017*
	Northgard	Aufbau-Strategie	Shiro Games	–	2017
	No Truce with the Furies	Rollenspiel	ZA/UM Studio	–	2017
	Osiris: New Dawn	Survival-Action	Fenix Fire	–	2017*
	Overkill's The Walking Dead	Ego-Shooter	Overkill Software	–	3. Quartal 2017
NEU	Playerunknown's Battlegrounds	Multiplayer-Shooter	Bluehole Studios	06/17	2017*
	Project Wight	Actionspiel	The Outsiders	–	2017
NEU	Quake Champions	Multiplayer-Shooter	id Software	05/17	2017
	Raiders of the Broken Planet	Multiplayer-Shooter	Mercurysteam	–	2017
	Railway Empire	Wirtschaftssimulation	Gaming Minds	–	4. Quartal 2017
	Rising Storm 2: Vietnam	Multiplayer-Shooter	Tripwire	–	2017
	Rust	Action	Facepunch Studios	03/14	2017*
	Sea of Solitude	Adventure	Jo-Mei Games	–	2017
	Sea of Thieves	Online-Rollenspiel	Rare	–	2017
	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues	Rollenspiel	Portalarium	05/13	2017*
	South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe	Rollenspiel	Ubisoft San Francisco	–	2017
	Spellforce 3	Echtzeitstrategie	Grimlore Games	07/16, 03/17	2017
	Squad	Multiplayer-Shooter	Offworld Industries	–	2017*
	Star Citizen	Weltraumsimulation	Cloud Imperium Games	12/12, 03/13, 10/13, 05/14, 07/14, 11/15, 10/16, 02/17, 03/17	2017*
	Star Citizen: Squadron 42	Weltraumsimulation	Cloud Imperium Games	12/15	2017
	Starcraft Remastered	Echtzeitstrategie	Blizzard	-	3. Quartal 2017
UPDATE	Star Wars Battlefront 2	Multiplayer-Shooter	Dice	06/17	4. Quartal 2017
	State of Decay 2	Actionspiel	Undead Labs	–	2017
	State of Mind	Adventure	Daedalic	02/17	2. Quartal 2017
	Sudden Strike 4	Echtzeitstrategie	Kalypso	03/17	2017
	System Shock 3	Action-Rollenspiel	OtherSide Entertainment	–	2017
	Tekken 7	Kampfspiel	Namco Bandai	03/17	2. Juni 2017
	The Culling	Multiplayer-Shooter	Xaviant	–	2017*
	The Elder Scrolls Online: Morrowind	Online-Rollenspiel	Zenimax Online	03/17	6. Juni 2017
	The Long Journey Home	Action-Adventure	Daedalic Studio West	02/17	2. Quartal 2017
NEU	Total War: Warhammer 2	Echtzeitstrategie	Creative Assembly	06/17	2017
	Twin Souls	Horrorspiel	White Noise	–	2017
	Underworld Ascendant	Action-Rollenspiel	OtherSide Entertainment	–	2017
	Unreal Tournament	Multiplayer-Shooter	Epic Games	–	2017*
	Vampyr	Rollenspiel	Dontnod	04/17	4. Quartal 2017
	Wasteland 3	Rollenspiel	inXile	–	2019
	We Happy Few	Survival-Action	Compulsion Games	09/16	2017*

NEU In dieser Ausgabe erstmals vorgestellt.

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

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

msi®

NUR DAS BESTE
FÜR DIE BESTEN



Hardware – Hersteller des Jahres 2016 – Kategorie: Notebooks – 1. Platz MSI

NOTEBOOKCHECK – Editor's Choice – MSI GT73VR 7RF Titan Pro

EXCELLENT HARDWARE – HARDWARELUXX

EXKLUSIV: PROZESSOR UND GRAFIK DER NEUESTEN GENERATION

Intel® Core™ i7-7820HK Prozessor der siebten Generation	Windows 10 Home / Windows 10 Pro
Neueste GeForce® GTX 10 Grafikkarte	VR Ready	Cooler Boost Titan Kühlung	Super RAID 4
Mehrfarbig beleuchtete Gaming-Tastatur	Cherry MX Speed Silver Switches	DDR4-2400
Aluminium-Gehäuse	ESS Sabre HiFi DAC	Nahimic 2	Killer Doubleshot mit ac-WLAN

intel CORE i7 7th Gen

Intel Inside®. Herausragende Leistung Outside.

HIER KAUFEN

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.

WWW.MSI.COM

Call of Duty: WW2

KEIN KRIEG WIE JEDER ANDERE

Genre: **Shooter** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Sledgehammer** Termin: **3.11.2017**

Auf DVD: Video-Special



Call of Duty kehrt zurück zum größten und schrecklichste Konflikt der Geschichte. Wir finden heraus, wie die Entwickler das heikle wie faszinierende Thema Zweiter Weltkrieg angehen.

Von Benjamin Blum

Schon ein paar Buchstaben aus der PR-Kanone zerfetzen die letzten Zweifel wie Artilleriefeuer eine Holzhütte. »WWII«, die Kurzform für World War 2, also Zweiter Weltkrieg, prangt auf den Postern im Konferenzraum eines Londoner Hotels, wo uns gleich die PS4-Version des neuesten Teils von Call of Duty präsentiert wird. Was bisher nur Gerüchte waren, ist jetzt Gewissheit: Die Serie kehrt zum Zweiten Weltkrieg zurück – was aus mehreren Gründen logisch ist. Erstens liegen die Wurzeln der Marke in den virtuellen 1940er-Jahren, von 2003 bis 2008 bekämpften CoD-Spieler vier Spiele lang die Nazis und deren Verbündete. Nach World at War wandten sich die Entwickler der modernen Kriegsführung zu, sprangen per Wall-Run in die Zukunft und eroberten sogar das Weltall. Diese Raketenschübe für die Reihe haben nun einige Jahre fasziniert, allerdings stellte sich in der Spielerschaft beim Anblick von Hightech-Waffen oder Exosuits offenbar ein Sättigungseffekt ein – deshalb scheint der Zeitpunkt gekommen für einen Reboot im doppelten Wortsinne. Für einen Neustart, in dem wieder simple Soldatenstiefel geschnürt werden.

Shooter am Scheideweg

Der zweite Grund, dass die Rückkehr zum Kampf der Alliierten gegen Nazi-Deutschland nicht überrascht, ist dessen historische Bedeutung. Denn obwohl sein Name etwas Anderes suggeriert, ist der Zweite Weltkrieg beinahe ein singuläres Ereignis, weil er gleichzeitig einen Höhepunkt und Tiefpunkt der Geschichte markiert. In militärischer Hinsicht war der Konflikt ein Höhepunkt (wobei der Begriff in diesem Kontext nicht positiv besetzt sein soll). Die Kriegsmächte trieben ihre Militärentwicklungen damals ans Limit, dirigierten Kampfverbände so schnell wie nie zuvor über das Schlachtfeld, statt hauptsächlich Grabenkämpfe zu verwalten. Mit technisch ausgereiften Flugzeugen, Schiffen und U-Booten, gegen Ende sogar Atombomben, setzten die verfeindeten Lager flexiblere sowie schlagkräftigere Waffen ein als je zuvor. Neben der globalen

Die Schlacht im Hürtgenwald hatte einige prominente Teilnehmer.

Betrachtungsweise stieg aber auch die Bedeutung des einzelnen Soldaten auf dem Schlachtfeld. Durch bessere Bewaffnung, größere Mobilität und fortschrittliche Taktiken der Fußtruppen waren die Kämpfe der 1940er-Jahre nicht mehr so statisch wie im ersten Weltkrieg, sondern lieferten das Mehr an Dynamik, aus dem sich Missionen für einen Ego-Shooter formen lassen.

Gleichzeitig sind die Geschehnisse natürlich auch ein absoluter geschichtlicher Tiefpunkt mit mindestens 60 Millionen Toten – Soldaten wie Zivilisten – die auf dem Schlachtfeld, in ihrem Zuhause, auf der Flucht oder in Konzentrationslagern starben. Der WW2 ist also kein Krieg wie jeder andere – und deshalb soll auch das neueste Call of Duty kein Weltkriegs-Shooter wie jeder andere der Reihe werden. Denn Spieleprojekte mit diesem Szenario mögen zwar kommerzielle Ziele verfolgen, haben darüber hinaus aber eine große Bedeutung. So bezeichnet der Historiker Steffen Bender in seinem Buch »Virtuelles Erinnern« die Spiele zu Kriegen des 20. Jahrhunderts treffend als »wirkmächtig«. Allein durch ihre Reichweite prägten gerade die Blockbuster das Geschichtsbild der Käufer. Selbst kleine Story-Elemente dürften vor einem großen Publikum deshalb mehr bewirken als zwar eindringliche, aber kaum beachtete Projekte wie das Adventure Valiant Hearts, obwohl dessen Erzählweise die Schattenseiten des (diesmal Ersten) Weltkrieges besser darstellt. Das Problem im Fall von Call of Duty: Die Reichweite kann positiv wie negativ wirken, also auch Oberflächlichkeiten und Stereotype in den Köpfen der Spieler zementieren. Der neueste Ableger der Reihe steht nun an genau diesem Scheideweg.

Fußvolk statt Staraufgebot

Ein Mann, der uns Hoffnung auf ein gelungenes neues Call of Duty macht, ist Michael Condrey. Zusammen mit Glen Schofield leitet er das Entwicklerstudio Sledgehammer und zeigt uns in London das jüngste Projekt seines Teams. Obwohl manche seiner Aussagen pathetisch klingen, scheint er sich der großen Verantwortung bewusst: »Wir wollen die Opfer ehren, die in diesem Krieg erbracht wurden, all das einer neuen Generation von Spielern zeigen. Damit so etwas nie wieder passiert.« Für eine möglichst intensive Darstellung wird es in Call of Duty: WW2 nur eine Hauptfigur geben, den US-Soldaten Ronald »Red« Daniels, der als Teil eines Squads der 1st Infantry Division an der europäischen Westfront kämpft. »In unserer Kampagne geht es um Kameradschaft und Heldentum, um den einfachen Soldaten«, sagt Condrey. Dieser Ansatz spiegelt sich auch in der Besetzung der Figuren wider, welche teils von echten Schauspielern verkörpert und per Motion Capturing ins Spiel gebracht werden. Das Abbild von Josh Duhamel, der hauptsächlich Kampferfahrung an der Seite von Michael Bays »Transformers« hat, ist schon das bekannteste Gesicht des Squads. Große Stars sollen mit ihrer Präsenz offenbar nicht die Figuren des einfachen Fußvolks überschatten – und günstiger in der Produktion ist es sowieso. Auch als Schurken sind keine Kaliber wie Kevin Spacey zu erwarten, der in Call of Duty: Advanced Warfare den Bösewicht gab. Zumal man in einem Zweiter-Weltkriegs-Shooter gar keine übermächtigen Gegenspieler aufbauen muss. Denn selbst ohne Adolf Hitler leibhaftig zu zeigen, ist er samt der Nazi-Ideologie als Feindbild allgegenwärtig.



Josh Duhamel ist bisher der einzige bekannte Schauspieler im Aufgebot von Call of Duty WW2 – und wird es auch bleiben. Die Entwickler wollen mit großen Namen nicht den Blick auf die einfachen Soldaten verstellen.

Roter Faden bis zum Rhein

Condrey betont, dass die kleine Truppe von US-Soldaten, welche in der Storykampagne entlang des Roten Fadens von der Normandie über Aachen bis zur Rhein-Überquerung marschiert, zwar das zentrale Element sei, zwischendurch wird es allerdings einzelne Missionen geben, in denen man andere Personen verkörpert – zum Beispiel eine französische Widerstandskämpferin, die sich an der Befreiung von Paris beteiligt. Hier hat das Spiel erzählerisches Potenzial, wenn die Entwickler die besetzte Stadt samt der Repressionen durch die Nazis zeigen würden. Ins Detail durfte Condrey zwar nicht gehen, ein paar andere interessante Storyschnipsel



Der ruhige Moment, wenn die US-Infanterie durch den Wald marschiert, ist nur von kurzer Dauer – auch das neueste CoD wird ein Action-Spektakel.

Auf US-Seite kämpfte der Autor Ernest Hemingway (»Der alte Mann und das Meer«).

Ein Szenario auf dem Vormarsch: herausragende Weltkriegsspiele seit 2000

Commandos 2: Men of Courage (2001):

Keine großen Schlachten, sondern gezielte Operationen hinter den feindlichen Linien bietet Commandos 2. Trotz umständlicher Steuerung begeistern die Missionen der Kampagne, sogar ein Koopmodus für zwei Spieler ist integriert.



IL-2 Sturmovik (2001):

Die Luftschlachten an der Ostfront zwischen Deutschen und Russen sind zwar spröde inszeniert, da es praktisch kein Storytelling gibt. Dafür bieten die Einsätze schicke Grafik und spielen sich wegen der simulationslastigen Steuerung der Flugzeuge sehr anspruchsvoll.



Medal of Honor: Allied Assault (2002):

Die Medal-of-Honor-Reihe von Electronic Arts startet 1999 und gibt dem Genre der Weltkriegs-Shooter Impulse. Teil drei der Reihe, Allied Assault, lebt vor allem von seiner starken Inszenierung – speziell die Landung in der Normandie bleibt unvergessen.



Codename Panzers: Phase One (2004):

Das Echtzeit-Strategiespiel aus Ungarn bietet einen gewagten Storymodus: Neben einer russischen Kampagne gibt es auch Missionen aus deutscher Sicht wie den Blitzkrieg gegen Polen. Die Panzer-Feldzüge überzeugen spielerisch wie grafisch.



Brothers in Arms: Road to Hill 30 (2005):

Die Brothers-in-Arms-Reihe ist in unserer Erinnerung eng mit der Fernsehserie »Band of Brothers« verknüpft – beide Werke beschäftigen sich intensiv mit ihren Charakteren. Als Taktik-Shooter grenzt es sich von Call of Duty und Co. spürbar ab.



Silent Hunter 3 (2005):

Als deutscher U-Boot-Kommandant geht es in diesem Titel mit vielen Simulationselementen auf Schleichfahrt. Die komplexe Spielmechanik, eine komplett animierte Crew und ausgereiftes Sounddesign sorgen für eine ebenso anspruchsvolle wie authentische Simulationskampagne.



verriet der Chefentwickler aber doch: »Es wird besondere Momente geben, zum Beispiel, wenn ein deutscher Soldat einem Alliierten dabei hilft, die richtige Wahl zu treffen.« Ein Deutscher Landser als moralischer Kompass in einem Weltkrieg-Shooter? Klingt nach deutlich mehr Differenzierung als in früheren CoD-Titeln. Schwieriger könnte es bei einer anderen von Condrey angedeuteten Szene werden, in welcher Soldaten der Alliierten zwei deutsche Mädchen bei der Eroberung von Aachen retten. Dienen solche Sequenzen nur dazu, die Amerikaner noch heldenhafter erscheinen zu lassen? Oder geht es um echtes Interesse an den Schicksalen aller Beteiligten auf beiden Seiten? Erst eine spielbare Version wird es zeigen.

Recherche im Hürtgenwald

Die Wahl der ersten Mission, die uns in London präsentiert wird, steht ebenfalls dafür,



Die Waffen des Zweiten Weltkriegs werden authentisch in Szene gesetzt, vom Klang bis zu den detaillierten Nachlade-Animationen.



Der Spieler ist mittendrin als eine Kirche zusammenstürzt, wird fast von der Glocke erschlagen. Solche Sequenzen sorgen für Adrenalinschübe.

 Einer von Hemingways Kameraden war J.D. Salinger (»Der Fänger im Roggen«).

Battlefield 1942 (2002):

Schon mit dem Erstling legt Entwickler Dice den Schwerpunkt der Battlefield-Reihe auf Multiplayergefechte. Bahnbrechend ist damals die Spielerzahl, ein Match erlaubt 64 Teilnehmer. Obendrein etablierte Battlefield Modi wie Conquest, die schnell zum Genrestandard werden.



Call of Duty (2003):

Im Windschatten von Medal of Honor gestartet setzt Call of Duty schnell zum Überholmanöver an. Die erste Episode der Shooter-Reihe, entwickelt von den Ex-EA-Leuten von Infinity Ward, überzeugte Spieler und Kritiker mit intensiver Action auf Anhieb und räumte zahlreiche Preise ab.



Red Orchestra 2 (2011):

Dieses Spiel ist sicher kein Meilenstein, aber dennoch bemerkenswert. Das Entwicklerteam Tripwire Interactive setzt nämlich auf größtmöglichen Realismus, so gibt es zum Beispiel kein virtuelles Fadenkreuz, dafür korrekte ballistische Flugkurven der Kugeln. Das Reinfuchsen lohnt aber.



Company of Heroes 2 (2013):

Schon der Vorgänger begeisterte Echtzeit-Strategen, mit Teil zwei setzte Entwickler Relic (Homeworld) die Messlatte noch etwas höher. Vor allem die vielfältige Kampagne, das im Vergleich zum Vorgänger schnellere Tempo und der Koopmodus sorgen für hohe Wertungen.



dass Sledgehammer den Krieg und die Westfront aus möglichst differenzierten Blickwinkeln betrachten möchte. Es ist die Schlacht im Hürtgenwald, der südöstlich von Aachen liegt. Dieser zermürbende Kampf vom Oktober 1944 bis zum Februar 1945 ist alles Andere als ein amerikanisches Ruhmesblatt, gilt als »verlustreichste, unproduktivste und schlecht geführteste Schlacht« der US-Armee im Zweiten Weltkrieg, wie der General James M. Gavin im Dokumentarfilm »Hürtgenwald – Der lange Krieg am Westwall« zitiert wird. Auf einem Waldplateau, das die Deutschen unter anderem mit Landminen und Sprengfallen in den Bäumen gespickt hatten, sterben seinerzeit auf beiden Seiten jeweils mehr als 12.000 Soldaten. Im uns gezeigten Abschnitt stapfen Daniels und seine Kameraden auf der Suche nach einem deutschen Trupp mit schweren Schritten durch das Unterholz. Obwohl die verwendete Grafikengine schon ein paar Jahre auf dem Buckel hat, sind die bewegten Bilder eindrücklich – zumal sie sich mit Aussagen des Augenzeugen Tony Vaccaro decken, einem damaligen US-Infanteristen, der im eben genannten Dokumentarfilm seine Eindrücke schildert: »Ich sah den Wald, er war einerseits so schön, andererseits so schroff, hatte nichts Sanftes mehr. Es gab viele Hügel, Abhänge, Bäche. Und die hohen, majestätischen Bäume. Manchmal sah ich die Bäume an und dachte, dass sie ganz genau wissen, was für Narren wir gewesen sind.« Um jene Stimmung ansatzweise selbst zu erleben, haben Condrey und seine Entwicklerkollegen diesen und andere Schauplätze der Missionen zur korrekten Jahreszeit besucht, gemeinsam mit einem Historiker, der ihnen große Zusammenhänge erklärt und den Blick für kleine Details geöffnet hat. Recherche hat das Team von Sledgehammer aber auch zu handfesteren Themen betrieben – zum Beispiel, indem Waffen aus dem Zweiten Weltkrieg am Schießstand ausprobiert wurden. Dabei entstanden auch Soundaufnahmen, damit die Pistolen, Gewehre und Granaten im fertigen Spiel möglichst authentisch klingen.

Wandelnde Zielscheiben

Beim gesprochenen Wort gibt es in Sachen Sounddesign allerdings noch Nachholbedarf. Als Daniels und seine Mitstreiter im Hürtgenwald einen Wehrmacht-Trupp bei der Rast entdecken, hören sie deutsche Stimmen. »Hat jemand eine Zigarette?«, fragt ein Soldat seine Kameraden. Diese und die folgenden Vertonungen stammen offensichtlich nicht von Muttersprachlern, sondern haben einen hörbaren Akzent. »Das ist noch nicht final«, verspricht uns Condrey, aber eine Portion Skepsis bleibt. Auch die nächste Szene mag nicht so recht zu den Schilderungen über die Kämpfe im Hürtgenwald passen: Als die US-Infanteristen in Stellung gehen und das Feuer eröffnen, schnellt uns der Begriff »Schießbude« durch den Kopf. Die Spielfigur erlegt mit ihrem Gewehr im Sekundentakt Feinde, die wild durcheinander laufen. Klar, die Deutschen werden in dieser Szene überrascht, aber man erwartet doch andere Reaktionen auf einen solchen Angriff. »Alle warfen sich auf den Boden, haben sich nicht bewegt und abgewartet, auf jedes Geräusch gehört. Diese große Angst, die gab es auf beiden Seiten«, beschreibt der Augenzeuge Klaus Schulz eine typische Szene aus dem Hürtgenwald. Im virtuellen Kampf wirken die deutschen Soldaten dagegen wie wandelnde Zielscheiben, die noch nicht einmal zurückschießen. Denn Deckung suchen muss die Spielfigur praktisch kaum, während sie mit ruhiger Hand einen Gegner nach dem anderen aufs Korn nimmt. Erst als sich der Kampf dem Ende zuneigt, gibt es deutsche Gegenwehr – die hat es dafür in sich. Geskriptetes Artilleriefeuer zerfetzt die majestätischen Bäume, Stämme und Äste krachen zu Boden, Holzsplitter schießen

Zur Person: Michael Condrey

Der studierte Biologe Michael Condrey arbeitet seit 1998 in der Spielebranche. Zunächst war der US-Amerikaner bei Electronic Arts angestellt und wirkte an Projekten wie Need for Speed 3 oder James Bond: Nightfire mit. Nach der Arbeit an Dead Space verließ Condrey gemeinsam mit Glen Schofield den Publisher – die beiden gründeten 2009 das Studio Sledgehammer Games. Mit rund 300 Mitarbeitern wird dort an Call-of-Duty-Spielen für Activision gewerkelt. Condrey fungiert dabei als Director.



Der deutsche Autor Heinrich Böll behandelte in seinen Werken die Schlacht ebenfalls.

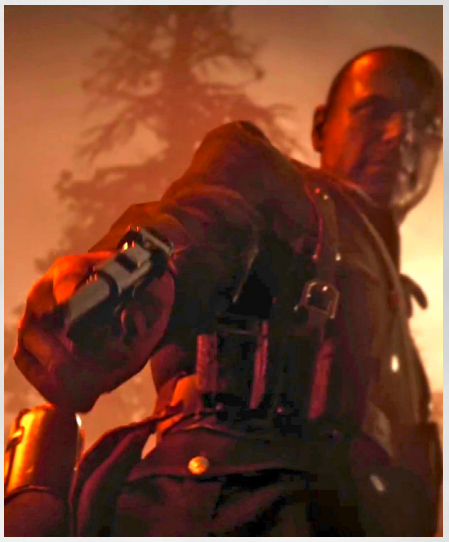
Nazi-Symbole

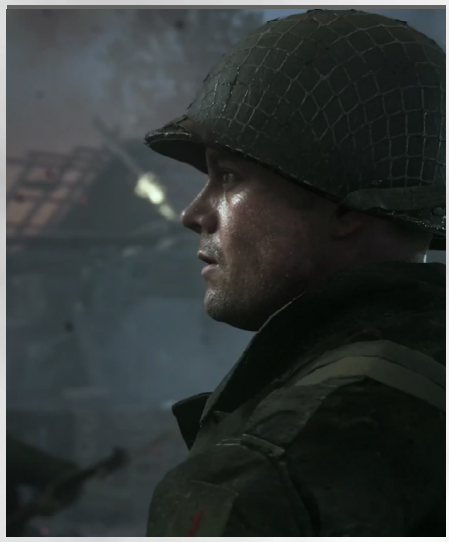
Wie bei älteren Weltkriegs-Shootern wird es auch in der deutschen Version von Call of Duty: WW2 keine verfassungsfeindlichen Symbole wie das Hakenkreuz geben, um bei der Veröffentlichung einer Indizierung zu entgehen. Ob es in den, internationalen Versionen des Spiels solche Symbole geben wird, ließen die Entwickler allerdings offen.

über den Bildschirm. Diese Szenen erinnern uns an frühere Call-of-Duty-Spiele, passen aber gut zu den Schilderungen aus dem Hürtgenwald. Allerdings wird der Bildschirm schon bald schwarz, mehr zu sehen gibt es von der Mission für uns nicht. Entscheidend für die Glaubwürdigkeit wird am Ende sein, ob die Geschehnisse der Schlacht auch richtig eingeordnet werden oder das simple Motto gilt: Seht her, unsere US-Jungs haben sogar diese Hölle überlebt.



Deckung geben, Kameraden stützen, gemeinsam in Sicherheit bringen – das Gefühl eines Squads, das eng zusammen hält, soll auch spielerisch vermittelt werden.





Als Gegenspieler wird es keine bekannten Schauspieler wie einst Kevin Spacey in Advanced Warfare geben. Die Nazis samt ihrer Ideologie sind als Feindbild schon effektiv genug.

Die unvermeidbare Normandie

Die zweite in London präsentierte Mission ist ein blutiger »Klassiker« – die Landung der US-Soldaten in der Normandie, genauer gesagt am Omaha Beach. Condrey nennt mehrfach den Film »Der Soldat James Ryan« als Vorbild und betont, dass dieser auch schon fast 20 Jahre alt sei. Der Gedanke dahinter ist grundsätzlich richtig: Obwohl Spielbergs Werk zeitlos ist, erreicht es junge Menschen, die ein breites Medienangebot wie nie zuvor haben, wahrscheinlich schlechter als das Kinopublikum bei seinem Erscheinen 1998. Doch auch bei der Generation 30 Plus, die mit einer Reihe großer Kriegsfilme aufgewachsen ist, wirken die gezeigten Szenen erstaunlich intensiv: Schon als sich die US-Soldaten in den Landungsbooten drängen, am Ufer die ersten Schüsse abgefeuert werden, beschleicht uns ein beklemmendes Gefühl. Daraus wird schon bald Schrecken, als das Boot gerammt wird und sich, viel zu früh, die Landungsklappe öffnet – jetzt haben die MG-Nester am Ufer freies Schussfeld. Blutfontänen spritzen, Helme fliegen umher, fasst die komplette Einheit wird ausgelöscht. Daniels flüchtet über die Bordwand ins blutrote Wasser und tastet sich Richtung Ufer vor. Ein Ego-Shooter im Wortsinne ist das Spiel an dieser Stelle nicht mehr, der Soldat nimmt gar nicht erst die Waffe in der Hand. Auf wen sollte er auch schießen? Die Deutschen haben sich gut verschanzt – es geht erst mal nur ums Überleben. Nachdem Daniels sich einige Meter zwischen MG-Feuer und Explosionen nach vorne gekämpft hat, bekommt er dann doch ein Werkzeug zum Gegenschlag in die Hand: eine Rohrbombe, die allerdings erst zusammengesteckt werden muss – unter Feindfeuer gar nicht so einfach! Also robbt der Protagonist erst mal weiter bis zu einem Wall, in den er ein Loch sprengen könnte. Nun die Bombe zusammenstecken und … Verdammt! Die Einzelteile wollen nicht zusammenpassen, rutschen fast aus Daniels Händen. Mit zittrigen Fingern wird die Bombe schließlich scharf gemacht. Solche kleinen Sequenzen sind zwar wie so vieles in Call-of-Duty-Missionen geskriptet, machen das Geschehen aber glaubwürdig. Wenn es davon genug im fertigen Spiel geben wird, gut platziert und inszeniert, dürfte die Spielerfahrung davon profitieren.



Im Multiplayer-Hauptquartier treffen Spieler zwischen und nach den Matches aufeinander, können sich unterhalten, zu Spielen verabreden oder mit ihren Leistungen angeben.

Böll war – wie viele Soldaten – regelmäßiger Konsument von Pervitin, also Methamphetamin.

10 JAHRE TEAMPLAYER

10Y GERMAN DESIGN & ENGINEERING

2007 konnte kaum jemand vorhersehen, dass sich ein kleines Hamburger Studio im hart umkämpften Gaming-Markt bewähren würde und mit in Deutschland designten Produkten weltweit erfolgreich sein würde. Doch heute stehen wir - Die Community der GameStar und das ROCCAT-Team - hier zusammen und feiern zehn Jahre später unseren gemeinsamen Erfolg.

Wir bedanken uns mit diesem Code, der Euch 10% Rabatt auf Euren nächsten Einkauf im ROCCAT-Shop gewährt.

RABATT-CODE*:
ROCCAT10GameStar

LÖSE DEN CODE IM WARENKORB UNTER PROMO-CODE EIN:
WWW.ROCCAT-SHOP.ORG



ROCCAT SET THE RULES.

*DER CODE IST BIS ZUM 31.07.2017 GÜLTIG

MEHR INFORMATIONEN
WWW.ROCCAT.ORG



Nicht feuern, nur rennen und überleben. Die Spielfigur stürmt an der französischen Küste auf die deutschen Befestigungen zu, mitten durch den Kugelhagel der Maschinengewehre. Szenen wie diese gab es in Spielen schon öfter, doch die aktuelle Technik macht sie besonders eindringlich.



Johannes Rohe
@DasRehRohe

In Call of Duty: WW2 steckt das drin, was außen draufsteht: Ganz klassisches CoD-Geballer im Zweiten Weltkrieg, mit gewaltigen Explosionen, linearen Missionen, Skriptsequenzen, Quicktime-Events und deutschen Soldaten, die gleich im Dutzend meiner Tommy-Gun zum Opfer fallen. Für meinen Geschmack tritt Sledgehammer mit dieser erzkonservativen Herangehensweise aber etwas zu stark auf die Innovationsbremse. Eine komplette Revolution, etwa eine Kampagne (oder zumindest eine Mission) auf Seiten der Wehrmacht, hatte ich nie ernsthaft erwartet, zumindest mit einem kleinen Twist, irgendeiner neuen Idee, hätte ich aber doch gerechnet.

So viel zur Kritik. Auf der anderen Seite freue ich mich als Fan historischer Szenarien sehr über die bombastische Rückkehr des Zweiten Weltkriegs als Spielesetting. So spektakulär wie im kommenden CoD gab's die Kämpfe an der Westfront wahrscheinlich noch nie zu sehen. Allein die Landung am Omaha Beach, die wir Journalisten bei der Gameplay-Präsentation in London bestaunen konnten, wirkte wie eine extrem aufgebohrte, technisch topaktuelle Neuauflage der Mission aus Medal of Honor: Allied Assault – ein Level, das mir bis heute Gänsehaut beschert. Für die neue Spielergeneration könnte Call of Duty: WW2 also tatsächlich die eindrucksvolle Spielerfahrung werden, die es sein will. Für ältere Spieler immerhin eine effektvolle Rückkehr zu den Serienwurzeln.

Nach zahlreichen Abschüssen deutscher Feinde stürzt sich einer der Gegner direkt auf den Protagonisten, es folgt ein heftiger, brutaler Nahkampf als Quicktime-Event. Eigentlich wird dabei nur auf die Viereck-Taste des Gamepads gehämmert, trotzdem wirkt die Szene intensiv – vor allem am Ende des kurzen Handgemenges. Denn dann greift Daniels mit letzter Verzweiflung und Kraftanstrengung zu einem Helm und schlägt seinem deutschen Kontrahenten damit den Schädel ein. In solchen Sequenzen wird deutlich, was für ein hartes und grausames »Handwerk« das Töten ist, und nicht nur ein kurzes, steriles Zielen und Zucken mit dem Finger am Abzug. Dieser Wechsel aus Action und eindringlichen Momenten lässt uns nach der Gameplay-Präsentation mit zwiespältigen Eindrücken zurück. Einerseits wird WW2 rein spielerisch ein typisches Call of Duty mit intensiv inszenierter Action – anders war das auch kaum zu erwarten. Innerhalb des Call-of-Duty-Kosmos allerdings kann das Projekt dank guter Ansätze in Sachen Erzählweise und Inszenierung aber eine gute Rolle spielen, damit der dargestellte Kampf kein Krieg wie jeder andere wird. Der Historiker Steffen Bender fasst die Erkenntnisse seines Buches »Virtuelles Erinnern« über diese Art von Spiel so zusammen: »Geschichte in Spielen folgt eigenen Regeln, ist aber vielschichtiger, als häufig angenommen wird.« Wenn man so etwas über das fertige Call of Duty: WW2 auch behaupten könnte, hätten die Entwickler schon viel erreicht.



In Bewegung sieht das Spiel anders aus als auf den von Activision gestellten Bildern: Die Farben sind kräftiger, und Oberflächen, wie die eines Panzers, haben einen leichten Glanz.

Koopmodus

Neben der Storykampagne von Call of Duty: WW2 um Red Daniels und sein Squad kündigten die Entwickler einen Koopmodus mit eigener Geschichte an – und dabei geht es einmal mehr um Untote. Genauer gesagt versuchen die verzweifelten Nazis kurz vor ihrer Niederlage, eine neue Armee aufzustellen, was letztlich eine Zombie-Plage entfesselt. Diese Monster zu bekämpfen ist nun Aufgabe des Koop-Trupps.





Rangaufstiege und Verzierungen für die Waffen und die Uniform unseres Soldaten sind aus einem modernen Call of Duty nicht mehr wegzudenken.

Absage zwischen den Zeilen

Während dieser Artikel entsteht, werden erste Infoschnipsel über den neuen Teil der Call-of-Duty-Reihe bereits im Internet veröffentlicht – und die Reaktionen folgen prompt. Endlich wieder Zweiter Weltkrieg! Warum schon wieder Zweiter Weltkrieg? Pro- und Kontra-Stimmen prallen aufeinander, Hoffnungen und Befürchtungen werden geäußert. Condrey will dieses Feedback während der restlichen Entwicklung aufmerksam verfolgen, lobt die »engagierteste Community der Welt«, lässt die Negativstimmen aber nicht allzu nah an sich heran – zumindest würden sie helfen, ein noch besseres Spiel zu machen, sagt er. Einem häufig geäußerten Wunsch erteilt der Game Director allerdings eine indirekte Absage, indem er das Thema zu umschiffen versucht: eine Storykampagne aus deutscher Sicht oder zumindest eine einzelne Mission. »Wir haben nicht wirklich darüber nachgedacht«, antwortet Condrey auf unsere Frage. Zweiter Versuch: Und wenn man als Auftragsarbeit so etwas machen müsste, wie könnte es aussehen? »Darauf bin ich jetzt nicht vorbereitet, da sollten wir erst mal den gleichen Rechercheaufwand für die einzelnen Szenarien betreiben, wie wir es in den letzten Jahren für die Kampagne getan haben.« Zwischen den Zeilen ist dabei deutlich zu hören, dass eine deutsche Storyline für Condrey keine Option zu sein scheint. Dabei hätte ein Call of Duty mit solch mutigen Perspektivwechseln absolut kein Weltkriegs-Shooter wie jeder andere werden können. Aber zugegebenermaßen wäre dieser Blickwinkel auch sehr schwer umzusetzen, denn die klare Rollenverteilung, das scharf konturierte Feindbild von den Nazis, wurde in der Nachbetrachtung bei keinem Konflikt so nachdrücklich gezeichnet wie bei diesem – gerade in der Popkultur.

Multiplayer mit Bodenhaftung

Obwohl eine deutsche Kampagne also in weiter Ferne ist, wird die Fraktion trotzdem spielbar sein, und zwar im Multiplayerpart. Mit »Boots on the Ground« verkündet Condrey dabei das Motto für klassische Modi wie Deathmatch. Im Vergleich zu futuristischen Vorgängern wie Infinite Warfare haben die Spieler logischerweise Bodenhaftung, einen Walljump wie in Black Ops 3 bekommen selbst findige Entwickler nicht in ein Zweiter-Weltkrieg-Szenario integriert. Den angekündigten Modus »War« bezeichnet Condrey als



Flammenwerfer wurden im Zweiten Weltkrieg häufig eingesetzt, vor allem bei der Offensive der Alliierten. Im Falle von Call of Duty: WW2 könnte die grausame Waffe für drastische Gewaltdarstellungen und damit für Aufreger sorgen.

Erst 1941 wurde Pervitin rezeptpflichtig und damit schwerer zu bekommen.



Die Ruhe vor dem Sturm: Diese Panzer werden gleich unter Beschuss genommen. Dabei gibt es jede Menge schicke Explosionseffekte.

»storygetrieben«, wenn Alliierte und deutsche Soldaten in größeren, geschichtlich fundierten Szenarios aufeinandertreffen. So wird zum Beispiel die Landung in der Normandie auf beiden Seiten nachgespielt. Solche asymmetrischen Ausgangslagen kennt man bereits aus anderen Shootern wie Star Wars Battlefront, in dem Rebellen und Imperium die Schlacht um Hoth austragen. Am wichtigsten ist Condrey das neue Feature namens »Headquarters«. Hinter diesem Begriff verbergen sich begehbare Lobbys, virtuelle Soldatenlager, in denen sich die Spieler zwischen den Matches begegnen und austauschen sollen. Als soziales Feature ist das ein guter Ansatz, ob es allerdings auch atmosphärisch einen Schub bringt, wenn Spieler aus aller Welt durcheinander wuseln, bleibt fraglich. Insgesamt dürfte der Mehrspielermodus in Sachen Kriegsatmosphäre weitaus konventioneller ausfallen, was in der Natur der Sache liegt: Spieler kämpfen hier eben nicht ums nackte Überleben wie in der Storykampagne, sondern um Punkte und Trophäen. Ob man sich dabei auch Vorteile erkaufen kann, Stichwort Mikrotransaktionen, wollten die Entwickler allerdings noch nicht sagen. Möglicherweise gibt es zu diesem Thema mehr Informationen auf der E3 in Los Angeles – dort wird der Multiplayermodus spielbar sein. Wir werden dann natürlich vor Ort sein, sind aber weitaus gespannter, wie sich uns die Storykampagne in den nächsten Monaten, spätestens aber zum Release am 3. November präsentieren wird. ★



In den bisher gezeigten Szenen floss jede Menge Blut. Um eine Alterseinstufung ab 18 Jahren dürfte das Spiel deshalb kaum herumkommen. Das war aber auch nicht anders zu erwarten.



Benjamin Blum
@GameStar_de

Johannes hat Recht, Call of Duty wird sich auch im Jahr 2017 treu bleiben. Ein paar kleine Anzeichen und Aussagen machen mir jedoch Hoffnung, dass die Entwickler den Zweiten Weltkrieg diesmal differenzierter darstellen. Sie brauchen vor allem Mut, einige Dinge auch beim Namen zu nennen. Dem Spieler zum Beispiel vor Augen zu führen, dass die Schlacht im Hürtgenwald ein zermürbender, grausamer Kampf und keine virtuelle Schießbude samt explosivem Hindernisparcours ist – diesen Eindruck konnte man nämlich bei der uns gezeigten Demo gewinnen.

Überrascht hat mich, wie gut auch bekannte Szenarien im modernen Gewand funktionieren können. Als ich die jüngste Version der Landung in der Normandie sah, war mir keine Sekunde langweilig. Die Inszenierung ist bombastisch, aber auch eindringlich. So wollte ich die Mission einerseits unbedingt selbst spielen, mit dem Controller und einem Surround-Headset so nah wie möglich erleben. Andererseits war der neutrale Betrachter in mir schockiert, was da eigentlich vor sich geht, dass so etwas einst wirklich passiert ist. Ich wollte unbedingt dort hin und absolut nicht dort sein – diesen Effekt hatte ich nach reichlich Erfahrung mit Kriegsfilmen und Spielen nicht in dieser Form erwartet. Bleibt nur zu hoffen, dass es zwischendurch nicht allzu viel Ernüchterung und Routine gibt, wenn mein US-Soldat mal wieder in Moorhuhn-Manier einen Deutschen nach dem anderen ausknipst.

SOMMER-SPECIAL

1&1 ALL-NET-FLAT

✓ **FLAT** TELEFONIE

✓ **FLAT** INTERNET

✓ **FLAT** AUSLAND

9,99 ~~19,99~~ €/Monat*

12 Monate,
danach 19,99 €/Monat



LG G6

HUAWEI P10

Samsung Galaxy S8

Internet made in Germany

Sofort starten: 1 NACHT OVERNIGHT-LIEFERUNG

In Ruhe ausprobieren: 1 MONAT TESTEN

Defekt? Morgen neu! 1 TAG AUSTAUSCH VOR ORT

1&1

02602/9696

1und1.de

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



Die Kampagne erklärt wahrscheinlich die Entstehung der First Order und lässt uns für kurze Zeit in die Kutte von Kylo Ren schlüpfen.

Star Wars Battlefront 2

ALLES FÜR DAS IMPERIUM!

Genre: **Action** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Motive/Dice** Termin: **17.11.2017**

Mit einer eigenen Geschichte, viel Action und noch mehr Atmosphäre könnte der neue Action-Streich von Dice das beste Star-Wars-Spiel aller Zeiten werden.

Von Markus Schwerdtel und Dimitry Halley

Es gibt nur einen Darth Vader! Außer vielleicht in Orlando, Florida, wenn gerade die Star Wars Celebration über die Bühne geht. Denn da stürmen Hunderte Cosplayer in aufwändigen Kostümen das Orange County Convention Center, wie Mitte April gerade geschehen. Die Veranstaltung ist für die Besucher eine Mischung aus Klassentreffen, Kindergeburtstag, Merchandise-Kaufrausch und nicht zuletzt Fortbildung. Ja, Fortbildung, denn in zahlreichen Vorträgen, Workshops und Diskussionsrunden wird das SciFi-Universum rundum beleuchtet. Schauspieler aus den Star-Wars-Filmen treffen auf ihre Fans, und natürlich rührt Disney als Inhaber der Rechte ordentlich die Werbetrommel für die kommenden Filme und Lizenzprodukte. Kein Wunder also, dass sich Spielepublisher Electronic Arts genau diese Veranstaltung ausgesucht hat, um Details zu Star Wars Battlefront 2 rauszulassen. Wir waren in Florida und haben jede Menge Informationen zum potenziellen Weltraum-Kracher mit nach Hause gebracht.

Dame auf der Dunklen Seite

Iden Versio mag zwar nicht der griffigste Name sein, aber die Dame steht als Heldin der Solokampagne von Star Wars Battlefront 2 für die ambitionierteste Star-Wars-Story, die die Spielelandschaft seit The Force Unleashed gesehen hat. Was Electronic Arts und Entwickler Motive (Dice kümmert sich vor allem um den Multiplayer) in puncto Singleplayer mit Battlefront 2 vorhat, klingt zumindest auf dem Papier einfach großartig. Klar, wirklich einschätzen können wir das Ergebnis natürlich erst, wenn der Spaß spielbar sein wird – aber im Rahmen der Star Wars Celebration 2017 haben wir über den jüngsten Trailer hinaus noch einige Hintergrundclips und Entwicklergespräche mitgenommen, die ein ziemlich rundes Bild von der Storykampagne abgeben.

Im Zentrum der Story steht das Inferno Squad, eine Spezialeinheit des Imperiums, das sich (natürlich) aus den Besten der Besten zusammensetzt. Heldin des Spiels ist die Elite-Kämpferin Iden Versio (gesprochen: Aiden). Sie stammt vom Planeten Vardos, quasi ein imperialer Vorzeigeplanet. Hier läuft alles so, wie es sich der Imperator vorstellt. Es herrscht das Gesetz und dadurch auch Frieden, von der diktatorischen Seite

Bilder vom Entwickler

Obwohl Star Wars Battlefront 2 schon am 17. November 2017 erscheinen soll, veröffentlicht Electronic Arts noch keine Screenshots direkt aus dem Spiel. Die Bilder auf diesen Seiten stammen zwar laut den Entwicklern direkt aus der Spiele-Engine, wir rechnen in der fertigen Version aber mit weniger Effekten und reduzierten Details.

Das Orange County Convention Centre in Orlando hat nichts mit dem Orange County in Kalifornien zu tun.



Der Fuhrpark liest sich wie ein Best-of der Star-Wars-Raumschiffe, unter anderem sind klassische TIE Fighter sowie mehrere Versionen des Millennium Falken am Start.

des Imperiums bekommt man als braver Bürger auf Vardos nichts mit. Das erklärt, warum Iden die Doktrin von Ordnung und Friedenssicherung des Imperiums schon mit der Muttermilch aufgesogen hat und verfechtet. Weil ihr Vater obendrein imperialer Admiral ist, schlägt die gehorsame Iden ebenfalls eine militärische Karriere ein und wird Mitglied im Inferno Squad.

Neu im Kanon

Vardos ist ein (spielbarer) Planet, der exklusiv für Battlefront 2 erschaffen wurde. Auf Artworks zu Star Wars Battlefront 2 sieht man eine Hightech-Stadt, in der die roten Fahnen des Imperiums von den blutroten Bäumen und Pflanzen untermalt werden. Die Ereignisse im Spiel sind Teil des Kanons des Star-Wars-Universums, also der offiziellen Geschichtsschreibung.

Die Handlung steigt beim Ende von Episode 6 ein: Während der Schlacht von Endor muss das Inferno Squad mitansehen, wie der zweite Todesstern zerlegt wird. Iden Versio schwört, den Tod des von ihr verehrten Imperators zu rächen. Electronic Arts will mit dem Fokus auf die Imperialen eine neue Perspektive auf das Star-Wars-Universum schaffen und gleichzeitig die Kluft zwischen Episode 6 und Episode 7 überbrücken. Die Story erstreckt sich folglich bis in die Geschehnisse des neuesten Kinofilms und umfasst dadurch stolze 30 Jahre. Das bedeutet auch, dass wir vermutlich mehr über die Entstehung der First Order sowie das Schicksal von Luke Skywalker, Kylo Ren und Co. erfahren werden. Die Klonkriege werden jedoch im Solomodus keine Rolle spielen. Über den stundenmäßigen Umfang der Kampagne wollen die Entwickler noch kein Wort verlieren. Allerdings betonen sie, dass es sich um eine richtige, in sich abgeschlossene Dramaturgie wie bei Titanfall 2 handelt. Damit grenzen sie sich von den zusammenhanglosen War Stories von Battlefield 1 ab. Fest steht immerhin, dass wir im Lauf der Kampagne im Rahmen von Bonusmissionen in die Klamotten von Skywalker und Ren schlüpfen. Das passt zur Ankündigung der Entwickler, dass Elemente wie Rache, Verrat und Erlösung eine wichtige Rolle spielen sollen. Mit diesen Dingen kennen sich die zwei Recken bekanntlich hervorragend aus.



Ja, es gab schon mal ein Star Wars Battlefront 2. So sah 2005 der Anflug auf einen Sternzerstörer aus, die Optik wirkt auch heute noch überraschend schick.

Mehrzweck-Inferno

Als Super-Spezialeinheit nimmt Idens Inferno Squad eine besondere Rolle innerhalb des Imperiums ein. Die Mitglieder tragen Rüstungen, die denen der Imperialen Piloten ähneln, allerdings mit coolen roten Verzierungen. Damit wird zum Ausdruck gebracht, dass die Special Forces des Imperiums sowohl in der Luft als auch auf dem Boden tödlich sind. Sie werden zum Beispiel in (Raum-)Schlachten direkt an der Front, aber auch als Saboteure und Spione hinter feindlichen Linien eingesetzt. Wer übrigens mehr über die Supertruppe wissen möchte, merkt sich den 25. Juli 2017 vor. Denn da erscheint der Roman »Star Wars Battlefront 2 – Inferno Squad« von Christie Golden, in dem die Hintergrundgeschichte der Spezialeinheit beleuchtet wird.

Die Story von Star Wars Battlefront 2 wird ebenfalls von Profis geschrieben: Dice hat mit Walt Williams einen erfahrenen Autor rekrutiert, der unter anderem für die viel gelobte Geschichte von Spec Ops: The Line verantwortlich ist. Zusammen mit dem Ex-Spieleredakteur Mitch Dyer (ign.com) arbeitet Williams schon seit 2016 an einem stimmigen Abenteuer, das obendrein in das bestehende Universum passt.



Singleplayer-Fazit

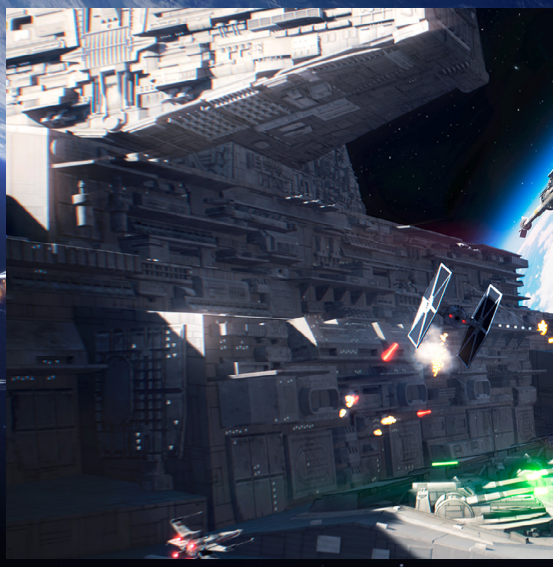
Dimitry Halley
@dimi_halley

So ernüchtert ich bei der Ankündigung des ersten Battlefront auch gewesen sein mag, so begeistert bin ich zwei Jahre später bei der Präsentation von Battlefront 2: Die Solo-Kampagne könnte die beste Star-Wars-Story der letzten 15 Jahre werden. Die Idee, ein Special-Forces-Squad des Imperiums ins Rampenlicht zu stellen, vereint Konzepte aus The Force Unleashed, Republic Commando, dem ersten Battlefront 2 und diversen anderen Shooter-Titeln im Krieg der Sterne. Klar, im alten Expanded Universe wurde die imperiale Seite schon zur Genüge beleuchtet, aber eben noch nie so strikt in einem Videospiel. Iden Versio scheint anders als Starkiller aus The Force Unleashed kein zweifelnder Jüngling zu sein, den man bloß auf die Helle Seite schubsen muss, sondern eine überzeugte Anhängerin der imperialen Doktrin. Für sie sind die Rebellen Terroristen und Luke Skywalker ein Oberschurke, der Millionen Imperiale auf dem Gewissen hat. Eine interessante Perspektive! Natürlich kann vieles schiefgehen. Wir haben bisher fast kein richtiges Gameplay gesehen – und ein schlechtes Skript kann selbst das beste Konzept in den Ruin schreiben. Aber ich sag's ganz ehrlich: Auf so eine Star-Wars-Kampagne warte ich seit meiner Kindheit. Der Trailer verursacht bei mir eine (positive) Gänsehaut, weil er einerseits genau das auf den Punkt bringt, was ich an Star Wars liebe – und auf der anderen Seite eine neue Blickrichtung auf die Imperiumsseite eröffnet, die ich unbedingt erforschen möchte. Und für den Anspruch, eine cinematische Storykampagne in einem Shooter umzusetzen, verdient sich Battlefront 2 gerade gegenüber dem Vorgänger meinen Optimismus.

Das Orange County in Florida hieß bis 1845 Mosquito County, wurde aber wegen der vielen Orangen-Plantagen umbenannt.



Der kleine Droide neben Idens Schulter ist richtig eingesetzt tödlich. Als Anführerin des Inferno Squad beherrscht die Heldin alle Tricks und kann auch schleichend vorgehen.



Weltraumschlachten sollen eine noch wichtigere Rolle spielen als im Vorgänger.



Multiplayer-Fazit

Dimitry Halley
@dimi_halley

Ein bisschen enttäuscht bin ich schon, dass es ihm Rahmen der Star Wars Celebration 2017 nicht mehr vom Multiplayermodus zu sehen gab. Klar, dafür lieferten die Entwickler ausführliche Einblicke in den Singleplayerpart, aber ob sich Battlefront 2 langfristig in der Spielelandschaft etablieren kann, hängt vor allem vom Mehrspielermodus ab. Mal ganz davon abgesehen, dass ich den mit den Kollegen spielen will. Aber sei's drum: Was die Macher verraten haben, klingt nach einem durchdachten Konzept, das an all den Baustellen ansetzt, die der Vorgänger hinterlassen hat. Allein die Tatsache, dass es alle Zeitalter des Star-Wars-Filmkanons gibt, macht mein Fanherz glücklich. Das erste Battlefront wurde noch mit dem Slogan beworben, hier könne man seine Star-Wars-Fantasie ausleben. Auf vier Planeten und in nur einer Ära konnte ich das persönlich nicht, umso gespannter bin ich jetzt auf Battlefront 2. Denn sollte Dice wirklich umsetzen können, was auf dem Papier geplant ist – Weltraumschlachten und epische Bodenkämpfe – dann könnte Battlefront 2 das beste Star-Wars-Spiel seit vielen Jahren werden. Und ein Rundum-Paket, das mich in eine weit, weit entfernte Galaxis entführt.

Iden und der dicke Droide

Generell nimmt der Raumkampf in Battlefront 2 eine prominentere Rolle ein als im Vorgänger, sowohl im Singleplayer- als auch im Multiplayermodus. Das Schiff des Inferno Squad ähnelt dem Sith Infiltrator von Darth Maul. Trotzdem wird Iden viel per pedes unterwegs sein. Im presse-exklusiven »Behind the Scenes«-Video sind zum Beispiel Gameplay-Szenen zu sehen, in denen der Spieler Iden aus der Schulterperspektive durch eine Raumstation bewegt und ihren Killerdroiden einsetzt, um Feinde hinterrücks um die Ecke zu bringen. Dieser Killerdroide sieht aus wie die schlanke Variante des Spionagedroiden aus Episode 5. Oder eine dickere Variante von Darth Mauls Spionagedrohne aus Episode 1. Der Couch-Koopmodus aus dem Vorgänger ist auch in Battlefront 2 mit dabei, allerdings nur für Konsolenspieler. PC-Kämpfer müssen auf den Splitscreen verzichten.

Best-of Schauplätze

Die Gameplay-Szenen deuten stark darauf hin, dass die Kampagne ähnlich wie bei Titanfall 2 und der Call-of-Duty-Reihe komplett unabhängig vom Multiplayer entwickelt wurde und anders als bei Battlefield 1 nicht vordergründig Karten des Mehrspielers mit Storysequenzen verbindet. Das heißt natürlich nicht, dass es bei den Schauplätzen keine Überschneidungen geben wird. Im bisher veröffentlichten Material haben wir die Planeten Sullust, Tatooine, Endor, Hoth, Vardos, Starkiller Base, Kamino und Jakku (auf einem Artwork) entdeckt. Das heißt aber natürlich nicht, dass alle davon spielbar sein werden. Als wir von Dice eine konkrete Zahl wissen wollen, vertrösten uns die Entwickler: »Es wird mehr geben als im Vorgänger.«

Immerhin – so viel wissen wir – werden wir im Mehrspielermodus alle drei Star-Wars-Zeitalter besuchen: Klonkriege, Galaktischer Bürgerkrieg und das Szenario der neuen Filme. Die Klonkriege werden komplett als Szenario integriert, es gibt Kampfdroiden und Klontruppen. Dice liefert also mehr aus dieser Star-Wars-Epoche als nur Helden aus der Klonkrieg-Ära.

Multiplayer-Fan-Traum

Die Macher werden nicht müde, zu betonen, wie stark man auf das Feedback der Fans geachtet hat. Und tatsächlich klingt die Fea-



Natürlich gibt es auch »normale« Stormtrooper. Die Explosions- und Spiegeleffekte dürften im fertigen Spiel etwas zurückgeschraubt sein.

Die echte Iden Versio

Wie immer häufiger bei modernen Spielen stand für die Figur von Iden Versio eine reale Schauspielerin Modell. Janina Gavankar leiht Iden Gesicht und Stimme, bisher kennt man die 37-Jährige am ehesten aus der Vampir-Serie »Trueblood«. Allerdings hatte Janina auch schon einen Spieleauftritt, in Far Cry 4 sprach sie in der englischen Fassung die Widerstandskämpferin Amita.



Bild: imdb.com





Grimmig sehen sie aus, die Burschen der Inferno Squad mit ihren schwarz-roten Uniformen. Schließlich sind sie die härteste Spezialeinheit des Imperiums.

ture-Liste von Star Wars Battlefront 2 genau danach. Das Power-Up-System zum Beispiel, das im ersten Battlefront harsch kritisiert wurde, kommt in Battlefront 2 nicht mehr vor. Stattdessen soll durch ein spezielles Ressourcen-System bestimmt werden, wer in den Multiplayermatches als Held spielen darf oder im Fahrzeug spawnt.

Das Progressions- und Upgrade-System findet auf zwei Ebenen statt. Wir leveln Klassen über einzelne Matches hinaus, bauen Fertigkeiten aus und können sogar die klassischen Filmhelden individueller denn je anpassen. Außerdem gibt's auch innerhalb einzelner Partien Möglichkeiten, durch gelungene Aktionen neue Aspekte unserer Figur freizuschalten, ähnlich wie bei den Streak-Belohnungen von Call of Duty oder dem Level-System von Battleborn. Außerdem wird es eine Aufteilung in verschiedene Klassen geben, ähnlich wie in Battlefield 1. Dice bestätigt uns, dass das einerseits auf Basis von Fan-Feedback geschieht, andererseits natürlich auch, weil das System in Battlefield 1 so gut funktioniert. Wer also einen Sniper-Droiden spielen will wie im alten Battlefront 2, kann das wieder tun. Unklar ist, ob das ungelenke Buddy-System von Battlefront 1 durch ein Squad-System wie in Battlefield 1 ersetzt wird.

Sattelt mein Tauntaun!

Über konkrete Spielmodi will Dice noch nichts verraten. Natürlich wird es große Schlachten geben, ob es sich dabei aber um Walker Assault, Conquest, Turning Point oder die Multi-Phasen-Schlachten der Battlefront-DLCs handelt, bleibt unklar. Bestätigt sind allerdings Raumschlachten, ohne dass man dazu einen DLC braucht. Das komplette Progressionssystem der einzelnen Soldatenklassen weitet sich auf die Flug-Einheiten aus. Wir haben in Florida TIE Fighter, X-Wing, Jedi Starfighter (aus den Prequel-Filmen), Boba Fetts Slave-1, den Millennium Falken und die Pendants aus Episode 7 und 8 gesehen. Es soll deutlich mehr Fahrzeuge geben als in Battlefront 1. Und ganz wichtig: Man kann Tauntauns reiten. Allerdings wird der Übergang zwischen Bodengefechten und Raumschlachten nicht stufenlos.

Vermutlich werden wir auf der E3 2017 im Juni zum ersten Mal selbst Hand an Blaster und Steuerknüppel legen können. Bis dahin freuen wir uns schon mal, dass EA auf einen Season Pass verzichten will. Zwar soll es als Reaktion auf Fan-Feedback umfangreichere und »tiefere« Download-Inhalte geben, über das Vertriebsmodell und vor allem den Preis ist allerdings noch nichts bekannt. Obwohl vor allem im Multiplayerbereich noch viele Fragen offen sind, klingt Battlefront 2 nach dem ultimativen Star-Wars-Spiel – oder ist zumindest sehr nahe dran. ★



Was wurde eigentlich nach »Die Rückkehr der Jedi-Ritter« aus Luke Skywalker? In Battlefront 2 erfahren wir es während der umfangreichen Storykampagne.

Zwei Editionen

Ab sofort ist die Vorbestellung von Star Wars Battlefront 2 möglich, interessierte Käufer können aus zwei Editionen wählen. Neben der Standardversion, die nichts weiter als das Spiel selbst enthält, bietet EA auch die Elite Trooper Deluxe Edition an, mit der man bereits am 14. November, also drei Tage früher, auf die Server kann. Außerdem beinhaltet die Deluxe Edition folgende Packs, die uns im Hinblick auf das Multiplayer-Balancing schon jetzt ein wenig Sorgen bereiten:

- verbesserte Versionen aller 4 Trooperklassen (Offizier, Sturm, Schwer, und Spezialist)
- 4 Fähigkeitsverbesserungen – eine für jede Trooperklasse
- Eliteoffizier-Upgrade-Pack (Blurrg-1120-Blaster, Grifferweiterungs-Modifikation und die Fähigkeit Kampfkommando)
- Schwermetall-Upgrade-Pack (FWMB-10 Megablaster, Gasentnahme-Modifikation und die Fähigkeit Körperschild)
- Sturmangriff-Upgrade-Pack (CR-2 mit Abzug-Modifikation und zusätzlicher Granatenfähigkeit)
- Meisterspezialist-Upgrade-Pack (A280-CFE-Blastergewehr mit Visier-Modifikation und die Fähigkeit Laser-Stolpermine)

Vorbesteller erhalten außerdem drei exklusive Kostüme für Rey, Kylo Ren und den legendären Millennium Falken von Han Solo.

Auch im Orange County (Kalifornien) arbeitet nur noch ein Prozent der Bevölkerung in der Landwirtschaft.

Mount & Blade 2: Bannerlord

EPISCHE FREIHEIT

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Taleworlds** Entwickler: **Taleworlds** Termin: **2018**

Seit fünf Jahren wird Mount & Blade 2 entwickelt, doch erst jetzt ist es für die Presse spielbar. Und zwar exklusiv für GameStar. Aber lohnt sich das Warten auf die Mittelalter-Sandbox? Von Dimitry Halley

Mensch, ich bin tatsächlich ein bisschen nervös, während ich weltexklusiv als erster Journalist Mount & Blade 2: Bannerlord anspiele. Ironischerweise ist diese Weltexklusivität überhaupt nicht der Grund für meine Aufregung – ob man ein Spiel jetzt als Erster in die Finger bekommt oder gemeinsam mit Kollegen anderer Publikationen, macht rein handwerklich schließlich fast keinen Unterschied. Nein, hinter meiner Unruhe stecken drei andere Gründe.

Nummer eins: Ich bin zum ersten Mal im Leben in Ankara. Entwickler Taleworlds sitzt etwas abseits der türkischen Hauptstadt in einem speziellen Wissenschaftspark für junge Start-Up-Unternehmen und studentische Projekte. Und während ich auf dem Weg vom Flughafen an einem Meer aus schlichten Appartement-Hochhäusern vorbeigefahren bin, in denen die knapp 5 Millionen Einwohner der Stadt Platz finden, sieht's bei Taleworlds selbst aus wie im futuristischen UNATCO-Hauptquartier von Deus Ex. Überall moderne High-Tech-Gadgets, ergonomische Bürostühle, offene Räume, Motion-Capture-Studios, Beamer, Whiteboards und Co. Es gibt sogar Gesichts- und Retina-Scanner, mit denen man Einlass in die Räumlichkeiten bekommt – knapp 70 mittelalter-affine Männer und Frauen aus der Türkei, Indien, Großbritannien und Schweden werkeln hier bereits seit 2012 an Mount & Blade 2: Bannerlord. Fünf Jahre Entwicklungszeit bis zur ersten spielbaren Version sind eine ordentliche Zeit – und da liegt Grund Nummer zwei für meine Unruhe.



Die Völker sind historischen Vorbildern nachempfunden. Sie können als berittener Mongolen-Schütze spielen oder als spießender Wikinger.





Auch Burgbelagerungen sind wieder mit von der Partie: Sie sollen deutlich komplexer als im Vorgänger ausfallen und zahlreiche Belagerungsmöglichkeiten bieten. Und natürlich in Gefechten um die Herrschaft über eine Burg enden. Beim Anspielen waren sie allerdings nicht verfügbar.

Wir warten schon so lange

Privat habe ich knapp 100 Stunden mit dem Bannerlord-Vorgänger Mount & Blade: Warband verbracht – und für Fanverhältnisse ist das sogar noch ziemlich wenig Spielzeit (Die Uhr von Kollege Jochen Redinger verbucht knapp 700 Stunden). Die Mittelalter-Sandbox verwirklicht eine Fantasie, die ihr auf Steam eine ungebrochen loyale Community aus Enthusiasten beschert. Sie bietet etwas, das im Prinzip kein anderes Spiel hat, und deshalb ist der Fan in mir ziemlich nervös, ob die lange Wartezeit von fünf Jahren sich am Ende auszahlt. Der Journalist in mir lässt sich davon natürlich nicht beeinflussen und fasst lieber die Faktenlage zusammen (und was ich jetzt beschreibe, gilt exakt genauso auch für Mount & Blade 2).

Mount & Blade bietet die Möglichkeit, in einer mittelalterlichen Welt (mit fiktiven, aber historisch inspirierten Völkern) zu tun, was man will. Ich erstelle mir einen Avatar und stehe mutterseelenallein auf einer gigantischen Übersichtskarte. Jedes Dorf, jede Stadt und jede Burg lässt sich betreten – dann wechselt das Spiel in die hübschere Verfolgerperspektive. Ich kann meine Freiheit für den kurzen Dienstweg nutzen und auf dem Weg zum ersten Dorf gleich mal einen Händler angreifen. Oder ich erledige ein paar ehrliche Botengänge für ein Startguthaben und werde mit der so verdienten Kohle selbst zum Händler. Alternativ heuere ich eine Armee an, führe Kriege, entwickle meine Fähigkeiten und werde zum gefürchteten (oder verehrten) Ritterfürsten.

Diese rollenspiel-typische Entscheidungsfreiheit in der Entwicklung und im Verhalten meiner Figur ist der eine Aspekt, den Fans an Mount & Blade lieben. Der andere sind die epischen Schlachten. Kein anderes Spiel bietet einem Hobby-Ritter die Möglichkeit, direkt aus Third-Person- oder Ego-Ansicht derart hautnah an gigantischen Rittergefechten und Belagerungen teilzunehmen, Kohorten zu befehligen und Festungen zu erstürmen. Meine Anspiel-Session von Mount & Blade 2 – und da sind wir beim finalen Grund Nummer drei für meine Nervosität – starte ich aber nicht als Heerführer, sondern als armseliger Amateur-Gladiator mitten in einer Arena. Und meine Unruhe resultiert aus 15 mordlüsternen Barbaren, die gerade auf mich zustürmen.



Was ich spielen konnte

Für einen ersten Anspieltermin bieten mir die Entwickler in Ankara einen vergleichsweise großen Einblick in ihr Spiel. Ich kann bereits zwei der drei wesentlichen Spielbestandteile ausprobieren: nämlich die Singleplayerkampagne, bei der ich mich in der kompletten Spielwelt herumtreibe und den Einwohnern auf mannigfaltige Weise auf den Keks gehe. Außerdem beweise ich mich in den sogenannten Custom Battles, also benutzerdefinierten Schlachten, die man aus dem Hauptmenü auswählen kann. Lediglich der Multiplayermodus steht noch nicht zur Verfügung – logisch, ich bin schließlich der einzige, der Bannerlord spielt.

Meine Karriere im Solomodus beginnt wie erwähnt als mickriger Arena-Kämpfer. Turniere waren schon im Vorgänger ein valider Weg, sich Ansehen und Geld zu verdienen – und ich nutze die Wettkampfsituation, um mich mit dem Kampfsystem vertraut zu machen. Das gehört seit jeher zum Alleinstellungsmerkmal von Mount & Blade,

Die Jahreszeiten

Auch wenn Mount & Blade 2 optisch nicht ganz mit der Triple-A-Konkurrenz gleichziehen kann, ist das Spiel alles andere als hässlich. Besonders die Wechsel der Jahreszeiten sehen schon mal sehr hübsch aus. Hier die selbe ländliche Szene in vier Bildern.









weil es so präzise ist: Mit der Maus entscheidet man haargenau über die Angriffsrichtung seines Schwertstreichs, während man den Gegner mit der Tastatur umtänzelt. Die Distanz zum Kontrahenten spielt eine zentrale Rolle: Wer mit der Klinge den Körper nur streift, landet zwar einen Treffer, verursacht aber nur leichte Schnittwunden, wer hingegen zu nahe dran steht, kann seine Klinge nicht zur Geltung bringen. Außerdem simuliert Bannerlord wie der Vorgänger jede denkbare Mittelalter-Waffe. Vom Dolch über Schwerter, Äxte und Speere bis hin zu Lanzen, Bögen, Armbrüsten und geworfenen Steinen. Oder man haut halt mit der blanken Faust zu – Bud Spencer geht immer.

Die Entwickler versichern mir, dass Bannerlord gegenüber den Vorgängern nichts an Komplexität einbüßt. Und das merke ich auch beim Kämpfen. Auch wenn einige Animationen noch nicht final ausgearbeitet sind, geht das Ganze spielerisch extrem gut von der Hand. Das Blocken funktioniert genauso präzise wie das Angreifen – und so wehre ich mit meinem Zweihandschwert die Hiebe des ersten Angreifers ab, suche eine Lücke in seiner Deckung, steche ihm die Klinge durch die Brust. Blut spritzt über den Boden und verteilt sich im Sand – Mount & Blade 2 wird klar brutaler als Warband.

Apropos Änderungen: Im Vergleich zum Vorgänger wirkt das Turnier deutlich aufgeräumter. In Warband bekommt jeder Kontrahent zufällig eine Waffe, man haut Runde für Runde alles um, ohne zu wissen, wo man gerade steht. In Bannerlord gibt's einen übersichtlichen Turnierbaum, jede Partei startet mit den gleichen Voraussetzungen. Mount & Blade 2 nimmt also das Fundament von Warband, hübscht die Grafik auf und verbessert die Spielmechanik in Breite und Tiefe. Diese Stoßrichtung gilt für das Turnier, aber auch für alles Andere, was ich vom Spiel gesehen habe.



Im Moment sind Schlachten mit bis zu 500 Kontrahenten möglich.

Warband und mehr

Auf den ersten Blick mag Bannerlord nämlich aussehen wie ein hübsches Remake von Warband, in Wahrheit steckt aber an allen Ecken und Enden mehr drin als zuvor. Die Spielwelt ist zum Beispiel viermal so groß wie vorher – wer über die Kampagnenkarte reist, kann alle bekannten Gebiete des Vorgängers durchwandern und hat damit gerade mal ein Viertel der neuen Spielwelt gesehen. Und selbst das vermeintlich Bekannte dürfte leicht anders wirken, denn Mount & Blade 2 spielt knapp 200 Jahre vor dem Vorgänger. Deshalb heißen die globalen Fraktionen, denen man sich anschließen kann, anders – im Kern gleichen die Nationen aber

nach wie vor historischen Vorbildern. So reite ich mit Mongolen, Wikingern, europäischen Rittern, Byzantinern oder Sarazenen.

Gut, Story war nie ein großer Faktor in der Sandbox von Mount & Blade. Das ändert sich im Kern auch nicht, allerdings gibt's jetzt eine rudimentäre Hauptquest, der man folgen kann. Das dürfte den Einstieg erleichtern. Trotzdem bleibt Freiheit das Leitmotiv des Spiels: Nach dem Turnier bewege ich mich ein bisschen durch Dörfer und Städte. Die fallen größer und hübscher aus als in Warband – und lebendiger. Im Vorgänger gab es in der Regel in jedem Kaff maximal zwei interessante Personen: einen Dorfältesten, bei dem man sich Quests abholen konnte, und einen nervösen Mann, der sich als Flüchtling, Bandit oder Mörder entpuppte.

Die Entwickler zeigen mir, dass jetzt jede einzelne Siedlung mehrere Parteien und Quests beherbergt. In einer Stadt kann man beispielsweise Aufgaben für Händler erledigen und es sich dafür mit Hinterhof-Gangstern verscherzen. Oder man spielt genau umgekehrt und hilft dem organisierten Verbrechen. Wer sich mit einer Partei gut stellt, erhöht seine Chance auf verfügbare Quests in dieser Örtlichkeit. In einer Beispielquest soll ich für eine junge Dame einen Banditen und sein Gesocks aufhalten. Ich finde die Bande etwas abseits des Dorfes, kann aber vom gesuchten Verbrecher einen Gegenauftrag annehmen und den Spieß gegen das Dorf richten. Ich entscheide mich für den ehrbaren Weg und werde von den Banditen umgebracht. So kann's gehen.



Bessere Technik: Vor allem an den Licht- und Schatteneffekten wurde geschraubt.



Die Dörfer sind mit zahlreichen NPCs spür- und sichtbar lebendiger als im Vorgänger.

Grafisch aufpoliert, aber reicht das?

In den Dörfern bemerkt man den technischen Sprung von Bannerlord am deutlichsten. Die Gebiete sind nicht nur viel weitläufiger, sondern mit Licht-, Schatten- und Textureffekten auch viel hübscher. Außerdem zeigen mir die Entwickler in ihrem Artdesign-Büro, dass es jetzt auch einen dynamischen Wechsel der Jahreszeiten gibt – und so ein mittelalterliches Schneedorf sieht schon wirklich atmosphärisch aus.

Klar, grafisch war Mount & Blade immer schon dezent veraltet und das wird sich auch mit Bannerlord nicht ändern. Die Rüstungen und Waffen der Einheiten mögen zwar detailliert sein, dafür wirken Mimiken



Schützen können verheerend für eine feindliche Armee sein, wenn man sie auf Hügeln platziert.

Taleworlds wurde ursprünglich nur von einem Ehepaar gegründet.

Die Historie von Mount & Blade

Im Rahmen diverser Steam-Sales dürften die meisten Spieler zumindest schon mal einen flüchtigen Blick auf Mount & Blade: Warband erhascht haben. Warband ist allerdings nicht der einzige Vorgänger von Bannerlord.

Mount & Blade (2008):
Das erste Mount & Blade setzt 2008 den Grundstein für all die Features, die Fans bis heute lieben. Als unbekannter Ritter kämpft man in einer mittelalterlichen offenen Spielwelt um Ruhm, Gold und Macht. Der Titel erscheint zwar technisch extrem veraltet und ist obendrein nicht gerade einfach (geschweige denn zugänglich), kann aber ein Fan-Publikum begeistern.

Mount & Blade: Warband (2010):
Eigentlich handelt es sich hier um eine Standalone-Erweiterung für Mount & Blade, aber Warband bleibt bis heute der bekannteste Titel der Serie. Das Spiel baut auf den Features des Hauptspiels auf, fügt einen umfangreichen Multiplayer-Modus hinzu, verbessert Grafiken und, und, und. Dank Mod-Support wird es bis heute rege gespielt.

Mount & Blade: With Fire & Sword (2011):
Ebenfalls als Standalone-Addon vermarktet geht Fire & Sword in eine historische Richtung. Statt auf ein fiktives Reich auszuweichen, stellt es den Chmelnyzkyj-Aufstand von 1648-1657 (einfach mal googlen) nach. Allerdings konnten weder Pistolen noch Granaten die Fans überzeugen. Warband bleibt bis heute die Referenz der Serie.



und Gestiken der NPCs noch sehr hölzern. Und in puncto Präsentation muss man sich nach wie vor mit vielen Textfenstern statt voll vertonten Dialogen abfinden. Natürlich wird sich bis zum Release (wir spekulieren auf 2018) noch einiges tun, Mount & Blade 2 punktet aber serientypisch mit inneren Werten und nicht mit Technik-Bombast.

Eine der Neuerungen in diesem Paket aus inneren Werten ist die Möglichkeit, sich sein eigenes Fürstentum weiter auszubauen als noch in Warband. Wer sich zum Feudalherren mausert, kann nicht nur sein eigenes Dorf mit Kirchen, Minen und dergleichen mehr erweitern, sondern auch Burgen errichten. Und wer das Kontrastprogramm mag, gibt die Verantwortung für eine eigene Regentschaft komplett ab und schließt sich ohne Herrschersorgen einer Armee als Söldner an: Dann übernimmt der KI-Feldherr die Kontrolle über die Bewegungen auf der Weltkarte und man verdingt sich als Berufssoldat für regelmäßigen Lohn. Beide Features waren in unserer Anspielsession allerdings noch nicht zugänglich.

Die Sahnehaube von Bannerlord

Und jetzt kommen wir zur Crème de la Crème von Bannerlord: den martialischen Schlachten. Die waren schon in Warband ein Highlight – bis zu 150 Soldaten konnten in brutalen Gemetzeln gegeneinander antreten. Im Vergleich zum Nachfolger sind das aber lachhafte Zahlen: In Mount & Blade 2 erlebe ich Schlachten mit sage und schreibe 500 Kriegern. In den Custom Battles stelle ich mir die selbst zusammen, meine Regimenter bestehen aus Schützen, Nahkämpfern, Rittern und berittenen Schützen.

Mitten im Gefecht entscheide ich dynamisch per Funktionstasten (also F1 bis F12), wo sich die Truppen verteilen sollen. Das ging schon in Warband, wirkt jetzt aber viel präziser, weil ich tatsächlich die exakte Position festlegen kann. Ich sage beispielsweise den Schützen, dass sie sich auf den Hügeln eines Flusstals versammeln sollen, um die anstürmenden Feinde von oben zu begrüßen. Meine Fußsoldaten stellen sich den



Das Ende einer Schlacht ist blutig. Wer verliert, landet in Gefangenschaft und muss im Tross des Feindes für eine bestimmte Zeit mitlaufen.

 2014 erschien ein Karibik-Ableger der Mount-&-Blade-Engine. Er war aber nicht besonders gut.



Wie im echten Hochmittelalter dominieren berittene Einheiten das Schlachtfeld.

Kriegern indes im knietiefen Wasser – und alles färbt sich rot vom Gemetzel.

Die Schlachtatmosphäre von Bannerlord ist jetzt schon großartig. Ich fühle mich wie Aragorn vor den Toren Mordors, allerdings ohne Orks und ohne dass irgend so ein Halbling einen Ring versenken muss, damit ich gewinne. Mount & Blade 2 setzt anders als die Vorgänger auf eine simulierte Physik – und die spüre ich, wenn ich mit meinem Schlachtross in einen Pulk aus abgemagerten Fußsoldaten reinpresche. Die Feinde stürzen zu Boden, ich haue und steche, bis kein Ziel mehr steht. Oder bis ich einen tödlichen Pfeil in den Kopf bekomme. In Bannerlord kann ich meinen Schwierigkeitsgrad ziemlich kleinteilig zusammenbasteln – realistische Naturen beißen allerdings äußerst schnell ins Gras. Es war eben eine raue Zeit damals.

Wird das die Mittelalter-Offenbarung?
Wenn die fleißigen Entwickler von Taleworlds ihr Spiel einer möglichst breiten Masse verkaufen wollen, dann werden die opulenten Schlachten wohl das stärkste Verkaufsargument. Trotzdem bleibt Mount & Blade 2: Bannerlord im Herzen eine für manchen Geschmack vielleicht schon zu komplexe Spielwiese für Mittelalter-Enthusiasten. Und das halte ich für die richtige Entscheidung! Der Vorgänger Warband konnte gerade mit seiner anspruchsvollen, aber völlig freien Sandbox so eine treue Community begeistern – und auch der Nachfolger opfert diese Tugend nicht für ein kurzsichtiges Streben nach Massentauglichkeit.

Mount & Blade 2 mag am Ende vielleicht einem großen Teil des Mainstream-Action-Klientels zu altbacken aussehen und zu kompliziert anmuten, weil es den Spieler noch weniger durch seine Welt führt als Skyrim oder Fallout 4. Aber umso spannender wird es für Rollenspiel-Fans, die mit dieser tollen Freiheit umgehen können.

Klar, es gibt noch diverse Fragezeichen. Was ich gespielt habe, fühlte sich rund an – die Schlachten waren beeindruckend, die Kämpfe präzise und wuchtig, die Dörfer atmosphärisch und groß. Aber viele Detailmechaniken wie das Schmieden, die Quests, Dialoge und Rollenspielfähigkeiten werden bis zum letztlichen Release noch massiv überarbeitet – oder überhaupt erst mal ins Spiel implementiert. Trotzdem bin ich sehr zuversichtlich, dass sich das Warten auf Bannerlord für Fans der Vorgänger definitiv lohnen wird. Und selbst wenn es am Ende Ecken und Kanten geben sollte, wird das Spiel auf jeden Fall mit vollem Mod-Support an den Start gehen. ★



Dimitry Halley
@dimi_halley

Mein Kollege Jochen Redinger dürfte mit 700 Spielstunden der größte Fan von Mount & Blade sein, den ich kenne. Und der arme Kerl wartet seit ich ihn kenne (also mindestens seit 2013) Jahr für Jahr auf neues Futter zu Bannerlord. Jede E3 und jede Gamescom verfolgt er mit sehnsüchtigen Augen, und bisher wurde er maximal mit einem Trailer belohnt. Umso erfreuter ist er, dass ich von meinem Anspielevent im Prinzip nur positive Eindrücke zu berichten habe.

Mount & Blade 2 könnte tatsächlich eine sehr gelungene Fortsetzung werden. Es erbt alle Stärken des Vorgängers und baut sie behutsam und sinnvoll aus. Einzelne Mechaniken wie die Kämpfe, die Schlachten und die Gestaltung der Welt deuten jetzt bereits auf ein stimmiges Fundament hin – ob das alles aber letztlich ein großartiges und konsistentes Ganzes ergibt, steht aktuell noch in den Sternen. Eine Sache wäre aber noch festzuhalten: Nach dem Rückflug von Ankara sagte ich Jochen, dass ich jetzt wieder richtig Bock auf Warband habe. Und das deute ich mal als gutes Zeichen.



Ankara ist angeblich nach dem griechischen Wort für Anker, Ankyra, benannt.

Darksiders 3

MIT PEITSCHENHIEBEN GEGEN TRÄGHEIT

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Gunfire Games** Termin: **2018**

Was lange währt, wird endlich Wut: Als Reiterin der Apokalypse schwingen wir unsere Peitsche gegen die sieben Todsünden. Von Kai Schmidt



Wut heizt ihren Gegnern mit einer Peitsche ein, die sie auch als Schwungseil verwenden kann.

Nach der Pleite von THQ und der Schließung des verantwortlichen Studios Vigil Games war lange nicht klar, wie es mit der Darksiders-Reihe weitergehen würde. Nordic Games hatte sich zwar die Rechte daran gesichert, doch außer Remaster-Versionen der ersten beiden Teile passierte erst einmal nichts. Das hat sich nun geändert, denn knapp fünf Jahre nach dem Erscheinen von Darksiders 2 kündigte der mittlerweile in THQ Nordic umbenannte Publisher Anfang Mai etwas überraschend tatsächlich die lange erwartete Fortsetzung an. Darksiders 3 wird vom Studio Gunfire Games entwickelt, das sich aus vielen ehemaligen Vigil-Games-Mitarbeitern zusammensetzt – es handelt sich also nicht wie von einigen Fans befürchtet um eine Fortsetzung, die lediglich den eingekauften Namen trägt (man erinnere sich etwa an Turok). Vielmehr bleibt die Reihe weiterhin in den Händen ihrer Schöpfer. Und das sieht man in den ersten Spielszenen bereits sehr deutlich.

Auf Krieg und Tod folgt Wut

In Darksiders 3 schlüpfen wir serientypisch in die Rolle eines der vier Reiter der Apokalypse. In diesem Fall eine Reiterin: Wut. Die rothaarige Furie soll die personifizierten sieben Todsünden (Hochmut, Habgier, Wollust, Zorn, Völlerei, Neid, Trägheit) zur Strecke bringen. Gewandet in fescher Rüstung samt schnieker High Heels und bewaffnet mit einer zur feurigen Haarpracht passenden, rot leuchtenden Peitsche machen wir uns in der

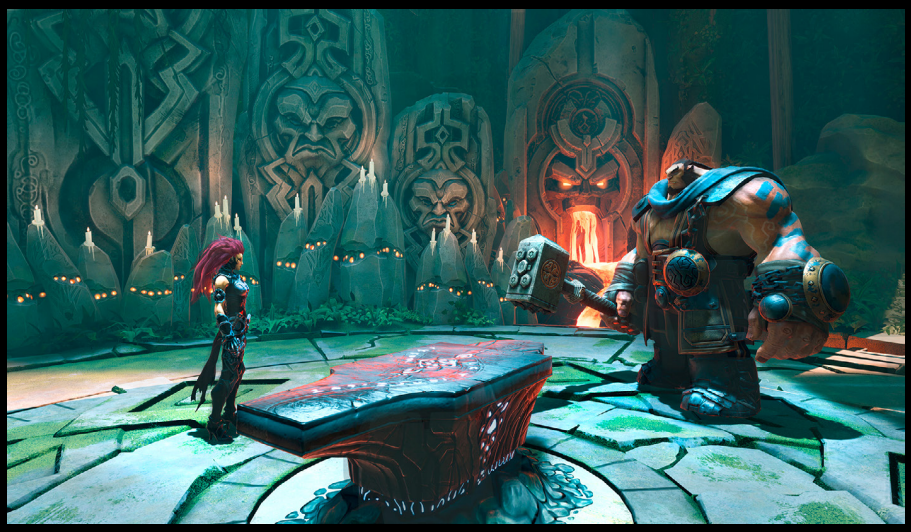


Während Krieg noch in Ketten schmort, macht sich Wut auf die Jagd nach den sieben Todsünden.



Darksiders war wegen der insgesamt vier Reiter ursprünglich als Koopabenteuer für vier Spieler geplant.

postapokalyptischen Welt auf die Suche nach den Todsünden. Tatsächlich kommt uns die Welt sehr bekannt vor: an der Oberfläche grün überwucherte Ruinen, darunter eingestürzte U-Bahnschächte und finstere Höhlen. Ja, das erinnert stark an das erste Darksiders-Abenteuer, in dem wir als Krieg durch ähnliche Gegenden streiften. Und tatsächlich: Im Gegensatz zu Darksiders 2, das eine Vorgeschichte erzählte, spielt Darksiders 3 mehr oder weniger parallel zu Kriegs Versuch, seine Weste von der Schuld der vorzeitigen Apokalypse reinzuwaschen. Das zeigt sich schon im Intro, als Wut neben ihrem angeketteten Bruder steht, um mit dem Feurigen Rat zu verhandeln.



Auch alte Bekannte wie der Schmied Ulthane werden in Darksiders 3 wieder eine Rolle spielen.

Wütende Peitschenlady

Bei Wuts Streifzug durch die Endzeitwelt wird schnell klar, dass sich Darksiders 3 in einem weiteren Punkt vom direkten Vorgänger abhebt: Hat die Reiterin ihre krabbelnden, springenden, rennenden und fliegenden Gegner nach eleganten Peitschenkombos in ein Häufchen Asche verwandelt, bleibt kein Loot zurück. Anders als Darksiders 2 scheint die Fortsetzung also wieder dem ursprünglichen Rezept des ersten Teils zu folgen, der seinen Helden nach und nach mit zusätzlichen Gegenständen und Waffen eindeckte. Ob Darksiders 3 auch auf einen ähnlich stark an Soul Reaver oder Zelda angelehnten Spielaufbau setzt, ist bisher allerdings noch ungewiss. Statt einen mit Rätseln durchsetzten Dungeon zu erkunden, zeigt uns das erste Spielmaterial, wie Wut im Untergrund vorwiegend Gegner entsorgt und gelegentlich wie Castlevania-Held Belmont per Peitsche an Querbalken schwingt, um schließlich den Endboss Trägheit zu erreichen.



Stilistisch bleibt Darksiders 3 nahe an der comicartigen Endzeitwelt des ersten Teils.

Der Herr der Fliegen

Die erste Todsünde, die man uns zeigt, präsentiert sich dem Namen entsprechend: Trägheit, Herr der Fliegen, ist ein kurz vor dem Platzen stehender Fettklops von einem Rieseninsekt, das sich von Käferuntertanen auf einer runden Thronplattform herumtragen lässt. Das Biest erinnert ein wenig an Jabba the Hutt mit stacheligen Heuschreckenbeinen. Um Trägheit vom Thron zu schubsen, muss Wut erst einmal selbige an den Trägerkäfern auslassen: Erledigt die Reiterin genug von den Biestern, purzelt Trägheit wie Gallierhäuptling Majestix von seinem Schild. Doch das Monster ist alles andere als besiegt und holt mit dem gigantischen Streitkolben aus oder springt trotz seiner Körperfülle durch die Luft, um Wut zu zermalmen und zu einem der bleichen Gerippe zu machen, die bei genauerem Hinsehen den Fußboden des Thronsaals bilden. Doch damit ist Wut nicht einverstanden: Immer wieder weicht sie den Sprungattacken des Kolosses aus und traktiert Trägheits massiven, raupenähnlichen Hinterleib mit der Peitsche, während das Monster von seinem Aufprall kurzzeitig benommen ist.

Fühlt sich nach Darksiders an

Dieser Bosskampf hat nichts Raffiniertes an sich, sondern beschränkt sich auf fortwährende Angriffe mit nicht sonderlich variantenreichen Peitschenkombos. Wuts magische Fähigkeiten werden nicht gezeigt, und auch Waffen oder Gegenstände abseits der Peitsche wollen sich die Entwickler offenbar für weitere Demonstrationen aufsparen. Klar, schließlich ist das Spiel noch in der frühen Pre-Alpha-Phase: Wir sehen lediglich die Spielwelt, einige Gegner sowie den Boss eines Abschnitts. Das reicht allerdings völlig aus, um sagen zu können, dass Gunfire Games hier einen echten Darksiders-Nachfolger am Start hat, der nicht nur mit dem großen Namen ködern will, sondern vom Grafikstil bis hin zum Leveldesign wohlige Erinnerungen an die beiden Vorgänger weckt. Wie groß die Welt ist, welche Fähigkeiten und Waffen unsere Heldin ansammelt und ob sie ähnlich wie Tod von Beginn an ein Pferd an der Seite hat, wird sich zeigen. Und ein paar Rätsel, die nach Zelda-Manier unsere Umgebung mit einbeziehen, hätten wir auch gerne noch. ★



Kai Schmidt
@GameStar_de

Ich war zugegeben etwas skeptisch wegen Darksiders 3, da mir schon der lootlastige zweite Teil weniger gut gefiel als das erste Spiel der Reihe. Doch Entwickler Gunfire Games scheint hier auf einem sehr guten Weg zu sein und vor allem stilistisch direkt an den ersten Teil anzuknüpfen. Ich hätte mir allerdings gewünscht, dass es zur Enthüllung nicht nur Dresche mit der Peitsche gibt, sondern auch ein Rätsel gezeigt wird. Dass die sieben Todsünden als Bossgegner in Dungeons herhalten müssen, sollte klar sein, doch ich hoffe, dass dabei nicht nur geschnetzelt wird, sondern auch die kleinen grauen Zellen ein wenig beansprucht werden. Da die Verantwortlichen schon an den Vorgängern arbeiteten, stehen die Chancen allerdings gut, dass ich mir in dieser Beziehung grundlos Sorgen mache.

Mark »Luke Skywalker« Hamill sprach im ersten Teil den Beobachter, der Krieg überwachen soll.



Sage und schreibe 600 Schokoriegel hat uns ein Leser mit der Post geschickt. Das ist das Vorher-Bild, vor dem Futtern. Das Nachher-Bild passt leider nicht ins Heft.

DAS TEAM

Die Frage des Monats stammt dieses Mal von unserem Leser A. Siglreithmayr.



Heiko

Heiko Klinge, Chefredakteur

@HeikosKlinge

ZULETZT GESEHEN Mit zunehmender Nervosität den Bundesliga-Abstiegskampf.
ZULETZT GEHÖRT Creepers: Eternity, In Your Arms. Pathetischer Düster-Punk zwischen Ramones, Danzig und Meat Loaf. Klingt auf dem Papier bizarr, macht aber mächtig Laune!
ZULETZT GEDACHT Wer immer noch den Sinn der Nintendo Switch hinterfragt, dem empfehle ich einen verregneten Südtirol-Urlaub.
ÜBER WELCHES SPIELETHEMA KÖNNTET IHR LOCKER EIN BUCH SCHREIBEN?
»Die Kunst des selbverständlich geplanten Crahes« – Unter anderem mit den Kapiteln »Professionelles Leitplanken-Knutschen« und »Der ideale Aufprallwinkel für maximale Schadensmodell-Wirksamkeit«.

Michael Graf, Chefredaktion

@Greu_Lich

ZULETZT GESEHEN Den wachsenden Neubau nebenan. Unsere schöne Büro-Aussicht :(
ZULETZT GEHÖRT Den Baulärm vom Neubau nebenan. Unsere schöne Büro-Ruhe :(
ZULETZT GEDACHT Wer oder was wird wohl in den Neubau nebenan einziehen? Vielleicht die GameStar-Spiegelredaktion mit unseren bösen Zwillingen? Oder ... unseren guten?
ÜBER WELCHES SPIELETHEMA KÖNNTET IHR LOCKER EIN BUCH SCHREIBEN?
Über Homeworld. Wusstet ihr zum Beispiel, dass der Relic-Mitgründer und Homeworld-Vater Alex Garden heute einen Pizza-Lieferdienst im Silicon Valley leitet, der seine Pizzen von Robotern produzieren und während der Auslieferung von GPS-gesteuerten Öfen backen lässt?

Micha





M Sch

Markus Schwerdtel, Chefredaktion

@kargbier

ZULETZT GESEHEN Fargo, Staffel 3 – die Doppelrolle von Ewan McGregor ist Wahnsinn!
ZULETZT GEHÖRT Karin Rabhansl – Anna, hin und wieder einfach nur eine Frau mit Gitarre zu hören, schadet den Ohren auch nicht
ZULETZT GEDACHT Wann es wohl die Muskel-Neuromods aus Prey endlich auch in der Realität gibt? Adios, Liegestützen!
ÜBER WELCHES SPIELETHEMA KÖNNTET IHR LOCKER EIN BUCH SCHREIBEN?
Es wäre ein Ratgeberbuch für Sparfüchse, Titel »Du brauchst es nicht!« Darin geht es um teuer bei NPC-Händlern gekaufte Items, die man fünf Sekunden später als Loot von einem Gegner bekommt oder die man schon vor Stunden hätte selber craften können.

Christoph Liedtke, Redakteur

@vAronized

ZULETZT GESEHEN Das Sequel zu Prison Break. Einige Folgen knüpfen in Sachen Genialität und Nervenkitzel an Staffel 1 an.
ZULETZT GEHÖRT Johnny Rakete – Macht's gut und danke für den Fisch. Deutsch-Rap auf Oldschool-Beats – eine feine Sache.
ZULETZT GEDACHT Der RAM-Kauf für AMD Ryzen-CPUs erinnert an die Jagd nach den Winbond BH-5-Chips für die alten Athlons.
ÜBER WELCHES SPIELETHEMA KÖNNTET IHR LOCKER EIN BUCH SCHREIBEN?
Über das Nebenquest-Design. Seit The Witcher 3 uns allen gezeigt hat, wie fesselnd auch solche Nebensächlichkeiten sein können, darf es keine Bring-und-Hol-Quests à la »Töte 50 Eber und sammele 35 Stück Holz« mehr geben.

Christoph







Michael Herold, Trainee

@michiherold

ZULETZT GESEHEN Ganz viele Comedy-specials auf Netflix: Bill Burr, Dave Chappelle, Louis C. K. und so weiter. Dagegen stinken alle deutschen Comedians so was von ab!
ZULETZT GEHÖRT Das neue Album von den Gorillaz. Ganz anders als früher, aber trotzdem fantastisch.
ZULETZT GESPIELT Das meiner Meinung nach beste RPG aller Zeiten: Star Wars: Knights of the Old Republic.
ÜBER WELCHES SPIELETHEMA KÖNNTET IHR LOCKER EIN BUCH SCHREIBEN?
Ich würde gerne über die unendliche Debatte schreiben: Was ist denn nun wirklich die beste Fußballsimulation? Pro Evolution Soccer oder vielleicht doch FIFA?

Johannes Rohe, Redakteur

@DasRehRohe

ZULETZT GELESEN Chickenhawk. Ein autobiographisches Buch eines Huey-Piloten im Vietnamkrieg. Beeindruckend und gruselig.
ZULETZT GEHÖRT Verkehrsfunk: Mal wieder Stau auf dem Mittleren Ring und ich muss quer durch die Stadt, zu einem Möbelhaus. Hmpf!
ZULETZT GEDACHT Umziehen ist scheiße, Möbel kaufen ist scheiße, Möbel bezahlen ist scheiße, andere Möbelkäufer sind scheiße, aber eine neue Wohnung ist großartig.
ÜBER WELCHES SPIELETHEMA KÖNNTET IHR LOCKER EIN BUCH SCHREIBEN?
Über unfähige Teammitglieder in Multiplayer-Shootern. Der Titel: »Nein, nicht da lang, ihr ... ahhhhh!«









Petra Schmitz, Leitende Redakteurin

@Flausensieb

ZULETZT GESEHEN Silicon Valley. Lustig.
AUSSERDEM ZULETZT GESEHEN In der Branche durchaus bekannte Persönlichkeiten, die zu »Rock Your Body« von den Backstreet Boys völlig enthemmt tanzten. Werde den Anblick so schnell nicht wieder vergessen.
ZULETZT GEDACHT Mein Hirn käst.
ÜBER WELCHES SPIELETHEMA KÖNNTET IHR LOCKER EIN BUCH SCHREIBEN?
Nachdem ich gerade erst Prey getestet habe: über das leidige Thema der emotionalen Bindung. Sei es nun an den eigenen Charakter oder an die Figuren, die ihm begegnen. Spiele machen auch 2017 noch so viel falsch in dieser Beziehung. Weil sie selten eine Beziehung schaffen. Zum Haareraufen!

Maurice Weber, Redakteur

@Froody42

ZULETZT GESEHEN Guardians of the Galaxy 2 – auf einem völlig anderen Level als der erste Teil, beste Unterhaltung durch und durch!
ZULETZT GELESEN Nachdem ich sie zuletzt wieder im Podcast erwähnt habe, gleich mal wieder die famose Ciaphas-Cain-Serie rausgekramt. Warhammer mit Humor – klasse!
ZULETZT GEDACHT Frustrierend, dass Dawn of War 3 auf Steam so schlecht abschneidet – es ist ein tolles Spiel, verdammt!
ÜBER WELCHES SPIELETHEMA KÖNNTET IHR LOCKER EIN BUCH SCHREIBEN?
Modding! Was man ja wohl auch erwarten kann, schließlich mache ich den Kram schon seit zehn Jahren – und habe nicht vor, auf absehbare Zeit damit aufzuhören.









Sandro Odak, Head of GameStar.de

@riperl

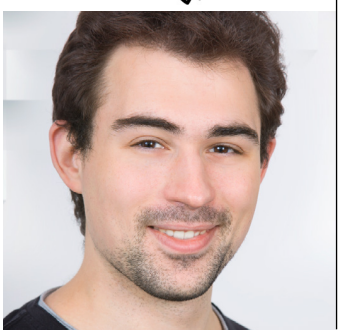
ZULETZT GESEHEN Better Call Saul geht ja schon weiter ... Die Zeit vergeht so schnell!
ZULETZT GEHÖRT Das neue Album der Gorillaz. Kann man hören.
ZULETZT GEDACHT Kann der DCP eigentlich auch ohne Skandal und Eklat existieren?
ÜBER WELCHES SPIELETHEMA KÖNNTET IHR LOCKER EIN BUCH SCHREIBEN?
Ich könnte ein komplettes Buch mit Ausreden füllen, weshalb wir schon wieder in einem Online-Shooter verlieren. Die Sonne! Die rutschige Maus! Das Team! Ach, was sag ich da? Das wird kein Buch über Ausreden, sondern eine Anklageschrift: Weshalb alle anderen versagen. Aber nie ich!

Dimitry Halley, Redakteur

@dimi_halley

ZULETZT GESEHEN Tote Mädchen lügen nicht. Spannende Serie über ein kontroverses Thema.
ZULETZT GEHÖRT Schreiende Babys im Flugzeug. Es nervt so sehr.
ZULETZT GEDACHT Wo könnte ich wohl Schleichwerbung für den GameStar-Podcast geschickt unterbringen?
ÜBER WELCHES SPIELETHEMA KÖNNTET IHR LOCKER EIN BUCH SCHREIBEN?
Entweder über Storytelling im Allgemeinen – und warum so viele Spiele genau dort scheitern. Oder ich tippe einen Historiker-Schinken über die Geschichte von Computerspielen. Oder ich schreibe über mein Spielerleben mit Maurice Weber, weil ich jüngst angefangen habe, mit ihm Dawn of War 3 zu spielen.









Nils Raettig, Redakteur

@nraettig

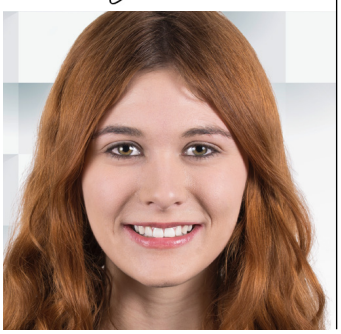
ZULETZT GESEHEN Die ersten beiden Filme zu den Morck-Büchern von Jussi Adler-Olsen.
ZULETZT GEHÖRT Die coole Musik im stimmungsvollen Intro-Flug von Prey.
ZULETZT GEDACHT Ich muss mal langsam mein Mini-PC-Projekt voranbringen ... aber mit welcher CPU? Und mit welchem Gehäuse? Und warte ich noch auf Vega? Fragen über Fragen.
ÜBER WELCHES SPIELETHEMA KÖNNTET IHR LOCKER EIN BUCH SCHREIBEN?
Eine Art kleines Buch – beziehungsweise meine Magisterarbeit – habe ich über virtuelle Gewalt geschrieben. Oder typisch akademisch etwas komplizierter ausgedrückt: »Zur ethischen Relevanz virtueller Gewalthandlungen in Computerspielen«.

Elena Schulz, Trainee

@Ellie_Libelle

ZULETZT GESEHEN Your Name – dieser Anime-Film ist tatsächlich so toll, wie alle sagen.
ZULETZT GESPIELT Fire Emblem: The Sacred Stones auf dem GBA, aus Vorfreude auf Echoes.
ZULETZT GEDACHT Du solltest keine Halsbänder tragen, die aussehen, als hätte dir jemand in den Hals geschnitten. Besorgte Blicke garantiert!
ÜBER WELCHES SPIELETHEMA KÖNNTET IHR LOCKER EIN BUCH SCHREIBEN?
Über alles, was mit gutem Game- oder Leveldesign zu tun hat. Ich finde es faszinierend, wie ausgeklügelt unsere Blicke und Bewegungen von guten Levels gelenkt werden, ohne dass es uns bewusst auffällt.

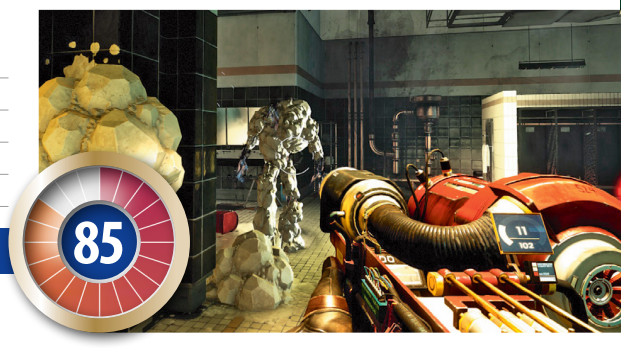




GENRE-CHARTS

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 PREY

Anspruchsvolles Actionspiel, das wegen der blassen Charaktere und mancher Frustmomente aber nicht in höhere Wertungsregionen vordringen kann.

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 WHAT REMAINS OF EDITH FINCH

What Remains of Edith Finch ist eine herzzerreißende, spielbare Kurzgeschichtensammlung, die noch lange nach Spielende nachklingt.

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 DAWN OF WAR 3

Bombastische Schlachten, dicke Kampagne, spannender Multiplayer – Dawn of War meldet sich triumphal zurück!

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 SÉBASTIEN LOEB RALLY EVO

Technisch etwas karge, aber spielerisch anspruchsvolle Rallye-Simulation mit Loeb-Bonus.



TEST

SO WERTEN WIR

GameStar für Präsentation

85 GameStar Gold-Award

90 GameStar Platin-Award

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Platinum Games**
Termin: **17.3.2017** Sprache: **Englisch, Japanisch (deutsche Texte und Untertitel)**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Details & Fakten

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

Awards

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

1 Systemanforderungen

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

2 Wertungskategorien

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

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

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

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

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

3 Abwertung / Aufwertung

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

4 Fazit

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

5 Wertung

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

NIER: AUTOMATA

1 SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3 2100 / AMD A8-6500	Core i5 4670 / AMD A10-7850K
Geforce GTX 770 / Radeon R9 270X	Geforce GTX 980 / Radeon R9 380X
4 GB RAM / 50 GB Festplatte	8 GB RAM / 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION

2
+ flüssig inszenierte Kämpfe + schönes, aussagekräftiges Art Design + großartige, meisterhaft komponierte Musik − ruckelige Zwischensequenzen − manche Ecken wirken unfertig

SPIELDESIGN

+ vielseitiges Kampfsystem + dynamischer Wechsel zwischen Action-Genres + mehrere Spieldurchläufe lohnenswert − überempfindliche Maussteuerung − eingeschränkte Tastenbelegung

BALANCE

+ vier Schwierigkeitsgrade + zu keiner Zeit unfair + Möglichkeit, einen eigenen Kampfstil zu finden + RPG-Elemente sinnvoll − Pacing flacht nach Prolog im ersten Durchlauf kurzzeitig ab

ATMOSPHÄRE / STORY

+ melancholische Atmosphäre + gut durchdachte Welt + glaubhafte Charaktere + philosophische Fragen werden clever vermittelt + die Wahrheit entfaltet sich erst in mehreren Durchläufen

UMFANG

+ erster Durchlauf unterhält gut 20 Stunden + New Game Plus + sechs verschiedene Enden + Open World voller Geheimnisse − ein paar Sidequests mit überflüssigem Backtracking

3 ABWERTUNG

Automata leidet unter einigen Portierungskrankheiten: Im Vollbild läuft das Spiel in einer niedrigeren Auflösung als der eingestellten und wirkt dadurch immer etwas verwaschen.

84 -5

FAZIT

4 **Tiefsinniges Action-Juwel, das eine wesentlich bessere PC-Portierung verdient hätte.**

79

5



Prey
UM DIE TOKE GESPIELT

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Arkane** Termin: **5.5.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **25 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam, Denuvo)**

Auf DVD: Video-Special*

Arkanes neues Spiel entpuppt als ein wilder Ritt für Experimentierfreudige, die sich ohne mit der Wimper zu zucken auch ohne Munition einer Alienbedrohung in den Weg stellen. Von Petra Schmitz

Es gibt Spiele, die sind wie ein einziger Fluss des Erlebens. Da flutscht man nur so durch die Levels, wird fast schon von selber immer besser und kommt am Ende wie nach einer Achterbahnfahrt durchgerüttelt, aber glücklich an. Prey gehört nicht dazu, denn dafür ist Arkanes (Dishonored 2) neuer Actiontitel manchmal schlicht zu viel Arbeit. Das bedeutet aber nicht, dass Prey keinen Spaß machen würde. Denn hey, was ist schöner, als sich nach einem harten Stück Arbeit zufrieden zu entspannen? Um das zu erreichen, sollte man in Prey allerdings unbedingt davon absehen, die nächste Tür zu öffnen. Dahinter wartet wohlmöglich nur noch mehr Arbeit.

Das klingt jetzt nicht so verlockend, nicht wahr? Pure Absicht, schlechte Nachrichten verkaufen sich bekanntlich besser als gute. Aber Prey ist tatsächlich kein schwereloser Weltraumspaziergang, sondern immer fordernd, nicht selten anstrengend, teilweise sogar frustrierend. Letzteres hauptsächlich, weil Arkane ein paar kleine unglückliche Designentscheidungen getroffen hat, die sich an manchen Stellen zu regelrechten Frustknubbeln potenzieren können. Drumherum ist Prey aber vor allem wie das erste Bioshock – nur in anspruchsvoller. Nur das mit der Story und der Spielwelt hat Arkane unterm Strich nicht ganz so gut hinbekommen wie seinerzeit Ken Levine und Irrational Games.

Der rote Faden

Dabei gehört der Auftakt von Prey zum Besten, was wir im Action-Genre in den letzten Jahren erleben durften. Überraschend, beängstigend, verwirrend, ja, sogar humorvoll präsentiert sich die erste Stunde, und sie stellt eine interessante Frage, die uns bis zum Finale vorantreibt: Wer bin ich eigentlich? Bin ich wirklich der Bruder (oder je nach Spielervorliebe die Schwester) des vordergründig gemütlich dicken und wohlwollenden Alex Yu, Leiter der Forschungsraumstation Talos 1? Die Antwort darauf, wer Morgan Yu ist, fällt am Ende zwar weniger spektakulär aus, als sich das fantasievolle Spieler vielleicht vorstellen, aber immerhin bleibt sie logisch und zufriedenstellend. Trotzdem drängt sich das Gefühl auf, dass da mehr gegangen wäre.

Genau dieses Gefühl zieht sich wie ein roter Faden durch die Handlung von Prey. Die gigantische von bösartigen Aliens überrannte Raumstation Talos 1 bietet eigentlich die perfekte Kulisse für eine vielschichtige Handlung mit nachvollziehbaren persönlichen Schicksalen, Prey macht davon aber für unseren Geschmack nur verhalten Gebrauch. Natürlich kann man alle Mails lesen und sich im Kopf ein Bild zusammensetzen, aber dafür braucht es Zeit, die muss man sich nehmen. Mit am besten hat uns die unaufgeregte und herrlich menschliche Story um ein Liebespaar gefallen, dessen Audiologs wir im Rahmen einer der vielen Hauptmissionen suchen müssen, um mit den Stimmsamples einer jungen Frau am Ende eine Schleuse zu öffnen. Einmal sollen wir dabei sogar in einem Nachtclub der Aufnahme einer Band lauschen, während uns die Aliens – angezogen von der lauten Musik – zusetzen. Nicht mal in Ruhe Musik hören darf man auf Talos 1.

Dass Prey so zurückhaltend (oder hin und wieder auch ungelenk) mit den Charakteren umgeht und dass man die Menschen oft nur über Audiologs und Notizen kennenlernt, kann außerdem unterschwellig Einfluss auf die Haupthandlung und die eine große Entscheidung darin nehmen. Wir wollen nicht zu viel verraten, aber das Folgende muss sein: Es gibt mehrere Stimmen, die uns durch das Spiel lenken, eine gehört etwa unserem Bruder Alex, die andere ist der zu Be-

Der Albtraum, der keiner ist

Der größte Gegner im Spiel ist der sogenannte Albtraum. Dieser Bossgegner taucht hin und wieder zufällig auf. Sobald er uns entdeckt hat, springt ein Timer an, wir haben drei Minuten, um uns des Viehs zu entledigen. Entweder töten wir ihn oder wir fliehen. Schaffen wir Letzteres, löst er sich einfach in Luft auf. Wer nun an atemlose Fluchten über die Talos 1 denkt, ist schief gewickelt. Es reicht, sich ein eine Ecke oder einen Raum zu verkrümeln, in den er aufgrund seiner Größe nicht eindringen kann – fertig! Wer den Albtraum so abschüttelt, kann ihn zwar logischerweise nicht plündern (und das Vieh hat eine Menge Zeug dabei), aber er verplempert auch keine schon vorhandenen Ressourcen.

*Auf der Heft-DVD befindet sich ein Preview-Video des Spiels, das Testvideo hat es nicht mehr geschafft. Wir reichen nach.







Später ist auch die Lobby der Talos 1 (oben) von Aliens überrannt. Hier im Bild außerdem ein Albtraum, ein Spezialgegner (mehr dazu im Kasten links).

ginn geheimnisvolle January. Die Überzeugungsarbeit der beiden konkurrierenden Parteien bleibt trotz guter Sprecherarbeit dünn. Und weil wir zu keiner Person auf der Talos 1 eine Beziehung aufbauen, wird der eigentlich großen Entscheidung die emotionale Wucht genommen, sie bleibt eine reine Formalie. Hübsch hingegen: Die Enden können durch kleinere Abweichungen (Mache ich das in Nebenmission XYZ und nicht das andere?) zuvor noch mal minimal variieren.

Unendliche Möglichkeiten?

Genug der Andeutungen rund um die Geschichte, jetzt geht's ans Eingemachte: Wir sind Morgan Yu, Forscher auf der im Mondorbit kreisenden Raumstation Talos 1 – und die Aliens sind los! Nur wenige Überlebende halten sich noch in dem riesigen Komplex auf, die meisten Menschen sind tot oder (noch schlimmer) von den Außerirdischen übernommen worden. Wir müssen nun auf die eine oder andere Art der Gefahr Herr werden (Entscheidung A oder B). Dafür reisen wir über die gesamte Forschungsstation, besuchen viele Orte mehrmals, fliegen sogar an der Außenhülle entlang. Aber zunächst breiten sich die fiesen, allgemein Typhons genannten Außerirdischen immer weiter aus. Krabbeln zu Beginn nur ein paar spinnenartige Mimics (können sich perfiderweise in Alltagsgegenstände verwandeln) durch die Flure, wandeln und schweben später immer größere, gefährlichere und zahlreicherer Monster über Talos 1. Es gibt kaum Raum zum Entspannen. Wo wir gerade noch drei Mimics erledigt haben, können bei unserem nächsten Besuch schon zwei Phantoms (menschenähnliche Monster in unterschiedlichen Stärkegraden), ein Poltergeist (Krabbelvieh, das sich unsichtbar machen kann) und ein Technopath (großer Flug-Alien, der Roboter korrumpiert und mit Energiekugeln schießt) aufhalten. Dabei haben die Forscher die Aliens selber auf die Station geholt, um sie für Experimente zu nutzen. Doch wie so oft: Die Versuchskaninchen entpuppen sich als gefährlicher als zunächst angenommen. Gott sei Dank haben die Forscher aber nicht nur an Aliens rumgeschnippelt, sondern sich auch sonst nützlich gemacht. Mit den sogenannten Neuromods (Prey-isch für Implantate) können wir nämlich aus Morgan eine Ein-Mann-Armee basteln, entsprechende Mengen der Hirn-Booster vorausgesetzt. In zu Beginn drei, später durch die Addition von Alienkräften

Gerade für Journalisten amüsanter Übersetzungsfehler: Prey macht in der dt. Version aus Volunteer (Freiwilliger) einen Volontär.

Die Fähigkeiten





Umfangreiche Talentbäume warten auf unsere Entscheidungen. Die Fähigkeiten teilen sich in menschliche (Hacking, mehr Gesundheitspunkte, etc.) und alien-artige (Flammenangriffe, Übernahme von Robotern, Verwandlung, etc.) auf.

Während die menschlichen Fertigkeiten passiv sind und keine zusätzlichen Ressourcen verschwenden, verlangen viele Alienfähigkeiten den Einsatz von Psi-Energie. Obendrein führt die Installation von Alienkönnen irgendwann dazu, dass die Talos-1-Verteidigungsmechanismen uns als außerirdische Bedrohung interpretieren und beschießen, selbst wenn sie nicht von den Typhons übernommen sind. Wertvoller Tipp: Wer alsbald die drei dafür notwendigen Neuromods in 20 Prozent mehr Recycling-Output investiert, tut sich leichter.

gar sechs Talentbäumen wählen wir dann zwischen mehr Gesundheit, mehr Ausdauer, mehr Wumms für die Waffen, Hacker-Fähigkeiten (Bloß nicht skillen! Das damit verknüpfte, ultranervige Geschicklichkeitsminispiel im Stil eines Fumblecore-Flippers ist ein Grund, die Talos 1 einfach mir nichts, dir nichts in die Luft zu sprengen!), Feuer- oder Stromangriffen und, und, und! Wir können Geschütztürme manipulieren, wir können ablenkende Hologramme von uns erzeugen, wir können uns in Gegenstände verwandeln, wir können Leichen als verbündete Aliens auferstehen lassen. Dabei kosten höhere Ausbaustufen mehr Neuromods, und für die Alienfähigkeiten müssen wir obendrein zuvor die Viecher scannen, um die einzelnen Talente erst mal kennenzulernen.

Dazu gesellen sich handfestere Waffen wie Schrotflinte, Pistole, Stun-Gun, Laserknarre und der eigentliche Star des Spiels, die Gloo-Kanone, eine Waffe, die eine Art Gel verschießt, das blitzschnell zu dicken Knubbeln verhärtet. Damit stopfen wir Löcher in Gasleitungen, bauen Treppen, legen Aliens für eine Weile lahm, um sie dann vergleichsweise entspannt mit der Rohrzange niederzuknüppeln, zu sprengen, zu erschießen oder mit der Recycling-Granate gleich in nützliche Rohmaterialien zu zerlegen. Hui, ein Füllhorn an Möglichkeiten! Aber mit spürbaren Einschränkungen.

Hier, eine Bananenschale

Wir haben's ja schon gesagt: Prey ist im Kern eigentlich wie Bioshock. Das bedeutet nicht nur, dass wir dauernd Notizen und Mails lesen und Audiologs lauschen. Das bedeutet auch, dass wir den Kopf in jeden Mülleimer stecken sollten, es könnte ja eine nützliche Bananenschale darin liegen! Wir sollten jede Schublade öffnen, jeden Schrank durchsuchen, in fremder Leute Koffer und natürlich in den Taschen der Leichen und in den Schlabberüberbleibseln der Aliens wühlen. Wir sollten sogar Blumen pflücken! Nur so finden wir ausreichend Material, um auf dem Weg zum nächsten Abschnitt, zu den nächsten Schränken, Koffern, Leichen und natürlich zu den Missionszielen zu überleben. Mit dem gefundenen Kram geht's nämlich an einen der stationären Recycler, um etwa aus der Bananenschale organisches Material zu generieren, das wir im Anschluss an der Craftingstation etwa in die Herstellung eines Medikits investieren. Andere Materialien fließen in Reparaturkits für unseren Anzug (Rüstung) oder ins Brauen von Psi-Energie-Spritzen, die wir für unsere Alienkräfte benötigen. Dann wollen Schrotpatronen hergestellt werden, Pistolenmunition wächst in Prey auch nicht unbedingt auf den Bäumen, und selbst die wertvollen Neuromods können wir später aus Alienresten selbst craften.

Das klingt alles super geschmeidig, ist in der Praxis aber vor allem hintenraus, wenn die Gegner größer und zahlreicher werden, zuweilen ein harter Kampf. Denn Prey arbeitet mit einem dauernden Mangel, um den Druck auf den Spieler zu erhöhen. Auch wenn uns die Bananenschalen förmlich hinterhergeworfen werden – von allem hat man immer gefühlt zu wenig. Wer seine Neuromods hauptsächlich in Alienkräfte inves-



Im Frachtraum kämpfen wir auch mal an der Seite weniger Überlebender. Zuvor mussten wir drei Geschütze aufstellen.



Markus Schwerdtel
@kargbier

In den Laboren und Büros von Talos 1 finde ich unzählige Hinweise auf die Geschehnisse. Und weil alle Mails und Notizen erstklassig geschrieben sind, macht es richtig Spaß, sich damit die Story zusammenzupuzzeln. Und ganz nebenbei entdecke ich beim Erforschen auch noch das Material fürs Experimentieren. Geschütztürme verbessern und platzieren, Maschinen reparieren, Fallen bauen. Genau so stelle ich mir den Kampf auf einer alien-verseuchten Raumstation vor. Diese Aliens sind dann auch mein einziger großer Kritikpunkt. Vor allem die Mimics nerven ganz ordentlich. Zumal man selbst mit Morgans Psychoskop nicht immer alle Viecher findet und ganz schön erschrickt, wenn man sich plötzlich von den Quälgeistern umzingelt sieht. Aber gut, das wäre auf einer echten von Aliens überrannten Raumstation wohl genauso.



Das machen wir gefühlt 20.000 Mal: Mimic mit der Gloo-Gun einsauen und dann kaputt hauen.



Der Telepath (im Bild) und sein Bruder Technopath gehören zu den größeren Brocken im Spiel.



Was genau führt Brüderchen Alex eigentlich im Schilde? Und ist der Typ wirklich unser Bruder?

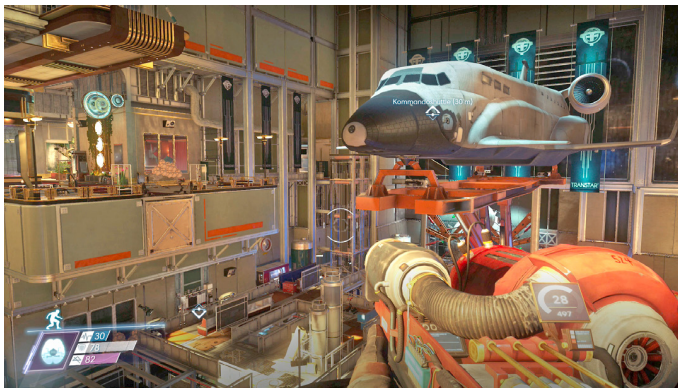
tiert, sieht sich bald dem Problem gegenüber, zu wenig Psi-Energie zu haben, um seine Talente allumfänglich und dauernd nutzen zu können. Wer die Schrotflinte zu seinem besten Freund erkoren hat, wird sich bald einen Cheat für unendliche Munition wünschen. Wer gerade noch stolzer Besitzer von fünf Medikits war und ein paarmal nacheinander unvorbereitet in größere Aliennester gestolpert ist, steht bald mit runtergelassenen Hosen auf Talos 1. Deswegen: Immer schön die Mülleimer durchsuchen! Wer sich zu Beginn einen anständigen Vorrat an Medi- und Rüstungsreparaturkits zugelegt hat, wird sich später leichter tun.

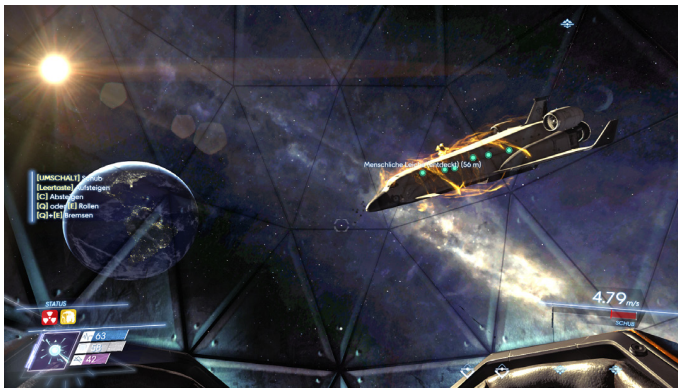
Immer schön beweglich bleiben

Prey zwingt uns förmlich zum Improvisieren, und eine Lösung gibt es im Regelfall immer irgendwie, sei es auch nur die gute alte »Augen zu und durch«-Methode. Die Idee, auf dem Weg zu einem Hauptmissionsziel noch schnell eine Nebenaufgabe mitzunehmen, birgt die Gefahr, kostbare Ausrüstungsgegenstände dabei einzubüßen. Darauf zu spekulieren, dass man während der besagten Nebenmission wieder viel neues Material einsammelt, um dem entstandenen Mangel auszugleichen, ist nicht falsch, man sieht sich aber vielleicht dem Problem gegenüber, dass gerade weit und breit kein Recycler und keine Craftingstation zu finden sind. Oder nerviger: Es gibt in der Nähe zwar einen Recycler für all den Müll im anfangs chronisch kleinen Inventar, aber die nächste Craftingstation befindet sich gefühlt auf dem Mond. Einem Jupitermond!

Umso befriedigender ist es dann, wenn man trotz all der Stolpersteine, die einem das Spiel in den Weg legt, dennoch triumphiert. Das Gefühl dabei lässt sich ein bisschen mit dem vergleichen, was man in der Dark-Souls-Reihe nach einem Bosskampf empfindet. Der Trick bei Prey ist es, sich nicht auf eine bestimmte Vorgehensweise festzulegen, sondern Beweglichkeit (vor allem im Kopf) zuzulassen. Knallharte Shooter-Fans, die sich ihren Weg durch Talos 1 schießen wollen, kommen nicht weit. Ein Beispiel: Recht spät im Spiel bekommen wir den Auftrag, zwei Alienknoten an der Hülle der Talos 1 zu scannen. Raus aus der nächsten Luftschleuse, mit den Schubdüsen unseres Anzugs zum Ziel. Die Knoten werden von diversen korrumpierten Servicerobotern und einem sogenannten Weber bewacht. Letzterer, ein großes waberndes Tentakelding, schickt fiese kleine, radioaktive Alienkugeln los, die bei Aufprall obendrein explodieren. Die Serviceroboter wird man beispielsweise los, indem man sie für bis zu 90 Sekunden

Arkane nennt die Verwandlungsfähigkeit Mimikry. So wird die optische Anpassung wehrloser Tiere und Pflanzen genannt.





Während das Shuttle links eines unserer Hauptziele darstellt, ist das Shuttle, das um die Talos 1 kreist, nur eine optionale Station für uns.

per Psi-Kraft übernimmt. Doch wie an den Alienkugeln vorbeikommen? Das sind elend viele! Typhon-Lockmodule könnten eine Lösung sein. Die Module ziehen die Viecher für eine Weile an, währenddessen scannen wir die Knoten und verduften wieder. Natürlich kann man auch reinfliegen und alles umnieten, sofern man die Ressourcen dafür hat.

Die Frustmomente

Wer Prey mit der angemessenen Geduld und geistigen Beweglichkeit spielt, wird eine Menge Spaß haben. Allerdings dürften sich selbst tiefenentspannte Zen-Buddhisten über den einen oder anderen Moment im Spiel gehörig aufregen. Prey ist sich nämlich hin und wieder nicht zu schade, den Schwierigkeitsgrad beziehungsweise den Spielerfrust durch schiere Unfairness nach oben zu prügeln. Unser Lieblingsbeispiel: Wir fahren mit dem Aufzug aus der Lobby rauf ins Arboretum, der grünen Lunge von Talos 1, wo sich die Quartiere befinden, wo Brüderchen Alex sein schickes Büro hat, wo man zwischen Bäumen und Pflanzen lustwandeln könnte, wenn die doofen Typhons nicht wären. Wir haben den Aufzug schon einige Male zuvor genommen, alles war cool, wir konnten uns für ein paar Sekunden entspannt zurücklehnen, was höchst selten in Prey vorkommt. Nur dieses Mal flackert das Licht, es geht aus, es geht an – und schwupps – steht ein Phantom-Typhon vor uns. Und wir – halbtot von den vorherigen Anstrengungen – sind eine Sekunde später ganztot. Sowas ist nicht spannungsfördernd, sowas ist nicht überraschend, sowas ist einfach nur nervig und unfair. Mit der wachsenden Anzahl sowie Gefährlichkeit der Gegner kann man sich gut arrangieren, aber die schon ganz zu Beginn erwähnten Frustknubbel entstehen immer dann, wenn Prey zu derartigen Mittelchen greift, um den Spieler in seine Schranken zu weisen.

Die Technik

Anders als Dishonored 2 setzt Prey auf die Cry-Engine, die Arkane aber nicht so richtig auszuschöpfen vermag. Das Spiel ist weit davon entfernt, hässlich zu sein, aber in Sachen Animation und Texturschärfe bleibt es hinter den aktuellen Möglichkeiten zurück. Auch hätten wir uns weniger austauschbare Gänge und Büroräume und stattdessen mehr Hingucker gewünscht. Dabei ist nicht die Detailfülle das Problem, sondern vielmehr das generische Design, das obendrein hin und wieder der Orientierung im Weg steht. In Teilen aufgewogen wird das durch die optischen Highlights wie die schicke Lobby, das sattgrüne Arboretum und die Ausflüge in den Weltraum. Wenn man über der Talos 1 schwebt und seinen Schatten über die einzelnen Segmente ziehen sieht, ist das eine echte Show. Regelrecht euphorisch stimmte uns die anfängliche Flugsequenz in einem Hubschrauber. Arkane beweist hier ein ausgezeichnetes Händchen für Optik und akustische Untermalung, die gelungene elektronische Musik unterstreicht gekonnt die Aufbruchsstimmung des Moments. Auch später werden wir immer wieder von hübscher Ambient-Musik begleitet, die – sparsam eingesetzt – gekonnt Akzente setzt. Dem gegenüber steht die bald an den Nerven zerrende Kampfmusik. Unterm Strich ist Prey auf der Präsentationsseite gelungen, aber mit Luft nach oben.

Gelungen, aber mit Luft nach oben – das fasst gut zusammen, wie Prey am Ende von uns bewertet wird. Vieles ist sehr gut, aber es gibt auch Ecken und Kanten, die förmlich schreien, dass aus Prey mit ein bisschen mehr Sorgfalt nicht nur ein sehr gutes, sondern ein fantastisches Spiel hätte werden können. Damit teilt sich Prey die Historie von Dishonored, das im ersten Anlauf schon sehr gut war, aber sein volles Potenzial nicht ausschöpfen konnte. Die Verkäufe entscheiden, ob Arkane eine Fortsetzung nachlegt, die mit ein bisschen mehr Feinschliff zu etwas ganz Großem reifen kann. ★



Petra Schmitz
@Flausensieb

Was für ein Anfang! Prey beginnt so dermaßen clever, dass ich fast geplatzt wäre vor Freude auf die schlauen Fragen und Antworten, die mir das Spiel in Folge präsentieren würde. Und dann war ich ein ganz kleines bisschen enttäuscht, weil man dann doch wieder nur die naheliegenden Varianten gewählt hat. Nun ja, immerhin logische Varianten, das kann ja auch nicht jedes Spiel von sich behaupten. Prey hat mich etwa 20 Stunden gut unterhalten (abzüglich der Momente, in denen ich zum Frustschreien in den Keller gegangen bin). Hätte ich wirklich jede einzelne Nebenmission gemacht, sicher auch noch länger. Auch noch spät in der Kampagne konnte mich das Spiel immer wieder überraschen: »Wow, das geht ja auch! Oh mein Gott, wieso habe ich das nicht vorher so gemacht?« Wenn man Prey als Mechanik-Abenteuerland begreift, dann macht es vieles richtig. Wenn man Prey wie eine Abenteuergeschichte erleben will, lässt einen das Spiel ein bisschen am langen Arm verhungern. Ich habe mich letztlich für die Mechanik entschieden.

PREY

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5-2400 / AMD FX-8320	Core i7-2600K / AMD FX-8320
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7850	Geforce GTX 970 4GB / Radeon R9 290
8 GB RAM, 45 GB Festplatte	16 GB RAM, 45 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- ✚ detailreiche Umgebungen
- ✚ gelungene Effekte
- ✚ gute deutsche Sprecher
- ➖ hin und wieder unglückliche Animationen und Charaktermodelle
- ➖ nervige Kampfmusik

SPIELDESIGN

- ✚ »Irgendwie geht's immer«-Ansatz
- ✚ hübsche Missionsideen
- ✚ Entdeckerdrang wird geschürt
- ➖ lange, ressourcenzehrende Laufwege
- ➖ nerviges Hackingspiel

BALANCE

- ✚ vier Schwierigkeitsgrade
- ✚ stets fordernd
- ✚ Quicksave-Option
- ➖ immer mal wieder unfaire Passagen
- ➖ Albtraum witzlos

ATMOSPHÄRE / STORY

- ✚ Frage nach der eigenen Rolle
- ✚ viele Details in Mails und Audiologs
- ✚ gelungene und sparsam eingesetzte Ambient-Musik
- ➖ blasse Charaktere
- ➖ Entscheidung am Ende reine Formalie

UMFANG

- ✚ lange Kampagne
- ✚ viele Nebenmissionen
- ✚ zig Fähigkeiten
- ✚ hoher Wiederspielwert dank unterschiedlicher Fähigkeiten und mehrerer Enden

FAZIT

Anspruchsvolles Actionspiel, das wegen blasser Charaktere und einiger Frustmomente aber nicht in höhere Wertungsregionen vordringen kann.



 Ein Arboretum ist eine Art botanischer Garten, in dem hauptsächlich Bäume stehen.

GameStar digital

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



MEHR ALS 50% SPAREN
GameStar.de/app12

12 Ausgaben nur 34,99€

EINE APP FÜR ALLES

GameStar und Sonderhefte komfortabel in einer App kaufen und lesen

HEFTVIDEOS

Alle GameStar-Videos der jeweiligen Ausgabe als Stream dabei

ARCHIV

Zugriff auf komplettes GameStar-Heftarchiv während Abolaufzeit*

JETZT DOWNLOADEN

www.gamestar.de/epaper

Get it on Google play

Available on the App Store

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



The Surge

BRUTAL GUT

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Focus Home Interactive** Entwickler: **Deck 13** Termin: **16.5.2017**
Sprache: **English, Deutsch** USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)**





Mit Blaupausen und genügend Altmetall lassen sich neue Ausrüstungsgegenstände basteln.

Der als »SciFi-Dark-Souls« gehandelte Nachfolger zu Lords of the Fallen entpuppt sich im Test als packende Action-Dystopie. Und versprochen: Der Dark-Souls-Vergleich fällt nur ein einziges Mal! Von Manuel Fritsch

Der erste Tag in einem neuen Job ist immer schwierig. Alles ist ungewohnt, man verläuft sich ständig auf dem Weg über das riesige Firmengelände, und just als das neue Exoskelett an die Knochen geschraubt wird, ist natürlich das Betäubungsmittel leer. Typisch! Den beruflichen Neubeginn beim Megakonzern CREO hat sich Warren, der Held des Action-Rollenspiels The Surge, sicherlich etwas harmonischer (und weniger schmerzhaft) vorgestellt. Denn als er aus dem unschönen Begrüßungsritual erwacht, folgt direkt die zweite böse Überraschung: Während seines Blackouts scheint es auch um ihn herum eine Katastrophe gegeben zu haben, große Teile des Firmenkomplexes liegen in Schutt und Asche. Maschinen und Fabrikanlagen stehen in Flammen, und weit und breit ist kein Mensch zu sehen. Als wäre das nicht schon genug, wird Warren auch noch von Drohnen angegriffen, die ihn für einen Eindringling halten. Was für ein Tag!

20.000 Chemtrails über dem Meer

So stimmungsvoll beginnt das neue Action-Rollenspiel The Surge des Frankfurter Entwicklerstudios Deck 13, das nach dem eher düsteren Fantasy-Abenteuer Lords of the Fallen dem »Souls-like«-Genre treu bleibt, aber ein komplett anderes Setting wählt. Angesiedelt in der nahen Zukunft ist CREO, unser neuer Arbeitgeber, der mit Abstand wichtigste und mächtigste Konzern der Welt. Gründer Jonah Guttenberg hat es sich zum Ziel gesetzt, den Verfall unseres Planeten aufzuhalten. Seine Forschungen und Entwicklungen münden in das »Project Resolve«, bei dem Raketen mit Chemikalien in die Stratosphäre geschossen werden, um den drohenden Klimawandel zu stoppen. Die Maßnahmen sind jedoch nicht unumstritten und bieten eine spannende Kulisse für die SciFi-Rahmenhandlung von The Surge.

Warrens Markenbewusstsein

Statten wir die Hauptfigur Warren von Kopf bis Fuß mit einem kompletten Rüstungsset aus, erhält der Held einen Bonus, der dem »beruflichen« Verwendungszweck des Anzugs entspricht. So schützt ein Set für Gefahrgut-Arbeiter beispielsweise vor Säure- und Feuerschaden, während ein anderes mehr Wucht in die Angriffe packt.



Der Protagonist Warren wird von der deutschen Synchronstimme von Matt Damon gesprochen.



Die Leveldesigner arbeiten oft mit Höhenunterschieden, um uns bereits früh einen Eindruck des ganzen Areals zu geben.

Warum sich übrigens die neuen Kollegen in den Anzügen uns gegenüber feindselig verhalten und wie Zombies bewegen, bleibt lange Zeit eines der Hauptmysterien der Geschichte, dem wir langsam auf die Schliche kommen. Da es auf dem Firmengelände eines Konzerns, der sich dem Umweltschutz verschrieben hat, weder Waffenhändler noch Beutekisten gibt, weiß sich Warren gegen die feindseligen Angriffe nicht anders zu helfen, als den Ex-Kollegen Rüstungsteile und Werkzeuge einfach abzunehmen. Doch CREO hat vorgesorgt: Stirbt der Träger eines Exosuits, schießt ein Störsignal durch alle Rüstungsteile und macht sie für potenzielle Plünderer unbrauchbar. Das Spiel nutzt diese Erklärung, um eine clevere, so noch nicht dagewesene Loot-Mechanik zu etablieren: Gefällt uns ein bestimmter Ausrüstungsgegenstand des Gegners, können wir diesen gezielt anvisieren und mit Angriffen malträtieren. Erleidet das Segment genügend Schaden, öffnet sich ein Zeitfenster für einen Finishing Move, der das gewünschte Teil mitsamt Extremität rabiat vom Körper des Opfers trennt. Auf diese Weise bewahren wir die kostbare Hardware vor der selbstzerstörerischen Deaktivierung und können sie aufheben und für eigene Zwecke verwenden.

Besonderheiten der PC-Version

Es empfiehlt sich, The Surge mit einem Gamepad zu spielen, die Steuerung mit Maus und Tastatur wird aber komplett unterstützt und eine freie Tastenbelegung ist verfügbar. Optische Effekte wie Motion Blur oder die Frequenz der Slow-Motion-Szenen bei Finishing Moves lassen sich herunterfahren oder ganz deaktivieren. Das Spiel unterstützt einen 60 Hertz-Modus.



Das schwächste Glied

Das klingt nicht nur blutig, das ist es auch. The Surge geizt nicht mit detaillierter Gewaltdarstellung und zelebriert die fliegenden Gliedmaßen mit Zeitlupeneinstellungen. Das passt jedoch glaubhaft in das harte, düstere Industrie-Setting und unterstreicht die brutale Wucht der als Waffen verwendeten Werkzeuge in Verbindung mit den übermenschlichen Kräften der Exosuits.

Das gezielte Abtrennen von Körperteilen wird so außerdem zur strategischen und spielbestimmenden Komponente: ungeschützte Regionen der Gegner anzugreifen, verursacht mehr Schaden, hinterlässt aber keine Beute. Die Jagd nach neuen und besseren Rüstungsteilen, Waffen und seltenen Materialien wird zur motivierenden Schatzsuche. Abgetrennte Waffen können direkt benutzt werden, bei Rüstungsteilen erhalten wir zunächst nur entsprechende Blaupausen. An Reparaturstationen können diese dann aus von verschrotteten Gegnern gesammeltem Altmetall hergestellt und in

2005 gewann Deck 13 mit ihrem Spiel Ankh den GameStar-Titel »Bestes deutsches Spiel«.



Markus Schwerdtel
@kargbier

Ich gebe zu: Allzu superschwer dürfen Spiele für meinen Geschmack nicht sein. Denn dann taugen sie nicht mehr als Feierabendunterhaltung, sondern arten in Arbeit aus. The Surge schafft es, genau an der Grenze zwischen Spaß und Frust zu bleiben und trifft deshalb genau meinen Geschmack. Sicher hilft auch das SciFi-Szenario, das liegt mir einfach mehr als die verschwurbelte Hintergrundgeschichte der Dark Souls-Reihe. Andererseits fehlt The Surge aber just dieses mythische Hintergrundrauschen, das bei der Konkurrenz fast schon automatisch die Atmosphäre hebt. Hier jedoch bekomme ich eine nette, aber unspektakuläre SciFi-Story geboten. Allein die gelungene Mechanik treibt mich durch das Spiel.

Helfersyndrom

The Surge konzentriert sich komplett auf den Nahkampf, Schusswaffen gibt es keine. Später im Spiel finden wir immerhin eine Begleitdrohne, die mit neuen Fähigkeiten aufgerüstet werden kann. Zwar machen ihre begrenzt einsetzbaren Schüsse nur leichten Schaden, ihre Angriffe können wir aber nutzen, um einzelne Feinde aus Gruppen herauslocken oder beispielsweise Gegner umzustoßen, um Zeit zu gewinnen.



mehreren Qualitätsstufen verbessert werden. Das Altmetall dient nicht nur als Währung für neue Rüstungsteile, sondern stellt auch das Äquivalent der sonst üblichen Erfahrungspunkte (»Seelen«) dar. Sollten wir uns überschätzen und sterben, bleibt der Schrott am Ort des Ablebens liegen, bis wir ihn wieder abholen. Der Haken daran: Wir dürfen auf dem Weg dorthin nicht erneut das Zeitliche segnen, sonst ist das Depot für immer verloren. Bereits erledigte Gegner tauchen nach jedem Bildschirmtod oder Besuch in der Werkstatt wieder auf. Bringen wir das Altmetall sicher zurück, können wir damit die Kernleistung des eigenen Exosuits steigern. Jeder Stufenanstieg erhöht nicht nur die Grundwerte des Charakters, sondern ermöglicht auch das Freischalten von Modul-Steckplätzen. Diese bis zu acht Mikrochips sorgen etwa dafür, dass Warren sich im Kampf heilen kann oder Schläge für kurze Zeit mehr Schaden verursachen.

Mensch vs. Maschine

In The Surge gibt es keine vordefinierten Klassen – wie wendig oder behäbig sich Warren bewegt, wird lediglich durch die Schwere seiner Ausrüstung (hoher Schutzfaktor verlangsamt, leichte Panzerung beschleunigt) und der gewählten Waffenart definiert. Jede Waffengattung hat dabei ihren ganz eigenen Rhythmus. Stabwaffen haben eine höhere Reichweite und halten Feinde auf Distanz, Faustwaffen teilen wenig Schaden aus, aber dafür in sehr hoher Taktzahl, während riesige zweihändig geführte Schneidemaschinen extrem langsam sind, aber Gegnern in zwei bis drei Schlägen die Lichter ausknipsen. Wird eine Waffe besonders viel genutzt, steigert sich Warrens Erfahrung im Umgang mit dieser Gattung. Diese freie Kombinationsmöglichkeit aus Waffen, Rüstungsart und Modulen ermöglich eine hohe Anpassung an den eigenen Spielstil und lädt zum Experimentieren ein.

Kein Action-Rollenspiel ohne spektakuläre Bossfights. Die große Stärke des Settings zeigt sich besonders an diesen beeindru-



Das blutige Abtrennen von einzelnen Körperteilen gehört zum taktischen Repertoire des Protagonisten. Nur so kommen wir an gute Ausrüstung.



Dialoge und Nebenquests sind in The Surge eher die Ausnahme.

ckenden, toll in Szene gesetzten Momenten. Große Roboter mit überdimensionalen Werkzeugen, tonnenschwere Maschinen, die mit ihren Greifarmen um sich schlagen, sogar ganze Fertigungsanlagen wenden sich gegen uns und bieten erinnerungswürdige Kämpfe, die uns viel abverlangen und schweißgebadet, aber stolz zurücklassen. Das Questdesign lässt dagegen eher zu wünschen übrig. Dialoge mit den wenigen Überlebenden und daraus resultierende Nebenquests sind in The Surge die Ausnahme und wenig einfallsreich. Die NPCs bleiben das ganze Spiel über sehr blass und im Hintergrund. Eine echte Beziehung bauen wir als Warren zu ihnen nicht auf.

Nicht nur die Bosse, auch die Levelareale des Firmenkomplexes sind sehr abwechslungsreich gestaltet. Von dunklen, schmutzigen und verlassenen Fertigungshallen über hermetisch abgeriegelte Labors bis hin zu großen, lichtdurchfluteten Außenarealen mit Gewächshäusern bietet das CREO-Firmengelände einige sehenswerte Abschnitte. Von wenigen, sehr unübersichtlich verschachtelten und engen Lüftungsschächten abgesehen ist das Leveldesign durchweg gut gelungen. Stück für Stück tasten wir uns vor, um stillgelegte Aufzüge und Tore zu aktivieren, die daraufhin den Rückweg zur sicheren Basisstation in den stark ineinander verschachtelten Levelgebieten erleichtern und als Abkürzungen dienen.

Wie auch bei Lords of the Fallen oder den großen From-Software-Vorbildern verzichtet The Surge auf ein freies Speichersystem oder einen einstellbaren Schwierigkeitsgrad. Und ja, das Spiel ist schwer, aber nie unfair. Es gehört zum Konzept, oft zu sterben und sich für seine Ungeduld oder Unaufmerksamkeit zu verfluchen. Mit dem Studium der Bewegungs- und Verhaltensmuster und dem richtigen Timing offenbaren jedoch auch anfänglich übermächtig erscheinende Gegner (die Robo-Skorpione haben uns fast in den Wahnsinn getrieben) ihre oft nicht offensichtliche Schwachstelle und können meist doch sehr einfach besiegt werden. Auch wenn Warren dabei tausend Tode sterben musste: Das Experiment, die etablierte Genreformel in ein futuristisches, unverbrauchtes Szenario zu heben und mit eigenen Ideen und Konzepten anzureichern, ist Deck 13 mit Bravour gelungen. ★

True Hit System

The Surge verwendet ein »True Hit System«, bei dem die Rüstungsteile der Gegner je nach Trefferzone Schaden angerechnet bekommen. Das Teil, das rechnerisch den meisten Schaden genommen hat, wird am Ende auch abgetrennt.





Manuel Fritsch
@manuspielt

Ja, das SciFi-Setting von The Surge ist absolute Geschmacksache. Mich hat die dystopische Thematik von Anfang an gefesselt. Selbst wenn einem die Rahmenhandlung nicht zusagt, punktet das Spiel aber durch ein motivierendes Kampf- und Lootsystem, einem tollen Level- und Weltendesign und spannenden Bosskämpfen. Auf der Suche nach dem fehlenden Rüstungsteil einzelne Körperteile gezielt anzuvisieren und mit ordentlich Wumms vom Gegner zu schneiden wurde mir selbst nach über 30 Stunden, die ich mit dem Spiel bisher verbrachte habe, nicht eine Sekunde langweilig und macht auch noch im New Game Plus Spaß. Natürlich gehört auch eine große Leidensfähigkeit und Frusttoleranz dazu, um dieses Spiel genießen zu können – aber das Spiel bleibt dabei stets fair und motivierend. Schlussendlich muss man sich doch meist eingestehen, dass der Fehler in der eigenen Ungeduld lag. The Surge ist dreckig, düster, brutal (gut) und hat einen sehr eigenen, unverkennbaren Stil, der mich begeistert und immer wieder für einen Betriebsausflug bei CREO motiviert. Praise the Exosuit!

THE SURGE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5-4690K / AMD FX-8320	Core i7-3820 / AMD FX-8370
Geforce GTX 560 Ti / Radeon R7 360	Geforce GTX 970 / Radeon RX 480
8 GB RAM, 15 GB Festplatte	16 GB RAM, 15 GB Festplatte

PRÄSENTATION

⊕ Kampfanimationen ⊕ detaillierte Exosuits und Rüstungsteile ⊕ bedrückende industrielle Klangkulisse ⊕ professionelle Sprecher, komplett vertont ⊖ unübersichtliche Kamera in engen Passagen

SPIELDESIGN

⊕ kreative Lootmechanik ⊕ Kampf- und Craftingsystem ⊕ ineinander verzahnte Level ⊕ verändertes Leveldesign bei Backtracking-Passagen ⊕ thematisch passende und kreative Bossgegner

BALANCE

⊕ schwer, aber fair ⊕ gute Lernkurve ⊕ Waffen mit sehr unterschiedlichem Rhythmus ⊕ Module und Rüstungskombinationen ⊖ kein Hilfesystem, oft unklare Zielbeschreibung

ATMOSPHÄRE / STORY

⊕ unverbrauchtes Hightech-Industrie-Setting ⊕ Umgebung transportiert Geschichte ⊕ beklemmende Dystopie ⊖ dünne Hintergrundgeschichte ⊖ blasse Nebencharaktere und Quests

UMFANG

⊕ umfangreiche Kampagne ⊕ große Areale mit vielen Geheimnissen (Blaupausen und Materialien) ⊕ New Game Plus ⊖ kaum Nebenmissionen ⊖ kein Koop- oder Hilfe-Modus

FAZIT

Actionreiche und toll inszenierte Industrie-Dystopie bringt frische Ideen in etablierte Souls-Mechanik, atmosphärisch eher dünn.



Entwickler Deck 13 begann unter dem Namen Artex als Entwicklerstudio für den RISC-Rechner Acorn Archimedes.

Sniper: Ghost Warrior 3

SCHUSS INS GRAUE

Genre: **Shooter** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **CI Games** Termin: **25.4.2017** Sprache: **Deutsch**
USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **12 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Sniper: Ghost Warrior 3 zeigt im Test solide Ansätze, stolpert aber über mittelmäßige Technik und B-Movie-Flair. Von Tobias Veltin

Auch wenn die bisherigen Titel der Ghost-Warrior-Reihe weder bei Spielern noch Kritikern besonders gut ankamen, lässt Entwickler CI Games nicht locker. Mit Sniper: Ghost Warrior 3 soll alles besser werden – dank einer offeneren Ausrichtung, größerem Umfang und unterschiedlichen Spielstilen. Nach langer Entwicklungszeit und mehreren Verschiebungen ist Ghost Warrior 3 jetzt erhältlich und ohne zu viel vorweg nehmen zu wollen: Noch eine Verschiebung hätte dem Spiel absolut nicht geschadet.



Auch im normalen Schwierigkeitsgrad sollte man erst in den Nahkampf gehen, wenn man die Anzahl der Gegner abschätzen kann, sonst endet die Konfrontation böse.

B-Movie-Flair

Wie seine Vorgänger kommt die Story von Ghost Warrior 3 wenig überraschend nicht über die Qualität eines B-Movies hinaus: Als Elite-Soldat Jon North werden wir in Georgien abgesetzt, um dort die örtlichen Separatistenbanden aufzumischen. Nebenbei sind wir auf der Suche nach unserem verschwundenen Bruder, der bei einem Sabotageeinsatz – den spielen wir im Prolog – entführt worden ist. Der in vier Akte aufgeteilte Plot lässt sich eigentlich recht schnell unter »als Aufhänger taugt's, zu mehr nicht« verbuchen, zwei Dinge finden wir trotzdem besonders bemerkenswert.

Zum einen wäre da die miese deutsche Sprachausgabe, die jede Zwischensequenz gleichermaßen zum Trauerspiel wie humoristischen Highlight macht. Und zum anderen die Tatsache, dass die Story trotz ihrer simplen Prämisse spätestens ab dem zweiten Akt verwirrend wird, weil das Spiel mit Namen und Charakteren nur so um sich schmeißt. Hier taucht mal dieser Bösewicht auf, dort müssen wir dann jenen Schurken verfolgen, Mitglieder von diversen Separatistengruppen sind untereinander verfeindet oder wollen sich ehelichen. Und zwischendurch tauchen verbündete Frauen wie Lydia Jorjadze oder Raquel Shein auf, die allerdings eher durch üppige Oberweiten als durch scharfsinnigen Verstand auffallen – von den tumben Bösewichten ganz zu schweigen. Spätestens nach dem vorhersehbaren Twist des Spiels im zweiten Akt blicken wir kaum durch, das ändert sich bis zum absolut unspektakulären Finale nach circa zwölf Spielstunden auch nicht mehr.



In einem übersichtlichen Menü installieren wir Upgrades für Waffen und Ausrüstung.

Offen, aber leblos

Spielerisch verabschiedet sich Ghost Warrior 3 von den Schlauchlevels der ersten beiden Serienteile und setzt auf eine offene Spielwelt. Genauer gesagt sind es drei größere Gebiete, zwischen denen wir allerdings nur innerhalb bestimmter Missionen wechseln dürfen. Große Unterschiede zwischen den Arealen gibt es nicht, Felsformationen, Bäume und einige marode Häuser prägen das Bild. Nur das zweite größere Areal sticht dadurch hervor, dass Schnee liegt. In diesem Setting gilt es nun, in vier Akten 24 Hauptmissionen und diverse Nebenaufträge zu erfüllen. Als Ausgangspunkt dient in jedem Gebiet ein Unterschlupf, in dem wir



Aus der richtigen Position lassen sich auch mehrere Gegner mit einem einzigen Schuss erledigen.


Das Spiel geizt nicht mit blutigen Effekten, ganz so brutal wie in Sniper Elite 4 geht es aber dann doch nicht zu.

neue Aufträge annehmen oder unsere Waffen-Beladung wechseln.

Auf den Karten der drei großen Hauptgebiete gibt es zudem etliche Fragezeichen-Symbole, die Interessenspunkte. Hier finden wir meist Geld, Crafting-Ressourcen oder Zivilisten, die wir aus der Gefangenschaft von Separatisten befreien müssen. Die leblosen Areale kann das allerdings nicht im Ansatz kaschieren. Hier und da stolpert ein holprig animiertes Reh durchs Gestrüpp oder ist ein Zivilist am Straßenrand zu sehen, meist präsentiert sich das georgische Hinterland aber als grau-grün-braune Ödnis ohne Esprit, die wir nur widerwillig durchqueren, um zum nächsten Missionspunkt zu kommen. Übriggebliebene Interessenspunkte auf der Karte lassen sich nach dem Abspann übrigens noch besuchen, darüber hinaus gibt es bis auf das Ausschalten von 16 besonderen Zielen jedoch nicht wirklich viel in der Spielwelt zu tun, was den Entdeckungsreiz abseits der Hauptmissionen deutlich schmälert. Lediglich ein Durchgang in den höheren Schwierigkeitsgraden lockt, dafür muss man aber seinen Spielstand überschreiben – Sniper: Ghost Warrior erlaubt nur ein Savegame.

Snipen macht Spaß!

Die gute Nachricht: Das Kern-Gameplay – nämlich das Snipen – ist CI Games erfreulicherweise solide gelungen und macht stellenweise sogar richtig Spaß. In vielen Missionen müssen wir zunächst auf eine erhöhte Position kraxeln, anschließend lassen wir eine Drohne in den Himmel steigen und markieren Gegner im Zielgebiet. Danach passen wir mit zwei Rädchen an unserer Wumme die Distanz und die Zoom-Stufe ein, achten auf den Windeinfluss, halten den Atem an und schicken eine Kugel auf die Reise, die dann im besten Fall effektvoll (die brutal-detaillierte Bullet-Cam ist auch wieder mit dabei) ihr Ziel findet. Für Anfänger gibt es wie schon in den Vorgängern Zielhilfen, zum Beispiel einen roten Punkt, der anzeigt, wo die Kugel genau landen wird. Auf den höheren Schwierigkeitsgraden fehlen Anzeigen und Hilfestellungen, insbesondere Abschüsse aus mehreren hundert Metern Entfernung fühlen sich dann aber auch enorm befriedigend an, und auch die Schleichpassagen machen wegen ihrer soliden Mechanik (Gegner lassen sich etwa durch Steinwürfe ablenken) eine gute Figur.

Die offenere Ausrichtung von Ghost Warrior 3 ermöglicht zudem unterschiedliche Herangehensweisen. Wenn wir zum Beispiel in einem von Feinden besetzten maroden Hotelkomplex eine Zielperson ausschalten müssen, können wir den Burschen entweder mit Fernrohr und Drohne ausfindig machen (Sniper), schwer bewaffnet alles niederballern (Warrior) oder uns durch die Gänge schleichen, Kameras hacken und Spuren lesen, bis wir den Bösewicht erreicht haben (Ghost). Je nachdem, wie wir uns entscheiden, bekommen wir für jede der drei Vorgehensweisen Erfahrungspunkte, die wir dann auf drei recht rudimentäre Talentbäume verteilen dürfen – zum Beispiel stärkere Heilungsmittel, bessere Sicht oder längeres Atemanhalten. Das sind nette Anreize, große spielerische Auswirkungen haben die Perks allerdings nicht.

Die KI: Mal hui, mal pfui

Allerdings konterkarieren einige Missionen diese prinzipiell sehr angenehme Routenwahl, denn sie geben zum Beispiel vor, dass wir keinen Alarm auslösen dürfen, wodurch die Vorgehensweise als Warrior schon mal wegfällt. Außerdem können wir die Hauptmissionen nicht wiederholen, einen möglichen alternativer Weg nach einem Missionserfolg dementsprechend nicht mehr ausprobieren. Deswegen läuft es meist auf dieselbe Vorgehensweise heraus, im Test hat sich eine Mischform aus Sniping und Kämpfen als besonders effektiv erwiesen. Wir picken also aus der Distanz erst einige Feinde weg und erledigen den Rest dann im Nahkampf. Die KI wirkt auf dem normalen Schwierigkeitsgrad ziemlich wechsel- und fehlerhaft, mal sehen die bösen Buben unsere Drohne aus mehreren hundert Metern Entfernung und schlagen Alarm, andere Bösewichte stört es dagegen nicht einmal, wenn wir mit dem Auto direkt vor ihre Basis fahren. Oder sie laufen uns brav nacheinander vor die Flinte.

Generell bleibt das Missionsdesign von Ghost Warrior 3 recht generisch. Mal geht es darum, einen bestimmten Separatisten zu erledigen, dann wieder müssen wir wertvolle Güter wiederbeschaffen oder zerstören. Es gibt aber auch positive Ausreißer, zum Beispiel einen Auftrag, in dem wir drei Antennen neu ausrichten müssen, oder eine Mission, in der wir einen Agenten retten sollen, der auf einem alten Schlachthof gefangen gehalten wird. Trotzdem fehlt Ghost Warrior 3 ganz eindeutig die Abwechslung. Es gibt beispielsweise keine einzige Mission, in der wir uns mit gegnerischen Fahrzeugen auseinandersetzen müssen – und das



Mit der Drohne lassen sich Gegner markieren, das Gadget lässt sich zudem upgraden.

Sie bezeichneten damit einen besonders guten Schützen, der sogar Schnepfen (engl. Snipe) treffen kann.



Tobias Veltin
@FrischerVeltin

Obwohl ich keine allzu große Erwartungshaltung hatte, ist Sniper: Ghost Warrior 3 die erste große Enttäuschung des Jahres 2017 für mich. Warum? Ganz einfach, ich hatte mir von diesem Teil einen größeren Sprung für die Serie erhofft. Und mit den größeren Arealen und den verschiedenen Spielstilen war die Ausgangslage auch gar nicht mal schlecht. Doch im finalen Spiel entpuppt sich vieles nur als heiße Luft oder als halbgar umgesetzt. Die KI hat immer noch massive Probleme, die Spielwelt wirkt leblos und einige Elemente wie das Crafting-System blasen das Spiel sinnlos auf, anstatt es sinnvoll zu ergänzen. Dazu kommen die miese Story und die lieblose technische Umsetzung, auch wenn uns auf dem PC immerhin ein Technik-Debakel wie auf den Konsolen erspart bleibt. Ein solides Grundkonzept bietet Sniper dennoch.



In einer Mission ist es unsere Aufgabe, wichtige Treibstofflieferungen der Separatisten zu zerstören und sie so zu schwächen – entsprechende Explosionseffekte inklusive.

obwohl bei einer Munitionsart darauf hingewiesen wird, dass sie besonders gegen gepanzerte Fahrzeuge geeignet ist. Deshalb lohnt es sich nur bedingt, andere Munitionstypen zu kaufen oder zu craften, lediglich in den Akten drei und vier sind sie gegen bestimmte Gegnertypen hilfreich.

Moment mal, war da eben von Crafting die Rede? Ganz genau, unser Scharfschütze kann sich Munition und Ausrüstung aus Ressourcen selbst zusammenbasteln. Was auf dem Papier interessant klingt, ist in der Praxis aber nicht mal ansatzweise notwendig, denn durch erledigte Hauptmissionen oder das Abklappern von Interessenspunkten haben wir stets genug Moneten, um neue Waffen, Upgrades oder Heilitems zu kaufen.

Standard-Technik

Klingt also alles nach einem durchwachsenen bis soliden Shooter. Das ist ein Eindruck, der sich bei der Technik fortsetzt. Sniper: Ghost Warrior 3 läuft immerhin auf der Cry Engine 3, was für die typischen schicken Licht- und Wettereffekte sorgt. Nasse Felsen im Regen sehen zum Beispiel klasse aus. Darüber hinaus gibt's bei der Optik aber nur wenig positive Ausreißer, das virtuelle Georgien hat öfter mal mit Matschtexturen und gelegentlichen Pop-Ups zu kämpfen, immerhin ist die Bildrate meist stabil. Etwas nervig sind die langen Ladezeiten, auch wenn sie im Vergleich zu den Konsolenfassungen deutlich reduziert wurden. Apropos Konsolen: Im Grafikmenü sieht man deutlich, wo der Fokus der Entwickler lag. Es gibt nur wenige Einstellungsmöglichkeiten, man darf zum Beispiel Texturqualität, Kantenglättung oder Texturfilter nicht anpassen. Und überhaupt scheint der allgemeine Qualitätsregler (niedrig, mittel, hoch, sehr hoch) nur wenig Auswirkungen zu haben.

Zudem nerven einige Designentscheidungen und etliche Bugs. Wir können zum Beispiel ausschließlich in unserem Unterschlupf neue Aufträge annehmen, was trotz Schnellreisemöglichkeit nerviges Hin- und Herspringen unumgänglich macht. Bei einem Respawn ändert sich oft die Tageszeit (offenbar dauert so eine Wiedergeburt ein paar Stunden), was besonders dann ärgerlich ist, wenn man diese vor der Mission extra nach seinen Wünschen angepasst hat. Darüber hinaus stürzte das Spiel bei unseren Testsessions mehrfach komplett ab, außerdem blieben wir an einer Stelle so unglücklich auf einem Balkon hängen, dass nur das Laden des letzten Checkpoints Abhilfe schaffen konnte. Wie bereits erwähnt: Noch eine Verschiebung hätte dem Spiel absolut nicht geschadet. ★



Auf Knopfdruck aktivieren wir einen Scanner, der Fußspuren zeigt.

SNIPER: GHOST WARRIOR 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Intel i3 3240 / AMD FX 6350	Intel i7 4790 / AMD FX 8350
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7850	Geforce GTX 1060 / Radeon RX 480
8 GByte RAM, 50 GB Festplatte	16 GByte RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ schöne Lichtstimmungen + nette Wettereffekte − immer wieder Matschtexturen und Pop-Ups − schlimme deutsche Sprachausgabe − wenig Einstellungsmöglichkeiten

SPIELDESIGN

+ solide Sniper-Mechanik + unterschiedliche Vorgehensweisen − überflüssiges Crafting-System − dröges Missionsdesign − langweilige Open-World-Gebiete

BALANCE

+ drei Schwierigkeitsgrade + Zielhilfen für Sniper-Anfänger + Herausforderung für Erfahrene − nervige Rücksetzpunkte − inkonsistente Gegner-KI

ATMOSPHÄRE / STORY

+ befriedigendes Sniper-Gefühl + spannende Schleichpassagen − Abziehbild-Charaktere − vorhersehbare und trotzdem verwirrende Story − leblose Areale

UMFANG

+ 26 Hauptmissionen + etliche Interessenspunkte + viele Waffen und Gadgets − geringer Wiederspielreiz − nur ein Spielstand

FAZIT

Sniper: Ghost Warrior 3 ist im Kern ein solider Shooter, dem aber die lieblose Technik und viele kleinere Makel auf die Füße fallen.



ZEIT ZU WECHSELN

HOL DIR DIE ERFOLGREICHSTE
GAMING TASTATUR AUS DEUTSCHLAND
– DIE ISKU.

10Y
GERMAN DESIGN
& ENGINEERING



ROCCAT ISKU+ | FORCE FX

ERLEBE DIE WASD REVOLUTION
DIE ERSTEN ANALOG-TASTEN DER WELT

DIE ISKU FAMILIE.



ISKU+ FORCE FX



ISKU+

ROCCAT
SET THE RULES.

JETZT IM HANDEL ERHÄLTLICH.

MEHR INFORMATIONEN
WWW.ROCCAT.ORG

Dawn of War 3

FLOTTER DREIER

Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **Sega** Entwickler: **Relic Entertainment** Termin: **27.4.2017** Sprache: **Englisch, dt. Untertitel**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **25 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

86
GameStar
Gold-Award

Sechs lange Jahre haben wir auf Dawn of War 3 gewartet. Aber es hat sich gelohnt! Von Maurice Weber

Nach der Pleite von Publisher THQ war eine Weile unklar, ob es mit Dawn of War je weitergehen würde. Aber wie uns der Imperator lehrt: Gesegnet sei der Verstand, der zu klein für Zweifel ist! Aber was ist Dawn of War 3 nach all der Wartezeit denn nun überhaupt für ein Spiel geworden? Schon mit dem zweiten Teil bewies die Serie, dass sie keine Scheu hat, sich komplett neu zu erfinden, nämlich von den klassischen Massenschlachten mit Basenbau des ersten Teils hin zu kleineren taktischen Scharmützeln. Das dritte Dawn of War kehrt diesen Trend wieder um und zurück zu seinen Wurzeln. Ob Ihnen das gefallen wird? Nun, das hängt ganz davon ab, warum Sie eigentlich Echtzeitstrategie spielen. Wollen Sie wieder ein RTS, in dem epische Schlachtenstimmung im wahrsten Sinne des Wortes großgeschrieben wird? In dem mächtige Armeen in spektakulären Kämpfen aufeinanderprallen, titanische Supereinheiten eine Schneise durch den Feind schlagen und legendäre Helden auf dem Feld Geschichte schreiben? Ein Spiel, das Sie sehr wohl strategisch fordert, aber in dem sie auch keine seitenlangen Techtrees auswendig lernen oder 150 Aktionen pro Minute draufhaben müssen, um überhaupt mithalten zu können? Und das alles am besten noch in einem großartigen Universum mit Fraktionen voll sprühender Persönlichkeit – kurz, ein Spiel wie Schlacht um Mittelerde oder das erste Dawn of War? Dann lesen Sie jetzt weiter!

Die Elite der Echtzeitstrategie

Herz von Dawn of War 3 sind unsere Elite-Einheiten. Neun gibt's pro Volk, drei wählen wir vor jeder Partie aus – außer in manchen Kampagnenmissionen, die uns Charaktere vorgeben. Von Story-Helden über besonders starke Trupps wie Terminatoren bis hin zu riesigen Wolkenkratzer-Mechs steht ein angenehm breites Repertoire zur Verfügung. Sie bestimmen Fokus und Spielfluss einer Partie. Zu Beginn ziehen wir noch mit wenigen Trupps aus Fußsoldaten übers Feld und versuchen, uns die verstreuten Ressourcenpunkte zu sichern. In diesen Scharmützeln zählt jeder Trupp, ein gut platzierter Granatenwurf von unseren Standard-Infanteristen kann bereits kampfentscheidend sein. Dann rufen wir unsere erste Elite-Einheit und der Schwerpunkt verlagert sich, jetzt haben deren Fähigkeiten oberste Priorität.

Die Helden sind durch die Bank interessant konzipiert, sie erfüllen alle eigene strategische Rollen und ihre Fähigkeiten greifen schlau ineinander. Eldar-Prophetin Macha kann etwa Feinde in einem Kreis um sich herum in Stasis frieren oder alternativ ihren Speer zum Zielort schleudern, um anschließend eine Stasis-Linie zwischen sich und ihrer Waffe zu ziehen. Und weil wir die Punkte, mit denen wir unsere ausgewählte Elite überhaupt erst rufen, nur sehr langsam aufs Konto kriegen, kommt eine weitere interessante strategische Dimension dazu: Nehmen wir drei günstige Helden mit und machen früh Druck? Oder hoffen wir, lange genug auszuhalten, bis wir das Spiel mit unserem Supermech beenden können?

Von Kampf und Basen

Im Lauf der Partie wird der einzelne Soldat zunehmend unwichtiger, sein Tod von einer Tragödie zu einer Statistik. Unsere Armee ist so groß, dass wir gar nicht mehr die Zeit haben, jeden einzelnen Trupp punktgenau Granaten schleudern zu lassen. Dafür betreten immer teurere Einheiten wie Cybot-Mechs und stetig eindrucksvollere Elite-Truppen das Feld. Sie können ganze Kompanien ausradieren, aber ein Verlust wiegt auch ungleich schwerer. Und weil selbst der stärkste Bot schnell ins Gras beißt, wenn er ein paar Raketen schluckt, verkommt Dawn of War 3 trotzdem nie zur reinen Eliteschlacht. Es bleibt das ganze Spiel über enorm wichtig,

Online-Zwang?

Die Release-Fassung lässt uns anders als unsere Testversion bei einem Internet-Verbindungsabruch weiterspielen, nur Elite-Erfahrung und Schädel können wir offline nicht verdienen. Geht die Verbindung länger als 90 Sekunden verloren, erhalten wir die Wahl, ob später online weitermachen oder ohne Belohnungen fortfahren wollen.



Der Eldar-Phantomritter bewacht unser Ziel, wir brennen ihm das Orbital-Bombardment und die Gatlings unseres eigenen Riesenmechs auf den Pelz.



An diesem strategisch günstigen Flaschenhals brechen wir mit unserem Gargbot den Ansturm eines rivalisierenden Orkbosses.



Im Multiplayer müssen wir einen Schildgenerator, dann diesen Wachturm und zuletzt den Energiekern in der gegnerischen Basis einäschern.

eine ausgewogene Armee zusammenzustellen und seine Truppen schlau zu positionieren. Aber wir müssen nicht so viel Micromanagement leisten wie etwa in Starcraft, weil stets einige besonders wichtige Einheiten aus dem Getümmel herausragen. Diesen Spagat aus Massenschlachten und Elite-Schlüsseleinheiten schafft Dawn of War 3 mit Bravour, er sorgt für gleichermaßen anspruchsvolle wie spektakuläre Schlachten.

Nicht zu komplex, aber anspruchsvoll – dieser Maxime folgt Dawn of War 3 auch bei Wirtschaft und Basisbau. Ressourcen sammeln wir serientypisch, indem wir Punkte auf der Karte einnehmen und diese mit Generatoren und Upgrades bestücken. Basisbau beschränkt sich auf eine Handvoll Fabriken und Kasernen. Der Gedanke ist klar: Hier sollen wir uns nicht mit Dutzenden Arbeitern und Sammlern herumschlagen, es geht um die Kämpfe! Wir müssen uns schlau über die Map bewegen, Schlüsselpunkte erobern und sie clever absichern. Dazu hat jedes der drei Völker ein ganz eigenes Arsenal an Tricks. Die Eldar dürfen ihre Gebäude teleportieren und sogar Portale zwischen zwei Strukturen ziehen, um ihre Truppen dorthin zu bringen, wo's grade brennt. Die Space Marines hämmern Verstärkung per Abwurfkapsel direkt ins Getümmel. Und die Orks plündern nicht nur Schrott vom Feld, um damit ihre Jungs aufzurüsten (die GLA aus Generals lässt grüßen!), sondern zimmern aus Panzerwracks sogar im Kampf neue Mechs!

Nicht nur ein Upgrade

Eine Serientradition haben wir aber doch schmerzlich vermisst: die Upgrades! In den Vorgängern konnten wir fast jede Einheit individuell mit verschiedenen Waffen, Truppführern und anderen Verbesserungen bestücken. In Dawn of War 3 gibt es nur noch ein einziges Forschungsgebäude mit einer Handvoll Verbesserungen. Nicht einmal unsere Helden können wir aufrüsten, dabei hätte das perfekt ins Elite-Spielkonzept gepasst! Sie leveln nur nach einer Partie auf und schalten damit Belohnungen wie Skins oder die Ingame-Währung Schädel frei. Das motiviert, ist aber nicht das Gleiche.

Mit Schädeln (die's übrigens nicht für Echtgeld gibt, keine Sorge!) schalten wir neue Elites und die Doktrinen frei. Das sind globale Boni, von denen wir ebenfalls vor jeder Schlacht drei auswählen. Sie verleihen meist Einheiten neue Fähigkeiten, zum Beispiel einen Schild für unsere Predator-Panzer. Ein nettes System, aber unspektakulär; die Upgrades während der Schlacht aus dem ersten Dawn of War kann es nicht ersetzen. Die Völker fühlen sich damit trotz ihrer unterschiedlichen Ausrichtungen dünner an als früher – doppelt schade, da es zum ersten Mal in der Serie zum Launch nur drei gibt statt vier wie in den Vorgängern.

Kampagne wie früher

Überhaupt nicht dünn fühlt sich dafür die Kampagne an. Falls Sie bei all dem Gerede über Helden an eine Rollenspiel-Kampagne wie in Dawn of War 2 gedacht haben: Weit gefehlt! Auch hier kehrt der dritte Teil zurück



Serientypisch müssen wir solche Punkte erobern, um Anforderungspunkte und Energie aufs Konto zu bekommen.



Wir ziehen alle Register: Unser Phantomritter stellt den gegnerischen Morkanaut, der Psi-Sturm räumt mit den Fußsoldaten auf.

Auch damit führt das Spiel eine Tradition fort, denn zu den Vorgängern gab es ebenfalls Bücher.

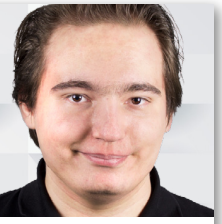




Heiko Klinge
@HeikosKlinge

In Dawn of War 2 habe ich samt Addons locker 100 Stunden gesteckt. Ich liebte den Fokus auf wenige Helden, die Rollenspielelemente und die zwar kleinformatigen, aber dafür wunderbar taktischen Scharmützel mit wenigen Einheiten. Entsprechend gehörte ich beim dritten Teil eher zur Skeptiker-Fraktion. Umso positiver jetzt meine Überraschung: Die Elite-Einheiten wurden nicht wie von mir befürchtet zu Massenschlacht-Statisten degradiert, sondern sind nach wie vor spielentscheidend. Und rein atmosphärisch wirken sie sogar nochmal eine ganze Ecke mächtiger, weil sie – clever eingesetzt – nicht nur ein paar Orkhorden zerbröseln, sondern gleich halbe Armeen in sämtliche Einzelteile zerlegen.

Ein Sonderlob hat sich Relic außerdem für die Kampagne verdient. Der Fraktions- und Perspektivwechsel klappt besser als gedacht und sorgt dafür, dass mir Space Marines, Orks und Eldar gleichermaßen ans Herz wachsen. Umso bedauerlicher, dass es keine deutsche Vertonung gibt. Auch die Internetpflicht wird einige Warhammer-Fans vom Kauf abhalten. Diese zwei Kritikpunkte ändern aber nichts daran, dass ich seit Starcraft 2: Wings of Liberty nicht mehr so viel Spaß mit einer Strategiekampagne hatte. Mission erfüllt, Dawn of War lebt!



Maurice Weber
@Froody42

Ob es überhaupt je ein Dawn of War 3 geben würde, stand lange Zeit in den Sternen, und dann traute sich Relic beim Spielprinzip auch wieder einige gewagte Veränderungen wie den neuen Multiplayermodus. Und tatsächlich wird dieses Spiel wohl nicht jedem gefallen – aber es ist genau meine Art von RTS! Spektakulär, ohne anspruchslos zu sein, und spannend, ohne in Stress auszuarten. Seine Helden und Supereinheiten an der Spitze von riesigen Armeen sind beste Zutaten für die eindrucksvollen und doch fordernden Schlachten, die ich an diesem Genre so liebe.

Wer sich für diese Art von Strategie begeistern kann und etwa Schlacht um Mittelerde mochte, der wird auch hier voll auf seine Kosten kommen. Wer lieber die kleineren Taktikgefechte eines Dawn of War 2 oder die knallharte E-Sport-Rasanz eines Starcraft 2 mag, der muss sich bei Dawn of War 3 umgewöhnen. Auch wenn ein paar Punkte auf meiner Wunschliste zum wirklich perfekten Warhammer-Paket noch fehlen: Mindestens ein viertes Volk sollte schon noch her, und der letzte Widerstand oder ein anderer Koopmodus würden hier wunderbar passen. Aber jetzt freue ich mich einfach erst mal, dass Dawn of War so eine triumphale Rückkehr feiern konnte.

zur guten alten Schule – will sagen, ein ganz klassischer RTS-Feldzug aus 17 Storymissionen. Die Einsätze dauern gern mal eine Dreiviertelstunde oder gar länger und laufen fast alle in mehreren Phasen ab. Ein Beispiel: Im fünften Level gehen wir zunächst mit einer kleinen Horde Orks auf Plünderzug und zimmern neue Mechs aus Schrott. Dann stürmen wir das Lager eines feindlichen Anführers, bringen ihn in einem Bosskampf zu Fall und reißen seine Gebäude an uns. Die müssen wir danach gegen Angriffswellen verteidigen, und zuletzt packen wir das Übel an der Wurzel, indem wir gegen das Camp des zweiten Feindbosses ausrücken – klasse!

Das genannte Beispiel zeigt aber auch den einen Haken am Missionsdesign: Es läuft doch recht oft am Ende darauf hinaus, eine möglichst große Armee auszuheben und in die Feindbasis zu stampfen. In der Mitte geht der Kampagne daher ein wenig die Puste aus – aber sie fängt sich schnell wieder und zieht bis zum furiosen Finale sogar nochmal an! In der zweiten Hälfte sind wir auch häufiger mal nur mit einer kleinen Elitetruppe ohne Basis unterwegs und müssen uns etwa durch ein bewachtes Lager schleichen. Manche Missionen machen uns außerdem mit interessanten Extra-Herausforderungen das Leben schwer. Einmal ballert Orkboss Gorgutz unseren Eldar regelmäßig den Boden unter den Füßen mit einem Meteoritenschauer weg, und wir müssen rechtzeitig unsere Basis auf die nächste Insel teleportieren. Insgesamt sind die Missionen nicht ganz so vielseitig wie die von Starcraft 2, aber trotzdem tischt uns Dawn of War 3 eine extrem gelungene Kampagne auf.



Alle drei zusammen

Aber Moment mal, Orks und Eldar? Ja, Dawn of War 3 ist der erste Serienteil, der uns nicht auf ein Addon warten lässt, um alle Völker in die Kampagne zu führen! Das versöhnt uns dann doch damit, dass es diesmal nur drei gibt. Jede Mission befehligen wir eine andere Fraktion im Kampf, um den mythischen Planeten Acheron und ein dort verstecktes Artefakt. Dieser Rollenwechsel sorgt nicht nur für spielerische Abwechslung, auch die Story gewinnt durch die clevere Verzahnung der drei unterschiedlichen Perspektiven. Unser Highlight: jedes Mal, wenn wir von Ordensmeister Gabriel Angelos oder Runenprophetin Macha mit ihren gewichtigen Reden über Pflicht und Prophezeiung zu Ork-Obermotz Gorgutz wechseln, der einfach nur auf Metzelspaß und fette Beute aus ist und freudig jedes Problem nur noch schlimmer prügelt. Wie schon die Vorgänger bietet Dawn of War 3 zwar beste Warhammer-Unterhaltung, aber so denkwürdige Charaktere oder Storywendungen wie Kerrigan und ihren Verrat suchen wir vergebens. Dawn of War 3 spinnt seine Story weitgehend über unspektakuläre Missionsbesprechungen fort und streut ein paar Videos aus nett animierten Standbildern ein.

Multiplayer à la League of Legends?

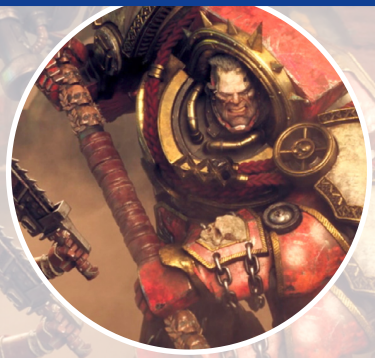
Deutlich weniger klassisch als die Kampagne fällt der neue (und einzige) Multiplayermodus aus, der hat sich nämlich auf den



Wir erobern solche Schildgeneratoren, um geschützt hinauszufeuern.

Die Hauptfiguren

Gabriel Angelos



Der Protagonist des ersten Dawn of War und jetzt Ordensmeister der Blood Ravens. Ihn rufen Pflicht und Treue in die Schlacht.



Die Space Marines werfen per Abwurfkapsel und Flugzeug Verstärkung direkt aufs Feld, darunter Truppen und eine Kapsel voller Geschütze (links).

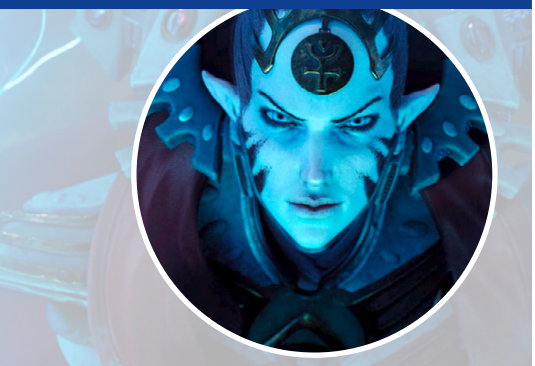
ersten Blick klar von League of Legends inspirieren lassen. Ziel des Spiels ist es, den gegnerischen Energiekern hochzujagen. Dafür müssen wir uns erst durch die äußeren Verteidigungsanlagen kämpfen, einen externen Schildgenerator und einen inneren Wachturm. Aber nur, weil die Idee von MOBAs kommt, heißt das ja noch lange nicht, dass sie zu einem traditionellen RTS nicht passt! Im Gegenteil, uns durch eine Reihe zunehmend schwerer befestigter Stellungen vorzuarbeiten, schafft einen angenehmen Spielfluss mit klarem Fokus.

Die Partien sind mit 20 bis 40 Minuten nicht zu kurz, aber auch nicht zu lang – flott, aber nicht so stressig wie in manchen Konkurrenztiteln. Dawn of War 3 findet auch hier einen goldenen Mittelweg, wir hatten im Multiplayer enorm viel Spaß. Auch wenn die Balance noch nicht perfekt ist: Manche Elite-Einheiten wie Eldar-Fürstin Jain Zar pflügten uns noch etwas zu lässig durch die Feindeshorden. Und die Eldar-Superfähigkeit, der Psisturm, löscht ganze Armeen ohne viel Chance zur Gegenwehr aus, während wir dem Bombardment der Space Marines recht leicht ausweichen können. Das macht den Multiplayer keineswegs kaputt, könnte aber noch Feintuning vertragen.

Starkes Paket auch ohne Koop

Für uns der größte Haken am Multiplayer: Mit nur einem Modus und gerade mal acht Karten (für 1v1, 2v2, oder 3v3 gegen andere Spieler oder die KI) ist Dawn of War 3 in Sachen Skirmish nicht allzu üppig bestückt. Aber trotzdem, insgesamt können Echtzeitstrategen bei Dawn of War 3 bedenkenlos zuschlagen. Mit fantastischen Schlachten, einer umfangreichen Kampagne, den coolsten Supereinheiten der Serie und fesselnden Multiplayerpartien wird Genrefans hier eine ganze Wagenladung an Highlights geboten. Die Rückkehr von Dawn of War ist genau die Belohnung, die seine Fans nach all der Wartezeit verdient haben. ★

Macha



Eldar-Runenprophetin. Eine Prophezeiung schickt sie auf die Suche nach einem mächtigen Artefakt, dem Speer des Khaine.

Gorgutz



Gerissener Orkboss. Er hatte seinen ersten Auftritt in Dawn of War: Winter Assault. Seine Motivation: Blut und Beute!

DAWN OF WAR 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3-3220 / Phenom II X4 965	Core i5-4430 / AMD FX-6300
Geforce GTX 460 / Radeon HD 6950	Geforce GTX 770 / Radeon HD 7970
4 GB RAM, 50 GB Festplatte	8 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- ✚ spektakuläre Grafikeffekte
- ✚ detailreiche Einheitenanimationen
- ✚ imposante Riesenmechs
- ✚ stimmungsvolle Schlachtfelder
- ➖ manchmal zu unübersichtlich

SPIELDESIGN

- ✚ sehr unterschiedliche Fraktionen
- ✚ gute Mischung aus klassischem RTS und Helden-Fokus
- ✚ interessante Missionsideen
- ✚ spannender Multiplayermodus
- ➖ zu oft »Zerstöre die Basis«

BALANCE

- ✚ drei Schwierigkeitsgrade
- ✚ gelungener Lerneffekt
- ✚ viele Strategien möglich
- ✚ Anfangsschlappen bedeuten keine Niederlagen
- ➖ manche Superfähigkeiten und Elitetruppen zu mächtig

ATMOSPHÄRE / STORY

- ✚ einmalig martialisches Warhammer-Universum
- ✚ Story aus drei Perspektiven
- ✚ unterhaltsames Kriegsepos mit furiosem Final
- ➖ mäßige Inszenierung
- ➖ wenig Charaktertiefgang

UMFANG

- ✚ 17 Kampagnenmissionen
- ✚ mehrstufige Einsätze
- ✚ zahlreiche Doktrinen und Eliteeinheiten
- ➖ nur ein Multiplayermodus mit acht Maps
- ➖ weniger Völker und Upgrades als in den Vorgängern

FAZIT

Bombastische Schlachten, dicke Kampagne, ein spannender Multiplayer – Dawn of War meldet sich triumphal zurück!



Bulletstorm: Full Clip Edition

ZUM VOLLPREIS AUFGEWÄRMT

Genre: **Action** Publisher: **Gearbox Publishing** Entwickler: **People Can Fly** Termin: **7.4.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **46 Euro** DRM: **ja (Steam, Denuvo Antitamper)**

Auf DVD: Test-Video

Die Bulletstorm Full Clip Edition entpuppt sich als genauso spaßig wie das Original. Aber ist das fast 50 Euro wert? Von Sascha Penzhorn

2011 erschien ein richtig guter Shooter, voller Nonstop-Action und Belohnungen für kreative Kills. Bulletstorm war sein Name. Das Spiel wurde zwar nie zum Blockbuster, dafür gab es den Shooter für erschwingliche 20 Euro im Steam Store. Im Februar 2017 verschwand das Spiel aus Valves virtuellem Laden. Jetzt ist es als aufgebohrte Full Clip Edition zurück, kostet 46 Öcken und bietet Duke Nukem als spielbare Hauptfigur an – gegen weitere fünf Euro Aufpreis. Ja, Bulletstorm ist auch heute noch super. Mit einem Triple-A-Kaufpreis lockt Gearbox aber nicht sehr viele neue Fans an. Dabei würden wir uns so über eine Fortsetzung freuen!

Wunderschöner Trash

Feinde mit der Energiepeitsche in einen Kaktus zerren und darin aufspießen. Oder sie durch die Luft wirbeln und ganz locker in die Rotorblätter eines Helikopters kicken. Einen fahrbaren Hotdog-Stand in die Menge treten, zur Explosion bringen und dabei zusehen, wie die Bösewichte im warmen Wurstregen vergehen. Wer seine Gegner nicht einfach nur über den Haufen ballert, sondern sie möglichst kreativ beseitigt, kassiert zur Belohnung mehr Spielwährung, um damit Munition und Waffenupgrades zu kaufen. Das ist Bulletstorm.

Zudem gibt es eine spektakuläre Verfolgungsjagd mit einem gigantischen Todesrad, ein paar spaßige Geschütz-Sequenzen und Kämpfe gegen größere und kleinere Bosse, in denen man auch mal Schwachpunkte attackiert und ein wenig taktischer vorgeht. Obendrauf gibt es eine für Shooter überraschend gute Rachegeschichte, die leider recht abrupt endet und eine Fortsetzung andeutet, die bis heute nicht veröffentlicht wurde. Außerdem hat es hier reichlich derben Humor und dreckige Sprüche, die uns am besten in der hervorragenden englischen Vertonung gefallen. Friedliebende Zeitgenossen, die mit Fäkalsprache, Blut und Verstümmelungen nichts anfangen können, dürfen das Spiel über das Optionsmenü entschärfen.

Eine Handvoll Extras

Wer die Full Clip Edition am PC spielt, bekommt Auflösungen bis 4K und eine Bildrate von bis zu 240 fps. Zudem gibt's besseres Post Processing, bessere Soundqualität und laut offizieller Webseite wurden auch ein paar Texturen aufgemotzt und da und dort einige Polygone hinzugefügt. Das Spiel ist okay gealtert und auf keinen Fall hässlich,



Diesem Herrn haben wir in die Weichteile geschossen. Wenn wir ihn jetzt noch enthaupten, kassieren wir Bonuspunkte.



Duke Nukems Präsenz in der Story ergibt keinen Sinn und wird von den anderen Charakteren ignoriert.



Mit der Energiepeitsche werden Feinde auf große Entfernung geschnappt und durch die Luft gewirbelt.



Die ungeschnittene Fassung des Originalspiels von 2011 ist seit Februar 2017 nicht mehr indiziert.



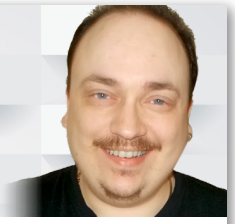
Die Full Clip Edition ist unzensiert, der Grad der Gewaltdarstellung lässt sich auf Wunsch aber reduzieren.

doch die ultimative Grafikbombe sollte man mit dem Remake nicht erwarten. Wir freuen uns natürlich trotzdem über schnelle, flüssige Bildraten und Unterstützung für höhere Auflösungen, aber mit aktuellen Shootern wie Doom oder Battlefield 1 kann das aufgehübschte Bulletstorm nicht mithalten. Neben verbesserter Grafik gibt's einen neuen Spielmodus zum Freischalten, in dem man von Anfang an vollen Zugriff auf sämtliche Waffen und Skillshots hat. Zudem sind die Karten aus den früheren Echo- und Anarchy-DLCs mit dabei. Im Echo-Modus spielt man Karten aus der Solokampagne und verewigt Namen und Scores auf einer Onlinerangliste. Anarchy ist ein einfacher Horde-Modus für vier Spieler, in dem man möglichst viele Skillshots landen muss. Klingt toll, in der von uns getesteten PC-Fassung kam aber nie eine Onlinesitzung zustande. Die Full Clip Edition kommt derzeit auf keine 300 Spieler zur Prime Time. Jemanden mit geeigneter Verbindung zu finden, der auch gerade Multiplayer spielen will, gestaltet sich so schwierig.

Aufgesetzter Duke

Wer fünf Euro extra springen lässt, kann anstelle von Hauptfigur Grayson Hunt auch als Duke Nukem an den Start gehen. Klingt für Fans sicherlich super, ist aber lieblos umgesetzt. So wird zwar das Spielermodell ausgetauscht, doch die Charaktere in der Story reagieren überhaupt nicht auf den DLC und sprechen den Duke weiterhin als Grayson an. Duke Nukem wundert sich dann mit der englischen Stimme von John St. John, weshalb ihn niemand erkennt und was er hier eigentlich macht. Die meiste Zeit über sind seine Dialogzeilen mit denen von Grayson identisch. In Zwischensequenzen fällt zudem auf, dass zwar alle Charaktere um den Duke herum lippensynchron sprechen, Duke Nukem selbst öffnet und schließt aber nur vollkommen zufällig den Mund oder wird auch mal zum Bauchredner. So lohnt sich der DLC wirklich nur für absolute Fans des Charakters. Deutsche Sprachausgabe fehlt im Duke-Modus übrigens, dafür gibt's deutsche Untertitel zum Mitlesen.

Bulletstorm ist ein toller Trash-Shooter. Doch bei aller Liebe zu diesem Action-Spektakel: Fast 50 Euro für ein sechs Jahre altes Spiel sind reichlich viel Geld, Remaster hin oder her. Das reißen auch ein paar Multiplayermaps nicht raus, die in der PC-Fassung jetzt schon niemand mehr spielt. Oder man kann auf Solokarten gegen fremde Menschen in einer Internetrangliste antreten. Die Kampagne ist mit oder ohne Duke super, aber nach etwa zehn Stunden vorbei. Das ist nicht sehr viel Spiel fürs Geld. ★



Sascha Penzhorn
@GameStar_de

Dass die Ur-Fassung seinerzeit keine 80er-Wertung von uns bekam, lag in erster Linie an der starken Zensur in der deutschen Fassung. Inzwischen ist das Teil vom Index, die Full Clip Edition ist maximal blutig und macht einfach tierisch Laune. Wer Bulletstorm bisher verpasst hat, bekommt mit dem Remake die Gelegenheit, das Spiel in seiner bisher besten Version zu zocken. Zumindest, wenn man mal eben so knapp 50 Euro für ein Spiel von 2011 verballern kann. Das ist echt arg teuer, zumal sich das Teil anno dazumal schon nicht verkauft hat. Schade eigentlich! Ich hätte dem Spiel echt eine zweite Chance und eine mögliche Fortsetzung gegönnt. Ob das so hinhaut?

BULLETSTORM

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3-4150 / Athlon II X4 559	Intel Core i5-760 / Athlon II X4 645
Geforce GTX 650 / Radeon R7 250	Geforce GTX 750 Ti / Radeon HD 7770
4 GB RAM, 15 GB Festplatte	8 GB RAM, 15 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- ✚ tolle, abwechslungsreiche Level
- ✚ grandioser Soundtrack
- ✚ hervorragende Sprecher
- ➖ Duke-Nukem-DLC technisch lieblos
- ➖ angestaubte Grafik trotz Remaster

SPIELDESIGN

- ✚ Skillshot-System rockt
- ✚ spannende, abwechslungsreiche Level
- ✚ herrlich übertriebene Kills
- ✚ durchgehend rasanter Spielfluss
- ➖ komplett linearer Spielverlauf

BALANCE

- ✚ vier Schwierigkeitsgrade
- ✚ alle Waffen spaßig und mächtig
- ✚ gute Schwierigkeitskurve
- ➖ kein freies Speichern
- ➖ viele Quicktime-Events

ATMOSPHÄRE / STORY

- ✚ cooles, düsteres Setting
- ✚ derber Humor und dreckige Sprüche
- ✚ spannende Rache-Story
- ➖ Cliffhanger-Ende

UMFANG

- ✚ umfangreiche Storykampagne
- ✚ Full Clip Mode zum Freispielen
- ✚ Solo-Challenges und Multiplayerkarten
- ➖ bietet für den Kaufpreis zu wenig

FAZIT

Actionreicher Shooter aus dem Jahre 2011, mit verbesserter Grafik und ein paar neuen Features.



Trotz guter Kritiken verkaufte sich die Ur-Fassung nur knapp eine Million Mal. Die geplante Fortsetzung ist nie erschienen.

Lego City Undercover

EIN KLOTZ SPIELSPASS



Genre: **Action** Publisher: **Warner Bros.** Entwickler: **Tt Games** Termin: **6.4.2017** Sprache: **Deutsch**
USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Erst gab es Lego City Undercover nur für Wii U, jetzt zündet der Spaß auch auf dem PC. Von Tobias Veltin

Vier Jahre lang war Lego City Undercover exklusiv für Nintendos Wii U zu haben. Dadurch entging allen anderen Spielern ein hervorragendes Open-World-Spiel, das die GamePro-Kollegen seinerzeit für seine sympathische Aufmachung, den herrlichen Lego-Witz und die abwechslungsreichen Aufgaben als eines der bislang besten Bauklotz-Spiele lobten. Jetzt kommt der Titel ordentlich verspätet doch noch für PC, PS4 und Xbox One. Und wer Lego City noch nicht kennt, sollte es spätestens jetzt nachholen.

Zusammenfassung für alle Nichtkenner: In Lego City Undercover schlüpfen wir in die Rolle des übercoolen Polizisten Chase McCain, der den ausgebrochenen Gangsterboss Rex Fury einbuchten muss. Als Chase erkunden wir in bester GTA-Tradition entweder zu Fuß oder in einem von über 100 Vehikeln die Stadt, erledigen Story-Aufgaben oder sammeln die überall in der Welt herumliegenden Legosteinchen ein. Diese Bauteile spielen nämlich – eigentlich logisch für einen Legotitel – eine wichtige Rolle. Zum Beispiel bei kleinen Rätseln, in denen Chase Objekte zerschlägt, um mit den Klötzchen an anderer (mit einem Blinken markierter) Stelle zum Beispiel einen Kran zu bauen, der dann eine neue Route öffnet. Und dann gibt es da noch leuchtende Supersteine, die man tunlichst einsammeln sollte. Damit baut Chase nämlich insgesamt 86 besondere Objekte, die Superbauten, die entweder optional (Stuntrampen) oder für die Story wichtig (Fähre zur Gefängnisinsel) sind. Es lohnt sich also, die Stadt bis auf den letzten Winkel zu durchsuchen und auf wirklich jedes Objekt einzudreschen – was obendrein auch noch Spaß macht.

Verkleiden und Sprengen

Durch unterschiedliche Kostüme (die man sich im Verlauf der Story automatisch freischaltet) kommt Abwechslung ins Spiel, denn nur mit denen kann Chase bestimmte Aktionen ausführen. Er darf sich zum Beispiel per Enterhakenkanone an Vorsprüngen hochziehen (Polizistenuniform), Felsen sprengen (Minenarbeiter) oder Türen aufhebeln (Verbrecher-Outfit). In den einzelnen Missionen müssen wir die Fähigkeiten meist miteinander kombinieren, um weiterzukommen. Zum Beispiel sollen wir auf der Gefängnisinsel erst den Enterhaken einsetzen und in einem Zellenblock die richtigen Türen aufbrechen. Der Wechsel zwischen den Kostümen macht immer noch genauso viel Spaß wie damals, das gilt erst recht für die Ge-



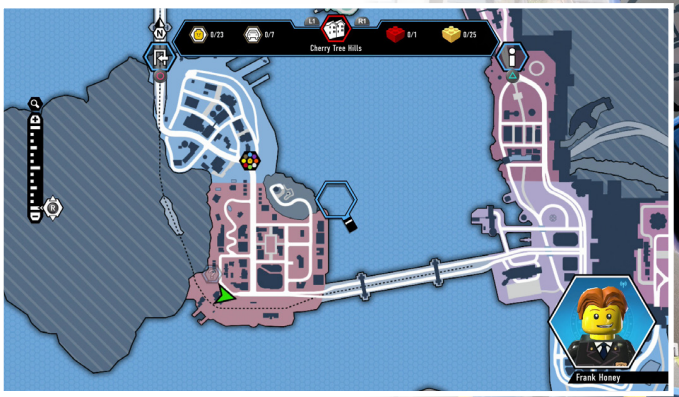
Typisch Lego: Bei einem Unfall mit dem Gegenverkehr fliegen Bauteile wie die Leiter des Feuerwehrautos weg.



Die Polizeistation ist Dreh- und Angelpunkt unserer Aktionen, hier gibt es zum Beispiel neue Fähigkeiten.



Viele Sehenswürdigkeiten erinnern an reale US-Städte, hier zum Beispiel an die Lombard Street in San Francisco.



Die spielerisch sehr praktische Karte nimmt jetzt mangels Wii-U-Gamepad den ganzen Bildschirm ein.





Im Koopmodus wird der Bildschirm geteilt, eine Onlinefunktion gibt es nicht.

schichte und vor allem die Charaktere von Lego City Undercover.

Gleich zu Beginn eröffnet uns die Bürgermeisterin der Stadt, dass der Großkriminelle Rex Fury aus dem Gefängnis ausgebrochen ist. Ein Fall für Chase McCain! Auf seiner Jagd nach Fury trifft Chase auf die Bewohner der Stadt, angefangen vom Donuts futternden Polizeichef über den trotteligen Assistenten Frank bis hin zum herrlich bösen Rex Fury selbst. Erzählt wird die Geschichte in den für die Lego-Spiele typischen, schreiend komischen Zwischensequenzen. Allerdings sprechen die Figuren diesmal und lassen jede Menge – in der Regel auch für Kinder taugliche – Flachwitze ab. Lego City Undercover wendet sich in der Optik und vor allem auch beim Schwierigkeitsgrad deutlich an jüngere Spieler, was aber nicht heißt, dass sich Erwachsene langweilen werden. Vor allem in den Filmchen und Kommentaren gibt es immer wieder Anspielungen, die man nur als älterer Popkultur-Kenner versteht.



Jetzt mit Koop

Die PC-Version ist nahezu inhaltsgleich mit der Wii-U-Fassung, neu hinzugekommen ist jedoch ein Koopmodus für zwei Spieler. Ein Kumpel kann jederzeit per Knopfdruck mit einem zweiten Chase einsteigen, der Bildschirm teilt sich dann. Und gemeinsam in der Lego-Stadt herumzuturnen macht tatsächlich nochmal etwas mehr Spaß als alleine unterwegs zu sein. Bedauerlich ist allerdings, dass die Koop-Gaudi nur gemeinsam an einem Rechner und nicht online möglich ist – immerhin dürften sich Couch-Koop-Fans drüber freuen.

In der Ur-Fassung waren etliche Funktionen (Karte etc.) auf das Gamepad der Wii U ausgelagert. Die Umsetzung für »normale« Gamepads wurde aber gut gelöst: Bei Gimmicks wie dem Scanner schalten wir jetzt per Knopfdruck auf einen entsprechenden Bildschirm um, die Karte wird ausschnittsweise unten links in der Ecke angezeigt. Bedienungsprobleme wegen des fehlenden zweiten Bildschirms gibt es also nicht. Dafür aber mit Maus und Tastatur. Erstere wird schlichtweg nicht unterstützt, selbst eigentlich intuitive Aktionen wie das Umschauen gehen nur per Tastatur und das mehr schlecht als recht. Ein Gamepad ist damit Pflicht, wenn man auf Verbrecherjagd gehen will. Technisch hat Entwickler TT Games die Umsetzung ansonsten so gut es geht herausgeputzt, zum Beispiel bei der im Vergleich zur Wii-U-Version deutlich stabileren Framerate. Das Spiel fühlt sich nun lange nicht mehr so holprig an wie auf Nintendos LastGen-Konsole. Auch die damals extrem langen und nervigen Ladezeiten sind nun deutlich angenehmer, wenn auch nicht so kurz wie erhofft. Teilweise muss man beim Betreten eines Gebäudes immer noch über 30 Sekunden warten, bis es weitergeht. Aber immerhin gibt's in den Ladepausen lustige Sprüche zu lesen, Lego eben. ★



Tobias Veltin
@FrischerVeltin

Lego City Undercover gehört noch immer zu meinen Lieblingsspielen auf der Wii U, dementsprechend war ich sehr gespannt auf die Umsetzungen. Und die sind glücklicherweise hervorragend gelungen, sowohl inhaltlich als auch technisch. Egal ob auf dem PC oder auf Konsole, Chase McCains Abenteuer ist immer noch Lego-Unterhaltung auf höchstem Niveau. Und wegen seines simplen, aber auch abwechslungsreichen Spielablaufs sowie der vielen Popkultur-Zitate gleichermaßen für Kinder und Erwachsene geeignet. Alleine mit dem Steinchensammeln für alle Superbauten bringt man viele Stunden zu und hat auch noch Spaß dabei. Alle, die das Spiel mangels Wii U unterm Fernseher bislang verpasst haben, sollten unbedingt zugreifen. Kennern des Originals wird dagegen bis auf den Koopmodus zu wenig Neues geboten.

LEGO CITY UNDERCOVER

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Intel Core i5-760 / Athlon X4-740	Intel Core i7-950 / AMD FX-6100
Geforce GTX 560 Ti / Radeon HD 5850	Geforce GTX 660 / Radeon HD 7850
4 GB RAM, 18 GB Festplatte	4 GB RAM, 18 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- ✚ viele liebevolle Details
- ✚ bunte, lebendige Spielwelt
- ✚ stabile Framerate
- ✚ sehr gute deutsche Vertonung
- ➖ nervige Motorengeräusche

SPIELDESIGN

- ✚ Lego trifft Open World
- ✚ viele Verkleidungen und Fähigkeiten
- ✚ abwechslungsreiche Aufgaben
- ✚ Wii-U-Gamepad-Funktionen gut portiert
- ➖ keine Maus-Unterstützung

BALANCE

- ✚ gute Tutorials
- ✚ Spezialfähigkeiten werden nach und nach eingeführt
- ✚ Spielelemente gut ausbalanciert
- ➖ insgesamt etwas zu leicht
- ➖ kein einstellbarer Schwierigkeitsgrad

ATMOSPHÄRE / STORY

- ✚ große, abwechslungsreiche Stadt
- ✚ sympathische Haupt- und Nebencharaktere
- ✚ toller Humor
- ✚ witzige Zwischensequenzen
- ➖ banale, aber immerhin charmante Geschichte

UMFANG

- ✚ lange Storykampagne
- ✚ Einzelmissionen wiederholbar
- ✚ viel zu entdecken
- ✚ Koopmodus für zwei Spieler
- ➖ Multiplayer nur im Splitscreen, kein Onlinemodus

FAZIT

Charmantes Klötzchen-Abenteuer mit toller Atmosphäre und Spielwelt, das sich jeder Lego-Fan unbedingt anschauen sollte.



Der Erstauflage der Wii-U-Version lag ein Chase-McCain-Legomännchen bei.

What Remains of Edith Finch

DAS SPIEL MIT DEM TOD



Genre: **Adventure** Publisher: **Giant Sparrow** Entwickler: **Giant Sparrow** Termin: **25.4.2017** Sprache: **Englisch, dt. Untertitel**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **2 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**

What Remains of Edith Finch ist ein Spiel über das Leben. Das begreifen wir aber erst, nachdem wir den Tod jedes Mitglieds der Familie Finch miterlebt haben.

Von Rae Grimm und Elena Schulz

Auf den ersten Blick wirkt What Remains of Edith Finch wie eine Geschichte über den Tod. Es scheint offensichtlich: Wir kehren als 17-jährige Edith Finch in unser Elternhaus zurück, um einen Fluch zu untersuchen. Der soll tragischerweise unsere ganze Familie dahingerafft haben, weshalb wir jetzt die letzte verbliebene Finch sind. Aber What Remains of Edith Finch ist kein Spiel über den Tod. Es handelt vom Leben und lässt uns in eine fiese Falle tappen, indem es den Tod in den Vordergrund stellt. Am Ende müssen wir wie die Familie Finch erkennen, dass wir uns die ganze Zeit auf das Falsche konzentriert haben. Unglücklich sind wir aber nicht darüber, denn in seinen zehn Kapitel stellt uns das knappe, aber intensive Adventure die Mitglieder der Familie Finch vor, die alle ein viel zu frühes, tragisches Ende gefunden haben. So entsteht ein ungewohnt emotionales und melancholisches Erlebnis.

Verfluchte Familie?

Das verlassene Haus von Ediths Kindheit stellt den Dreh- und Angelpunkt der unterschiedlichen Schicksale dar und ist seit dem Tod ihres ältesten Bruders und ihrer Urgroßmutter sechs Jahre zuvor unverändert. Die verdorbenen Reste des letzten gemeinsamen Essens stehen noch auf dem Tisch, die Stühle sind umgeworfen, der Strom abgestellt. Das Ergebnis eines abrupten Aufbruchs in ein neues Leben, der verzweifelte Versuch, dem Familienfluch zu entkommen. Gelingen will das nicht. Ediths Mutter Dawn stirbt wenige Jahre später, und alles, was sie ihrer Tochter hinterlassen hat, ist ein mysteriöser Schlüssel für eines der zahlreichen Schlösser im Finch-Anwesen, hinter denen sich vielleicht die Erklärung für die vielen Tragödien befindet. Auf der Suche nach dem passenden Schloss wandern wir durch das verlassene Heim. Das Haus sieht mit hohen oder Ultra-Einstellungen sehr hübsch aus, ist aber kein Vergleich zu einem optischen Leckerbissen wie The Vanishing of Ethan Carter. Immerhin punktet die Umgebung aber mit einem sehr hohen Detailgrad, der uns wirklich das Gefühl gibt, dass hier eine etwas schrullige Familie gelebt hat.

In jedem Winkel der liebevoll detailreich gestalteten Umgebung verbirgt sich eine besondere Erinnerung aus Ediths Kindheit, die sie in ihr Tagebuch schreibt. Wie in einem interaktiven Bilderbuch tanzen die Buchstaben über den Bildschirm, während sie das Geschriebene vorliest. What Remains of Edith Finch erinnert in diesen ersten Momenten an Gone Home. Anders als in dem Spiel von Fullbright lässt uns das Adventure von Giant Sparrow aber nicht nur die Puzzlestücke fremder Leben zusammensetzen und passiv betrachten, sondern ermöglicht es uns, die letzten Momente der Finches dank First-Person-Perspektive aktiv zu spielen und zu erleben. Die Spielmechanik selbst nimmt eine deutlich größere Rolle ein, geht jederzeit Hand in Hand mit der Geschichte und unterstützt sie, statt nur ein Verlegenheitselement zu sein.

Jeder Raum eine neue Welt

So hilft uns in jeder der kleinen Geschichten das Gameplay dabei, nachzuspüren, was die Person in den letzten Momenten ihres Lebens gefühlt und erlebt hat. Jedes Zimmer des verschachtelten Hauses ist eine versiegelte Zeitkapsel. Ein kleines Museum, nahezu unberührt, seit sein ehemaliger Bewohner es zum letzten Mal verlassen hat. Jeder Ort stellt ein Kapitel dar, eine eigene kleine Kurzgeschichte über die Person, die hier gelebt hat. So lernen wir die katzenbegeisterte Molly kennen, die 1947 mit nur zehn Jahren starb. Oder Mollys Bruder Calvin, der Astronauten liebte und den sie nie kennenlernte. Ihren Neffen Gregory, der Jahrzehnte nach Mollys Tod nicht einmal sein zweites Lebensjahr erreichte. Und natürlich Edith, die zwei Brüder, ihre beiden Eltern, einen Onkel und ihre Großmutter begraben musste.

Mit jedem neuen Kapitel präsentiert What Remains of Edith Finch nicht nur einen komplett neuen Charakter, sondern gleichzeitig neue Spielelemente. Mollys kindliche Fantasie lässt uns in die Rolle verschiedener Tiere auf der Jagd nach Futter schlüpfen, nachdem sie ohne Abendessen ins Bett geschickt wurde. Plötzlich blicken wir durch die Augen einer Katze, die hinter einem Vogel her ist, bevor wir zu einer Hasen jagenden Eule, einem Hai mit Robben-Hunger und schließlich sogar einem menschenfressenden Monster werden, das sich



What Remains of Edith Finch wechselt sein Gameplay mit jedem Charakter. Links erkunden wir ein Gebäude, rechts köpfen wir Fische.



Kleine Schreine in den abgeschlossenen Räumen lassen uns die letzten Momente ihrer ehemaligen Bewohner erleben.



Jedes Zimmer ist wie eine Zeitkapsel, unberührt, seit sein Besitzer es zum letzten Mal verlassen hat.

auf der Suche nach Beute über ein Schiff schlängelt. Eines der verstörendsten und faszinierendsten Erlebnisse in What Remains of Edith Finch ist die Geschichte des Konservenfabrikarbeiters Lewis, der am Fließband von einer besseren Welt träumt. Während wir mit der Maus Fische enthaupten, steuern wir mit der Tastatur Traum-Lewis durch eine immer weiter wachsende Fantasiewelt, die schließlich den kompletten Bildschirm verschlingt – und seine geistige Gesundheit. Das Ende der Finch-Familie wird nie wirklich gezeigt. Manchmal ist deutlich, was am Ende einer der Geschichten passiert, manchmal bleibt es unserer Fantasie überlassen.



Rae Grimm
@freakingmuse

Ich weiß nicht, was ich erwartet habe, als ich What Remains of Edith Finch begann. Sicherlich nicht, dass ich danach 15 Minuten auf meiner Couch sitze und ins Leere starre. Das mit rund zwei Stunden recht kurze Adventure schafft es, mir seine Charaktere innerhalb kürzester Zeit so nahe zu bringen, dass ihr Verlust tatsächlich ans Herz geht. Es gelingt außerdem, das Ganze auf eine respektvolle, fast schon träumerische Weise zu tun. Nein, What Remains of Edith Finch ist mit Sicherheit kein fröhliches Spiel. Allerdings ist es eines voll von bittersüßer Lebensfreude, das uns zeigt, wie kostbar die Momente sind, die uns mit den Menschen, die wir lieben, geschenkt werden. Es ist eine Erinnerung daran, dass wir nicht nur traurig sein sollen, wenn ein Leben zu Ende geht, sondern dankbar, dass es überhaupt eine Chance hatte.

Mehr als ein Walking Simulator

Egal welchen Charakter wir spielen, das Gameplay von What Remains of Edith Finch ist minimalistisch. Die größte Herausforderung ist es, die wechselnde Steuerung zu verstehen und herauszufinden, was wir eigentlich tun müssen, denn das Spiel nimmt uns nicht an die Hand. Es gibt keine Tutorials und keine Erklärungen. So wie Edith sind wir auf uns gestellt. Hinzu kommt, dass wir hin und wieder mit den unterschiedlich aufklappenden Türen, Scharnieren und Klappen zu kämpfen haben. Was sich auf Konsolen mit dem Controller sehr intuitiv steuert, kann auf dem PC schnell mal fummelig werden. Wirklich lästig war die Steuerung aber zu keinem Zeitpunkt. Auch wenn die Entwickler ein Gamepad empfehlen, kann man getrost zu Maus und Tastatur greifen.

Dass man uns kaum etwas erklärt, passt gut zu Handlung und Atmosphäre des Spiels, ist gleichzeitig aber auch das Element, das uns am ehesten aus ihr herausreißt. Während wir als Teenager Gus einen Drachen am Himmel steigen lassen, ist beispielsweise nicht immer klar, was wir als Nächstes tun müssen. Aus der Ego-Perspektive blicken wir in den Himmel und lassen das Spielzeug durch die Luft gleiten, während wir mehr oder weniger darauf warten, dass etwas passiert. Es geschieht zum Glück nicht oft, dass What Remains of Edith Finch sich selbst so im Weg steht. Das abwechslungsreiche Gameplay unterstreicht ansonsten nahezu perfekt die unterschiedlichen Persönlichkeiten der Charaktere und lässt jede Geschichte einzigartig werden.

Der Familienfluch scheint eine selbsterfüllende Prophezeiung, der wir nicht entkommen können. Wir wissen, worauf jedes Kapitel hinauslaufen wird, noch bevor wir es beginnen. Und dennoch nimmt das dem Spiel nicht die Wirkung. Ganz im Gegenteil, so wird das Erlebnis umso intensiver. Ein bisschen wie bei der aktuellen Netflix-Serie »Tote Mädchen lügen nicht« wird durch diese ausweglose Situation das Wie und Warum umso wichtiger. Wir lernen, die Finches nicht nur als Opfer zu sehen, sondern als das, was sie vor ihrem Tod waren. ★

WHAT REMAINS OF EDITH FINCH

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3-3220 / Phenom II X4 965	Core i5-4430 / AMD FX-6300
Geforce GTX 460 / Radeon HD 6950	Geforce GTX 770 / Radeon HD 7970
2 GB RAM, 5 GB Festplatte	2 GB RAM, 5 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ visuell abwechslungsreich + stimmungsvolle Musik + liebevolle Details + spannende Stilmischung aus realistisch und stilisiert + tolle Synchronsprecher

SPIELDESIGN

+ einzigartige Spielidee + Gameplay verändert sich mit Kapiteln + minimalistische Mechanik passt zur Idee + lässt Raum für eigene Interpretationen − nicht viel Erkundungsfreiheit

BALANCE

+ sehr leicht zugänglich + guter Spielfluss − Steuerung wird nicht erklärt − Bedienung teilweise pfriemelig − keine Rätsel

ATMOSPHÄRE / STORY

+ fesselnd erzählte Kurzgeschichtensammlung + sehr melancholische Stimmung + interessante Charaktere + abwechslungsreiche Erzählweise + berührende Schicksale

UMFANG

+ knappe Länge passt zur Handlung + Kapitel können nach Ende einzeln ausgewählt werden + abwechslungsreiche Schauplätze − praktisch kein Wiederspielwert − keinerlei Extras

FAZIT

What Remains of Edith Finch ist eine herzzerreißende, spielbare Kurzgeschichtensammlung, die noch lange nach Spielende nachklingt.

86

The Sexy Brutale

UND NOCHMAL VON VORN

Genre: **Rätselspiel** Publisher: **Tequila Works** Entwickler: **Cavalier Game Studios / Tequila Works** Termin: **11.4.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **6 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Nur zu gerne würden wir die Zeit zurückdrehen, um The Sexy Brutale unvoreingenommen noch einmal zu erleben. Von Johannes Rohe

Ich klopfe mir ja nur ungern selbst auf die Schulter*, aber als ich mich entschloss, auf der Gamescom 2016, nach einem dreitägigen Termin-Marathon am Freitagabend noch zu einem kleinen Stand in Halle 4.2 zu latschen, um mir ein Spiel mit dem mysteriösen Namen The Sexy Brutale anzuschauen, lag ich mit meinem Bauchgefühl goldrichtig.

Die Entwickler erklärten mir damals ihre Spielidee: Die Hauptfigur, Lafcadio Boone, erlebt immer wieder den gleichen Tag im skurrilen Kasino-Anwesen The Sexy Brutale, dessen Gäste vom Personal brutal ermordet werden. Um dem Geheimnis auf die Spur zu kommen und der Zeitschleife zu entkommen, muss Lafcadio die Morde verhindern. Das klang so gut, dass ich The Sexy Brutale zu einem meiner Lieblingsspiele der Messe wählte. Blieb nur die Frage, ob die clevere Idee auch ein ganzes Spiel tragen kann. Und jetzt, nachdem ich Lafcadios Abenteuer in der Releaseversion abgeschlossen habe, kann ich aus voller Überzeugung sagen: Ja, kann sie! The Sexy Brutale ist ein erfrischend neuartiges Knobelspiel geworden, das allein schon für seine Spielmechanik einen Gold-Award verdient hat. Ich kann aber auch verraten, warum es nicht in die höchsten Wertungsregionen vordringen kann.

Noch einmal von vorn

Aber lassen Sie uns, ganz im Sinne von The Sexy Brutale, noch einmal von vorn beginnen, um anhand der Tutorial-Mission das Spielprinzip etwas genauer zu erläutern. Unser Held erwacht in der Kapelle des Anwesens, wenige Räume, die wir aus einer isometrischen Vogelperspektive sehen.

Angeleitet von einer mysteriösen gehäuteten Frau erfahren wir, dass die übrigen Menschen auf dem Anwesen von seltsamen Masken beherrscht werden und immer dem gleichen Tagesablauf folgen. Hier in der Kapelle wird Reginald Sixpence wieder und wieder von einem Diener mit einer Jagdflinte über den Haufen geschossen. Wir müssen diesen Mord verhindern! Und etliche weitere. Wir dürfen aber nicht einfach zu einem Tatort spazieren und etwa dem Täter die Knarre entreißen, denn die dämonische Macht der Masken überwältigt uns, wenn wir uns einer befallenen Person nähern.

Also spionieren wir den Akteuren aus sicherer Distanz nach, beobachten sie durch Schlüssellöcher, belauschen ihre Gespräche und prägen uns ihren Tagesablauf ein, um eine Möglichkeit zu finden, den Verlauf der Dinge zu ändern. Und weil wir nicht an mehreren Orten gleichzeitig sein können, drehen wir immer wieder die Zeit mittels einer magischen Taschenuhr zurück, die wir von der Dame ohne Haut erhalten.

Puff statt peng

In der Tutorial-Mission finden wir relativ zügig eine Platzpatrone. Dann müssen wir nur noch den richtigen Moment abwarten und die Munition austauschen. Beim nächsten Mordversuch macht es nur noch puff statt peng, Reginald ist gerettet. Anschließend öffnet sich uns ein weiterer Teil der weitläufigen Villa, wo neue Opfer darauf warten, von uns gerettet zu werden.

Das grundlegende Spielprinzip bleibt dabei immer gleich, die Gebiete werden je-



Keine Haut, aber gute Tipps – die mysteriöse blutige Frau hilft Lafcadio bei seinem Abenteuer.

 *An meine Freunde: Keine dummen Kommentare!



Die Drinks in der What's Your Poison Bar sind wegen der geheimen Giftzutat nur für Geister wirklich verträglich.



Uhren dienen als Speicherpunkte, wir müssen sie jedoch erst mit dem passenden Schlüssel aufziehen.

doch weitläufiger und Lafcadio erlernt neue Fähigkeiten. So kann er später etwa auch das leiseste Geflüster belauschen, Schlösser knacken oder sogar mit Geistern reden. Allerdings – und das ist ein Knackpunkt bei The Sexy Brutale – wartete ich während des Spielens vergeblich darauf, dass die Aufgaben mal wirklich kompliziert wurden.

Ich habe zwar später mehr Möglichkeiten, mit der Umgebung zu interagieren, mehr Leute, die ich im Auge behalten muss, und mehr Räume zu erkunden, doch mit wenigen Ausnahmen ist die Lösung eines Rätsels immer in unmittelbarer Nähe zu finden, erfordert den Einsatz einer frisch erlernten Fähigkeit und bringt mein Hirn nicht gerade zum Rauchen. Für meinen Geschmack nimmt mich das Spiel zu sehr an die Hand und wird dadurch sehr linear. In der Folge hatte ich die sieben Mordfälle (inklusive Tutorial) nach nur sechs Stunden abgeschlossen.

Dass ich bei all den Leuten, die ich im Sexy Brutale treffe, nicht den Überblick verliere, liegt aber auch an einer großartigen Idee der Entwickler: der interaktiven Übersichtskarte. Die Map zeigt nicht nur die Räume des Anwesens, sondern auch die Bewegungen der Bewohner, sofern ich sie beobachtet habe. Mit einem Schieberegler kann ich die Tageszeit verstellen und so sehen, wann sich zwei Personen begegnen oder – noch wichtiger – wo in meiner Aufklärung noch Lücken sind, weil ich die entsprechenden Vorgänge nicht gesehen habe.

Übernatürlich gut

Wenn Sie bis hier gelesen haben, ist Ihnen bereits klar, dass im Sexy Brutale nicht alles mit rechten Dingen zugeht: Zeitschleifen, Dämonen-Masken, Frauen ohne Haut und Geister sind recht eindeutige Anzeichen. Die Story schafft es von Beginn an, den Spieler mit vielen Andeutungen neugierig zu machen, entfaltet sich im Verlauf des Abenteuers Stück für Stück und – so viel sei verraten – liefert am Ende eine befriedigende Erklärung für die übernatürlichen Geschehnisse.

Jede Menge Kleinigkeiten sorgen zudem für eine dichte Atmosphäre. In fast jedem Raum finde ich Bilder, Bücher oder andere Gegenstände, die Lafcadio beim Ansehen teils witzig, teils geheimnisvoll kommentiert. Die skurrile Architektur des Sexy Brutale tut ihr Übriges. So wird die hauseigene Bar von einer gigantischen Schlange geziert, bei der sich niemand so ganz sicher ist, ob sie nicht doch echt ist. Später findet man heraus, dass die Cocktails mit einem Tropfen Gift gewürzt werden, um den richtigen Kick zu bekommen. Angesichts dieser Detailverliebtheit kann ich über die grafischen Schwächen hinwegsehen. Texturen, Effekte und Modelle sind nicht auf der Höhe der Zeit, der Stil ist aber immer stimmig. Allerdings sorgt die fehlende Kantenglättung für hässliche Treppchenbildung, diese Option sollten die Entwickler noch nachpatchen.

Und dann ist da noch der Sound. Die großartige Musik ließ mich meine Anlage ordentlich aufdrehen. Vom Startmenü bis zum Abspann begleitet den Spieler ein genialer Mix aus Jazz und Swing, der jedem Abschnitt einen eigenen Charakter verleiht. ★



Johannes Rohe
@DasRehRohe

Man merkt es, ich bin von The Sexy Brutale wirklich begeistert, dabei hat es mich auch ein wenig enttäuscht. Das ganze Spiel über habe ich ein bisschen drauf gewartet, dass die Entwickler mich endlich vom Haken lassen, mir die ganze Spielwelt öffnen und mich in kniffligen Rätseln auch mal zum Um-die-Ecke-Denken zwingen, statt mir die Lösung auf dem Silbertablett zu präsentieren. Doch diesen Schritt wagt das Spiel nicht, und darunter leidet die Spieldauer.

Doch sei's drum. In den sechs Stunden, die mich die Flucht aus der Zeitschleife gekostet hat, wurde ich hervorragend unterhalten und hatte trotz des relativ milden Anspruchs doch immer das Gefühl, ziemlich clever zu sein. Trotz des begrenzten Umfangs ist The Sexy Brutale seinen Preis von 20 Euro für mich damit absolut wert.

THE SEXY BRUTALE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5-3450 / AMD FX-8120	Core i5-3570K / AMD R7 1700
Geforce GTX 660 / Radeon R7 270X	Geforce GTX 760 / Radeon R9 280X
4 GB RAM, 3 GB Festplatte	8 GB RAM, 3 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ großartige Musik + liebevoll gestaltete Umgebungen + jede Menge Details − fehlende Kantenglättung − grobe Texturen, schwache Effekte

SPIELDESIGN

+ einzigartige Spielidee + cleveres Rätseldesign + Spielfigur erlernt beständig neue Fähigkeiten + gute funktionierende Schleichmechanik + spannende Erkundung des Anwesens

BALANCE

+ gute Spielerführung + geniale interaktive Karte + Geduld wird belohnt − Lösungen etwas zu offensichtlich − insgesamt ziemlich leicht

ATMOSPHÄRE / STORY

+ vielschichtige fesselnde Geschichte + jede Figur mit eigener Persönlichkeit + herrlich skurrile Spielwelt + interessante Wendungen

UMFANG

+ große Spielwelt voller Details + umfangreiche Hintergrundinfos + Sammelobjekte und kleine Geheimnisse − praktisch kein Wiederspielwert − recht kurz

FAZIT

Die Spielidee von The Sexy Brutale ist ebenso großartig wie gut umgesetzt. Nur schade, dass der tolle Rätselspaß so schnell vorüber ist.

84

Outlast 2

DAS MUSS MAN AUSHALTEN

Genre: **Action** Publisher: **Red Barrels** Entwickler: **Red Barrels** Termin: **25.4.2017** Sprache: **Englisch, dt. Untertitel**
USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **nein (GOG)**

Outlast 2 will die eigene Angst zum Gegner machen, im Test kämpfen wir aber vor allem mit unserem Durchhaltevermögen. Im Guten wie im Schlechten. Von Elena Schulz

Vor uns erstreckt sich ein Kornfeld. Da müssen wir durch. Nur noch ein kleines Stück. Wir folgen zaghaft dem Licht des Mondes. Übers Headset klingt wirres religiöses Gefasel an unser Ohr. Mit zittriger Hand halten wir die Kamera. Wir werden gejagt.

Plötzlich trifft uns der Lichtstrahl einer Taschenlampe, gefolgt von hektischen Rufen. Blind vor Panik preschen wir durchs Feld, weg vom Licht, das uns immer wieder streift. Dann stoppen wir abrupt: Verdammt, ein Zaun! Fluchend drehen wir um … wenn wir nur wüssten, wo es langgeht! Eine Hand packt uns von hinten. Wir fahren herum. Einen Augenblick später haben wir eine Spitzhacke im Gesicht. Tot. Wir wachen auf. Vor uns erstreckt sich ein Kornfeld.

Ist das nicht fantastisch? Zumindest auf den ersten Blick und aus Sicht eines Horrorfans. Outlast 2 macht eigentlich alles richtig. Mal lässt es uns in einer wilden Hetzjagd blanke Panik erleben, mal sorgen quälend lange Minuten, ohne dass irgendetwas passiert, für Anspannung. Denn es passiert ja doch etwas, aber eben nur in unserem Kopf. Outlast 2 spielt gezielt mit unseren Ängsten, manipuliert uns und setzt sie gegen uns ein. Aber genau diese scheinbar perfekte Horrorformel wird im weiteren Spielverlauf zum größten Problem. Denn jeder noch so schockierende Horror verliert nun mal an Wirkung, sobald er zur Gewohnheit wird.

Mittendrin im Horrorfilm

Dabei beginnt Outlast 2 so vielversprechend. Wie im Vorgänger geraten wir schnell in eine brenzlige Situation, aus der es kein Entrinnen zu geben scheint. Statt in eine unheimliche Anstalt zieht es uns diesmal in die Wüste von Arizona. Hier soll sich eine schwangere Frau erhängt haben, und wir wollen als Journalist Blake gemeinsam mit unserer Frau im Rahmen einer Dokumentation herausfinden, ob die werdende Mutter in Wahrheit ermordet wurde.

Ausgerüstet mit dem typischen Outlast-Camcorder machen wir uns im Hubschrauber auf den Weg und fallen wenig später aus allen Wolken, im wahrsten Sinne des Wortes. Als wir am Helikopterwrack aufwachen, fehlt von Blakes Frau Lynn jede Spur. Der Pilot scheidet als Hilfe aus, er hängt gehäutet an einem Pfahl. Das kann ja heiter werden!

Blake ist nicht der einzige, dessen Nerven jetzt Samba tanzen. Auch wir bekommen ein mulmiges Gefühl, als wir die Kamera auf die Leiche des Piloten halten und warten, bis sich quälend langsam der rote Kreis füllt. Nur wenn wir lange genug gefilmt haben, können wir uns das Video kommentiert noch einmal in der Datenbank ansehen. Outlast 2 setzt die Kameramechanik damit cleverer ein als der Vorgänger, weil wir uns wirklich wie ein Reporter fühlen, der im Grunde genommen keine andere Wahl hat, als das Grauen ausführlich zu dokumentieren. Hinzu kommen Nachtsicht und Tonaufnahmen,



Outlast 2 präsentiert sich mit seinem Südstaaten-Setting herrlich düster.

 In den einzelnen Titeln des Soundtracks von Outlast 2 ist das Wort »Redemption« (Erlösung) versteckt.



Interessante Szenen können (und müssen) wir mit unserer Kamera aufnehmen, wenn wir lange genug draufhalten.



In Häusern finden wir oft nützliche Items wie Bandagen oder Batterien oder Dokumente mit rätselhaften Botschaften.

die es später erleichtern, uns in der Dunkelheit zurechtzufinden. Outlast 2 ist allerdings ein Spiel, in dem wir gar nicht sicher sind, ob wir überhaupt mehr sehen und wissen wollen: Während wir auf der Suche nach unserer Frau durch ein düsteres Dorf schleichen, finden wir Tierkadaver, menschliche Leichen, verstümmelte Puppen und Blut – mit jedem Schritt durch dieses Gruselkabinett spüren wir die Anspannung steigen.

Von Anspannung zu nackter Panik

Dieser Horror macht Outlast 2 zu Beginn genial, da er fast ausschließlich auf unserer Vorstellung basiert. Wir malen uns aus, was gleich passieren könnte und das Spiel unterfüttert das mit kleinen Details. Fühlen wir uns vorher schon beobachtet, jagt uns eine ferne Gestalt im Kamerazoom Schauer über den Rücken, jedes noch so kleine Geräusch lässt uns zusammenzucken. Immer wieder ertappen wir uns dabei, wie wir grundlos in ein sicher scheinendes Versteck kriechen und minutenlang darin ausharren, vor Angst starr und unfähig, weiterzugehen. Wir machen uns den Grusel quasi selbst.



Elena Schulz
@Ellie_Libelle

Schon die Demo zu Outlast 2 hat mir den ein oder anderen Schrei mitten in der Redaktion entlockt. Für mich als Angsthasen ist dann oft der einzige Trost, dass diese Art Spiel meistens herrlich kurz ist und der Höllentrip damit schnell wieder vorbei.

Outlast 2 ist aber ziemlich lang und heilt damit selbst schreckhafte Gruselopfer wie mich. Am Ende waren meine Kollegen gleichermaßen verblüfft wie enttäuscht, wie abgebrüht ich irgendwann die Schockeffekte wegsteckte. Schade! Denn die ersten Stunden liefern definitiv das wohl intensivste Gruselerlebnis seit Jahren und spielen gekonnt mit allem, wovor man sich insgeheim oder offen fürchten könnte. Aber man soll eben gerade in Horrorspielen aufhören, wenn es am schlimmsten ist. Und genau diesen Moment verpasst Outlast 2.

Auch wenn uns nicht alle Gegner gleich töten, haben wir keine Möglichkeit, uns zu verteidigen. Wie in Spielen wie Amnesia oder Soma heißt es also Weglaufen und nach einem möglichst sicheren Ort Ausschau halten. Und dann gebannt den Atem anhalten. Denn die Jäger verfolgen uns nicht nur lange, sondern brechen auch Türen auf und durchsuchen sogar allzu offensichtliche Verstecke. Hier wandelt sich die Anspannung in nackte Panik. Oft durchstreifen mehrere Feinde ein Gebiet, in dem wir von A nach B kommen müssen, um zum Beispiel einen Generator einzuschalten. Dummerweise münden diese eigentlich spannenden Schleichpassagen immer mal wieder in nerviges »Trial & Error«, bei dem wir die Feindrouten auswendig lernen müssen. Durch die spärlich gesetzten Speicherpunkte kann die Spannung da schnell in Frust umschlagen.

Wenn Angst sich abnutzt

Trotzdem funktioniert Outlast 2, was vor allem an der dichten Atmosphäre liegt. Im Gegensatz zum Vorgänger, der uns einfach mit Verrückten konfrontiert, hat Outlast 2 ein klares Thema, das sich durch das ganze Spiel zieht: Religion. Unsere Peiniger gehören zwei Gruppen an, den Gläubigen und den Ketzern, die mitten in der Wüste ihren persönlichen Glaubenskrieg führen. Der Glaubensgedanke wird aber permanent pervertiert. Wir finden Dokumente voller entfremdeter religiöser Zitate und Leichen, die brutal im Namen der Kirche hingerichtet wurden. Echte Highlights und erinnerungswürdige Personen wie der irre Doktor im ersten Teil fehlen aber fast vollständig. Je länger wir spielen, desto mehr kehrt Routine ein. Ein großes Problem für ein Horrorspiel, das hauptsächlich davon lebt, dass sich der Spieler permanent fürchtet. In den rund fünf Stunden des Vorgängers funktionierte die Kombination aus Anspannung, Panik und Ekel nahezu perfekt. Outlast 2 ist gut doppelt so lang und schneidet sich damit ins eigene Fleisch.

Dabei bemüht sich die Fortsetzung sogar immer wieder um Abwechslung: Neben verlassenen Dörfern, Wäldern und Minenschächten erkunden wir auch immer wieder unsere alte Schule, in der sich ein scheußliches Verbrechen abgespielt hat. Die Flashbacks fühlen sich nie fehl am Platz an, sondern ergänzen die Handlung. Was hier passiert ist, fühlt sich nämlich viel realer und bedrohlicher an, als all der unheimliche Zauber in der Gegenwart.

Aber selbst in der Schule gibt es zu viele gleiche Gänge mit zu vielen gleich ablaufenden Verfolgungsjagden. So kämpfen wir am Ende nicht mehr gegen unsere Angst, sondern vor allem mit unserem Durchhaltevermögen, weil wir halt irgendwie doch wissen wollen, was es mit dem Horror auf sich hat. Umso enttäuschender dann die ebenso unlogische wie verschwurbelte Auflösung, die uns schon die Frage stellen lässt, warum wir uns das alles eigentlich angetan haben. ★

OUTLAST 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3 530 / Phenom II X3	Core i5 760 / AMD FX 8100
Geforce GTX 260 / Radeon HD 4870	Geforce GTX 660 / Radeon HD 7850
4 GB RAM, 30 GB Festplatte	8 GB RAM, 30 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ stimmungsvolles Südstaaten-Setting
+ herrlich fieser, dynamischer Soundtrack
+ gut eingebaute Horror-Elemente
+ abwechslungsreiche Umgebungen
− stets gleiche Gegner

SPIELDESIGN

+ Wechsel zwischen Panik und Anspannung
+ interessante Kameramechanik
+ viele Möglichkeiten zum Verstecken
− nervige Quicktime Events
− Spielmechanik nutzt sich ab

BALANCE

+ permanente Spannung
+ gutes Tutorial
+ vier gut abgestimmte Schwierigkeitsgrade
− frustrierende »Trial & Error«-Passagen
− Checkpoints manchmal weit auseinander

ATMOSPHÄRE / STORY

+ interessante Story
+ religiöser Konflikt sorgt für Spannungen
+ dichte Atmosphäre
+ stimmungsvolle Erinnerungssequenzen
− wenige erinnerungswürdige Highlights

UMFANG

+ fünfzehn Stunden Spielzeit
+ Sammel-Dokumente
+ freischaltbare Kamerasequenzen
+ offene Areale
− fühlt sich gestreckt an

FAZIT

Ein packendes Horrorspiel, das nach einem großartigen Auftakt an Wirkung verliert und deshalb hinter Teil eins zurückbleibt.



Outlast 2 war in Australien kurzzeitig verboten, hat dann aber doch noch eine Ab-18-Freigabe erhalten.

Syberia 3

ACH, KATE!



Genre: **Adventure** Publisher: **Microids** Entwickler: **Microids** Termin: **20.4.17** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam, Denuvo)**

Die New Yorker Anwältin Kate Walker rätselt sich durch eine frustrierende technische Katastrophe.

Von Sascha Penzhorn

Das dritte Abenteuer (Teil eins: 2002, Teil zwei: 2004) der Anwältin Kate Walker wurde bereits Ende 2012 angekündigt, dann über Jahre hinweg immer wieder verschoben. Seit 20. April gibt es Syberia 3 endlich im Steam Store. Trotz all der Wartezeit wird aber bereits nach den ersten Spielminuten klar, dass das Adventure noch reichlich Entwicklungszeit benötigt hätte. Das Spiel ist unfertig, schlecht optimiert, lausig lokalisiert und stellenweise richtig hässlich. Da reißen auch die passable Story und der Soundtrack von Inon Zur nichts mehr raus. In seinem jetzigen Zustand ist Syberia 3 allenfalls beinharten, absolut schmerzbefreiten Genrefans zu empfehlen.

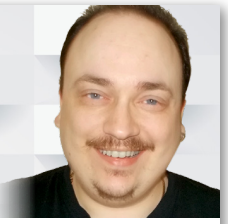
Zum Wegschauen und Weghören

Beim ersten Spielstart hängt man erst mal für einige Minuten auf einem schwarzen Ladebildschirm fest – falls das Spiel überhaupt startet. Das ist derzeit nämlich auch auf Systemen, die locker alle Anforderungen erfüllen, eher Glückssache. Zahlreiche Steam-Reviews singen ein trauriges Lied davon. Läuft das Adventure, kommt es immer wieder zu heftigen Framerate-Einbrüchen und Nachladerucklern. Besonders fällt das in Dialogen auf, wenn Stimmen plötzlich mitten im Wort pausieren oder der Text ganz einfach vollständig abgeschnitten wird. Apropos Dialog: Die Sprachausgabe ist nur dann lippensynchron, wenn wir in französischer Sprache spielen. Stellen wir das Spiel auf Deutsch oder Englisch, stimmen die Mundbewegungen nicht mehr mit den Worten der Charaktere überein. Das ist in Unterhaltungen aber noch das geringste Problem. Die Sprecher sind teilweise dermaßen unpassend gewählt und einige Texte so emotionslos abgelesen, dass es schwerfällt, die eigentlich gute Story ernstzunehmen. Immerhin geht es spannend los: Protagonistin Kate wird in einem Sanatorium festgehalten. Anfangs tricksen wir unsere Ärzte aus, später folgen wir dem Zug der Schneestrauße in einer Fantasy-Geschichte, die auch dann noch gut verständlich ist, wenn man mit den Vorgängern nicht vertraut ist.

Steuerung doof, Mechanik-Rätsel toll

Auch die Spielsteuerung fällt sofort unangenehm auf. Im Steam Store und auf dem Ladebildschirm weist Syberia 3 darauf hin, dass man am besten mit einem Controller spielen sollte – und das nicht ohne Grund. Wer ohne Gamepad spielt, bewegt die Hauptfigur über eine träge, unpräzise WASD-Steuerung. Point&Click? Fehlanzeige. Um die Sache so unübersichtlich wie möglich zu gestalten, wechselt Syberia 3 alle paar Meter die Kameraperspektive. Plötzlich laufen wir ohne Vorwarnung in eine völlig andere Richtung, mal wird Kate durch irgendwelche Objekte verdeckt und manchmal stehen auch nur nervige Hindernisse im Weg, in die wir durch die ständigen Kamerasprünge reinlatschen. Mag ja sein, dass das »old-school« ist, aber Spaß macht es keinen. Es hilft auch nicht, dass große Teile des Spiels in Schneelandschaften stattfinden, wenn der Mauszeiger ein nur winzig kleiner, schneeweißer Kreis ist.

Immerhin sind die Mechanik-Rätsel spaßig und clever. Beispielsweise, wenn wir unsere Ausweispapiere stempeln müssen, und dazu erst mal die entsprechende Maschine auseinandernehmen, fehlende Teile ersetzen und allerlei Hebel und Objekte mit der Maus bewegen. Nervig ist dabei die unnötig fummelige Steuerung, bei der wir immer wieder Dinge bei gedrückter Maustaste oder mit dem Gamepad rotieren, herumschieben und bewegen, wenn es ein simpler Klick doch auch getan hätte. Zudem sind die Lösungswege entweder linear oder unbefriedi-



Sascha Penzhorn
@GameStar_de

Nervige Kamerasprünge, grottige Performance, miserable, oft unfreiwillig komische Sprachausgabe und hässliche Zwischensequenzen, bei denen man sich teils in die Ära der ersten PlayStation zurückversetzt fühlt – beispielsweise dann, wenn Kate mit ihrem Ruderboot auf einer betonharten Wasseroberfläche aufschlägt. An der Story gibt es nichts zu meckern. Die besseren Puzzles im Spiel sind clever, logisch, leiden aber unter der schlechten Spielsteuerung. Manche Puzzles sind erst lösbar, wenn man den richtigen NPC anspricht, oder schlicht unlogisch. Um die wirklich guten Teile des Spiels zu genießen, muss man einiges in Kauf nehmen. Syberia 3 strapaziert die Nerven mit gewaltigen Ladezeiten, startet mit etwas Pech überhaupt nicht oder löscht spontan das einzige Savegame. Na, danke!



Klicken allein bringt nichts. Um die Schraube reinzudrehen, müssen wir auch die Maus bewegen.

 Die Story der Syberia-Reihe stammt aus der Feder von Benoît Sokal, dem belgischen Künstler hinter der Comicreihe »Canardo«.



Der Nomadenstamm der Youkol folgt dem Zug der Schneestrauße.

gend unlogisch. Das heißt beispielsweise, dass wir selbst dann nicht aktiv werden können, wenn wir die Lösung längst wissen. Nein, wir brauchen erst den entsprechenden Hinweis. Etwa, wenn wir zu Spielbeginn einen Schraubenzieher suchen und über ein Messer stolpern, das wir hervorragend zweckentfremden könnten. Das funktioniert nur leider nicht, bis wir einen NPC anquatschen, der uns exakt diesen Tipp gibt. An anderer Stelle erleidet ein NPC eine Herzattacke und hat die Kraft, uns anzumotzen, wenn wir an der falschen Stelle nach seinen Pillen suchen, doch wo er die lebensrettende Medizin versteckt hat, verrät er uns nicht. Klar, dann wäre es ja kein Rätsel mehr, aber Sinn ergibt das alles nicht.

Weniger Lauferei

Einen großen Kritikpunkt aus den Vorgängern haben sich die Entwickler offenbar zu Herzen genommen: Wir müssen keine Weltreisen mehr quer durch die Spielwelt unternehmen, um Rätsel zu lösen. Selten ist der Schlüssel zu einem Puzzle mal mehr als ein oder zwei Bildschirme weit entfernt. Zudem gibt es einen optionalen Reisemodus, der uns sichtbare Hinweise auf Interaktionen gibt. Ebenfalls neu und gar nicht praktisch ist der Wegfall der freien Speicherfunktion. Zwar kann Kate nicht sterben, es kann derzeit aber durchaus passieren, dass der einzige automatisch gespeicherte Spielstand durch einen Bug gelöscht wird. Dann fängt man wieder komplett von vorne an. Hinzu kommt, dass Syberia 3 mit 40 GB auf der Platte einschlägt und trotzdem selten gut, manchmal aber richtig hässlich aussieht. Beispielsweise dann, wenn stocksteife NPCs beim Sprechen nur den Mund bewegen, während der Rest des Charakters völlig regungslos und ohne Animation bleibt. ★



Dr. Olga will uns nicht gehen lassen. Nicht nur ihre Persönlichkeit ist unheimlich.

SYBERIA 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3-3220 / Phenom II X4 965	Core i5-4430 / AMD FX-6300
Geforce GTX 460 / Radeon HD 6950	Geforce GTX 770 / Radeon HD 7970
4 GB RAM, 45 GB Festplatte	8 GB RAM, 45 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ ein paar hübsche Landschaften und Kreaturen + hervorragende Musik von Inon Zur − unglückliche Sprecherwahl − altbackene Grafik − nervige Kamera

SPIELDESIGN

+ keine langen Laufwege für Rätsel + oft gelungene Puzzles − aber streng lineare Lösungen − grausige Steuerung mit Maus und Tastatur − schwer sichtbarer Zeiger

BALANCE

+ optionale visuelle Hilfestellungen + Rätsel-Schwierigkeit genau richtig + keine Spielertode − kein freies Speichern − (wenige) unlogische Rätsel

ATMOSPHÄRE / STORY

+ unverbrauchtes Setting + interessante Handlung + Plot auch für Neueinsteiger geeignet − miese Sprachausgabe schadet der Atmosphäre − Dialogentscheidungen belanglos

UMFANG

+ umfangreiche Story + haufenweise Puzzles + zahlreiche vertonte Dialoge − kein großer Wiederspielwert − nur ein Ende

ABWERTUNG

Wir werten wegen technischer Schwächen ab. Das Spiel lädt ewig lange, ruckelt, startet hin und wieder gar nicht und kann sogar das einzige Savegame zerstören.

55 -10

FAZIT

Adventure mit cleveren Puzzles und einer schönen Handlung, das aber über böse technische Macken und eine angestaubte Grafik stolpert.

45

Die Musik stammt von Inon Zur, der schon für Fallout 4, Soul Calibur 5 oder Dragon Age komponiert hat.

Little Nightmares

LIMBO IN BUNT?

Genre: **Jump&Run** Publisher: **Namco Bandai Games** Entwickler: **Tarsier Studios** Termin: **28.4.2017** Sprache: **Englisch**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **3-4 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Der Grusel-Plattformer Little Nightmares wandelt auf den Spuren von Inside und Limbo, offenbart allerdings immer größere Schwächen. Von Dom Schott



Wer sind die Wesen, die hier wohnen? Und was wollen sie von dem kleinen Mädchen Six?

Ein Metzger mit eingefallenem Gesicht und toten Augen hievt einen riesigen Fleischbrocken auf den Holztisch und schlägt mit seinem rostigen Beil Stück um Stück aus der Masse. Er grunzt und ächzt, während sich unsere Spielfigur ängstlich auf einem Dachbalken über dieser Szenerie zusammenkauert. Das kleine Mädchen, das wir spielen, ist eine Zwergin im Vergleich zu dem bedrohlich aussehenden Riesen unter uns, der uns spielend einfach mit einer Hand zerquetschen könnte. Aber es hilft ja nichts, wir müssen weiter, und der Weg führt über das Ungetüm hinweg.

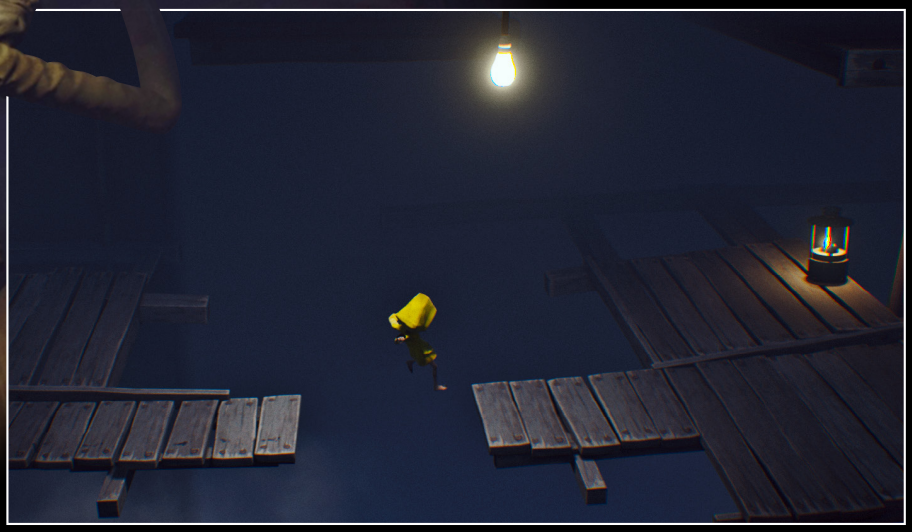
Szenen wie diese gehören zu den absoluten Höhepunkten von Little Nightmares, das uns als das kleine Mädchen Six von einem Albtraum in den nächsten schickt. Gehetzt eilen wir einem unbekannten Ziel entgegen. Ein solcher Spannungsbogen, der von einer ständigen, hintergründigen Unbehaglichkeit und Ungewissheit genährt wird, hat bereits bei Limbo und Inside gut funktioniert. Das Team von Tarsier Studios will mit seinem schaurigen Rätsel-Jump&Run nun in eine ganz ähnliche Richtung einschlagen. Doch je mehr Zeit wir in der Welt von Little Nightmares verbringen, desto deutlicher wird, dass das Abenteuer nicht an das Niveau von Inside & Co. heranreicht.

Eine stumme Spielwelt

Das erste der insgesamt fünf Kapitel beginnt ganz unvermittelt und ohne eine erklärende Introsequenz. Das Mädchen Six, dessen Gesicht durch die Kapuze ihrer gelben Regenjacke stets verborgen bleibt, kommt in einem dunklen Raum zu sich. Es gibt keine Anweisungen, keine Missionsmarker, sondern nur eine Öffnung in der Holzwand auf der rechten Bildschirmhälfte. Wir klettern fast instinktiv auf einen Holzkasten, dann auf ein Bett, huschen durch die Öffnung und gelangen in den nächsten Raum.

Damit haben wir den Kern von Little Nightmares bereits verstanden: Augenscheinliches Ziel des Spiels ist es, vorbei an den unterschiedlichsten Rätseln und Bedrohungen den rechten Bildschirmrand zu erreichen, dabei Raum um Raum hinter uns zu lassen, bis uns hoffentlich eine Auflösung des Ganzen erwartet. Auf dem Weg sammeln wir Hinweise, die uns die Hintergründe dieser Spielwelt allmählich wie ein Puzzle zusammensetzen lässt: Regelmäßig schwanken wir von links nach rechts, Gegenstände rollen über den Boden – wir müssen uns wohl auf einem Schiff befinden! Kurz darauf entdecken wir verlorene Schuhe, Socken und andere Kleidungsstücke, die in den Schlupfwinkeln und Geheimgängen liegen. Wer hat bereits vor uns diesen Weg gewählt? Wir suchen in den fantastisch designten Leveln und Kulissen nach Antworten auf unsere Fragen, doch unglücklicherweise beginnt die Spielwelt erst ab dem zweiten Kapitel damit, so wirklich mit uns zu sprechen.

Im Vordergrund des kompletten ersten Kapitels stehen stattdessen eine Reihe von aneinandergereihten Rätseln, die uns auf die



Die Steuerung funktioniert gut, Sprünge über solche Abgründe stellen kein Problem dar.



Dieser Gegner ist blind, aber er kann uns erschnüffeln. Wir müssen schnell aus seiner Reichweite gelangen.



Das Böse in Little Nightmares ist übergewichtig. Jedoch immerhin karikaturhaft übergewichtig.



Dom Schott
@R3nDom

Warum ich hier bin, wer meine Gegner sind, wer ich selbst überhaupt bin, all diese Fragen trage ich Level um Level mit mir herum, sammle Puzzelteile auf, versuche mir ein Bild zu machen. Dieses Kopfkino zieht mich tiefer in die Spielwelt, als es eine Zwischensequenz je geschafft hätte. Und deswegen ist es so enttäuschend, dass das Finale daran scheitert, meine Fragen zu beantworten oder mir zumindest neue Geheimnisse aufzudrücken, über die ich spekulieren kann. Stattdessen fühlt sich das Ende so an, als wäre es den Entwicklern nicht gelungen, alle Ideen am Ende zu vereinen. Der Eindruck wird noch verstärkt, wenn ich darüber nachdenke, dass einige der wichtigsten Informationen über die Welt von Little Nightmares nicht im Spiel selbst, sondern auf der offiziellen Homepage beiläufig erklärt werden.

kommenden Herausforderungen vorbereiten sollen. Als Tutorial sind diese ersten etwa 30 Minuten gut gelungen und rüsten uns mit dem nötigsten Wissen für die kommenden Spielstunden aus, doch dieser Einstieg lässt die Spielwelt selbst verstummen: Die einzelnen Level-Abschnitte sind hier recht monoton, bevor Little Nightmares im folgenden Kapitel schließlich eine deutlich größere Farbpalette hervorzaubert – und seinen ersten Bewohner vorstellt.

Zwischen Bossgegnern und Frustmomenten

Eine Besonderheit von Little Nightmares hat uns ganz besonders gut gefallen: Ab einem gewissen Punkt konfrontiert uns der Plattformer mit Bossgegnern, die sich durch den Level bewegen und mit ihrer individuellen Kulisse interagieren. Der Metzger vom Beginn dieses Artikels beispielsweise ächzt, keucht und humpelt durch eine riesige Küche, kocht Würste, kramt nach Geschirr oder sucht Zutaten. Irgendwo in der Nähe befindet sich dann meist ein Schlüssel, mit dem wir die Tür zum nächsten Levelareal öffnen können – doch wie wir an den Gegenstand kommen, müssen wir erst einmal herausfinden.

Dabei sind die Rätsel so angeordnet und vorgestellt, dass wir meist sofort wissen, was von uns verlangt wird. Das erspart Frust und stumpfes Herumraten. Ganz im Gegensatz zu den Sequenzen, in denen es einzig und allein auf unser Geschick ankommt, ob wir ein Hindernis überwinden können oder das Zeitliche segnen. Immerhin sind die Checkpoints fair gesetzt, doch das ein oder andere Mal haben wir trotzdem inbrünstig geflucht, weil wir das enge Zeitfenster für einen Tastendruck verpasst haben. Mit Maus und Tastatur übrigens öfter als mit dem Gamepad. Letzteres lässt uns Six butterweich lenken, während sich das Spiel über Maus und WASD vergleichsweise hakelig steuert. Immerhin ist die Tastenbelegung frei einstellbar. Diese Unterbrechungen stören den Spiefluss teils erheblich und vermiesen uns die eigentlich faszinierende Spielwelt. Glücklicherweise überwindet Little Nightmares im letzten Drittel diese Schwachstellen und konfrontiert uns kurz vor dem Finale mit einem Levelareal, das alle Stärken des Plattformers demonstriert.

Ein Durcheinander aus roten Fäden

Ausgerechnet die Stilmittel, die Little Nightmares ausmachen, werden ihm auf den letzten Metern zum Verhängnis – und das aus einem ganz bestimmten Grund. In der Spielwelt, die Tarsier Studios geschaffen hat, wird kein einziges Wort gesprochen. Stattdessen übernehmen die Bildsprache und der Soundtrack die Aufgabe, uns zu erklären, ob wir uns gerade in Gefahr befinden, was in der Hauptfigur Six vorgeht, welche Wesen freundlich und welche tödlich sind. Während der Soundtrack zielgenau und immer stimmig Ächzgeräusche, krächzendes Atmen, angsterfülltes Zischen oder bedrohliches Gurgeln verteilt, schöpft die Bildsprache vor allem aus einer Motiv-Schublade: Körperlicher Verfall und Krankheiten dienen der Charakterisierung des Bösen und Bedrohlichen, das überwunden oder überlistet werden muss. Neben Blind- und Taubheit oder missgestalteten Körpergliedern etabliert sich nach und nach vor allem Übergewicht als bevorzugte Eigenschaft des Dummen, Einfältigen und Niederträchtigen. Es liegt auf der Hand, wie problematisch dieser Einsatz einer Bildsprache ist, die Essstörungen und Übergewicht als »das stupide Böse« illustriert. Unglücklicherweise treiben die Entwickler dieses Stilmittel im Finale auf die Spitze. Doch das ist nicht das einzige Problem des finalen Kapitels: Nachdem wir knapp vier Stunden lang der Antwort auf die Frage hinterhergelaufen sind, was es mit dieser Spielwelt nun wirklich auf sich hat, wartet auf uns eine unbefriedigende Antwort. Den Entwicklern ist es nicht gelungen, die roten Fäden am Ende wieder zusammenzuführen, und leiten damit zu einer Enthüllung über, die als Magic Moment inszeniert wird, uns aber achselzuckend zurücklässt. ★

LITTLE NIGHTMARES

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3-2115C / Athlon II X3 460	Core i7-860S Quad / FX-6200
Geforce GTX 480 / Radeon R7 265	GeForce GTX 660 / Radeon HD 6970
6 GB RAM, 10 GB Festplatte	8 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ wunderschöner Artstyle
+ ausdrucksstarke Animationen
+ wirkungsvolles Zusammenspiel von Soundtrack und Spielszenen
+ stabile Framerate
− Ausschlachten von Behinderung

SPIELDESIGN

+ angenehme Lernkurve
+ Level mehr als nur Kulisse
+ Steuerung meistens sehr präzise
+ abwechslungsreiches Leveldesign
− erstes Tutorial-Kapitel etwas langatmig

BALANCE

+ gutes Verhältnis von Rätseln und Erkundung
+ kaum »Trial & Error«-Passagen
+ faire Checkpoints
− einige Timing-Rätsel zu schwer
− Maus-Tastatur-Steuerung vergleichsweise hakelig

ATMOSPHÄRE / STORY

+ beeindruckend beklemmende Grundstimmung
+ ausdrucksstarke Bildsprache
− Spielwelt mangelt es an Tiefe
− unbefriedigende Auflösung
− Identität der Spielfigur bleibt Geheimnis

UMFANG

+ bis zu vier Stunden Spielzeit ohne nervige Längen
+ keine störenden Collectibles
− kaum Wiederspielwert
− keine alternativen Lösungswege
− keine freischaltbaren Zusatzoptionen

FAZIT

Ein weitestgehend fesselndes und bizarr-hübsches Abenteuer, dessen großes Finale allerdings in vielerlei Hinsicht enttäuscht.



Little Nightmares erinnert im Artdesign stark an ein früheres, aber eingestelltes Spiel von Tarsier: The City of Metronome.

Bayonetta

DAS ENDE EINER HIMMELSCHREIENDEN UNGERECHTIGKEIT



Genre: **Action** Publisher: **Sega** Entwickler: **Platinum Games** Termin: **11.4.2017**
Sprache: **Englisch, dt. Untertitel** USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Mit Bayonettas Konsolen-Ehe ging PC-Spielern eins der großartigsten Action-Spiele der letzten zehn Jahre durch die Lappen – bis jetzt! Im Test zeigt sich: Die Scheidung ist ein Grund zu feiern!

Von Maurice Weber

Es kommt der Tag im Leben eines jeden treuen PC-Jüngers, da er an seinem Glauben zweifelt. Bei mir war Bayonetta Schuld: ein absoluter Traum von einem Actionspiel, der wahre und beste Erbe von Devil May Cry – und ich hatte ums Verrecken nie die richtige Plattform dafür! Auf den PC kam es sowieso nie, die PlayStation-3-Version war Murks, und dann sollte man sich für den zweiten Teil plötzlich auch noch eine Wii U kaufen! Und jetzt, wo mich mit längst mit meinem trostlosen Leben voller grauer und gewöhnlicher Actionspiele abgefunden hatte – also solche, in denen ich meine Feinde nicht an einen aus meinem eigenen Hexenhaar gezwirbelten Drachen verfüttern kann – da tanzt Bayonetta völlig aus dem Nichts auf den PC! Und hat seit 2009 nichts von seiner glamourös-brutalen Faszination verloren.

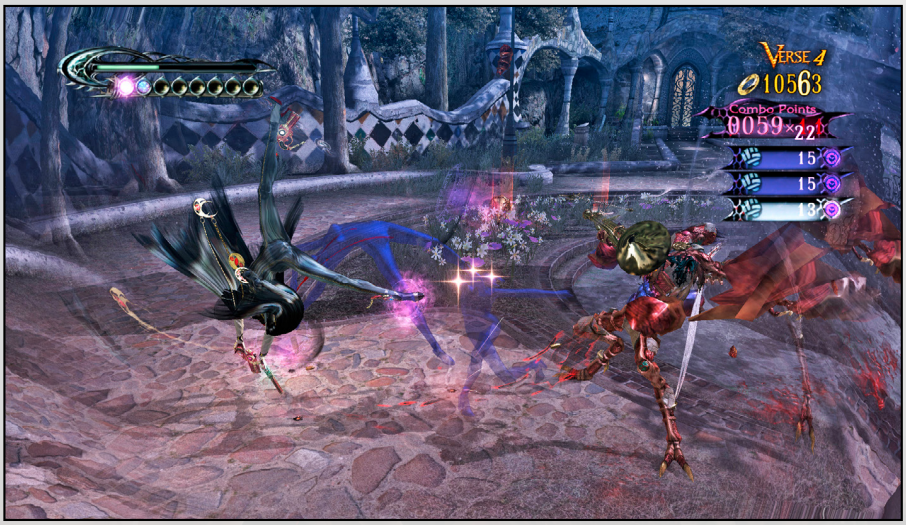


Ein ganz normaler Tag in Bayonetta: Wir fliegen in den Trümmern einer Kirche durch die Luft und schlagen uns mit einem riesigen Drachen herum.

Der Hexenhammer

Warum hat mir Bayonetta in meiner PC-Sammlung so schmerzlich gefehlt? Weil mir damit eins der besten Spiele seiner Art entging. Die Action-Meister bei Platinum Games, allen voran Devil-May-Cry-Erfinder Hideki Kamiya, haben ihre Genre-Expertise hier auf die Spitze getrieben, Bayonetta ist nahezu die Perfektion des stilvollen Metzelns. So flüssige, so abgedrehte, so spektakuläre Kämpfe zaubert kaum ein anderes Spiel auf den Bildschirm. Spielend entfessele ich ein Feuerwerk eindrucksvoller Kombos, verleihe meinen Schlägen und Tritten mit Hand- und Armpistolen explosiven Nachdruck und greife in Bayonettas Hexen-Trickkiste, um riesige Magie-Fäuste auf meine Feinde niederfahren zu lassen oder sie in eine spontan beschworene Guillotine zu treten. Herrlich!

Ab der ersten Minute verlangt mir Bayonetta alles ab: Dicke Punktzahlen fährt nur ein, wer auch eine gute Show liefert und unterschiedliche Kampftricks aneinanderreiht, ohne selbst einzustecken. Und die Hexe von Welt geht Angriffen nicht nur aus dem Weg, sie wartet lässig bis zum allerletzten Moment



Wer genau im richtigen Moment ausweicht, turnt ein paar Sekunden in Bullet Time übers Feld.

Die PC-Version

Auf dem PC enthält Bayonetta keinerlei neue Inhalte, lässt sich jetzt allerdings mit Auflösungen bis zu 4K (3840x2160) und in 60 fps spielen. Die Zwischensequenzen laufen mit 30 Bildern pro Sekunde und anders als etwa in Nier: Automata stets flüssig. Außerdem gibt es PC-Grafikoptionen und frei belegbare Tasten. Die PC-Version von Bayonetta erscheint exklusiv auf Steam und unterstützt Achievements, Sammelkarten und Steam Cloud Save.



Aus dem Handstand mit den Fußpistolen feuern: Bayonetta hält wenig von gewöhnlichen Kampftechniken.

und weicht dann um Haaresbreite aus – dann gleite ich für ein paar Sekunden in Bullet Time übers Feld. Außerdem schalte ich im Lauf des Spiels ein vielfältiges Arsenal an einzigartigen Waffen und Fähigkeiten frei.

Überraschend gut auf dem PC

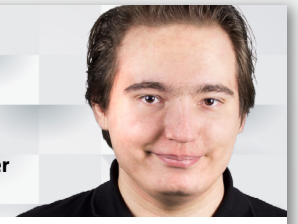
Bei all dem ist Bayonetta aber kein Actionspiel zum Fingerverknoten. Und funktioniert deswegen viel besser als gedacht mit Maus und Tastatur! Bei all seinem Anspruch und seiner Vielfalt kommt es nämlich mit nur zwei Angriffsbuttons aus: Schlagen und Treten. Kombos löse ich aus, indem ich die in den unterschiedlichsten Abfolgen und Timings verbinde, für eine Fernkampfsalve halte ich einfach nach einem Schlag oder Kick die Taste gedrückt. Klingt nach einem System, das perfekt auf die linke und rechte Maustaste passt? Stimmt!

Und weil ich alle Knöpfe frei belegen darf, kann ich andere Schlüsselfunktionen wie Ausweichen und Springen genauso legen, wie ich sie brauche. An manchen Stellen offenbart das Spiel aber doch etwas unbeholfen seine Konsolenherkunft. Wo ich etwa mit dem Gamepad eine wilde Pistolensalve in alle Richtungen entfessle, indem ich meinen Stick einmal kreisen lasse und dann die Angriffstaste drücke, muss ich hier die Maus im Kreis bewegen – was sich doch sonderbar anfühlt. Und die Kamera lässt sich selbst mit voller Mausempfindlichkeit nur überraschend langsam und störrisch bewegen. Insgesamt funktioniert Bayonetta mit dem Controller einfach nochmal einen Tick besser – aber es spielt sich auch mit Maus und Tastatur angenehmer als die meisten seiner Genrekollegen.

Alt, aber nicht altbacken

Technisch ist Bayonetta ein gelungener PC-Port, aber keine Revolution: Es läuft flüssig und sieht in 1080p und 60 fps schicker aus als damals auf den Konsolen. Aber es stammt eben doch von 2009. Das sieht man vor allem den nicht allzu scharfen Texturen an. Auch die Partikeleffekte wirken nicht mehr taufrisch, obwohl das Spiel immer noch ordentlich scheppert und kracht. Ebenfalls schade: Obwohl sich nun bis zu sechzehnfache MSAA-Kantenglättung zuschalten lässt, ist selbst auf der höchsten Stufe noch eindeutige Treppchenbildung zu erkennen.

Aber die erstklassigen Animationen spielen immer noch ganz oben mit. Und Stil hat das Ding! Klar, das Design ist nicht jedermanns Sache – teils absurd grotesk, teils fast schon ins Lächerliche übertrieben sexy, immer unverwechselbar japanisch. Und die Story um den Gedächtnisverlust der Titelhexe ist oft zu konfus, um wirklich mitzureißen. Aber dafür sprühen das Spiel und seine Figuren nur so vor Kreativität! Wer seine Action nicht immer todernst braucht, den erwartet bei Bayonetta ein einmaliges Erlebnis. ★



Maurice Weber
@Froody42

Seit Jahren habe ich mich über keine PC-Portierung so sehr gefreut wie über die von Bayonetta. Was habe ich mich damals geärgert, dieses Meisterwerk nicht auf meiner Lieblingsplattform spielen zu können! Dieses Spiel darf in der Sammlung keines Prügel-Fans fehlen – abgedrehte und rasante Action der Marke Devil May Cry war selten so verdammt spektakulär.

Und nun ganz überraschend nicht nur ein PC-Port, sondern auch noch ein guter! Weil der Anspruch von Bayonetta sich nie daraus speiste, sich auf dem Gamepad die Finger zu verknoten, gehen die Kämpfe selbst mit der Maus viel besser von der Hand, als man in diesem Genre erwarten würde. Da kann man die quälend lange Wartezeit doch fast schon verzeihen! Und als Nächstes dann Bayonetta 2, bitte?

BAYONETTA

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3 3220 / AMD FX 4170	Core i5 4460 / AMD FX 6300
Geforce GTX 570 / Radeon HD 6950	Geforce GTX 760 / Radeon HD 7870
4 GB RAM, 20 GB Festplatte	8 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ exzellente Kampfanimationen + abgedrehtes, aber stilsicheres Design + spektakuläre Schlachten und Bossgegner
− veraltete Texturen − manchmal zu chaotisch

SPIELDESIGN

+ eingängiges, aber anspruchsvolles Kampfsystem + denkwürdige Bosskämpfe + Bullet Time + überraschend gut mit Maus und Tastatur bedienbar + wuchtiges Treffergefühl

BALANCE

+ knallhart und fordernd + Punktsystem belohnt stilvolles Spielen + zwei schonende Schwierigkeitsgrade für Einsteiger + zwei freischaltbare Experten-Schwierigkeitsgrade − kein freies Speichern

ATMOSPHÄRE / STORY

+ coole Hauptfigur + rasante, stimmungsvolle Schlachten + zahlreiche Zwischensequenzen − stellenweise wirr und undurchschaubar − nur mittelmäßige Geschichte

UMFANG

+ 14 Kapitel + zahlreiche Techniken und Items + Bonuskostüme + Wiederspielwert
− keine neuen Inhalte gegenüber Konsolenversion

FAZIT

Selbst acht Jahre nach dem Konsolenrelease noch ein grandioses Action-Spektakel, das kein PC-Prügelfan verpassen sollte.



Platinum Games ging aus Capcoms Clover Studio hervor, die Okami und Viewtiful Joe entwickelt hatten.

Full Throttle Remastered

REBORN TO BE WILD

Genre: **Adventure** Publisher: **Double Fine Productions** Entwickler: **Double Fine Productions** Termin: **18.4.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **4 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

LucasArts Asphaltcowboy brettert wieder los – generalüberholt in HD. Macht das heute noch Spaß?

Von Martin Deppe

Als LucasArts 1995 das Roadmovie-Adventure Full Throttle herausbringt, wirkt es ein wenig wie aus der Zeit geplumpst. Alle Welt setzt damals auf SVGA, digitalisiert Schauspieler und schielt kräftig gen Hollywood. Doch Monkey-Island-Erfinder Tim Schafer und seine Crew pfeifen auf solch neumodisches Gedöns – und liefern ein Adventure in grober VGA-Grafik und mit flotten Comic-Animationen. Und sie gehen sogar noch weiter: Ein Teil der Action-Sequenzen spielt auf einer Straße in der Wüste, und hier soll eigentlich die INSANE-Engine aus dem zeitgleich bei LucasArts entstehenden Rebel Assault zum Einsatz kommen. Doch die verträgt sich nicht mit der klassischen SCUMM-Engine, also wird Letztere überarbeitet, bis beide miteinander klarkommen. Aber jetzt gibt es ein neues Problem: Weil Rebel Assault ja so fotorealistisch wie möglich aussehen soll, wirkt auch die Wüste in Full Throttle viel zu real. Auch der Parallax-Himmel sieht zu echt aus und passt nicht zur Cartoon-Optik des Adventures. Kurzerhand skaliert das Team die Grafik runter, damit alles wie aus einem Guss wirkt.

Skywalker auf der dunklen Seite

Aber keine Sorge, für Full Throttle Remastered haben Tim Schafer und sein Team von Double Fine keine fotorealistischen Effekte draufgepappt, sondern den Look wirklich rundum gelungen überarbeitet. Dank 16:9 und HD ist der Detailgrad wesentlich höher, ohne den klassischen Grafikstil zu versaubeuteln. Durch das Breitbildformat wirkt die Neuauflage viel cineastischer als früher, was den langen Zwischensequenzen und vielen kurzen Kamerawechseln wie Nahaufnahmen und Totalen zugutekommt. Mit der F1-Taste können wir jederzeit und nahtlos zur originalen VGA-Grafik in 4:3 umschalten.

Beim Sound hingegen halten sich die Verbesserungen in Grenzen. Was daran liegt, dass Full Throttle in dieser Disziplin schon damals erstklassig war: Der rockstarke Soundtrack, hochklassige Sprecher wie Mark Hamill als Bösewicht Ripburger und grandiose Motorensounds können sich auch heute noch absolut hören lassen. Dabei gehen die Entwickler damals so ungewöhnliche Wege wie bei der heruntergeschraubten Grafik: Für die Motorensounds der rivalisierenden Biker-Gangs nehmen sie das wütende Brummen von Bienen in einem Glas und spielen den Sound mal schneller, mal langsamer ab. Für das wuchtige Bike von Held Ben wird ein echter Biker aus San Francisco angeheuert, der mit seiner aufgemotzten Lieblings-Harley vorbeiknattert. Und dabei so viel Luftdruck erzeugt, dass links und rechts die Alarmanlagen der parkenden Autos anspringen.

»Tim, riecht das nach Benzin?«

Diese ganzen Hintergrundinfos bekommen Sie im Spiel auf Knopfdruck. Mit der A-Taste schmeißen Sie nämlich den tollen Audio-Kommentar an. Gleich sechs der damals am Spiel Beteiligten schwelgen hier in Erinnerungen und verraten Hintergründe. Zum Beispiel, dass der Sound der Band »The Gone Jackals« so schmissig klingt, weil der Tontechniker die Musik damals in Kopfhörerqualität direkt an den Soundblastereingang



Mit der F1-Taste schalten wir jederzeit zwischen dem Remaster (oben) und dem Original um. Die Neuauflage ist nicht nur technisch prima, sondern bewahrt auch den Stil der Urfassung.



Martin Deppe
@GameStar_de

Full Throttle war für mich immer eines der schwächeren LucasArts-Adventures, vor allem wegen der mageren Rätsel und kurzen Spielzeit. Aber es hält immer noch ein verflixt hohes Niveau. Das liegt zum einen am flotten Roadmovie-Erzählstil, zum anderen an der gelungenen Mischung aus Rätseln Light, coolem Antihelden und den (auf Dauer etwas nervigen) Actionsequenzen. Das schöne Remaster bringt die Atmosphäre von damals prima rüber, ohne in den Grafikstil einzugreifen. Immer wieder drücke ich F1, um die alte Optik mit der neuen zu vergleichen, und die Erinnerungen kommen hoch. Dazu noch die Audiokommentare und schon fühlt man sich zurückversetzt in die Neunziger. Vor allem für Vollgas-Veteranen ist die Neuauflage klasse, aber auch für alle, die's damals verpasst haben. Jüngere Spieler hingegen lässt der Kult kalt.



Die vielen launigen Audiokommentare, unter anderem von Adventure-Guru Tim Schafer, sind absolut hörenswert. Wer nicht so gut Englisch kann, schaltet die deutschen Untertitel dazu.

geliefert hat – das bringt Profis zwar zum Heulen, sorgt aber für einen ganz speziellen Klang. Und wir erfahren, dass in einer Schrottplatzszene das alte Auto von Tim Schafer zu sehen ist. Sein 69er LeMans GTO ist just in dem Moment wegen eines kaputten Benzinschlauchs fast komplett ausgebrannt, als der Grafiker gerade die Schrottplatzwracks gezeichnet hat. Das Auto hat Schafer heute noch in der Garage stehen.

Hoppla, jetzt haben wir vor lauter Zeitreise das eigentliche Spiel vergessen. Das holen wir hiermit nach: Full Throttle spielt in einer parallelen Zeitlinie in den USA. Die Staaten erleben gerade den Übergang von bereiften Fahrzeugen hin zu schwebenden Autos und Motorrädern. Der letzte Hersteller klassischer Motorräder ist Corley Motors, doch selbst deren Chef lässt sich in einer Hovercraft-Limo herumkutschieren. Wir spielen den beinharten Biker Ben, der in eine Intrige aus Mord und Macht gerät und seine alte Gang sowie neue Freunde retten muss. Dabei treffen wir auf abgedrehte Figuren wie den Übelwicht Ripburger oder die Fotoreporterin Miranda, doch die Charaktere sind weniger skurril als ihre Kollegen auf Monkey Island oder in der Tentakelvilla.

Rätsel & Randale

Auch bei den Rätseln kommt Full Throttle nicht an die Genrespitzenreiter heran. Fast alle der wenigen Gegenstände setzen wir ein paar Sekunden oder ein, zwei Bildschirme später ein, es gibt kaum Item-Kombinationen, fast alle Lösungen liegen auf der Hand. Selbst Kettensäge und Benzinkanister kommen konventionell zum Einsatz.

Nun ja, fast konventionell: Die Kettensäge ist nämlich die mächtigste Waffe für die legendären Motorrad-Duelle, in denen wir rivalisierende Biker von ihren Maschinen schubsen. Mit Faust, Fußtritt, Motorradkette oder zuvor gemopsten Dünger greifen wir die neben uns fahrenden Rocker an, indem wir mit den Tasten lenken und schlagen. Optional können wir auch zum Gamepad greifen. Damals ziemlich kultig sind die simplen Action-Einlagen (später gibt's noch ein Crash-Autorennen) heute spielerisch arg mau, wenn nicht gar nervig – wir haben in den letzten zwei Jahrzehnten schlicht zu viele Quicktime-Events erlebt. Allerdings wäre Full Throttle ohne die Stunt-Einlagen endgültig viel zu kurz: Nach drei bis vier Stunden dürften auch Adventure-Einsteiger, die die Lösung nicht im Kopf haben, locker durch sein. Für rund 15 Euro ist das aber immer noch länger als ein gleich teurer Kinoabend. Und mindestens genauso unterhaltsam. ★



Nettes Easteregg bei der Mopped-Actionsequenz: Unser Rivale hat ein Rebellen-Tattoo auf der Stirn.

FULL THROTTLE REMASTERED

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo 2,4 GHz / Athlon X2 2,8 GHz	Core 2 Quad 2,5 GHz / Athlon II 3,0 GHz
Geforce GTX 260 / Radeon HD 4870	Geforce GTX 460 / Radeon HD 6850
4 GB RAM, 5,1 GB Festplatte	8 GB RAM, 5,1 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ sehr liebevolle HD-Überarbeitung
+ klassischer Grafikstil wurde beibehalten
+ gute Originalsprecher
+ starker Soundtrack
− Sprachausgabe gelegentlich zu leise

SPIELDESIGN

+ alte und neue Grafik jederzeit umschaltbar
+ Hotspot-Anzeige
+ fast immer speicherbar
+ gute Maussteuerung
− teils nervige Actionsequenzen

BALANCE

+ logische Rätsel
+ keine Sackgassen oder Tode
+ einsteigerfreundlich
− für Rätselprofis zu leicht

ATMOSPHÄRE / STORY

+ gelungene Biker-Atmosphäre
+ spielt sich wie ein Roadmovie
+ ganz eigener Erzählstil
+ witzige Story
+ Nostalgie-Bonus

UMFANG

+ informativer Audiokommentar
+ große Galerie mit Konzeptzeichnungen
− mit drei, vier Stunden viel zu kurz
− wenige Gegenstände

FAZIT

Gutes Remaster des Klassikers, das den Detailgrad drastisch erhöht, ohne den Stil zu verhunzen. Spielerisch aber eher anspruchslos.



Das 3D-Sequel Full Throttle: Hell on Wheels war bereits in Entwicklung, wurde aber im August 2003 eingestellt.

Dragon Quest Heroes 2

KNUDDELIGE MASSENSCHLACHTEN



Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Omega Force** Termin: **28.4.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch, Japanisch**
USK: **ab 12 Jahre** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**



Unsere Helden stehen einer ganzen Menge an feindlichen Kreaturen gegenüber. Ein völlig normaler Tag in einem Musou-Spiel.

Auf dem PC sind Musou-Spiele selten. Umso besser, wenn sie dann so gut sind. Von Michael Cherdchupan

Im Gegensatz zu den eher klassischen Musou-Titeln auf den Konsolen wie Berserk: Band of the Hawk hat man bei Dragon Quest Heroes 2 neben den großen Schlachten auch Gelegenheit, sich in Städten umzusehen und die Welt zu erkunden. Zwar gibt es wieder eine Karte, auf der wir uns von einem Punkt zum anderen teleportieren können, doch die Reiseziele müssen erst mal erschlossen werden. Das geschieht, indem wir die raren Teleportationskristalle in den Wildniszonen entdecken. Neue Orte sind nur über diese großflächigen, neuen Abschnitte erreichbar, die es zwar nicht ganz schaffen, uns eine gänzlich offene Welt vorzugaukeln, aber trotzdem das Reisegefühl verstärken. Das hat dem ersten Teil etwas gefehlt.

Natürlich finden wir auch in der Fortsetzung neben den Hauptmissionen zahlreiche Nebenaufgaben. Reisende in Not, versteckte Räume und Schätze oder Monster, auf die ein Kopfgeld ausgesetzt ist: Die Aufgaben sind zwar nicht innovativ, aber sie gehören zum guten Ton eines abwechslungsreichen Rollenspiels. Der Umfang hat sich zudem nahezu verdoppelt. Wer die Hauptmissionen spielt und nebenher die eine oder andere Aufgabe mitnimmt, wird um die 40 Stunden gut unterhalten – mit viel Luft nach oben.

Wir verbringen viel Zeit damit, die Möglichkeiten bei der Party-Zusammenstellung und beim Aufleveln zu erforschen. Wir können neue Waffen kaufen und uns mit Alchemie Vorteile im Kampf verschaffen. Looten und Leveln? Aber sicher! Schön ist, dass wir während der Einzelspielerkampagne zahlreichen Figuren begegnen, die uns aus bisherigen Dragon-Quest-Abenteuern bekannt sind. Abgesehen von ihrem Aussehen haben sie zudem noch unterschiedliche Kampfstile, von breitflächigen Angriffen mit der Axt bis hin zu flinken, aber eher kurzen Hieben mit einer Metallklauen-Hand.

Vor dem Spielstart wählen wir zwischen einer vereinfachten oder einer komplexen Steuerung. Letzteres ist eher für Taktiker und Fingerakrobaten geeignet, doch in jeder Variante bleibt die Kampfmechanik überschaubar. Das ist durchaus ein Vorteil, denn Musou-typisch gibt es das ein oder andere zu beachten: Schlachtfelder müssen geschickt angegangen werden. Stirbt eine wichtige Spielfigur, missachten wir die Monstergeneratoren oder lassen uns von den Gegnerscharen in die Ecke treiben,





Die effektvollen Spezialattacken sind ein wichtiges taktisches Element im Kampf.

kann man noch so oft die simplen Combos vom Zaun brechen – wir werden schlussendlich die Schlacht verlieren. Als taktisches Element erweist sich ein neues Feature: Mit Münzen, die zufällig von Gegnern fallengelassen werden, sind wir nicht nur in der Lage, Monster zu beschwören, sondern können uns sogar in eines verwandeln. Ähnlich wie die Sonderattacken oder über Magiepunkte ausführbare Spezialfähigkeiten kann das eine aussichtslose Lage im letzten Moment noch rumreißen.

Kindgerecht für Erwachsene

Eine große Stärke des Spiels ist, dass man sich mit vier Charakteren gleichzeitig ins Getümmel stürzen und jederzeit den zu steuernden Kämpfer auswählen kann. Wird beispielsweise jemand von einem Tanz-Zauber getroffen und kann nicht mehr aufhören zu tanzen, können wir per Knopfdruck die Figur wechseln und zur Hilfe eilen. Betäubungseffekte oder heftige Treffer, die unsere Spielfigur erst einmal wegschleudern, sind eine gute Gelegenheit für einen solchen dynamischen Wechsel, um das Momentum des Kampfes aufrechtzuerhalten. Klar, die Gegner glänzen eher durch Masse als mit ausgefeilten Kampfmanövern, aber wenn sich eine ganze Armee knuffiger Monster in allen Formen und Farben vor uns aufbaut, von klein bis groß, von niedlich bis wuchtig, dann ist es schwer, sich nicht frohlockend in das Durcheinander stürzen zu wollen. Alle Attacken und Figuren sind blendend animiert und wirken sehr lebendig. Der unverkennbare Stil von Dragon-Ball-Schöpfer Akira Toriyama wirkt vor allem in der 3D-Umsetzung unheimlich plastisch. Selbst wenn sich auf dem Bildschirm etliche Figuren im totalen Chaos gegenseitig aufs Fressbrett geben, wird aus der Grafik kein grau-bräunlicher Polygonbrei: Dragon Quest Heroes 2 sieht zu fast jeder Gelegenheit gut aus, und läuft dabei sogar noch sehr flüssig. Gerade bei den Spezialattacken ein tolles Spektakel!

Beim ersten Teil haben wir noch den Koop-Multiplayer vermisst, doch jetzt ist er da: Mit bis zu drei weiteren Spielern können wir sowohl Storymissionen angehen als auch in speziellen Dungeons kämpfen. Möchten zwei Spieler sich für eine Storymission treffen, müssen sie vorher ein gemeinsames Passwort ausgemacht haben. Das ist einen Tick zu umständlich, doch wenn man es erst einmal in ein gemeinsames Spiel geschafft hat, macht die Klopperei großen Spaß.

Eine Mottenkiste voller Klischees

Typisch für die Serie ist die fröhliche Atmosphäre. Die Welt ist bevölkert mit liebenswerten Charakteren, die zwar das ein oder andere Klischee bemühen, aber viel Witz haben. Die Geschichte selbst bleibt oberflächlich. Es ist spürbar, dass sie nur als Bindeglied zwischen den Schlachten dient. Irgendwas mit sieben Königreichen, einem eitlen Prinzen, viel diplomatischem Geblubber zwischen Königen mit langen Bärten und lauwarme Gefühlsduselei zwischen alten Schulfreunden: So sehr wir die Charaktere mochten, so sehr waren wir auch damit beschäftigt, den modrigen Duft der Plot-Mottenkiste beiseite zu wedeln. Das dürfte aber vor allem Fans wenig stören. Die bekommen hier viel, was ihr Herz trotzdem erwärmt. ★



Michael Cherdchupan
@the_whispering

Obwohl ich Musou-Spiele gerne mag, kann ich nicht abstreiten, dass Innovation im Genre eher selten ist. Berserk habe ich schnell wieder zur Seite gelegt, und die offiziellen Dynasty-Warriors-Teile spiele ich oft nicht bis zum Ende. Bei vielen Spin-offs scheint man sich aber um Innovation zu bemühen, und Dragon Quest Heroes 2 ist eines der besten Beispiele dafür. Nicht nur der tolle Dragon-Quest-Stil wertet das Spiel ungemein auf, sondern auch die Rollenspielelemente sowie manch pfiffige Idee im flotten Kampfsystem. Wer sich schon immer gefragt hat, warum die Musou-Formel seit Jahren Spieler fasziniert, findet hier einen idealen Einstiegspunkt zum Reinschnuppern. Fans des Genres oder der Rollenspielreihe sind ohnehin auf Wolke 7 und dürfen sich auf ein Spiel freuen, das ihren Erwartungen mehr als gerecht wird.

DRAGON QUEST HEROES 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i7 870 / AMD FX 6300	Core i7 2600 / AMD FX 8350
Geforce GTS 450 / Radeon HD 5770	Geforce GTX 640 Ti / Radeon HD 7870
4 GB RAM / 30 GB Festplatte	4 GB RAM / 30 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ Toriyama-Stil + flüssige Framerate + lebendige, sehr charakterstarke Animationen + Soundtrack von Sugiyama Kobo
− Umgebungsgrafiken manchmal etwas trist

SPIELDESIGN

+ viele Party-Konstellationen + offene Wildniszonen + schneller Wechsel zwischen Charakteren im Kampf + motivierendes, nicht überforderndes Auflevel-System − Kombos nicht sehr komplex

BALANCE

+ optionale Hilfestellungen + Pacing lässt sich selbst bestimmen + faires Speichersystem − RPG-Experten durchschauen das Konzept schnell − Zugriff auf Multiplayer ist umständlich

ATMOSPHÄRE / STORY

+ sympathische Charaktere + typischer Humor + Art-Design mit liebevollen Details + inklusive japanischer Tonspur − Plot ist eher ein uninspirierter Aufhänger für Schlachten

UMFANG

+ über 40 Stunden Spielzeit + Helden lassen sich ausbauen und erweitern + unterschiedliche Umgebungen + spaßiger Multiplayermodus − abwechslungsarme Kampfmanöver

FAZIT

Charmanter Musou-Ableger, der das Massengekloppe mit neuen Elementen erweitert und auch für Skeptiker einen Versuch wert ist.



Dragon Quest 11 sollte 2016 zum 30. Jubiläum erscheinen, wurde aber verschoben.



Dungeon Keeper

DER UNDERGROUND-HIT

Erst jahrelanger Hype, dann kündigt der Projektleiter, der Publisher wird misstrauisch – und dann ist da noch diese Morddrohung. Doch die Hartnäckigkeit, mit der Peter Molyneux um sein Bullfrog-Abschiedsspiel kämpft, zahlt sich aus. Das vor rund 20 Jahren fertiggestellte Dungeon Keeper fesselt mit bezaubernder Buddel-Atmosphäre, strategischen Freiheiten, eigenwilligen Untergebenen – und lässt uns das Fantasy-Böse spielen.

Von Heinrich Lenhardt

Bösewicht zu sein, ist eine harte, ausgesprochen undankbare Aufgabe. Letztendlich wird man zuverlässig besiegt, trotz aller beachtlichen Bemühungen, die Welt zu erobern. Das denkt sich zumindest der junge Peter Molyneux, als er »Der Herr der Ringe« liest: »Sauron arbeitet hart, er schmiedet all diese Ringe. Doch dann kommt dieser verdammte Hobbit daher und ruiniert alles – eine traurigere Geschichte kann man sich kaum vorstellen«, schmunzelt der Spieleschöpfer im Gespräch mit GameStar. Auch James-Bond-Filme mit ihren ambitionierten Antagonisten hinterlassen bei Molyneux einen bleibenden Eindruck, insbesondere der 1967er-Klassiker »Man lebt nur zweimal«: »Da baut der Bösewicht eine ganze Basis in einem erloschenen Vulkan – zehn von zehn Punkte für Kreativität! Und dann drückt Bond einen einzigen Knopf und sprengt damit den ganzen Stützpunkt in die Luft. Das kam mir ganz und gar falsch vor. Ich hatte schon immer eine Schwäche für die Bösen, zumal sie wahrscheinlich ohnehin alle eine schwierige Kindheit hatten.« Ein Herz für Schurken – aus dieser Prämisse macht Peter Molyneux eines seiner besten Spiele: Dungeon Keeper. 2017 wird es 20 Jahre alt. Seine Idee aber klingt so frisch wie eh und je.

Böse Buben haben's schwer

Das junge Medium der Computerspiele ist besonders bösewichtbedürftig, die wenigsten Spiele kommen ohne ein Feindbild aus. Zunächst sind es namenlose Space Invaders, die in den Spielhallen beschossen werden. Als 1981 Computer-Rollenspielserien wie Wizardry und Ultima starten, entstehen profilierte Oberschurken, die sich im



Im Frühjahr 1996 ist es endlich geschafft, nach einer turbulenten Entwicklungszeit erscheint Dungeon Keeper. Das Endresultat ist eine humorvolle Strategiemischung aus Aufbau, Eroberung und Monster-Management.



Die Maus wird zur göttlichen Hand, die einzelnen Kreaturen eine klebt, sie aufklaubt und in die Schlacht wirft. Beim Kampf ums feindliche Dungeon-Herz greifen wir auch mit Zaubersprüchen ein.



Das Entwicklungsteam von Dungeon Keeper, rechts außen steht Projektleiter Peter Molyneux.

Horny Superstar: Der reizbare Kämpfer wird zum Aushängeschild von Dungeon Keeper, seine Statue inspiriert auch Mitarbeiter.



hintersten Winkel vertrackter Dungeon-Labyrinthe verstecken. Hier töten die selbsternannten Helden das Personal und raffen skrupellos Schätze – ist das gerecht? »Ich stellte es mir unglaublich schwer vor, der Bösewicht eines Dungeons zu sein«, sinniert Peter Molyneux. »Wo bekommst du dein Personal her, was schreibst du in der Stellenanzeige? ›Kommt und arbeitet für mich, Aufstiegsperspektive: gefoltert und getötet werden!‹ Und ich dachte mir: Das ist schon eine interessante Sache. Viele Spiele lassen dich den Guten spielen, aber warum kann ich nicht der Bösewicht sein, der den Dungeon betreibt?«

Heutzutage ist es nichts Besonderes, in Computerspielen »böse« zu sein. Das Antiheldenspektrum reicht von Grand Theft Auto bis Tyranny, dazu kommen zahlreiche Rollenspiele mit einer gewissen moralischen Entscheidungsfreiheit. Doch als sich beim Schurkensympathisanten Molyneux Anfang der Neunzigerjahre solche Ideen regen, herrschen weitgehend klare Heldenverhältnisse. Ausnahmen bestätigen die Regel, beispielsweise bestreiten wir schon 1994 in TIE Fighter Einsätze für die dunkle Seite der Star-Wars-Macht. Doch da ist der Frontenwechsel weitgehend kosmetisch, am eigentlichen Spielprinzip ändert sich wenig. Der Molyneux-Idee kommt dem vierten Wizardry-Teil von 1988 noch am nächsten, wo wir uns auf der Seite von Oberbösewicht Werdna in seinem Dungeon nach oben vorkämpfen (was wegen des idiotisch hohen Schwierigkeitsgrads kaum jemand gemacht hat). Doch Dungeon Keeper ist kein Ableger einer etablierten Serie, bei dem der Wechsel von Gut zu Böse etabliertem Gameplay eine neue Geschmacksnote verleiht. Molyneux' Designidee ist neu und maßgeschneidert, mischt Elemente aus Aufbau- und Echtzeitstrategie mit indirekter Kampfsteuerung, einer Prise Rollenspiel und reichlich schwarzem Humor zu einem skurrilen Gesamtwerk, das dem Slogan des Produkts gerecht wird: »Evil is good« – hier tut es gut, böse zu sein.

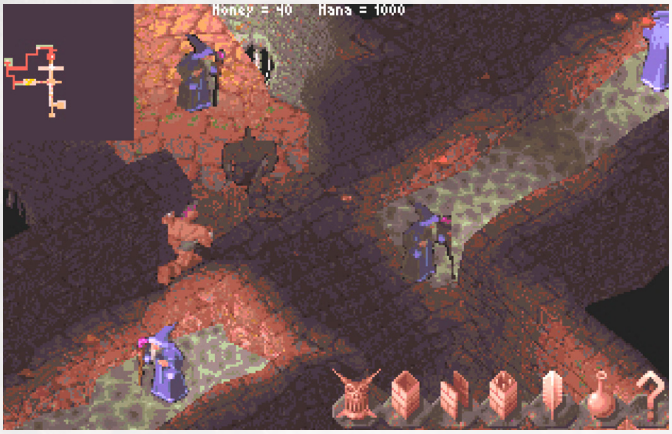
Lieblichknuffeltal kann uns mal

Die Kampagne führt durch 20 Stationen mit idyllischen Namen wie Vogelsang, Immergrins oder Lieblichknuffeltal, deren oberirdische Reize wir aber nie zu sehen bekommen. Das Geschehen spielt ausschließlich unter Tage, wo wir die Gestaltung des Dungeons selbst bestimmen. Per Mausklick wird abzutragendes Erdreich markiert, um Gänge und Räume zu schaffen. Eine Gruppe wuseliger Imps setzt den Auftrag um, schaufelt sich durch den Untergrund, verstärkt die Wände und verlegt bebaubare Fliesen. Legendär ist der Mauzeiger: Wir fummeln mit einer körperlosen Hand im Dungeon herum, werfen unsere Untergebenen in Räume – und verteilen Ohrfeigen. Mit pädagogisch wertvollen Watschn lässt sich beispielsweise die Arbeitsgeschwindigkeit von Imps vorübergehend verdoppeln. Klar, dass es da gerne mal klatscht, natürlich wohldosiert, denn jeder Klapps kostet Lebensenergie.

Durch eine gute Dungeon-Infrastruktur locken wir allmählich immer mehr Monstertypen an, die durch an unser Tunnelnetzwerk angeschlossene Portale strömen. Zum Beispiel ködert eine Bibliothek Zauberer, die dann neue magische Sprüche und Raumtypen erforschen, während Vampire nur auf Friedhöfen gedeihen. Durch das Wegbuddeln von Feldern mit Goldadern und Juwelen füllen wir die Kasse, um Ausbau und Personal zu bezahlen. So trainiert man eine schlagkräftige Truppe, die Besuche von



Molyneux' erste Testversionen haben simple Grafik, der Dungeon wird von oben gezeigt. Später werden Bau und Planung in die 3D-Engine von Simon Carter integriert.



Die unveröffentlichte Dungeon-Keeper-Version von 1995. Am Jahresende besteht Molyneux auf einen Reset der Entwicklung, weil ihm das Spielgefühl noch nicht behagt.





Eine Inspiration für Dungeon Keeper ist Molyneux' Vergnügungspark-Aufbauspiel Theme Park (links), die 3D-Engine basiert auf seinem Zauberteppich-Simulator Magic Carpet (rechts).

leichtsinnigen Helden abwehrt. In vielen Levels gibt es rivalisierende Bösewichte, deren Dungeon-Herz wir zerbröseln müssen. Es gibt keine direkte Kampfsteuerung wie in herkömmlichen Echtzeitstrategiespielen, vielmehr werfen wir eine Truppenauswahl über einem nahen Geländefeld ab und vertrauen auf die KI. Alternativ schlüpft man in die Rolle einer einzelnen Kreatur und spaziert bei Ego-Ansicht durchs Dungeon. Profitipp: In den Levels sind Bonuskisten versteckt, die spezielle Aktionen erlauben. Eine davon lässt uns ein Monster unserer Wahl in den nächsten Dungeon mitnehmen. Wohl dem, der fleißig buddelt und einen Level-10-Horny-Sensenmann von Mission zu Mission mitnehmen kann.

Die für 1997-Verhältnisse eindrucksvolle Inszenierung bringt diese Spielmechaniken gut zur Geltung. Dynamische Licht- und Schatteneffekte, stimmungsvolle Soundeffekte und Musikstücke haben ebenso Anteil an der Atmosphäre wie liebevoll ausgetüftelte Monstertypen mit interessanten KI-Marotten. Zauberer hassen es, wenn andere Kreaturen sie in der Bibliothek stören, die Eiserne Jungfrau muss mit einem gelegentlichen Klapps bei Laune gehalten werden, und der leicht reizbare Horny läuft schnell Amok, wenn es nicht genug zu essen gibt. Das Dungeon-Personal ist böse und witzig, doch in der Realwelt bringt eine ausgesprochen ernste Personalie das gesamte Untergrundprojekt böse in Gefahr.

Die Zähmung der Chaosfrösche

Bereits 1987 gründen die Engländer Peter Molyneux und Les Edgar ein Entwicklungsstudio namens Bullfrog, zu ihren ersten Jobs gehört die Amiga-Umsetzung des Gauntlet-Klons Druid 2. 1989 erscheint Populous, ein ebenso richtungsweisender wie erfolgreicher Pionier der Echtzeit-Götterstrategie. Publisher Electronic Arts erwirbt 1994 einen Anteil an Bullfrog und übernimmt Anfang des nächsten Jahres das Studio komplett. Peter Molyneux freut sich übers Geld, wird aber nicht richtig glücklich: Durch den anhaltenden Expansionskurs verbringt er mehr Zeit mit Managen als Spieleentwickeln. Und dann ist da noch der Verlust der schönen, alten, schmuddeligen, kreativen, chaotischen Studiokultur, wo Praktikanten schon mal mit Luftpistolen beschossen wurden. Electronic Arts sorgt für nettere Büros, eine professionelle Personalabteilung und viele, viele Meetings. Molyneux reicht Ende 1995 seinen Rücktritt ein, da sollte Dungeon Keeper schon veröffentlicht sein. Ist es aber nicht: Nach über einem Jahr Arbeit ist er mit dem Spielablauf unzufrieden und will den Reset-Knopf drücken.

Molyneux bietet Electronic Arts an, so lange weiterzumachen, bis sein letzter Bullfrog-Titel vollendet ist. Doch nach der Kündigung will der Arbeitgeber ihn nicht mehr ins Büro lassen: »Sie meinten: Wenn du gehst, werden wir das Projekt einstellen«, erinnert sich Peter Molyneux. »Da sagte ich: Wenn ich nicht mehr ins Büro kommen darf, dann kommt das Team halt zu mir nach Hause, und wir machen das Spiel dort fertig.« Und so kommt es dann auch, ab Februar 1996 nimmt Dungeon Keeper in Molyneux' Privatresidenz seine endgültige Gestalt an. »Im Nachhinein gesehen hätte ich meine Kündigung erst nach der Vollendung von Dungeon Keeper einreichen sollen. Aber so kam es zu dieser Konstellation, bei der eine Gruppe von Leuten, die zu EA gehörte, nicht in den EA-Büros arbeitete – das war sehr bizarr.« Sei's drum, bis dahin war es ein weiter Weg. Denn zu diesem Zeitpunkt hat Dungeon Keeper schon Jahre der immer neuen Anläufe und verfrühten Versprechen hin sich.

Rummelplatz und Stau-Erleuchtung

Bullfrogs erstes Management-Spiel ist der drollige Rummelplatzsimulator Theme Park, der 1994 erscheint. Der gehört ebenso zu den inspirierenden Keeper-Einflüssen wie ein Verkehrsstau, bei dem Peter Molyneux



Im fertigen Spiel locken wir Kreaturen durch Räume an, bei der 1995er-Version gibt es noch solche Einheiten-Rekrutierungsmenüs.



Dungeon Keeper bietet zunächst mehr direkte Kontrolle über die einzelnen Einheiten, so wie man es von Echtzeitstrategiespielen kennt.

eine Eingebung hat: »Zu Tode gelangweilt wartete ich darauf, dass sich die Autos vor mir wieder in Bewegung setzen. Da kam die Idee eines umgekehrten Rollenspiels in meinen Kopf. Du könntest massig Monster haben, die durch tiefe dunkle Tunnel kriechen. Die traditionellen Helden würden in den mit Fallen gespickten Dungeon eindringen.« Programmierer Simon Carter beginnt mit der Entwicklung einer 3D-Engine auf der Technologiebasis des Bullfrog-Actionspiels Magic Carpet. Davon unabhängig bastelt Molyneux eine simple 2D-Testversion, um mit der Dungeon-Planung herumzuspielen. 1995 gibt es eine spielbare Fassung, die bereits vertraute Räume wie Dungeon-Herz, Schatzkammer und Trainingsraum enthält. Doch ihr fehlt das richtige Spielgefühl, sie erinnert eher an ein unterirdisches Command & Conquer.

»Bei der ursprünglichen Version von Dungeon Keeper hast du auf die einzelnen Einheiten geklickt und sie wie in einem Echtzeitstrategiespiel herumkommandiert. Das bedeutete viel mehr Gefummel, vor allem bei den Imps«, erinnert sich Peter Molyneux. Die wuselten ursprünglich nicht selbständig herum, um von uns definierte Bereiche zu räumen. Vielmehr musste zunächst ein Imp ausgewählt und dann auf den abzutragenden Erdblock geklickt werden. »Mir kommt es immer auf das Gefühl an, und die direkte Kontrolle damals war nicht das richtige Gefühl für das Spiel«, bekräftigt Molyneux. »Es war zu umständlich, zu viel Mikromanagement – das war das Problem. Wenn du Dinge beeinflusst, statt Einheiten direkt zu kontrollieren, fühlt es sich eher danach an, der Oberbösewicht zu sein.« Statt Dungeon Keeper wie geplant 1995 zu veröffentlichen, will Molyneux das Spiel komplett überarbeiten. Doch der Bullfrog-Oberbösewicht Electronic Arts rechnet fest mit einem Titel, um die Umsatzziele fürs Geschäftsquartal zu schaffen – und das soll sich rächen.



Vorher, nachher: Im Laufe der 20 Missionen langen Kampagne verwüsten wir die liebliche Spielwelt von Immergrins bis Vogelsang.

Ein Spiel in 6½ Wochen

Im Telefonat mit einem EA-Manager beschreibt Molyneux den Zustand von Dungeon Keeper als »Alpha«. Die Antwort ist eine überraschende Forderung: Ihr habt sechseinhalb Wochen Zeit, das Spiel fertigzumachen. Denn EA denkt nun, Dungeon Keeper sei fast fertig. Was es aber nicht ist: »Es gab schon immer diese lockere Definition, was man als Alpha bezeichnet – und das war vor 20 Jahren noch viel wilder als heute. Manchmal ist es ein fast fertiges Spiel, manchmal auch nur eine Version, die man zwei Minuten spielen kann«, erklärt Peter Molyneux das Missverständnis. »Die Manager sagten: ›Wir haben gehört, dass Dungeon Keeper schon Alpha ist‹, und ich meinte: ›Ja, aber das ist meine Definition von Alpha.‹ In sechseinhalb Wochen können wir daraus nur ein Schrottspiel machen.«

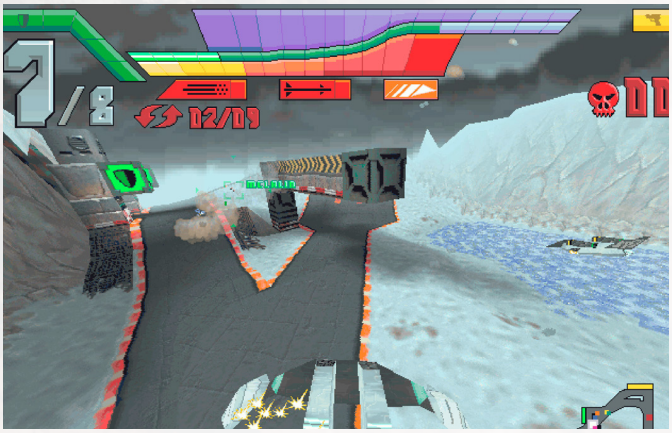
So kommt Molyneux auf eine abenteuerliche Idee, um sein Dungeon-Baby vor einer überstürzten Veröffentlichung zu retten: Er bietet Electronic Arts an, in diesem kurzen Zeitraum ein komplett neues Spiel zu entwickeln, um das Loch im Veröffentlichungskalender zu stopfen. »Nach diesem Meeting stellte ich ein Team zusammen und fragte in die Runde: ›Okay, wir müssen ein Spiel in sechseinhalb Wochen machen, was könnte es sein?‹ Und herausgekommen ist ein Rennspiel auf Basis der Magic-Carpet-Engine, das wir Hi-Octane nannten«, erklärt Molyneux. Ein absurd kurzer Entwicklungszeitraum, doch dank vorhandener Technologie und aufopferungsvoller Mitarbeiter gelingt das Husarenstück. Das futuristische Rennspiel Hi-Octane ist simpler, als man es von Bullfrog-Hits wie Syndicate gewohnt ist, erntet aber durchaus freundliche Wertungen in der Fachpresse. Die Hauruckaktion hat Molyneux' Liebling erst einmal gerettet: »Es war es wert, diese sechseinhalb Wochen für ein anderes Spiel zu opfern, denn Dungeon Keeper war für mich eine besondere Idee. Hätten wir es so übereilt fertigstellen müssen, wäre Mist dabei herausgekommen.«

Molyneux kann nach Hause gehen

Im letzten Entwicklungsjahr ist also Heimarbeit angesagt: Ab Februar 1996 arbeitet das Kernteam im Privathaus von Peter Molyneux. Was dabei wann herauskommen wird, weiß aber niemand so genau: »Das ganze Jahr hindurch war das Spiel ›in acht Wochen‹ sicher lieferbar und auf mehreren Messen ›so gut wie fertig‹ zu sehen«, moniert PC Player beim Rückblick aufs Spielejahr 1996 und prämiert Dungeon Keeper mit der Auszeichnung »Die längste Wartezeit«. Dem Spiel bekommt die Reifezeit gut, es ist

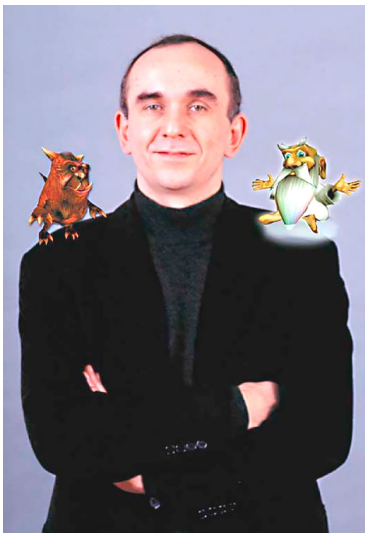


Mit Gold und Mana gibt es 1995 noch zwei Ressourcen. Auch die Benutzeroberfläche ändert sich, bald ersetzen Menüreiter die Icons unten.



Um Dungeon Keeper mehr Entwicklungszeit zu verschaffen, zimmert Bullfrog das Rennspiel Hi-Octane in sechseinhalb Wochen zusammen.

Geheimtüren und Goblin-Sex: Interview mit Peter Molyneux



GameStar: Peter, wie kam Dungeon Keeper 1994 ins Rollen?
Peter Molyneux: Ich spielte zuerst mit der Simulationsseite herum, die ich noch von meiner Arbeit an Theme Park im Kopf hatte, und kreuzte sie mit der Dungeon-Keeper-Idee. Simon Carter, der danach viel bei Fable 1 und 2 gemacht hat, kümmerte sich lange Zeit alleine um die Grafikengine, später halfen ihm ein paar Leute. Simon hat Fantastisches geleistet, die Engine sieht nicht 20 Jahre alt aus. Doch es gab anfangs kaum Gameplay. Ich schrieb eine kleine Version mit Top-Down-Ansicht, da konntest du Dungeon Keeper spielen, indem du kleine Blöcke herumbewegst, alles noch sehr primitiv. Daran tüftelte ich eine Weile, während sich Simon Carter, Dean Carter, Jonty Barnes, Alex Peters und Mark Healey um Grafik und Programmierung kümmerten. Am Ende stöpselten wir alles zusammen – und das war Dungeon Keeper.

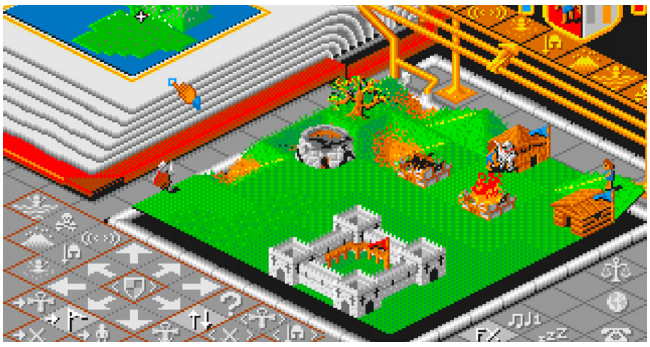
Warum ist Buddeln so befriedigend?
Ich habe da eine Theorie, mit der ich immer noch experimentiere: Wenn du spielst, willst du oft aufgeregt sein, du willst gewinnen und suchst eine Herausforderung. Aber manchmal ist es auch nett, einfach zu entspannen. Und das ist beim Buddeln der Fall: Durch das Anklicken der Blöcke, das Bröckelgeräusch und die stimmungsvolle Beleuchtung wird daraus etwas Emotionales. Ein anderer Aspekt, mit dem ich mich ebenfalls derzeit beschäftige: Menschen räumen gerne etwas frei. Du hast zum Beginn deines Dungeons nicht viel Platz, du expandierst und verschaffst dir Raum. Dungeon Keeper hatte also sowohl die Aufregung durch die Kämpfe als auch Entspannung in der Planungsphase. Daraus entstand etwas Schönes, auf das ich bis heute sehr stolz bin.

Dungeon Keeper zeichnet sich auch durch seinen Humor aus. Erinnerst du dich an wilde Ideen, die es nicht ins Spiel schafften?
Es wurde im Team viel über Goblin-Sex geredet. Man sieht ein bisschen was von den Goblins im Trailer, und der Plan war, sie viel perverser zu machen. Wir wollten ihnen die Fähigkeit geben, Sex mit so ziemlich allem zu haben, mit jedem Objekt. Heutzutage völlig undenkbar: Eine der Attacken der Goblins wäre es gewesen, dass sie drauflos vergewaltigen. Das ging wirklich zu weit.

Wohnst du noch im Haus, in dem Dungeon Keeper entstand?
Ich lebe auch heute in der Nähe von Guildford, nur ein Stück von dem alten Haus entfernt. Es hatte eine Menge Geheimgänge, die ich einbauen ließ. Wände, die sich öffnen ließen und versteckte Türen, alles ziemlich verrückt. Was du halt so machst, wenn du Geld hast und Spaß haben willst, du investierst in Geheimgänge.

Hat dich Richard Garriotts Anwesen inspiriert?
Ja, sehr sogar. Ich wurde richtig ehrgeizig und dachte mir: »Der Mistkerl hat ein ganzes Schloss, da muss ich auch irgendwas machen« [lacht]. Also ließ ich Geheimgänge einbauen, einige waren genial, einige waren Mist. Ich engagierte zum Beispiel einen Handwerker und sagte ihm, dass ich am Ende des Flurs ein Bücherregal will, dass sich öffnen lässt. Er baute das alles ein, und als ich es mir ansah, bemerkte ich einen auffälligen großen Griff. Als ich fragte, wozu der gut sei, sagte er mir, dass man damit die versteckte Tür öffnet. Naja, der Witz an einem Geheimgang ist doch eigentlich, dass er geheim ist.

Die indirekte Steuerung von Einheiten ist seit Populous ein Markenzeichen vieler deiner Spiele. Was findest du daran spannend?
Es ist faszinierend, einen Charakter zu erschaffen, den du beeinflussen, aber nicht direkt steuern kannst. Ich habe kürzlich The Last Guardian gespielt, in vielerlei Hinsicht ein wunderbares Spiel. In einigen Abschnitten haben sie es klasse hingekriegt, da fühlt es sich wirklich so an, als würde man dieses wilde Tier beeinflussen. Aber nach einer Weile hängt es einem zum Hals raus, dass dieses Vogel-Hund-Katze-Ding nicht das macht, was man will. Ich hatte das Gefühl, dass mir Feedback fehlt, um zu wissen, was dem Vieh gerade durch den Kopf geht. Wir hatten ein ähnliches Designproblem bei Black & White: Die Kreatur wollte etwas machen, war dazu aber nicht in der Lage, weil sie nicht an die gewünschte Stelle gelangen konnte oder etwas Anderes auf der Agenda hatte. Und ich konnte dasselbe Problem bei The Last Guardian erkennen. Irgendwann beschimpfte ich die Kreatur: »Jetzt spring auf diesen verdammten Vorsprung!« Da kippte es für mich von »bezaubernd« zu »frustrierend«. Es ist knifflig, Beeinflussung in Spielen richtig hinzukriegen, aber wenn du es schaffst, kann es etwas Wunderbares und sehr Befriedigendes sein.



Das Bullfrog-Erstlingswerk ist 1989 der Götterspiel-Urvater Populous.





Schon das Götterspiel Black & White (links) wird 2001 den hohen Erwartungen nicht gerecht, seinen Ruf als Dampfplauderer zementiert Molyneux jedoch 2004 mit Fable. Das Rollenspiel ist zwar gut, aber längst nicht das »beste Spiel aller Zeiten«, das der Designer versprochen hat.

nämlich noch einiges zu tun. Die indirekte Steuerung erfordert ausgefeilte KI- und Wegfindungs-Routinen, die beschleunigten Imp-Arbeiter geben dem Spielablauf mehr Dynamik, ein Mausklick markiert nun größere Erdreichbatzen als zuvor. Im Team entstehen Einfälle für immer mehr Fallen und Monstertypen wie den Horned Reaper (»Horny«), der zum Maskottchen des Spiels wird. Um diesen mächtigen Kämpfer zu erhalten, müssen wir einen Tempel bauen und einen Troll, eine Eiserne Jungfrau und einen Teufler opfern.

Das ist nur ein Beispiel für die Komplexität beim Zusammenspiel von Räumen und Einheiten, durch die Dungeon Keeper im Laufe seiner Kampagne spannend bleibt. Peter Molyneux verbringt viel Zeit damit, Spielvariablen-Spreadsheets zu studieren und unterschiedliche Werte auszuprobieren. Mammut-Spielsessions des Entwicklerteams sorgen für Balance und Feinschliff, das Abendprogramm in der Casa Molyneux besteht vor allem aus Testpartien: »Abends zockten wir Dungeon Keeper, tranken Bier und stritten uns, wer gewonnen haben sollte – basierend darauf, wie das Spiel sein sollte, und nicht, wie es gerade war«, erzählt Programmierer Jonty Barnes in Retro Gamer 143. »Wenn jemand zu leicht gewann, dann änderten wir das Design am nächsten Tag, wodurch Intensität und strategische Tiefe ihren Feinschliff erhielten.«

Schrullige Keeper-Kommune

Auch Peter Molyneux hat lebhafte Erinnerungen an diese Periode: »Das war eine sehr interessante Zeit. Gut neun Monate lang arbeiteten wir sehr hart in einem kleinen Raum – der muss ziemlich gemüffelt haben. Der Teamgeist war enorm, und wir spielten das Spiel wahnsinnig oft.« Das Molyneux-Haus liegt im Dorf Elstead im südenglischen Surrey, unweit der Stadt Guildford. Das Anwesen ist abgeschieden, bietet die nötige Ruhe und auch ein paar freie Schlafzimmer, in die einige Entwickler vorübergehend einziehen – es entsteht eine regelrechte Dungeon-Keeper-WG. Da kommt es auch zu Spannungen, und nicht funktionierende Drucker werden schon mal aus dem Fenster geworfen. Der als temperamentvoll beschriebene Grafiker Mark Healey stürmt mitunter wutentbrannt aus dem Haus und schwört: »Ich werde nie wieder mit diesen Leuten arbeiten!«, um sich dann bei Waldspaziergängen zu beruhigen. Doch das sind alles Kinkerlitzchen im Vergleich zur Morddrohung, die für ein angespanntes Wochenende sorgt.

Unter Polizeischutz

Ein erboster Mann behauptet, dass Peter Molyneux bei ihm die Spielidee zu Syndicate gestohlen habe. Er schickt seine Drohbriefe nicht nur an Bullfrog, sondern auch an eine englische Computerzeitschrift, welche prompt die Behörden alarmiert. »Der Typ schrieb schließlich: ›Ich habe eine Schrotflinte und komme am Wochenende vorbei, um dich abzuknallen!‹«, erinnert sich Peter Molyneux. »Electronic Arts fühlte sich für meinen Schutz verantwortlich und heuerte Sicherheitsleute an, die sich draußen in den Büschen versteckten, während wir drinnen das Spiel entwickelten.« Auch die Polizei hat ein Auge auf das Anwesen, denn die Überprüfung der Personendaten ergibt, dass der Drohbriefschreiber in der Tat einen Waffenschein besitzt. So verbringen die Entwickler ein angespanntes Wochenende: »Wir saßen alle im Haus hinter verriegelten Türen und erwarteten jeden Moment einen Angriff.« Passiert ist dann zum Glück nichts, die Polizei hatte sich bei der Zuordnung vertan – der Briefschreiber hegte weder eine Schrotflinte noch Mordabsichten: »Der saß an diesem Wochenende nur zuhause in der Unterhose rum«, schließt Molyneux den Fall ab. Und auch seinem geliebten Dungeon-Spiel ist nach allerlei Komplikationen ein Happy End vergönnt.

Ende April 1996 geht Peter Molyneux ein letztes Mal auf Bullfrog-Pressetour. Mit den Worten »In dieser CD stecken zweieinhalb Jahres meines Lebens« drückt er der Redaktion der PC Player das Testmuster von Dungeon Keeper in die Hand, im Juni tauchen fertige Schachteln im Einzelhandel auf. Die Verzögerungen bei der Entwicklung hatten für zunehmende Nervosität gesorgt, umso euphorischer wird das doch noch vollendete Spiel gefeiert. Dungeon Keeper ziert auch das Titelbild der GameStar-Nullnummer, die im Frühjahr 1996 entsteht. Das originelle Thema und derungewöhnliche Mix aus Aufbau- und Echtzeitstrategie werden international von der Fachpresse gefeiert. Sicher, die 3D-Grafik ist technisch nicht mehr ganz auf der Höhe, die Kämpfe wirken unübersichtlich, und wir verbringen einiges an Zeit mit Raumplanungsroutine. Doch Atmosphäre

Molyneux' Schreibtische

Bei einem Vortrag während der Games Developers Conference 2014 präsentiert Peter Molyneux Schreibtischfotos aus drei Karrierejahrzehnten, um die Unterschiede zwischen der unberechenbaren Indie-Entwicklung und dem sicheren Angestelltenverhältnis in einem Großkonzern zu illustrieren. »Design ist chaotisch«, meinte Molyneux und zeigte das von Unrat gesäumte, versiffte Keyboard, auf dem er einst Populous programmiert hat. Als wir während unseres Interviews wissen wollen, wie denn sein Schreibtisch bei 22cans gerade aussieht, steht Molyneux spontan auf, macht einen Schnappschuss und erklärt das abgelichtete Chaos: »Mein Schreibtisch ist immer unaufgeräumt, was die Leute nervt, die neben mir arbeiten. Das ist nämlich wie bei einem Münzschieber-Automaten, all das herumliegende Zeug wird unweigerlich zu ihnen rübergeschoben.«



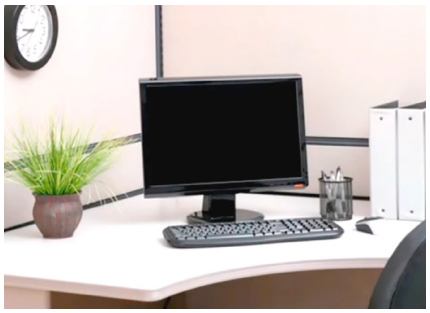
Vitamintabletten, E-Zigaretten-Einzelteile, Espressokapseln, Kabel, Kleingeld und ein Taschenmesser: Der Arbeitsplatz von Peter Molyneux während des GameStar-Interviews am 20. Dezember 2016.



1989: Mit einer hygienisch bedenklichen Tastatur programmierte Peter Molyneux Populous. Trotzdem ein gutes Götterspiel.



1996: Dungeon Keeper wird an diesem chaotischen Heimarbeitsplatz fertiggestellt. Auch das schadet dem Spiel offensichtlich nicht.



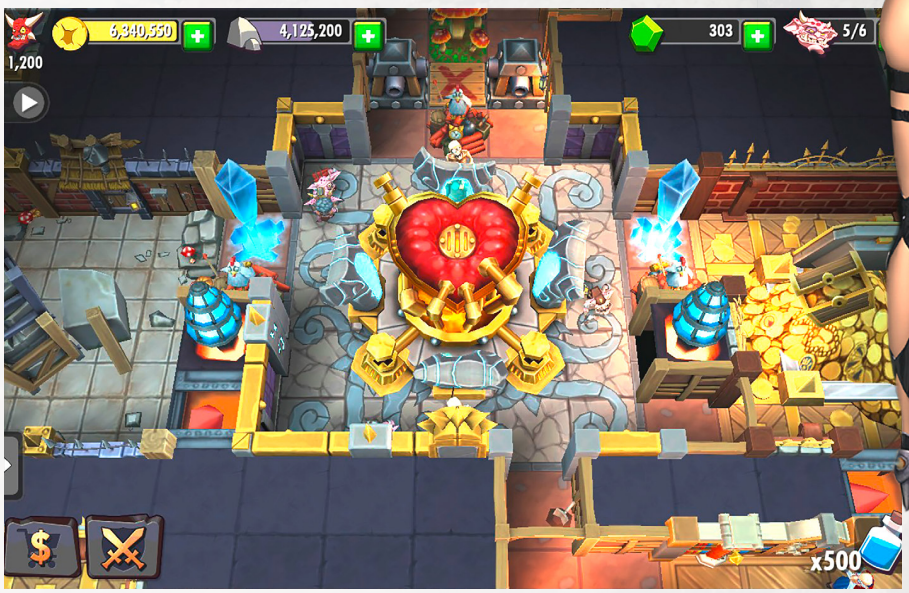
2012: »Mein letzter Schreibtisch bei Microsoft«: Zu viel Ordnung ist schlecht für Molyneux' Kreativität.



Ein Teil des Dungeon-Keeper-Teams folgt Peter Molyneux zu Lionhead. 1999 veröffentlicht Electronic Arts eine Fortsetzung, die sich spielerisch stark am Vorgänger orientiert.



Dungeon Keeper 2 bietet Verbesserungen bei Grafik und Bedienung, die Ego-Perspektive profitiert besonders stark von höheren Auflösungen.



2014 kehrt Dungeon Keeper als Free2Play-Mobilspiel zurück – leider. Es gibt alle möglichen Zukaufwährungen und noch mehr Timer die den Echtzeitbuddel-Spielwitz des Originals killen. Auch Serienerfinder Peter Molyneux reagiert entsetzt.

und Suchtwirkung des Spiels beeindrucken, verschiedene Strategien führen zum Erfolg. Entspanntes und befriedigendes Buddeln und Bauen wechseln sich mit chaotischen Schlachten ab, bei denen wir zudem Zaubersprüche ins Getümmel feuern.

Was Molyneux heute verbessern würde

Dass der Spieler in die Haut einzelner Kreaturen schlüpfen und diese bei Ego-Ansicht direkt steuern kann, ist letztendlich nur ein nettes Gimmick. »Wir hatten eine Menge Aufwand für die Ego-Ansicht betrieben, aber spielerisch war sie nicht wirklich sinnvoll. Er wäre toll gewesen, einige Wochen mehr darüber nachzudenken, wie wir das Spielgeschehen dadurch verbessern könnten«, meint Peter Molyneux auf unsere Frage, was er im Nachhinein gerne ändern würde. »Es wäre interessant, vielleicht mit einer Art von asynchronen Multiplayer zu experimentieren, bei dem einige Leute in Ego-Perspektive und einige Leute bei Top-Down-Sicht spielen.« Am meisten stört den Erfinder von Dungeon Keeper aber die alte, grafische Benutzeroberfläche: »Es gab einfach zu viele Buttons. Vieles von dem, was in den Menüs am linken Rand steckt, hätte man besser in die Spielwelt packen sollen. Die Entschuldigung dafür lautet, dass die Schriftgröße im Vergleich zur Anzahl der Pixel auf dem Bildschirm sehr groß war; wir mussten ja eine Auflösung von 320x200 unterstützen. Aber wenn ich Dungeon Keeper heute machen würde, dann wäre als Erstes eine Vereinfachung der Benutzeroberfläche angesagt. All diese Karteireiter, das wirkte ein wenig durcheinander.«

Das Dungeon-Vermächtnis

Dungeon Keeper ist nicht nur das Ende Ära Molyneux bei Bullfrog, sondern auch das letzte Originalspiel des Studios. Es gibt noch ein paar Fortsetzungen, darunter das 1999 veröffentlichte Dungeon Keeper 2, welches das Spielprinzip mit hübscherer Grafik gekonnt aufwärmt. Producer Nick Goldsworthy spricht schon im Dezember 1999 von einem dritten Teil mit mehr Innovationen: »Er spielt auch über der Erde. Dungeon Keeper 3 wird ein großer Sprung nach vorne für Fans des Originals sein, aber immer noch die spaßigen

Im Dezember 1999 spricht Produzent Nick Goldsworthy von einem dritten Dungeon Keeper. Doch nach durchwachsenen Verkäufen zeigt EA der Serie die kalte Schulter.

Elemente enthalten, welche die vorherigen Titel so originell und spielbar gemacht haben.« Doch die Verkaufszahlen von Nummer 2 sind nur moderat, und Electronic Arts bevorzugt in dieser Phase Lizenztitel wie Harry Potter. Der Nächste Rückschlag: Ab 2001 gibt es Bullfrog nicht mehr als eigenständiges Studio. Dungeon Keeper setzt jahrelang Staub an, bis es Anfang 2014 als Mobilspiel erscheint, das als Free2Play-Abzocke in Verruf kommt. Auch Peter Molyneux ist davon wenig begeistert: »Das ist lächerlich. Ich will doch nur einen Dungeon machen. Ich will nicht sechs Tage lang meinen Wecker stellen, um zurückzukommen, wenn ein Block abgetragen ist«, kommentiert er die Fülle an spielspaßbremsenden Timern, die zum Geldausgeben animieren sollen.

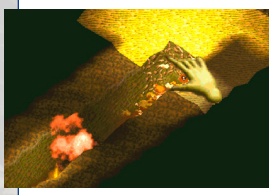
Ein drittes offizielles Dungeon Keeper ist bis heute nicht erschienen. Molyneux hat sich mit Ausnahme von Populous 2 nie sonderlich für die Entwicklung von Fortsetzungen interessiert, und die Serienrechte liegen ohnehin bei Electronic Arts. Aber es mangelt nicht an inoffiziellen Alternativen, die das Spielprinzip aufgreifen: Indie-Titel wie Dungeons 2 oder das kürzlich veröffentlichte War of the Overworld, dessen Entwickler Molyneux sogar um Rat fragten. Und wie würde der Altmeister ein neues Dungeon Keeper heute angehen? »Ich würde es auf dem PC machen und gar nicht erst als Mobilspiel versuchen. Du brauchst wirklich den großen Bildschirm, um ein Gefühl für den Dungeon zu kriegen. Ich bin mir nicht ganz sicher, ob du in der heutigen, politisch korrekten Welt damit durchkommen würdest, aber eine Fortsetzung zu Dungeon Keeper wäre auf jeden Fall interessant.« ★

Lenhardts Lieblingsmomente



Wir hatten alle das Schlimmste befürchtet, als Dungeon Keeper wiederholt in der Versenkung verschwand. Bullfrog genoss Mitte der Neunzigerjahre einen guten Ruf als kreatives Entwicklungsstudio, man denke nur an Magic Carpet, Syndicate oder Theme Park. Aber irgendwie war es kein gutes Zeichen, dass Molyneux' neues Werk Weihnachten 1995 verpasste und dann über ein Jahr lang niemand so recht wusste, wann (und ob) es erscheint. Das Endresultat war nicht perfekt, aber eine angenehme Überraschung, der originelle Dungeon-Manager fesselte richtig. Dungeon Keeper steckt voller Liebe zum Detail, Charme, Humor und erstaunlich alterungsresistenten Spielmechaniken. Wir können das Original auch auf modernen PCs komfortabel spielen: Gog.com und Origin bieten Dungeon Keeper Gold und den Nachfolger Dungeon Keeper 2 zum Download an, Kostenpunkt jeweils rund 5 Euro. Der klassische erste Teil ist zeitweilig auch kostenlos bei Origin zu haben. Dank Mausbedienung ist Dungeon Keeper immer noch gut spielbar. Nicht vergessen, während des Spiels per Tastenkombination ALT+R auf die schärfere 640x400-Auflösung zu wechseln.

Ich buddel gern



Graben ist großartig, die Dungeon-Architektur macht von Anfang an Laune. Schnell lerne ich, dass Räume mindestens 3x3 Felder groß und die Laufwege nicht zu lang sein sollten. Ohne Schlafzimmer, Küche, Schatzkammer beginnt das Personal rasch zu murren, Baurouti-ne schleicht sich ein. Aber es gibt genug Abwechslung, jede Karte hat ihre Besonderheiten. Da gilt es, Goldadern zu sichern, Spezialzauber zu entdecken und Kreaturen zu befreien. Mit viel Aufbaustolz blicke ich auf mein wachsendes Reich – und bin richtig erbost, wenn Heldenvandalen es plündern wollen.

Auf die Folter gespannt



Andere Strategiespiele sind schon froh, wenn sie ein, zwei denkwürdige Einheiten zustande bringen, an die man sich auch 20 Jahre später noch erinnert. Dungeon Keeper ist mit einer Fülle an verschrobenem Personal gesegnet, das ebenso charakteristisch wie witzig ist. Unvergessen die erste Begegnung mit einer Eisernen Jungfrau in Level sechs (im englischen Original wird sie treffender als Dark Mistress bezeichnet). Die SM-Braut vergnügt sich in ihrer Freizeit auf der Folterbank und wird mit gelegentlichen Klapsen bei Laune gehalten. Herrlich schräg und skurril.

Die fleißigsten Untergebenen



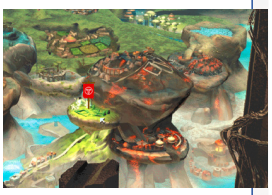
Ach, die Imps – ohne die emsigen Wuselkerlchen läuft nicht viel. Immer wieder überrascht mich ihre selbständige Umtriebigkeit, und ich stoße auf Dungeonbereiche, die sie für mein böses Reich unter den Nagel gerissen haben, während ich anderweitig beschäftigt war. Diese Eroberung von Terrain ist die Grundlage für jeden Sturm aufs feindliche Dungeon-Herz. Die Arbeitsbienen-KI ist ein Segen für gestresste Dungeon-Betreiber. Imps kann man nie genug haben, weshalb ich mir zu Beginn jeder Mission gleich ein paar dazu zaubere. Und sie sind so verflixt niedlich.

Mit anderen Augen sehen



Im Vorfeld klang das faszinierend: Per Zauberspruch in den Körper eines Untergebenen schlüpfen und den Dungeon aus dessen Sicht sehen. Die Anzahl der Situationen, in denen das spielerisch sinnvoll ist, hält sich zwar in Grenzen, doch ein Spaß ist das schon, wenn man zum ersten Mal seiner Dungeon-Innenausstattung auf diese Weise nahekommt. Bei der Perspektive werden neben der Höhe der Kreatur auch Feinheiten wie die Facettenaugen von Insekten berücksichtigt. Ein Ego-Shooter ist nicht von der Dungeon-Decke gefallen, aber ein netter Gaudi-Blickwinkel.

Guter Klang für böse Buben



Die deutsche Lokalisierung von Dungeon Keeper ist anständig, aber nichts geht über die mächtige Stimme von Richard Ridings im englischen Original. Der Schauspieler klingt bezaubernd angewidert, wenn er zu Beginn jeder Mission die unerträgliche Lieblichkeit des nächsten Schauplatzes beschreibt. Auch in anderen Audio-Abteilungen kann sich Dungeon Keeper hören lassen. Bei den Imp-Tätigkeiten sind die Soundeffekte besonders stimmungsdienlich. Jeder Spatenstich ist ein Gedicht, gefolgt von herzhaftem Bröckeln und befriedigendem Fliesenverlegungswohlklang.

Tod dem Ultima-Avatar!



Es ist nicht irgendein Oberbösewicht, der uns beim letzten Kampagnenziel erwartet. Vielmehr bekommen wir es mit dem Avatar der Ultima-Serie zu tun, dem Inbegriff des edlen Rollenspielhelden. Origin versorgte Bullfrog mit Grafikdaten von Ultima 8, damit der Avatar uns möglichst authentisch auf die Nerven gehen kann. Der Bursche ist stark im Nahkampf, hat viele Zauber drauf und wird wiederbelebt, nachdem wir ihn das erste Mal besiegt haben. Aber wenn man dem Ultima-Tugendbold endlich in die Folterkammer stecken darf, ist das gewisse Anstrengungen wert.

Der Name von Peter Molyneux' aktuellem Studio 22cans bezieht sich auf die Anzahl der Mitarbeiter – es sind exakt 22.

Die Geschichte von Wargaming

DER PANZERMACHER



Wie ein kleines, weißrussisches Studio innerhalb weniger Jahre zum Millionenunternehmen wuchs. Von Michael Graf und Jürgen Stöffel

In der alten Zeit, als über dem Kreml noch Hammer und Sichel wehen, zieht ein Physikstudent aus, Civilization zu einem besseren Spiel zu machen. Viktor Kislyi aus dem weißrussischen Minsk besorgt sich ein Englisch-Wörterbuch, findet die Adresse von Sid Meier heraus und schreibt einen langen Brief voller Verbesserungsvorschläge. Ob diese Post jemals die bröckelnde Sowjetunion des Jahres 1991 verlässt, weiß niemand mehr, auf Antwort wartet Kislyi vergebens. Civilization spielt er trotzdem nächtelang, bis er eines Morgens auf die Uhr schaut: Verdammt, in wenigen Stunden steht eine wichtige Prüfung an! Ein Panikmoment, den Civilization seinerzeit vielen Schülern und Studenten beschert. Seinen Doktortitel schafft Kislyi trotzdem, hat nun aber gar keine Lust mehr, in die naturwissenschaftlichen Fußstapfen seines Vaters, des Physikers Wladimir Kislyi, zu treten. Computerspiele zu entwickeln, das wäre doch toll! 1998 gründet er gemeinsam mit seinem Bruder Jewgeni und drei Studienkameraden ein Studio. Dessen Name: Wargaming. Der Beginn eines Märchens.

Der neue Imperator

Heute, 26 Jahre später, schätzt das Online-Magazin Bloomberg das Privatvermögen von Viktor Kislyi auf eine Milliarde Dollar, er ist der erste weißrussische Dollar-Milliardär überhaupt. Kislyi selbst will sich dazu nicht äußern, muss er auch nicht, sein Erfolg spricht für sich: Mit World of Tanks erobert Wargaming die Welt, das »Counter-Strike auf Ketten« hat nach Entwicklerangaben inzwischen 140 Millionen registrierte Spieler und laut Superdata Research allein im Jahr 2016 über 400 Millionen Dollar umgesetzt. Viktor Kislyi beherrscht ein Imperium, seinen Firmensitz hat der 40-Jährige längst von Minsk ins gleichermaßen sonnige wie steuergünstige Zypern verschoben. Dort ist Wargaming der größte Steuerzahler, zugleich gehören dem Studio rund 25 Prozent der zweitgrößten Bank des Landes; eine Filmpremiere besucht Viktor Kislyi gemeinsam mit dem zypriotischen Finanzminister. Aus dem Doktor



World of Tanks bleibt das mit Abstand wichtigste Wargaming-Spiel.



Civilization kostet Viktor Kislyi fast sein Studium.

der Physik ist ein Tycoon mit besten Kontakten in Politik und Finanzwelt geworden. Doch wer ihn nach seiner Geschichte fragt, der kann immer noch den jungen Studenten von damals erleben. Kislyi blickt nicht auf, starrt auf seine Hände, die Kreise auf die Tischplatte zeichnen, während er erzählt, erzählt, erzählt. Wie ihn Civilization fasziniert hat, wie viel ihm das Strategiespiel über reale Wirtschaft lehrte. Und wie es ihm schließlich doch noch gelang, sein Idol zu treffen.

2015 besucht Kislyi in Washington die Filmpremiere des Panzerdramas »Herz aus Stahl«, das in World of Tanks beworben wird. Doch statt danach auf der Party mit Hautdarsteller Brad Pitt anzustoßen, geht der Wargaming-Chef früh schlafen. Am nächsten Morgen lässt er sich ins nahegelegene Baltimore chauffieren – zum Wohnsitz von Sid Meier, der ihn gerne empfängt. Beim Rundgang durchs Haus des Designers sieht Kislyi einen Schreibtisch voller Fanbriefe. Als er sich vorstellt, dass hier einst auch sein Brief gelegen haben muss, kommen ihm die Tränen. Bis heute glänzen seine Augen, wenn er davon erzählt. Viktor Kislyi hat Civilization nicht zu einem besseren Spiel gemacht, aber er hat sich diesen Moment erarbeitet. Der Erfolg von Wargaming ist vor allem sein Erfolg. Ein Strategiespieler aus Minsk hat die Machtverhältnisse der Spielebranche erschüttert. Wir folgen seinem Weg zurück zum bescheidenen Beginn. Denn eines hat Wargaming anfangs gewiss nicht: eine große Zukunft.

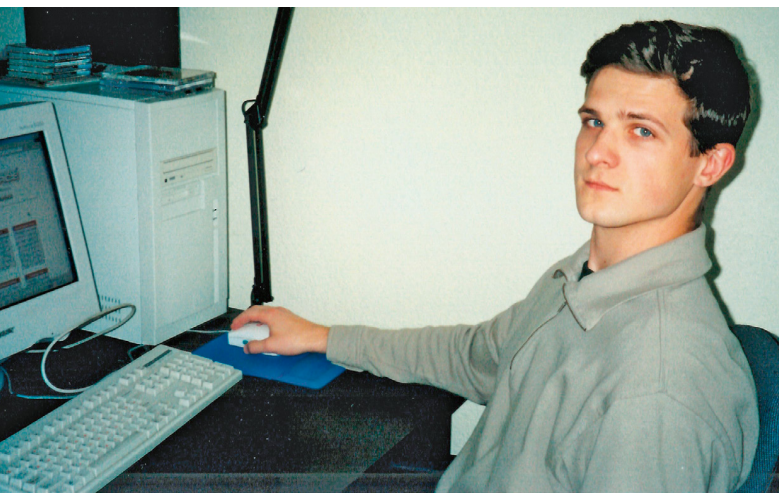
Vom Schachmeister zum Spieler

Schon mit sieben Jahren spielt Viktor Kislyi begeistert – und, wie er sagt, »ernsthaft« – Schach, bald besucht er nach der regulären Schule eine spezielle Schachakademie, in der Sowjetunion eine nicht unübliche Freizeitbeschäftigung für Heranwachsende aus gutem Hause. Einmal gewinnt er sogar die Jugendmeisterschaft der Stadt Minsk. Bis heute liebt er Schach, nennt es »Mutter, Vater, Großmutter und Großvater aller Spiele«. Sein erstes digitales Spiel entdeckt er Ende der Achtziger auf einem klobigen Steinzeit-Computer im Physiklabor seines Vaters Vladimir, heute Manager bei Wargaming. Über einen Bildschirm tickern grüne Textzeilen, auch gespielt wird per Texteingabe. Viktor hockt dennoch gebannt davor, regiert ein Königreich, treibt Steuern ein, führt Kriege. Es ist seine Einstiegsdroge, in den Folgejahren spielt er mit Freunden auf dem Sinclair Spectrum, dem Atari 2600, den frühen PCs.

Drumherum zerbricht die Sowjetunion, die Marktwirtschaft zwängt sich durch den Eisernen Vorhang. Kislyi möchte etwas Passendes studieren, etwa Betriebswirtschaft. Sein Vater redet es ihm aus: Naturwissenschaften formen den Charakter, Sohn! Also beginnt Kislyi ein Physikstudium. Dann kommt Civilization. Dann Master of Orion, das Kislyi ebenfalls viel spielt, weshalb er Jahre später die Markenrechte kauft und ein Remake finanziert. Außerdem kommt Deep Blue. 1998 schlägt IBMs Schachcomputer den russischen Großmeister Garri Kasparow, für Viktor Kislyi »das Ende des Schachs« und der wahre Beginn des digitalen Zeitalters. Die Zukunft, da ist er sich sicher, gehört den Computerspielen – also möchte er selbst welche entwickeln. Am liebsten strategische und am allerliebsten solche über Militärgeschichte, die Kislyi schon seit Kindheitstagen fasziniert. Denn das sowjetische Kino widmet sich in epischer Breite der kommunistischen Revolution und dem Zweiten Weltkrieg. Insbesondere der Sieg über die deutschen Invasoren erfüllt die Sowjetbürger mit Stolz, auch auf die damalige Kriegstechnik: Das vielgebaute Panzermodell T-34 avanciert zum Sinnbild des Freiheitskampfes, zum X-Wing der Sowjetunion. Kein Wunder, dass Kislyi später mit einem Panzerspiel reich wird.

Die Tabletop-Wurzeln

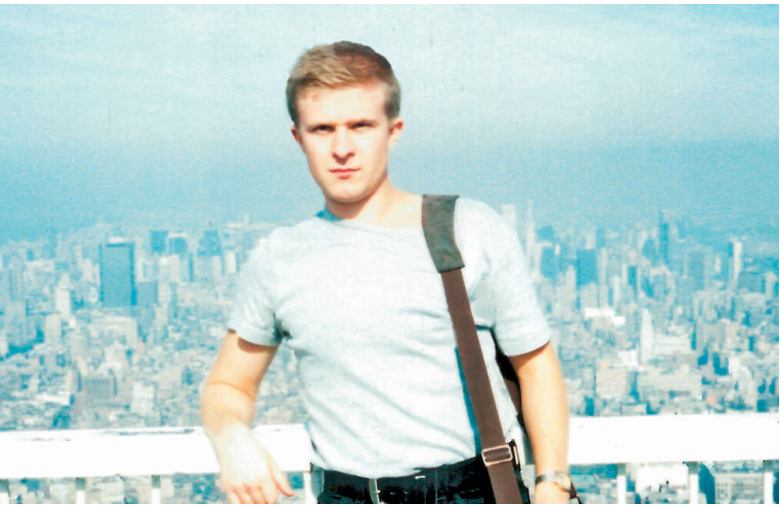
Einen Panzer besitzt der zehnjährige Viktor nicht, dafür aber einen Stift, mit dem er ein Schlachtfeld auf den Linoleumboden der damals neuen Familienwohnung kritzelt: Straßen, Hügel, Flüsse, Brücken. Ausgeschnittene Pappkaros dienen als Soldaten und Melonenkerne als Reiter, die Regeln improvisieren Kislyi und sein Bruder direkt beim Spielen. Seine Leidenschaft für Schach, für Strategiespiele im Allgemeinen verbindet er mit den Soldatenbildern aus Film und Fernsehen – früh übt sich der Tabletop-Entwickler! Bereits 1995, drei Jahre vor der Wargaming-Gründung, entwerfen Viktor und sein



Viktor Kislyi gründet Wargaming gemeinsam mit seinem Bruder Jewgeni – hier auf einem Bild aus den Anfangszeiten.



Peter Bityukov ist einer der ersten Wargaming-Mitarbeiter – und betreibt in seiner Freizeit eine Website über die Geschichte der Panzerfahrzeuge.





Auf seiner USA-Reise erklettert der junge Viktor Kislyi nicht nur das Empire State Building (links), sondern lernt auch das Tabletop-Spiel De Bellis Antiquitatis kennen, auf dem sein erstes professionelles Spiel DBA Online basiert.

Bruder Jewgeni ein Spiel namens Iron Age. Im von Risiko und Civilization inspirierten Rundenstrategietitel zieht man Einheiten über eine Hexfeldkarte und schmiedet geheime Allianzen mit anderen Spielern. Der Clou: Iron Age wird im Internet gespielt! Die Kislyis setzen einen Server auf, der alle Züge in E-Mail-Anhänge umwandelt und an die weltweite Community verschickt. »Weltweit« bedeutet: an alle vier Spieler. Neben Viktor und Jewgeni ringen noch ein Deutscher und ein Moskauer Freund namens Peter Bityukov um die Hexfeldwelt, das war's. Peter betreut als Hobby eine englischsprachige Website über die Geschichte der Panzer, später wird er einer der ersten Wargaming-Angestellten, der nicht in Minsk, sondern stets von zu Hause mitarbeitet. Vor allem aber wird er in der Firmengeschichte eine entscheidende Rolle spielen. Vorerst verläuft Iron Age, das Kislyi liebevoll als »kleinstes MMO der Welt« bezeichnet, im Sande; nach und nach verlieren alle Spieler das Interesse.

Nach seinem Uni-Abschluss reist Kislyi nach Übersee, wäscht Teller, macht Betten und schnuppert am amerikanischen Traum, der einst so verheißungsvoll durch den Eisernen Vorhang geglitzert hat. Ein Bekannter führt den frischgebackenen Doktor der Physik an die Tabletop-Community heran, die bei Wochenendtreffen Miniaturpanzer, -soldaten und -schiffe über mit Karten belegte Tapeziertische zieht, bewaffnet mit Regelbüchern, Linealen und Taschenrechnern, um die – oft historischen – Schlachten möglichst detailliert zu simulieren. Viktor ist Feuer und Flamme, genau so etwas möchte er entwerfen, nur eben digital. Der Studioname Wargaming liegt da auf der Hand. Und auch Kislyis nächste Spielidee reift in den USA heran.

Das Geschichtsschach

Nach seiner Rückkehr nach Minsk rekrutiert er seinen Bruder und eine Handvoll Freunde, die unter der Wargaming-Flagge das Tabletop-Regelwerk De Bellis Antiquitas (DBA) auf den PC hieven sollen. Kislyi hat DBA auf seiner Amerikareise kennengelernt und die Lizenz besorgt, weil er es für die ideale Erstlingswerkbasis hält. Denn es behandelt für Tapeziertisch-Verhältnisse relativ übersichtliche Gefechte zwischen zwei Armeen zu je zwölf Einheiten, bevorzugt in der Antike oder im Mittelalter. Fast wie Schach, nur mit thrakischen Speerträgern oder chinesischen Streitwagen. Viktors Team, das kein eigenes Büro hat, sondern verstreut in Schlafzimmern und -sälen vor sich hin programmiert, bastelt daraus ein Onlinespiel à la Iron Age, insgesamt 220 Armeen mit über 1.200 Einheiten bauen sie nach. Den Onlinegedanken verankern die Kislyis im Firmennamen, komplett heißt ihr Studio Wargaming.net, das klingt schön amerikanisch-international. Als DBA Online im Jahr 2000 erscheint, erweist sich das Konzept als goldrichtig. Erstens kann die kleine, weißrussische Firma damit Hardcore-Strategen in aller Welt erreichen (DBA ist vor allem in Asien beliebt). Zweitens leidet ein Onlinespiel weniger unter der in Osteuropa starken Raubkopiererszene; und drittens sammelt Wargaming erste Erfahrung mit Bezahlmodellen: Wer im Multiplayer mitmischen möchte (Computergegner gibt es nicht), entrichtet monatlich zehn Dollar; »ein paar tausend Spieler« bekriegen sich laut Kislyi zu Hochzeiten. Die Einnahmen erlauben vorsichtiges Wachstum, bald zählt das Team zwölf Mitarbeiter. Doch die fragen sich: Wie geht's nun weiter?

Weg von Wargames

Kislyi & Co. würden gerne weiter komplexe Hardcore-Strategiespiele entwickeln, doch dann wäre das Wachstum gestoppt. Selbst der weltweite Wargames-Markt ist zu klein, um ein aufstrebendes Studio zu finanzieren. Und wenn der Civilization-Fan Viktor Kislyi eines weiß, dann, dass Expansion nicht nur für virtuelle Staaten, sondern auch für reale Firmen wichtig ist. Schweren Herzens verabschiedet er sich von der geliebten Nische, das nächste Projekt muss massentauglicher werden. Statt trockener Historienschlachten soll es Waffen mit »Wow«-Effekt geben: Raketenwerfer, Schlachtschiffe, Riesenroboter – ein Zukunftssetting, da muss man auch keine Gedanken an Realismus verschwenden! Die Regeln entlehnen die Kislyis ihrem Urprojekt Iron Age, man kämpft rundenweise auf Hexfeldern. Der Titel des Spiels: Massive Assault. Diesmal gibt es sogar 3D-Grafik und eine Solokampagne mit – durchaus patenter – KI. Bei Kritikern und Fans kommt das Spiel gut an, weil es 2003 inmitten einer



Der Online-Seeschlachtsimulator Navy Field ist eine wichtige Inspirationsquelle für World of Tanks.



Bereits Ende 2009 läuft auf den russischen Servern der Alphatest von World of Tanks – das Spiel entwickelt sich prompt zum Geheimtipp.

Rundentaktik-Trockenzeit erscheint: Heroes of Might & Magic ist beim ungeliebten vierten Teil angelangt, die Paradeserien Battle Isle und Panzer General liegen im Dornröschenschlaf. Der erhoffte Massenerfolg bleibt Massive Assault dennoch verwehrt, laut Kislyi verkauft es sich weltweit lediglich »einige zehntausend Mal«. Auch die Zusammenarbeit mit dem amerikanischen Publisher hakt, von den Verkäufen in Nordamerika sieht Wargaming – nach einem Vorschuss – keinen Cent mehr. Da vertreibt Kislyi das Multiplayer-Spinoff Massive Assault Network lieber wieder selbst. Dank DBA Online kennt man sich damit ja aus, auch die Monatsgebühren kehren zurück: Rund sieben Euro kostet die Teilnahme am Multiplayer-Krieg.

Reich wird Wargaming damit nicht, kann aber auf 35 Mitarbeiter wachsen, die in einer Minsker Mietwohnung arbeiten, nämlich an der Massive-Assault-Fortsetzung Domination (2005) sowie an Massive Assault Network 2 (2006) und Galactic Assault (2007). Für Letzteres sichert sich Viktor sogar die Lizenzrechte am Roman »Die bewohnte Insel« von den Gebrüdern Strugatzki, von denen auch »Picknick am Wegesrand« stammt, die Vorlage für Stalker. Danach wendet sich Viktor Kislyi von der kriselnden Rundenstrategie ab und einem Setting zu, das ihn schon immer interessiert hat: dem Zweiten Weltkrieg. Und zwar im Echtzeit-Strategiespiel Operation Bagration (2008), das sich vorrangig an russische Spieler richtet, sowie im »westlicheren« Nachfolger Order of War von 2009. Beides sind grundsolide Spiele, die sich vor allem in Osteuropa und Russland gut verkaufen. Für viele westliche Spieler fliegt Wargaming aber unter dem Radar, Konkurrenten wie Company of Heroes oder Total War entwickeln viel mehr Strahlkraft.

Strategisches Grillen

Zaghaft wächst das Studio dennoch weiter. Zwar zählt Wargaming weiterhin keine 100 Mitarbeiter, doch Kislyi & Co. sind stets mit vollem Eifer bei der Sache. Als wir Viktor nach einer Anekdote aus jenen Tagen fragen, erzählt er von einem besonders kalten und dunklen Winter. Viktor sitzt deprimiert im Büro und will etwas »Lustiges« machen. Er trommelt sein Team zusammen, packt Kohle, Decken, Bier und Grillfleisch ein und pilgert in die schneebedeckten Wälder vor Minsk zu einem schönen See, der im Sommer ein beliebtes Ziel für Grillfreunde ist. Im tiefsten Winter herrscht dort frostige Ruhe, Kislyi und seine Kollegen können sich austoben. Und das müssen sie auch, denn niemand hat eine Axt eingepackt, um Brennholz zu hacken. Also reißen die Entwickler mit bloßen Händen Äste ab und zerbrechen sie, selbst in der Kälte eine schweißtreibende Arbeit. Doch am Ende ist dies für Viktor »die männlichste Art, zu grillen« und das Barbecue das beste, das er je hatte. Also wiederholt er die Aktion fünf Jahre lang jeden Winter, bis das Team zu groß wird, um den See ohne größere Umweltschäden heimzusuchen. Der Grund für dieses Wachstum entsteht ab 2008.

»Civilization hat mir viel über Wirtschaft beigebracht.«

Die Panzer rollen

Ein russischer Journalist erzählte uns einmal, wie er Wargaming 2008 besuchte, um Order of War zu begutachten, und auf einem Monitor herumrollende 3D-Panzer erspähte. Moment, das ist doch kein Strategiespiel? Ja, habe Viktor Kisly gesagt, das sei eine andere Sache, an der man nebenher arbeite, nix Großes. Als wir den Wargaming-Chef darauf ansprechen, weist er das empört von sich: World of Tanks sei kein Hobbyprojekt gewesen, sondern von Anfang an elementar wichtig für die Firma. Wohl auch, weil Wargaming im Strategiegenre keine Zukunft mehr sieht, die weltweiten Verkaufszahlen sinken und sinken. Onlinespiele dagegen boomen; Viktor Kislyi schielt neidisch auf die immer neuen Rekordmeldungen von World of Warcraft, das 2008 rund 11,5 Millionen Abonnenten weltweit verzeichnet. Blizzard hat bewiesen,





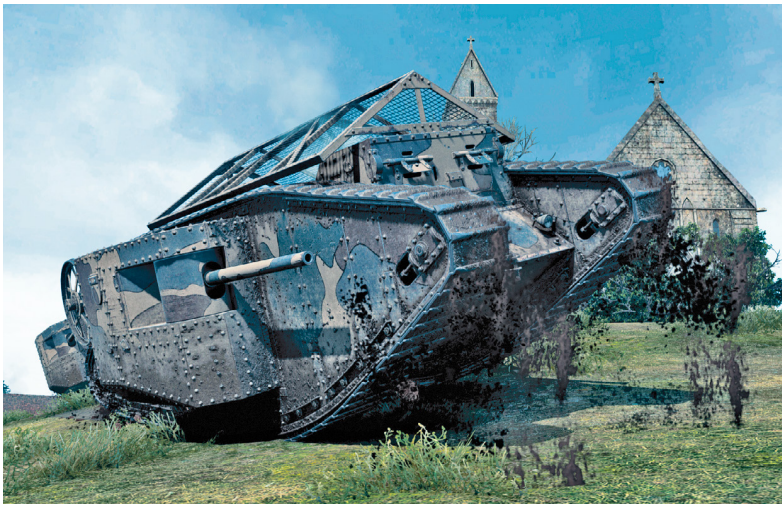
Jahrelang arbeitet das Wargaming-Team in einer Mietwohnung in Minsk.



Viktor Kislyi, Geschäftsführer von Wargaming.

Viktor lenkt bevorzugt schwere Panzer, am liebsten deutsche und am allerliebsten den Maus-Koloss.





In World of Tanks gibt es öfters besondere Events, etwa zur Fußball-EM (links) oder zum 100. Jahrestag des ersten Panzereinsatzes im Ersten Weltkrieg.

dass es einen Massenmarkt für Multiplayerspiele gibt – es dürfte kein Zufall sein, dass sich World of Tanks zwei Drittel seines Titels beim Online-Platzhirsch borgt. Zugleich erobert der zunächst vor allem in Asien verwurzelte Free2Play-Markt langsam die Welt, »Gratis«-Spiele liegen voll im Zukunftstrend.

Also erwirbt Wargaming die vergleichsweise günstige BigWorld-Engine, die bis dahin vor allem in fernöstlichen MMOs zum Einsatz kommt. Ein klassisches Online-Rollenspiel will man damit nicht entwickeln, nichts Großes, nichts mit Crafting, Raids und Open World, dafür ist Wargaming zu klein. Viktor Kislyi wünscht sich ein Free2Play-Spiel mit kurzen, actionreichen Partien, in denen auch berufstätige Familienväter abends kurz abtauchen können. Wie in Counter-Strike etwa. Peter Bityukov, der einstige Iron-Age-Mitspieler und freie Wargaming-Mitarbeiter, schlägt ein Onlinespiel, in dem Infanteristen und Panzer Weltkriegsschlachten schlagen – wie in Battlefield. Doch Kislyi lehnt ab, World of Warcraft habe ja gezeigt, dass Elfen und Orcs besser ankommen. Vier Monate lang lässt er Wargaming an einem Arena-Kampfspiel im Fantasy-Setting arbeiten – bis ihm Peter ein Erweckungserlebnis beschert.

Inspiration von See

Denn Peter zeigt seinem Freund die Online-Seeschlachtsimulation Navy Field, die in Russland eine eingeschworene Fangemeinde hat. In Navy Field duellieren sich bis zu 128 Kapitäne in zwei Teams, jeder Spieler lenkt aus der Vogelperspektive ein einzelnes Kriegsschiff. Fregatten, Kreuzer, U-Boote, Schlachtschiffe und Flugzeugträger lassen sich unter anderem mit Geschützen, Torpedorohren und Motoren aufrüsten sowie mit Matrosen bemannen, die Erfahrung sammeln. Vor allem aber ist Navy Field Free2Play, und alle Schiffe stammen aus einer Ära, die Viktor sofort anspricht: dem zweiten Weltkrieg. An 12. Dezember 2008 treffen sich die Entwickler in Peters Moskauer Wohnung und denken sogar über 30er-Jahre-Steampunk mit Riesenrobotern nach. Letztlich beschließen sie, den Arena-Prototyp in den Zweiten Weltkrieg zu verlegen. Zumal die Weißrussen noch kein Fantasy-Spiel entwickelt haben, wohl aber Weltkriegsstrategiespiele – damit kennen sie sich doch aus!

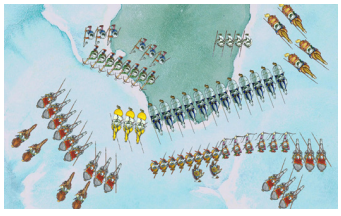
Vor allem, wenn es um Landkrieg geht, für Order of War hat Wargaming bereits rund 1.000 Truppentypen recherchiert, viele davon Panzer. Im Grunde holen die Entwickler das Prinzip von Navy Field einfach an Land, setzen die Spieler in aufrüstbare Kettenfahrzeuge und verringern die maximale Teamgröße auf 15 – es soll ja schnell gehen! Wie Navy Field und Order of War soll World of Tanks seine Gefechte historisch halbwegs korrekt simulieren, jeder Panzer hat Stärken und Schwächen, jeder Treffer wirkt sich dank des Schadensmodells realistisch aus. Oder eben so realistisch wie möglich; um möglichst viele Spieler anzusprechen, World of Tanks soll ja zugänglich werden. Und intensiv, wie Viktor schwärmt: »Kämpfe zwischen Panzern aus der Zeit des Zweiten Weltkriegs sind wie mittelalterliche Duelle zwischen Rittern, du stürmst auf deinen Gegner zu, du hast deine Panzerung und deine Waffe, du siehst dem Feind ins Auge! Es ist eine sehr männliche Art, zu kämpfen!« Wer männlich grillt, muss sich auch männlich duellieren.

World of … was?

Doch der Spieletitel erweist sich als irreführend, wie sich der Marketingmanager Maxim Chuvalov erinnert: »Ein Spiel, in dem dein Charakter ein Panzer ist, das wollte damals keiner ernst nehmen, die erwarteten von einem Spiel mit ›World of‹ im Titel eher Elfen oder Orks.« Mit einem Panzer, einer gesichtslosen Maschine, könne sich ein Spieler doch nicht identifizieren. Das hören Viktor Kislyi & Co. immer wieder, als sie nach einem Publisher für World of Tanks suchen. Es hagelt Absage um Absage, am Ende ist Wargaming gezwungen, das Spiel selbst zu vertreiben. Also reist Viktor samt Marketing-Team quer durch Europa und rühren persönlich die Werbetrommel. Nur – so richtig ist damals kaum jemand, Presse wie Entwickler, von einem »Panzer-MMO« überzeugt.

Doch Wargaming hat einen Trumpf: den einfachen Zugang zum russischen Markt. Der ist nämlich nicht nur PC-, sondern wegen der sowjetischen Geschichte auch ausgesprochen weltkriegs- sowie panzeraffin.

Die Wargaming-Spiele



DBA Online (2000)

Multiplayer-Umsetzung des historischen Tabletops De Bellis Antiquitatis.



Massive Assault (2003)

Rundentaktik nach Battle-Isle-Manier, mit Hexfeldern und 3D-Grafik.



Massive A. Network (2004)

Multiplayer-Ableger, der erstmals Monatsgebühren kostet.



Domination (2005)

Etwas ausgebautes Massive Assault mit mehr taktischen Möglichkeiten.



Wargaming veranstaltet regelmäßig Events im Panzermuseum Bovington.

Historische Publicity

Um die Werbetrommel zu rühren, sponsert Wargaming regelmäßig historische Projekte, etwa die Restaurierung des einzigen verbleibenden Maus-Riesenpanzers im Museum der russischen Stadt Kubinka. Oder das Museums-Schlachtschiff USS Iowa. Oder eine Ausstellung über die Bergung des letzten Bombers vom Typ Dornier Do 17 aus dem Ärmelkanal. Schon früh kontaktieren die Weißrussen zudem das Kriegsmuseum im englischen Bovington, wo viele frühe und einzigartige Panzern lagern. Längst ist Wargaming ein Sponsor des Museums. Am 15. September 2016, dem 100. Jahrestag des ersten Panzereinsatzes im Ersten Weltkrieg, stellt man gemeinsam einen britischen Mark-IV-Tank am Londoner Trafalgar Square aus.

Bedenken hatte der Museumsdirektor Richard Smith bei der Zusammenarbeit mit der Spielefirma nie: »Was nützt uns ein Museum, in das keiner reingeht?«, meint er. Vielmehr freut er sich, dass er über ein Computerspiel – er spielt nach eigenen Angaben selbst World of Tanks – viele junge Leute erreichen und ihnen so etwas über reale Geschichte beibringen kann. Dass es sich um ein Spiel mit kriegerischem Inhalt handelt, stört Richard Smith nicht: »Wenn die Leute nichts über den Krieg wissen, denken sie womöglich wirklich, er sei nur ein Spiel. Aber wir müssen sie ja irgendwo abholen, und dank Wargaming haben wir die Chance, junge Leute zu erreichen und ihnen etwas über den echten Krieg zu vermitteln«.



Museumsdirektor Richard Smith (rechts) nimmt Spendengelder von Spielern entgegen.





Wargaming unterstützte die Restauration des letzten Maus-Panzers (links) und die Überführung eines AC1 Sentinel von den USA in seine »Heimat« Australien.

Nach einem Alpha-Test mit nur fünf Panzermodellen und einer Karte beginnt dort im Januar 2010 die geschlossene Betaphase, für die sich binnen drei Monaten 40.000 Spieler anmelden. World of Tanks avanciert zum Geheimtipp der russischen Spielerszene. In der offenen Beta gibt es ab Juni 2010 schon sieben Maps und 60 deutsche sowie sowjetische Fahrzeuge, am 12. August folgt der Russland-Release, und schon im November vermeldet Wargaming 350.000 aktive Spieler auf den russischen Servern. Hinzu kommen 150.000 Betatester in Westeuropa, wo World of Tanks am 12. April 2011 erscheint.

Der Rest ist Erfolgsgeschichte, die Spielerzahlen steigen und steigen, Wargaming feiert immer neue Rekorde, etwa die 1,1 Millionen gleichzeitig aktiven russischen Spieler im Januar 2014. Das Spiel, von dem Viktor Kislyi anfangs hofft, es werde »eine kleine Gruppe historisch interessierte Spieler« anlocken, explodiert zum Free2Play-Phänomen, das sich im westlichem Free2Play-Markt allenfalls League of Legends beugen muss. Für Kislyi selbst ist sein Werk natürlich die Nummer eins. Er hat, wie er sagt, inzwischen »Hunderte Stunden« in World of Tanks verbracht, sein Profilzähler steht bei 13.448 Partien. Nicht ganz zu Unrecht bezeichnet er sich als »spielenden CEO« – ein Seitenhieb auf die Geschäftsführer von Branchenriesen wie Electronic Arts und Activision, denen gerne mal nachgesagt wird, ihre eigenen Spiele nicht zu kennen.

Das Imperium verzweigt sich

Kislyi weiß aber auch, dass World of Tanks nur ein Trittbrett sein kann. Um langfristig erfolgreich zu bleiben, darf sich Wargaming nicht auf seinen PC-Erfolgen ausruhen. Daher hieven die Weißrussen (beziehungsweise Wahl-Zyprioten) ihren Panzerhit nicht nur auf fast alle aktuellen Konsolen, sondern erproben auch Mobile-Ableger wie das action- und mit 80 Millionen Downloads durchaus erfolgreiche World of Tanks Blitz oder das Sammelkartenspiel World of Tanks Generals, das aber nach anderthalb Jahren schon wieder eingestellt wird. Prominenter sind die Flugzeug- und Kriegsschiff-Cousins World of Warplanes und World of Warships. Ersteres kann sich allerdings nie wirklich ge-



Massive A. Network 2 (2006)

Erscheint auch als kostenlose Version mit nur einer Map.



Galactic Assault (2007)

Diesmal spielt das Terrain eine größere Rolle, etwa zur Tarnung.



Operation Bagration (2008)

Echtzeit-Strategiespiel im Zweiten Weltkrieg mit kluger KI.



Order of War (2009)

Gute Echtzeit-Strategie, doch Company of Heroes ist viel prominenter.

Generell liegt Viktors Siegesrate derzeit bei 53,15 Prozent. Der Topspieler des russischen Servers steht bei 76,6 Prozent.

gen den zeitgleich erscheinenden Konkurrenten War Thunder durchsetzen, der mehr auf Simulation statt auf unbeschwerte Fliegeraction setzt. World of Warships glückt ein erfolgreicher Stapellauf mit rund 22 Millionen registrierten Kapitänen, weil es geschickt das taktische Gameplay von World of Tanks mit der Dynamik sich ständig bewegender Kriegsschiffe kombiniert. Allerdings können die Online-Seeschlachten ihre Spieler offenbar schwer langfristig binden, auf den Servern ist teils wenig los.



Auf den Konsolen (hier PS4) sieht World of Tanks dank modernerer Engine fast besser aus als auf dem PC.

Die Panzer bleiben vorne

Zugleich investiert Wargaming verstärkt in den E-Sport und eröffnet 2013 eine eigene Liga für World of Tanks, die jährlich in den »Grand Finals« gipfelt, bei denen die zwölf weltbesten Teams um 300.000 Dollar Preisgeld ringen. Der Showdown startet 2014 noch recht bescheiden in einem Warschauer Multiplex-Kino, wächst aber beständig und steigt dieses Jahr im VTB-Eispalast in Moskau, der bis zu 14.000 Plätze bietet. In den E-Sport investiert Wargaming natürlich nicht aus Nächstenliebe, sondern weil er boomt: Laut der Marktforscher von Newzoo soll der Umsatz im weltweiten Digitalsport von derzeit 493 Millionen auf 1,5 Milliarden Dollar im Jahr 2019 wachsen. Vor allem aber bescheren prominente Turniere den Spielen mehr Aufmerksamkeit und damit mehr Spieler. Aus demselben Grund pumpt Valve mehr als 20 Millionen Dollar Preisgeld in sein letztes International-Turnier für Dota 2.

Auch World of Tanks braucht weiterhin Aufmerksamkeit, selbst nach über sechs Jahren bleibt das Panzerspiel die wichtigste Einnahmequelle und der Wachstumsmotor für Wargaming. Wie lange kann der noch weitertuckern? Gegenüber Polygon verkündete Viktor Kislyi im März 2017, das Spiel solle »ewig« laufen, sein oberster E-Sport-Manager Mohamemd Fadl orakelt im Gespräch mit Gamespot, dass World of Tanks auch »in 20, 30 Jahren« noch beliebt sein werde. Um die Panzerschlachten frisch zu halten, fügt Wargaming nicht nur regelmäßig neue Modelle hinzu – zuletzt im Herbst 2016 die der schwedischen Armee – sondern schraubt auch immer wieder an der Technik. Beispielsweise wird 2012 die Beleuchtung und Anfang 2016 die Fahrphysik überarbeitet. Letztere entscheidet prompt das folgende E-Sport-Finale in Warschau, als ein bis dahin starker Spieler einen Abhang hinabrutscht und zwischen zwei Felsen steckenbleibt. Im April 2017 passt Wargaming das immer wieder als unfair kritisierte Matchmaking an und schwächt die bis dato sehr mächtige Artillerie, zudem will man die Karten grafisch überarbeiten. World of Tanks soll, es muss attraktiv bleiben, das Flaggschiff und der Goldesel des Unternehmens.

Beschwerden gegen den Esel

Dieser Goldesel ist aber nicht unumstritten, auch World of Tanks hat seine Kontroversen und Skandale. Beispielsweise bietet Wargaming gegen Echtgeld stärkere Premium-Panzer und -Munition an, was viele Spieler als »Pay2Win« geißeln, also unfaire Kaufvorteile für vermögende Spieler. Erst im Oktober 2012 reagieren die Entwickler und machen die effektiveren Geschosse auch gegen erspielte Währung zugänglich. Die Beschwerden darüber hallen dennoch bis heute nach, schließlich kommen Bezahlspieler weiterhin leichter an Highend-Munition. Die Echtgeld-Panzer wiederum geraten in Verruf, weil Wargaming andere Modelle angeblich stark abschwächt, um mehr Premiumkolosse zu verkaufen. Denn die sind lukrativ, ein Tier-8-Panzer kann über 40 Euro kosten. »Clankriege werden fast nur noch mit Premium-Tanks gefahren«, schreibt uns erst kürzlich ein GameStar-Leser, der sich über die Balanceprobleme ärgert. Andere Spieler widersprechen zwar, generell gibt es bei World of Tanks aber häufig hitzige Diskussionen darum, welche Panzertypen übermächtig seien.

Besonders laute Beschwerden erntet im Oktober 2015 das Update 10.0, Codename »Rubikon«. Das soll neben dem variantenreicheren »Rampage«-Spielmodus Embleme bringen, die der Panzerbesatzung Kampfboni verleihen. Doch diese Mechanik ist unlogisch (warum sollte ein wenig Farbe den Kanonier zielgenauer machen?) bevorzugt größere Panzer mit mehr Emblem-Plätzen und entfacht Pay2Win-Vorwürfe, weil man die Zierelemente auch gegen Echtgeld kaufen kann. Die Community läuft dagegen Sturm, bis Wargaming das Update 10.0 samt Emblemsystem einstampft und den »Rampage«-Modus ins Update 9.12 auslagert – allerdings ohne eine ursprünglich angekündigte und ebenfalls umstrittene Giftgas-Spielmechanik. Kislyi entschuldigt sich bei den Spielern, dass »wir nicht all eure Erwartungen an die nächste Version erfüllen konnten«. Laut dem Studiochef wird das Entwicklerteam danach umgebaut, zum Kernteam in Minsk stoßen mehr internationale Kollegen, die besser in die Communitys hinaushorchen sollen.

Die Wargaming-Spiele



World of Tanks (2011)

Das Panzer-MMO verhilft Wargaming zum weltweiten Durchbruch.



World of Warplanes (2013)

Spielerisch eher seichte und unrealistische Flugzeugschlachten.



WoT Blitz (2014)

Erfolgreicher Mobile-Ableger des großen Free2Play-Panzerbruders.



World of Warships (2015)

Spielerisch durchdachter und spaßiger Seeschlacht-Simulator.









Wargaming ist berüchtigt für seine Partys, seinen 15. Geburtstag feiert das Studio mit Panzershow, Fliegerstaffel und bekannten Bands.

Ebenfalls für Aufregung sorgen sowjetische Propagandasprüche, die seit 2013 auch westliche Spieler auf ihre Panzer malen dürfen – darunter Parolen wie »Für Stalin«. Während der frühere Sowjetdiktator von vielen Menschen in Russland bis heute als Sieger über die deutschen Invasoren verehrt wird, stören sich besonders polnische Spieler an den Stalin-Sprüchen. Denn die Sowjetunion annektierte 1939 das östliche Polen, noch während die polnische Armee im Westen die Deutschen bekämpfte. In der Folge wurden viele Polen deportiert, verhaftet oder hingerichtet. Zugleich fielen Stalins politischen »Säuberungsaktionen« innerhalb der Sowjetunion Schätzungen nach mindestens drei Millionen Menschen zum Opfer – darf man so jemandem in einem Spiel ein Denkmal setzen? Wargaming räumt zwar ein, dass Stalin »keine unkontroverse historische Persönlichkeit« sei, pocht aber auf historische Genauigkeit. Zugleich unterstreicht man die »antifaschistische« Haltung des Unternehmens: Symbole wie Hakenkreuze wolle man keinesfalls erlauben. Natürlich auch, weil sie im Gegensatz zu Sowjetemblemen in manchen Ländern verboten sind.

Die Zukunft des Imperiums

Doch Kontroversen hin oder her: World of Tanks hat aus einem unbekannten, weißrussischen Studio einen Entwickler von Weltrang gemacht, das sich nun als Publisher erprobt. Unter dem Label WG Labs unterstützt man aufstrebende Teams wie die argentinischen NGD Studios, die Wargaming den Prototyp eines Weltraum-Strategiespiels präsentieren – woraufhin ihnen Viktor Kislyi prompt die Lizenzrechte an Master of Orion spendiert. Eine Herzenssache, sagt er, er wolle seinem Sohn eine zeitgemäße Fassung seines alten Lieblingsspiels zeigen. Außerdem finanziert Wargaming den mäßigen Top-Down-Shooter Hybrid Wars, arbeitet gemeinsam mit Sega am Free2Play-Strategiespiel Total War: Arena und ruft 2016 einen mit 10.000 Dollar dotierten Entwicklerwettbewerb aus, den das Studio Rock Nano Global aus Singapur mit dem Strategie-Kartenspiel-Mix ArmaGallant: Decks of Destiny für die PS4 gewinnt.

Zugleich wächst auch die Wargaming-Familie selbst – auch wenn nicht immer klar ist, wohin eigentlich, Beispielsweise schluckt man 2012 den Hersteller der Big-World-Engine und 2013 den amerikanischen Dungeon-Siege-Entwickler Gas Powered Games, der Gerüchten zufolge an einem unangekündigten Strategiespiel arbeitet. Teils kommen Wargamings Expansionspläne allerdings ins Schlingern, das hauseigene Mobile-Entwicklerstudio WG Cells etwa wird nach elf Monaten wieder geschlossen. Zugleich erprobt sich das Studio an einem neuen Geschäftsfeld: dem Live-Streaming. So investiert Wargaming in die österreichische Plattform Hitbox.tv, die kürzlich vom US-Mitbewerber Azubu übernommen wurde. Womöglich will das Studio mittelfristig einen eigenen Streaming-Dienst aufbauen, um am E-Sport-Werbemarkt mitzuverdienen. Wo genau es mit Wargaming hingeht, ist aber noch nicht abzusehen. Wird man Entwickler, Publisher, E-Sport-Koloss? Ach, alles nicht so dringend, solange die World-of-Tanks-Millionen fließen.

Die endlose Party

Dementsprechend lassen es sich Viktor Kislyi & Co. auch nicht nehmen, regelmäßig opulente Partys zu feiern. Zum 15-jährigen Firmenjubiläum anno 2013 etwa fliegt Wargaming Hunderte Gäste nach Minsk ein. Im Versammlungssaal der Nationalbibliothek, die mit ihren Glasfassaden wie ein gelandetes Ufo aussieht, verlesen Wargaming-Honoratioren ihre Reden, dann betritt Viktor Kislyi selbst die Bühne. In einer etwas wirren Rede umreißt er die Zukunft des Studios: Man wolle expandieren, etwa mit einem neugegründeten Studio in Austin, Texas. Schließlich feuert er die Gäste an, im Chor »Let's Party« zu brüllen. Danach wird in einem Minsker Freilichtmuseum weitergefeiert, wo die Gäste nicht nur essen und trinken, sondern auch mit Platzpatronen-Maschinengewehren schießen und bekannten Bands wie The Offspring lauschen. Besucher berichten, wie Viktor Kislyi nachts im strömenden Regen und mit einer Wodkaflasche in der Hand vor der Bühne tanzte, umringt von Bodyguards. Er hat Civilization nicht zum besseren Spiel gemacht. Ein Platz in den Geschichtsbüchern ist ihm



WoT Generals (2015)

Kartenspiel-Ableger, der schon wieder eingestellt wurde.



Master of Orion (2016)

Remake des Strategiespiel-Klassikers, das weiter ausgebaut wird.



Hybrid Wars (2016)

Mäßiger Top-Down-Shooter, dessen Entwicklung Wargaming finanziert.



Auch die PlayStation-Serie Infamous behandelt moralische Entscheidungen, mit denen wir sogar unterschiedliche Fähigkeiten freischalten. Doch auch hier geben die Entwickler vor, was »gut« und was »böse« ist.

MORAL IN SPIELEN

SCHLUSS MIT DER MORALPREDIGT

Wer soll sterben, wer darf leben? Und welche Konsequenzen haben unsere Entscheidungen? Die Zeiten der Pixelunschuld sind längst vorbei. Spiele konfrontieren uns mit moralischen Dilemmata und ethischen Konflikten und werden dafür – wie etwa die Telltale-Adventures – vielfach gelobt. Aber wie viel Moral steckt wirklich in Spielen?



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 Grippetemperatur 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.

Wenn wir herausfinden wollen, wie viel Moral in Spielen steckt, müssen wir erst mal herausfinden, was an Spielen überhaupt moralisch ist. Dabei hilft uns Miguel Sicart, der Spielewissenschaftler und legendäre Verfechter des in Deutschland beschlagnahmten Rockstar-Titels Manhunt – aus ethischer Perspektive, versteht sich. Spiele sind zunächst mal Objekte, die uns in simulierte Umgebungen versetzen, mit denen wir auf bestimmte Art und Weise interagieren. Damit das klappt, müssen wir uns auf die Regeln dieser Interaktion einlassen. Klar. Wenn ich mich in Battlefield 1 weigere, Gebrauch von meiner Waffe zu machen, dann ist das zwar pazifistisch löblich, verhindert aber die Interaktion. Damit wir also etwas mit dem Spiel anfangen können, unterwerfen wir uns dessen Regeln. Umgekehrt heißt das: Das im Spiel geltende Regelwerk bestimmt die möglichen Aktionen, definiert also unser Verhalten und unsere Identität als Spieler. In Battlefield 1 haben wir gar keine andere Wahl, als ein Soldat zu sein. Punkt. Außerdem hat jedes Spiel eine vorgegebene Umgebung, eine Spielwelt, in der die Erzählung stattfindet und in der wir uns bewegen. Sie ist quasi das Zierdeckchen, das übers Regelwerk gestülpt wird. Jedes Spiel besteht aus diesen zwei Komponenten: Regelwerk und Spielwelt.

Und wo steckt nun die Moral? Im Regelwerk? In der Spielwelt? In beidem? Sicart meint, das ethische Potenzial eines Spiels liege vor allem im Regelwerk: »Die Art und Weise, wie Spiele designt werden, und wie dieses Design die Spieler zu bestimmten Entscheidungen ermutigt, ist relevant [...]«. So ganz koscher kommt uns das jedoch nicht vor. Irgendwie wirkt doch beides wichtig, Welt und Regeln. Aber folgen wir fürs Erste Sicarts Argumentation. Also: In den Spielregeln steckt die Moral. Jetzt die These: Ethisch relevant sind Spiele dann, wenn sie uns als Spieler mit ethischen Entscheidungen konfrontieren – oder wenn die Regeln des Spiels selbst ethische Fragen aufwerfen. Aber



Die GTA-Serie lässt uns in ihrer offenen Spielwelt weitgehend freie Hand und bewertet Unmoral allenfalls dadurch, dass sie gesetzlosen Spielern die Polizei auf den Hals hetzt.



The Wolf Among Us: Viele moralische Entscheidungen haben entgegen der Behauptung des Spiels keinerlei Auswirkungen.



Moral als reine Statistik: Knights of the Old Republic (links) und Mass Effect verteilen Punkte für gute und böse Taten.

genau das machen doch Spiele wie The Wolf Among Us oder Knights of the Old Republic! Oder? Hier liegt der Knackpunkt: Viele der vermeintlich moralischen Spiele sind nicht moralisch.

Wie Spiele uns ihre Moral aufdrängen

Das Problem ist die starre Moral vieler Spiele. Das hört sich erst einmal nach einem Widerspruch an. Wie kann gerade ein moralisches Spiel nicht moralisch sein? Also von vorne. Wie verlaufen moralische Konflikte in Spielen oft? Wir werden direkt mit – meist binären – moralischen Dilemmata konfrontiert, dürfen zwischen zwei oder auch mal drei vorgefertigten Optionen wählen, und das Spiel nimmt dann abhängig von unseren Entscheidungen die entsprechende Wendung. Das zumindest wird uns weisgemacht in Spielen wie The Wolf Among Us, The Walking Dead, Bioshock oder Knights of the Old Republic. All diese Spiele stellen uns vor unangenehme Entscheidungen. In The Wolf Among Us müssen wir etwa überlegen, ob wir den schrulligen Mr. Toad vor seinem Sohn demütigen oder nicht. In The Walking Dead obliegt uns sogar die Entscheidung zwischen Leben und Tod von Charakteren. In Knights of the Old Republic können wir auf gewalttätige oder freundliche Art mit Spielfiguren interagieren – Bioware hat sich sein rundes »Radial Dialog Sector«-Dialogfeld, das Entscheidungen von »Drohen« bis »Schmeicheln« umfasst, gar patentieren lassen. Und in Bioshock können wir die jungen Mädchen nachempfundenen Little Sisters entweder verschonen oder töten und dadurch Ressourcen gewinnen.

Aber wie viel Moral steckt tatsächlich in diesen Entscheidungen? Die Entscheidung, die Little Sisters zu töten oder leben zu lassen, ist auf den ersten Blick moralisch dramatisch. Aber was zeichnet moralisch dramatische Entscheidungen vor allem aus? Richtig: Dass ihre Konsequenzen dramatisch sind. Dramatisch anders, je nachdem, wie wir uns entscheiden. Das aber ist nicht der Fall. In Bioshock macht es formal kaum einen Unterschied, ob wir die Little Sisters leben lassen oder nicht. Wenn wir sie verschonen, werden wir mit einer vergleichbaren Menge der Ressource Adam belohnt wie ein kaltblütiger Killer. Unsere Entscheidung beeinflusst nicht den Verlauf des Spiels, sondern lediglich das Ende, das Little-Sister-Mörder als kriegslüsterne Diktatoren abstempelt. Das wirkt umso befremdlicher, weil sich unser Handeln zuvor kein bisschen auf den Spielverlauf ausgewirkt hat. Bioshock marginalisiert damit den unmittelbaren Einfluss unserer moralischen Wahl. Das ist eine Art und Weise, wie Spiele an Moral scheitern: Indem das zu kurz kommt, was moralische Dilemmata auszeichnet – deren Konsequenzen.

Interaktive Moralpredigten

Was ist aber jetzt mit entscheidungslastigen Spielen wie The Wolf Among Us und The Walking Dead? Bei denen haben die im Spiel getroffenen moralischen Entscheidungen doch Folgen. Gelingt es denen also besser mit der Moral? Nein. Auch wenn unsere moralischen Entscheidungen hier unterschiedlichere Konsequenzen haben als in Bioshock, bleibt das Kernproblem: Das Spiel drängt uns seine Moral auf. Deutlich wird das am Beispiel des Entscheidungsbaums in The Walking Dead. Es gibt zwar eine Vielzahl von – meist binären – Entscheidungen für entweder A oder B mit zunächst unterschiedlichen Konsequenzen. Die Handlungsstränge laufen aber an Knotenpunkten immer wieder zusammen. Trotz der dramatischen Inszenierung führen sie also letztlich zum selben Ausgang. Ähnliches gilt beispielsweise am Ende des ersten Mass Effect, wenn wir uns dafür oder dagegen entscheiden können, die Mitglieder des Citadel-Rates zu retten. Das klingt folgenschwer, wirkt sich in Mass Effect 2 aber nur dahingehend aus, dass eventuell andere Personen im Rat sitzen, die genauso handeln wie die Verstorbenen.

All das hat ökonomische Gründe. Es wäre verschwenderisch, bis ins kleinste Detail verästelte Entscheidungsstränge einzubauen und so ganze Spielbestandteile zu schaffen, die unter Umständen nie abgerufen würden. Der Clou ist, dem Spieler den Eindruck zu vermitteln, dass er nur 40 Prozent des Spiels gesehen hat, wenn es in Wahrheit 90 Prozent waren. So viel zu bedeutungsvollen Konsequenzen. The Walking Dead oder The Wolf Among Us sind moralisch also viel seichter, als wir denken.

Das ist das eine. Auch hier sind die Konsequenzen weit weniger dramatisch, als das Spiel uns weismachen will. Das grundlegendere Problem ist aber: Durch die starr vorgegebene Schematik des Entscheidungsbaums setzt das Spiel uns (s)eine rigide moralische Agenda vor die Nase, in der wir als Spieler ausschließlich die ethischen Möglichkeiten haben, die uns das Spiel vorgibt. Das Spiel diktiert uns, welche moralischen Entscheidungen es in welcher Situation gibt und welche Folgen die-





Zumindest in seinem Kampagnenprolog stellt Battlefield 1 die moralische Ausweglosigkeit des Krieges dar: Wir haben keine andere Wahl, als wieder und wieder zu sterben. Im Multiplayer spiegelt sich das aber nicht wieder, da geht's ums Spektakel.

se haben. Es drängt uns seine moralischen Überzeugungen auf. Platz für eigene Reflexion ist da nicht. Gerade das wäre aber ethisch! Viele vermeintlich moralischen Spiele sind also deshalb nicht moralisch, weil sie uns schlicht vorgeben, was richtig ist und was nicht, anstatt moralisch relevante Fragen aufzuwerfen und uns als Spieler diese selbst bewerten und durchdenken zu lassen. Weil sie uns moralisch entmündigen.

Telltale ist moralisch irrelevant

In diesem Sinne sind gerade Spiele amoralisch, die uns wie The Wolf Among Us oder The Walking Dead vermitteln, Moral sei ein stringentes System, das einer berechenbaren Logik folgt. Weil sie keinen Platz lassen für unsere eigene moralische Auseinandersetzung mit dem Spiel. Amoralisch, weil uns das Spiel einen Ort verweigert für die moralische Reflexion. Das ist nicht unmoralisch. Es ist einfach moralisch irrelevant. Denn diese Entscheidungen erzählen uns nur eine einzige Geschichte, beispielsweise diejenige, was in The Walking Dead passiert, wenn ich mich für Shawn statt für Duck entscheide. Natürlich ist es schwer zu ertragen, wenn Duck stirbt, ein Kind. Eine allgemeine Aussage über das Gewicht und Konfliktpotenzial moralischer Entscheidungen kann das Spiel damit aber nicht treffen. Weil es eben die Vielfalt möglicher Konsequenzen und die Prozesshaftigkeit des Moralischen nicht abbildet, sondern nur A oder B kennt.

Auch bei Spielen wie Knights of the Old Republic oder eben Mass Effect, die Moral als eindeutiges Punktesystem abbilden, ist es mit dem moralischen Tiefgang nicht weit her. Unsere Möglichkeiten, moralisch zu interagieren, sind meist banal – beispielsweise entlocken wir unserem Gegenüber Informationen entweder mit Überredungskunst oder roher Gewalt. Je nachdem, ob wir den bösen oder guten Weg wählen, erhalten wir in Knights of the Old Republic »Dunkle-Seite-Punkte« oder »Helle-Seite-Punkte«, in Mass Effect Paragon- und Renegade-Zähler. Wieder drückt uns das Spiel eine bestimmte moralische Agenda



Midtown Madness: Wir können's versuchen, bis wir schwarz werden: Passanten können nicht überfahren werden.

auf: Was gut und was böse ist, gibt Bioware vor. Aber das ist nicht alles. Das Spiel marginalisiert außerdem seinen vorgeblichen moralischen Anspruch, indem es Moral zu einer rein statistischen statt einer ethischen Entscheidung macht. Das ist die andere Art und Weise, wie die Integration von Moral in Spielen scheitert: Die Komplexität der Moral wird radikal reduziert auf eine begrenzte normative Agenda, die uns Spielern als moralisch dramatisch und alternativlos vermittelt wird.

Moralisch relevante Spiele

Ein moralisch ernstzunehmendes Spiel müsste uns mit moralischen Fragen konfrontieren, ohne Antworten vorzuschreiben. So etwas gibt es. Im Indie-Titel September 12th lenken wir ein Zielfernrohr, das an ein Scharfschützengewehr erinnert. Aus der isometrischen Ansicht zielen wir auf eine Stadt im Mittleren Osten, in deren Gassen Menschen unterwegs sind. Manche sind bewaffnete Terroristen. Wir zielen und schießen. Aber da stellt sich heraus, dass unser Zielfernrohr nicht zu einem präzisen Scharfschützengewehr gehört – stattdessen verschießen wir eine Rakete. Wir treffen einen Terroristen, töten aber dabei auch Zivilisten und zerstören Häuser in der unmittelbaren Umgebung. Mit jedem Zivilisten, den wir töten, werden andere Zivilisten zu Terroristen. September 12th ist eine Simulation. Es hat kein Ende und kein Ziel. Die einzige Möglichkeit, es zu gewinnen, besteht darin, es nicht zu spielen. So konfrontiert uns das Spiel mit moralischen Fragen, ohne einfache Lösungen anzubieten.

Auch im »Walking Simulator« The Stanley Parable steckt moralische Tragweite. Der Erzähler gibt uns ausdrückliche Anweisungen, wie wir uns verhalten sollen. Aber das Spiel ermöglicht uns, diese Anweisungen nicht zu befolgen. Unser potenziell aufrührerisches Verhalten wird dann wiederum vom Erzähler kommentiert. The Stanley Parable ist eine boshafte Fußnote auf den freien Willen. Aber gerade dadurch, dass das Spiel die Möglichkeit integriert, nicht mitzuspielen, regt es zum Nachdenken an.

Die Fremdbestimmtheit als moralisches Problem ist Thema in Valiant Hearts. Ubisofts Adventure erzählt die Geschichte von verschiedenen Charakteren, die durch Umstände, auf die sie selbst keinen Einfluss haben, in die Wirren des Ersten Weltkrieges stolpern. Bezeichnend ist, dass wir als Spieler bis zuletzt das Gefühl des Getrieben-Seins haben. Emile, einer der Hauptcharaktere auf französischer Seite, rennt mit der Standarte in der Hand über das Schlachtfeld. Neben ihm laufen und fallen Soldaten im Bombenhagel. Wir steuern Emile und haben doch fast keine Kontrol-

Wissen zum Angeben

Wie ist das denn mit dem Unterschied zwischen Moral und Ethik? Vereinfacht gesagt: Moral ist ein bestimmtes Normensystem innerhalb einer Gesellschaft, einer Gruppe oder eben – wie bei uns – innerhalb eines Spiels. Ethik ist eine Reflexionsebene über der Moral. Sie beschäftigt sich mit der Moral beziehungsweise verschiedenen Moralen und hinterfragt diese. Wenn wir also über Moral in Spielen nachdenken, dann sind wir im Bereich der Ethik. Wer sich also durch diesen Artikel gearbeitet hat ist, Glückwunsch – ethisch unterwegs!

Wem ist der Fehler aufgefallen?

Wenn es die Regeln sind, die ein Spiel ethisch machen, dann sind alle Spiele ethisch, weil alle Spiele Regeln haben. Erwischt! Oder? Nein. Zwar kann man über alle Spiele ethische Diskussionen führen. Man kann auch Tetris als Gesellschaftsallegorie interpretieren oder Snake als Metapher für die Einsamkeit der menschlichen Gier. Diese ethische Dimension ist aber nicht im Spiel, also nicht in den Regeln oder der Spielwelt, angelegt. Wir können Tetris und Snake seelenruhig spielen, ohne uns mit existenziellen Fragen konfrontiert zu sehen. Kurz: Nicht alle Spiele sind ethisch relevant, nur weil alle Spiele Regeln haben.

Die Verherrlichung des Terrorismus?

Super Columbine Massacre RPG! wurde bei seinem Erscheinen im Jahr 2000 größtenteils verurteilt. Der amerikanische Sender CNN bezeichnete das Spiel als ein Beispiel für eine Subkultur, die den Terrorismus verherrliche, andere nannten es eine »Monstrosität«. Beim sogenannten »Slamgate 2006« boykottierten mehrere Entwickler und Publisher das Slamdance-Festival, nachdem die Nominierung von Super Columbine Massacre RPG! für den Spielewettbewerb Guerilla Games Competition von Festivaldirektor Peter Baxter fallengelassen wurde. Nur stockend änderte sich die Perspektive auf das Spiel. Die britische Tageszeitung The Guardian schrieb 2007, Super Columbine Massacre RPG! symbolisiere ein wachsendes Verständnis dafür, dass Spiele mehr zu sagen hätten als »Töte den Gegner«.

le. Wir können langsamer laufen, aber nicht anhalten oder umkehren. Valiant Hearts lässt nicht zu, dass wir uns anders entscheiden, Emile ist ein Spielball und der Moral der kriegstreibenden Parteien unterworfen.

Ein anderes, radikales Beispiel ist Super Columbine Massacre RPG! Darin spielen wir Eric Harris und Dylan Klebold, die beiden Schüler, die 1999 an der Columbine High School um sich schossen. Die Spielmechanik folgt dem üblichen Regelwerk von Rollenspielen. Wir müssen Gegner taktisch bekämpfen. Nur dass diese Gegner hier unsere Mitschüler und Lehrer sind. Die Spannung, die wir beim Spielen empfinden, entsteht aus dem Konflikt zwischen unserem Spieler-Ich, das mit der Mechanik ähnlicher Spiele vertraut ist und daher weiß, was es zu tun hat, und unserem realen Ich, das sich des realen Kontexts des Amoklaufs und dessen kultureller Bedeutung bewusst ist. Das Spiel bringt uns zum Nachdenken, weil es uns vor den Kopf stößt.

Auch Blockbuster können Moral

Aber Moral können nicht nur Indie-Spiele. Auch Blockbuster-Spiele zeigen moralische Ansätze, die auf Selbstreflexion statt auf Unmündigkeit basieren. So stellt Obsidians Rollenspiel Tyranny das übliche Moralsystem kurzerhand auf den Kopf: Statt einer Skala von »guten« bis »bösen« Entscheidungsmöglichkeiten gibt es hier nur verschiedene Schattierungen von schlimm. Das zeigt schon die Rolle unserer Spielfigur: Wir sind der Handlanger eines tyrannischen Herrschers, der die Welt versklaven will. Konsequenterweise haben wir als moralisch fragwürdige Spielfigur konstant fragwürdige Entscheidungen zu treffen. Formal kommt uns das aus ähnlichen Titeln wie Baldur's Gate und Icewind Dale zunächst bekannt vor: Wir haben verschiedene Dialogoptionen, die – meistens von oben nach unten zunehmend »böse« – verschiedene Entscheidungen ermöglichen. Der Clou in Tyranny: Es gibt keine klar »guten« Optionen. Beispielsweise gibt es zwei zerstrittene Armeefraktionen. Die eine lässt Gefangene rigoros töten, die andere ist ein chaotisch-brutaler Haufen, der Unterworfene in blutige Zweikämpfe zwingt, um neue Rekruten zu gewinnen. Nichts davon ist »gut«. Und dann gibt es noch die Rebellen, die sich unserer Herrschaft widersetzen und denen wir helfen können – wohlwissend, dass sie ihr aussichtsloser Widerstand das Leben kosten wird.

Es gibt keine Perspektive, keine Zukunft in dieser Welt, außer der Sklaverei. Soll man um eine Freiheit kämpfen, die man niemals genießen wird? Und darf man dafür gar zu terroristischen Mitteln greifen? Tyranny selbst kommentiert das nicht, verweigert klare Schwarzweiß-Aussagen. Keine der Fraktionen, weder wir als Spieler noch die Rebellen sind als rechtschaffene Helden gekennzeichnet, wie es in typischen Rollenspielen der Fall ist. Tyranny verweigert klassische Rollenverteilungen. Wir sind so moralisch »leer« wie das Regime, das wir vertreten, und die zerrissene Welt, die uns umgibt. Das ist düster, aber lässt uns den nötigen Freiraum, selbst darüber nachzudenken, was »gut« und »böse« denn eigentlich bedeuten.

Sieben moralisch relevante Spiele



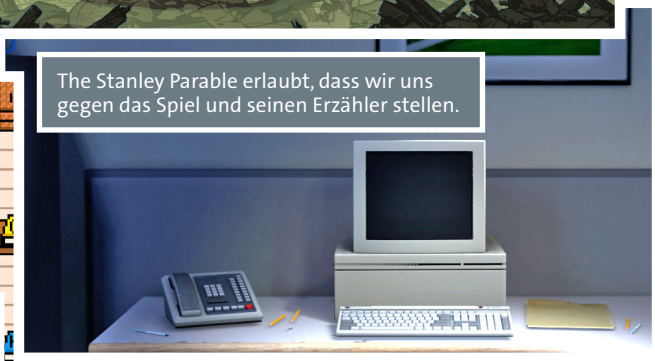
September 12th stellt das Entmenschlichte im Begriff »Kollateralschaden« und die sinnlose Zirkularität des Krieges bedrückend dar.



Valiant Hearts zeigt anhand individueller Geschichten die moralische Fremdbestimmtheit in Extremsituationen.



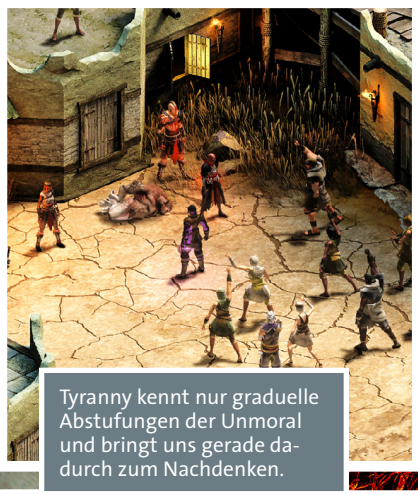
In Super Columbine Massacre RPG! schlüpfen wir in die Rolle zweier Amokläufer in klassischem Rollenspiel-Setting: Verstörend.



The Stanley Parable erlaubt, dass wir uns gegen das Spiel und seinen Erzähler stellen.



DayZ schafft einen Platzhalter für Moral. Was moralisch möglich ist, entscheiden die Spieler durch ihre Interaktionen miteinander.



Tyranny kennt nur graduelle Abstufungen der Unmoral und bringt uns gerade dadurch zum Nachdenken.



Die Witcher-Reihe beweist, dass Moral in Spielen nicht weniger komplex sein muss als in der Realität.

Danny Ledonne, der Entwickler von Super Columbine Massacre RPG! hat das Spiel basierend auf eigenen Erfahrungen entworfen.



Bioshock: Ob wir die Little Sisters retten (links) oder töten, macht kaum einen Unterschied.

Spiel ohne Kompass

Auch der Survival-Titel DayZ hat das Potenzial, moralisch relevant zu sein. Der Ansatz, uns Spielern möglichst viel Freiheit in der Interaktion zu lassen und uns gleichzeitig in eine Konfliktsituation (Zombies! Postapokalypse!) zu werfen, ist grundsätzlich spannend. Wie verhalten wir uns? Wie gehen wir miteinander um? DayZ ist das Stanford Prison Experiment unter den Spielen. Im 1971 an der Stanford-Universität durchgeführten Experiment wurde eine Gruppe von Studenten in Wärter und Gefangene eingeteilt und in ein fiktives Gefängnis gesteckt. Nur mit der Macht oder Ohnmacht ihrer jeweiligen Rolle bewaffnet, eskalierte das Experiment innerhalb kürzester Zeit. Gefangene wurden durch sadistische Wärter misshandelt, Aufstände brachen aus. Nach nur sechs Tagen musste das Experiment abgebrochen werden. Man gebe ein paar Menschen Schlagstöcke, sperre sie auf engem Raum zusammen und sehe, was passiert. Das Rezept ist ähnlich bei DayZ. Unter der Prämisse der Ressourcenknappheit und nur mit dem Nötigsten ausgerüstet werden ein paar Spieler auf einer Insel ausgesetzt. Das Spiel selbst gibt kein Ziel vor – abgesehen vom nackten Überleben. Moralisches Handeln bleibt jedem selbst überlassen. Das Regelwerk von DayZ erlaubt es, Mitspielern zu helfen, aber auch, sie zu foltern. Bewertet wird das nicht, Sanktionen fehlen. Wie wir uns im Spiel verhalten, ist unsere Entscheidung. Bislang heißt es freilich oft: Erst das Fressen, dann die Moral. Viele Spieler eröffnen bei Sichtkontakt das Feuer. Aber es gibt auch die anderen Geschichten, wo Neulingen Ressourcen geschenkt werden. Wo Koalitionen gegründet werden, um sich gegenseitig zu beschützen. DayZ und Ableger wie Rust sind virtuelle soziale Experimente, die gerade dadurch so spannend sind, dass sie viel Platz für Moral(en) lassen.

Moralkompetenz: The Witcher

Zu guter Letzt: Es ist die The-Witcher-Reihe, die beweist, dass weder ökonomisches Kalkül noch vermeintlich klassische Heldenrollen eine Ausrede sind. Oben haben wir noch eingeräumt, dass die simplen Entscheidungsbäume von The Walking Dead & Co. wirtschaftlicher Notwendigkeit geschuldet sind. Zugleich schafft es ein Blockbuster wie The Witcher, diesen vermeintlich ökonomischen Zwang über Bord zu werfen. Das wird deutlich, wenn wir uns den Entscheidungsbaum für The Witcher 2 genauer ansehen: Je nachdem, ob wir Elfen-Freiheitskämpfer oder rassistische Königssoldaten unterstützen, trennen sich die Handlungsäste – und treffen anders erst viel später wieder aufeinander, und selbst dann nicht vollständig. Was dazwischen liegt, ist vollkommen unterschiedlich, als Elfen- oder Königshelfer erleben wir unterschiedliche Geschichten an unterschiedlichen Orten.

Unsere moralischen Entscheidungen haben also Folgen, die nicht wieder rückgängig zu machen sind und sich grundlegend unterscheiden.Das mag spielerisch unökonomisch sein, aber moralisch realistisch. Entscheidungen treffen wir in Witcher zudem oft blind: Wir stehen vor einer Wahl, deren mittel- und langfristige Folgen wir nicht abschätzen können. Ein Beispiel: die Quest »Fremde in der Nacht« aus dem ersten The Witcher. Wir können eine Waffenladung den rebellischen Elfen überlassen oder diese töten. Die Auswirkungen unserer Entscheidung und deren Schwere bekommen wir erst viel später zu spüren. Der Moralphilosoph John Rawls nennt das den »Vorhang der Unwissenheit«. Wir müssen moralische Entscheidungen treffen, ohne mögliche Folgen und deren Wahrscheinlichkeit zu kennen. Der Witcher-Reihe gelingt es, die Komplexität der Moral glaubhaft abzubilden. Schade nur, dass dies vor allem für die ersten beiden Teile gilt. Der dritte bietet zwar auch spannende Entscheidungen, ist aber weniger verzweigt und vorhersehbarer.

Fragen statt Antworten

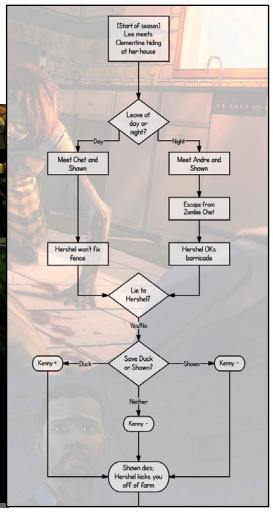
Wo also steckt jetzt die Moral in Spielen? In der Welt, dem Zierdeckchen, oder im darunterliegenden Regelwerk, das uns zu einem bestimmten Verhalten motiviert? Die Antwort: In beidem! Valiant Hearts kann das Chaos und die Fremdbestimmtheit des Krieges vor allem durch die individuellen Geschichten der Protagonisten herausstellen, also über die Story. Aber zu oft werden Spiele nur auf ihr Äußeres hin abgeklopft, um zu sehen, ob sie moralisch relevant sind: Explizite Gewaltdarstellungen etwa werden als unmoralisch verurteilt, Storys gelobt, die vermeintlich moralische Konflikte aufwerfen. Aber visuelle Darstellungen von Gewalt sind wie die Story Teil der Spielwelt. Wir schauen viel zu oft nur das Zierdeckchen an, obwohl wir es hochheben und auf das Regelwerk schauen müssten, den moralischen Gehalt von Spielen treffen wirklich beurteilen zu können.

Genau das hat Miguel Sicart bei seiner kontroversen »Verteidigung« von Manhunt getan: Ja, Rockstars Skandalspiel ist exzessiv brutal; als Hinrichtungskandidat muss man Gangmitglieder möglichst blutig töten. Die bundesweite Beschlagnahme wegen Gewaltverherrlichung ist zumindest nachvollziehbar. Sicart argumentiert jedoch, dass Manhunt die Taten des Spielers moralisch nicht kommentiere und ihn damit in keine vorgefertigte Norm dränge. Vielmehr wird er gezwungen, sich selbst zu hinterfragen: Was mache ich hier eigentlich? Manhunt hält dem Spieler den Spiegel vor. Wie gesagt, diese Einschätzung ist kontrovers. Aber auch ein wahnsinnig spannendes Gedankenexperiment. In dieser Logik müssten wir radikal umdenken: Ein Splatterspiel wie Manhunt wäre dann moralisch weitaus relevanter als jedes Mass Effect oder jedes Telltale-Spiel.

Gerade bei moralisch vermeintlich herausragenden Spielen wird nämlich klar: Diese Spiele sind amoralisch. Es ist nicht moralisch, wenn uns das Spiel vorschreibt, was richtig und was falsch ist, weil wir unsere moralischen Entscheidungen dann nicht selbst bewerten können. Damit ein Spiel moralisch relevant ist, muss es diese Einordnung dem Spieler übertragen. Uns. Frei nach Spieldesigner Raph Koster (Ultima Online): Die große Frage lautet doch, wie wir Spiele machen, die uns keine »richtigen Antworten geben«. Anders gesagt: Ein moralisch relevantes Spiel gibt keine Antworten. Es stellt Fragen. ★



Der Entscheidungsbaum (rechts) von The Walking Dead ist längst nicht so verästelt, wie man denken könnte.



3x GameStar XL zum Sparpreis

Einmal im Monat gibt's in der neuen GameStar das Wichtigste aus der Welt der PC-Spiele auf einen Blick – gemütlich Blättern jetzt besonders preiswert.



33% SPAREN
3x GameStar XL nach Hause

nur 13,99€

VERSANDKOSTENFREI

GameStar kommt meist vier Tage vor dem Kiosktermin zu Ihnen nach Hause

EXKLUSIVES COVER

Die ganze Welt der PC-Spiele jeden Monat besonders elegant verpackt

ZWEI DVDs

Trailer, Videos aus der Redaktion und tolle Vollversionen ohne Ende

Ganz einfach 1 Formular ausfüllen 2 Foto machen 3 Foto an shop@gamestar.de

Ja, ich bestelle das GameStar Miniabo für nur 13,99€

Wenn ich GameStar über das Miniabo hinaus lesen möchte, brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte dann weitere zwölf Ausgaben zum aktuellen Abopreis von derzeit 74,50 € pro Jahr. Nach dem ersten Jahr kann ich mein Abo jeweils zur übernächsten Ausgabe kündigen und erhalte zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Ausgaben zurück.

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

oder hier: www.gamestar.de/miniabo

Preise außerhalb Deutschlands: siehe www.shop.gamestar.de
GameStar erscheint im Verlag Webedia Gaming GmbH, Ridlerstr. 55, 80339 München, Registergericht München, HRB 99187, Geschäftsführer: Nicolas John.
Die Kundenbetreuung erfolgt durch den GameStar Kundenservice, durchgeführt durch die ZENIT Pressevertrieb GmbH, Postfach 810580, 70522 Stuttgart, Geschäftsführer: Joachim John

Theoretisch betrachtet: Narcosis

DIE NASSE HÖLLE











Der Autor

Maximilian Schulz (27) studiert Gesellschafts- und Wirtschaftskommunikation in Berlin. Prinzipiell findet er ein wenig Grusel okay. Monster wie in Doom sind ebenfalls in Ordnung, auch die Albernheiten des ersten Far Cry waren kein Problem. Dead Space dagegen lag für Max definitiv an der Grenze zum Problematischen. In diesem Kasten möchte er vor allem auf den letzten Satz von Reportonkel Michael Graf hinweisen, der ihm den Auftrag gab, Narcosis zu spielen, und sagte: »Du machst das schon, das wird gar nicht so schlimm.« Michael hatte ja keine Ahnung.

Eingezwängt im Stahlsarg und begraben unter unendlichen Wassermassen schickt uns Narcosis auf eine beängstigende Tiefseemission: Die Angst vor engen Räumen trifft auf die Angst vorm Ertrinken trifft auf die Angst vor Unterwassermonstern. Liegt die wahre Hölle am Meeresboden? Von Maximilian Schulz

Ich stehe unter Wasser in einem Pool und bewege mich bedächtig nach vorne und wieder zurück. Anschließend überprüfe ich, ob das Umsehen so funktioniert, wie es funktionieren sollte – jedenfalls davon ausgehend, was ich aus Spielen gewohnt bin. Es funktioniert nicht, und mir wird bewusst, dass der Anzug, in dem ich stecke, keine geschmeidige Neoprenhaut ist, sondern eher vom Schlage eines »Big Daddy«-Panzers aus Bioshock. Immerhin kann ich einen kurzfristigen Schub aktivieren, um kleinere Untiefen zu überbrücken. Wer in einem mobilen Metallsarg steckt, nimmt ja, was er kriegt. Willkommen in der nassen Hölle von Narcosis, in der mir schon das Tutorial beibringt, dass ich nichts geschenkt bekomme. Doch wer nach einem Paradebeispiel für Immersion sucht oder besser noch für »Präsenz«, also für das Gefühl, sich wirklich in der Spielwelt zu befinden, der stößt in Narcosis auf pures Gold. Vorausgesetzt, die Nerven machen mit.

Im Stahlsarg

Der Bildschirm zuckt wild und ich versinke abermals im Wasser. Dieses Mal jedoch nicht im Pool, sondern im Pazifik. Behäbig schiebe ich mich vorwärts. Blicke zur Seite gibt's nicht, ich sehe mich maximal ein wenig in meinem Cockpit um. Links werden mir meine Herzfrequenz und mein Sauerstoffhaushalt angezeigt. Rechts sehe ich die Anzahl meiner Leuchtraketen. Im Oval der Frontscheibe spiegeln sich die Anzeigen, glimmen schwach in die Finsternis hinaus. »Im Weltall hört dich keiner schreien«, schießt mir das legendäre Motto der Alien-Filme in den Kopf. Weltall oder Meeresgrund sind sich gar nicht so unähnlich, was Einsam- und Hilflosigkeit angeht. Während draußen im All die unendliche Leere an meinem Gemüt saugt, wird es am Meeresgrund von den Wassermassen erdrückt. Das einzige, was mich in beiden Settings vor dem qualvollen Tod bewahrt, ist ein dicker, unflexibler Anzug. Und der entpuppt sich eben als Lebensretter und Todesfalle zugleich, weil ich nicht schnell genug flüchten kann, falls es ernst wird. Und es wird ernst werden. Ganz sicher.

Am Anfang von Narcosis soll ich zu einem Kollegen aufschließen. Als ich ihn finde, machen wir uns gemeinsam auf den Weg zurück zur Tiefseebasis »Kompass 1«. Wir stampfen durch Unterwassercanyons voller Korallen, Fische und aufgewirbeltem Staub. Sigmund Freud hat mal geschrieben, dass »das deutsche Wort ›unheimlich‹ offenbar der Gegensatz zu heimlich ist, heimisch, vertraut, und der Schluss liegt nahe, es sei etwas eben darum schreckhaft, weil es nicht bekannt und vertraut ist«. Siegmund, der alte Schnellmerker! Und dafür musste er nicht mal als menschliche Dosenwurst auf den Meeresgrund sinken! Selbstverständlich ist Narcosis unheimlich, schon zum Beginn, beim harmlosen Hinterherstapfen. Zum Beispiel, weil wir beide nur mit spartanischen Lampen ausgestattet sind, die nur unsere unmittelbare Umgebung befunzeln. Drumherum wabert das unendliche Schwarz der Tiefsee. Technisch spielt Narcosis zwar nicht in der allerersten Liga, beispielsweise fehlen dynamische Schatten – gerade bei einem Gruselspiel ein Muss. Atmosphärisch ist es aber ein Erlebnis, denn seine zwei Stunden Spielzeit entpuppen sich als intimer Horrortrip.



Flucht ins Schwarze

Nahe der Basis bebt urplötzlich der Meeresboden. Meine Herzfrequenz rast in die Höhe, schlagartig keuche ich doppelt so viel Sauerstoff weg, mir stehen die Haare zu Berge, der Meeresgrund verbiegt, verformt sich um mich herum, meine Sicht ist vernebelt, mein Kollege verschüttet. Als ich ihn finde, liegt er wie über ein massives Rohr gebrochen auf dem Rücken. Ich nähere mich langsam, da erwacht er, klebt blitzartig an meiner Frontscheibe, sein Gesicht verzerrt, er schreit. Ich blicke versteinert auf den Bildschirm, meine Finger krampfen um die Maus, das Bild wird schwarz, immer wieder, dann liegt mein Partner leblos vor mir. Mein Sauerstoffhaushalt kratzt am Existenzminimum, ich reiße die Flasche meines toten Kollegen aus dem Anzug und speise seine Atemluft in mein System ein. Dann flüchte ich, bloß weg hier!

Doch was heißt schon Flucht? Im tiefen Schwarz bewege ich mich immer noch so schrecklich langsam, dass sich überhaupt kein Gefühl des Davonkommens einstellt. Wohin auch? Die rettende Oberfläche ist unerreichbar, ich bin an den Meeresgrund gefesselt. Mein eigener Puls – der vor dem Monitor – steigt weiter, als ich eine Unterwasserhöhle betrete und sich mir eine monströse Kreuzung aus Spinne, Krabbe und Krebs in den Weg stellt. Vor Schreck bleibe ich wie angewurzelt stehen. Eine riesige Schere knallt gegen meinen Helm, die Scheibe bricht mit einem elendigen Knarzen zusammen. Wasser dringt ein, ich ertrinke sofort. Aus meiner Hilflosigkeit destilliert Narcosis einen ganz persönlichen Horror, der nur zeitweise von solchen drastischen Momenten unterbrochen wird, die dann aber doppelt so stark wirken. Bis ich einen Weg gefunden habe, die Spinnenkrabbe zu umgehen, sterbe ich einige Male – und jedes Mal stellen sich mir die Nackenhaare auf, wenn die Schere in meine Scheibe kracht.

Präsenz am Boden

Meinen Weg hinab in die nasse Hölle unterlegt Narcosis mit einer kontinuierlich sonoren, basslastigen Geräuschkulisse, die mich selbst dann beunruhigt, wenn gar nichts geschieht. Weil sie mich wunderbar daran erinnert, dass mich die Wassermassen wie eine Wanze zerquetschen würden, wenn ich den verdammten Anzug nicht anhätte. Dass ich ständig das Klicken und Kratzen (noch) unsichtbarer Tiefseekrabbler höre, verschärft diese Anspannung zusätzlich. Die Viecher sind irgendwo da draußen! Im krassen Gegensatz dazu stehen die beunruhigend ruhigen Kommentare meines Charakters, etwa, wenn er den Notfallplan erklärt, nach dem man vorgeht, wenn sich ein Seebeben ereignet. Kühl berichtet er über die Toten, die Leere, die Protokolle, die Listen. Er spricht nicht mit sich selbst, nicht in diesem Moment, nicht jetzt, wo erhöhter Sauerstoffbedarf besteht und das Herz rast. Und nicht nur seins, meins hämmert genauso schnell. Meine eigene Herzfrequenz passt fast immer zu dem, was im Metallsargdisplay steht: Natürlich bin ich aufgeregt, schon alleine, weil ich meinen Charakter hektisch schnaufen höre, sobald der Sauerstoffvorrat den Sinkflug antritt. Schon 2010 haben Forscher der Uni Heidelberg festgestellt, dass die Geräuschkulisse von Spielen den Puls beschleunigen kann. Ich kann das bestätigen, fühle mich, als würde ich wirklich in diesem Anzug stecken, begraben im wandernden Sarg. Narcosis lebt von seiner erdrückenden Atmosphäre, seiner permanenten Anspannung, die sich nur selten in Schreckmomenten entlädt.

Die Tiefsee-Therapie

Zugleich entfaltet das Horrorspiel eine spannende Erzählstruktur, weil die beiden Story-Ebenen zu unterschiedlichen Zeiten stattfinden. Die erzählte Zeit ist nicht die erzählende Zeit, die Kommentare meines Tiefseehelden stammen offensichtlich aus der Zukunft. Während er also seelenruhig aus dem Off über seine Erfahrungen berichtet, rinnt mir der Angstschweiß unter die Kopfhörer. Es ergibt sich eine merkwürdige Kreisförmigkeit, wie immer, wenn das Ende einer Geschichte zwar diffus, aber doch bekannt ist. Ich überlebe wohl. Die eigentliche Erzählung findet innerhalb einer Therapiesitzung statt, ich stampfe durch einen Rückblick, fühle mich aber dennoch präsent im Abgrund. Auch in den Momenten, wo meinem Helden die Geschichte entgleitet, die Welt Kopf steht, die Physik bricht, spiele ich nur seine Geschichte nach, statt meine eigene zu erleben.

Diese Erzählweise ist ein zweischneidiges Schwert. Denn einerseits wirkt sie, wie bereits beschrieben, extrem eindringlich und fast schon intim. Andererseits ist sie durch die ganz persönliche Sichtweise auch arg begrenzt, was als Ausrede für die schlauchförmigen Levels dienen könnte. Als Spieler bewege ich mich eben auf den Bahnen des Hauptcharakters, der sich am Meeresgrund halt nicht so viel nach links und rechts bewegt hat, wie ich's vielleicht gerne würde. Hin und wieder finde ich dabei Aufzeichnungen über andere Crewmitglieder, die mich tiefer in die Gedankenwelt meiner Figur eintauchen lassen. Die Unterwasserwelt allerdings bleibt eine Femme Fatale – eine grausame Schönheit, tödlich und unergründlich.

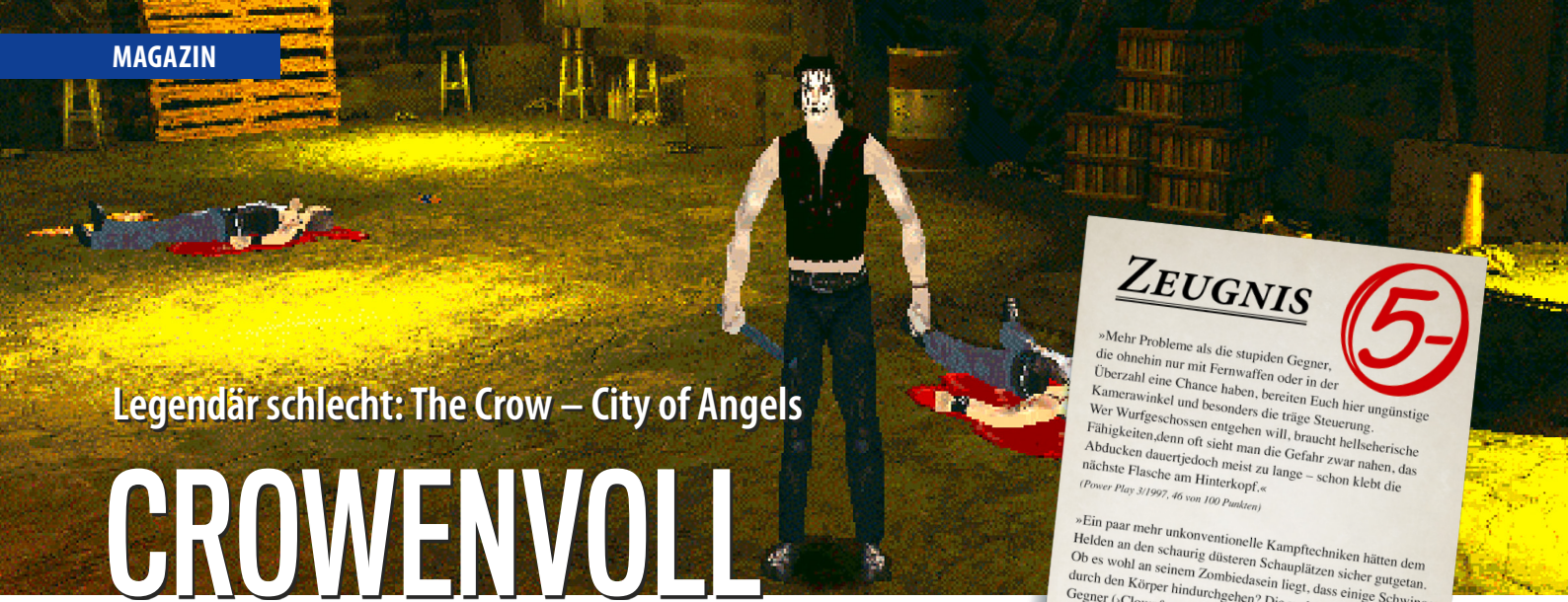
Letztlich überlebe ich den Horror also und komme wieder ans Licht, sonst könnte ich ja nicht davon berichten – oder war doch alles ganz anders? »Jede dunkle Nacht hat ein helles Ende«, schrieb der persische Erzähler Eljas ebn-e Jussef Nizami. Aber zuerst muss man die Dunkelheit durchschreiten. In Narcosis lohnt sich das auch des Endes wegen, nicht nur dank des spannenden Weges. ★

Narcosis



Entwickler: Honor Code
Release: 28.3.2017
Quelle: Steam
Preis: 20 Euro
Sprache: Englisch

Das erste geschlossene Helmtauchgerät wurde 1838 von August Siebe entwickelt. Dieser Anzug war bis auf die Hände wasserdicht.



Legendär schlecht: The Crow – City of Angels

CROWENVOLL



Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Dass er sich nie einen Crow-Film angesehen hat, liegt nicht zuletzt an Acclaims schauerlicher Spieladaption, die jegliches Interesse am Rächer aus dem Jenseits zuverlässig abgetötet hat.

ZEUGNIS

5-

»Mehr Probleme als die stupiden Gegner, die ohnehin nur mit Fernwaffen oder in der Überzahl eine Chance haben, bereiten Euch hier ungünstige Kamerawinkel und besonders die träge Steuerung. Wer Wurfgeschossen entgehen will, braucht hellseherische Fähigkeiten,denn oft sieht man die Gefahr zwar nahen, das Abducken dauertjedoch meist zu lange – schon klebt die nächste Flasche am Hinterkopf.«
(Power Play 3/1997, 46 von 100 Punkten)

»Ein paar mehr unkonventionelle Kampftechniken hätten dem Helden an den schaurig düsteren Schauplätzen sicher gutgetan. Ob es wohl an seinem Zombiedasein liegt, dass einige Schwinger durch den Körper hindurchgehen? Die verbalen Pöbeleien der Gegner (›Clownface‹ oder ›Nighty night!‹) hätten abwechslungsreicher ausfallen können.«
(PC Player 3/1997, 2 von 5 Sternen)

»Die tolle Grafik und die einsteigerfreundliche Steuerung können die mangelnde Komplexität ein wenig ausgleichen und immer wieder an den Bildschirm fesseln.«
(PC Games 3/1997, 77 von 100 Punkten)

Auf DVD: Video-Special

»Das Leben nach dem Tode ist die Hölle«, warnt die Packungsrückseite in entwaffnender Ehrlichkeit. Acclaim verdonnert den untoten Rächer Ashe zum Schattendasein mit Fegefeuer-Steuerung und verfluchter Kamera. Von Heinrich Lenhardt

Mann wird ermordet, kehrt aber dank magischem Krähen-Beistand aus dem Jenseits zurück und rächt sich ausgiebig an seinen Peinigern. Nein, Drehbuchpreise hat »The Crow« nicht gewonnen, wohl aber im Jahr 1994 die Kinokassen klingeln lassen. Die stilsichere Comicverfilmung profitierte auch von tragischer Publicity, Hauptdarsteller Brandon Lee (der Sohn der Kampfsportlegende Bruce Lee) kam während der Drehabeiten bei einem Unfall ums Leben. Betroffenheit und Pietät hielten die Produktionsfirma nicht davon ab, den Streifen fertigzustellen und dann zwei Jahre später sogar einen Nachfolger auf die Leinwand zu wuchten. »The Crow: City of Angels« kam nicht an Erfolg und Kultstatus des Vorgängers heran, hat ihm in einer Hinsicht aber etwas voraus. Denn es gibt ein offizielles Spiel zum Film! Die schlechte Nachricht: Dabei handelt es sich um eine Produktion des Publishers Acclaim, dessen Lizenzspielepolitik der Neunziger in die Fußstapfen von Trash-Vorreitern wie Ocean trat: Um die Kosten des Rechtekaufs zu kompensieren, wurde danach bei der Entwicklung gespart. Als ob träge Steuerung, unfllexible Kamera und löchrige Kollisionsabfrage verschmerzbar wären, nur weil man sich durchs »Spiel zum Film« kämpft.

Gelenkig wie ein Panzer

Das Pantomimen-Makeup von Ashe Corven verbreitet Angst und Schrecken – wie praktisch, schließlich hat unser wiederauferstandener Held ein Hühnchen mit der Bande des Oberbösewichts Judah zu rupfen. In zehn Levels lichtet Ashe mit Fausthieben, Fußtritten und aufgesammelten Waffen das Ganovenpersonal. »Jagen sie die Verdammten durch ein Labyrinth heruntergekommener Straßen«, heißt es so schön im Werbetext, doch statt der angekündigten Actionsause erwartet uns die heruntergekommene Steuerung. Der Polygonheld bewegt sich mit der Anmut eines Panzers mit Kettenschaden durch die vorgerenderten Kulissen. Mühsam drehen wir Ashe um die eigene Achse und staksen mit der Vorwärtstaste in Blickrichtung. Als Vorbild für Kontrollschema und Perspektive dienten offensichtlich Klassiker wie Alone in the Dark und Resident Evil: Alle Kamerawinkel sind starr vorgegeben, beim Erreichen bestimmter Raumpositionen wird nach kurzer Verzögerung auf die nächste Kamera umgeschaltet. Was bei einem recht gemächli-



Der Kampf gegen Dämonen sorgt für farbliche Abwechslung, spielerisch bleibt's beim »Draufhauen und das Beste hoffen«-Gewürge.



Innige Beinklammerung? Missglückter Hofknicks? Oder wird jemand zum Ritter geschlagen? Die dubiose Kollisionsabfrage erheitert.

 Gray Matter bitte nicht mit dem gleichnamigen Studio verwechseln, bei dem das Call-of-Duty-Addon United Offensive entstand.

THE CROW: CITY OF ANGELS

Genre: Action/Beat'em up
Publisher: Acclaim
Entwickler: Gray Matter
Veröffentlichung: 1996

Legendär, weil: ... es das einzige offizielle Crow-Computerspiel ist. Leider nicht zum ersten Film, sondern zu dessen Nachfolger. Und blöderweise ergatterte der Lizenzschleuder-Publisher Acclaim die Rechte.

Schlecht, weil: ... die schiefen Blickwinkel für flotte Action denkbar ungeeignet sind. Kuriose Kollisionsabfrage und flügellahme Bedienung geben dem Spielspaß den Rest.

Fazit: Eine Krähe macht noch keinen Actionhit, wie diese Schläger-Schlamperei mit Schwammsteuerung, geistlosen Gegnern sowie Kamerakatastrophen beweist. Ein Spiel für leidensbereite Büßer, denen das Fegefeuer zu kuschelig ist.

chen Grusel-Abenteuer funktionieren mag, sorgt bei den Prügeleien von The Crow: City of Angels jedoch für Chaos und Konfusion. Zumal niemand so recht auf die Platzierung von Kameras und Charakteren geachtet hat.

Wo bin ich?

Wenn sich im Nahkampf ein paar Schurken um Ashe drängen, geht der untote Rächer öfters mal im klobigen Getümmel unter. Der Feindesrücken kann nicht entzücken, wenn dadurch die Position der eigenen Figur verdeckt wird. Deren Ausrichtung ist wichtig, damit all die wohlmeinenden Hiebe und Tritte nicht ins Leere gehen. Auch wenn der Einschlagwinkel stimmt, sind Kollisionsabfrage und Polygonverhalten suspekt. Wir erleben verdächtige Anhäufungen von Luftlöchern, Fehlschlägen und Fäusten, die wirkungslos durch den Körper des Kontrahenten gleiten. Das Gefuchtel schwungvoll aneinander vorbei grabschender Arme erinnert wahlweise an modernen Ausdruckstanz oder ungelenke Balzrituale. Die Anwesenheit bewaffneter Feinde bekommen wir stellenweise nur dadurch mit, dass unser Held plötzlich Kugeln schluckt. Die Schützen stehen nämlich gerne mal außerhalb des Kamerasichtbereichs, was die Gegenwehr erschwert. Sogar mitten im Nahkampf kann es passieren, dass Ashe in eine andere Perspektive geschubst wird, in der Feinde nur teilweise sichtbar sind.

Sprachübungen in Dauerschleife

Der dieser Produktion beharrlich anhaftende Beigeschmack äußerster Sparsamkeit schließt auch das Schurkenaufgebot ein, mit dem wir uns herumschlagen. Sicher, 1996 musste jedes Polygon noch einzeln abgezählt werden, aber die Anzahl der eineiigen Zwillinge ist schon frappierend. Ein Grüppchen identischer Schläger mit Handwerker-Overall hat was von einem Klon-Aufstand im Baumarkt. Auch Lederludern und Bikerbuben mangelt es an Bedrohlichkeit, was nicht nur an der Detailarmut der Charaktermodelle und ihrer sparsamen Intelligenz liegt. Kurze Sprachsamples (»On your knees!« ist einer der komplexeren Sätze) werden so oft wiederholt, dass sich hysterisches Gekicher regt. Das Resultat ist ein Gegnerensemble, das nur unwesentlich furchteinflößender wirkt als die Augsburger Puppenkiste.

Rache ist Gelbwurst

Die PC-Version ist mit besonderer Lieblosigkeit gestraft. Ende 1996 schnurrt in so ziemlich jedem Billigrechner eine Festplatte, von der Wunderwelt der Disketten mal ganz zu schweigen. Doch einen Spielstand irgendwohin zu speichern, stellte für die Designer offensichtlich eine unüberwindliche Programmierhürde dar. Denn die PC-Umsetzung verwendet dasselbe Passcode-System wie die Konsolenversionen, durch Eingabe einer Kette von zehn Buchstaben lassen sich die einzelnen Levels direkt anwählen. The Crow: City of Angels hat auf dem PC immerhin eine höhere Auflösung, was die Hintergründe aber auch nicht ansehnlicher macht. Deren Farbpalettenkünstler ist wohl Fan von Borussia Dortmund, auffällig oft dominieren schwarz und gelb. Die Zwischensequenzen wiederum mühen sich vergeblich um Hollywood-Glanz: Zum Beginn eines neuen Schauplatzes werden zwar kurze Filmszenen mit der Spielengine nachgestellt, was aber weder gut noch stimmungsvoll aussieht. Die dünne Handlung würde auf den vielzitierten Bierdeckel passen, spannend ist allemal die Frage, wie lange man die Pein noch aushält.



Dicke Männer laufen Ashe ins Schwert. Die Polygon-Charaktere sind für 1996 gar nicht übel, Steuerung und Kamera indes schon.

Lahmes Gehetze

Für die Abrundung der spielerischen Crow-Qualen sorgt ein höchst überflüssiges Zeitlimit. Wenn sich Ashe mit dem Abservieren seiner Feinde nicht beeilt, nimmt er ab einem gewissen Punkt mehr Schaden. Dieses Gehetze passt so gar nicht zum Gemütlichkeitsmantra, das einem die Steuerung auferlegt. Das bummelige Fortbewegungstempo lässt sich zwar durch Betätigung der Sprinttaste etwas verschärfen und ein Rückwärtssalto-Manöver verheißt Behändigkeit. Aber die Trägheit der Drehungen verleiht Ashes Richtungswechseln die elfenhafte Eleganz eines rückwärts einparkenden Schwertransporters mit Überbreite. Dazu kommt eine grundsätzliche Verzögerung zwischen Eingabe und Ausführung der Manöver, als hätte jemand Watte in den Controller gesteckt.

Nicht nur dank der Kaugummibedienung frustriert The Crow: City of Angels gründlich, selbst auf der leichtesten der drei Schwierigkeitsstufen stolpert Ashe schnell ins (erneute) Ableben. Zwar tönt der Packungstext: »Nichts kann ihren unstillbaren Rachedurst löschen!«, doch die Motivation des Spielers wird schon binnen der ersten halben Stunde getilgt. So verlagern sich seine Rachegelüste rasch von Judahs Bande auf die Verantwortlichen bei Acclaim, die den interaktiven Krähenkrampf zur Veröffentlichung freigegeben haben. Falls sich also immer noch jemand fragt, ob man dieses Software-Verbrechen jemals wieder aus der Mottenkiste kramen sollte, antworten wir frei nach Edgar Allen Poe: Sprach die Krähe, Nimmermehr. ★



Diese Maschinenpistolen-Domina ist wenigstens sichtbar, aber in manchen Szenen sind Schützen außerhalb des Kamerabereichs postiert.



Manche Kampfbemühung gerät zum Prügel-Blindflug. Hier erkennen wir Ashe gerade noch, bevor er von den Herren in Weiß verdeckt wird.

GameStar PCs & NOTEBOOKs

KOSTENLOSER TOP-SPIELETITEL

Sie haben die Wahl: Zu jedem ONE GameStar-PC ab einer GeForce GTX 1060 gibt es Ghost Recon: Wildlands oder For Honor gratis dazu.



GameStar NOTEBOOK PRO 17

- Core i7 7700HQ (4x 2,8 GHz)
- 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 15

- Core i7 7700HQ (4x 2,8 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 1050 Ti 4 GB
- 8 GB DDR4-RAM
- 256 GB SSD & 1.000 GB HDD
- 15,6 Zoll Full-HD-Display

nur 1299,–

GameStar NOTEBOOK 17

- Core i7 7700HQ mit 4x 2,8 GHz
- NVIDIA GeForce GTX 1050 Ti 4 GB
- 8 GB DDR4-RAM
- 256 GB SSD & 1.000 GB HDD
- 17,3 Zoll Full-HD-Display

nur 1399,–

GameStar NOTEBOOK PRO 15

- Core i7 7700HQ (4x 2,8 GHz)
- GeForce GTX 1060 6 GB
- 8 GB DDR4-RAM
- 256 GB SSD & 1.000 GB HDD
- 15,6 Zoll Full-HD-Display

nur 1699,–

GameStar NOTEBOOK ULTRA 17

- Core i7 7700HQ (4x 2,8 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 1070 8 GB
- 16 GB DDR4-RAM
- 512 GB SSD & 1.000 GB HDD
- 17,3 Zoll Full-HD-Display

nur 2199,–

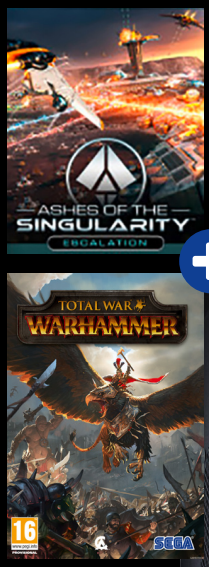
Alle Preise in Euro inkl. gesetzlicher Mwst. Angaben Stand 05.05.2017. Änderungen vorbehalten. * Rabattgutschein bei Gamesplanet Deutschland. Gültig ab 35 Euro Mindestumsatz.

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

Konfiguriert von der GameStar-Redaktion für maximalen Spielspaß

PREISWERT NOCH BESSER SPIELEN

Mit dem ONE GameStar-PC Alpha spielen Sie problemlos alle Spiele in Full HD mit sehr hohen bis maximalen Details. Für die notwendige Grafikpower sorgt AMDs Radeon RX 570.



Gutschein**
GAMESPLANET
10 Euro
ab 35€ Mindestumsatz

GameStar PC ALPHA

- AMD FX-8300 mit 8x 3,3GHz
- AMD Radeon RX 570 4 GB **NEU**
- 8 GB RAM
- 120 GB SSD
- 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur 899,–

RADEON RX 570

AMD FX UNLOCKED

Windows 10



GameStar PC XXL

- Core i5 7600K (4x 3,8 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 1060 6 GB
- 16 GB DDR4-RAM
- 240 GB SSD
- 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur 1399,–

GameStar PC ULTRA PLUS

- Core i7 7700K (4x 4,2 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 1070 8 GB
- 16 GB DDR4-RAM
- 480 GB SSD
- 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur 1799,–

GameStar PC ULTRA XTREME

- Core i7 7700K (4x 4,2 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 1080 8 GB
- 16 GB DDR4-RAM
- 480 GB SSD
- 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur 1999,–

GameStar PC TITAN X **NEU**

- Core i7 7700K mit 4x 4,2 GHz
- NVIDIA GeForce GTX 1080 Ti 11 GB
- 32 GB DDR4-RAM
- 480 GB SSD
- 2.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur 2499,–

**Gutschein für eine der beiden Aktionsvollversionen. GeForce Experience Software und Online-Benutzerkonten erforderlich. Alle Angebote nur solange der Vorrat reicht.

www.gamestarpc.de

Hardware4u G-Dream Revision 7.1 Air im Test

LOHNT SICH EIN KOMPLETT-PC?

Komplett-Rechner wie der G-Dream Revision 7.1 Air sind meist teurer als vergleichbare Selbstbau-PCs, aber was bekommt man für den Aufpreis geboten? Von Nils Raettig



Wir testen den Komplett-PC G-Dream Revision 7.1 Air von Hardware4u.net und klären die Frage, ob und für wen es sich lohnt, den Aufpreis gegenüber einem vergleichbaren Selbstbau-Rechner für den fertigen PC zu zahlen. Die Komponenten des Komplett-PCs sind dabei klar auf hohe Spieleleistung in Kombination mit einem möglichst leisen Betrieb ausgelegt. Herz des G-Dream ist ein auf 4,4 GHz übertakteter Core i5 7600K von Intel, für die GPU-Leistung ist Nvidias Geforce GTX 1070 zuständig. Die Grafikkarte wird allerdings mit dem Kühler Accelero Xtreme IV von Arctic ausgestattet, ihre Taktrate liegt unter Last bei hohen 2,0 GHz.

Um die Lautstärke möglichst niedrig zu halten, ist das Lian-Li-Gehäuse PC-9NB mit Dämmmatten versehen, die Kühlung der CPU übernimmt der unserer Erfahrung nach sehr laufruhige Noctua NH-U12S. Die weiteren technischen Daten (siehe auch die Übersicht am Artikelende) fallen gewöhnlicher aus, etwa in Form der Kombination aus flotter (M.2-)SSD (250 GByte) und großer HDD (1.000 GByte). Beim Arbeitsspeicher hat sich Hardware4u.net in der Standardkonfiguration zugunsten anderer Komponenten wie etwa dem umfangreich ausgestatteten MSI-Mainboard oder der M.2-SSD von Samsung für 8,0 GByte entschieden. Über den Konfigurator auf der Homepage (bit.ly/2qzBesc) ist es auf Wunsch aber auch möglich, den PC mit der doppelten Menge auszustatten (bei entsprechendem Aufpreis). Auch die meisten anderen Komponenten lassen sich dort anpassen.

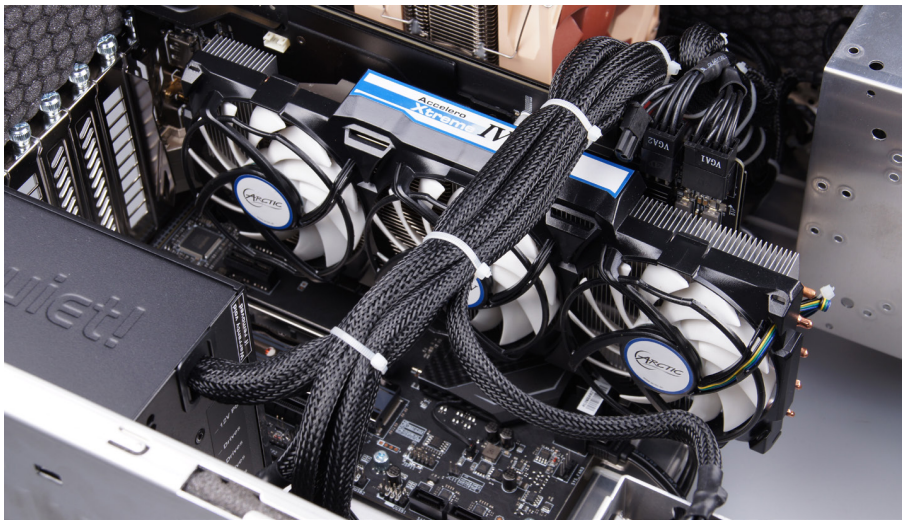
Komplett-PC vs. Selbstbau-PC

Der Preis des G-Dream Revision 7.1 Air liegt bei 1.649 Euro. Kauft man sich all seine Komponenten inklusive des Grafikkartenkühlers, der Dämmmatten für das Gehäuse und des Betriebssystems einzeln, zahlt man ohne Versandkosten momentan etwa 200 Euro weniger. Der Zusammenbau eines PCs ist grundsätzlich nicht sehr schwierig, mit einem Selbstbau-Rechner kann man also gutes Geld sparen. Wer sich allerdings nicht so gut mit Hardware auskennt, der wird sich vermutlich eher schwer damit tun, den PC so aufgeräumt, durchdacht und leistungsstark zusammenzubauen, wie das beim G-Dream Revision 7.1 Air der Fall ist.

Das hängt vor allem mit Aspekten wie dem Austausch des Grafikkartenkühlers, dem guten Kabelmanagement und der stabilen Übertaktung von CPU und GPU bei unbedenklichen Temperaturen und niedriger Lautstärke zusammen. Hexenwerk ist all das nicht, aber es kostet zumindest Zeit, außerdem ist nicht jeder bereit dazu, unter Verlust der Garantie den Kühler einer etwa 400 Euro teuren Grafikkarte wie der GTX 1070 auszutauschen. Berücksichtigt man dann noch Serviceleistungen wie den Zusammenbau, die Vorinstallation von Windows und die zwei Jahre Gewährleistung, dann geht der



Die Rückseite der Mainboard-Halterung bietet viele Möglichkeiten, Kabel zu verlegen.



Die Kühlung der Grafikkarte übernimmt der laufruhige Accelero Xtreme IV-Kühler von Arctic.



Nils Raettig
@nraettig

Ich habe viel Spaß daran, mir die Komponenten für einen neuen PC auszusuchen und ihn selbst zusammenzubauen. Ein Komplett-PC wie der G-Dream Revision 7.1 Air im Test kommt für mich deshalb nicht in Frage, zumal ich beim Eigenbau auch noch Geld sparen kann. Ich finde den Aufpreis von etwa 200 Euro für den PC von Hardware4u aber durchaus in Ordnung, wenn man bedenkt, wie durchdacht und aufgeräumt der Rechner zusammengebaut ist und wie leise und gleichzeitig dennoch kühl er unter Last zu Werke. Nur vom Lian Li-Gehäuse bin ich kein Fan, da das gebürstete Aluminium relativ anfällig für Kratzer und Fingerabdrücke ist, auch wenn es edel aussieht. Außerdem ist der Platz für das Kabelmanagement an der Rückseite der Mainboard-Halterung so knapp bemessen, dass die rechte Seiten in Kombination mit der Dämmung nicht ganz bündig schließt. Das ändert aber nichts daran, dass der G-Dream ein sehr guter Komplett-PC ist.

Aufpreis gegenüber dem Einzelkauf der Komponenten durchaus in Ordnung.

Man muss allerdings dazu sagen, dass ein Spiele-PC auch ohne stark übertaktete Komponenten und einen derart leisen Betrieb wie im Falle des G-Dream Revision 7.1 Air gute Dienste leisten kann. Wer sich also halbwegs mit Hardware auskennt und nicht unbedingt Wert auf einen flüsterleisen, übertakteten Rechner oder zusätzliche Serviceleistungen legt, der ist mit einem Selbstbau-PC vermutlich besser bedient, zumal man sich hier jede einzelne Komponente genau nach seinen eigenen Bedürfnissen aussuchen kann.

Spiele und Anwendungen

In unseren Spiele-Benchmarks steht der G-Dream sehr gut da, was in Anbetracht seines flotten Prozessors und der schnellen Grafikkarte wenig überrascht. In Full HD (1920x1080) erreicht er in allen Spielen bei maximalen Details mehr als 60 fps, in Battlefield 1 und Total War: Warhammer sind es sogar über 100 fps. Für WQHD (2560x1440) hat der PC ebenfalls noch genug Leistungsreserven, auch wenn es dann bei maximalen Details in Deus Ex: Mankind Divided und in Watch Dogs 2 nicht mehr ganz für das Überschreiten der 60-fps-Grenze reicht. In 4K (3840x2160) wird die Luft merklich dünner, bei dieser sehr hohen Auflösung wird diese Grenze in keinem Spiel mehr überschritten. Mit etwas reduzierten Grafikdetails und in weniger anspruchsvollen Spielen kann man mit dem Komplett-PC aber durchaus auch in 4K noch flüssige Bildraten erreichen.

Bei den Anwendungs-Benchmarks führen wir zum Vergleich Messungen unseres CPU-Testsystems mit auf, da hier der Prozessor die wichtigste Rolle spielt. Gegenüber dem Core i5 7600K mit Standardtaktraten kann sich der G-Dream aufgrund der Übertaktung auf 4,4 GHz einen leichten Vorteil verschaffen. Das Duell mit dem Ryzen 5 1600X verliert er dagegen deutlich. Die AMD-CPU ist zwar niedriger getaktet, dafür verfügt sie allerdings über sechs statt vier Kerne, außerdem unterstützt sie die virtuelle Kernverdoppelung. Wer seinen PC also auch produktiv nutzt, der setzt besser auf eine der neuen Ryzen-CPUs (einen vergleichbaren PC mit Ryzen-5-CPU nimmt Hardware4u demnächst ins Angebot mit auf).

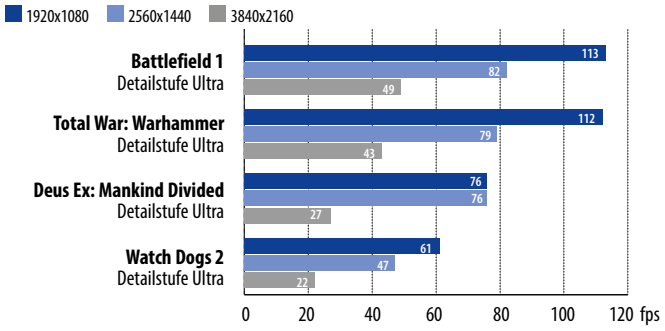
Lautstärke & Co.

In unseren anderen Messungen macht der G-Dream Revision 7.1 Air eine sehr gute Figur, insbesondere bei der Lautstärke. Sie liegt unter Spielelast auch nach längerer Zeit nur minimal höher als im Leerlauf, außerdem ist sie mit maximal 38,9 dB(A) so niedrig, dass man nur in einer völlig ruhigen Umgebung leichte Betriebsgeräusche wahrnehmen kann. Sobald der Sound von Spielen oder einer anderen Quelle hinzukommt, ist der PC nicht mehr hörbar, zumal wir die Messungen aus nur 30 Zentimetern Abstand zur Front vorgenommen haben.

Das hat der PC dem bewährten Belüftungskonzept mit zwei 140-Millimeter-Lüftern in der Front sowie einem 120-Millimeter-Lüfter an der Rückseite und den sehr geringen Lüfterdrehzahlen zu verdanken. Selbst die drei Lüfter vom Grafikkartenkühler rotieren unter Last nur mit ungefähr 1.000 Umdrehungen pro Minute, CPU- und

Benchmarks

Spieleleistung durchschnittliche fps



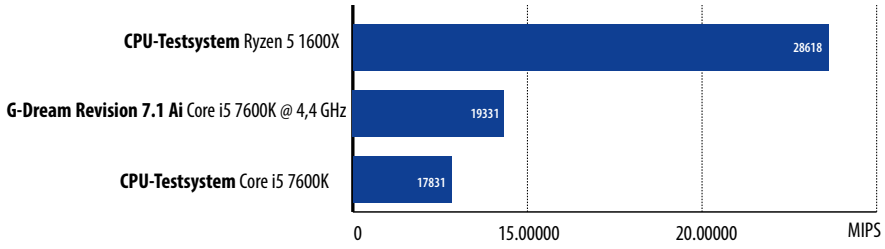
Testsystem: Hardware4u G-Dream Revision 7.1 Air



Kleiner Schönheitsfehler: Aufgrund der Dämmmatten schließt die rechte Gehäusewand bei unserem Testgerät nicht ganz bündig.

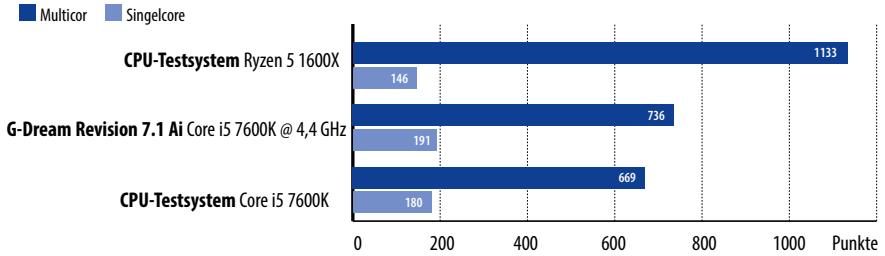
Benchmarks

7-Zip integrierter Benchmark



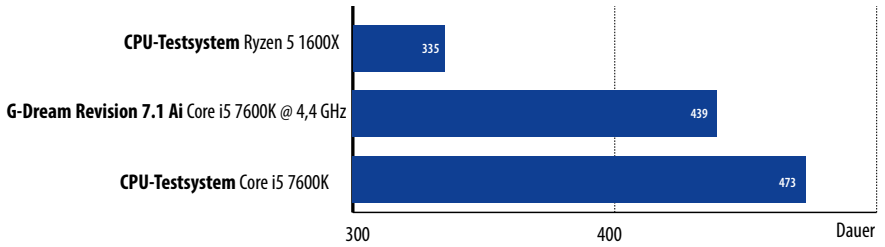
Angabe in Millionen Instruktionen pro Sekunde. Je mehr, desto besser.

Cinebench R15 CPU-Test



Angabe in Punkten. Je mehr, desto besser.

Handbrake Encodierung eines 4K-Videos (H.265)

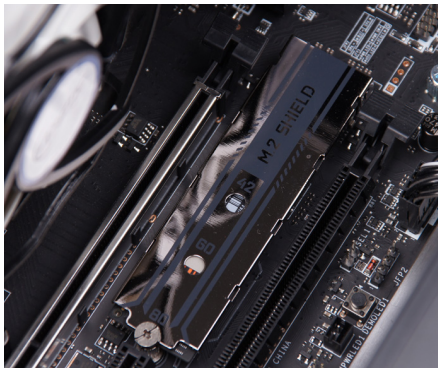


Angabe in Sekunden. Je weniger, desto besser.

Systemlüfter liegen im Bereich zwischen 500 und 800 Umdrehungen pro Minute.

Die Temperaturen bleiben gleichzeitig in völlig unkritischen Regionen. Bei der Grafikkarte messen wir 64 Grad, der Prozessor erreicht ungefähr 70 Grad. Der Stromverbrauch liegt zu guter Letzt beim Spielen mit Werten von etwa 240 Watt durch die Übertaktung der Komponenten auf einem ähnlichen Niveau wie unser CPU-Testsystem mit gleichem Prozessor und schnellerer Grafikkarte (GTX 1080). Unterm Strich stimmt die Energieeffizienz des G-Dream Revision 7.1 Air aber. Insgesamt ist der Komplett-PC damit eine gute Wahl, wenn Sie den Eigenbau scheuen oder keine Zeit dafür haben, die passenden Komponenten auszusuchen und zusammenzubauen. Ist es Ihnen nicht sehr wichtig, dass Ihr PC sehr leise arbeitet, dann können Sie aber auch mit einem etwas günstigeren Komplett-Rechner glücklich werden, der ohne speziell darauf ausgelegte Extras wie die zusätzlichen Dämmmatten oder einen manuell ausgetauschten Grafikkartenkühler auskommt. ★

		Spielelast (Battlefield 1)	Leerlauf
Lautstärke	in dB(A)	38,9	38,7
Temperatur Grafikkarte	in Grad Celsius	64	32
Temperatur Prozessor	in Grad Celsius	72	43
Stromverbrauch	in Watt	239	40



Unter der M.2-Shield genannten Schutzabdeckung verbirgt sich eine kompakte SSD im M.2-Format von Samsung.



Unter eine kleinen Klappe an der Oberseite des Gehäuses verbergen sich zwei weitere USB-3.0-Anschlüsse und jeweils eine Buchse zum Anschluss von Kopfhörern und Mikrofon.



Die Rückseite hat alle aktuellen und wichtigen Anschlüsse wie USB 3.1 vom Typ-C, eine LAN-Buchse und Audio-Ports zu bieten.

G-DREAM REVISION 7.1 AIR
KOMPLETT-PC

Hersteller	Hardware4u
Preis	1.649 Euro
Prozessor	Intel Core i5 7600K @ 4,4 GHz
Grafikkarte	Geforce GTX 1070 @ 2,0 GHz
Arbeitsspeicher	8,0 GByte DDR4-2666
SSD	250 GByte Samsung 960 EVO (M.2)
Festplatte	1.000 GByte Seagate (S-ATA III)
CPU-Kühler	Noctua NH-U12S
GPU-Kühler	Artic Accelero Xtreme IV
Mainboard	MSI Z270 Gaming Pro Carbon
optisches Laufwerk	LG GH-24NS
Gehäuse	Lian Li PC-9NB
Netzteil	500 Watt be quiet! Straight Power E10 CM
Soundkarte	Onboard Sound
Betriebssystem	Microsoft Windows 10 Home (64 Bit)
Extras	Gehäuse mit Dämmmatten versehen interne Lüftersteuerung zwei Jahre Gewährleistung

- ⊕ sehr hohe Spieleleistung
- ⊕ hohe Anwendungsleistung
- ⊕ auch unter Last praktisch unhörbar
- ⊕ CPU und GPU übertaktet
- ⊕ relativ niedrige Temperaturen
- ⊕ sehr gutes Kabelmanagement
- ⊕ gute Energieeffizienz
- ⊕ gute Aufrüstbarkeit
- ⊕ saubere Windows-Installation ohne unnötige Zusatzsoftware
- ⊖ rechte Seitenwand schließt nicht ganz bündig ab
- ⊖ viele Kabelbinder erschweren das Aufrüsten etwas

CASEKING.de

HIER ist NICHTS Standard! ★ SEIT 2003 ★



RGB-LED-Strips
für die ganz besondere individuelle Optik

KING MOD SYSTEMS KALEIDOSKOP

> Intel® Core™ i7-7700K Prozessor auf Wunsch mit OC bis 5,1 GHz

> PHANTEKS Enthoo Evolv ATX mit Hartglas

> NVIDIA GeForce GTX 1080 (freie Markenwahl)

> 250-GB-SSD & 16 GB DDR4-RAM

intel CORE™ i7 7th Gen

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: Nettodarlehnsbetrag von 499,90€. Effektiver Zins von 9,9% bei einer Laufzeit von 24 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 9,5% p. a. Bonität vorrausgesetzt. Partner ist die Targobank. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.



AMD vs. Intel

CORE I5 ODER RYZEN 5?

AMD bringt Bewegung in den Prozessor-Markt: Der neue Ryzen 5 1600X tritt in der Mittelklasse gegen die etablierte Intel-Konkurrenz in Form des Core i5 7600K an. Wer hat bei den Spiele-Benchmarks die Nase vorn? Von Nils Raettig

Nur wenige Wochen nach Release von AMDs neuen Achtkern-Prozessoren Ryzen 7 testen wir mit dem Ryzen 5 1600X die erste Sechskern-CPU auf Basis der Zen-Architektur. Der Preis des Ryzen 5 1600X liegt zum Testzeitpunkt bei 270 Euro, dadurch ordnet er sich deutlich unter den Ryzen-7-Prozessoren mit zwei zusätzlichen Kernen ein, die momentan mindestens 340 Euro kosten (Ryzen 7 1700).

Der Hauptkonkurrent Intel hat zu diesen Preisen maximal Vierkern-CPUs wie den Core i5 7600K aus der aktuellen Kaby-Lake-Generation im Programm (ca. 240 Euro), den wir im Duell gegen AMDs Ryzen 5 1600X antreten lassen. Modelle mit sechs Kernen sind noch den teuren Broadwell-E- beziehungsweise Haswell-E-Prozessoren wie dem Core i7 6800K (ca. 420 Euro) und der Sockel 2011-3-Plattform vorbehalten.

Günstigere Sechskern-CPUs von Intel in den Preisregionen der Ryzen 5-CPUs von AMD dürften frühestens mit der Coffee-Lake-Generation Einzug im Desktopbereich halten. Dabei handelt es sich voraussichtlich um einen Refresh der Kaby-Lake-Generation in verbesserter 14-Nanometer-Fertigung. Jüngsten Meldungen zufolge soll Intel die Produktion dieser ursprünglich erst für das Jahr 2018 geplanten CPUs auf Mitte 2017 vorgezogen haben, vermutlich aufgrund des Konkurrenzdrucks, den die neuen AMD-Prozessoren ausüben.

Die Testkandidaten

Neben dem 1600X sind drei weitere Ryzen-5-CPUs erschienen, die ebenfalls alle die virtuelle Kernverdoppelung unterstützen und einen freien Multiplikator für vereinfachtes Übertakten besitzen: der Ryzen 5 1600 (249 Euro), der um 400 MHz niedriger taktet als der 1600X, der Ryzen 5 1500X (209 Euro), der neben einem niedrigeren Takt nur vier statt sechs Kerne besitzt, und zu guter Letzt der Ryzen 5 1400 (189 Euro) mit ebenfalls nur vier Kernen, der noch einmal um 300 MHz niedriger taktet als der Ryzen 5 1500X.

In diesem Test widmen wir uns zunächst nur dem Ryzen 5 1600X und dem Core i5 7600K, Tests der anderen Ryzen-5-CPUs und

	Ryzen 5 1600X	Core i5 7600K	Ryzen 7 1800X	Core i7 7700K
Kerne / Threads	6/12	4/4	8/16	4/8
Standard-Takt	3,6 GHz	3,8 GHz	3,6 GHz	4,2 GHz
Turbo-Takt	4,0 GHz	4,2 GHz	4,0 GHz	4,5 GHz
Fertigung	14 nm	14 nm	14 nm	14 nm
L2-Cache	6 x 512 KByte	4 x 256 KByte	8 x 512 KByte	4 x 256 KByte
L3-Cache	2 x 8,0 MByte	6,0 MByte	2 x 8,0 MByte	8,0 MByte
TDP	95 Watt	91 Watt	95 Watt	91 Watt
freier Multiplikator	Ja	Ja	Ja	Ja
ca. Preis	270 Euro	240 Euro	510 Euro	350 Euro

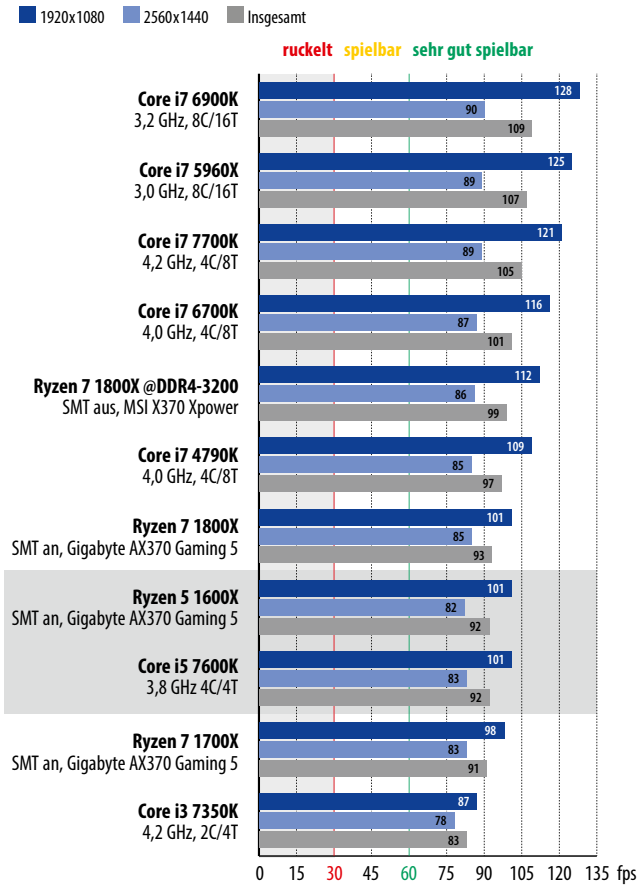


Für Total War: Warhammer gab es einen Patch, der die Leistung von AMDs neuen Ryzen-CPUs durch Optimierungen im Umgang mit den virtuellen Threads etwas verbessern konnte. Der Ryzen 5 und der Core i5 liegen in diesem Spiel damit fast gleichauf.

Benchmarks

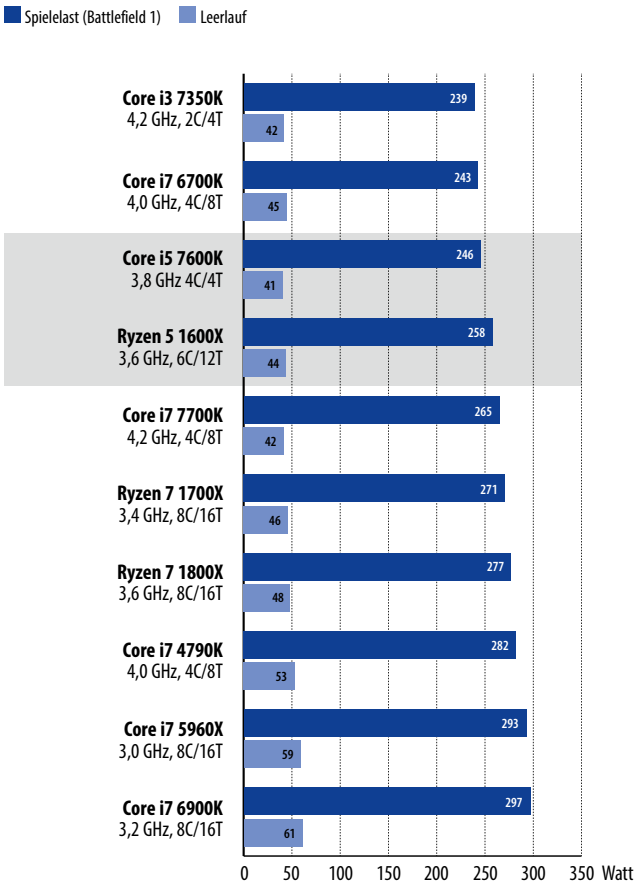
Performance Rating

alle Spiele (RotTR nur DX12, Deus Ex: MD nur DX11)



Stromverbrauch

gesamtes Testsystem



Testsystem: Nvidia Geforce GTX 1080, 16,0 GByte Arbeitsspeicher, Windows 10



Alle Ryzen-CPUs verfügen über einen freien Multiplikator, mit dem sie sich leicht übertakten lasten. Bei Intel haben nur die Prozessoren mit einem angehängten »K« oder »X« im Namen einen freien Multiplikator.

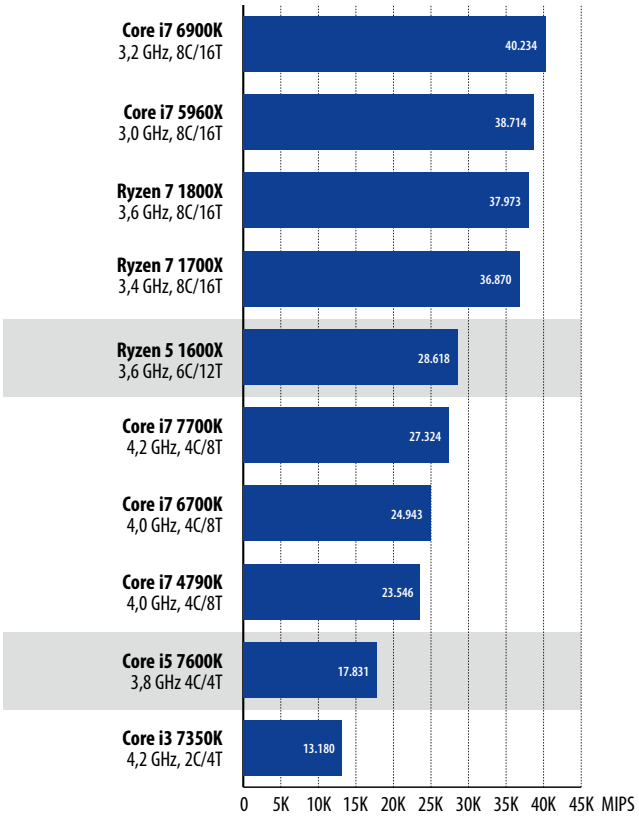


Die sechs Kerne des Ryzen 5 1600X verschaffen ihm vor allem in Anwendungen wie Cinebench klare Vorteile gegenüber Intels Core i5 7600K mit zwei Kernen weniger.

Anwendungs-Benchmarks

7-Zip integrierter Benchmark

Angabe in MIPS (»Million Instructions per Second«), mehr ist besser.



weiterer Core-i5-Modelle finden Sie auf GameStar.de und voraussichtlich auch in kommenden Heftausgaben. Eines ist dabei allen Ryzen-5-Prozessoren gemein: Sie setzen genau wie die Ryzen-7-Prozessoren auf die Kombination zweier »Core Complexes« (CCX), nur eben mit jeweils drei Kernen (Ryzen 5 1600X/1600) beziehungsweise zwei Kernen (Ryzen 5 1500X/1400) statt mit jeweils vier Kernen (Ryzen 7).

Zumindest im Falle der Vierkern-CPUs wurde spekuliert, ob AMD hier nur einen einzelnen CCX mit vier Kernen (1x4) statt zwei CCX mit jeweils zwei Kernen (2x2) verwenden würde. Letztlich ist es aber nachvollziehbar, dass AMD sich dagegen entschieden hat, weil dadurch alle Ryzen-Prozessoren einen sehr ähnlichen Grundaufbau besitzen. Das dürfte es Entwicklern leichter machen, ihre Software generell für Ryzen zu optimieren.

Der Blick auf die technischen Daten des Ryzen 5 1600X zeigt, dass er sich nur bei der Kernzahl (und dadurch auch beim vorhandenen L2-Cache) vom etwa doppelt so teuren Ryzen 7 1800X unterscheidet. Das legt gerade für unser Testsystem mit starkem Fokus auf die Spieleleistung eine ähnlich hohe Leistung nahe, da auch aktuelle Games acht Kerne nur in sehr seltenen Fällen wirklich auslasten können.

Gegenüber dem Core i5 7600K liegen die Taktraten des Ryzen 5 1600X um 200 MHz niedriger (gilt sowohl für den Standard- als auch für den Boost-Takt). Der Ryzen 5 1600X punktet dafür mit sechs statt vier Kernen und der virtuellen Kernverdoppelung, die bei Intel nur die Core-i7- und Core-i3-CPUs sowie manche Pentium-Prozessoren zu bieten haben. Die zusätzlichen Kerne und Threads, die der Ryzen 5 1600X im Vergleich mit dem Core i5 7600K bearbeiten kann, versprechen vor allem in Anwendungen spürbare Vorteile. In Spielen kommt es dagegen häufig auch auf eine möglichst hohe Taktrate pro Kern an, außerdem hat Intel hier teilweise noch spürbare Vorteile gegenüber AMD, da die relativ junge Zen-Architektur von Spiele-Engines nicht immer optimal ausgenutzt wird. Das Duell zwischen Intels Core i5 7600K und AMDs Ryzen 5 1600X verspricht also gerade in diesem Bereich besonders spannend zu werden.

Das Testsystem

Wir testen den Ryzen 5 1600X grundsätzlich unter exakt den gleichen Bedingungen wie die anderen Ryzen-CPUs von AMD, also mit dem Gigabyte-Mainboard GA-AX370 Gaming 5 und mit DDR4-2400-Speicher. Einziger Unterschied: Es kommt das zum Testzeitpunkt aktuellste Bios zum Einsatz, genauer gesagt die Version F5d. Auf die Performance hat das allerdings unseren Messungen zufolge gegenüber früheren Bios-Versionen keinen nennenswerten Einfluss.

Wie unser Nachtest des Ryzen 7 1800X in der vergangenen GameStar-Ausgabe (Heft 05/2017, ab Seite 120) gezeigt hat, kann die Leistung von Ryzen-Prozessoren unter veränderten Bedingungen wie einem erhöhten RAM-Takt oder der Deaktivierung der virtuellen Kernverdoppelung spürbar besser sein. Die Messungen aus diesem Nachtest führen wir in allen Benchmarks mit auf, um das potenziell vorhandene Leistungsplus von Ryzen-CPUs unter veränderten Bedingungen deutlich zu machen.

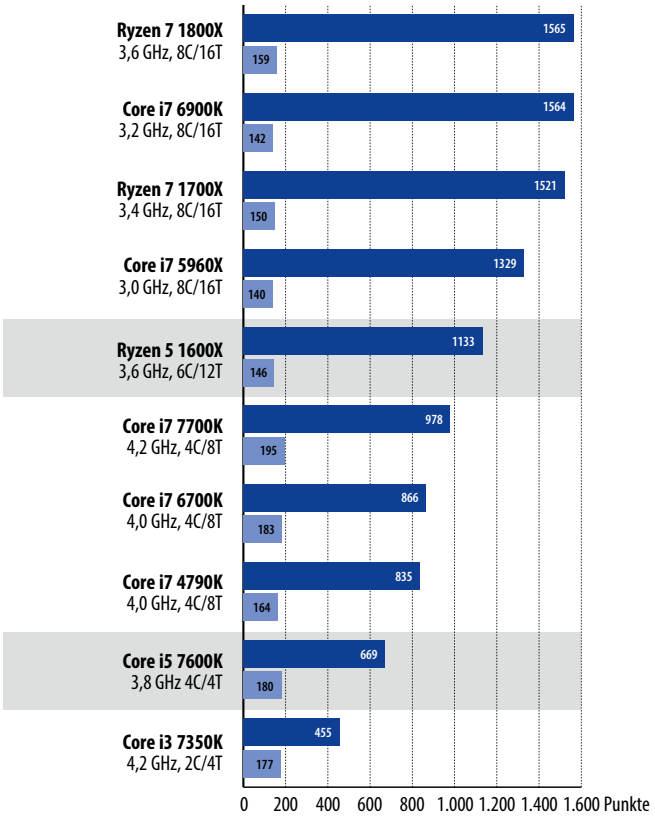
Wie wichtig es AMD ist, dass möglichst optimale Testbedingungen herrschen, zeigt sich gleichzeitig an einer manchen Redaktionen zur Verfügung gestellten M.2.-SSD mit vorinstalliertem Windows 10 und »empfohlenen Testeinstellungen für optimale Leistungswerte«. Wir gehören nicht zu diesen Redaktionen, unabhängig davon hat AMD aber explizit darauf hingewiesen, dass Tests natürlich nicht mit diesem Laufwerk durchgeführt werden müssen.

In eine ähnliche Richtung zeigt der von AMD per Chipsatz-Treiber veröffentlichte Windows-Energieplan mit der Bezeichnung Ryzen Balanced, der mögliche Leistungseinbußen durch das sogenannte Core Parking verhindern soll. Wir hatten auf Anraten von AMD hin allerdings schon beim ersten Test des Ryzen 7 1800X den Energieplan »Höchstleistung« verwendet, bei dem das Core Parking deaktiviert ist.

Testsystem: Nvidia Geforce GTX 1080, 16,0 GByte Arbeitsspeicher, Windows 10

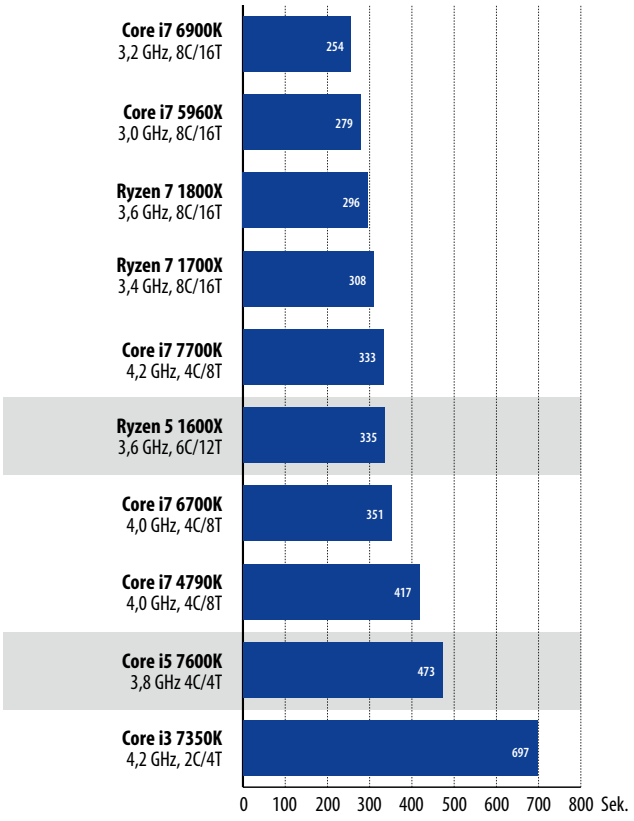
Cinebench R15 CPU-Test

Angabe in Punkten, mehr ist besser. Multicore Singlecore

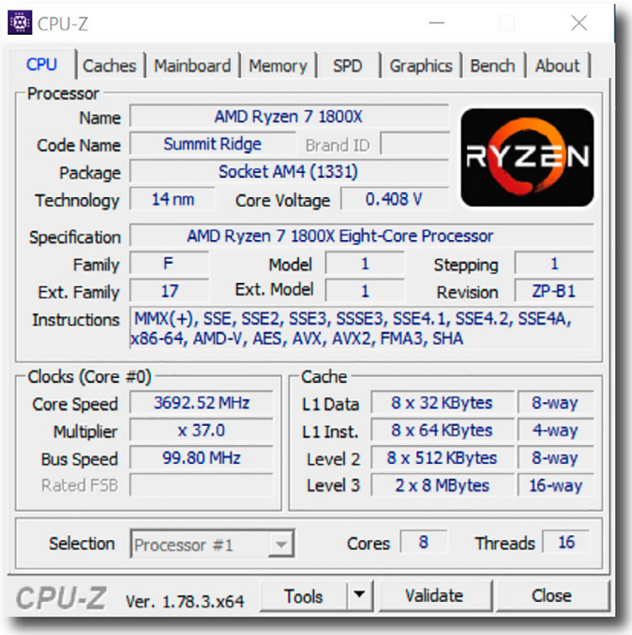


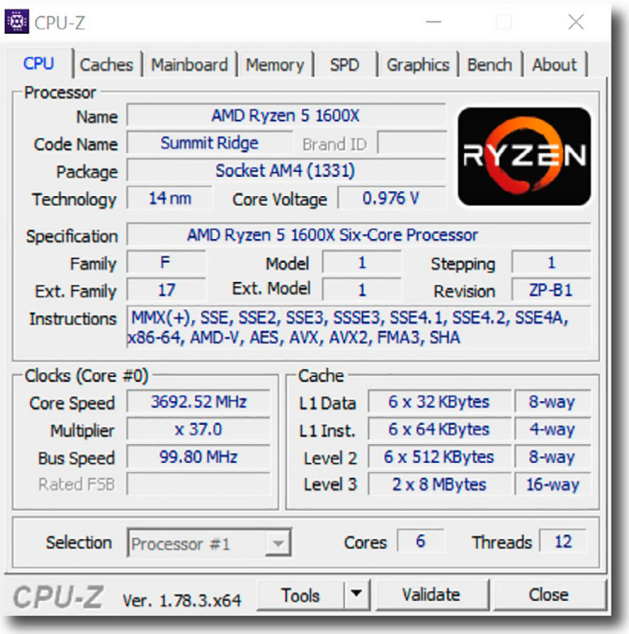
Handbrake Encodierung eines 4K-Videos (H.265)

Angabe in Sekunden, weniger ist besser.









Gegenüber dem Ryzen 7 1800X ändert sich beim Ryzen 5 1600X im Wesentlichen nur die Kernzahl, der Preis liegt bei 270 statt 510 Euro.

Bei den schon länger etablierten Intel-CPUs ist die Testsituation etwas klarer, deshalb verwenden wir für den Test des Core i5 7600K wie schon im Falle des Core i7 7700K (siehe GameStar 03/2017, ab Seite 117) das Asus-Mainboard ROG Maximus IX Hero, ebenfalls in Kombination mit 16,0 GByte DDR4-2400-Arbeitsspeicher.

Spiele-Benchmarks

Die Spiele-Benchmarks (aus Platzgründen sind die Einzelergebnisse online zu finden unter http://bit.ly/2qi9Wqa) zeigen ein äußerst knappes Duell zwischen dem Core i5 7600K und dem Ryzen 5 1600X. Der 7600K kann sich unter Full HD (1920x1080) nur in Deus Ex: Mankind Divided (DirectX 12) und Rise of the Tomb Raider (DirectX 11 & DirectX 12) nennenswert vom Ryzen 5 1600X absetzen. In Watch Dogs 2 hat die AMD CPU dagegen die Nase klar vorne, während die beiden Prozessoren bei allen anderen Messungen nur wenige Prozentpunkte voneinander trennen.

Auffällig ist dabei die sehr unterschiedliche Reaktion von CPUs mit verschiedener Kernzahl auf den Wechsel von DirectX 11 zu DirectX 12 in Deus Ex und Rise of the Tomb Raider. Im Lara-Croft-Titel profitieren Prozessoren, die mindestens sechs Threads gleichzeitig bearbeiten können, unter Full HD mit 15 bis 20 Prozent (AMD FX und AMD Ryzen) beziehungsweise mit 20 bis 30 Prozent (Intel Core i7) vom Wechsel zu DirectX 12, während der Core i5 und der Core i3 im Testfeld nur um fünf bis sechs Prozent schneller werden. Völlig anders verhält es sich dagegen in Deus Ex: Hier verlieren unter Full HD alle CPUs mit acht Kernen außer dem in die Jahre gekommenen FX 8350 zwischen 20 Prozent und 30 Prozent beim Wechsel von DirectX 11 zu DirectX 12, gleichzeitig verändert sich die Leistung bei den meisten CPUs mit maximal vier Kernen kaum.

Das sorgt einerseits dafür, dass der Ryzen 5 1600X den Abstand zum Core i5 7600K in Rise of the Tomb Raider unter DirectX 12 deutlich verringern kann. Andererseits liegt der dadurch aber auch in Deus Ex unter DirectX 12 auf einmal klar hinter dem Core i5, während die CPUs in diesem Spiel unter DirectX 11 noch fast gleich schnell sind. Das gilt trotz stärkerer Limitierung durch die Grafikkarten in etwas geringerem Maße auch in der höheren WQHD-Auflösung (2560x1440). In allen anderen Spielen rücken die beiden Konkurrenten bei dieser fordernden Auflösung aber erwartungsgemäß noch etwas enger zusammen.

Im Fall von Total War: Warhammer haben wir übrigens im Zuge des »Bretonnia«-Updates neue Messungen mit den Ryzen-CPUs durchgeführt, weil ihre Leistung sich dadurch verbessern soll. Das können wir bestätigen, der Performancezuwachs liegt im Falle des Ryzen 7 1800X unter Full HD bei etwa sieben Prozent (120 statt 112 fps), beim 1700X sind es knapp sechs Prozent (113 statt 107 fps). In WQHD (2560x1440) konnten wir keine Veränderung feststellen, vermutlich aufgrund des durch die hohe Auflösung greifenden Grafikkartenlimits. Das sorgt auch in den anderen Titeln dafür, dass die Prozessoren generell sehr eng zusammenrücken. In Full HD hat Intel aber relativ klar die Nase vorn.

Da wir in die Performance-Rangliste im Falle von Deus Ex: Mankind Divided und Rise of the Tomb Raider jeweils nur die Ergebnisse der schneller laufenden DirectX-Version einfließen lassen, machen sich die oben geschilderten Beobachtungen in Bezug auf Prozessoren mit vergleichsweise hoher Kernzahl hier kaum nachteilig für die entsprechenden CPUs bemerkbar. Unterm Strich liegen der Core i5 7600K und AMDs Ryzen 5 1600X damit in unseren Spiele-Benchmarks genau gleich auf.

Wenn man davon ausgeht, dass Spiele in Zukunft besser mit einer höheren Kernzahl im Allgemeinen und mit der Zen-Architektur im Speziellen umzugehen wissen, dann bleibt für den Core i5 7600K mit Blick auf



Watch Dogs 2 ist der einzige Titel, in dem der Ryzen 5 1600X klar vor dem Core i5 7600K liegt. Insgesamt geben sich die beiden Prozessoren bei der Spieleleistung aber nicht viel.



Nils Raettig
@nraettig

Bei unseren Spiele-Benchmarks liegt der Core i5 7600K im Test praktisch gleichauf mit seinem AMD-Konkurrenten Ryzen 5 1600X. Berücksichtigt man jetzt noch die deutlich höhere Anwendungsleistung des Ryzen 5 und die vermutlich bessere Zukunftssicherheit dank zweier zusätzlicher Kerne und virtueller Kernverdoppelung, dann spricht in diesem Duell letztlich nur noch der momentan etwas niedrigere Preis für den Intel-Prozessor. Das bedeutet natürlich nicht, dass der Core i5 7600K eine schlechte CPU für Spieler wäre. AMD liefert momentan aber in meinen Augen unterm Strich das bessere Gesamtpaket im Preisbereich zwischen 240 und 300 Euro ab. Das alleine ist bereits ein großer Erfolg für AMD, gleichzeitig hat man mit den kommenden Ryzen-3-CPUs auch im Preisbereich unter 200 Euro noch ein heißes Eisen im Feuer, während im High-End-Segment die vermuteten Ryzen-9-Prozessoren mit 12 und 16 Kernen voraussichtlich im Herbst viel Druck auf Intel ausüben werden. Ich bin sehr gespannt darauf, wie Intel in den nächsten Wochen und Monaten mit der neuen Konkurrenzsituation umgehen wird.

diesen Bereich aktuell nur noch der etwas niedrigere Preis als Pluspunkt übrig.

Während dieser Aspekt sehr wahrscheinlich bald durch Preissenkungen bei der Ryzen-CPU ausgeglichen(er) wird, ist dennoch nicht abzusehen, ob, wann und in welchen Titeln der Ryzen 5 1600X durch seine höhere Kernzahl und durch Zen-spezifische Optimierungen in Zukunft gegenüber dem Core i5 die Nase vorn haben könnte.

Außerdem wird auch Intel bald mit eigenen Sechskern-CPUs in günstigere Preisregionen vorrücken. Unabhängig davon liegt die AMD-CPU aber zum jetzigen Zeitpunkt in Sachen Spieleleistung auf Augenhöhe mit der Intel-Konkurrenz in Form des Core i5 7600K. Sehr bemerkenswert ist zu guter Letzt auch die Tatsache, dass der Ryzen 5 1600X fast genauso schnell ist wie die deutlich teureren Ryzen-7-Prozessoren im Testfeld. Zumindest in Spielen verschaffen die acht statt sechs Kerne den Ryzen-7-CPUs also aktuell noch keine nennenswerten Vorteile. Auch das dürfte sich in Zukunft aber noch sehr wahrscheinlich ändern.

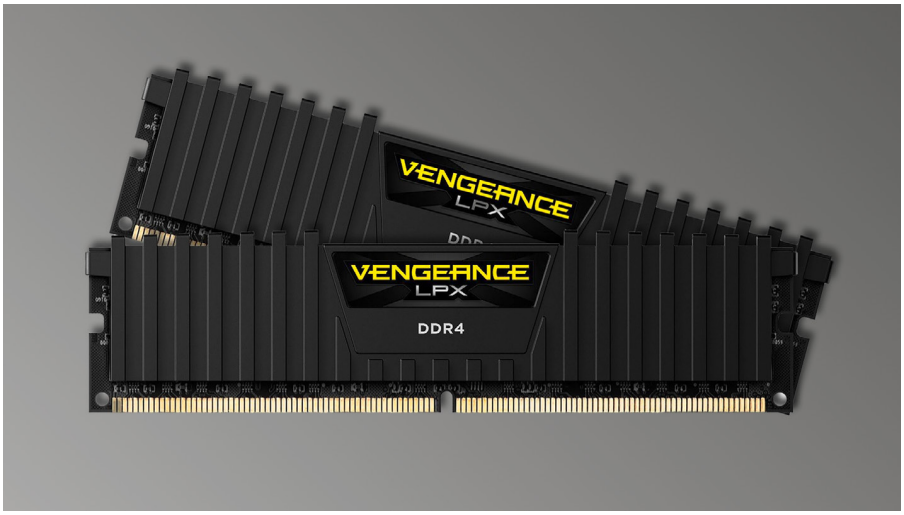
Anwendungen & Stromverbrauch

In unseren Anwendungs-Benchmarks hat der Core i5 7600K durch die geringere Kernzahl und die fehlende Unterstützung der virtuellen Kernverdoppelung klar das Nachsehen gegenüber dem Ryzen 5 1600X. Die Hexacore-CPU von AMD kann sich um etwa 40 Prozent (Handbrake) bis zu 60 Prozent (7-Zip und Cinebench Multicore) von Intels Quadcore-Prozessor absetzen. Nur beim Singlecore-Benchmark in Cinebench liegt der Core i5 7600K knapp vor der Ryzen-CPU. Sogar den teureren Core i7 7700K kann der Ryzen 5 1600X oft hinter sich lassen, gegenüber den Ryzen-7-Prozessoren mit zwei zusätzlichen Kernen hat er wiederum erwartungsgemäß relativ klar das Nachsehen. Insgesamt ist die Anwendungsleistung des 1600X aber sehr hoch, gerade auch in Anbetracht des für eine Hexacore-CPU relativ niedrigen Preises.

In Sachen Stromverbrauch zeigt sich der Core i5 7600K besonders genügsam: Unter Spielelast in Battlefield 1 messen wir für das gesamte Testsystem eine Leistungsaufnahme von nur 246 Watt. Der Ryzen 5 1600X genehmigt sich aber nur etwa 12 Watt mehr, einen großen Vorsprung hat der Core i5 bei der Energieeffizienz also nicht.

Die Ryzen-7-CPUs verbrauchen noch einmal etwas mehr Strom, was in Anbetracht ihrer acht Kerne kaum überrascht. Intels Prozessoren mit gleicher Kernzahl wie der Core i7 6900K liegen am unteren Ende der Skala, allerdings erzielen sie in Spielen die höchsten fps-Werte. Auch ihre Energieeffizienz fällt deshalb gut aus.

Alles in allem tritt der Ryzen 5 1600X damit als Sieger im Duell mit Intels Core i5 7600K hervor, wobei er aufgrund seines deutlich niedrigeren Preises auch im Vergleich mit der hauseigenen Konkurrenz in Form der Ryzen-7-CPUs sehr gut dasteht. Wenn es um Höchstleistung in Spielen geht, kommt der 1600X zwar momentan oft nicht an die schnellsten Intel-CPUs heran, in Sachen Preis-Leistungs-Verhältnis, Anwendungsperformance und Zukunftssicherheit spielt er dafür aber ganz oben mit. Man darf gespannt sein, ob Intels Coffee Lake-CPUs mit sechs Kernen den Ryzen 5 bald wieder vom Mittelklasse-Thron stoßen können. ★



Wir testen alle aktuellen CPUs mit 16,0 GByte DDR4-Speicher im Dual-Channel-Modus und mit einer Taktrate von 2.400 MHz. Zusatztests haben aber gezeigt, dass Ryzen-Prozessoren teils besonders stark von höheren RAM-Taktraten profitieren können.

RYZEN 5 1600X
PROZESSOR

Hersteller / Preis	AMD / 270 Euro
Kernzahl	sechs Kerne (zwölf Threads)
Standard-/Turbotakt	3,6 / 4,0 GHz
Sockel	AM4
Speichertyp	DDR4
TDP	95 Watt

- ⊕ sechs Kerne
- ⊕ virtuelle Kernverdoppelung
- ⊕ hohe Spieleleistung
- ⊕ sehr hohe Anwendungsleistung
- ⊕ relativ niedrige Leistungsaufnahme unter Last
- ⊕ niedrige Temperaturen unter Last
- ⊕ recht hohe Taktraten für eine Sechskern-CPU
- ⊕ freier Multiplikator und hilfreiche Software für leichtes Übertakten
- ⊖ in Full HD oft langsamer als Core i7-CPUs von Intel
- ⊖ keine Quad-Channel-Unterstützung

FAZIT

Der Ryzen 5 1600X kombiniert hohe Spieleleistung mit sehr hoher Anwendungsleistung zum fairen Preis.



PREIS/LEISTUNG: Befriedigend

CORE I5 7600K
PROZESSOR

Hersteller / Preis	Intel / 240 Euro
Kernzahl	vier Kerne (vier Threads)
Standard-/Turbotakt	3,8 / 4,2 GHz
Sockel	1151
Speichertyp	DDR4
TDP	91 Watt

- ⊕ vier Kerne
- ⊕ hohe Spieleleistung
- ⊕ hohe Anwendungsleistung
- ⊕ relativ niedrige Leistungsaufnahme unter Last
- ⊕ niedrige Temperaturen unter Last
- ⊕ freier Multiplikator für leichtes Übertakten
- ⊖ keine virtuelle Kernverdoppelung
- ⊖ in Full HD oft langsamer als Core i7-CPUs
- ⊖ keine Quad-Channel-Unterstützung

FAZIT

Intels Core i5 7600K ist eine sehr gute CPU für Spieler, Anwendungsleistung und Zukunftssicherheit leiden aber unter nur vier Kernen.



PREIS/LEISTUNG: Befriedigend

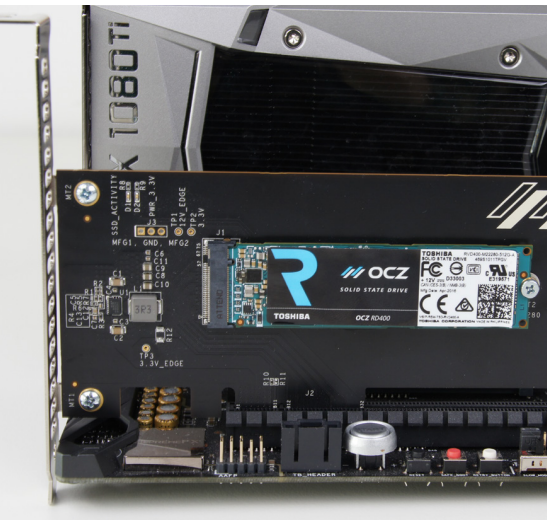
M.2-SSDs mit NVMe gegen SATA3

SSDS DER ZUKUNFT?



Schneller und (noch) deutlich teurer als herkömmliche SATA3-SSDs: Wir testen, ob sich der Umstieg von einer SATA-3-SSD auf eine M.2-SSD samt NVMe im Spiele-Alltag lohnt Von Christoph Liedtke

M.2-SSDs mit NVMe-Protokoll liefern auf dem Papier deutlich höhere Übertragungsraten als herkömmliche SATA-3-SSDs mit AHCI-Protokoll, aber bringen sie auch für PC-Spiele einen Vorteil? Und inwiefern unterscheiden sich die verwendeten Schnittstellen M.2 und Protokolle wie NVMe? Wir geben einen Überblick zur Technik und testen die M.2-NVMe-SSDs Samsung SSD 960 Pro und Toshiba OCZ RD400 gegen eine Crucial BX200 als traditionelle SATA-3-SSD mit AHCI, wie sie in vielen Spiele-PCs steckt. Mit einem Preis von aktuell rund 30 Cent pro Gigabyte sind SATA-3-SSDs mit einem halben Terabyte



Die Toshiba OCZ RD400 ist auch mit PCIe-Adapterkarte erhältlich. Das ist praktisch, wenn auf dem Mainboard kein M.2-Slot frei ist. Sie findet dann in einem PCIe-x4-Slot Platz.

Speicher deutlich preiswerter als M.2-NVMe-Modelle. Für die Toshiba OCZ RD400 werden knapp 55 Cent pro Gigabyte fällig, die Samsung SSD 960 Pro verlangt für das Gigabyte über 61 Cent und ist damit doppelt so teuer wie gängige SATA-3-SSDs.

Halbwegs aktuelle SATA-3-SSDs schreiben und lesen Daten mit bis zu 550 Megabyte pro Sekunde und werden damit bereits seit längerem von der alternden SATA3-Schnittstelle limitiert. Mit dem Wechsel zu PCI Express-Verbindungen umgehen die Hersteller diese Geschwindigkeitsbegrenzung. M.2-NVMe-SSDs werden mit bis zu vier PCIe-3.0-Lanes angebunden, die eine theoretische Datenrate von knapp 4.000 MByte/s bieten. Eigentlich sollte SATA Express die Nachfolge von SATA3 antreten, das herkömmliche SSDs über zwei SATA-Ports mit PCI Express anbindet. Allerdings stehen dem SATA Express-Standard nur maximal zwei PCIe-Lanes (1.000 MByte/s bei PCIe-2.0 und 2.000 MByte/s bei PCIe-3.0) zur Verfügung. SATA Express limitierte daher schon bei der Markteinführung so sehr, dass heute nur noch wenige Mainboards die Schnittstelle implementieren, und auch die Auswahl an SSDs mit SATA Express ist rar – die Schnittstelle gilt als gescheitert.

Schnittstelle vs. Protokoll

Als Nachfolger von mSATA übernahm M.2 schließlich das Erbe als schnelle Datenschnittstelle in Desktop-PCs und Notebooks. Die SSD-Steckkärtchen, die nur 22 Millimeter breit und meistens 80 Millimeter lang sind (Formfaktor M.2 2280), sind deutlich kompakter als die üblichen SATA-3-SSDs. Der M.2-Standard gibt sowohl den Formfaktor der Geräte vor als auch deren Verbindung mit dem Mainboard. So gibt es nicht nur M.2-SSDs samt NVMe-Protokoll, sondern auch M.2-Modelle, die anstatt einer PCIe-Verbindung Daten per SATA übertragen und somit das gewohnte AHCI-Protokoll (Advanced Host Controller Interface) nutzen. Diese SSDs werden in ihrer Geschwindigkeit aber ebenso wie ihre 2,5-Zoll-Pendants von der SATA3-Verbindung (über den M.2-Slot) limitiert. Immer mehr M.2-SDDs setzen daher auf das NVMe-Protokoll (Non-Volatile Memory Express), das im Unterschied zu AHCI speziell für (Flash-Speicher-)Datenträger mit PCIe-Verbindung entworfen wurde und stark auf parallele Zugriffe optimiert ist. Es nutzt zudem Multicore-Prozessoren besser aus und hat in Sachen Latenzen, Befehlsraten und Effizienz die Nase gegenüber dem ursprünglich für magnetische Festplatten entworfenen AHCI die Nase vorn.

Testkandidaten

Um herauszufinden, ob auch Spieler von der gesteigerten theoretischen Leistung im Alltag profitieren, testen wir eine herkömmliche SATA-3-SSD in Form der Crucial BX200 gegen eine Samsung SSD 960 Pro im M.2-Schacht sowie eine Toshiba OCZ RD400, die per mitgelieferter Adapterkarte direkt in einem der PCIe-Slots des Mainboards steckt. Beide setzen auf das NVMe-Protokoll. Das Modell von Crucial besitzt 480 GByte an

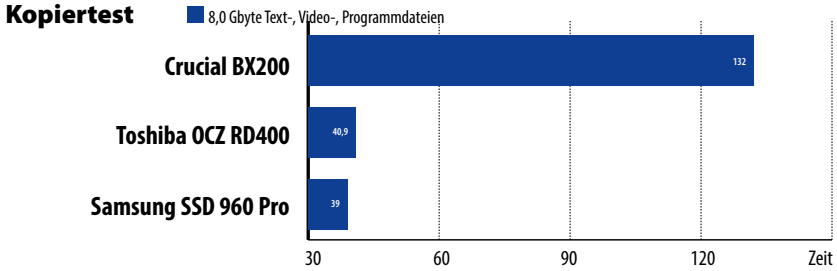


Christoph Liedtke
@vAronized

Die Tests der M.2-NVMe-SSDs hinterlassen bei mir einen zwiespältigen Eindruck – besonders aus Spielersicht. Einerseits ist die Technik interessant, die SSDs sind klein, schnell und lassen sich ohne weitere Kabelstränge im Gehäuse unterbringen. Andererseits sind die in der Spielepraxis spürbaren Geschwindigkeitsvorteile gering und der Anschaffungspreis hoch. Technik-Enthusiasten kommen bei einem Neukauf aber vermutlich dennoch nicht um eine SSD im M.2-Formfaktor mit NVMe-Protokoll herum. Sobald die Preise weiter fallen, kann zumindest ich nicht mehr widerstehen und werde meinen noch leeren M.2-Schacht mit einem preiswerten Modell wie der RD400 von Toshiba OCZ bestücken.

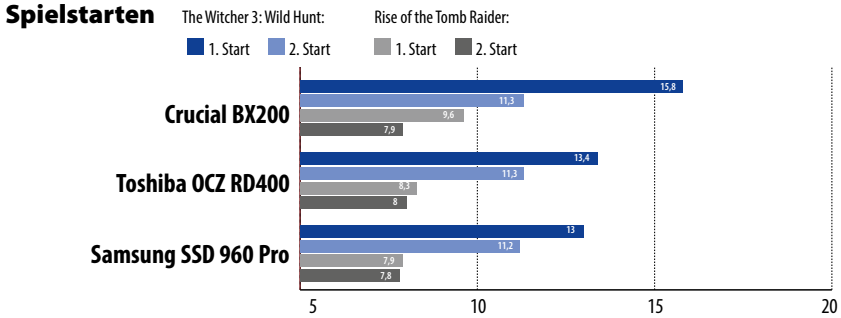
Benchmarks

Kopiertest



Gemessen in Sekunden. Je niedriger, desto besser.

Spielstarten

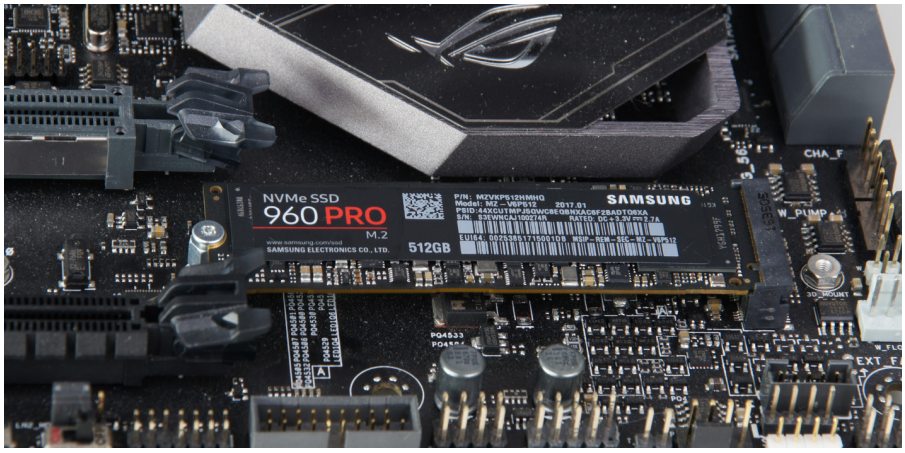


Gemessen in Sekunden. Je niedriger, desto besser.

2D-NAND-Speicher, liest Daten laut Hersteller mit bis zu 540 MByte/s und schreibt mit maximal 490 MByte/s. Die SSD 960 Pro mit 512 GByte 3D-NAND-Speicher liest Daten laut Samsung mit 3.500 MByte/s und schreibt mit bis zu 2.100 MByte/s. Die M.2-2280-SSD wird durch vier PCIe-3.0-Lanes mit dem Mainboard verbunden. Wichtig hierbei ist, dass die SSD auch mit vier statt zwei Leitungen angebunden ist – also mindestens in einem entsprechenden PCIe-x4-Slot auf dem Mainboard steckt – und die NVMe-Treiber von Samsung installiert werden. Die Toshiba OCZ RD400 besitzt ebenfalls 512 GByte Speicher, setzt aber wie die Crucial auf 2D-NAND. Sie erreicht laut Toshiba OCZ Datenraten von 2.600 MByte/s lesend und immerhin noch 1.600 MByte/s schreibend.
Toshiba OCZ liefert die M.2-SSD auch mit passender PCIe-Adapterkarte aus, das ist insofern praktisch, wenn Ihr Mainboard keine (freien) M.2-Slots besitzt, verwenden müssen Sie die Adapterkarte aber nicht.

Benchmarks
Im synthetischen Test mit dem AS SSD Benchmark mit 5,0 GByte großen Dateien läuft die 960 Pro der RD400 und der BX200 davon. Mit einer sequenziellen Lese- und Schreibleistung von 2.926 beziehungsweise 1.972 MByte/s ist sie fast doppelt so schnell wie die RD400 und fast sechs Mal schneller als die SATA-3-SSD. An einem praxisnäheren Beispiel kopieren wir einen 8,0 Gigabyte großen Ordner mit Video-, Text- und diversen Programmdateien. Während die BX200 dafür im Durchschnitt 2 Minuten und 12 Sekunden benötigt, kopiert die RD400 den Ordner in 40,9 Sekunden, die 960 Pro ist mit 39 Sekunden nochmals ein bisschen schneller.
Um die drei SSDs im Spiele-Alltag vergleichen zu können, haben wir jeweils mehrfach die Spiele The Witcher 3: Wild Hunt und Rise of the Tomb Raider gestartet und Spielstände geladen. Die M.2-SSDs zeigen hierbei, dass vor allem das erste Starten und das Laden eines Spielstandes schneller als auf einer herkömmlichen SSD gelingt. Die BX200 benötigt zum Starten von The Witcher 3 nur 1,2 Sekunden mehr Zeit als die 960 Pro, beim erstmaligen Laden eines Spielstandes ist die Crucial 0,3 Sekunden langsamer. Die RD400 ordnet sich minimal langsamer ganz knapp hinter der Samsung-SSD ein. Sobald wir dieses Prozedere erneut durchführen, schmilzt der Vorsprung der M.2-SSDs und alle drei sind auf nahezu gleichem Niveau, vermutlich weil der PC bereits Spieldaten zwischengespeichert hat. Bei Laras aktuellem Abenteuer sieht es ähnlich aus: Die Samsung SSD 960 Pro ist beim erstmaligen Start 2,7 Sekunden flotter als die Crucial BX200, beim Laden eines Spielstandes sind es 2,8 Sekunden. Auch hier liegt das Modell von Toshiba direkt hinter der Samsung-SSD und mit messbarem Vorsprung zur Crucial.
Wie auch schon bei The Witcher 3 verflüchtigt sich beim zweiten Durchgang der Vorsprung der M.2-NVMe-SSDs im Vergleich zur SATA3-AHCI-SSD.

In der Praxis rechtfertigt sich der im Vergleich zu SATA-3-SSDs teils doppelt so hohe Anschaffungspreis in einem reinen Spiele-PC nicht, da die Ladezeiten von Spielen und Save Games nur messbar, aber eben nicht spürbar verkürzt werden. Zumal das Leistungsplus gegenüber SATA3 beim ersten Starten nach mehrmaligem Ladevorgang fast komplett verschwindet. Sobald Ihr PC aber täglich größere Datenmengen liest und schreibt, spielen die M.2-SSDs dank PCIe-Anbindung und NVMe-Protokoll ihre Stärke aus und können die Produktivität ungemein erhöhen. Wem Dateioperationen also nicht schnell genug gehen können, ist bei M.2-SSDs mit NVMe goldrichtig und bekommt mit den Modellen von Samsung und Toshiba OCZ sehr schnelle und in jedem Fall zukunftssichere SSDs. ★



M.2-SSDs wie die Samsung SSD 960 Pro werden im entsprechenden Mainboard-Slot mit einer Schraube fixiert. Kabel für den Datentransfer oder die Stromversorgung entfallen komplett.

EINKAUFSFÜHRER

Die Ryzen-5-Prozessoren erobern sich diesen Monat verdient einen Platz in unseren Selbstbau-PCs. Sechs Kerne und zwölf Threads in der CPU-Mittelklasse ab 200 Euro sind eine Kampfansage an Intel und werden in den nächsten Monaten noch für spürbar Bewegung im lange ziemlich statischen Prozessormarkt sorgen.

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 1151	
Intel Pentium G4560	60 €
Prozessorkühler	
beim Prozessor mitgeliefert	0 €
Mainboard Sockel 1151 UPDATE	
MSI B250M Pro-VDH	75 €
Arbeitsspeicher (DDR4-2400) UPDATE	
G.Skill Value 4 8,0 GByte Kit	65 €
Grafikkarte (4,0 GByte VRAM) UPDATE	
Zotac GTX 1050 Ti Mini	145 €
Festplatte	
Western Digital WD Blue 1,0 TByte	50 €
SSD	
keine	0 €
Gehäuse	
Bitfenix Neos	40 €
Netzteil	
be Quiet! Pure Power 10 400 Watt	55 €
GESAMTPREIS	**490 €**
Schnelle SSD	**+100 €**
Crucial MX300 275 GByte	100 €
Schnellere Grafikkarte	**+45 €**
Asus Expedition RX 570 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



1.000-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel AM4 NEU	
AMD Ryzen 5 1600 Boxed	235 €
Prozessorkühler NEU	
Be Quiet Pure Rock	35 €
Mainboard Sockel AM4 NEU	
Asus Prime B350-Plus	100 €
Arbeitsspeicher (DDR4-2400) UPDATE	
G.Skill Value 4 16,0 GByte Kit	125 €
Grafikkarte (8,0 GByte VRAM) UPDATE	
PowerColor RX 480 Red Devil	250 €
Festplatte	
Western Digital WD Blue 1,0 TByte	50 €
SSD UPDATE	
Crucial MX300 275 GByte	100 €
Gehäuse	
Fractal Design Core 2500	55 €
Netzteil	
be Quiet! Pure Power 10 500 Watt	65 €
GESAMTPREIS	**1.020 €**
Schnellere CPU	**+40 €**
Intel Core i5 7600K	245 €
Größere SSD	**+50 €**
Sandisk Ultra II 480 GByte	150 €

Fazit Schneller Spielerechner mit übergendem Preis-Leistungs-Verhältnis, mit dem Sie bestens gewappnet sind für aktuelle und zukünftige Spiele.

Preis/Leistung Sehr gut



1.250-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel AM4 NEU	
AMD Ryzen 5 1600X Boxed	270 €
Prozessorkühler NEU	
Be Quiet Pure Rock	35 €
Mainboard Sockel AM4 NEU	
Asus Prime B350-Plus	100 €
Arbeitsspeicher (DDR4-2400) UPDATE	
G.Skill Value 4 16,0 GByte Kit	125 €
Grafikkarte (8,0 GByte VRAM)	
KFA² Geforce GTX 1070 EX	400 €
Festplatte	
Western Digital WD Blue 1,0 TByte	50 €
SSD UPDATE	
Crucial MX300 275 GByte	100 €
Gehäuse	
Corsair Carbide Series 300R	80 €
Netzteil	
be Quiet! Straight P. 10 CM 500 Watt	90 €
GESAMTPREIS	**1.250 €**
Größere SSD	**+50 €**
Sandisk Ultra II 480 GByte	150 €
Schnellere Grafikkarte	**+90 €**
Palit GTX 1080 Dual OC	490 €

Fazit Sehr schneller Rechner mit sehr gutem Preis-Leistungs-Verhältnis. Mehr Geld müssen auch anspruchsvolle Spieler nicht investieren.

Preis/Leistung Sehr gut

Grafikkarten-Prozessor-Index

Grafikkarten	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Radeon HD 7000	HD 7770, HD 7790, HD 7850, HD 7870	HD 7950, HD 7950 Boost, HD 7970 GHz	
Geforce 600 / 700	GTX 650 Ti, GTX 750 Ti, GTX 660, GTX 660 Ti	GTX 760, GTX 770, GTX 780, GTX 780 Ti	
Radeon R7 / R9 2XX	R7 265, R7 270, R7 270X, R7 280	R9 280X, R9 290, R9 290X	
R7 / R9 3XX / Fury	R7 360, R7 370, R9 380	R9 380X, R9 390, R9 390X, 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 3GB	GTX 1060 6GB, GTX 1070, GTX 1080, GTX 1080 Ti

Prozessoren	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Athlon II / Phenom II	X2 555, X3 720, X4 925, X4 965	X4 980, X6 1100T	
FX	4100, 4170	6100, 6300, 8120, 8350	
AMD Ryzen		R5 1500, R5 1600	R5 1600X, R7 1700, R7 1700X, R7 1800X
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 Devil UPDATE
▸ 250 € ▸ online ▸ bit.ly/2osIRUj
sehr schnell und leise/ Radeon RX 480 / 8,0 GByte

Gigabyte GTX 1060 G1 Gaming 3G
▸ 240 € ▸ 12/2016 ▸ bit.ly/2gTH2Jh
sehr schnell, leise / Geforce GTX 1060 / 3,0 GByte

Asus Expedition RX 570 OC NEU
▸ 210 € ▸ – ▸ bit.ly/2gb2ScJ
schnell, leise / Radeon RX 570 / 4,0 GByte

Gigabyte GTX 1050 Ti G1 Gaming UPDATE
▸ 170 € ▸ online ▸ bit.ly/2gTH0Rg
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

Gigabyte GTX 1080 Windforce OC UPDATE
▸ 540 € ▸ – ▸ bit.ly/2nS0uLR
extrem schnell, leise / GTX 1080 / 8,0 GByte

Palit Geforce GTX 1070 Game Rock UPDATE
▸ 440 € ▸ online ▸ bit.ly/1PoaeCF
extrem schnell, sehr leise / GTX 1070 / 8,0 GByte

MSI Geforce GTX 1070 Armor OC
▸ 410 € ▸ – ▸ bit.ly/2osKD7U
extrem schnell, leise / GTX 1070 / 8,0 GByte

KFA² Geforce GTX 1070 EX UPDATE
▸ 400 € ▸ – ▸ bit.ly/2cULiAS
extrem schnell, leise / GTX 1070 / 8,0 GByte

Palit Geforce GTX 1060 Dual UPDATE
▸ 265 € ▸ – ▸ bit.ly/2gTCDWE
sehr schnell, leise / GTX 1060 / 6,0 GByte



PROZESSOREN

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

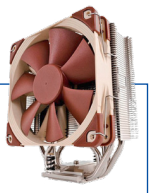
AMD Ryzen 7 1700X UPDATE
▸ 390 € ▸ online ▸ –
8 Kerne / 3,4 – 3,8 GHz / SMT 16 Threads / freier Multi / AM4

Intel Core i7 7700K UPDATE
▸ 350€ ▸ online ▸ –
4 Kerne / 4,2 – 4,5 GHz / Hyperthreading / freier Multi / S1151

AMD Ryzen 5 1600X NEU
▸ 270 € ▸ online ▸ –
6 Kerne / 3,6 – 4,0 GHz / SMT 12 Threads / freier Multi / AM4

Intel Core i5 7600K UPDATE
▸ 245 € ▸ online ▸ bit.ly/1YfP1k2
4 Kerne / 3,5 – 3,9 GHz / freier Multi / S1151

Intel Pentium G4560
▸ 60 € ▸ – ▸ bit.ly/2n3NnIO
2 Kerne / 3,5 GHz / Hyperthreading / S1151



CPU-KÜHLER

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Noctua NH-U12S
▸ 60 € ▸ – ▸ bit.ly/1Msl1g8
hochwertig verarbeitet, hohe Kühlleistung, leise

Scythe Mugen Max
▸ 40 € ▸ – ▸ bit.ly/1IEZPQQ
leistungsstark, 140-Millimeter-Lüfter, leise, groß

Thermalright Macho 120 Rev. A
▸ 40 € ▸ – ▸ bit.ly/10h8k9e
viele Heatpipes, Alu-Lamellen, leise

EKL Brocken Eco
▸ 35 € ▸ – ▸ bit.ly/1KoF61h
günstig, kompakt, gute Kühlleistung, laufruhig

Arctic Cooling Freezer 13
▸ 25 € ▸ – ▸ bit.ly/13cs0vq
günstig, deutlich besser und leiser als die Boxed-Kühler



MÄUSE
BIS 50 EURO

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Logitech G402 Hyperion Fury
▸ 45 € ▸ online ▸ bit.ly/1yHC8Vd
Optisch 4.000 dpi, interner Speicher, nur rechte Hände

Logitech G302 Daedalus Prime
▸ 40 € ▸ online ▸ bit.ly/1ijjNYj
Optisch 4.000 dpi, sehr hochwertige Tasten, beide Hände

Cooler Master CM Storm Alcor
▸ 35 € ▸ – ▸ bit.ly/2g5nH5T
Optisch 4.000 dpi, sieben Tasten, nur rechte Hände

Sharkoon Drakonia Black
▸ 35 € ▸ online ▸ bit.ly/1DmgoRw
Laser 8.700 dpi, Gewichte, Makros, nur rechte Hände

A4Tech XL-747H
▸ 25 € ▸ online ▸ bit.ly/1GjtWeG
Laser 3.600 dpi, Gewichte, nur rechte Hände



MÄUSE
AB 50 EURO

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Logitech G403 Wireless UPDATE
▸ 70 € ▸ 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
▸ 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
▸ 55 € ▸ – ▸ bit.ly/1IlHYsp
Optisch 6.500 dpi, gummierte Oberfläche, nur rechte Hände



TASTATUREN

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Logitech G810
▸ 125 € ▸ online ▸ bit.ly/1uvioDE
mechanisch (Romer-G), Multimedia-Tasten, RGB

Steelseries Apex M500
▸ 120 € ▸ - ▸ bit.ly/2GYTOZx
mechanisch (MX rot), Makros, Profile

Cherry MX-Board 3.0
▸ 65 € ▸ online ▸ bit.ly/1Bo2Hwl
mechanisch (MX nach Wahl), halbhoher Hub, MM-Tasten

Logitech G105 UPDATE
▸ 45 € ▸ 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
▸ 85 € ▸ online ▸ bit.ly/2cDg3IH
Stereo, halboffene Bauweise, Smartphone-Option

Kingston HyperX Cloud II UPDATE
▸ 80 € ▸ online ▸ bit.ly/1zXX3QT
Stereo, geschlossen, USB (opt.), sehr komfortabel

Sennheiser PC 320
▸ 65 € ▸ 04/13 ▸ bit.ly/1vY9tt1
Stereo, offen, guter Klang, sehr flexibel und komfortabel

Bitfenix FLO
▸ 50 € ▸ – ▸ bit.ly/1yZxIrA
Stereo, geschlossen, guter Klang, Mikro abnehmbar

Creative Fatal1ty Gaming UPDATE
▸ 30 € ▸ online ▸ bit.ly/1snEp0v
Stereo, offen, solider Klang und Tragekomfort pro Euro



MONITORE

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Asus ROG Swift PG348Q
▸ 1.050 € ▸ 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
▸ 155 € ▸ – ▸ bit.ly/10h9MZI
24 Zoll / 1920x1080 / 60 Hz / MVA-Panel



SSDS

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Samsung SSD 850 Pro
▸ 245 € ▸ 09/14 ▸ bit.ly/1vUWckM
SATA3 / 512 GByte / Wartungs-, Klon-Tool /10 Jahre Garantie

SanDisk Ultra II UPDATE
▸ 150 € ▸ – ▸ bit.ly/1wjKRt8
SATA3 / 480 GByte / 3 Jahre Garantie

Samsung SSD 850 Evo
▸ 100 € ▸ online ▸ bit.ly/1GhnNQ2
SATA3 / 250 GByte / Wartungs-, Klon-Tool / 5 Jahre Garantie

Crucial MX300 UPDATE
▸ 100 € ▸ – ▸ bit.ly/1LAj5gL
SATA3 / 275 GByte / 3 Jahre Garantie

Sandisk Plus UPDATE
▸ 55 € ▸ – ▸ 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



LENKRÄDER

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Logitech Driving Force G920
▸ 240 € ▸ – ▸ bit.ly/2gfdtmN
sehr präzise, umfangreiche Ausstattung, gut verarbeitet

Logitech Driving Force GT
▸ 205 € ▸ 08/10 ▸ bit.ly/1AkQA2c
präzise, starkes Force Feedback



SOUNDKARTEN

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Creative Sound Blaster ZxR
▸ 205 € ▸ online ▸ bit.ly/2gUeDTn
hervorragender Klang, Surround-Simulation

Creative Sound Blaster Z
▸ 75 € ▸ online ▸ bit.ly/13on23b
sehr guter Klang, Surround-Simulation auf Headsets



JOYSTICKS

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Thrustmaster T.16000M HOTAS
▸ 115 € ▸ – ▸ bit.ly/2g4bnle
sehr präzise, vielseitig anpassbar, separate Schubkontrolle

Logitech Extreme 3D Pro
▸ 45 € ▸ – ▸ bit.ly/1tFXyK0
sehr präzise und viele Funktionen, Schubkontrolle an der Basis

GameStar PLUS



Der neue Podcast

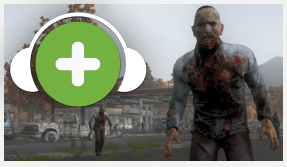
Jede 2. Folge nur für Plus-Mitglieder

Die GameStar Redakteure und ihre Gäste tauchen in spannende Themen ab, die sie bewegen. Alle Folgen gibt's hier: www.gamestar.de/podcast



Folge 5: Schnauze voll von Star Wars

Wieviel Star Wars ist zu viel? Wir besprechen unter anderem Disney's Strategie für die Marke und die jüngsten Spiele wie Battlefront 2.



Folge 4: Invasion der Early-Access-Zombies

Was ist so reizvoll am düsteren Warhammer-Universum? Das haben wir uns gemeinsam mit unserem Ex-Chefredakteur Gunnar Lott auch gefragt.



Folge 3: Remasters, Remakes, Reboots

Ist das alt oder kann das weg? Wir klären, ob Remasters alter Spiele willkommene Nostalgie oder ein Beleg für die Risikoscheue sind!

Jeden Samstag eine neue Folge

www.gamestar.de/podcast

OMA CROFT UND BABY GHANDI

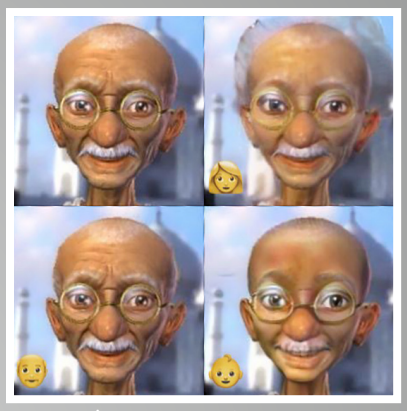
Was für eine Gaudi! Die FaceApp verstopft mit ihren Fratzenbildern sämtliche Social-Media-Plattformen. Und wie immer wenn eine Meme-Sau durchs Dorf getrieben wird, sind wir ganz vorne mit dabei. Von Markus Schwerdtel



Cate Archer, No One Lives Forever 1&2



Geralt von Riva, The Witcher-Reihe



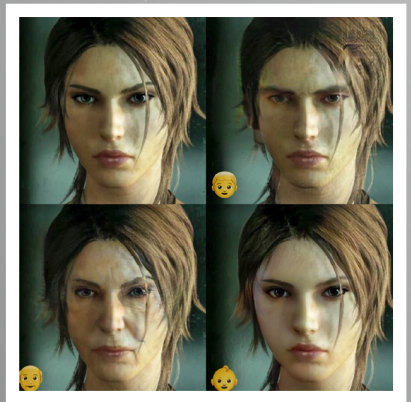
Ghandi, Civilization 6

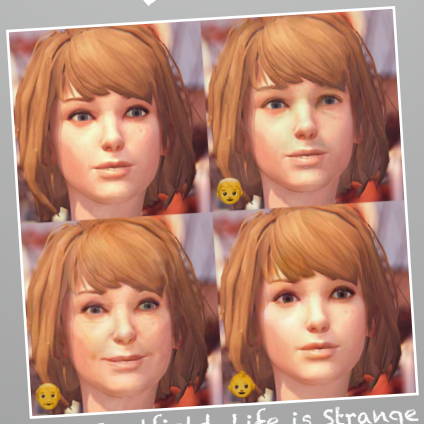




Gordon Freeman, Half-Life 1&2

Lara Croft, The Rise of the Tomb Raider





Max Caulfield, Life is Strange

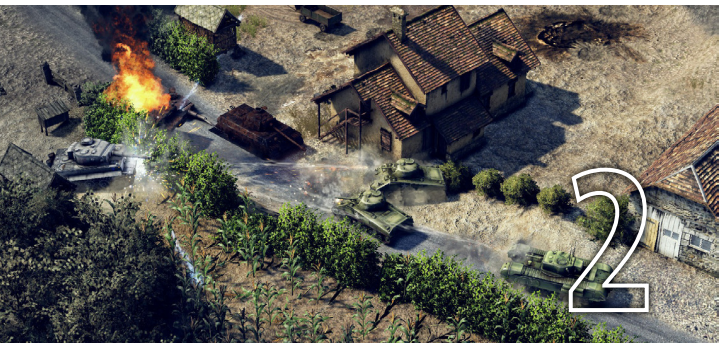


Pagan Min, Far Cry 4

Grafiken: Designed by Vectortwins / Freepik

Die GameStar-Ausgabe 07/2017 erscheint am 21.6.2017.









1 Destiny 2 PREVIEW

Preview Der zweite Teil von Bungies SciFi-Mär erscheint für den PC. Und vielleicht sogar mit Story? Wir forschen nach.

2 Sudden Strike 4 PREVIEW

Historische Schlachten? Taktische Finessen? Hoffentlich kann Kite Games das so gut wie einst Fireglow.

3 Star Trek: Bridge Crew TEST

Test Mit übergestülpten VR-Brillen dringen wir in Galaxien vor, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat.

4 Dirt 4 TEST

Wir prüfen hinterm virtuellen Lenkrad, wie gut uns Codemasters Matschbad in der vierten Auflage bekommt.

webedia. GAMING WITH PASSION GameStar

IMPRESSUM

Verlag	Webedia Gaming GmbH Ridlerstraße 55 • 80339 München Tel.: 089 / 244 136 600 E-Mail: info@gamestar.de
Geschäftsführer	Nicolas John, Frank Maier – Anschrift des Verlags
Chefredakteur	Heiko Klinge (v.i.S.d. § 55 Abs. 2 RStV) – Anschrift des Verlags
Jugendschutzbeauftragter	Frank Maier – Anschrift des Verlags
Registergericht	Amtsgericht München Handelsregisternummer: HR B 218 859 USt-ID Nr.: DE 300 33 09 61 Gesellschafter der Webedia Gaming GmbH sind die Mehrheitsgesellschafter Webedia GmbH, (Amtsgericht Charlottenburg, HR B 114531 B), sowie PietSmiet Holding GmbH, (Amtsgericht Köln, HR B 84294) und die Connected 4 Media GmbH (Amtsgericht München, HR B 218234)
Adresse	Webedia Gaming GmbH Ridlerstraße 55 • 80339 München Tel.: 089 / 244 136 600
Druck und Beilagen	LSC Communications Europe Sp. z o.o., ul. Obr. Modlina 11 • 30-733 Kraków, Technicolor Polska Sp. z o.o., Prografix Sp. z o.o.

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.), Petra Schmitz (ltd.), Sandro Odak (ltd.), Julius Busch, Philipp Elsner, Daniel Feith, Dimitry Halley, Michael Herold, Stefan Köhler, Michael Obermeier, Nils Raettig, Johannes Rohe, Kai Schmidt, Dom Schott, Elena Schulz, Stefan Seiler, Jürgen Stöffel, 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
Redaktionsassistenz	Alexandra Lehner, Anita Thiel
Lektorat	Anita Thiel
Freie Mitarbeiter	Benjamin Blum, Martin Deppe, Alexander Wagner, Heinrich Lenhardt, Manuel Fritsch, Sascha Penzhorn, Michael Cherdchupan, Maximilian Schulz, Nora Beyer
Fotos	Uwe Miethe, Petra Schmitz (Pressematerial ausgenommen), www.fotolia.de
Einsendungen	Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datensystemen ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.
Haftung	Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virenscanner zu prüfen.

ABO SERVICE

Service	Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH Postfach 810580, 70522 Stuttgart Telefon: 0711/72 52 -275, Fax: -377 Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15 E-Mail: kundenservice@gamestar.de
Jetzt bestellen	www.gamestar.de/shop XL-Version (2 DVDs): Inland: 74,50 € (Studenten: 69,– €) Österreich und sonstiges Ausland: 89,– € (Studenten: 79,– €) Schweiz: 129,– SFR (Studenten: 109,– SFR) Preise jeweils inklusive Versand. Preise und Versand in Nicht-EU-Länder auf Anfrage. Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).
Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten	Postbank Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70, IBAN: DE43 6001 0070 0000 3117 04, BIC: PBNKDEFF
Vertrieb Handelsauflage	MZV GmbH & Co. KG Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113 E-Mail: info@mzv.de Web: www.mzv.de
ISSN-Nummern	DVD XL: ISSN 2193-4894, DVD: ISSN 1610-6547, Magazin: ISSN 1610-6520, PDF: ISSN 2193-4886
Erscheinungsweise:	GameStar erscheint monatlich.

ANZEIGEN

Anzeigen GameStar	Anschrift der Redaktion
Ansprechpartner	Ralf Sattelberger (ltd.) (-730), Susanne Schreiner (-733), Pia Aschenbrenner (-750), Laura Zwanziger (-751), Oliver Thomas (-754)
Anzeigenpreise	Es gilt stets die Preisliste unter www.webedia-group.de
Zahlungsmöglichkeiten	Deutsche Bank München, Konto-Nr. 668 868 300, BLZ 700 700 10, IBAN: DE29 7007 0010 0613 3235 00, BIC: DEUTDEMMXXX
Erfüllungsort, Gerichtsstand	München

GameStar gibt's auch für unterwegs:



Die GameStar News App fürs iPhone und Android mit top-aktuellen News, Test-Artikel, Preisvergleich u.v.m.

Werbefrei mit GameStar Plus

GameStar und alle Sonderhefte auf allen Tablets und Smartphones mit iOS oder Android

Lesen Sie die digitale GameStar schon einige Tage vor offiziellem Erscheinungstermin



In unserem Medienhaus erscheinen auch diese Magazine:

GAMEPRO www.gamepro.de

GameStar BLACK Edition

msi®

Windows



SIEGER-PCs FÜR GEWINNER

Intel® Core™ i7-7700K Prozessor der siebten Generation	Windows 10 Home	DDR4-2400 RAM	Super RAID 4
MSI GeForce® GTX 10 GAMING Grafikkarte		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 KONNEKTIVITÄT

HIER KAUFEN

DEUTSCHLAND: Alternate, amazon.de, Arlt Computer, Bora Computer, Computeruniverse.de, comtech, Conrad, Cyberport, Easynotebooks, Euronics, Expert, HardwareCamp24, HWH, K&M Computer, MediaMarkt.de, MIFCOM, 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 und Zubehör modellabhängig, bitte die Angaben des Händlers beachten. Änderungen vorbehalten.

Das bislang beste Windows für Gaming.

MSI.COM

DER NATÜRLICHE DURSTLÖSCHER.



Krombacher 0,0%. Die sportlich-isotonische Erfrischung mit 0,0% Alkohol.