



Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

AUGUST 08/2017









LIONCAST

**JETZT
BESTELLEN**



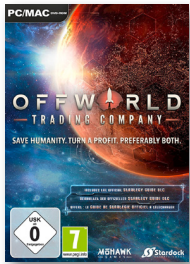
Lioncast LK300 RGB Gaming Tastatur

MECHANIK TRIFFT EDLES DESIGN

-  Mechanische Red-Switches, langlebige Alu-Frontplatte und brillante 16,7 Mio. Farben mit Radiant Backlight Technology™
-  Fünf Makrotasten für blitzschnelle Eingaben von Befehlskombos, Zaubern und mehr
-  Sechs Multimediatasten für die volle Kontrolle auch außerhalb des Spiels
-  Software für individuelle Anpassung der Beleuchtung und Makros

Jetzt erhältlich auf www.lioncast.com/LK300

VOLLVERSION



OFFWORLD TRADING COMPANY

Offworld Trading Company, ein Echtzeit-Strategiespiel mit Ökonomie-Fokus, stammt von Soren Johnson, dem Lead-Designer von Civilization 4. Sie übernehmen die Kontrolle über ein Unternehmen, das auf dem Mars Profit sucht. Anders als in anderen Genrevertretern liegt der Fokus nicht auf dem Einheitenkampf, sondern auf der Beeinflussung und der Manipulation des Warenmarktes.

Achtung:
Zur Aktivierung von Offworld Trading Company benötigen Sie ein kostenloses Steam-Konto. Den Code finden Sie auf der Code-Karte im Heft.

PROGRAMME/ DATEN / VIDEOS

PREVIEWS

Inner World

Star Citizen

Die wichtigsten PC-Spiele der E3

Hunt: Showdown

Mount & Blade 2: Bannerlord

TESTS

Crossout

Dirt 4

Life is Feudal: Forest Village

Rising Storm 2: Vietnam

SPECIALS

Rückblick 08/07

Hall of Fame: Ultima 7

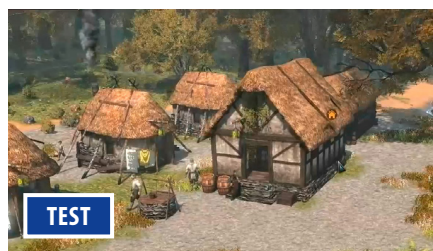
Legendär schlecht: Night Trap

DVD-HIGHLIGHTS



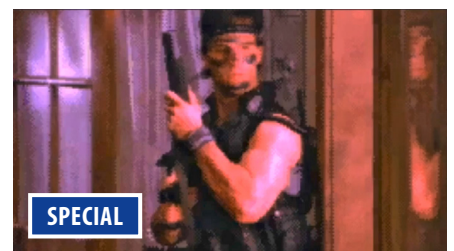
STAR CITIZEN

Wir geben einen Überblick zur Story, genauer gesagt zur Vorgeschichte: Was ist bisher im Universum geschehen?



LIFE IS FEUDAL: FOREST VILLAGE

Wie feudal das Leben im Forest Village wirklich ist, klären wir im Testvideo zum Mittelalter-Aufbauspiel.



LEGENDÄR SCHLECHT: NIGHT TRAP

Die meisten Full-Motion-Video-Experimente waren schlecht, doch Night Trap setzt noch eins drauf.

DVD-XL-Inhalt 08/2017



PROGRAMME / DATEN / VIDEOS

HD-PREVIEWS

Die Neuankündigungen der E3

E3: Destiny 2

E3: A Way Out

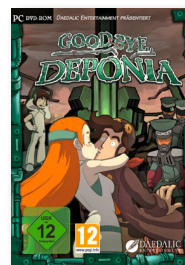
E3: Star Wars Battlefront 2

E3: Beyond Good & Evil 2

HD-TEST

Everspace

Vanquish



GOODBYE DEPONIA

VOLLVERSION

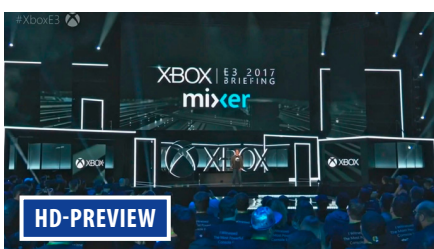
Goodbye Deponia ist die dritte und letzte Episode der humorvollen Deponia-Trilogie von Daedalic Entertainment. Im Adventure sind Held Rufus und Goal kurz davor, ihr Ziel zu erreichen: den Weg nach Elysium. Allerdings muss Rufus wieder einige Rückschläge einstecken und dabei über sich hinauswachsen, um die Probleme zu lösen, die sich ihm in den Weg stellen.

Zur Aktivierung von Goodbye Deponia benötigen Sie ein kostenloses Steam-Konto. Den Code finden Sie auf der Code-Karte im Heft.

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



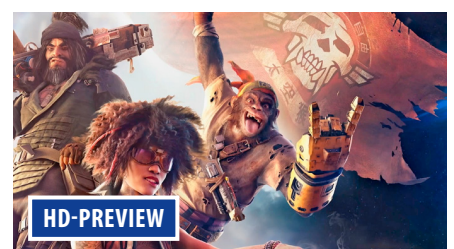
DIE NEUANKÜNDIGUNGEN DER E3

Wir nehmen die neu angekündigten Spiele der E3 unter die Lupe: Hinter welchen Titeln könnten sich Hits verbergen?



STAR WARS BATTLEFRONT 2

Battlefront 2 soll das Spiel werden, das der erste Teil eigentlich sein wollte. Wir haben's uns angesehen.



BEYOND GOOD & EVIL 2

Jahrelang gab es lediglich Gerüchte, doch auf der E3 hat Ubisoft die Fortsetzung offiziell angekündigt.

SONDERHEFT THE ELDER SCROLLS: MORROWIND

Im brandaktuellen Sonderheft gibt es alles zur neuen Hüter-Klasse, rasante PvP-Gefechte in kleinen Teams, starke Rüstungs-Sets – ein Spiel für Rückkehrer, Veteranen und Einsteiger!



JETZT
AM
KIOSK

XXL
POSTER



VERLIESE, VERSTECKE UND SECRETS

Mit unserem Vvardenfell-Guide
verpassen Sie garantiert nichts!

WELCOME SOLOSPIELER

Jetzt mit Singleplayer-Action –
das beste MMO für Einzelkämpfer

LANDKARTE UND XXL-POSTER

Detaillierte Landkarte von
Vvardenfell und Hüter-Artwork

Jetzt bestellen

1 Formular ausfüllen 2 Foto machen 3 Foto an shop@gamestar.de

Ja, ich bestelle das GameStar-Sonderheft »ESO: Morrowind« für nur 8,99€ zzgl. Versand*

Vorname, Name		<input type="checkbox"/> Ich bezahle bequem per Bankeinzug		<input type="checkbox"/> Ich erwarte eine Rechnung	
Straße / Nr.		Geldinstitut			
PLZ / Ort		IBAN			
Telefon / Handy		Geburts-tag	TT	MM	JJJJ
E-Mail		BIC			
		Datum Unterschrift			

oder online bestellen: www.gamestar.de/morrowind

Auch für Tablet und Smartphone: www.gamestar.de/epaper

*Versandkosten für Deutschlands: 2,50 Euro / Versand außerhalb Deutschlands: 3,50€, alle Preise inkl. Mehrwertsteuer
Webidia 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





Markus Schwerdtel,
Chefredaktion

EDITORIAL

So böse, so gut!

Stellen Sie sich mal »Star Wars« ohne Darth Vader vor. Oder »Der Herr der Ringe« ohne Sauron. Oder »Game of Thrones« ohne Cersei Lannister. Langweilig, oder? Es ist nun mal so: In Filmen, Büchern und natürlich auch Spielen sorgt ein ordentlicher Bösewicht für Spannung und Fallhöhe. Er gibt dem Helden sozusagen erst einen Sinn. Doch während es in der Anfangszeit unseres Lieblingsmediums noch reichte, den Spieler mit der Anweisung »Der da ist böse, hau ihn um!« loszuschicken, setzen uns die Macher mittlerweile immer komplexere, vielschichtiger Bösewichte vor. Widersacher wie Jon Irenicus (Baldur's Gate 2) oder Pagan Min (Far Cry 4), mit denen uns am Ende sogar schon fast so etwas wie eine Hassliebe verbindet. Weil eben das Böse in Spielen eine so wichtige Rolle einnimmt, widmen wir diese Ausgabe sozusagen den Fieslingen, angefangen von den Kolumnen auf den Seiten 12 und 13 über unser Redaktions-Special zu liebenswürdigen Schurken (Seite 78) bis hin zu den großen Reports im Magazinteil. Dort analysieren wir zum Beispiel, was wahre Boshaftigkeit in Spielen überhaupt ausmacht (Seite 88) oder befragen Entwickler, wie sie das Böse in ihre Werke bringen (Seite 98). Wem das alles zu wild wird, dem empfehlen wir einen gepflegten Retro-Trip in die Entstehung von Ultima 7 (Seite 104).

Ambitioniert, aber nicht utopisch

Die Titelstory dieser Ausgabe (Seite 20) widmen wir einmal mehr dem vielleicht größten und ambitioniertesten Spieleprojekt unserer Tage: Star Citizen. 1,8 Millionen Unterstützer haben

Chris Roberts und seiner Firma Cloud Imperium Games mittlerweile über 150 Millionen Dollar gegeben, damit das irrwitzig große Weltraumspiel endlich Realität wird. Und so wie es aussieht, ist das Projekt auf dem richtigen Weg dorthin. In Frankfurt sitzt mit Foundry 42 das vielleicht wichtigste der am Spiel beteiligten Studios. Denn hier laufen die Technikfäden zusammen, hier wird das riesige Universum gebaut. Beim Entwicklerbesuch haben wir deshalb auch unseren Hardware-Experten Nils Raetig mitgeschickt, der in seiner umfassenden Technik-Analyse (Seite 28) klärt, ob und wie der Engine-Motor von Star Citizen überhaupt funktionieren kann.

Wenn Sie diese Zeilen lesen, ist die E3 2017 schon lange vorbei. Deshalb widmen wir ihr auch nicht ganz so viel Platz wie in den letzten Jahren, sondern konzentrieren uns auf wenige Highlights wie Assassin's Creed Origins (Seite 38) oder Beyond Good & Evil 2 (Seite 42) sowie ausführliche Einschätzungen (Seite 36). Auf www.gamestar.de/e3 gibt es die volle Packung. Die E3 markiert wie jedes Jahr auch den Beginn des Sommers und damit der Spiele-Trockenzeit. Wir nutzen diese release-arme Phase erneut, um ein paar Perlen nachzutesten, die übers Jahr hinten runtergefallen sind. Unter anderem lesen Sie in dieser Ausgabe Tests zur Prügelperle Brawlhalla (Seite 60) oder Redout (Seite 62), dem hervorragenden PC-Wipeout. Doch egal, ob Sie solche Geheimtipps nachholen oder einfach nur die Beute aus dem Steam-Summer-Sale abarbeiten, wir wünschen auf jeden Fall ...

viel Spaß beim Lesen und Spielen!

M. Schwerdtel

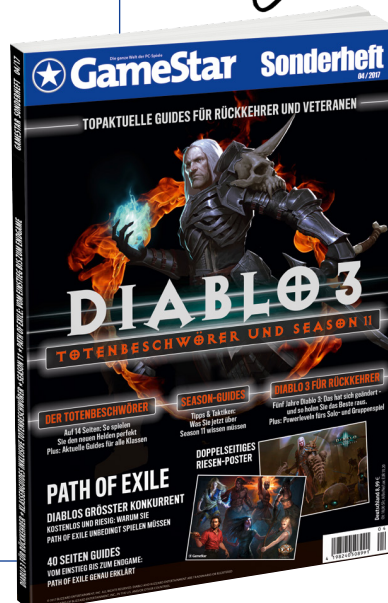
GameStar-Sonderheft: Diablo 3

Der lang herbeigesehnte Totenbeschwörer ist endlich da! Wir haben alle Insider-Tipps rund um die neue Klasse und zur Season 11. All das und noch viel mehr gibt's im Sonderheft:

- 14 Seiten Profi-Guides zum Totenbeschwörer: Sets, Skillungen & Taktiken
- Diablo 3 für Rückkehrer: Lange nicht gespielt? Das hat sich alles geändert!
- Season-Guides: Alles was Sie über Season 11 wissen müssen!
- 40 Seiten Path of Exile: So knacken Sie das Epos
- XXL-Poster: Edle Artworks aus Diablo 3 und Path of Exile

GameStar-Sonderheft:

Diablo 3 – jetzt am Kiosk oder direkt bestellen unter www.gamestar.de/diablo3



Servus, Anita!

Wer in den letzten Jahren einen Brief oder eine E-Mail an uns geschrieben hat, dessen Anfrage ist auf dem Schreibtisch von Anita Thiel gelandet. Anita ist nämlich seit über 17 Jahren die Redaktionsassistentin von GamePro und GameStar. Beziehungsweise war, denn Anita verlässt uns leider, um sich neuen Aufgaben zu widmen. Wir danken Anita dafür, dass sie uns all die Jahre ausgehalten hat, und wünschen ihr viel Erfolg für die Zukunft! Schreiben dürfen und sollen Sie uns natürlich nach wie vor, Anitas Nachfolgerinnen Alexandra Lehner und Nicole Zeugner freuen sich genauso über Post!



INHALT

Star Citizen

20

Was erwartet uns in Update 3.0? Kann Chris Roberts liefern? Und mit welcher Technik soll eigentlich dieses gigantische Spiel umgesetzt werden?



Beyond Good & Evil 2

42

Michel Ancel wird im wahrsten Sinne des Wortes größtenwahnsinnig.



Diablo 3: Der Totenbeschwörer

58

Das ist die beste Klasse im Spiel. Wieso erst jetzt, Blizzard?

■ Titelistory

- 20 Star Citizen
- 23 Die Schaltzentrale der Planeten-Techniker
- 25 Die Geburt der prozeduralen Planeten
- 26 Wo bleibt Squadron 42?
- 28 Die Technik von Star Citizen
- 29 Wohin mit all den Daten?
- 30 Groß, größer, 64 Bit
- 31 Alles prozedural oder was?
- 32 Duell der Schnittstellen

■ Rubriken

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

■ Aktuell

- 10 Doom 2
- 10 Borderlands- und Duke-Nukem-Filme
- 10 20 Jahre GameStar on Tour
- 11 Gamescom 2017
- 11 Star-Wars-Spiel von Visceral
- 11 Dragon Age 4?
- 12 Kolumne: Macht mich zum Monster
- 13 Kolumne: Jenseits von Gut und Böse
- 14 Termin-Update
- 16 Neue Windows-10-Funktionen
- 16 Die nächste Geforce-Generation
- 16 Umfrage: Wofür nutzen Sie Ihren Gaming-PC?
- 17 Steam Knuckles Controller
- 34 E3: Die spannendsten PC-Spiele
- 36 E3: Analyse

■ Previews

- 38 Assassin's Creed: Origins
- 42 Beyond Good & Evil 2
- 46 A Way Out
- 48 Pizza Connection 3



Blitzkrieg 3

54

Das erste Blitzkrieg, das sich spielt wie es heißt.



Making of Ultima 7

104

Der Höhepunkt der Serie. Richard Garriott verrät, wie er entstand.



Das wahre Böse

88

Das dunkle Herz unseres Themenschwerpunkts schlägt im Magazinteil.



GTX 1060 mit Speicher-Turbo

116

Was bringt der aufgebohrte schnelle VRAM der neuen Geforce-Karten in der Praxis? Lohnt sich eine Neuanschaffung?

Tests

- 52 Genre-Charts
- 53 So werten wir
- 54 Blitzkrieg 3
- 58 Diablo 3: Der Totenbeschwörer
- 60 Brawlhalla
- 62 Redout
- 64 Formula Fusion
- 66 Rakuen
- 68 Life is Feudal: Forst Village
- 71 Final Fantasy 14: Stormblood
- 74 Micro Machines World Series
- 76 Kontrollbesuch: War for the Overworld
- 82 Rising Storm 2: Vietnam

Hardware

- 116 GTX 1060 mit Speicher-Turbo im Test
- 120 Samsung C24FG70 im Test
- 124 Teufel Cage im Test
- 126 Einkaufsführer

Magazin

- 78 Sympathie für den Teufel
- 85 Spielen in Schwarz-Weiß
- 88 Das wahre Böse in Spielen
- 98 Das Böse in Far Cry
- 104 Making of Ultima 7
- 112 Legendar schlecht: Night Trap

Spiele in dieser Ausgabe

Age of Empires: Definitive Edition ..Aktuell.....	35	Micro Machines World Series..... Test	74
A Way Out	Preview.....46	Night Trap	Magazin..... 112
Anthem.....	Aktuell.....34	Pizza Connection 3.....	Preview..... 48
Assassin's Creed: Origins	Preview.....38	Portal.....	Magazin..... 81
Baldur's Gate 2	Magazin.....83	Rakuen	Test
Beyond Good & Evil 2	Preview.....42	Redout.....	Test
Blitzkrieg 3.....	Test	Rising Storm 2: Vietnam	Test
Brawlhalla.....	Test	Skull & Bones	Aktuell.....34
Destiny 2	Aktuell.....35	Star Citizen	Preview..... 20
Deus Ex.....	Magazin.....81	Star Wars: Battlefront 2	Aktuell.....34
Diablo 3.....	Test	Star Wars: The Force Unleashed	Magazin..... 82
Doom 2.....	Aktuell.....10	The Witcher 2	Magazin.....83
Far Cry 5.....	Magazin.....98	Tyranny	Magazin..... 82
Final Fantasy 14.....	Test	Ultima 7	Magazin..... 104
Formula Fusion.....	Test	War for the Overworld.....	Test
Life is Feudal: Forst Village.....	Test	World of Warcraft.....	Magazin.....83
Metro: Exodus.....	Aktuell.....35		

EIN NEUES LEISTUNGSNIVEAU ERWARTET SIE!

GAMING HOCH X



ONE GAMING PREMIUM IN13

Intel® Core™ i5-7640X Prozessor mit 4 x 4.00 GHz
6 GB NVIDIA® GeForce® GTX™ 1060
8 GB DDR4 2666 MHz Speicher
120 GB SSD / 1000 GB HDD
inkl. Windows 10 Home
inkl. Rocket League
inkl. 50€ War Thunder Gutschein
inkl. 1 Jahr BullGuard Internet Security 2017



Entdecke Intels bisher fortschrittlichsten Desktop-Prozessor
in unseren konfigurierbaren ONE GAMING Systemen

1.299,99€*

oder Finanzkauf²⁾ z. B. 23,74 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 24182

one.de/intel-x-serie



LOGITECH G430

Gaming Headset
schwarz / blau
Mikrofon mit integrierter
Geräuschunterdrückung
Lautstärkeregler

59,99€*

VERSANDKOSTENFREI

USB Anschluss, 2,33 m Kabellänge,
36 Monate Herstellergarantie

Art-Nr. 31505



ACER G6 G246HLFBID

24" / 60.96 cm TN
FULL HD LED Display
Reaktionszeit: 1 ms
1920 x 1080
Lautsprecher
Energieeffizienzklasse: A

124,99€*

VERSANDKOSTENFREI

1 x VGA, 1 x DVI, 1 x HDMI, Kontrast 100 Mio :1,
16.7 Mio Farben, 60 Hz, 100 x 100 mm VESA

Art-Nr. 34056

0180 6 957777

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

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



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

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

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

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



ONE GAMING ULTRA IN11

Intel® Core™ i7-7800X Prozessor mit 6 x 3.50 GHz
8 GB NVIDIA® GeForce® GTX™ 1070
16 GB DDR4 2400 MHz Speicher
240 GB SSD Toshiba OCZ TL100 / 1000 GB HDD
inkl. Windows 10 Home

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

1.799,99€*

inkl. 40€ Steam Guthaben

Art-Nr. 24180

oder Finanzkauf²⁾ z. B. **32,87 €**/mtl. Laufzeit: 72 Monate



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 Home

DVD-Brenner, Gigabyte GA-78LMT-USB3, USB 3.0,
7.1 Audio, Gigabit LAN, 500 W / Force X5,
inkl. 25€ War Thunder Gutschein,
inkl. 1 Jahr BullGuard Internet Security 2017

469,99€*

oder Finanzkauf²⁾ z. B. **15,05 €**/mtl.
Laufzeit: 36 Monate

Art-Nr. 21910

In-Game Guthaben im Wert von 120€
Software im Wert von 160€



ONE GAMING ALLROUND IN07

Intel® Core™ i5-7400 Prozessor
mit 4 x 3.00 GHz
8 GB DDR4 2133 MHz Speicher
4 GB NVIDIA® GeForce® GTX™ 1050 Ti
1000 GB SATA III, 7200 U/Min.
inkl. Windows 10 Home

DVD-Brenner, Gigabyte GA-B250M-D2V, USB 3.0,
7.1 Audio, Gigabit LAN, 500 W / Antec GX200 blau,
inkl. Rocket League,
inkl. 50€ War Thunder Gutschein,
inkl. 1 Jahr BullGuard Internet Security 2017

649,99€*

oder Finanzkauf²⁾ z. B. **16,32 €**/mtl.
Laufzeit: 48 Monate

Art-Nr. 24176



ONE GAMING PREMIUM AN06

AMD® Ryzen 5 1500X Prozessor
mit 4 x 3.50 GHz
8 GB DDR4 2133 MHz Speicher
6 GB NVIDIA® GeForce® GTX™ 1060
120 GB SSD WD GREEN
1000 GB SATA III, 7200 U/Min.
inkl. Windows 10 Home

DVD-Brenner, MSI B350M BAZOOKA, USB 3.1, 7.1 Audio, Gigabit
LAN, 550 W Corsair VS550 80+ / Corsair Carbide Series SPEC-01,
inkl. Rocket League,
inkl. 50€ War Thunder Gutschein,
inkl. 1 Jahr BullGuard Internet Security 2017

999,99€*

oder Finanzkauf²⁾ z. B. **18,26 €**/mtl.
Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 24158

inkl. 11 Spielen
In-Game Guthaben im Wert von 90€
Software im Wert von 190€



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 Samsung PM871 SSM
500 GB SATA III, 7200 U/Min.
inkl. Windows 10 Home

15,6" / 39,62 cm FULL HD IPS Display, USB 3.0, microUSB 3.1,
Gigabit LAN, Sound Blaster™ X-Fi® MB5, 6 in 1 Cardreader,
Beleuchtete Tastatur, Nummernblock, Touchpad,
inkl. Rocket League,
inkl. 50€ War Thunder Gutschein,
inkl. 1 Jahr BullGuard Internet Security 2017

1.399,99€*

oder Finanzkauf²⁾ z. B. **25,56 €**/mtl.
Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 24103

ONE.DE

JETZT KONFIGURIEREN & BESTELLEN



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

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

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

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.

Doom 2

Teure Nostalgie

Doom-Erfinder und Mitgründer von id Software John Romero erzielte bei einer Auktion auf eBay 3.150 US-Dollar für einen Satz alter Doom-2-Disketten. Die Version, die der Entwickler aus seinem Privatbestand zur Auktion anbot, wurde von einem »Hardcore-Doom-Fan« erstanden. Der Webseite Shacknews erzählt Romero: »Nun, die Disketten gingen für deutlich mehr weg, als ich erwartet hatte. Der Käufer ist ein Hardcore-Doom-Fan und ich werfe ihm noch ein paar weitere Dinge ins Paket.« Aufgrund des großen Zuspruchs und Erfolgs sollen nun weitere Auktionen mit Romeros Hausrat folgen. Ihm ginge es nicht um das Geld, er brauche Platz. Nach über 35 Jahren in der Branche hätte sich »so einiges angesammelt«. Bei einem Umzug nach Irland sei der Zoll auch extrem verwundert gewesen, warum er einen kompletten Container voll alter Spiele habe, aber keinen Spielern besitzen würde. Online-Auktionen seien einfach ideal, um die ganzen Sachen an Sammler zu bringen. Er habe schon einiges an Museen gespendet, aber

noch sei genug da. Wer also ein paar Dinge aus Romeros Schatzkammer ersteigern möchte, sollte ein Auge auf seinen eBay-Account »the_romero« werfen. Dort sollen in Kürze weitere Auktionen starten.



John Romero verkaufte einen Satz Disketten von Doom 2 für schlanke 3.150 Euro. (Foto: John Romero)

20 Jahre GameStar

Jubiläumstour



Michael Graf, Heiko Klinge (beide hier in Hamburg) plaudern aus dem Nähkästchen.

Langsam kommt er näher, der 20. Geburtstag von GameStar. Die Erstausgabe mit dem legendär hässlichen Hexen-2-Cover erschien am 28.8.1997. 20 Jahre sind im hart umkämpften Spiele-Journalismus alles andere als eine Selbstverständlichkeit. Dafür sind wir dankbar, darauf sind wir stolz, und das wollen wir gemeinsam mit unseren Lesern feiern. Freuen Sie sich auf spektakuläre Aktionen und Gewinnspiele, eine Extraportion Nostalgie, selbstverständlich eine besonders aufwändige Jubiläumsausgabe 10/2017 und ein Bühnenprogramm. Wenn Sie diese Zeilen lesen, haben wir uns schon in Hamburg mit Lesern getroffen und Anekdoten aus 20 Jahren GameStar verraten. Beim Erscheinen dieses Hefts sind auch noch ein paar Tage Zeit, sich für die Veranstaltung in München am 28.7.2017 anzumelden. Und dann stehen ja noch weitere Termine an, am 24. und 25.8. auf der Gamescom sowie am 27.9.2017 in der Alten Feuerwache in Berlin. Wir würden uns freuen, Sie bei einem dieser Termine begrüßen zu dürfen. Details gibt's unter www.gamestar.de/GSonTour.

Borderlands & Duke Nukem

Filmmussetzungen geplant



Dass im Borderlands-Universum filmreife Geschichten stecken, hat bereits das Adventure Tales from the Borderlands von Telltale bewiesen.

Die Begriffe Duke Nukem und Development Hell (also enorme Entwicklungsverzögerung) stehen im Duden wahrscheinlich direkt nebeneinander. Und das hat in dem Fall gar nichts mit dem »D« am Wortanfang zu tun. Duke Nukem Forever war buchstäblich ewig in Entwicklung, und auch eine Verfilmung des Macho-Ballermanns ist bereits seit den 90ern in Planung. Doch jetzt soll das Projekt genauso Wirklichkeit werden wie Dukes jüngster Spielauftritt. Und damit nicht genug: Auch Borderlands bekommt laut Gearbox-CEO Randy Pitchford eine Filmadaption. Letztere ist dabei schon ein Stückchen weiter im Planungsprozess als der Duke. In einem Interview zur E3 spricht Pitchford über die laufenden Arbeiten bei Borderlands: »Wir haben erste Skriptentwürfe entwickelt. Aktuell fahren wir die Strategie, dass die Filmgeschichte natürlich im Borderlands-Universum stattfindet. Aber wir setzen auf neue Handlungen, um einen eigenständigen Filmkanon zu erschaffen.« Bei Duke Nukem stecken alle Ideen ebenfalls noch in der Konzeptionsphase, allerdings laufen offenbar zurzeit schon Verhandlungen mit Hollywood-Studios über die konkrete Produktion des Duke-Films.



Für den Besuch der Kanzlerin dürften die Sicherheitsmaßnahmen auf der Gamescom noch mal verschärft werden.

Gamescom 2017

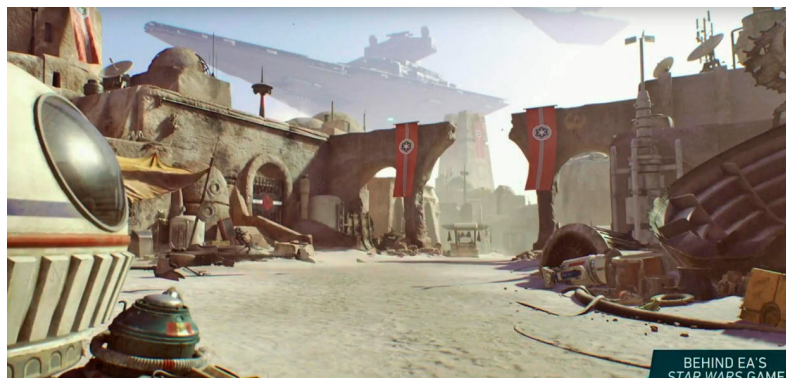
Angela Merkel kommt

Bundeskanzlerin Angela Merkel wird die Gamescom 2017 eröffnen und an einem Messerundgang teilnehmen. Das sind überraschende Neuigkeiten, zumal im Bundestagswahljahr 2017. Offenbar hat die Kanzlerin die Bedeutung der Spielebranche in Deutschland erkannt und will sich die Sache aus nächster Nähe anschauen. Diese Aufmerksamkeit bekommen sonst nur Messen »klassischer« deutscher Industriezweige wie die Internationale Automobil-Ausstellung in Frankfurt oder die Cebit in Hannover. Und natürlich hat so ein Besuch den angenehmen Nebeneffekt, den potenziellen jungen Wählern näherzukommen. Doch egal ob aus echtem Interesse an der Spielebranche oder aus Wahlkampf kalkül, der Besuch Merkels ist ein gutes Zeichen.

Star Wars

Gerüchte um Visceral-Spiel

Achtung, unbestätigte Gerüchte: Die englischsprachige Webseite Making Star Wars berichtet von einigen Details, die ihr bezüglich des kommenden Star-Wars-Spiels von Visceral Games zugespielt wurden. Dass der Titel aktuell beim Dead-Space-Entwickler unter der kreativen Leitung von Amy Hennig (Uncharted 1 bis 3) entsteht, ist schon länger bekannt, weitere Informationen waren bisher aber rar gesät. Dem Bericht zufolge spielt Todd Stashwick (»Gotham«) die Hauptrolle. Die heißt Dodger. Seit der Zerstörung seines Heimatplaneten Alderaan steht Dodger auf der Fahndungsliste des Imperiums als Überlebender ganz oben, die imperialen Streitkräfte rücken obendrein weiter in den Äußerer Rand der Galaxie vor. Für Kriminelle wie Stashwicks Charakter ergeben sich dadurch neue Möglichkeiten – und Gefahren. Sie stehen vor der Frage, ob sie sich den Rebellen anschließen oder Geschäfte mit dem Imperium machen. Die Story des Star-Wars-Spiels von Visceral beginnt angeblich mit einem Jobangebot von Jabba the Hutt. Bei erfolgreichem Abschluss würde der Kleinkriminelle ausreichend Geld verdienen, um sich bei korrupten Imperialisten von der Fahndungsliste freikaufen zu können. Während er seinem neuen Auftrag nachgeht, findet Dodger jedoch einiges über die Pläne des Imperiums heraus und muss sich seiner



Bis es Fakten zum »Star Wars«-Spiel von Visceral gibt, müssen wir mit – immerhin coolen – Gerüchten leben.

Vergangenheit und dem Tod seines einstigen Mentors stellen. Dodger ist dem Bericht zufolge mit einer Art Peitschen-Greifhaken und einem Blaster ausgerüstet. Sein »Signature Move« ist es, seine Feinde mit dem Greifhaken zu fesseln und sie mit dem Blaster ins Nirvana zu schießen. Es soll mehrere Varianten der Waffen geben, die später durch DLCs und Freischaltungen weiter ausgebaut werden. Woher die Informationen stammen, verrät der Bericht nicht. Die Webseite hat sich in der Vergangenheit jedoch einen Namen als verlässliche Quelle für Inhalte kommender Star-Wars-Filme gemacht.



Jade Empire stammt von 2005 und hat immer noch eine Fangemeinde, die auf eine Fortsetzung hofft.

Bioware

Dragon Age 4 statt Jade Empire 2

Es wurde bereits mehrfach angedeutet, dass Bioware aktuell an Dragon Age 4 arbeitet, die Story für den neuen Rollenspiel-Ableger soll sogar vom Autor des Indie-Hits Sunless Sea kommen. Nun hat Bioware selbst Hinweise in Richtung eines neuen Dragon Age gegeben. Während einer Episode des »The 1099«-Podcasts hat der Creative Director Mark Laidlaw kryptisch erklärt, dass gerade »etwas mit Dragon Age passiert«. Ein neuer Ableger scheint da naheliegend, auch wenn es sich theoretisch auch um ein Spin-Off, Handyspiel oder ähnliches handeln könnte. Ein weiteres Indiz ist, dass Bioware sich von den Zahlen zum Launch von Inquisition begeistert zeigte. Laidlaw bestätigt, dass das Dragon-Age-Team gerade haufenweise neue Leute einstellt. Er deutet zudem weitere Projekte an, über die er nicht sprechen darf. Jade Empire 2 sei aber explizit keines davon. Laidlaw zufolge gab es Pläne für eine Fortsetzung, die mussten aber gegenüber Dragon Age zurückstecken. Trotzdem besteht weiterhin die Möglichkeit auf ein Jade Empire 2. Es gäbe auch konkrete Pläne dazu, wie eine Fortsetzung aussehen könnte – die Köpfe hinter Jade Empire seien aber momentan alle mit Dragon Age beschäftigt, von dem man sich höhere Verkaufszahlen erwartet.

Das zahnlose Böse in Spielen

MACHT MICH ZUM MONSTER!

Maurice will keinen Dieb oder Mörder spielen – und wünscht sich gerade deswegen, dass Spiele ihn häufiger dazu treiben. Aber dafür müssten sie sich mehr trauen.



Der Autor Maurice Weber stolzierte schon beim Kinderfasching als Darth Vader durch die Gegend und findet die Schurken immer viel cooler als die Helden. In Spielen ist er dann aber trotzdem eher der strahlende Recke – weil ihn sein nerviges Gewissen plagt, wenn er zu gemein wird. Und weil das Böse viel zu selten gut umgesetzt ist.

Was treibt einen Menschen zum Bösen? Es gibt wohl tausende Dinge, die selbst einen guten Samariter dazu bringen können, seine Moral über Bord zu werfen – aber Spiele gehören nur selten dazu. In Spielen fällt es mir leicht, ein Held zu sein, selbst wenn's auch einen bösen Pfad gibt.

Und damit schadet sich das Medium selbst! Denn in Wahrheit ist es nun mal verdammt schwierig, ein Held zu sein, und das Böse keine witzige Alternativoption für ein wenig Spaß und Abwechslung zwischendurch. Die Versuchung, Schlechtes zu tun, ist oft heimtückisch, erdrückend, verführerisch. Spiele könnten das besser vermitteln als jedes Buch oder jeder Film, weil ich hier tatsächlich selbst handle, statt nur zuzuschauen.

Welch perfektes Mittel, den Spieler ernsthaft zum Nachdenken anzuregen über die Natur von Gut und Böse, seine eigenen Prinzipien und ihre Grenzen! Und welch großartiges Potenzial für erzählerische Momente, die wirklich unter die Haut gehen! Aber dafür ist das Böse in Spielen oft nicht verführerisch genug.

Das leise Flüstern des Bösen

Wer wacht schon auf und nimmt sich vor, heute nur so zum Spaß ein paar Waisenkindern ihr Pausengeld zu klauen? Gut, wohl jeder GTA-Spieler hat sich schon einmal wild durch die Stadt geballert, nur um zu schauen, wie lange er der Polizei davonkommen kann. Aber durchgespielt werden die Abenteuer dann doch mehrheitlich auf dem guten Pfad. Die meisten Spieler haben keinen Spaß an Grausamkeit als Selbstzweck – wie ja auch die meisten Menschen. Zum Glück.

Es sind meist äußere Zwänge, die böse Taten wie eine gute Idee erscheinen lassen. Aber die fehlen in Spielen viel zu oft. Rollenspiele etwa sind meist so balanciert, dass sogar der spendabelste Held am Ende mehr Gold hat, als er je ausgeben kann.

Also warum Bauern piesacken, Händler ausplündern, Geld über Ehre stellen? Wo es sich doch besser anfühlt, nobel zu sein! Aber fühlt sich's immer noch so gut an, wenn die eigene Familie verhungert, weil man eine wunderbare Gelegenheit ausgeschlagen hat, mit ein wenig Niedertracht etwas Extrageld zu scheffeln? Vor diesem grausamen Dilemma stehe ich etwa als kleiner Grenzbeamter in Papers, Please. Und plötzlich ist sie da: Diese leise Stimme im Hinterkopf, die mir zuflüstert, dass die »böse« Tat in diesem Fall vielleicht doch noch meine beste Option ist.

Die Stimme kann unterschiedliche Gründe haben. Not etwa. Oder ideologische Überzeugung. Aber erst mit ihr im Ohr kann ich überhaupt moralische Entscheidungen treffen, die etwas wert sind – denn erst im Angesicht wahrhafter Versuchung ist es tatsächlich heldenhaft, trotzdem rechtschaffen zu bleiben.

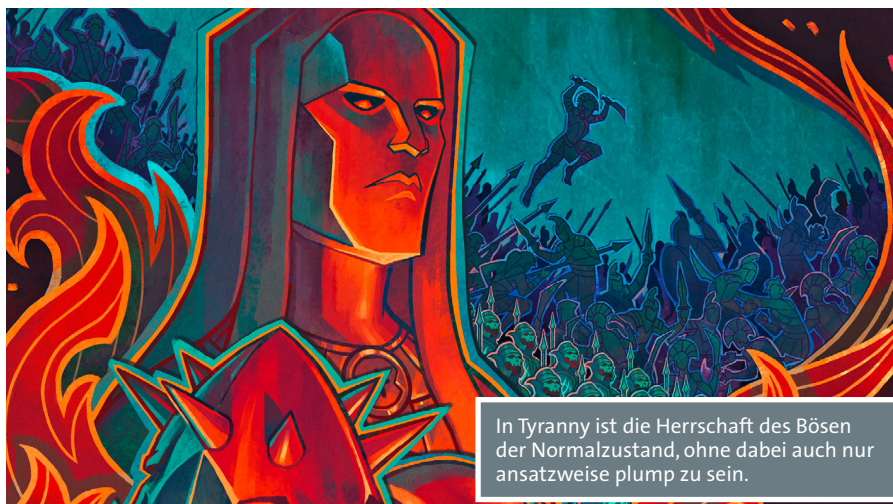
Konsequent zu Ende gedacht würde das sogar bedeuten, dass ein Spiel für »gute« Helden sehr viel schwerer wird. Rücksichts- und Gewissenlosigkeit ist der einfachere Weg. Wer rechtschaffen bleiben will, muss dafür arbeiten. Und vielleicht sogar leiden.

Schurkerei ohne Tiefgang

In den meisten Fällen ist der böse Pfad aber einfach nur drin, um mit mehr spielerischer Freiheit werben zu können. Ich beschreite ihn nicht, weil mir das Spiel tatsächlich Grund gibt zu glauben, er sei der richtige. Es geht vielmehr darum, beim zweiten Durchspielen ein wenig Abwechslung zu erleben (und diesmal den Sith-Machtblitz freizuschalten, zum Beispiel). Am ehesten zieht der dunkle Weg seinen Reiz noch aus der scheinbaren Coolness des Bösen ein – ich bin ein finsterner Kerl in schwarzer Rüstung, der sich von niemandem was sagen lässt! Aber das nutzt sich schnell ab. Es reicht nicht, um mich zu motivieren, wirklich ein ganzes Spiel lang ein Halunke zu sein.

Zumal meist sehr klar ist, dass das Spiel im Grunde auf den guten Weg ausgelegt ist. Ergibt ja auch Sinn, wenn den mehr Spieler wählen. Aber so ist der »böse« Charakter dann eben gern mal einer, der grob genau der gleichen Heldenreise folgt wie der gute und auf dem Weg halt ein paar süße Welpen tritt. Um tiefer

in die Psychologie eines Schurken und seines Werdegangs einzutauchen, ist das nicht genug – aber genau das müsste ein Spiel tun, wollte es ernsthaft die Faszination des Bösen begreiflich machen. Und so lasse ich den bösen Pfad meistens nur links liegen – und ärgere mich jedes Mal wieder über die vom Spiel verpasste Gelegenheit. ★



In Tyranny ist die Herrschaft des Bösen der Normalzustand, ohne dabei auch nur ansatzweise plump zu sein.

FÜR MEHR GRAUZONEN IN SPIELEN

Wenn uns Spiele die Wahl lassen, sind wir meist entweder engelsgleich gut – oder abgrundtief böse. Die interessanten Grauzonen verkommen in Spielen oft zum langweiligen Mischmasch. Schade drum!



Der Autor

Rainer Sigl schreibt und spricht seit über zehn Jahren für diverse Medien über Games, darunter der österreichische Jugendkulturradiosender FM4, das Games-Bookzine WASD und das von ihm ins Leben gerufene Games-kulturblog Videogametourism.at.

Walter White ist ein Monster. Als Drogendealer versorgt er in der Kultserie »Breaking Bad« den Südwesten der USA mit Meth und geht sogar über Leichen. Walter White ist aber auch ein Lungenkrebskranker, der seine Familie liebt; der eigentlich nur das Richtige tun will und sich irgendwann zwischen Größenwahn und Selbsthass zu verlieren beginnt. Gut, böse – das strenge moralische Urteil kann man sich als Zuseher hier ebenso wenig erlauben wie in vielen anderen derzeit erfolgreichen Unterhaltungsprodukten.

In den meisten Computerspielen fällt die Unterscheidung leichter: Wo wir sind, ist oben. Und meistens genügt es, zu wissen, in welche Richtung der Gewehrlauf zu Beginn des Levels zeigt. Zwar präsentieren uns ambitionierte erzählende (Rollen-) Spiele (etwa aus dem Haus Bioware) regelmäßig auch ambivalente Figuren und stellen uns vor Entscheidungen, die auch moralischer Art sind – doch meist fällt die Beantwortung dieser Dilemmata eher pragmatisch aus: Worauf lege ich's in diesem Spieldurchgang an – engelsgleicher Paragon oder bösartiger Renegat? Kein Wunder, dass Nora Beyer in ihrem Artikel ab Seite 90 von Moralpredigten spricht.

Schwarz-Weiß ist einfach

Nicht erst seit Black & White bestimmt der strikte Dualismus von Gut und Böse das Geschehen der allermeisten Spiele, in denen wir uns zwischen moralischen Polen entscheiden können. »Böse« zu sein heißt dann, nach Lust und Laune Unschuldige zu verprügeln, nur auf den eigenen Vorteil bedacht zu sein, und im Zweifelsfall mindestens ein wenig Sadismus an den Tag zu legen. Gutmenschen wiederum helfen selbstlos auch bei der langweiligsten Rettungsmission, spenden sauer ersparte Credits an Bedürftige.

Warum das alles? Weil es spielmechanische Belohnung meist fast nur für konsequentes Verhalten in die eine oder andere Richtung gibt. Min-Maxing heißt der von Rollenspielen bekannte Brauch, benötigte Spezialisten-Skills möglichst zu erhöhen und Unnötiges konsequent zu vernachlässigen. Genauso belohnen die meisten Spiele, in denen wir die Wahl zwischen Gut und Böse haben, auch nur die Konsequenzen richtig.

Wer sich von Situation zu Situation je nach eigenem Überlegen mal für das Gute, mal für das Böse entscheidet, verbaut sich damit in den meisten Fällen die interessanteren alternativen Enden und landet im Mittelmaß, das meist sehr unbefriedigend ausfällt. Für einen widersprüchlichen Charakter, der sich



Ein gutes Beispiel für eine komplexe Figur: Mordin Solus aus Mass Effect. Leider dürfen wir ihn nicht verkörpern.

der Schwarz-Weiß-Sicht verwehrt, gibt's meistens weder Achievements noch spielmechanische Anerkennung eines möglicherweise komplexeren Innenlebens.

Einsen und Nullen

Es ist die technische Natur von Spielen, die diese Art von Schwarzweiß-Weltsicht begünstigt. Dabei wohnt genau dem Graubereich, der in Computerspielen meist für den uninteressantesten, kaum belohnten Mittelweg zwischen den Extremen steht, das vermutlich reichste Feld an interessanten Geschichten und Charakteren inne: grausame Helden mitfühlende Schurken charmante Monster tugendhafte Bestien. Mit anderen Worten: Figuren, die weder gut noch böse, dafür aber einzigartig sind. Natürlich erzählen Videospiele schon längst von derart komplexen Figuren. Ein perfektes Beispiel: der Salarianer Mordin Solus in der Mass-Effect-Reihe, der als charmanter Wissenschaftler an der Beinahe-Auslöschung der Spezies der Kroganer federführend beteiligt ist. Nur: Kaum jemals lassen uns Spiele die Möglichkeit, derart komplexe Figuren selbst mit Leben zu erfüllen und durch eigene Entscheidungen zu erschaffen. Das ist verständlich, immerhin können sich die erzählerischen Pfade im Rahmen einer linearen Spielgeschichte ja nicht endlos in alle denkbaren Richtungen weiter verzweigen. Aber es ist auch schade, weil dadurch allzu oft Geschichten von schablonenhaften Helden oder Bösewichtern herauskommen. Umso schöner, wenn es manche Spiele doch schaffen, uns aus dem vorhersehbaren Schwarz-Weiß-Denken aufzurütteln: Das gelingt sowohl kleinen Indie-Spielen wie Always Sometimes Monsters, in dem man sich meist nur zwischen schlechten Lösungen entscheiden kann. Aber auch großen Titeln wie The Witcher 3, in denen man, ohne es vorher absehen zu können, durch viele kleine Entscheidungen sogar den Tod einer wichtigen Spielfigur verantworten muss. Schön, dass uns manche Spiele auch komplexe Figuren gestalten lassen, bei denen sich irgendwann die Frage nach Gut und Böse nicht mehr stellt. ★

TERMIN-UPDATE

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	
	A Plague Tale: Innocence	Action-Adventure	Asobo Studios	05/17	2018
NEU	A Way Out	Action-Adventure	Hazelight	08/17	1. Quartal 2018
UPDATE	Ace Combat 7: Skies Unknown	Action	Namco Bandai	–	2018
NEU	Age of Empires: Definitive Edition	Echtzeitstrategie	Forgotten Empires	–	2017
	Agents of Mayhem	Open-World-Action	Volition	08/16, 05/17	18. August 2017
UPDATE	Albion Online	Online-Rollenspiel	Sandbox Interactive	03/16	4. Quartal 2017*
NEU	Anthem	Online-Shooter	Bioware	–	4. Quartal 2018
	Aquanox: Deep Descent	Action-Simulation	Digital Arrow	09/14, 11/14	3. Quartal 2017
UPDATE	ARK: Survival Evolved	Action	Wildcard	07/15, 09/15	8. August 2017*
UPDATE	Assassin's Creed: Origins	Open-World-Spiel	Ubisoft Montreal	08/17	27. Oktober 2017
	Battalion 1944	Multiplayer-Shooter	Bulkhead Interactive	03/16	2017
NEU	Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft Montpellier	08/17	2018
	Call of Cthulhu	Action	Cyanide	05/17	4. Quartal 2017
	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
	Darksiders 3	Action-Adventure	Gunfire Games	06/17	2018
	DayZ	Action	Bohemia Interactive	11/13, 02/14, 02/15	2017*
	Destiny 2	Online-Shooter	Bungie	07/17	08. September 2017
	Die Gilde 3	Wirtschaftssimulation	Nordic Games	–	2017
	Die Säulen der Erde	Adventure	Daedalic Entertainment	07/17	August 2017
UPDATE	Divinity: Original Sin 2	Rollenspiel	Larian	09/16	14. September 2017*
	Dreadnought	Action	Yager Development	08/14	2017*
	Drone Swarm	Weltraumtaktik	Stillalive Studios/Remote Control-	–	2017
UPDATE	Elx	Rollenspiel	Piranha Bytes	08/15, 07/16, 12/16	17. Oktober 2017
	Enlisted	Multiplayer-Shooter	Darkflow Software	–	3. Quartal 2017
	Escape from Tarkov	MMO-Shooter	Battlestate Games	03/17	2017
	Factorio	Aufbau-Strategie	Wube Software	–	2017*
	Far: Lone Sails	Adventure	Mr. Whale's Game Service	–	2017
	Far Cry 5	Shooter	Ubisoft Montreal	07/17	27. Februar 2018
	Final Fantasy 7 Remake	Rollenspiel	Square Enix	–	2017
	Finding Paradise	Adventure	Freebird Games	–	3. Quartal 2017
	Ghost of a Tale	Actionspiel	SeithCG	–	2017*
UPDATE	Hellblade: Senua's Sacrifice	Actionspiel	Ninja Theory	–	8. August 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
	Mount & Blade 2: Bannerlord	Rollenspiel	Taleworlds Entertainment	06/17	2017
UPDATE	Need for Speed: Payback	Rennspiel	Ghost Games	–	10. November 2017
	Ni No Kuni 2: Revenant Kingdom	Rollenspiel	Namco Bandai	03/17	2017
	Metal Gear Survive	Koop-Action	Konami	–	2017
NEU	Metro: Exodus	Shooter	4A Games	–	2018
	Mittelerde: Schatten des Krieges	Open-World-Action	Monolith	04/17, 07/17	10. Oktober 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
	Playerunknown's Battlegrounds	Multiplayer-Shooter	Bluehole Studios	06/17	2017*
	Project Wight	Actionspiel	The Outsiders	–	2017
	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
	Rust	Action	Facepunch Studios	03/14	2017*
	Sea of Solitude	Adventure	Jo-Mei Games	–	2017
UPDATE	Sea of Thieves	Online-Rollenspiel	Rare	–	1. Quartal 2018
	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues	Rollenspiel	Portalarium	05/13	2017*
	South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe	Rollenspiel	Ubisoft San Francisco	–	17. Oktober 2017
	Spellforce 3	Echtzeitstrategie	Grimlore Games	07/16, 03/17	2017
	Squad	Multiplayer-Shooter	Offworld Industries	–	2017*
UPDATE	Star Citizen	Weltraumsimulation	Cloud Imperium Games	12/12, 03/13, 10/13, 05/14, 07/14, 11/15, 10/16, 02/17, 03/17, 08/17	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	17. November 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
	The Culling	Multiplayer-Shooter	Xaviant	–	2017*
NEU	The Evil Within 2	Horrorspiel	Tango Gameworks	–	13. Oktober 2017
UPDATE	Total War: Warhammer 2	Echtzeitstrategie	Creative Assembly	06/17, 07/17	28. September 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*
	Wolfenstein 2: The New Colossus	Shooter	Machine Games	07/17	27. Oktober 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.

NEUES SONDERHEFT

DIABLO 3

Totenbeschwörer, Season 11

Sie brennen für Diablo? Dann haben wir für Sie pünktlich zum Release der neuen Klasse von Diablo 3 Profi- Guides zum Totenbeschwörer, Season 11, und, und, und!



TOTENBESCHWÖRER

14 Seiten Profi-Guides zu seinen Sets, Skillungen & Taktiken

SEASON-GUIDES

Alles was Sie über Season 11 wissen müssen!

XXL-POSTER

Edle Artworks aus Diablo 3 und Path of Exile

Jetzt bestellen 1 Formular ausfüllen 2 Foto machen 3 Foto an shop@gamestar.de

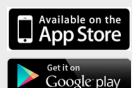
Ja, ich bestelle das GameStar-Sonderheft »Diablo 3« für nur 8,99€ zzgl. Versand*

Vorname, Name					<input type="checkbox"/> Ich bezahle bequem per Bankeinzug		<input type="checkbox"/> Ich erwarte eine Rechnung	
Straße / Nr.					Geldinstitut			
PLZ / Ort					IBAN			
Telefon / Handy			Geburts-tag	TT	MM	JJJJ	BIC	
E-Mail					Datum Unterschrift			

oder online bestellen: www.gamestar.de/diablo

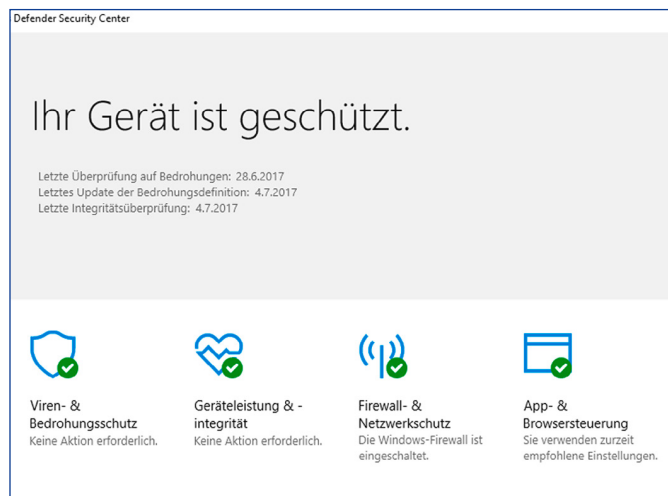
Auch für Tablet und Smartphone: www.gamestar.de/epaper

*Versandkosten für Deutschlands: 2,50 Euro / Versand außerhalb Deutschlands: 3,50€, alle Preise inkl. Mehrwertsteuer
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



Schutz vor Erpresser-Software

Erpresser-Schadsoftware verschlüsselt wichtige Daten der Nutzer. Für die Herausgabe des Keys zur Entschlüsselung verlangt die Ransom Ware ein Lösegeld, meist in der Krypto-Währung Bitcoin. Microsoft arbeitet an einem neuen Feature für Windows 10, das solche Angriffe deutlich erschweren soll. Im Build 16232 der Insider-Version findet sich eine neue Funktion namens Controlled Folder Access – kontrollierter Ordnerzugriff. Darüber kann der Nutzer bestimmen, welche Programme auf welche Ordner zugreifen und dort Daten verändern dürfen. Auch grundsätzlich geschützte Ordner sind möglich. In der Grundeinstellung sind das die Ordner Bilder, Dokumente, Videos und auch der Desktop, auf dem viele Nutzer Dateien ablegen. Wird ein noch nicht in die Berechtigungsliste aufgenommenes Programm gestartet und damit auf einen geschützten Ordner zugegriffen, wird die neue Funktion aktiv und blockiert den Zugriff. Eine unbemerkt laufende Schadsoftware wird so vom Zugriff abgehalten. Für Nutzer ist die neue Funktion nicht sehr aufwändig, da nach einer Blockade ein Klick reicht, um beim nächsten Mal der aktuellen App den Zugriff zu erlauben. Allerdings werden die Programmierer von Schadsoftware auch versuchen, die neue Hürde des Controlled Folder Access zu umgehen. Die sicherste Methode ist aber nach wie vor regelmäßige Backups auf externe und nicht ständig angeschlossene Datenträger zu machen.



Microsoft testet eine neue Funktion für Windows 10, die hauptsächlich vor Ransom Ware schützen soll.

Pascal-Refresh statt Volta

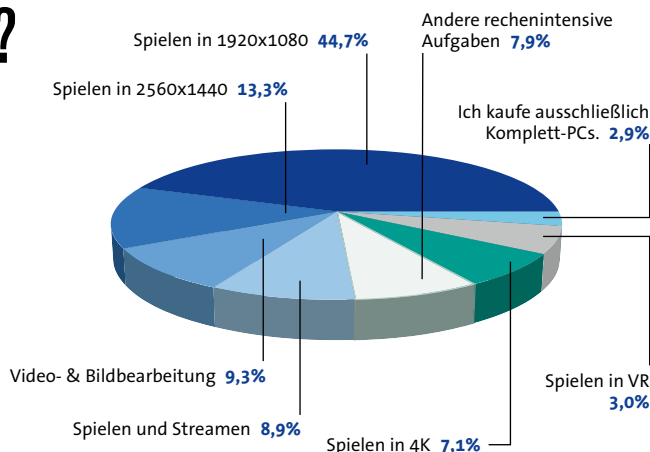
Die Gerüchte verdichten sich, dass Nvidia bei der nächsten GeForce-Generation nur kleinere Veränderungen und einen verbesserten Fertigungsprozess setzen wird. Die neue GPU-Architektur Volta soll dabei nicht zum Einsatz kommen, sondern die Pascal-Architektur der aktuellen GeForce-1000-Generation. Volta sei mit seinen Tensor-Cores offensichtlich für den Einsatz im Bereich Künstliche Intelligenz und Maschinenlernen gedacht, aber nicht für Gaming. Während Volta-Produkte mit GV100-Chip das neue HBM2 als Speicher verwenden werden, sei das bei den Pascal-Nachfolgern der GeForce-Serie weiterhin nicht der Fall. Alle auf Pascal basierenden GPUs würden weiterhin auf GDDR5X setzen. Außerdem sollen die kommenden GeForce-GPUs im 12-Nanometer-FinFET-Verfahren bei TSMC hergestellt werden. Dabei handelt es sich aber nur um eine Optimierung des aktuellen 16-nm-FinFET-Verfahrens. Die Bezeichnung »12 nm« sei Marketing seitens TSMC.



Ob Nvidias neue Volta-Architektur tatsächlich in der nächsten GeForce-Generation und nicht nur in teuren Beschleunigerkarten wie bei der Tesla-Serie zum Einsatz kommt, scheint derzeit fraglich.

Wofür nutzen Sie Ihren Gaming-PC?

Wir wollten wissen, für welche rechenintensiven Aufgaben Sie Ihren PC nutzen, Mehrfachnennungen waren möglich, aber nicht nötig. Das Spielen in Full HD steht dabei mit 44,7 Prozent erwartungsgemäß an erster Stelle. Aber auch die WQHD-Auflösung (2560x1440) wird mit 13,3 Prozent bei Spielern immer beliebter und 4K-Gaming hat mit 7,1 Prozent bereits einen relevanten Anteil. VR bleibt mit 3,0 Prozent aber ein Nischenthema und erreicht den geringsten Umfragewert. Für Video- und Bildbearbeitung (9,3 Prozent) sowie das Streamen der eigenen Spiele-Session (8,9 Prozent), das Umwandeln von Videos und Musik (5,8 Prozent) sowie andere rechenintensive Aufgaben (7,9 Prozent) kommt die Rechenleistung der Gaming-PCs ebenfalls häufig zum Einsatz.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 16.508 Teilnehmer

Steams Knuckles-Controller

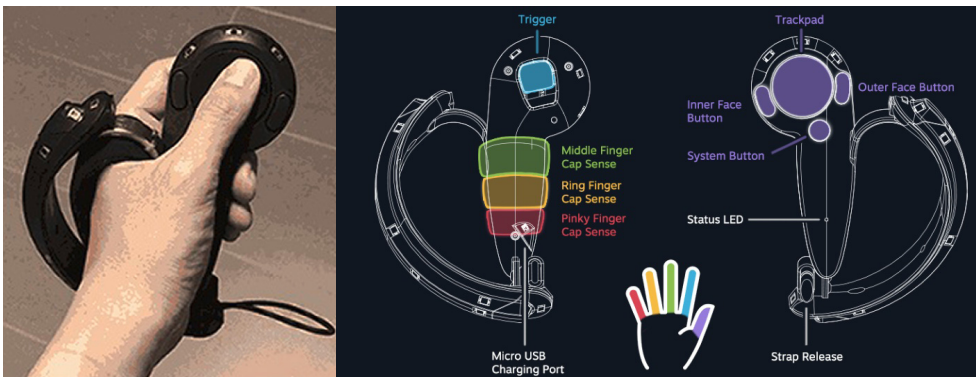
Einige Virtual-Reality-Entwickler erhalten aktuell Entwickler-Kits für neue Controller von Valve mit dem Codenamen »Knuckles«. Die neuen Controller unterscheiden sich stark von den bisherigen Controllern für die HTC Vive und werden nicht mehr wie ein Werkzeug ge-griffen, sondern mit einem Band befestigt. Das erlaubt, alle fünf Finger auszustrecken und damit den Controller quasi loszulassen, ohne dass dieser herunterfällt. Die Controller besitzen auch Flächen, über die jeder einzelne Finger erkannt wird, und bieten so viele Möglichkeiten für Gesten oder die Steuerung von Spielen. Außerdem gibt es ein Trackpad, Daumentasten und mehrere Trigger. Die Knuckles-Controller werden über Micro-USB aufgeladen und sollen mit einer Ladung drei Stunden Spielzeit durchhalten. Die Ladezeit



Angeblich sollen mit den Knuckles-Controllern einzelne Fingerpositionen erkannt und in die virtuelle Realität übertragen werden können.

beträgt eine Stunde. Eine LED zeigt verschiedene Zustände des Controllers an, beispielsweise ob der Controller mit dem Rechner verbunden ist oder ob gerade ein Firmware-Update installiert wird. Aktuell müssen die Knuckles von den Entwicklern kalibriert werden,

doch das soll nur ein Problem bei den aktuellen Dev-Kits sein und bei den finalen Versionen nicht mehr notwendig sein. Die Knuckles-Controller bieten also noch mehr Möglichkeiten als die Touch-Controller für die Oculus Rift. Für Spielerentwickler dürfte die wachsende Anzahl an VR-Controllern mit variierenden Steuerungsoptionen aber auch ein Problem darstellen, da sie ihre Titel für unterschiedliche Controller anpassen müssen und zentrale Funktionen wohl kaum auf ein Bedienelement legen werden, das nur bei einer Controller-Variante vorhanden ist.



Valves neue VR-Controller werden mittels eines Bandes über den Handrücken befestigt – das erlaubt virtuelles Greifen mit den Fingern, da der Controller nicht ständig festgehalten werden muss.

c't 22/2016

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

Gamestar 01/2015

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

0,2 Sone Idle

0,4 Sone Last

c't 13/2017

»Hardware4u schnürt mit dem G-Dream Revision 7.2 Air ein leistungsfähiges und flusterleises Paket zu einem fairen Preis. Mit sechs CPU-Kernen taugt das G-Dream-Paket nicht nur für Gamer, sondern qualifiziert sich auch für anspruchsvolle Aufgaben wie Rendering oder Videoschnitt, die viele Leute lieben.«

0,3 Sone Idle

0,4 Sone Last

PC-Welt Test-Sieger

Heft 3/2015

PC Welt 03/2015

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

0,5 Sone Idle

0,9 Sone Last

G-Dream Revision 7.1 Air

- Intel Core i5-7600K @ 8500 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

€ 1.699,-
oder ab 61,90 €/mtl.¹⁾

G-Dream Revision 7.2 Air

- AMD Ryzen 5 1600 @ 2600 Extreme
- be quiet! Silent Loop 240mm
- 8GB G.Skill RipJaws V DDR4-2666 Ram
- MSI B350 GAMING PRO Carbon
- 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 - silent
- Microsoft Windows 10 Home 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

€ 1.649,-
oder ab 60,90 €/mtl.¹⁾

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 E10 CM
- Microsoft Windows 10 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

€ 1.199,-
oder ab 42,90 €/mtl.¹⁾

FEEDBACK

@ brief@gamestar.de

@GameStar_de

www GameStar.de

f facebook.com/GameStar.de



Wolfenstein 2: The New Colossus

www Das klingt super, ich freue mich auf das Spiel. Mir hat es auch beim Vorgänger nichts ausgemacht, gegen das Regime zu kämpfen, das war alles gut umgesetzt. Dass man aber möglicherweise reale Namen abändert, finde ich überflüssig. Meines Wissens nach ist das nicht nötig. Viele Spiele haben zwar die Symbolik angepasst, aber die realen Namen belassen. Aber nun gut – wenn man sich nicht zu viel reinsteigert, kann man das Spiel bestimmt dennoch super genießen. Zumindest klingt die deutsche Sprachausgabe wirklich wieder sehr gut! **Alexandero674**

www Super! Die Vorgänger waren ein Vergnügen, und hier bin ich mir auch fast sicher, dass es so sein wird. Geradlinig, surreal im Szenario und trotzdem eine coole Ballergeschichte. Ich freu mich. Das ist gewiss ein Titel, der von mir gekauft wird. **Mstylz**

www Sehr schade, ohne Hakenkreuze ist es kein Wolfenstein. Habe die beiden letzten Teile nie bekom-

men, nicht mal als US-Fassung. Sehr aufwändig, das zu beschaffen. **Echsenjügel**

www Wenn ein Spiel Hakenkreuze braucht, um eine Atmosphäre zu erschaffen, dann kann's kein gutes Spiel sein. Und Spieler, die Hakenkreuze im Spiel benötigen, um Gut und Böse zu erkennen, die haben ohnehin ganz andere Probleme. **M4T2E**

www Also wenn das Spielerlebnis von Wolfenstein von einem Hakenkreuz abhängt, dann ist die Gamer-Community echt verloren. Solange der Rest nicht zensiert ist, kann die Armbinde wegen mir in Pink mit einem türkisen Delfin sein. Trotzdem wäre es schön, wenn die Gesetzgeber in Deutschland und Österreich endlich Spiele genau wie im Film als Kulturgut ansehen würden. **Rodor**

Destiny 2

www Schöner und ausführlicher Artikel! Ich freue mich auch schon riesig

auf den Release und finde es super, dass es eine PC-Portierung geben wird.

Raketenpaule

www Destiny war total cool. Zumindest solange, bis ich es erstmalig durchgespielt hatte. Der Grind danach war so furchtbar öde und die DLCs waren mir auch zu teuer. Bungie hat für mich seine Vorschusslorbeeren verspielt. Ich werde auf jeden Fall erst mal abwarten und definitiv nicht vorbestellen. **Juicebag85**

www Destiny hat mich komplett kalt gelassen (was wohl auch am fehlenden PC-Port lag), aber der zweite Teil hyped mich schon so ein bisschen. Das Gunplay finde ich bei vergleichbaren PC-Titeln wie Borderlands wirklich ausgesprochen lahm, egal wie gut der Rest sein mag. Bin gespannt. **Spatterest**

Report: 15 Jahre Dungeon Siege

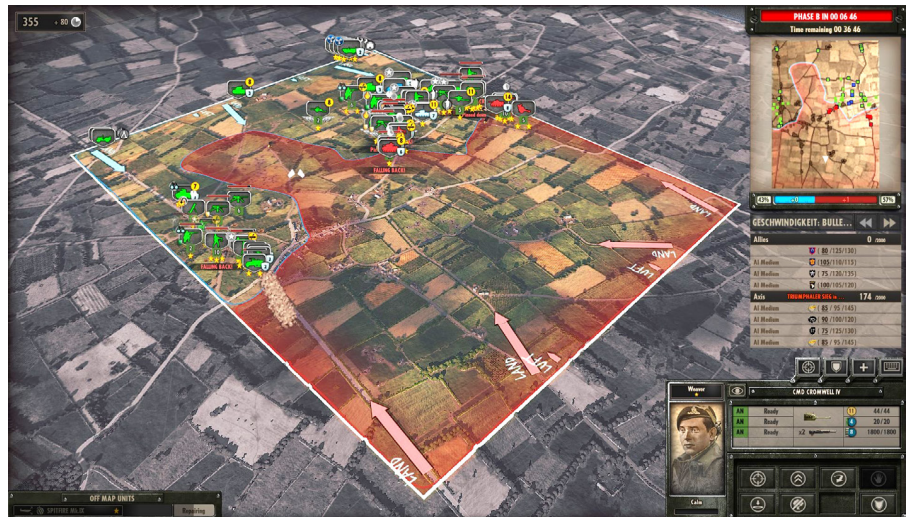
www Ich habe damals Dungeon Siege durchgespielt und dabei meinen



Nazisymbolik in Wolfenstein 2: »Solange der Rest nicht zensiert ist, kann die Armbinde wegen mir in Pink mit einem türkisen Delfin sein.«

Spaß gehabt. Ich glaube, mich dunkel erinnern zu können, dass Petra Schmitz es als den Schönsten Bildschirmschoner des Jahres betitelt hat. Ja, und deswegen habe ich es dann auch gerne gespielt. Wenn man keine Lust hatte auf etwas Anspruchsvolles, mechanisch Kompliziertes oder Aufwändiges, sondern einfach nur einhändig mit der Maus ein bisschen rumklicken und spielen wollte, dann war es perfekt. Ein guter Spielfluss, es plätscherte so vor sich hin und man hat sich an kleinen Belohnungen wie neuen Items oder der schicken Grafik erfreut. Diablo konnte dagegen ja in richtigen Stress ausarten! Dungeon Siege war ein schöner früher Vertreter der Casual Spiele. Als solches vermarktet, könnte es heute bestimmt auch noch den einen oder anderen Euro einbringen. Nur gibt es heute massig Konkurrenz.

vinne86



Steel Division: »Der Test hier spiegelt die Stärken super wieder.«

WWW

Ich muss sagen, dass mir das Dungeon Siege 2 oder Dungeon Siege 3 besser gefallen haben, da war man einfach mehr im Geschehen drin. Die Gegner starben auch einfach schneller, und durch das Ausweichen im dritten Teil erforderte es meiner Meinung nach auch einfach mehr Skill.

Dredon

WWW

Schöner Artikel, ich wünschte, Dungeon Siege 3 wäre nicht so ein Mist geworden. Teil 1 und 2 waren trotz Schwächen einfach großartig. **Rirre** Mist? Das halte ich für unfair. Dungeon Siege 3 trug nur den falschen Namen, hatte es doch mit den ersten Spielen der Serie wenig bis gar nichts zu tun. Petra Schmitz

Report: Rise of the Silver Gamer

@

Die Spieleindustrie wäre klug beraten, diese 25%-Käuferschicht (der Spieler über 50, Anm.d.Red.) nicht aus den Augen zu verlieren, die Argumente dazu sind gut im Artikel beschrieben. Analog gilt das aber auch für Spielzeitschriften wie GameStar. Das kann ich aber immer weniger erkennen. Wie im Artikel selbst erwähnt, lässt mit dem Altern Schnelligkeit und Reaktionsvermögen nach. Seitens GameStar sehe ich kaum Unterstützung für ruhigere Spiele, subjektiv scheint mehr als die Hälfte eurer Artikel auf Action-Titeln zu basieren. Klar, man könnte argumentieren, die Nachfrage sei nicht da. Für mich ist das eine Henne-Ei-Diskussion. Wer fragt die Ü50-Gamer eigentlich? Was wäre, wenn sich eine Zeitschrift wie die GameStar für uns Ü50 einsetzt? Eine Kleinigkeit, trotzdem ein Indikator, dass es hier am Mitdenken der GameStar-Redakteure mangelt, sind die Zahlen in den Benchmarks! Leute, wisst ihr eigentlich, dass das Lesen ab Mitte 40 umso schwerer fällt, je kleiner die Buchstaben und Zahlen sind? Das gleicht die Lesebrille nur bedingt aus!

T.A. Decker

Vermischtes

@

Nach zehnjähriger PC-Abstinenz (ich war im Apple-Lager) habe ich mir ein Gaming-Laptop zugelegt und bin wieder über die GameStar gestolpert. Es ist echt top, wie dieses Heft geschrieben und gestaltet ist, und ich freue mich schon sehr über künftige Ausgaben. Was ich zudem sehr genial finde, ist euer Podcast. Während bei der Konkurrenz das eigentlich spaßige Thema Spiele trocken zu Tode analysiert wird, lasst ihr die unnötigen Selbstverständlichkeiten weg und liefert eine unglaublich lebendige Sendung ab. Vor allem Maurice ist ein absolutes Unikat. Er klingt manchmal wie ein Adeliger aus englischen Romanen des 19. Jahrhunderts – wirklich klasse, da zuzuhören. Es gibt viele Spiele, die ich nachholen will, und da Podcast und Heft auch immer wieder zurückblicken, fühle ich mich da sehr gut beraten. Alles Gute Euch und macht so weiter!

Reiner Stuißer

@

Nachdem ich gerade mit dem Lesen der Ausgabe 07/2017 durch bin, möchte ich kurz auf etwas hinweisen, was mir beim Lesen immer mal wieder aufgefallen ist: zu flapsige Bemerkungen, die im eigentlichen Text eher wie Fremdkörper wirken. Zum Beispiel im Bericht Vaporware: Deus Ex 3. Dort kommt auf Seite 103 am Ende des Absatzes die Formulierung »Is' klar«. Oder nur eine Seite weiter »Macht er den Snowden und hilft [...]«. Ich weiß, dass solche Elemente Texte auflockern sollen, aber in eurem Fall, die ihr deutlich mehr in Richtung Magazin geht (was ich sehr begrüße), passt das meiner Meinung nach nicht. Diese Art von Formulierungen stören den Textfluss, weil sie im Gesamtkontext des Artikels aufgesetzt und zu gewollt »cool« wirken. Generell bin ich mit der Qualität eures Magazinteils seit Längerem sehr zufrieden; aber wie gesagt, bitte lasst solche Formulierungen einfach weg oder schreibt sie um.

Steffen Höhmann

@

Weil die Frage in einer der letzten Ausgaben aufkam: Die Reports sind schon ein wichtiger Bestandteil der GameStar, aber 14 Seiten sollten dann vielleicht doch Kernthemen wie »Evil EA?« vorbehalten bleiben.

Steffen Hagen

Steel Division: Normandy 44

WWW

Als Fan der Wargame-Reihe und als Multiplayer-only-Spieler habe ich natürlich riesigen Spaß mit Steel Division. Der Test hier spiegelt die Stärken auch super wieder und ich freue mich, eine entsprechend hohe Wertung von GameStar zu sehen. Schöner Testartikel. Womit ich aber nicht einverstanden bin, ist die in der Wertung erwähnte gute Soundkulisse. Wo bitte hat das Spiel eine gute Soundkulisse? Ich liebe Steel Division, aber der Sound ist unter aller Sau. Die Qualität der Waffensounds ist so grottig, wie ich es schon lange nicht mehr erlebt habe. Das ist aber auch schon alles an negativen Dingen, die erwähnenswert wären in meinen Augen.

gwaihr

WWW

Klärt mich mal bitte auf, ernsthaft. Im Wertungskasten steht »toller Mix aus Strategie und Taktik.« Was ist denn der Unterschied zwischen Strategie und Taktik, für mich sind das zwei Begriffe, die dasselbe bedeuten, oder?

Lasstmichdurch

Das ist schnell erklärt. Strategiespiele beinhalten traditionell einen Aufbauart und Ressourcen-Management. Klassische Beispiele wären die Age-of-Empires- oder die Command-and-Conquer-Reihe. In Taktikspielen hingegen agiert man direkter und mit vom Spiel vorgegebenen Mitteln. Die alten Commandos-Spiele fallen darunter. Oder zeitgeistiger: Shadow Tactics: Blades of the Shogun, das die Taktik ja schon im Namen trägt.

Petra Schmitz

Star Citizen

DIE GEBURT EINES UNIVERSUMS

Genre: Weltraumspiel Publisher: Cloud Imperium Entwickler: Cloud Imperium Termin: August 2017 (Update 3.0)



Wie oft haben wir schon von Entwicklern gehört, dass sie ein reichhaltiges Universum bauen wollen? Die Star-Citizen-Macher meinen das allerdings ernst – und zwar im Wortsinn, wie wir beim Studiobesuch in Frankfurt und im Interview mit Chris Roberts erfahren haben. Von Benjamin Danneberg

Ja, Chris Roberts ist ein Mann mit Visionen. Auf die gute Art! Wenn Sie der Entwicklung von Star Citizen einigermaßen folgen, wissen Sie vielleicht, dass dieses Spiel an Ambitionen alles übertrifft, was die Spielebranche aktuell zu bieten hat. Es müssen neue Technologien entwickelt werden, um den Umfang und die Spieltiefe umsetzen zu können, die dieses Mammutprojekt haben soll. Mit dem anstehenden Update 3.0 schlägt nun die Stunde der Wahrheit! Damit wird sich zeigen, ob die Pläne nicht vielleicht doch ein Stück weit überambitioniert sind.

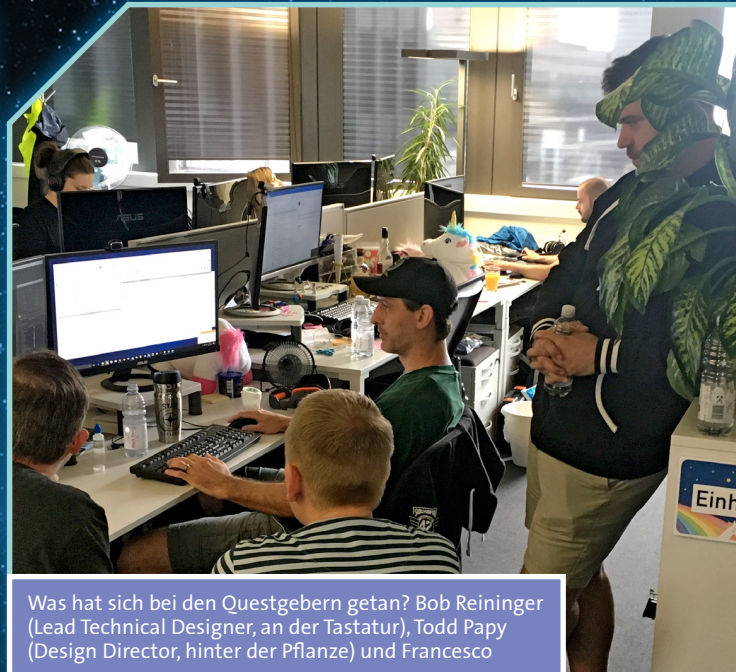
Wir sind zu einem exklusiven Anspieltermin des Updates 3.0 nach Frankfurt gereist. Dort befindet sich Foundry 42 Germany, eines der vier Studios von Cloud Imperium Games. Diese Niederlassung ist die treibende Kraft hinter vielen technologischen Neuerungen. Und vielleicht ist das Studio auch dafür verantwortlich, dass Squadron 42 noch nicht erschienen ist. Warum diese Verzögerung vielleicht ihr Gutes hat, was uns mit Update 3.0 erwartet, wie es sich spielt, welche Probleme es noch gibt – das alles haben wir in Frankfurt sowie im Gespräch mit Chris Roberts in Erfahrung gebracht. Und wir haben festgestellt: Wenn in Verbindung mit Star Citizen von einem ganzen Universum gesprochen wird, dann ist auch eins gemeint.

Anfassen 2.0

Eigentlich, das müssen wir vorausschicken, hatten PR-Manager David Swofford und das Team in Frankfurt eine Menge Bedenken, uns die Demo für Update 3.0 von Star Citizen schon so früh zu zeigen. Ein frischer Spiel-Build war gerade erst reingekommen und ein Entwicklerteam musste noch diverse Vorbereitungen treffen, bevor wir selbst Hand an einige der geplanten Inhalte legen konnten. Wie uns Design Director Todd Papy später verrät, kamen zu diesem Zeitpunkt und angesichts der bevorstehenden Veröffentlichung von Update 3.0 ständig neue Features im Studio an, die von den Entwicklern zusammengebracht werden müssen. Trotzdem werden uns die Fortschritte der Star-Citizen-Alpha präsentiert – und die sind im wahren Sinne des Wortes groß.

Im Mittelpunkt der Präsentation, die in einem schlichten Konferenzraum stattfindet, stehen die neuen Monde und Planeten, die Kernfeatures des kommenden Updates. Yela, Cellin und Daymar heißen die prozedural erzeugten Felsbrocken, die nahtlos von Spielern mit einem Raumschiff angefliegen und erkundet werden können. Auf der Oberfläche des Planeten sollen wir mit Fahr-

Aus dem Hangar eines Trägerraumschiffs ins All, zu einer Station, weiter auf einen Planeten und vielleicht noch über die Oberfläche eines Mondes düsen: Update 3.0 legt hierfür die Grundlagen.



Was hat sich bei den Questgebern getan? Bob Reininger (Lead Technical Designer, an der Tastatur), Todd Papy (Design Director, hinter der Pflanze) und Francesco

zeugen wie dem Ursula Rover, der Dragonfly oder der Nox herumdüsen dürfen oder zu Fuß durch den Mondstaub stiefeln.

Die Präsentation startet auf Grim Hex, einer Gesetzlosenstation im Asteroidengürtel nahe dem Mond Yela. Unser Spielcharakter steht aus seiner Koje auf und muss sich erstmal was anziehen. Dazu wird die neue Ausrüstungs-App genutzt: Über das Mobil-Glas-Interface, ein Gerät, das wir im Spiel am rechten Arm tragen, wird die App aufgerufen und die verfügbaren Klamotten ausgewählt. Fertig angezogen spazieren wir durch die düster-dreckigen Gänge der Piratenstation zum Raumschiff-Terminal, wo wir eine Gladius (kleines Kampfschiff) auf einen Landeplatz bestellen. Auf dem Weg nach draußen fällt auf, dass der »Use«-Button früherer Spielversionen, der für Interaktionen zuständig war, einem Kontextmenü gewichen ist. Auf Tastendruck lässt sich das Fadenkreuz aus der Fixierung lösen und wir kön-

nen damit Dinge untersuchen oder bedienen. Beispielsweise rufen wir an der Gladius nicht einfach auf Knopfdruck die Leiter zum Cockpit, wir können auch zuerst die Kanzel öffnen. Im Cockpit selbst wird automatisch auf den Interaktionsmodus geschaltet, wenn wir auf einen der Monitore und Displays schauen. Später sollen Spieler sogar (optional) in der Lage sein, ihr Raumschiff komplett über die Monitore und Schalter im Cockpit zu bedienen.

Diese Interaktionen werden durch das neue System Item 2.0 möglich. Item 2.0 bedeutet, dass eigentlich alles im Spiel eine Entität ist, die Eigenschaften haben kann: Das fängt bei Planeten an, geht über Stationen oder Außenposten bis zum Modul für eine Pistole. Diese Entitäten können Eigenschaften zugewiesen bekommen – beispielsweise eine bestimmte Schwerkraft oder ein bestimmtes Aussehen. Damit geht auch eine ganz neue Interaktivität einher:

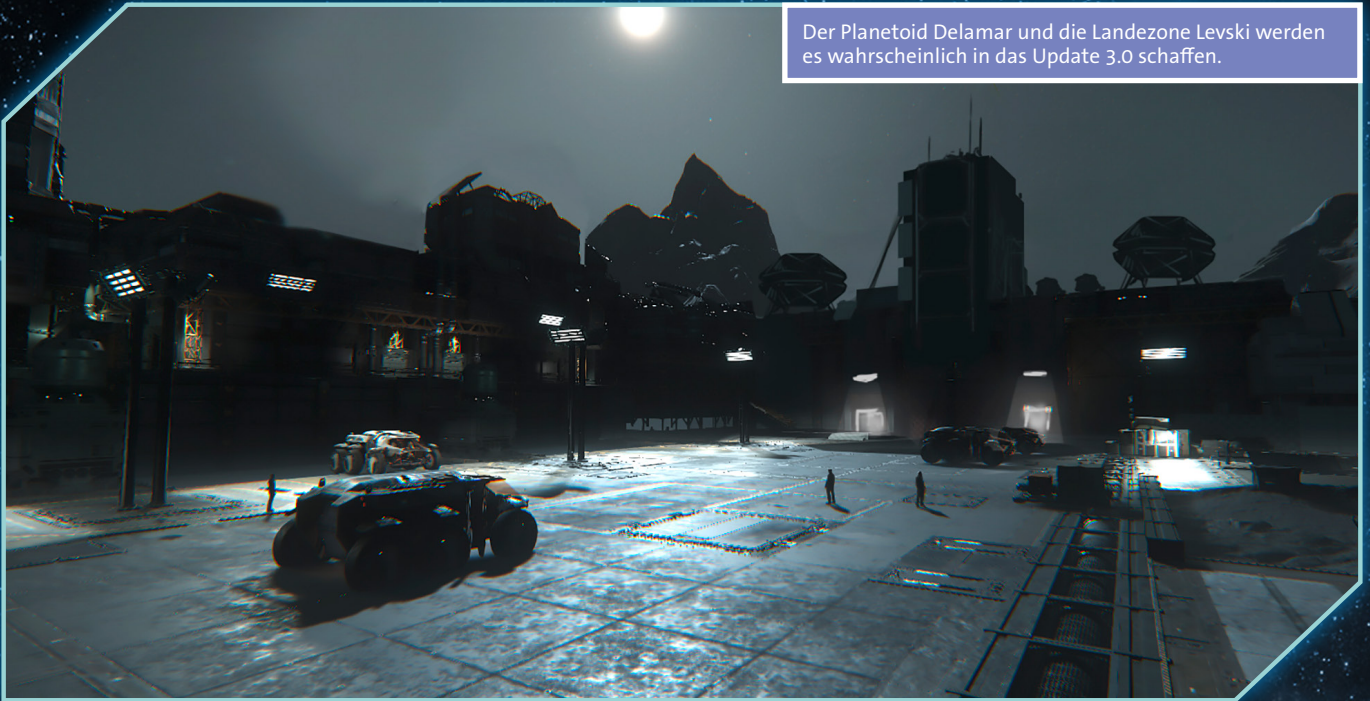
Die Entwickler können nahezu alles benutzbar machen. In diesem Zusammenhang werden für Update 3.0 die Schiffe auf das neue System umgestellt, was beispielsweise den Austausch von Komponenten (Motoren, Waffen etc.) erleichtert oder eben umfangreiche Bedienungsoptionen mit sich bringt. Zu diesem System gehören auch die Reparatur, das Auftanken, das Radar, die Energieversorgung und Beleuchtungskontrolle, die wir in der Demo allerdings noch nicht in Aktion gesehen haben.

Stattdessen präsentiert uns Design Director Todd Papy die integrierte Star Map. Sie ersetzt zukünftig die bislang im persistenten Universum vorhandenen Raum-Marker, die wir anvisieren mussten, um zu entfernten Zielen zu gelangen. Auf einer schicken 3D-Karte wird das Ziel ausgewählt: Der Planetoid Delamar mit der Landezone Levski ist ein sogenanntes Stretchgoal für 3.0 und eigentlich im benachbarten Nyx-System beheimatet.



Auf Planeten und Monden landen: Mit Update 3.0 steht das Grundgerüst des Star-Citizen-Universums.

Der Planetoid Delamar und die Landezone Levski werden es wahrscheinlich in das Update 3.0 schaffen.



tet. Allerdings wird er sein Debüt im Stanton-System geben. In Levski befinden sich unter anderem Questgeber, sowie Einkaufs- und Reparaturmöglichkeiten. »Bei Chris [Roberts] bedeutet ein Stretchgoal manchmal, dass es auf jeden Fall zum angestrebten Zeitpunkt ins Spiel kommt«, erklärt uns Todd Papy auf die Frage, ob wir Delamar in 3.0 sehen werden. »Manchmal hängt es aber auch davon ab, wie wichtig ihm etwas ist. Sagen wir es so, dieses Stretchgoal ist ihm sehr wichtig.« Dass der NPC Miles Eckhart – genauso wie in der Gamescom-Demo im letzten Jahr – in der Bar in Levski sitzt und als Questgeber fungiert, sehen wir ebenfalls als positives Zeichen, dass der Planet für das im August kommende Update gesetzt ist.

Das Raumschiff springt per Schnellreise-System (Quantum Travel) an den Rand der Atmosphäre von Delamar und sinkt dann kontrolliert auf den Planeten ab. Die Hitzeeffekte beim Eintritt in die Atmosphäre werden von Geschwindigkeit und Größe des Schiffs bestimmt, hier wird wirklich an alle Details gedacht. Die Landezone sieht noch beeindruckender aus als in der letzten Demo, unter anderem wurden Garagen für Fahrzeuge hinzugefügt, damit wir direkt in einem der Vehikel zu Planetenerkundungstouren aufbrechen können. Das neue Flugleitsystem weist uns einen Landeplatz zu, auf dem wir parken. Im Live-Betrieb verschwindet das Flugvehikel nach kurzer Zeit, um Platz für andere Spieler zu schaffen.

Der verbesserte Miles Eckhart

In der Station würden wir jetzt normalerweise zuerst den Reparatur-Kiosk aufsuchen und eventuelle Reparaturen an unserem Raumschiff in Auftrag geben. Die dauern nämlich unter Umständen ein Weilchen, erklärt uns Todd. In der Zwischenzeit kann man sich um andere Sachen kümmern – beispielsweise in der Bar einen heben und vielleicht ein paar neue Missions-Aufträge ergattern. Die Aufzüge in Levski funktionieren gerade nicht richtig, bei der Implementierung der Physik-Grids gab es offenbar ein paar Probleme, die im Präsentations-Build noch nicht behoben sind. Mit einigen Konsolenbefehlen wird dieses Hindernis aus dem Weg geräumt und wir finden uns in der

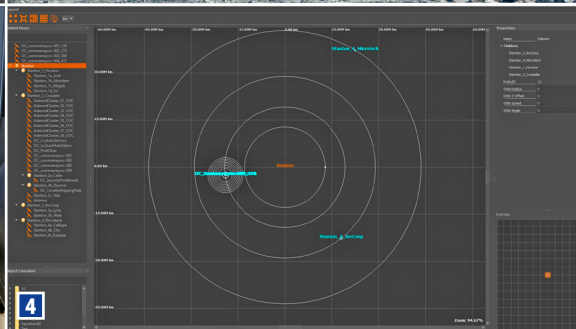
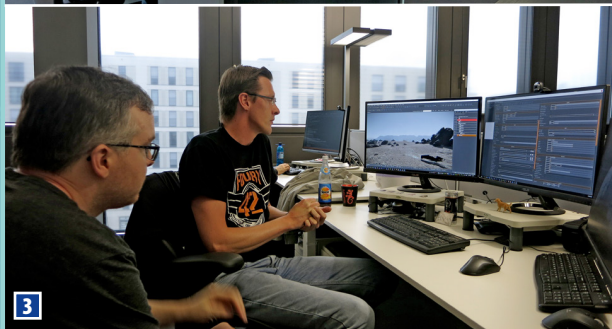
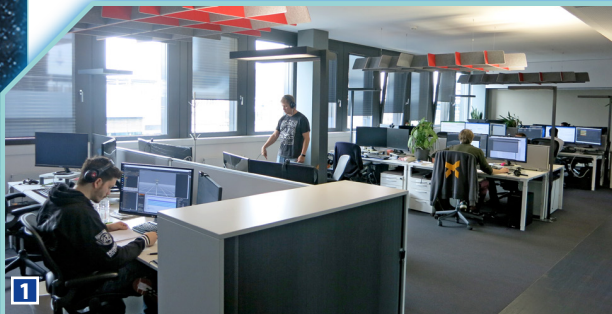


NPCs bekommen einen eigenen Tagesablauf, der sich mehr über ein generelles Verhalten, als über reine Skripte definieren soll.

Die Schaltzentrale der Planeten-Techniker

Die Büroräume des Frankfurter Studios befinden sich im Bereich rund um die Frankfurter Messe. Knatternd wird die Straßendecke vor dem eleganten, schwarzen Bürohausneubau mit Pressluft aufgerissen, hier soll eine neue U-Bahnstrecke entlangführen. Oberirdisch, weil die Stadtplaner irgendwie übersehen haben, dass sie nicht unter der nahen Brücke durchkommen. Mit Planungsproblemen kennt sich auch Brian Chambers aus, der uns im stilvollen Eingangsbereich des Studios begrüßt. Brian, der mit seinen langen, lockigen Haaren ein bisschen wie ein Rockstar aussieht, ist Development Director bei Foundry 42 in Frankfurt. Und auch wenn er auf den ersten Blick nicht wie ein typischer Entwickler wirkt, so ist er trotzdem das, was wir als Entwicklerlegende bezeichnen würden: Brian arbeitete im Bereich Effekte an den Episoden von »Star Trek: Voyager« mit, war Animation Director für das beliebte Red Dead Redemption und auch einige GTA-Titel tragen seine Handschrift. Die UFC-Serie leitete er als Art Director, bevor es für ihn an die WWE-Marke und danach zu Crytek in Frankfurt ging, wo er unter anderem als Senior Producer für Ryse: Son of Rome verantwortlich zeichnete.

Brian erklärt uns kurz, wie das Studio entstand, bevor es an einen Rundgang geht. Von Beginn an fällt auf, wie ruhig es hier trotz der Großraumbüro-Struktur zugeht: Die Atmosphäre ist entspannt und konzentriert. An großen Tischen sitzen die Entwickler vor zwei oder mehr Monitoren und tüfteln an Codezeilen, brüten über Problemen oder befinden sich in Skype-Konferenzen mit Leuten aus den anderen Studios: Manchester, Austin, Santa Monica. Dieses Klima aufrechtzuerhalten und die richtigen Leute einzustellen, ist eine der wichtigsten Aufgaben des Studiochefs. »Wir bekommen jeden Tag haufenweise Bewerbungen«, erzählt Brian Chambers. »Aber wir müssen sicherstellen, dass ein neuer Mitarbeiter nicht nur seine fachlichen Fähigkeiten abrufen kann. Für mich ist besonders seine Mentalität wichtig, um zu entscheiden, ob er ins Team passt.« Auch Projektgründer Chris Roberts ist sich dessen bewusst: »Jede Woche präsentieren wir uns gegenseitig unsere Fortschritte und es ist einfach beeindruckend, zu was diese Leute in der Lage sind. Ohne dieses tolle Team, ohne diese engagierten und extrem talentierten Kollegen wäre Star Citizen nicht möglich.«



1 Das Team des Frankfurter Studios Foundry 42: Leidenschaftlich, konzentriert, professionell, hoch talentiert.

2 Die Monde bieten bereits extrem viel Platz für neues Gameplay – an den Inhalten schraubt man noch bei CIG.

3 Engine-Programmierer Sascha Hoba zeigt uns den Solar System Editor. **4** Beachten Sie im Bild rechts unten die Überblücksansicht: Das Universum hat gigantisch viel Platz.

Bar wieder. Die unglaubliche Menge an Details und das Händchen der Künstler für stimmige Umgebungen erstaunen uns immer wieder. Wie in der Gamescom-Demo gehen wir rüber zu dem kleinen Tisch, an dem noch immer Miles Eckhart sitzt. Doch etwas ist anders: Während der Spielercharakter langsam auf Miles zugeht, verändert sich

dessen Verhalten. Miles nimmt Notiz von uns, checkt uns mit einem kurzen Blick ab, bevor er wieder auf sein MobiGlas oder in eine andere Richtung start. Das kommt erstaunlich lebensecht rüber.

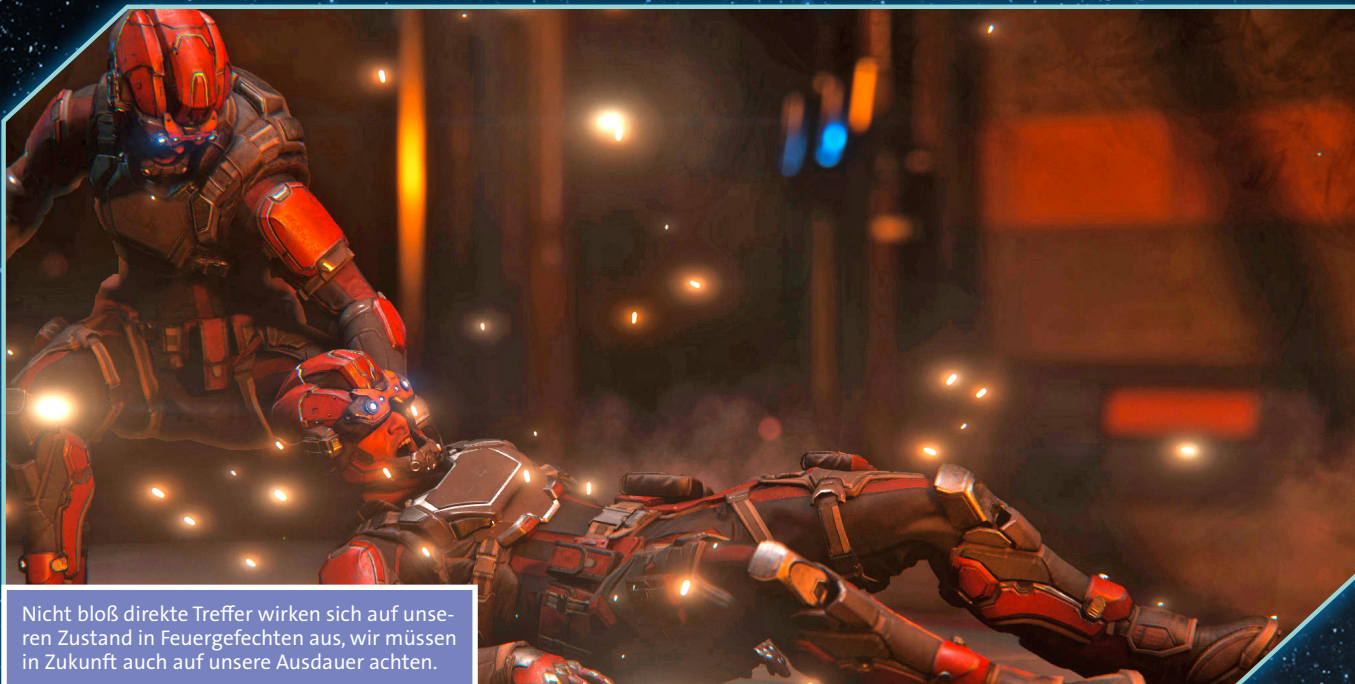
Ganz überraschend kommt das für uns in diesem Moment nicht, denn wir hatten vor der Demo bereits Gelegenheit, bei Lead

Technical Designer Bob Reininger vorbeizuschauen und uns die Implementierung der Questgeber genauer anzusehen. Bob ist normalerweise im Studio in Austin, Texas, stationiert und für den kommenden Release von Update 3.0 in Frankfurt, denn hier kommen am Ende des Tages alle Features zusammen. Bob und Todd (unterstützt vom Lead AI Programmierer Francesco Rocucci) zeigten uns die Veränderungen, die Miles Eckhart seit der Gamescom-Demo im letzten Jahr durchgemacht hat. Seine Bewegungsabläufe haben eine beeindruckende Natürlichkeit erhalten, die Animationen sind unglaublich flüssig und lebensecht. Und auch nachdem er angesprochen wird, lässt der Realismusgrad kaum nach, im Gegenteil: Miles' Mimik ist überragend, in Verbindung mit der Vertonung fast schon gespenstisch echt.

Noch sind sie aber nicht völlig zufrieden, hier in Frankfurt. Fast täglich kommen neue Builds, fast täglich werden Bugs ausge-merzt, wird an den Details gearbeitet. Die Questgeber in Update 3.0 sollen so perfekt

Riesige Raumschiffswracks (hier ein verunglückter Javelin-Zerstörer) warten nur darauf, von uns erkundet zu werden. Später sollen diese Wracks sogar von NPCs bewohnt sein.





Nicht bloß direkte Treffer wirken sich auf unseren Zustand in Feuergefechten aus, wir müssen in Zukunft auch auf unsere Ausdauer achten.

wie möglich werden, denn sie sind die Grundlagenstudie für alle weiteren NPCs und Questgeber, mit denen die Spieler in Zukunft (auch in Squadron 42) interagieren sollen. Hier kommt die neue Subsumption-KI ins Spiel. Subsumption heißt Zusammenfassung, das System soll sich also um alle möglichen Aspekte einer Figur kümmern. Schließlich sollen die NPCs echt wirken und sogar komplette, eigene Tagesabläufe haben. »Wir erschaffen die Subsumption-KI eher systemisch, die NPCs mehr mit einem eigenen Verhalten ausstattet und weniger an reinen Skripten ausrichtet«, erklärt Design Director Todd Papy.

Sightseeing mit Wracks

Zwischen sieben und 14 Missionen sollen es zu Beginn in das Update schaffen, verrät uns

Papy. Wie viele es am Ende werden und in welcher Schlagzahl später neue Missionen hinzukommen können, das hängt ganz davon ab, wie gut die Macher vorankommen. In der Präsentation wird gerade im Gespräch mit Miles Eckhart eine dieser Missionen angenommen, der Auftrag lautet diesmal, eine vermisste Person zu finden. Letzter bekannter Aufenthaltsort der gesuchten Person ist Yela, ein Signal kommt dort von einer möglichen Absturzstelle. Der Job ist klar: hinfliegen und herausfinden, was passiert ist. In der Demo bringt uns ein Konsolenbefehl augenblicklich wieder an die Oberfläche der Landezone, dann wird erneut das Raumschiff gerufen und wir jagen steil gen Himmel. Kaum sind wir aus der Atmosphäre des Planeten ausgetreten, wird unser neues Ziel über die Star Map angewählt. Quantum Tra-

vel bringt uns erneut zügig in den Orbit des kalten Felsbrockens und wieder geht es im Sinkflug gen Oberfläche. Das, was wir hier beschreiben, ist die vollkommene Barrierefreiheit: Die nahtlose Reise von einer Station auf einen Planeten, zu Fuß durch eine Landezone mit Weiterreise zu einer verunfallten Caterpillar – einem gigantischen Wrack – auf einem Mond. Diese Absturzstellen und Wracks werden für Update 3.0 teilweise prozedural erstellt, wir werden eine ganze Reihe davon erkunden dürfen. Anfangs werden sie noch unbewohnt sein, zukünftige Updates sollen aber auch für bewohnte Wracks sorgen. Mal finden wir darin einen zünftigen Kampf, mal friedliche NPCs, die vielleicht auf Handel aus sind.

Unsere Gladius landet neben dem monströsen Wrack der Caterpillar, dann wird zu



Daymar wirkt ein bisschen wie eine Wüstenlandschaft auf der Erde. Jeder Mond und Planet soll sich von den jeweils anderen visuell unterscheiden.

Die Geburt der prozeduralen Planeten

Es war ein Ziel für die Zeit nach dem kommerziellen Release von Star Citizen: die prozedurale Generierung von Planeten und die Erkundung derselben durch Spieler. Doch die Dinge ändern sich, wenn Entwickler mit viel Leidenschaft für ihren Job mehr tun, als aktuell nötig ist. Auftritt Marco Corbetta. Der Senior Technical Director bei Foundry 42 in Frankfurt war scharf auf die Planetentechnik und bekam von Studiochef Chambers grünes Licht (nicht etwa von Chris, der die Arbeit an diesem Feature für später geplant hatte!), neben seinen anderen Aufgaben schon mal an der Planetentechnik zu schrauben.

»Er machte nicht direkt viele Überstunden für diese Sache«, erzählt Brian Chambers uns im Interview. »Aber er wollte eben unbedingt dran arbeiten und deshalb entschuldigten wir ihn über einen Zeitraum von ca. zwei Monaten für die meisten Meetings. Eines Tages standen wir dann hinter Hannes' [Hannes Appell, Director of Cinematics; Anm. d. Red.] Schreibtisch und flogen auf einen winzigen Punkt im All zu. Der Punkt wurde kaum größer, also musste die Flugeschwindigkeit über die Konsole erhöht werden – und dann, irgendwann nach 40 Minuten, erschien da dieser Planet, und alle nur



Die prozeduralen Planeten für Star Citizen sind eine Frankfurter Erfindung und kamen selbst für Chris Roberts überraschend.

so: Was zum Teufel?!« Eine Woche später entstand daraus das bekannte »Pupil to Planet«-Video, in dem die nahtlose Reise von einer Station auf einen Planeten gezeigt wurde. Das änderte alles. Es musste neu durchdacht werden, wie das Universum gebaut werden sollte. Es mussten Techniken erarbeitet werden, die die prozedurale Generierung verbesserten, Tools mussten geschaffen werden, um die Planeten schneller gestalten zu können. War es das wert? »Für mich ist das eine der tollsten Sachen an Star Citizen«, sagt Studiochef Chambers. »Du kannst von Planet zu Planet zu Planet fliegen, ohne Unterbrechung.« Wie sich das anfühlt und welche Freiheit damit verbunden ist, werden wir in Kürze mit Update 3.0 selbst erfahren.

Fuß nach dem Ziel gesucht. Über Wrackteile und Schrott geht es ins Innere des havarierten Raumschiffs. In einem der Räume findet sich die Leiche der gesuchten Person, aber leider lässt das Interaktionssystem die Entwickler bei der Präsentation im Stich. Das gilt allerdings nicht für die beiden Schurken, die sich in der Zwischenzeit herangeschlichen haben und das Feuer eröffnen. Der Entwickler, der die Demo spielt, demonstriert uns kurzerhand die Durchschlagskraft einer Fahrzeugabwehrwaffe an den Überraschungsgästen – viel hilft manchmal viel.

Erkennen, wo man ist

Doch nicht bloß die Barrierefreiheit oder die Missionen sind beeindruckend: Das Environment-Team hat bei den Monden ganze Arbeit geleistet. Davon dürfen wir uns am

Arbeitsplatz von Pascal Müller (Senior Environment Artist) und Michel Kooper (Lead Environment Artist) überzeugen. Ob man sich nicht irgendwann auf einen neuen Planeten freut, wenn man diese abertausenden Quadratkilometer mit Umgebungs-Assets ausgestattet hat, fragen wir Pascal: »Ja, manchmal kann ich's kaum noch sehen«, gibt er zu. Das ist kein Wunder, wenn man die verhältnismäßig langweiligen Oberflächen von Monden – steinig, felsig, staubig – betrachtet. Doch auch bei solch eintönigen Strecken holen die Künstler alles aus den ihnen zur Verfügung stehenden Tools heraus: Objektgruppen werden mit Algorithmen automatisch verändert und sehen dadurch immer etwas anders aus. Außerdem verpassen die Environment-Spezialisten den Monden ihren ganz eigenen Charakter: Yela ist ein eiskal-

ter Felsbrocken, dessen teils glänzende Oberfläche die Kälte auch visuell sehr gut transportiert. Auf Cellin gibt es vulkanische Aktivitäten, der Mond ist überall mit Geysiren gespickt. Der dritte Mond, Daymar, sieht ein bisschen wie eine Wüstenlandschaft auf der Erde aus. Genau das ist das Ziel der talentierten Künstler, die hier arbeiten: Anhand von landschaftlichen Details, durch ausgeklügelte Texturierung und eine einzigartige Lichtstimmung sollen wir in der Lage sein, einen Mond oder Planeten an seiner Oberfläche zu erkennen.

Nehmen wir die über 300 Planeten, die es in entfernter Zukunft in rund 100 Systemen geben soll, und rechnen wir acht bis zwölf Monde pro System hinzu, dann wird uns klar, was das hier für eine gigantische Herausforderung ist.



Bis wir mit der riesigen Reclaimer auf einem Planeten oder Mond landen, wird es noch etwas dauern, aber die Voraussetzungen dafür werden mit Update 3.0 erfüllt.

Unendliche Weiten

Endlich sind wir selbst an der Reihe und dürfen die Star-Citizen-Alpha 3.0 spielen. Kaum haben wir uns auf das neue Hoverbike, die Nox, geschwungen und einmal richtig Gas gegeben, gibt das Spiel seinen Geist auf: Komplettabsturz, die Presseleute haben den Build erfolgreich gecrasht. Nach einem Neustart läuft alles wieder und wir rasen auf dem schnittigen Bike über die hügelige Mondoberfläche. Die Steuerung ist noch nicht optimiert, zumindest am Gamepad scheint die Feinabstimmung noch nicht vorgenommen zu sein. Trotzdem macht es schon Spaß, um die Felsbrocken zu cruisen, und wir können uns lebhaft vorstellen, wie sich hier Jagdszenen abspielen und Spieler sich gegenseitig mit Raumschiffen, Fahrzeugen und Speedbikes beharken. Zumindest so lange, bis mehr NPCs ins Spiel eingefügt werden, die sollen das Universum nämlich zu 90 Prozent bevölkern.

Bis dahin bleibt einfach nur eine gigantische Spielfläche – einen Mond nur einmal auf einer Dragonfly zu umrunden soll über drei Stunden dauern. Überhaupt wird uns die wahnsinnige Größe des Universums erst klar, als wir uns bei Senior Engine Programmer Sascha Hobä den Solar System Editor genauer anschauen. Darin können Objekte (Planeten, Monde, Stationen) ganz leicht in bestimmten Verhältnissen zueinander platziert werden. Wir reden oft von Star Citizen

als ambitioniert. Doch selbst wer der Entwicklung von Star Citizen relativ dicht folgt, hat kaum eine Vorstellung davon, wie groß dieses Universum wirklich angelegt ist. Das sehen wir, als Sascha uns das Stanton System im Solar System Editor zeigt – und dann rausscrollt und rausscrollt und immer weiter rausscrollt, bis das komplette System beinahe im Raster des Editors verschwindet. Die schiere Größe erzeugt pure Faszination.

Cross-Play mal anders

Werden wir in diesem schon mit Update 3.0 riesigen Weltall überhaupt mal einen Spieler zu Gesicht bekommen? Hier soll die Cross-Play-Funktion greifen. Dabei erhalten zwei Spieler mal unterschiedliche Aufträge, mal denselben Job, vielleicht auch mit anderen Zielen. Das führt sie dann an das gleiche Wrack oder den gleichen Außenposten – und keiner der beiden weiß, was der andere im Schilde führt. Tun sie sich zusammen? Balieren sie sich über den Haufen? Das birgt viel Potenzial für interessante Begegnungen, viel-

leicht aber auch für Frust, wenn es kein vernünftiges Rufsystem gibt. Das soll erst im nächsten Update (3.1) implementiert werden.

In unserer Anspielsession lassen wir uns mal eben per Konsolenbefehl an einen Außenposten verlegen, es würde schließlich den zeitlichen Rahmen sprengen, wenn wir gemütlich dutzende Minuten lang hintuckern würden. Die Außenposten, ebenfalls teilweise prozedural generiert, werden in 3.0 unter anderem Gegenstand von Missionen sein. Wir werden sie aber auch einfach nur erkunden können. Das tun wir jetzt auch und bekommen dabei einen Vorgeschmack auf das Housing, das ebenfalls auf der Liste Entwickler steht. Wir können uns gut vorstellen, so einen Außenposten mit Freunden zu besetzen und zu verteidigen. In der Demo ist hier allerdings noch nichts los, uns bleibt nur die Bewunderung der stilsicheren Space-Container. Auch Interaktionen mit Gegenständen sind noch nicht möglich. »Ich würde erwarten, dass ich hier alles anfassen, anziehen oder ansehen kann, was hier so herum-

Wo bleibt Squadron 42?

Nach der Verschiebung im letzten Jahr und der Absage der Demo zu Squadron 42 war der Unmut groß. Wer sich jedoch in einer ruhigen Minute mit der Entwicklung im letzten Jahr befasst hat, der konnte ahnen, warum nichts zu Squadron 42 gezeigt wurde. Zuerst war da die neue Planetentechnik. Squadron 42 ist Roberts' Baby – und für dieses Baby ist ihm nur das Beste gut genug. Würde er also die Planetentechnik außen vor lassen? Unwahrscheinlich. Dazu kam die Arbeit an der KI. Bis letztes Jahr arbeitete CIG noch an Kythera und CryAI. »Aber Chris wollte keine zwei Systemen«, erklärt uns Todd Papy, und Brian Chambers ergänzt: »Die Grundlage für so eine wichtige Technik muss einfach stimmen. Wir mussten also einen halben Schritt zurückgehen und die Grundlage richtig aufbauen.« Die beiden bisherigen KI-Systeme wurden zur Subsumption-KI zusammengeführt.

Trotzdem wollten wir natürlich wissen, wie es vorangeht. »Es wird«, sagt Todd, und Brian fügt hinzu: »Ich würde gern so viel mehr zeigen und erzählen, schließlich sehe ich jede Woche die Cinematics zu Squadron 42, epische Kämpfe und sowas. Und dann denke ich manchmal: Was sind schon prozedurale Planeten. Schaut euch das hier an! Aber wir können dazu noch nichts zeigen, schon allein um die Story zu schützen.« Den Fortschritt an der KI und den Animationen sollen wir anhand von Update 3.0 sehen können. Das NPC-Verhalten, die weichen, realistischen Bewegungen, all das wird auch für Star Citizen entwickelt und kann daher als Wasserstand für Squadron 42 gesehen werden. »Es dauert länger als wir alle das wollen«, sagt Brian, »aber wir wissen, es war die richtige Entscheidung.«

Und was sagt Chris dazu? »Wir arbeiten sehr hart daran und wir machen gute Fortschritte. Die Kernelemente, die wir für Squadron 42 brauchen, sind auch für Update 3.0 wichtig. Und wir wollen unbedingt eine hohe Qualität für die Charaktere erreichen, für die Mimik,



Damit die KI wie geplant funktioniert, braucht sie ein einheitliches System. Die Entwicklung desselben dauerte länger als angenommen, kommt aber gut voran.

für ihr Verhalten. Wir wollen die Schauspieler richtig rüberbringen. Es soll mindestens so gut oder besser sein als alles, was es bisher in vergleichbaren AAA-Produktionen gegeben hat und ich bin nicht zufrieden, bevor wir das nicht erreicht haben. Bei Star Citizen zeige ich gern die Fortschritte, auch wenn sie noch nicht perfekt sind. Für Squadron 42 will ich das nicht: Wenn ich es zeige, dann muss es so sein, als ob Activision oder Bethesda auf der E3 ein neues Spiel präsentiert – nur mit dem Unterschied, dass alles was wir zeigen auch wirklich im Spiel passiert.«

Laut Roberts wurde keinerlei Arbeit verworfen, auch nicht die für letztes Jahr geplante Demo des ersten Kapitels von Squadron 42. Das Team entschied sich letztes Jahr im letzten Moment, keine »Work in Progress«-Demo zu zeigen. »Ich möchte das fertige System zeigen, in dem alles so ist, wie es sein soll, und in dem keine Not- oder Zwischenlösungen verwendet werden, nur um etwas präsentieren zu können«. Mit dem jetzigen Stand ist der Chef sehr zufrieden: »Wenn die Leute es sehen, werden sie es verstehen, und ich denke, sie werden darüber sehr glücklich sein«. Das bedeutet im Klartext: It's done when it's done. Ob wir dieses Jahr noch etwas dazu sehen, wollte Roberts nicht verraten, es ist aber durchaus möglich, dass auf einer der beiden großen Veranstaltungen in diesem Jahr (Gamescom und CitiCon) neue Infos zur Einzelspielerkampagne durchsickern.

steht«, sagt Todd, als wir die detaillierte Einrichtung eines Außenpostens unter die Lupe nehmen. »Daran arbeiten wir noch und Item 2.0 wird das möglich machen.«

Trotz diverser Bugs und unvollständiger Features in der sehr frühen Demoversion: Den Eindruck eines riesigen, in seiner Entstehung befindlichen Universums vermittelt sie hervorragend. Die massive, riesige Oberfläche des Mondes, der enorme Detailgrad überall fasziniert uns, und wir können jederzeit nach Levski, Grim Hex, Port Olisar oder auf einen der anderen Monde wechseln.

Alles hängt vom Inhalt ab

Nicht alles, was in Update 3.0 enthalten sein soll, konnten wir selbst sehen oder spielen. Fracht und Handel werden in ersten Versionen integriert, Versicherungen für Schiffe aktiviert und Ausdauer wird als taktisches Element hinzugefügt. Viele Apps für die MobiGlas-Benutzeroberfläche sind in Arbeit, und dutzende Detailfeatures wie Schrottfelder im All, das Landesystem und weitere Verbesserungen unter der Haube, die unter anderem die Grundlagen für zukünftige Updates schaffen, sind geplant. Die technischen Neuerungen behandeln wir im Artikel rund um die Technik von Star Citizen ausführlich. Aber reicht das schon aus?

Ob er sich sicher ist, dass all dieser enorme Raum mit sinnvollen, spannenden Inhalten gefüllt werden kann, fragen wir Todd. Die Antwort kommt nicht aus dem PR-Lehrbuch: »Ich weiß es nicht«, sagt er offen und ehrlich. »Aber es ist mein Ziel. Ich bin so lange eher der pessimistische Typ, bis ich wirklich Ergebnisse sehen kann. Ich bin mir sicher, was die Planeten angeht, die Technik und was wir drum herum alles machen, beispielsweise modulare Raumstationen und so weiter. Aber die nächste große Herausforderung für mich ist, wie die Umgebung für den Spieler zum Leben erwacht. In Spielen wie Skyrim oder GTA hast du Gras, Tiere, Verkehr. Aber wie setzen wir das um? Wie sieht Alien-Gras aus?«

Stück für Stück, eine Sache nach der anderen – so arbeiten die Entwickler Probleme ab. »Alle diese Dinge kommen langsam zu-



Mit dem neuen Hoverbike Nox durften wir schon mal über die Mondoberflächen heizen.

sammen, immer mehr Teile fügen sich ins Spiel ein und je mehr davon bei uns ankommt, desto zuversichtlicher werde ich, dass wir auch die Inhalte liefern können, die Langzeitmotivation garantieren.« Das klingt nach einer realistischen Einschätzung. »Es ist auch nicht so, dass die Leute hier nicht wüssten, wie sie etwas machen sollen, beispielsweise die prozedurale Generierung einer kompletten Planetenstadt [Arc Corp, Anm. d. Red.],« fügt Studiochef Brian Chambers hinzu. »Aber jeder hier will den bestmöglichen Weg finden, wie man etwas macht. Das dauert länger als Chris das gern hätte, das dauert länger als wir das gern hätten. Aber es legt den Grundstein für alles, was danach kommt und worauf aufgebaut werden soll.«

Star Citizen soll über einen langen Zeitraum gespielt werden. Platz ist hier wirklich kein Problem, das Universum ist gigantischer, als wir dachten. An den Inhalten wird unter Hochdruck gearbeitet, aber es wird gleichzeitig ständig geforscht, ausprobiert, verworfen und verbessert. Das ist nichts, was Chris Roberts unnötig forcieren würde. Ihm wird oft vorgeworfen, es sei sein Perfektionismus, der das Projekt so explodieren lässt. Dass er keinen Punkt finden würde, an

dem er eine Sache einfach mal gut sein lassen könne. Aber es gibt mittlerweile über 400 Perfektionisten, die an diesem Projekt arbeiten und technische Grenzen austesten.

Update 3.0 wird noch nicht der ganz große Wurf. Aber es bringt die vielleicht wichtigste Grundlage: Das Universum bekommt eine Form, der Spieler einen Eindruck davon. Dass sich dieses Spieluniversum ausbreiten und weiterentwickeln wird, davon sind wir nach unserem Studiosbesuch fest überzeugt. ★



Benjamin Danneberg
@Game_Play_Me



Es wird gern und häufig über Star Citizen gestritten. Bestimmte Keywords triggern Unterstützer ebenso wie die Gegner des Projekts, und die Spekulationsmühlen in Presse und Foren drehen sich ungebremst. Bloß hat das alles wenig mit dem eigentlichen Projekt zu tun, mit den Menschen, die daran arbeiten, mit dem, was wirklich in den Studios vor sich geht. Trotz der enormen Transparenz der Entwicklung schauen die Wenigsten ganz genau hin. Es liegt auf der Hand, dass hier nicht ein einziger Größenwahnsinniger irren Feature-Creep treibt. Hier bauen über 400 größtenwahnsinnige, hochtalentiert und extrem erfahrene Entwickler an einem nie dagewesenen Spiel. In Frankfurt hat niemand einen Zweifel daran, dass Star Citizen möglich ist, denn diese Leute wissen ganz genau, was sie da tun. Stattdessen wird darüber diskutiert, wie man es noch besser machen kann. Wie man technische Grenzen sprengt, als gäbe es sie gar nicht. Die Leidenschaft und das Engagement, mit denen die Entwickler an ihren Tischen sitzen, kommunizieren, Ideen diskutieren und umsetzen und beinahe nebenbei neue Meilensteine aus dem Hut zaubern, sind wirklich beeindruckend.



Auch zukünftige Inhalte sind bereits in Arbeit: In Update 3.1 wird die erste Version des Minings eingeführt (hier mit dem Mining-Schiff Prospector).

Die Technik hinter Star Citizen

VON DER VISION ZUR WIRKLICHKEIT

Ein Mammutprojekt wie Star Citizen ist nur mit der richtigen Technik dahinter zu bewältigen. Aber gibt es dafür überhaupt schon die passende Hardware? Dieser und vielen anderen Fragen sind wir auf den Grund gegangen. Von Nils Raettig

Wenn es um Star Citizen geht, lautet die Gretchenfrage an Gründervater Chris Roberts: »Glaubst du wirklich, dass das jemals fertig wird?« Einerseits wegen der schieren Größe, die das Universum des Weltraum-MMOs einmal umfassen soll. Andererseits aufgrund der technischen Herausforderungen, die all die geplanten Funktionen und Spielmechaniken mit sich bringen – insbesondere für einen Mehrspieler-Titel.

Wir hatten die Gelegenheit, mit Chris Roberts und Entwicklern bei Foundry 42 (Tochterunternehmen von Roberts' Cloud Imperium Games) in Frankfurt ausführlich über diese Frage und die Technik hinter Star Citizen zu sprechen. Dass Roberts und die Entwickler fest davon überzeugt sind, dass Star Citizen trotz all der ambitionierten Ziele wirklich einmal fertig wird (wobei das Spiel natürlich auch nach dem offiziellen Release immer weiterentwickelt werden soll), ist dabei nicht sonderlich überraschend. Was sollen sie auch anderes sagen? Weniger selbstverständlich ist allerdings die Tatsache, dass wir nach dem Besuch viel von unserer ursprünglichen Skepsis gegenüber dem Großprojekt Star Citizen verloren haben. Das liegt zum einen an der Leidenschaft und dem Know-how, beides haben wir in jedem Gespräch gespürt. Zum anderen gibt es trotz der scheinbar endlos wirkenden Liste an immer neuen Funktionen, Mechaniken und Inhalten, die in das Spiel integriert werden sollen, klare Pläne, die die technischen Machbarkeiten berücksichtigen und die

möglichst früh alle nötigen Grundsteine für die Umsetzung der Vision legen sollen.

Als wir Roberts fragen, ob es Momente gibt, in denen er daran zweifelt, dass all das realisiert werden kann, verweist er auf diese Pläne – aber nicht, ohne gleichzeitig einzuräumen, dass sie vielleicht nicht immer die besten sind. »Natürlich kommt es vor, dass wir bei der Umsetzung einer Spielmechanik merken, dass das so nicht funktioniert. Aber dann gehen wir eben ein paar Schritte zurück und suchen nach einer neuen Lösung. Es gibt jedenfalls nichts in unseren Plänen, das ich nicht auch für machbar halte.«

Die Weitsicht in den besagten Plänen ist gleichzeitig mit ein Grund dafür, dass nach über vier Jahren Entwicklungszeit immer noch sehr viel Arbeit vor Cloud Imperium Games liegt. Ein Großteil der bislang vergangenen Zeit wurde nicht nur in den Aufbau der nötigen Teams gesteckt, sondern auch in die Anpassungen der CryEngine (beziehungsweise der Lumberyard Engine von Amazon). Diese Anpassungen waren zwingend nötig, um die Entwicklung von Star Citizen in seiner aktuell geplanten Form überhaupt erst möglich zu machen.

Zu 90 Prozent neuer Code

Im Gespräch mit den technischen Direktoren Marco Corbetta und Carsten Wenzel erfahren wir viele Details über diese Anpassungen der CryEngine. Sie haben schon vor ihrer mittlerweile zweijährigen Zeit bei Foundry 42 vier Jahre lang zusammen bei Crytek an

der CryEngine gearbeitet und viele Zeilen des Codes programmiert. Eines stellen sie aber gleich zu Beginn unseres Gesprächs klar: »Es ist sehr wichtig zu betonen, dass wir es hier nicht mehr wirklich mit der CryEngine zu tun haben.«

Wenn man sich nur den Code Zeile für Zeile anschaut, liegt das Verhältnis von alten und neuen Inhalten zwar bei 50 zu 50. Geht es aber darum, was wirklich in Star Citizen genutzt wird, dann ist ein Verhältnis von 90 zu 10 zu Gunsten des neuen Codes laut Corbetta und Wenzel deutlich realistischer. Vor allem zwei Aspekte haben eine weitreichende Überarbeitung der Engine nötig gemacht: Einerseits die schiere Größe der Spielwelt, andererseits die vielen Interaktionsmöglichkeiten, die sie bieten soll.

Um ohne Ladebildschirm oder Tricks wie die Teleportation der Spielfigur von einer Raumstation zu einer Planetenoberfläche und von dort aus zu einem Mond weiterfliegen zu können, müssen die Koordinaten auf dem Weg dorthin tatsächlich in der Spielwelt vorhanden und von der Engine adressierbar sein. In den Dimensionen von Star Citizen ist das nur durch den Wechsel von 32 Bit zu 64 Bit möglich, der laut Roberts etwa ein Jahr Zeit in Anspruch genommen hat (siehe auch den Kasten »Groß, größer, 64 Bit«).

In Star Citizen soll es außerdem viele Interaktionsmöglichkeiten zwischen Spielern, der KI und Objekten geben, während das in den meisten anderen Spielen mit der CryEngine nicht der Fall ist. Deshalb mussten gro-

Wohin mit all den Daten?

Wenn man sich durch eine Welt in einem Spiel bewegt, müssen die passenden Daten für Ihre Darstellung wie Texturen oder Objektgitter zuvor in den Speicher des PCs (teilweise in den Hauptspeicher, teilweise in den Speicher der Grafikkarte) geladen werden, damit sie beim Rendern der jeweiligen Szene (beziehungsweise des jeweiligen Bildes) ausreichend schnell zur Verfügung stehen. Ein riesiges All mit begehbaren Planeten, Monden und Raumstationen stellt dabei extrem hohe Anforderungen an das Streaming von Daten.

Cloud Imperium Games hat deshalb das sogenannte »Object Container Streaming« entworfen, das gewissermaßen eine Stufe über dem oben beschriebenen »Low Level«-Streaming ansetzt. Ein Objekt-Container enthält alle Daten, die für das Rendern eines bestimmten Objekts benötigt werden. Dabei kann es sich um einen ganzen Planeten, eine Raumstation oder auch nur um ein Zimmer innerhalb dieser Station handeln.

Star Citizen soll während des Spielens erkennen, welche Objekt-Container demnächst wahrscheinlich benötigt werden, und sie möglichst früh je nach Bedarf im Hintergrund Stück für Stück in den Speicher laden. Eine Hierarchiestruktur der Objekt-Container sorgt gleichzeitig dafür, dass die wichtigsten Daten stets zuerst geladen werden. Im besten Fall bleiben Ladebalken durch dieses System weitgehend aus.

Auch für das Object Container Streaming spielt die Zahl der vorhandenen Prozessorkerne und ihre Auslastung eine wichtige Rolle. So können beispielsweise

die wichtigsten Spielmechaniken wie die Steuerung des Raumschiffs auf einem oder mehreren Haupt-Threads ablaufen, während freie Threads (beziehungsweise Kerne) für das Object Container Streaming genutzt werden. Damit die Daten möglichst schnell im Speicher laden, empfiehlt es sich außerdem, Star Citizen auf einer SSD zu installieren, große Mengen RAM helfen ebenfalls.

In der Vorstellung der Alpha 3.0 hat Design Director Todd Papy uns erklärt, dass aktuell vier bis fünf spezielle Gebiete auf Planeten und Monden untergebracht sind. Sobald das Object Container Streaming in das Spiel integriert ist, sollen es wesentlich mehr sein. Chris Roberts geht davon aus, dass die Integration spätestens bis zum Ende des Jahres 2017 abgeschlossen ist.



Um nahtlos vom All zu einem Planeten und über seine Oberfläche fliegen zu können, ist das möglichst effiziente Streamen von Daten Pflicht. Star Citizen setzt dazu unter anderem auf das sogenannte »Object Container Streaming«, bei dem kombinierte Assets je nach Bedarf möglichst früh im Hintergrund geladen werden.

Be Teile des Job-Management-Systems umgeschrieben werden, damit der laut Wenzel zuvor eher serielle und primär mit einem Prozessor-Thread arbeitende Code der Engine möglichst viele Aktualisierungen für die verschiedenen Entitäten im Spiel parallel auf mehreren Threads der CPU vornehmen kann. Bei vielen modernen Prozessoren werden pro Kern jeweils zwei Threads gleichzeitig bearbeitet. Eine Quad-Core-CPU stellt also beispielsweise immerhin acht Threads zur Verfügung, die unterschiedliche Rechenaufgaben übernehmen können.

Eine Entität (beziehungsweise ein Item) kann grundsätzlich alles Mögliche sein, von einem Gegenstand in einer Schublade über eine KI-gesteuerte Spielfigur bis hin zu einem Raumschiff. Diesen Aspekt greift auch Roberts auf, als wir ihn nach Schwächen der CryEngine fragen. »Wir haben dafür gesorgt, dass alles im Spiel eine Entität sein kann, der wir bestimmte Komponenten zuweisen. Ein Raumschiff hat zum Beispiel eine Bewegungskomponente in Form des Intelligent Flight Control System, die dafür sorgt, dass es fliegen kann. Außerdem kann es eine le-

benserhaltende Komponente in Form von verschiedenen Räumen mit Sauerstoff oder eine Komponente für die Energieversorgung enthalten. [...] Dieses Komponentensystem gibt es in der CryEngine nicht.«

Wer die Entwicklung von Star Citizen und unsere Berichterstattung dazu bereits eine Weile verfolgt, der erkennt hier das schon seit Längerem bekannte System mit der Bezeichnung »Item 2.0« wieder. Sein großer Vorteil besteht darin, dass man zunächst isoliert bestimmte Funktionen entwickelt (etwa für die Physik, für die Bewegung oder

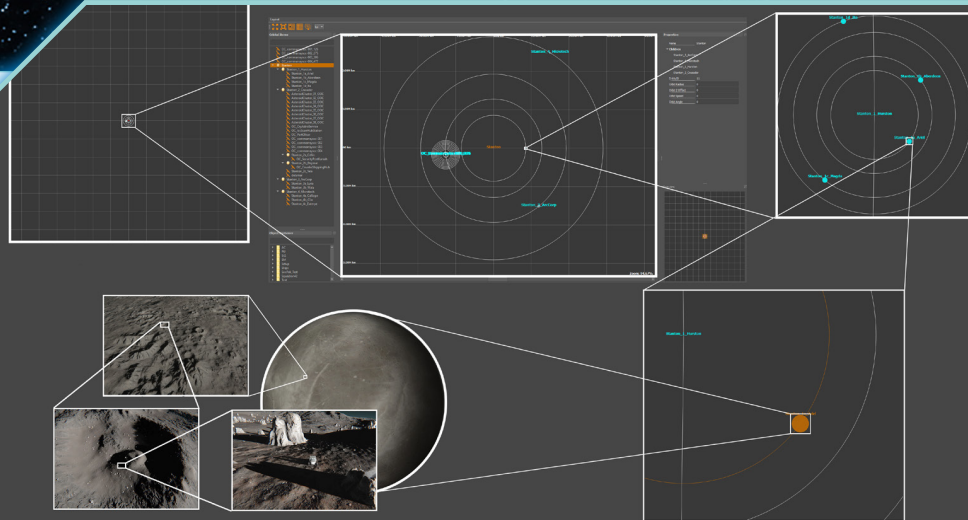


Star Citizen soll nicht nur irgendwann über 300 erkundbare Planeten in etwa 100 verschiedenen Sternensystemen bieten, sondern auch zahlreiche Monde, Raumstationen, Städte und Außenposten.

Groß, größer, 64 Bit

Als wir die technischen Direktoren Marco Corbetta und Carsten Wenzel nach der wohl aufwendigsten Arbeit an der Engine fragen, die gleichzeitig viele Spieler gar nicht unbedingt bewusst wahrnehmen, antworten sie genau wie Chris Roberts in unserem späteren Skype-Interview: »Die 64-Bit-Implementierung« – die weder die CryEngine noch die Lumberyard Engine von Haus aus unterstützen. Vereinfacht ausgedrückt ermöglichen 64 Bit im Gegensatz zu 32 Bit den Umgang mit deutlich größeren Zahlen beziehungsweise die Adressierungen eines wesentlich größeren Speicherbereichs ($2^{64} = 18.446.744.073.709.551.616$ Byte statt $2^{32} = 4.294.967.296$ Byte). Würde die Engine von Star Citizen nur 32 Bit unterstützen, wäre es nicht möglich, derart große Sternensysteme zu erschaffen, in denen man tatsächlich jede einzelne Koordinate erreichen kann.

Typische PC-Prozessoren unterstützen 64-Bit schon seit vielen Jahren, gleiches gilt für das Betriebssystem Windows – sogar für Windows XP wurde 2005 eine 64 Bit-Version veröffentlicht. Spiele laufen aber bis heute in der Regel mit 32 Bit (daher auch die gerne in Feh-



Wie beeindruckend die Skalierung in Star Citizen ist, zeigt dieses Bild: Oben links sehen Sie ein Sternensystem im Solar Editor – und den riesigen Raum, der außenrum noch gefüllt werden könnte. Von einer genaueren Ansicht der verschiedenen Umlaufbahnen der Himmelskörper bis hin zu einem bestimmten Planeten und einzelnen Felsen darauf ist alles mit der Star Engine darstellbar.

larmmeldungen auftauchende Bezeichnung »Win32«-Anwendung), weil es aufgrund der deutlich kleineren Levelgrößen meist einfach nicht nötig ist, einen derart großen Speicherbereich zu adressieren. Zur besseren Einordnung ein kurzer Vergleich: Die gesamte Spielwelt von The Witcher 3 kann in einen einzelnen Krater eines Mondes aus Star Citizen passen.

für den Sound), die dann im nächsten Schritt je nach Bedarf einer Entität zugewiesen werden können. Laut Roberts ist das ein moderner Ansatz in der Programmierung, der es leichter macht, neue Funktionen hinzuzufügen, der für bessere Performance sorgt und der auch das Synchronisieren der Spielwelt mit all ihren Objekten in einem Netzwerk vereinfacht.

Tausende Spieler, eine grenzenlose Welt

Ursprünglich war der Plan, in Star Citizen wie bei MMOs üblich auf private Instanzen mit eher kleiner Spielerzahl zu setzen. Aktuell können sich beispielsweise maximal 24 Spieler auf einem Server befinden (was auch in der Alpha 3.0 vermutlich noch der Fall sein wird). Die Überarbeitung der CryEn-

gine soll aber zusammen mit einer neuen Serverstruktur in Form von miteinander kommunizierenden Server-Netzwerken (beziehungsweise Server-Meshes) statt einzelner, isolierter Server deutlich größere Instanzen mit tausenden Spielern ermöglichen. Ein physikalischer Server besitzt dabei laut Roberts momentan in der Regel 32 Kerne, was insgesamt acht virtuelle Maschinen für den Umgang mit den Daten ermöglicht, die jeweils vier Kerne nutzen können. Aufgrund von Limitierungen durch die CryEngine profitieren die virtuellen Maschinen noch nicht davon, ihnen mehr als vier Kerne zuzuweisen, erschwerend hinzu kommt die Tatsache, dass die maximale Spielerzahl nicht linear mit den insgesamt auf dem Server zur Verfügung stehenden Kernen skaliert.

Genau das soll sich in Zukunft ändern, so Roberts: »Wenn wir uns dazu entscheiden, 24 Spieler pro vier Kerne zuzulassen, und es schaffen, dass die Kernskalierung weitgehend linear verläuft, dann können bereits auf einem physikalischen Server weit über 100 Spieler untergebracht werden. [...] Und sobald wir die Server-Netzwerke und den nahtlosen Wechsel von einem Server zum anderen implementiert haben, spielt praktisch jeder in derselben Instanz der Welt«.

Stapelverarbeitung statt Kern-Chaos

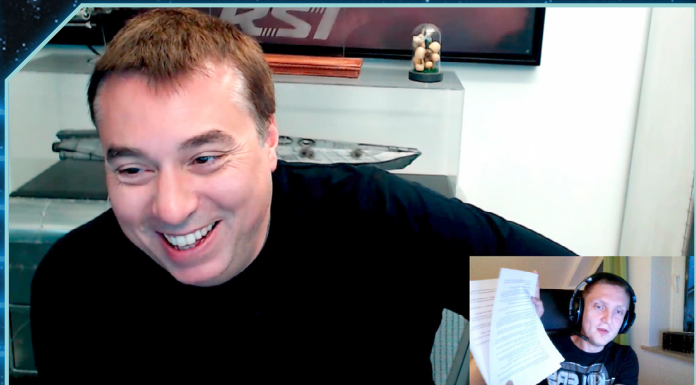
Ein wichtiger Schritt zur besseren Kernskalierung ist dabei der Batch-Ansatz beziehungsweise eine Art Stapelverarbeitung. Statt verschiedene Aufgaben wie die Aktualisierung von Komponenten oder die Berech-



Marco Corbetta (links) und Carsten Wenzel (rechts) haben schon bei Crytek gemeinsam an der CryEngine gearbeitet. In Frankfurt hatten wir die Gelegenheit, ausführlich mit ihnen über die Stärken und Schwächen der Engine und die zahlreichen Änderungen zu sprechen, die sie für die Realisierung von Star Citizen daran vornehmen mussten.



Auch die Charaktermodelle sollen extrem detailliert ausfallen.



In Skype-Interview freut sich Chris Roberts über die vielen Fragen, die Hardware-Redakteur Nils Raettig für ihn vorbereitet hat.

nung der Physik auf die vorhandenen CPU-Kerne zu verteilen, wird eine dieser Aufgaben (beziehungsweise einer dieser Stapel) gemeinsam von allen Kernen abgearbeitet, bevor es an die nächste Aufgabe geht. Das macht die Synchronisierung der anstehenden Aufgaben leichter, da alle Kerne am selben Typ Rechenoperation arbeiten. Vor allem die (schwierige) Integration der Physik-Berechnungen in dieses Batch-Modell soll mit Blick auf die Server für eine bessere Kernskalierung sorgen. Da es aber noch eine Weile dauern wird, bis wirklich tausende Spieler eine Instanz bevölkern können, ist es laut Roberts umso wichtiger, die KI der CryEngine so zu überarbeiten, dass sie in einer derart großen Welt wie der von Star Citizen für das nötige Leben sorgen kann. Der aktuelle Plan sieht dabei vor, dass 90 Prozent der Welt von der KI bevölkert werden und zehn Prozent durch die Spieler.

All das lässt bereits erahnen, dass Star Citizen in Sachen Hardware-Anforderungen kein anspruchloses Spiel sein wird – dabei haben wir über Aspekte wie die prozedurale Planetentechnik (siehe den Kasten »Alles prozedural, oder was?«), das Streaming der Spielinhalte auf Seiten der Clients (siehe den Kasten »Wohin mit all den Daten?«) und die herausfordernde Kombination verschiedener Spielmechaniken wie dem Ego-Shooter-Teil oder der Steuerung von Raumschiffen im All noch gar nicht gesprochen.

Wer die bislang spielbaren Module einmal selbst ausprobiert hat, der weiß, wie niedrig die fps gerade bei hoher Detailstufe in anspruchsvolleren Szenen liegen können – und das trotz der bislang eher geringen Zahl an Spielern (und vor allem an NPCs). Bei all dem darf man aber nicht vergessen, dass es sich immer noch um eine Alpha handelt. Sehr viele Optimierungsarbeiten stehen

also noch aus, zudem sind längst nicht alle der beschriebenen Verbesserungen an der CryEngine und der Serverstruktur in den spielbaren Betrieb integriert.

Insofern hat es uns nicht überrascht, dass die uns gezeigte Demo der Alpha 3.0 auf einem PC mit durchaus flotter Hardware (Intel Core i7 5930K, Nvidia GeForce GTX 980 und 32 GByte RAM) gefühlt teilweise mit weniger als 30 fps lief, außerdem gab es immer noch Bugs wie nicht funktionierende Aufzüge oder ein streikendes Ragdoll-System und einen kompletten Servercrash. Diese Probleme ändern aber nichts daran, dass es sehr beeindruckend war, selbst über eine große Raumstation zu laufen, in ein Raumschiff zu steigen und durch das All bis zu einem nahegelegenen Mond zu fliegen und schließlich auf dem Mond zu landen und ihn mit einer Art Hovercraft zu erkunden – und das ohne jeden Ladebalken.

Alles prozedural, oder was?

Star Citizen soll einmal etwa 100 Sternensysteme mit über 300 Planeten und zusätzlichen Monden enthalten – und sie sollen allesamt begeh- und erkundbar sein. Zum Release geht Chris Roberts zwar davon aus, dass »nur« etwa fünf bis zehn Sternensysteme im Spiel drin sein werden, die Pläne von Cloud Imperium Games sind aber dennoch gerade mit Blick auf die Zukunft mehr als ambitioniert.

Um so viele begehbbare Himmelskörper erstellen zu können, hat man die prozedurale Planetentechnik entworfen, deren erste Ergebnisse man unter anderem bereits auf der Gamescom 2016 in einer Präsentation bewundern konnte. Die Technik ist aber nur ein Werkzeug für die Entwickler, um in möglichst kurzer Zeit eine Basis für Planeten und Monde schaffen zu können, sie werden also nicht etwa während des Spielens prozedural generiert.

Am Arbeitsplatz von Senior Environment Artist Pascal Müller konnten wir uns selbst davon überzeugen, was das bedeutet. Im Grunde genommen kann ein Planet oder Mond mit unterschiedlichen Gebieten und Ebenen überzogen werden, etwa mit einer bestimmten Art



Hier schauen sich unsere Autoren Nils Raettig (links) und Benjamin Dannenberg (rechts) beim Senior Environment Artist Pascal Müller (Mitte) die Arbeit an einem Planeten an. Sein PC setzt auf sehr viel RAM (32 GByte), relativ viele CPU-Kerne (Core i7 4930K mit sechs Kernen) und eine Grafikkarte der unteren Mittelklasse (GeForce GTX 960).

von Wald, Gesteinen oder in Zukunft auch mit Gewässern. Chris Roberts bezeichnet das als »Malen mit einem größeren Pinsel«.

Es wird aber laut Roberts keine nur auf diese Art generierten Planeten oder Monde im fertigen Spiel geben. Jeder Himmelskörper wird von Hand mit dem nötigen Feinschliff und vor allem mit interessanten Bereichen wie einem Außenposten oder einem abgestürzten Raumschiff versehen. Es wäre schließlich langweilig, stundenlang über einen Mond zu fahren und nichts als Steine und Krater zu sehen.

Microsoft®
DirectX® vs.

Vulkan™

Duell der Schnittstellen

Die Entwickler von Star Citizen haben uns gegenüber immer wieder betont, wie wichtig es für eine gute Performance im Spiel ist, die Leistung des Prozessors möglichst gut auszunutzen. Genau das war auch einer der Hauptaspekte für die Entwicklung von sogenannten »Low Level«-Schnittstellen wie DirectX 12 (Nachfolger von DirectX 11) oder Vulkan (Nachfolger von OpenGL). Insofern überrascht es kaum, dass die Implementierung einer solchen Schnittstelle fest für Star Citizen geplant ist.

Da DirectX 12 aber nur von Windows 10 unterstützt wird, hat sich Cloud Imperium Games letztlich für Vulkan entschieden. Chris Roberts geht fest davon aus, dass Vulkan zum Release von Star Citizen im Spiel integriert sein wird, auf lange Sicht ist sogar ein völliger Verzicht auf DirectX 11 denkbar. Für die Server ist das zwar unerheblich, da hier keine Bilder gerendert werden. Auf der Client-Seite kann Vul-

kan aber potenziell für eine deutlich bessere Kernauslastung sorgen, so dass der Prozessor wiederum in der Lage ist, mehr der sogenannten »Drawcalls« (also den konkreten Auftrag etwas darzustellen) an die Grafikkarte weiterzugeben.

Vulkan soll zwar mit der Version 5.4 auch Teil der CryEngine werden, allerdings implementiert Cloud Imperium Games seit etwa zwei Jahren keine offiziellen Updates der Engine mehr in die Star Engine, weil die Unterschiede inzwischen einfach zu groß sind. Laut dem technischen Direktor Carsten Wenzel hat man ähnliche Pläne bei der Vulkan-Umsetzung wie Crytek, grundsätzlich stehen generelle Anpassungen an der Engine aber zunächst im Vordergrund. »Unser Flaschenhals ist momentan noch der Spielcode, nicht die Grafikschnittstelle. Der erste Schritt besteht also darin, die Engine zu verbessern, und der zweite Schritt wird der Wechsel zu Vulkan sein«.

Wenn man bedenkt, dass all das im fertigen Spiel mit mehr Monden und Planeten, mit mehr Möglichkeiten und Gegenständen und nicht zuletzt mit mehr Spielern und NPCs umgesetzt werden soll, dann drängen sich vor allem zwei Fragen auf: Mit welcher Hardware soll das flüssig laufen? Und könnte es vielleicht sogar nötig werden, Star Citizen »downzugraden«?

Can it run Star Citizen?

Eines stellen Corbetta und Wenzel auf unsere Frage nach den grob anvisierten Systemanforderungen direkt klar: Das Spiel soll auch mit moderater Hardware flüssig laufen, aber gleichzeitig sehr gut mit höherer Leistung skalieren und sie entsprechend nutzen. Auch dabei ist die möglichst umfassende Auslastung aller vorhandenen CPU-Kerne ein wichtiger Aspekt, weil das wiederum eine bessere Auslastung der Grafikkarte ermöglicht (siehe auch den Kasten »Duell der Schnittstellen«).

Um nicht Gefahr zu laufen, völlig an der (Hardware-)Realität der Spieler vorbeizuent-

wickeln, legen Corbetta, Wenzel und ihre Kollegen aus dem Engine-Team bewusst nicht so viel Wert darauf, ständig selbst mit der neuesten Hardware versorgt zu werden. Außerdem achten sie auf einen guten Hardware-Mix: Manche Programmierer nutzen eine AMD-Grafikkarte, andere wiederum ein Modell von Nvidia. Auch die Arbeit mit AMDs neuen Ryzen-Prozessoren und gegebenenfalls passende Optimierungen an der Engine sind fest eingeplant.

Grundsätzlich wollen die Entwickler nach Möglichkeit vermeiden, dass die Star Engine denselben Ruf bekommt wie die CryEngine. Stichwort: »Can it run Crysis?« (zu Deutsch etwa: »Kann man damit Crysis spielen?«). Unter diesem Motto wird teilweise heute noch Hardware getestet, weil das Spiel als sehr anspruchsvoll gilt. Den voraussichtlichen Anspruch von Star Citizen umreißt Roberts in unserem Gespräch etwas konkreter: Er geht davon aus, dass die CPU mindestens vier Kerne haben sollte, die GPU 2,0 GByte Videospeicher und das System insgesamt 8,0 GByte RAM, außerdem empfiehlt er eine

schnelle SSD mit Flashspeicher (statt einer langsamen Festplatte mit Magnetscheiben).

Diverse Grafikeinstellungen helfen dabei, ein Spiel für unterschiedliche schnelle Hardware anzupassen, momentan gibt es in Star Citizen aber nur eine Option für die globale Grafikkualität. Wenzel geht nicht davon aus, dass das Menü im fertigen Spiel mit über zwanzig verschiedenen Optionen extrem umfangreich wird, auch aufgrund des Testaufwands, den das nötig macht. »Wir haben eben keinen Publisher mit 100 Leuten, die sich nur um die Qualitätssicherung kümmern«, so Wenzel. Er versichert uns aber gleichzeitig, dass es genug Einstellungsmöglichkeiten geben wird, um das Spiel an die eigenen optischen Ansprüche und die Leistungsfähigkeit des jeweiligen PCs anzupassen.

Kommt das Downgrade?

Unsere Frage nach einem möglichen Downgrade beantworten Roberts und Wenzel unabhängig voneinander verneinend – und in beiden Fällen mit einem Verweis auf die sich



Es ist beeindruckend, einen Planeten erst aus großer Distanz vom All aus zu bewundern, und kurze Zeit später schon über seine Oberfläche zu laufen. Die große Herausforderung besteht aber darin, die Dimensionen von Star Citizen auch mit interessanten Inhalten zu füllen.



Bei der Vorführung der Alpha 3.0 war auch die Star Map zu sehen, die bei der Navigation durch das All hilft.

weiterentwickelnde Hardware. Roberts konkretisiert: »Wir verfolgen nicht den von den Konsolen bekannten Ansatz, bei dem ein Spiel primär mit Blick auf die Minimal-Konfiguration entwickelt wird. [...] Das ist alleine deshalb nicht wirklich sinnvoll, weil Star Citizen ein Online-Titel wird, der hoffentlich eine sehr lange Zeit gespielt wird. Hardware, die zum Release-Zeitpunkt als Highend gilt, ist zwei Jahre später wahrscheinlich nur noch gute Mittelklasse.«

Einen weiteren wichtigen Aspekt bringt Wenzel ins Spiel: die periodische Veröffentlichung von frühen Versionen, die Star Citizen auch durch seine Geschichte als Crowdfunding-Titel seit jeher begleiten. »Wir arbeiten nicht auf den einen Termin hin, zu dem alles fertig sein und funktionieren muss. Natürlich haben wir eine klare Roadmap und Visionen, aber wir überlegen auch immer wieder: Wie kommen wir da hin?«.

Was letztlich machbar ist und was nicht, lässt sich auch anhand der frühen Alpha-Versionen des Spiels ablesen. Roberts betont dementsprechend, wie dankbar er dafür ist, dass die Backer von Star Citizen so geduldig sind und so fleißig beim Testen mithelfen. Neben internen Tests anstehender Releases mit 60 bis 70 Personen gibt es zwei weitere Runden unter Beteiligung der Community: Die erste mit dem Namen »Evocati«, die etwa 1.000 Tester umfasst, und die zweite auf dem »Public Test Universe« (PTU) mit bis zu 20.000 Testern. Nur eine Version, die diese Testphasen erfolgreich bestanden hat, wird auch veröffentlicht.

Version Alpha 3.0 und die Zukunft

Den Multiplayer-Aspekt nennt Roberts schließlich auch als eine der größten technischen Herausforderungen für die Veröffentlichung der Alpha 3.0. »Es ist das eine, alleine im Editor der Engine auf einem unserer prozedural erstellten und dann von Hand angepassten Planeten herumzulaufen, und etwas völlig anderes, wenn das mehrere Spieler und NPCs auf einem unserer Server synchronisiert tun sollen.«

Auf den Servern selber werden zwar keine Frames gerendert oder Sounds abgespielt, da das nur für die Clients von Bedeutung ist. Die Server müssen aber wissen, wo sich die Planeten, das Terrain und andere Objekte befinden, unter anderem, damit auch die KI weiß, wo sie sich entlang bewegen kann und wo nicht. Gleichzeitig ist es aber nicht sinnvoll, diese Informationen permanent für die gesamte Spielwelt bereitzustellen, da große Teile davon nur leerer Weltraum sind.

Die Entwicklung eines passenden Systems, das je nach Bedarf und Spielerverhalten dafür sorgt, dass bestimmte Gegenden »physikalisiert« werden – und das auch noch unterschiedlich, da in einem Raumschiff beispielsweise eine andere Gravitation vorherrschen kann als auf der Oberfläche eines Planeten – hat viel Zeit in Anspruch genommen, was auch Wenzel als eine der größten technischen Herausforderungen bei der Arbeit an der Alpha 3.0 nennt.

Wie unser Besuch in Frankfurt gezeigt hat, sind diese und viele andere Herausforderungen längst noch nicht bewältigt. Bedenkt man gleichzeitig die bisherige Entwicklungsgeschichte von Star Citizen, würde es wohl ganz unabhängig davon niemanden wundern, wenn sich die Veröffentlichung der zuletzt für den Sommer anvisierten Alpha 3.0 erneut um den ein oder anderen Monat nach hinten verschiebt. Das liegt unserem Eindruck nach aber vor allem daran, dass Roberts und all die Entwickler, die wir in Frankfurt getroffen haben, mit einer unglaublichen Liebe zum Detail und extrem hohen Ansprüchen an Star Citizen herangehen – und das nicht nur mit Blick auf den »Commercial Release«, sondern eben auch in Bezug auf frühe Alpha-Versionen des Spiels.

Dazu passt auch die Antwort von Corbetta und Wenzel auf unsere Frage nach den technischen Highlights von Star Citizen. Corbetta nennt die prozedural generierten Planeten und die schiere Größe des Spiels, woraufhin Wenzel bemerkt, dass sich die Antwort auf diese Frage mit der Zeit immer wieder ändert. »Wir wollen stets neue Dinge hinzufü-

gen, die die Gesamterfahrung verbessern«. Einen bemerkenswerten Wunsch von ihm nennen wir abschließend trotz seines vorangeschickten »Zitiert mich nicht damit« – in der Hoffnung, dass er uns das nicht übelnimmt und weil wir von seiner Vision sehr angetan sind: Jeder Planet und Mond im Spiel soll grafisch und technisch Qualität auf Crysis-Niveau bieten.

Wenn man bedenkt, dass vermutlich alle drei Crysis-Teile zusammen nur einen Teil der Oberfläche mancher Planeten in Star Citizen bedecken, dann wird noch einmal sehr deutlich, wie ambitioniert die Ziele von Wenzel im Speziellen und von Cloud Imperium Games im Allgemeinen sind. Nach allem, was wir gesehen und gehört haben, könnten diese Ziele aber wirklich erreichbar sein – wenn auch vielleicht erst in ein paar Jahren und auf Hardware, von der wir heute höchstens etwas ahnen. ★



Nils Raettig
@nraettig



Zwei Dinge haben mich bei meinem Besuch bei Foundry 42 in Frankfurt und in meinem Gespräch mit Chris Robert besonders beeindruckt. Einerseits die enorme Leidenschaft und die große Liebe zum Detail, mit der Roberts und seine Entwickler an jeden noch so kleinen Aspekt des Spiels herangehen. Und andererseits die Tatsache, dass sie die technischen Grenzen dabei stets im Blick haben – und so früh wie möglich alles dafür tun, sie zu erweitern. Das ändert nichts daran, dass Star Citizen ein extrem ambitioniertes Projekt ist, das sehr wahrscheinlich noch auf viele Hürden stoßen wird und das noch Jahre in der Entwicklung sein dürfte. Die Chancen, dass es sich am Ende lohnt, diese lange Wartezeit in Kauf zu nehmen, stehen meinem Eindruck nach aber sehr gut.

STAR WARS: BATTLEFRONT 2

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Dice** Termin: **17.11.2017**

Herzstück von Battlefront bleibt auch im gnadenlos gutaussehenden zweiten Teil der Multiplayer, der mit neuen Spielmodi kommt, unter anderem mit den spätestens seit Overwatch bekannten Eskortmissionen (Vehikel zu einem Zielpunkt begleiten). Außerdem neu: unterschiedliche Soldatenklassen, die an die aus Battlefield 1 erinnern und das Spielgeschehen deutlich taktischer machen sollen. Sturmsoldaten sind für den schnellen Angriff gebaut, Offiziere stellen Geschütze auf und verteilen Buffs, Spezialisten hantieren mit Fallen und Scharfschützengewehren. Und die dick gepanzerten Heavys legen mit entsprechenden Geräten Sperrfeuer. Wenn die Balance am Ende hinhaut, hat Dice schon mal einen der größten Fanwünsche für den zweiten Teil erfüllt.

Als Kirsche auf der Sahne verstehen wir den Singleplayer-Part, der spielmechanisch keine Bäume ausreißen dürfte, dafür wird er zu konventionell. Aber er könnte mit der Handlung punkten, denn wir schlüpfen in die Haut der imperialen Kämpferin Iden Versio. Laut den Entwicklern soll in der Story die menschliche Seite des Imperiums beleuchtet werden. Wir sind gespannt, ob Dice dabei auf Pathos und Klischees verzichtet, und ob Iden dem Imperator bis zum Schluss treu bleibt.

Messe-Nachklapp

DIE SPANNENDSTEN PC-SPIELE DER E3 2017

Wenn Sie dieses Heft in Händen halten, ist die E3 zumindest gefühlt schon lange verklungen. Aber die Spiele, die dort vorgestellt wurden, sind nach wie vor Zukunftsmusik. Und in die beste davon hören wir in unserem kompakten Messe-Nachklapp rein. Von Petra Schmitz

ANTHEM

Genre: **Koop-Shooter** Publisher: **Electronic Arts**
Entwickler: **Bioware** Termin: **4. Quartal 2018**

Eine der Überraschungen der E3 2017 war Biowares Anthem, ein Sci-Fi-Koop-Shooter, der über weite Strecken stark an eine Mischung aus Destiny und Warframe erinnert. Allerdings, so zumindest unser Eindruck, mit einer deutlich größeren Bewegungsfreiheit als in Bungies Destiny. Und das nicht nur, weil die Areale enorm viel größer sind, sondern auch, weil die Helden mit Jetpacks durch die Lüfte sausen und sich sogar in Flüsse und Seen stürzen können. Wie wir unsere Figur spielen, hängt stark von der Art unseres Javelins ab. Javelin (Speer auf Deutsch) heißen die Anzüge in Anthem, daher der Vergleich mit Warframe.

Auch wenn die E3-Präsentation sehr actionlastig war und viele Bioware-Fans daher schon den Tod der Geschichtenerzähler aus dem kanadischen Edmonton besungen haben, gibt es doch Grund zur Hoffnung:

Drew Karpyshyn, Autor von Knights of the Old Republic und der ersten beiden Mass Effects, ist wieder mit an Bord. Anthem dürfte also auch auf das Erleben des Einzelnen Wert legen. Bioware verspricht außerdem, dass wir nicht zwingend im Koop spielen müssen, wir sollen auch problemlos alleine losziehen dürfen.



SKULL & BONES

Genre: **Action** Publisher: **Ubisoft**
Entwickler: **Ubisoft Singapur** Termin: **4. Quartal 2018**

Das Beste an Assassin's Creed: Black Flag? Die Seeschlachten! Und deswegen baut Ubisoft Singapur daraus jetzt ein eigenes Spiel. Skull & Bones heißt das Ding, das primär ein Multiplayer-Spiel werden soll, uns aber auch mit einer Kampagne glücklich machen will. Hoffentlich wird das nicht nur so ein extralanges Tutorial wie bei For Honor, sondern eine gescheite Piratensause. Apropos Piraten: Der Name des Spiels legt es schon nahe, wir sind sowohl in der Kampagne als auch in den Multiplayer-Schlachten als Seeräuber unterwegs und legen uns mit anderen Seeräubern an, etwa im Modus Schatzjagd, in dem fünf Schiffe gegen fünf Schiffe wettsegeln und aus allen Rohren schießen. Anders als in Sea of Thieves steuert jeder Spieler seinen eigenen Pott und damit auch die Besatzung. Und es wird auch nicht so komplex wie in Naval Action. Skull & Bones setzt weniger auf Authentizität, sondern mehr auf Action und Augenschmaus. Also ganz wie die Seeschlachten in Black Flag. So soll's sein!

METRO: EXODUS

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **4A Games** Termin: **2018**

Ende 2016 machte eine News die Runde, dass ein neues Metro-Spiel in der Entwicklung sei, die offizielle Website von Dmitri Glukhovsky, Autor der Metro-Bücher, legte das nahe. Bald darauf gab's ein Dementi von 4A Games. Spieler sollten nicht mit einem weiteren Metro-Spiel für 2017 rechnen, das sei alles einer Fehlkommunikation zwischen Autor und Entwicklern geschuldet. Die ganze Wahrheit dann auf der E3 2017: 4A Games wollte wohl der Microsoft-Show nicht vorgreifen und okay, Metro: Exodus erscheint dann auch erst 2018, insofern haben die Entwickler also nicht mal geflunkert.

Auch in Exodus schlüpfen wir wieder in die Haut von Artjom, dem Helden der Vorgänger. Aber dieses Mal verbringen wir nicht den Großteil der Spielzeit damit, uns durch unterirdische Levels zu kämpfen. Wir sind mit einem Zug unterwegs durch Russland, die Gebiete, die sich uns dabei öffnen, erinnern an kleine Open Worlds. Trotzdem soll auch Metro: Exodus handlungsgetrieben sein, also eine klare Geschichte erzählen – die uns vielleicht wieder wie der erste Teil an einigen Stellen vor Entscheidungen stellt, die Einfluss auf das Ende haben. Aber wie auch immer die Entwickler Handlung und Welt anlegen – solange sie die Atmosphäre der Vorgänger in den dritten Teil transportieren, ist uns alles recht.



DESTINY 2

Genre: **Koop-Shooter** Publisher: **Activision-Blizzard**
Entwickler: **Bungie** Termin: **24.10.2017**

Wir erwarten, dass wir zu Beginn von Destiny 2 einen zweistündigen Film zu sehen bekommen, der uns die Handlung des ersten und konsolenexklusiven Teils zusammenfasst. Wie? Sie meinen, der erste Teil hatte keine Handlung, dafür aber eine Menge ausgezeichneter Action? Okay, dann hätten wir gerne für den zweiten Teil ausgezeichnete Action und eine Handlung. Dass Bungie den größten Fehler von Destiny wiederholt, dürfte unwahrscheinlich sein, die Szenen, die wir auf der E3 zu sehen bekamen, versprachen jedenfalls etwas anderes. Und nachdem wir selbst Hand an die PC-Version legen durften, wissen wir auch, dass es das Waffengefühl, für das die Shooter von Bungie zumindest auf den Konsolen berühmt sind (hier eine Schweigeminute für die PC-Version von Halo 2 einschieben) es dieses Mal auch auf den Rechner schaffen wird. Und darauf freuen wir uns wie doof.

Interessant für die Menschen, die sich ein bisschen mit der Materie auskennen, weil sie das erste Destiny vielleicht selbst gespielt haben: Konsolenspieler können ihren Charakter zwar übernehmen, nicht aber das Lichtlevel oder Inventar. Destiny 2 wird mindestens zwei Erweiterungen bekommen, zudem erhält die PS4-Version einen Content-Vorsprung bis 2018. PC-Spieler bekommen den Shooter ab dem 24. Oktober 2017, jedoch exklusiv in Blizzards Battlenet. Auf Steam oder anderen Verkaufsplattformen wird man Destiny 2 nicht kaufen können.

AGE OF EMPIRES: DEFINITIVE EDITION

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Microsoft Games Studio** Entwickler: **Forgotten Empires** Termin: **2017**

Das Beste zum Schluss: Microsoft lässt das legendäre Age of Empires neu auflegen. In 4K! Mit detaillierteren Einheiten und Gebäuden, mit allen Kampagnen und der Erweiterung Rise of Rome. Und mit neomodischen Komfortfunktionen, etwa einem praktischen Button, der untätige Dorfbewohner identifiziert, das faule Pack, das!

Die Definitive Edition von Age of Empires ist tatsächlich genau das, was wir uns seit Jahren erträumt haben. Nicht nur, weil wir in Nostalgie schwelgen wollen, sondern weil AoE ein wirklich fantastisches Spiel war beziehungsweise noch immer ist. Dass der Titel nur für Windows 10 und zunächst nur im Windows Store und nicht auf Steam erscheint, finden wir unglücklich, aber auch nicht weiter verwunderlich. Erstaunlich ist höchstens, dass ein 20 Jahre altes Spiel ein derart überbordendes Echo auf der E3 generieren konnte, dass alle anderen Spiele, die Microsoft während seiner Show vorstellte, dahinter verblassten.

Interessant: Das Team hinter der Definitive Edition sind die Macher der Forgotten-Empires-Mod für Age of Empires 2, die später ein offizieller Teil der Serie wurde. Die Entwickler haben außerdem die HD-Version von AoE 2 mit den Erweiterungen The Forgotten, The African Kingdoms und Rise of the Rajas versorgt. Die kennen sich also mit der Materie mehr als nur ein bisschen aus.



E3 2017

NACH L.A. IST VOR KÖLN

Zwischen den beiden wichtigsten Spiele messen des Jahres blicken wir zurück auf die E3 2017 in Los Angeles und schließen daraus, was uns auf der Gamescom in Köln und vor allem in weiterer Zukunft erwarten wird. Von Markus Schwerdtel

Wenn Sie diese Zeilen lesen, ist die E3 2017 schon rund einen Monat vorbei, für einen klassischen Messerückblick ist es damit eigentlich zu spät. Trotzdem wollen wir uns noch mal anschauen, was da Mitte Juni in Los Angeles geboten wurde. Schließlich liefert die E3 stets jede Menge Hinweise darauf, was wir im August auf der Gamescom in Köln sehen und spielen können. Und natürlich auf die potenziellen Hits des Weihnachtsgeschäfts und die Monate danach. Details zu einzelnen Titeln finden Sie in diesem Artikel nicht. Die gibt es an anderer Stelle in dieser Ausgabe oder in gigantischem Umfang auf www.gamestar.de/e3. Hier aber treten wir einen Schritt zurück und schauen quasi aus der Vogelperspektive auf die Messe und damit auf die Spielelandschaft 2017 und darüber hinaus.

Die Welt ist voll

Ein Trend der vergangenen Jahre ist auch auf der E3 2017 noch allgegenwärtig: die offenen Spielwelten. Weitgehend Geschichte ist allerdings der immer gleiche Ablauf nach der oft zitierten Ubisoft-Formel. Statt uns nach und nach immer mehr Abschnitte (wahlweise Türme) erobern zu lassen, setzen die Macher auf abwechslungsreichere Abenteuer, die aber trotzdem immer noch in einer riesigen Welt stattfinden und sich deren Vorteile zu Nutzen machen, Stichwort »emergentes Gameplay«. So bezeichnet man Vorgänge in einem Spiel, die von den Entwicklern nicht unbedingt geplant wurden, sondern die sich aus den Regeln der Spielwelt ergeben. Eine solche Regel wäre zum Beispiel die Nahrungskette der Tierwelt in Far Cry 5. Das emergente Gameplay entsteht dann, wenn wir vor einem hungrigen Alligator flüchten müssen.

Das Problem der großen Welten: All den Platz mit sinnvollen Tätigkeiten zu füllen, ist ein enormer Aufwand. Während es sich größere

Super Mario Odyssey geht noch am ehesten als Spiele-Highlight der E3 2017 durch und hat entsprechend viel Lob und Preise abgeräumt.

Teams wie eben die von Assassin's Creed: Origins oder Far Cry 5 leisten können, diese Aufgabe mit schierer Manpower zu erschlagen, müssen kleinere Mannschaften andere Lösungen finden. Zum Beispiel, indem man Inhalte prozedural generiert. Was bei Landschaften (Minecraft) und sogar Sonnensystemen (No Man's Sky) schon jetzt klappt, wird in Zukunft auch für abstraktere Spielelemente wie Quests zum Einsatz kommen. Electronic Arts' zur E3 vorgestellte Innovations-Initiative Seed hat genau dieses Ziel: Die KI soll in Zukunft dafür sorgen, dass der Held immer vor interessanten Aufgaben steht, und diese sogar in Echtzeit während des Spielens erzeugen. Bis wir die ersten Titel sehen, die von dieser Technologie profitieren, dürften allerdings noch einige E3s ins Land gehen.

Erst mal allein

Ein deutliches Signal von der E3 2017: Singleplayer lebt! Auch wenn viele neu angekündigte Titel wie Biowares Anthem oder Beyond Good & Evil 2 eine starke Online-Komponente haben werden, so bieten doch beide eine Solokampagne. Selbst Multiplayer-Ballereien wie Star Wars Battlefront 2 oder Destiny 2 kommen nicht ohne Singleplayer-Komponente aus. Offenbar haben sowohl Dice als auch Activision aus den Vorgängern gelernt, dass die Spieler nun mal eine Bindung zur Spielwelt wollen, und die erreicht man am ehesten durch eine (in den genannten Fällen hoffentlich) packende Story. Gut, Battlefront 2 tut sich durch das sattem bekannte Star Wars-Setting vergleichsweise leicht. Destiny 2 dürfte es wesentlich schwerer haben, seinen Spielern die Hintergründe nahe zu bringen, zumal dieser Aspekt im Vorgänger sträflich vernachlässigt wurde. Auf jeden Fall können sich Solisten drauf freuen, in Zukunft sogar in ausgewiesenen Multiplayer-Titeln zu ihrem Recht zu kommen.

Woher kommt die Kohle?

Auch auf der E3 2017 gilt: Der Trend zum sogenannten »game as a service« nimmt immer mehr Fahrt auf. Statt mit einem teuer produ-

Die Tiere in Far Cry 5 sollen dank künstlicher Intelligenz und realistischem Verhalten für eine »echte« Spielwelt sorgen.



Best of E3 2017

Jedes Jahr vergibt eine Fachjury aus 38 Medienvertretern aus aller Welt die Game Critics Awards der E3. Einziges Jury-Mitglied aus Deutschland war diesmal unser Kollege Heiko Klinge. Der freute sich über die Ehre. Aber noch mehr freute er sich drüber, dass er als Jury-Mitglied oft Titel schon im Vorfeld oder länger anspielen konnte als alle anderen Mesbesucher.

Bestes Spiel der Messe: **Super Mario Odyssey** (Nintendo)
 Bestes Actionspiel: **Wolfenstein 2 – The New** (Machine Games)
 Bestes Action-Adventure: **Super Mario Odyssey** (Nintendo)
 Bestes Rollenspiel: **Ni No Kuni 2** (Level 5)
 Bestes Rennspiel: **Forza Motorsport 7** (Turn 10)
 Bestes Sportspiel: **Fifa 18** (EA Canada)
 Bestes Strategiespiel: **Mario + Rabbids Kingdom Battle** (Ubisoft Paris)
 Bestes Spielkonzept: **Mario + Rabbids Kingdom Battle** (Ubisoft Paris)
 Bestes PC-Spiel: **Destiny 2** (Bungie)
 Bestes Konsolenspiel: **Super Mario Odyssey** (Nintendo)
 Bestes VR-Spiel: **Lone Echo** (Ready at Dawn)
 Bestes Handheld-Spiel: **Metroid – Samus Returns** (Mercury Steam)
 Beste Hardware: **Xbox One X** (Microsoft)



Destiny 2 wurde von der Fachjury zum besten PC-Spiel der Messe gewählt.

Die Star Cards von Star Wars Battlefront 2 werden ähnlich funktionieren wie die Lootboxen in Overwatch und sollen für zusätzliche Umsätze sorgen.



zierten, aber trotzdem kurzlebigen Solotitel einen Flopp zu riskieren, setzt man lieber auf langlebige Spiele, die mit immer neuen Inhalten am Leben gehalten werden – Ubisoft hat es mit Rainbow Six: Siege beispielhaft vorgemacht. Das Problem dabei: Wie bringt man die Spieler dazu, nach dem initialen Kauf des Spiels weiterhin Geld dazulassen und somit die weitere Pflege zu finanzieren?

Das lange praktizierte Modell der kostenpflichtigen DLCs und Season-Pässe scheint immer seltener zu funktionieren, nur noch wenige Neuankündigungen setzen wie Wolfenstein 2 auf diese Methode. Logisch, vor allem DLCs mit neuen Karten spalten die Nutzerschaft, keine Community mag das gern. Statt dessen scheinen die seit Overwatch endgültig etablierten Lootboxen auf dem Vormarsch. Auch in Star Wars Battlefront 2 zum Beispiel wird es solche Kisten mit Zufallsbeute geben, die man gegen Echtgeld (oder über den Umweg einer Ingame-Währung) kaufen kann. Dass diese Art der Monetarisierung durchaus extrem erfolgreich sein kann, beweisen neben Overwatch massenhaft Handyspiele vom Schlage eines Clash Royale. Allerdings wandeln die Entwickler damit auf dem schmalen Grat zum Glücksspiel. Es würde uns nicht wundern, wenn Gewinnquoten und Lootbox-Kosten über kurz oder lang die Alterskennzeichnung von Spielen beeinflussen.

Mehr, aber leer

Zum ersten Mal durften dieses Jahr auch Privatbesucher auf die Messe. Trotz der horrenden Preise von bis zu 250 Dollar waren die auf 15.000 Stück limitierten Tickets in wenigen Tagen ausverkauft. Damit waren 2017 immerhin 68.400 Menschen auf der E3 (2016: 50.300), so viele wie schon seit 2005 (70.000) nicht mehr. Im Vergleich zur Gamescom wirken diese Zahlen vielleicht lächerlich, aber das L.A. Convention Center ist auch wesentlich kleiner als die Messe Köln. Obwohl die Drängelei in Los Angeles lange nicht so schlimm war wie bisweilen am Rhein, machten sich die zusätzlichen Besucher doch deutlich bemerkbar – so elend lange Schlangen an Anspielstationen kannte man aus früheren Jahren nicht. Und das, obwohl ein Must-Play-Titel eindeutig fehlte, wie es Zelda: Breath of the Wild auf der E3 2016 war. Generell gab es diesmal keine echten Must-Play-Spiele, die das Gespräch bestimmt hätten.

Apropos anspielen: Erneut gab es vielerorts nur Trailer statt zu-

mindest live vorgespielter Versionen. Vor allem die Pressekonferenzen von Sony oder Bethesda wirkten wie uninspirierte Trailershows, fast schon wie ein »Abarbeiten« des Line-Ups. So war es für Ubisoft leicht, mit einer emotionsgeladenen Vorstellung und echten Menschen wie Shigeru Miyamoto oder Michel Ancel die Messe »zu gewinnen«. Die Franzosen haben es geschafft, eben nicht nur eine Liste kommender Titel abzuspielen, sondern stattdessen sich selbst, die Spiele und ein kleines bisschen sogar das ganze Medium Computerspiele zu feiern. Davon würden wir gern mehr sehen. Vielleicht schon auf der Gamescom in Köln, spätestens aber auf der E3 2018. Denn sonst müsste man sich wirklich langsam überlegen, ob eine Messe wie die E3 in Zukunft überhaupt nötig ist. ★



Ubisoft-Chef Yves Guillemot holte am Ende der E3-Pressekonferenz Entwickler auf die Bühne – viel persönlicher als die Trailershows von Sony oder Bethesda.

Assassin's Creed: Origins

WIE AUS EINEM ATTENTÄTER EIN ROLLENSPIELER WIRD

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft** Termin: **27.10.2017**

Ubisofts Action-Adventure-Serie will sich neu erfinden und orientiert sich dafür an den aktuellen Größen des RPG-Genres. Wir haben uns eine Stunde durch die Open World gemeuchelt und dabei viele Parallelen zu The Witcher 3, Skyrim und sogar Dark Souls entdeckt.

Von Heiko Klinge

Das Spiel um die Anfangstage der Assassinen war wohl eines der am schlechtesten gehüteten Geheimnisse der diesjährigen E3, doch beim Anspielen gefiel uns Assassin's Creed: Origins umso besser. Als Bayek, Gründer des Assassinenordens, konnten wir uns durch das antike Ägypten meucheln und herausfinden, wie Ubisoft der Serie neues Leben einhauchen will. Unsere Mission läuft

völlig aus dem Ruder und wird trotzdem oder gerade deswegen zum vollen Erfolg. Der Job: Wir sollen einen Gefangenen töten, der dummerweise im Kerker einer streng bewachten Festung hockt. In klassischer Assassinenmanier erklimmen wir den Festungsturm, meucheln den dort postierten Bogenschützen und wollen mit Pfeil und Bogen den nächsten Feind aufs Korn nehmen. Dabei entzündet wir aus Versehen unseren Pfeil an einem Lagerfeuer und machen ihn zu einem Brandpfeil ... huch, das geht? Nun, dann können wir auch gleich mal schauen, was der brennende Pfeil mit dem hölzernen Käfig unseres Opfers anstellt. Ja, er geht tatsächlich in Flammen auf. Allerdings nur der Käfig, was unserem Ziel die Flucht ermöglicht. Die Wachen würden jetzt gern die Verfolgung aufnehmen, müssen sich stattdessen aber mit einem stinksaurigen Löwen herumschlagen, den wir mit unserer Zündlei ebenfalls befreit haben. Wir sprinten durch das Chaos, weichen Pranken- und

Schwerthieben aus, hätten uns bei der Verfolgung unseres Anschlagziels aber eigentlich gar nicht so zu beeilen brauchen. Denn ein vor den Festungstoren patrouillierender Soldat hat den Flüchtigen kurzerhand niedergeknüpelt, sodass unsere Dolche nur noch den dreckigen Rest erledigen müssen. Obwohl also letzten Endes eigentlich ein anderer die Arbeit getan hat, ist die Mission erfüllt, und wir haben die erste große Neuerung von Origins entdeckt. Und damit auch die erste Parallele zu einem populären Rollenspiel: Wie Skyrim setzt Assassin's Creed: Origins auf eine Open-World-Sandbox, in der etwa jeder Dorfbewohner einen simulierten Tagesablauf hat. Es soll nicht der letzte RPG-Vergleich sein, den wir im Verlauf unserer einstündigen Anspiel-Session und im Gespräch mit den Entwicklern ziehen.

Konstruiert wie The Witcher 3

Die Spielwelt des antiken Ägypten wird gigantisch groß und komplett ohne Ladepau-



Doppelt cool: Wir können nicht nur auf Kamelen reiten, sondern sogar vom Rücken unseres Reittiers aus kämpfen.



Das Kampfsystem wurde grundlegend überholt und ähnelt nun mehr den taktischen Gefechten aus den Souls-Spielen.



Die Spielwelt des alten Ägypten ist lebendig, aber nicht realistisch – ein einzelner Löwe würde sicher kein ausgewachsenes Flusspferd im Wasser angreifen.

sen auskommen. Zu Fuß, zu Pferd (oder Kamel) und per Boot erkunden wir unter anderem die Metropolen Alexandria und Memphis, die Fayyum-Oase, natürlich die Pyramiden von Gizeh, außerdem ebenso das grüne Nildelta samt Nil sowie die endlosen Weiten der Wüste Sahara. Auf eine konkrete Größenangabe wollten sich die Entwickler im Gespräch nicht festlegen, unserer vorsichtigen Einschätzung nach dürfte Ägypten aber locker die Ausmaße von Velen aus The Witcher 3 erreichen. Eine weitere Parallele zu Geralt's Abenteuer: Erstmals können wir in der Assassin's-Creed-Reihe richtig tauchen, was nicht nur bei der Flucht, son-

dern auch in optionalen Quests und bei der Schatzsuche wichtig werden soll.

Stichwort Suche: Origins verzichtet auf die aus den Vorgängern bekannte Minimap und setzt stattdessen auf einen Kompass im Stil von Fallout 4, der uns lediglich die ungefähre Richtung des nächsten Missionsziels anzeigt, nicht aber dessen konkrete Position in der Spielwelt. Gut, dass wir auf einen ganz besonderen Helfer zählen können: Wichtigstes Erkundungswerkzeug ist unser treuer Adler Senu, in dessen Federkleid wir jederzeit schlüpfen können, um ohne Reichweitenbegrenzung interessante Orte zu entdecken oder Feinde zu markieren.

Die Karte der Spielwelt decken wir diesmal übrigens nicht per ubitypischem Turm-erklimmen auf, sondern wir erweitern die Weltkarte ganz nach Rollenspielmanier beim Erforschen der Umgebung. Erkundungswürdige Orte in der Nähe werden wie in The Witcher 3 als Fragezeichen auf der Karte markiert. Während unserer Spielzeit haben wir übrigens keinerlei Sammelgegenstände wie herumschwebende Federn gesichtet. Origins will uns zum einen mit Quests zum Erforschen der Spielwelt animieren, zum anderen mit Beute. Das Turmbeklettern samt serientypischem Leap of Faith soll sich aber natürlich trotzdem lohnen – wir bekommen dafür besonders lohnenswerte Ziele angezeigt und schalten außerdem einen praktischen Schnellreisepunkt frei. Doch wer lediglich auf die Schnellreise setzt, verpasst womög-



Bei Bedarf können wir unseren Adler Senu losschicken, um die Gegend auszukundschaften.



Was hier aussieht wie Dagoberts antiker Geldspeicher, ist eine verborgene ägyptische Grabkammer.



Heiko Klinge
@HeikosKlinge



Mach mal eine kurze Preview, haben sie gesagt. Nun gut, das mit dem »kurz« hat nur so mittel funktioniert. Aber Assassin's Creed: Origins steckt dermaßen voller Neuerungen und interessanter Details, dass es mir extrem schwerfiel, mich mit meinen gesammelten Eindrücken zurückzuhalten. Ja, vieles davon habe ich auch schon in anderen Open-World-Rollenspielen gesehen, aber eben noch nie im nach wie vor faszinierenden Assassinen-Kontext.

Der eigentliche Star des Spiels ist für mich aber das antike Ägypten, das in Origins im wahrsten Sinne des Wortes lebendig wird. Technisch gesehen haut es mich zwar nicht so aus den Socken wie Horizon: Zero Dawn oder seinerzeit The Witcher 3, aber in Sachen Atmosphäre passt hier schon verdammt viel. Bleibt nur zu hoffen, dass die Zeit reicht, um die doch noch recht zahlreichen Bugs und Glitches zu beseitigen, auf die ich in der Demo gestoßen bin. Falls das klappt, bin ich aber sehr zuversichtlich, dass Assassin's Creed: Origins ein echtes Brett wird. Nicht nur für Serienfans.

Die Versionen

Assassin's Creed: Origins wird in sechs Versionen mit mehr oder weniger vielen Goodies erscheinen. Neben der 60 Euro teuren Standard-edition gibt es eine Deluxe Edition (70 Euro, mit Soundtrack und Weltkarte), eine Gold Edition (90 Euro, mit Season Pass), die God's Edition (110 Euro, mit Karte, Soundtrack, Artbook und 27 cm großer Bayek-Figur), die Dawn of the Creed Edition (150 Euro, mit allen vorangegan-

genen Extras sowie einem Steelbook, Art-Cards, einem Adlerschädel-Amulett und einer 37 cm großen Bayek-Figur statt der etwas kleineren aus der God's Edition). Krönender Abschluss ist die Dawn of the Creed Edition mit dem Zusatz Legendary: Sie schlägt mit 800 Euro zu Buche und kommt zusätzlich mit vier Lithographien und einer sage und schreibe 73 cm großen Bayek-Figur daher.



lich einen faszinierenden Teil der Spielwelt, die abwechslungsreiche Fauna: Auf unseren Reisen haben wir unter anderem Antilopen, Geier, Nilpferde, Flamingos, Krokodile und natürlich Löwen gesichtet. Alles, was wir sehen, können wir auch jagen. Die wilden Tiere interagieren sowohl miteinander als auch mit Menschen – meistens natürlich, weil ihnen der Magen knurrt.

Sammeln und Craften wie in Destiny

Game Director Ashraf Ismail bezeichnet Assassin's Creed: Origins offensiv nicht mehr als Action-Adventure, sondern als Action-Rollenspiel. Und das haben wir dem Titel während der einstündigen Demo auch zu jeder Sekunde angemerkt. Das Aufleveln, Ausrüsten und Individualisieren unseres Assassinen ist neben den Quests und dem Erkunden der Open World zu einem gleichberechtig-

ten Spielelement geworden und basiert auf einem klassischen Erfahrungspunktesystem. Mit jedem erspielten Levelaufstieg bekommen wir einen Punkt für unser Fähigkeitenbrett, auf dem wir passive und aktive Skills freischalten. Diese Skills sind grob in drei Klassen unterteilt: Im Jägerbereich geht's vor allem um Bogenfähigkeiten und Crafting, das Kriegersegment fokussiert sich auf den Nahkampf, und im Seherabschnitt locken Verbesserungen fürs Schleichen. Wir können uns also, wenn wir wollen, auf eine spezielle Spielweise spezialisieren, unseren Spielcharakter Bayek aber auch zu einem Allrounder entwickeln.

Assassin's Creed: Origins setzt auf ein klassisches Inventarsystem zur Verwaltung unserer gesammelten Beute. Wir finden unterwegs nämlich haufenweise Rüstungen, Schilde und die unterschiedlichsten Waffentypen. Alles mit individuellen Werten und teilweise auch mit Spezialfähigkeiten, sodass wir gut abwägen müssen, mit was wir unseren Meuchelmörder ausrüsten. Die Gegenstände gibt's rollenspieltypisch in unterschiedlichen Seltenheitsgraden von gewöhnlich, über selten und episch bis

legendär. Und die Jagd nach immer besseren Ausrüstungsteilen hat während der Demo schon ordentlich motiviert. Wie in The Witcher 3 können wir Schatzkarten finden und mit den auf Papyrus geschriebenen Hinweisen besonders ertragreiche Beuteplätze finden. Was Kisten und besiegte Gegner an Loot preisgeben, entscheidet größtenteils der Zufall. Die Entwickler stellen aber mit Variablen sicher, dass wir im obersten Turm einer streng bewachten Festung auch wirklich etwas Wertvolles statt nur Ramsch finden.

Überflüssige Waffen und Rüstungen können wir beim freundlichen Händler in den Städten verkaufen, doch wir können die Stücke auch zerlegen. Mit den so und durch die Jagd auf bestimmte Tiere gewonnenen Rohstoffen verbessern wir unsere Ausrüstung – Far Cry lässt schön grüßen.

Assassin's Creed wird ein wenig Souls-like

Nächste Überraschung: Die Kämpfe in Assassin's Creed: Origins wurden komplett neu entwickelt, basieren nun auf einem Hit-boxsystem und spielen sich vollkommen anders als in den bisherigen Serienteilen. Steuerung und prinzipielle Funktionsweise

Wie es sich für ein Assassin's Creed gehört, erklimmen wir alles, was herausfordernd aussieht – warum nicht auch eine Pyramide?

erinnern frappierend an die Souls-Reihe: Wir kombinieren leichte und schwere Schläge, blocken mit dem Schild – falls vorhanden – oder weichen im richtigen Moment aus und wechseln fließend zwischen unterschiedlichen Waffengattungen, um dem Gegner so richtig einzuheizen.

Die Kämpfe sind zwar weit vom Schwierigkeitsgrad eines Dark Souls entfernt, aber dennoch deutlich anspruchsvoller als in den Vorgängern. Bayek hält gegen ähnlichstufige Gegner nur wenige Treffer aus, und seine Lebensenergie regeneriert zwar automatisch, aber extrem langsam. Wer sich auf Stufe 20 mit Level-30-Feinden anlegt, sollte das Kampfsystem entsprechend gut beherrschen. Auch schleichende Assassinen haben hier keinen wirklichen Vorteil, denn der Schleichangriff ist nicht mehr zwangsläufig ein Instakill, sondern richtet nur noch besonders viel Schaden an – abhängig von der Qualität unserer Dolche. Knifflig wird's auch durch die vielen unterschiedlichen Gegnertypen. Wir bekamen es unter anderem mit klassischen Schwertkämpfern, Speerträgern, Axt- und Keulenschwingern sowie natürlich Bogenschützen zu tun. Jeder Feind hat andere Reichweiten und Angriffsmuster und erfordert entsprechend unterschiedliche Strategien. Wir können in Origins sogar vom Rücken unseres Reittiers herab kämpfen, was unseren Demo-Eindrücken zufolge deutlich besser funktioniert als etwa in The Witcher 3, weil die Steuerung prinzipiell die gleiche bleibt wie zu Fuß.

Der Fernkampf wird diesmal eine deutlich wichtigere Rolle spielen als in den Vorgängern. Wer entsprechend skillt, kann theoretisch komplett auf andere Waffen neben dem Bogen verzichten. In der Demo haben wir eine Festung ausschließlich mit einem frisch gefundenen epischen Bogen ausgehoben – ein großer Spaß. Trotz aller neuer Waffen und Kampfmanöver bleibt Schleichen aber der effektivste Weg zum Ziel. Dabei stehen uns nun deutlich mehr Routen als in den Vorgängern zur Verfügung, weil wir fast überall hochklettern können.

Erstmals in der Serie wird es auch richtige Bosskämpfe mit besonders starken Gegnern geben, und zwar »tonnenweise« laut den Entwicklern. In der Demo sind wir beispielsweise in einer Gladiatorenarena samt sich drehender Stachelfallen gegen einen hünenhaften Speerkämpfer namens »Slaver« angetreten. Das Duell mit dem imposanten Krieger zog sich minutenlang hin, blieb aber



Gruselig: Am Boden des Nil finden sich die Überreste grausam hingerichteter Menschen.



Bei höher gelevelten Feinden laufen wir schnell vor einen heißen Ofen.

dennoch durchgehend spannend, weil wir nicht nur unseren Gegner, sondern auch die tödlichen Fallen ständig im Blick behalten mussten. Ganz schön stressig.

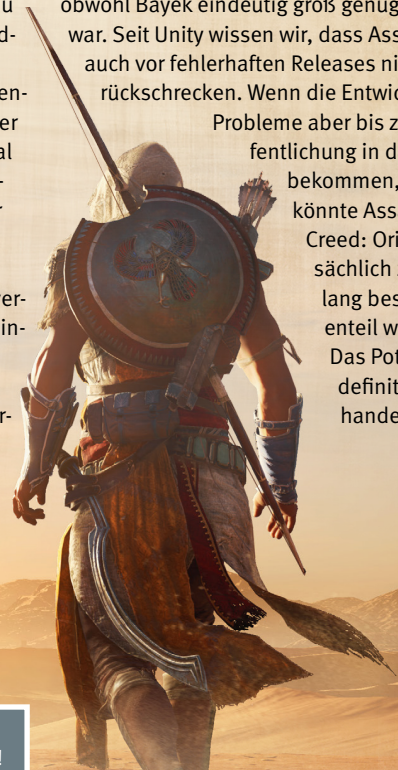
Mutiger Neuanfang mit einem großen Aber

Ja, Assassin's Creed: Origins hat sehr genau hingeschaut, was bei anderen Open-World-Rollenspielen gut funktioniert. Wenn das Ergebnis sich derart harmonisch zusammenfügt, wie es zumindest in unserer Demo der Fall war, dann soll es uns recht sein. Zumal der Titel sich trotz aller radikaler Neuerungen nach ein wenig Umgewöhnung immer noch wie ein echtes Assassin's Creed anfühlt. Kein Wunder, das Team von Origins war bereits für das großartige Black Flag verantwortlich und arbeitet bereits seit dreieinhalb Jahren an dem Titel.

Ein Fragezeichen bleibt allerdings noch: Für ein Spiel, das bereits in vier Monaten er-

scheinen soll, wirkte Origins an mancher Stelle erstaunlich unfertig, auch wenn es sich noch um eine Alphaversion handelte. Mal blieb unser Pferd im Boden stecken, mal hatte die KI merkwürdige Aussetzer, mal konnten wir nicht über eine Brüstung schießen, obwohl Bayek eindeutig groß genug dafür war. Seit Unity wissen wir, dass Assassinen auch vor fehlerhaften Releases nicht zurückschrecken. Wenn die Entwickler die Probleme aber bis zur Veröffentlichung in den Griff bekommen, dann

könnte Assassin's Creed: Origins tatsächlich zum bislang besten Serienteil werden. Das Potenzial ist definitiv vorhanden. ★



Zu Fuß durch die sengende Hitze der Wüste? Die Hyänen freuen sich schon!



Beyond Good & Evil 2

TIERE IM WELTALL

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montpellier** Termin: **2018**

Beyond Good & Evil 2 hat auf der E3 2017 allein mit einem Rendertrailer die Massen begeistert. Nach einer Exklusiv-Präsentation mit Michel Ancel wissen wir nun, warum die Vorschusslorbeeren gerechtfertigt sind. Von Heiko Klinge

Kurz nach der Ubisoft-Pressekonferenz mit der umjubelten Ankündigung von Beyond Good & Evil 2 klingelte plötzlich das Telefon: Ob wir Interesse an einem spontanen Interview mit BG&E-Schöpfer Michel Ancel hätten? Na und ob! Schließlich hat der auf der PK gezeigte Rendertrailer mehr Fragen aufgeworfen als beantwortet und gefühlt nichts zum eigentlichen Spiel verraten.

Also standen wir pünktlich am nächsten Morgen vor einem der unscheinbaren Konferenzräume der Messe und trauten unseren Augen kaum, als sich die Tür öffnete. Denn dahinter hieß uns nicht nur Michel Ancel herzlich willkommen, sondern gleich drei weitere leitende Entwickler seines Teams von Ubisoft Montpellier (Valiant Hearts). Die Wände des Raums waren fast vollständig mit Artworks tapeziert. Und in der Ecke stand ein Fernseher, auf dem doch tatsächlich eine Demo von Beyond Good & Evil 2 lief. Was folgte, war entsprechend alles andere als ein klassisches Interview, sondern nicht weniger als die faszinierendste und

gleichzeitig sympathischste Spielepräsentation der E3 2017.

Eine tierisch ernste Zukunftsvision

Den Anfang macht Story-Autorin Gabrielle Shrager, die uns mit Hilfe von wunderschönen Artworks das Szenario erklärt: Die Geschichte von Beyond Good & Evil 2 spielt in der fernen Zukunft, in der die Menschheit das Universum bereits erobert hat. Die Supermächte sind nicht mehr USA und Russland, sondern Indien und China, nicht unwesentlich beeinflusst von Megakonzernen. Die Drecksarbeit in den Fabriken und bei der

Planetenbesiedelung verrichten keine Maschinen, sondern »Hybriden« genannte und per Gentechnologie gezüchtete Kreuzungen aus Menschen und Tieren, die größtenteils als Sklaven gehalten werden.

Natürlich gibt's auch diejenigen, die sich gegen die Unterdrückung der Konzerne und gegen den Sklavenhandel auflehnen. In der Welt von Beyond Good & Evil 2 sind das vor allem Weltraumpiraten, zu denen auch der Schimpansenhybride Rocks gehört, der im Rendertrailer die durchgeknallte Hauptrolle spielt. Und wer ist jetzt der Held der Geschichte? Das liegt ganz bei uns!



Gestatten, ein Schwein: In Beyond Good & Evil 2 hat man Chimären aus Tier und Mensch gezüchtet, um sie als Sklaven zu halten. Das ging nicht lange gut.



Das Mutterschiff ist die gigantische Heimatbasis des Teams, von der aus wir mit dem Raumgleiter zu Erkundungen aufbrechen.

Dreifaches Rollenspiel

Beyond Good & Evil 2, so erklärt uns Produzent Guillaume Brunier, ist in erster Linie ein Rollenspiel. Und zwar eines mit Charakter-Editor. Wir können sowohl Menschen als auch Hybriden spielen, jede Rasse soll dabei eigene Stärken und Schwächen haben.

Neben der eigenen Figur wird es laut Brunier noch zwei weitere Rollenspielcharaktere geben. Zum einen unser Raumschiff, das wir aufrüsten und ausstatten können – das Repertoire reicht dabei vom Schwebemofa bis hin zum gewaltigen Mutterschiff aus dem Trailer –, zum anderen unsere Piratencrew, die wir im Lauf der Geschichte von Beyond Good & Evil 2 zusammenstellen.

Und mit Held, Raumschiff und Crew machen wir dann eben all das, was heutzutage zum guten Rollenspielton gehört: Dialoge führen, kämpfen, Quests erledigen, Gegenstände sammeln, leveln – bevorzugt gemeinsam mit anderen Spielern, denn Beyond Good & Evil 2 ist auf Koop ausgelegt. Also vergleichbar mit Destiny? Brunier findet den Vergleich durchaus treffend, betont aber, dass BG&E 2 deutlich mehr unterschiedliche Gameplay-Elemente haben wird, wir müssen also nicht nur schießen. Diese Stärke soll es



Die Weltraumgefechte zwischen zwei Mutterschiffen erinnern dank der seitlich angebrachten Kanonen an eher bedächtige, taktische Seeschlachten.

vom Vorgänger erben. Wer keine Lust auf Koop hat, wird Beyond Good & Evil 2 aber auch komplett solo und sogar offline spielen können, verspricht Brunier und bugsiert uns in Richtung Sofa, auf dem Game Director Michel Ancel bereits wartet, um uns eine Tech-Demo des Spiels zu präsentieren.

Wahnsinnige Geschwindigkeit

Einer der Hauptgründe, warum es so lange mit Beyond Good & Evil 2 gedauert hat, sei nämlich, dass erst jetzt die nötige Technologie zur Verfügung stünde, um Michel Ancels Vision zu realisieren. Das Spiel ist inzwischen rund drei Jahre in Entwicklung, den



Dass Genexperimente mit Tieren nicht gut gehen können, wissen wir eigentlich seit dem Klassiker »Die Insel des Dr. Moreau« von H.G. Wells.

Raumhäfen wie dieser sind das Tor in andere Welten. Man beachte das Design der Schiffe, die wie ... Schiffe aussehen.



Motorräder haben ausgedient – stattdessen heizen coole Typen auf Jetbikes herum.

Großteil der Zeit hat Ubisoft Montpellier für die Entwicklung einer eigenen Engine namens Voyage benötigt, die wir nun in Aktion erleben. Warum haben sie denn keine Technologie lizenziert? »Weil keine andere Engine Bewegungsgeschwindigkeiten zwischen vier und knapp einer Million Stundenkilometer beherrscht«, so Ancels lapidare Antwort. Als er unseren ungläubigen Gesichtsausdruck sieht, startet er die Demo. Wir sehen das Mutterschiff aus dem Trailer über einem Planeten schweben, im Hintergrund eine gigantische Affenstatue. All das ist natürlich nicht ganz so detailliert wie im Video der Pressekonferenz, aber dennoch sehr hübsch anzusehen und vor allem im gleichen Stil gehalten. »Alles, was man im Trailer gesehen hat, gibt es so auch im Spiel. Das war mir extrem wichtig!«, erläutert Ance.

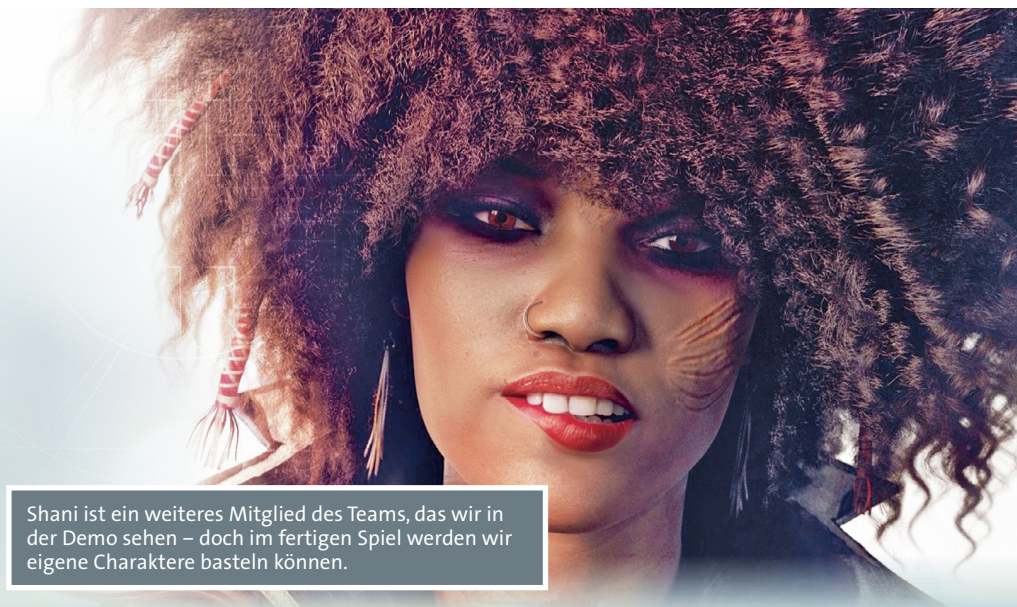
Die Hangartore des Mutterschiffs öffnen sich, heraus schwebt ein Kampfgleiter. Mit dem vollführt Ance fast schon albern leicht wirkende Kunstflugmanöver wie Loopings und Fassrollen und vermittelt uns ein gutes Gefühl dafür, wie sich die Raumschlachten spielen werden. Nämlich actionreich und betont überzogen, Ance nennt als großes

Vorbild den SNES-Klassiker Star Fox. Allerdings soll es auch realistische Elemente geben, etwa Luftreibung oder die Gefahr des Verglühens. Der Grafikeffekt dafür existiert bereits, als er mit 20.000 km/h über die Planetenoberfläche heizt.

Ein simuliertes Universum

Nach der kurzen Flugeinlage lässt Ance das Cockpit öffnen, heraus schwebt Schimpansenhybride Rocks samt umgeschalltem Jetpack. Und jetzt bekommen wir ein Gefühl für die Größenverhältnisse des Spiels, als Ance mit Rocks über Kampfgleiter und Mutterschiff in Richtung Elefantenstatue schwebt. Der Kampfgleiter misst rund 20 Meter, das Mutterschiff 400 Meter, und die Statue ist schlicht gigantische 700 Meter hoch.

Ance verspricht, dass wir wie im Trailer in einer Kneipe sitzen, anschließend per Gleiter durch eine Stadt fliegen, ins Mutterschiff einsteigen und mit diesem schließlich ins Universum abdüsen können – all das fliegend und ohne Ladezeiten. Die Stadt bekommen wir leider nicht zu sehen, sehr wohl aber einen Flug ins All. Als wir den Planeten unter uns sehen, fragen wir, ob es einen Tag-Nacht-Zyklus geben wird. Es folgt unser Lieblingsentwicklerzitat der E3 2017. »Also rein technisch gesehen haben wir keinen Tag-Nacht-Zyklus programmiert«, erklärt Guillaume Brunier, »aber eben eine komplette Simulation eines Universums. Da war der



Shani ist ein weiteres Mitglied des Teams, das wir in der Demo sehen – doch im fertigen Spiel werden wir eigene Charaktere basteln können.



Die Welt von Beyond Good & Evil 2 hat einen nicht zu übersehenden asiatischen Einfluss, wie diese riesige Statue des Hindugotts Ganesha beweist.

Tag-Nacht-Zyklus halt schon automatisch dabei.« Zum Beweis beschleunigt Michel Ancel die Zeit, und wir sehen die Rotation des Planeten, während der die Sonne des Systems immer nur die eine Hälfte des Himmelskörpers bescheint. Die Planetenoberflächen sollen dabei übrigens prozedural generiert werden. Also im Grunde genommen wie in No Man's Sky, nur mit wesentlich krasser Größenunterschieden. Und hoffentlich mit spannenderen Dingen, die auf unsere Entdeckung warten.

Bei den Größen- und Geschwindigkeitsverhältnissen stellt sich natürlich die Frage, wie das Reisen in Beyond Good & Evil 2 überhaupt funktioniert. Der Trick: Statt wie in anderen Spielen stufenlos zu beschleunigen oder zu bremsen, schalten wir bei jedem Fortbewegungsmittel zwischen fünf jeweils logischen Geschwindigkeitsstufen um. Beim Jetpack sind das etwa 10 km/h auf Stufe 1 oder 120 km/h auf Stufe 5. Mit Beschleunigen und Bremsen müssen wir uns nicht abmühen, denn das übernimmt das Spiel automatisch. Wie schnell das passiert, hängt wiederum von den »Charakterwerten« unse-

res Gefährts ab. Womit uns Michel Ancel nochmal Gelegenheit gibt, den Bogen zum eigentlichen Spiel zu spannen.

Wie Story und Online zusammenpassen

Natürlich wollen wir noch von ihm wissen, wie er denn in einem auf Koop ausgelegten Spiel eine spannende Geschichte erzählen will. Ancels Antwort: Zum einen soll Beyond Good & Evil 2 bei allen Online-Features auch eine Storykampagne haben, zum anderen legt das Team von Ubisoft Montpellier besonders viel Wert auf eine starke Charakterzeichnung und eine interessant gestaltete Welt. Der Trailer sei hierfür bereits ein Beispiel, was wir diesbezüglich erwarten können. Und vielleicht sogar auch schon in nicht allzu ferner Zukunft ausprobieren dürfen. Ancel und sein Team wollen das Spiel mit der Community fertig entwickeln und haben zu diesem Zweck das Space-Monkey-Programm ins Leben gerufen – sozusagen Ubisofts Variante von Steams Early Access. Die Registrierung ist bereits gestartet, wann es aber konkret losgeht, steht noch in den ... nun ja ... Sternen. ★



Heiko Klinge
@HeikosKlinge



Ich habe von Beyond Good & Evil 2 nur eine Tech-Demo gesehen und jede Menge Versprechungen gehört. Aber Ersteres war wirklich extrem beeindruckend, diese Größen- und Geschwindigkeitsverhältnisse habe ich noch nie in einem Spiel erlebt. Was Beyond Good & Evil für Michel Ancel bedeutet, konnte jeder bei der Ubisoft-Pressekonzferenz an seinen Freudentränen erkennen. Auf dem Papier klingen die Ideen fast schon so großwahnwitzig wie die eines Star Citizen. Aber manchmal braucht es eben großwahnwitzige Ideen, um etwas Großartiges erschaffen zu können. Auch wenn noch vieles unklar ist: Ich glaube daran, dass der Traum von einem Weltraum-Piraten-Koop-Rollenspiel mit spannender Story in einem simulierten Universum wahr wird. Weil ich will, dass er wahr wird.

Rocks ist ein Schimpansenhybride und gehört zum Weltraumprogramm Space Monkeys.



A Way Out

REDET MITEINANDER!

Genre: **Koop-Action** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Hazelight** Termin: **1. Quartal 2018**

Nur zu Beginn sind wir mit Vincent und Leo im Knast, danach geht's auf eine wilde Flucht durch die Landschaft.

Die Macher von Brothers: A Tale of Two Sons wollen dem gepflegten Koop-Spiel eine neue Facette geben. Indem sie uns über ganz schön viel im Unklaren lassen.

Von Heiko Klinge

Es dauert genau 30 Sekunden, bis uns die E3-Demo von A Way Out zum ersten Mal aus den Latschen haut. Wir sehen eine Zwischensequenz, in der die flüchtigen Verurteilten Leo und Vincent beraten, wie sie eine Tankstelle überfallen sollen. Problem: Es gibt nur eine Waffe, wer soll sie nehmen? Wie üblich sehen wir zwei Wahloptionen. Wie üblich wählen wir die uns genehme. Wie üblich ... passiert nichts?

Josef Fares, der Schöpfer des großartigen Brothers: A Tale of Two Sons und der Kopf hinter A Way Out, weist uns lächelnd darauf hin, dass dies ja wohl keine Entscheidung sei, die wir allein treffen können, und nickt

in Richtung unseres Koop-Partners. Erst wenn sowohl wir als auch der mitspielende Kollege die gleiche Wahl treffen, uns also einig werden, geht's weiter. Und plötzlich verlagert sich die Diskussion im Spiel aufs Sofa vor dem Monitor. Wer schießt besser? Wer schleicht besser? Und was kann beim Überfall überhaupt alles passieren? Bereits in dieser Zwischensequenz zeigt sich: In A Way Out ist Koop nicht Ergänzung, sondern grundlegendes Prinzip.

Komplex dank Koop

In A Way Out sind wir also nicht allein unterwegs. Das Koop-Abenteuer um zwei Knastausbrecher, die zunächst gemeinsam aus einem Gefängnis entkommen müssen und sich anschließend auf der Flucht befinden, ist aber zumindest auf der mechanischen Seite deutlich simpler gestrickt, als es die bis dato gezeigten Szenen vermuten lassen. Wir können im Grunde beim Tankstellenüberfall nur laufen, per Knopfdruck mit vordefinierten Objekten interagieren und

schießen, falls wir derjenige mit der Waffe sind. Wer A Way Out nun wegen dieser Limitierungen zu den Akten legen möchte, der vergisst, was vor dem geteilten Bildschirm auf dem Sofa passiert. Denn das Spiel gibt nur den Tankstellenraub als Ziel vor, alles andere liegt bei uns. Und schon entsteht eine Koop-Dynamik, wie wir sie selten zuvor erlebt haben. Direkt zur Kasse gehen und die Angestellten mit der Waffe bedrohen? Erstmal den Laden auskundschaften? Aber wirkt das nicht zu verdächtig? Lässt sich das Telefon da hinten deaktivieren? Wir haben keinerlei Ahnung, ob das, was wir tun, sinnvoll, effizient oder gar clever ist. A Way Out konfrontiert uns schließlich nur mit dem Ergebnis unseres improvisierten Handelns, verschweigt aber alles andere. Gerade das macht das Koop-Erlebnis so intensiv und authentisch.

Weniger Anzeigen, mehr Intensität

Wir gehen den Tankstellenraub schließlich folgendermaßen an: Leo (unser Kollege)



Über die Story wissen wir noch nicht viel, aber sie dürfte recht emotional werden.



Das sieht so aus, als müssten wir hier zu zweit möglichst gleichmäßig die Tasten bedienen.

lockt einen von zwei Kunden unter einem Vorwand nach draußen, um die Situation zu mindestens ein bisschen zu entschärfen. Als Vincent sabotieren wir in einem unbeobachteten Moment das Telefon. Anschließend bedroht Leo die Kassiererin und einen weiteren Kunden mit der Waffe, während wir ins Lager gehen und dort den (natürlich gesicherten) Tresor entdecken. Plötzlich versucht der zweite Kunde die Flucht. Leo rennt fluchend mit gezogener Waffe hinterher, wir sprinten fluchend zur Kassiererin – gerade noch rechtzeitig, bevor diese eine Pistole unter dem Tresen hervorziehen kann. Mit vorgehaltener Waffe zwingen wir sie zur Herausgabe der Kombination für den Safe, den wir dem zurückgekehrten Leo zurufen. Als Leo den Tresor öffnet, geht der Alarm los. Leo steckt ein, was er auf die Schnelle kriegen kann, gemeinsam sprinten wir zurück zum Auto und erreichen es gerade noch rechtzeitig, bevor die alarmierte Polizei den Tatort erreicht. Und nein, auch hier hat es keinerlei Anzeigen, geschweige denn einen

Timer gegeben. Aber Unwissenheit schützt nicht vor Panik! Nach zehn unglaublich intensiven Minuten ist die Demo beendet.

Schießen, rasen, reden, prügeln

Wir holen Luft und wollen von Josef Fares wissen, inwieweit das Erlebte exemplarisch für den Rest des Spiels sei. Seine verblüffende Antwort: »Eigentlich gar nicht!« Jede Sequenz von A Way Out soll sowohl erzählerisch als auch spielerisch überraschen. Im Trailer wurden bereits Verfolgungsjagden, Schleicheinlagen und wüste Schießereien gezeigt, auf Josefs Laptop sahen wir zudem einen waschechten 2D-Prügel-Abschnitt – all das spielerisch mit großer Wahrscheinlichkeit ähnlich limitiert wie die Demo, aber immer mit Fokus auf Koop. Obwohl ... denn als Rausschmeißer zeigte uns Josef noch eine atemberaubend inszenierte Krankenhausschlucht, bei der ausnahmsweise mal nicht per Splitscreen gespielt wird, sondern die Action fließend zwischen Vincent und Leo hin- und herwechselt.

Wir bohren weiter: Wie lange lassen sich dieses Tempo und diese Abwechslung durchhalten? Unserer Frage nach der Spieldauer weicht Josef Fares aus, gibt aber zumindest zu Protokoll, dass die erwähnte Krankenhausszene nach rund fünf Spielstunden passiert. A Way Out dürfte also in jedem Fall deutlich länger werden als Brothers: A Tale of Two Sons. Und schon das hat es ja trotz seiner Kürze geschafft, die Herzen

der Spieler zu erobern. Die Chancen stehen mehr als gut, dass A Way Out dieses Kunststück wiederholt. ★



Heiko Klinge
@HeikosKlinge



Ja, ich habe nur rund zehn Minuten von A Way Out gespielt. Und trotzdem haben die mich mehr beeindruckt als Battlefront 2 und Need for Speed: Payback zusammen. Dabei ist das neue Werk der Brothers-Schöpfer rein spielmechanisch eigentlich simpel. Aber das Spannende ist hier eben nicht, was auf dem Bildschirm passiert, sondern vor dem Bildschirm! A Way Out ordnet alles dem Ziel unter, das gemeinsame Couch-Koop-Erlebnis zu fördern und zu fordern. Und nach allem, was ich gesehen und erlebt habe, scheint das ausgezeichnet zu gelingen. Meine einzige Sorge: Dass A Way Out zu lang werden könnte. Je ausschweifender das Abenteuer, desto größer die Gefahr, dass die Koop-Mechanik ihren Reiz verliert oder sich sogar entzaubert. Angesichts der klaren Vision und Konsequenz von Brothers-Schöpfer Josef Fares bin ich aber sehr zuversichtlich, dass A Way Out das lange vernachlässigte Sub-Genre des Couch-Koops wieder neu beleben kann

Pizza Connection 3

ZEITLOS WIE EINE SALAMI-PIZZA

Genre: **Wirtschaftssimulation** Publisher: **Assemble Entertainment** Entwickler: **Gentlymad Games** Termin: **2. Quartal 2018**



Clevere Pizza-Mogule bauen ihre Niederlassungen natürlich in der Nähe von Sehenswürdigkeiten. Touristen sind bekanntlich immer hungrig.

Die Pizza-Mafia kehrt zurück! Wir haben uns eine frühe Version von Pizza Connection 3 angeschaut und verraten, was die Wirtschaftssimulation alles besser machen will als ihre Vorgänger. Von Maurice Weber

Wie lang ist es her, dass Sie eine richtig gute Pizza verspachtelt haben? Lassen Sie mich raten: Nicht lange. Bei uns auch nicht! So schwer diese Krone der Fastfood-Schöpfung aber aus dem Zockerleben wegzudenken ist, so rar macht sie sich in den Spielen selbst: Pizza Connection 3 setzt die klassische Fladenbrot-Wirtschaftssimulation nach ganzen 16 Jahren Hungerpause fort. In der Redaktion haben uns die Entwickler anhand einer



Die Metropolen sind nicht eins zu eins nachgebildet, aber man kann schon erkennen, dass das hier Rom sein soll. Oder?



Für jedes Restaurant wählen wir einen von vier Grundrissplänen und platzieren individuell Tische und andere Einrichtung. Wer darauf aber keine Lust hat, kann's auch einem Automatikarchitekten überlassen.

frühen Alpha-Version gezeigt, wie sie die alte Serie in die Moderne führen wollen.

Ehrlich währt am längsten

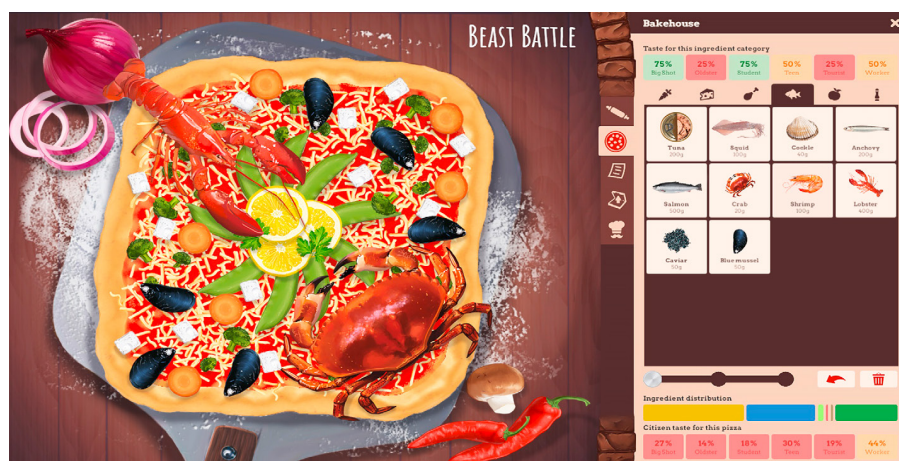
Das grundlegende Spielprinzip bleibt in Pizza Connection 3 beim Alten: Vor uns tut sich eine Stadt wie Rom oder Paris auf, und wir müssen sie mit unseren Pizzen erobern. Dazu mieten wir Restaurants, kümmern uns um Angestellte und das Marketing – und hetzen der Konkurrenz auch mal ein paar Mafiosi mit Kakerlaken in die Bude. Der Mafia-Part soll aber diesmal nicht so überhandnehmen wie in Pizza Connection 2. Dafür soll's wichtiger werden, als klassischer Geschäftsmann zu punkten. So starten wir Marketingkampagnen, schicken Maskottchen an besonders belebte Orte der Stadt oder buchen Werbeflächen, um die Fußgänger in unser Restaurant zu locken. Dabei müssen wir zum Beispiel sorgsam analysieren, welche Zielgruppen in der Nähe unserer Restaurants hausen. Teenager haben bekanntlich andere Geschmäcker und Geldbeutel als reiche Säcke oder Touristen.

Das will uns das Spiel deutlich leichter machen als seine oft undurchschaubaren Vorgänger. Kartenoverlays sollen etwa anzeigen, wer sich genau in der Nähe unserer Etablissements herumtreibt. Mehr Transparenz und mehr Wirtschaftssimulation halten wir für eine schlaue Richtung – solange der coole Mafiateil auch nicht zu kurz kommt! Der fehlte in der Alpha-Version noch.

Mein Restaurant, mein Stil, meine Pizza

Kennen wir unsere Zielgruppe, haben wir einige Möglichkeiten, uns auf sie einzustellen. Angefangen bei der Restaurantgestaltung. Wir dürfen unsere Niederlassungen völlig frei einrichten und einen Stil schaffen, der den Kunden gefällt. Mit der Raumverteilung legen wir außerdem fest, worauf sich das Restaurant spezialisieren soll. Ist keine Kundschaft in der direkten Umgebung, ziehen wir vielleicht lieber einen größeren Lagerraum ein und machen einen Lieferservice draus. Und natürlich servieren wir auch unsere eigenen Pizza-Kreationen! Wir ziehen den Teig in Form, bestreuen ihn mit Zutaten und le-

gen den Preis fest. Auch hier gibt uns Pizza Connection 3 mehr Informationen an die Hand: Wir sehen schon beim Gestalten, welche Zutaten welcher Zielgruppe schmecken und wer unsere Pizza besonders mögen wird. Eine sinnvolle Verbesserung, denn im zweiten Teil schickten wir unser Rezept einfach hoffnungsvoll an die Öffentlichkeit und mussten abwarten, wie gut es ankommt. Noch feilen wollen die Entwickler an den ästhetischen Qualitätskriterien für eine gute Pizza. Es soll nicht mehr wie im Vorgänger einfach nur die Symmetrie zählen, sodass wir auch hier mehr Freiheit haben. Sie haben ja auch noch ein wenig Zeit, sich hier eine Lösung zu überlegen. Denn erscheinen soll Pizza Connection 3 erst im Frühjahr 2018. ★



Im Pizza-Editor gestalten Sie Ihre eigenen Kreationen, etwa mit vielen Schalentieren.



Maurice Weber
@Froody42



Was ich bislang von Pizza Connection 3 gesehen habe, hat mir gut geschmeckt. Das Spiel hat meiner Meinung nach die richtigen Ansätze: mehr Transparenz, mehr Komfort, dabei gleichzeitig auch mehr Wirtschaftssimulationsanspruch – ein gutes Rezept! In der Praxis bleiben aber noch viele Fragen offen, denn selbst spielen konnte ich noch nicht, und viele Inhalte wie Forschung oder Mafia fehlten in der Präsentationsversion noch.

Auch die Kampagne, die das fertige Spiel bieten soll, bekam ich noch nicht zu Gesicht. Aber Pizza Connection 3 hat mit seinen vielleicht nicht weltbewegenden, aber trotzdem sinnvollen Modernisierungen trotzdem das Zeug zur gelungenen Fortsetzung, eines Aufbauklassikers.



Blick hinter die Kulissen: Das Jubiläum »20 Jahre GameStar« rückt näher und die Vorbereitungen laufen auf Hochtouren. Toni Schwaiger und Martin Deppe haben uns für Nostalgie geschwängerte Video-Interviews in der Redaktion besucht.

DAS TEAM

Die Frage des Monats stammt dieses Mal von unserem Leser
Maxim Rohrmoser.



Heiko

Heiko Klinge,
Chefredakteur

@HeikosKlinge

ZULETZT GESEHEN U21-EM und Confederations Cup. Nimm dies, Sommerpause!

ZULETZT GEHÖRT Authority Zero: Broadcasting to the Nations. Mein bisheriger Punk-Geheimtipp des Jahres.

ZULETZT GEDACHT »Kaufen oder nicht kaufen?« Wie jedes Jahr beim Steam Summer Sale. Wenn nur der Pile of Shame nicht schon so verflucht hoch wäre!

THE WITCHER KOMMT AUF NETFLIX. WELCHE ANDEREN SPIELE WÜRDET IHR GERNE ALS SERIE SEHEN?

Brutal Legend! Zum einen liebe ich Jack Black. Zum anderen wäre eine Mischung aus Fantasy, Action, Comedy und einer Extraportion Heavy Metal doch die perfekte Marktlücke!

Michael Graf,
Chefredaktion

@Greu_Lich

ZULETZT GESEHEN »The Expanse«, Staffel 2. Einfach die aktuell beste Sci-Fi-Serie.

ZULETZT GEHÖRT Keinen Ton in Mass Effect: Andromeda. Verdammter Plotstopper-Bug!

ZULETZT GEDACHT Aus »The Expanse« könnte man ein fantastisches Rollenspiel à la Mass Effect machen: überraschende Wendungen, knallharte Entscheidungen, eine mysteriöse Bedrohung und eine coole Crew – alles drin.

THE WITCHER KOMMT AUF NETFLIX. WELCHE ANDEREN SPIELE WÜRDET IHR GERNE ALS SERIE SEHEN?

Da drehen wir den Spieß doch einfach um: die alte Mass-Effect-Trilogie! Die müsste aber natürlich zweimal gedreht werden: mit einem männlichen und einem weiblichen Shepard.

Micha



M. Schwerdtel

Markus Schwerdtel,
Chefredaktion

@kargbier

ZULETZT GESEHEN American Gods, wenn schon alle immer so davon schwärmen.

ZULETZT GEHÖRT Django S.: Mund auf, PU-Schaum! – wilder Mundart-Ska-Rock aus meiner Heimatstadt, macht Spaß!

ZULETZT GEDACHT Acht Wochenenden im Juli und August sind nicht genug für alle Festivals und Grillpartys, die ich besuchen müsste!

THE WITCHER KOMMT AUF NETFLIX. WELCHE ANDEREN SPIELE WÜRDET IHR GERNE ALS SERIE SEHEN?

Star Citizen als epische, harte Sci-Fi-Story im Stil von »The Expanse«. Eigentlich müsste bei der eingesammelten Crowdfunding-Kohle locker noch das Produktionsbudget für so eine lumpige TV-Serie drin sein.

Michael Obermeier,
Host & Producer

@GameOvermeier

ZULETZT GESEHEN »Train to Busan«. Überraschend cooler Zombiefilm aus Südkorea.

ZULETZT GEHÖRT Den sensationellen Soundtrack von Nico Maximilian zu unserem Pen & Paper-Abenteuer The Final Frontiermen.

ZULETZT GEDACHT S-Bahnfahrten sind die Ladezeiten des Lebens.

THE WITCHER KOMMT AUF NETFLIX. WELCHE ANDEREN SPIELE WÜRDET IHR GERNE ALS SERIE SEHEN?

Natürlich Fallout! Denn dass ein Endzeit-Roadtrip durch die verstrahlten USA auch als Serie funktionieren kann, beweist ja schon seit Jahren die hervorragende Fan-Serie Nuka Break von Wayside Creations.

Nuke





Florian Klein

Florian Klein,
Leitender Hardware-Redakteur

@GameStar_de

ZULETZT GESPIELT Grim Dawn. Das Dumme am Singleplayer ist bei mir, dass ich immer die Zeit vergesse und dann noch weniger schlafe!

ZULETZT GEHÖRT Alle Apocalyptica-Alben der letzten Jahre. Verzerrte Celli gefallen mir (meistens) sogar mit Gesang.

ZULETZT GEDACHT Nur noch hier das machen und dann – dieser Wecker klingelt in 4:18 Stunden!

THE WITCHER KOMMT AUF NETFLIX. WELCHE ANDEREN SPIELE WÜRDET IHR GERNE ALS SERIE SEHEN?

Eve Online, weil ich das Setting sehr mag und den Drehbuchschreibern nie die Ideen ausgehen können, da sie das echte (sprich: virtuelle) Leben schreibt.

Johannes Rohe,
Redakteur

@DasRehRohe

ZULETZT GEFEIERT Lohner Schützenfest! Gemeinsam mit Dimi! Es war großartig!

ZULETZT GEHÖRT Preußens Gloria, Grüß dich Lohne und Peter Altmeier. Natürlich alles auf dem Lohner Schützenfest.

ZULETZT GETRUNKEN Fangfrage? Lohner Schützenfest!

THE WITCHER KOMMT AUF NETFLIX. WELCHE ANDEREN SPIELE WÜRDET IHR GERNE ALS SERIE SEHEN?

Ich mag ja Krieg – also zumindest virtuell oder im TV. Deshalb würde ich mich sehr über eine Serienumsetzung von Battlefield 1 freuen. Quasi »Band of Brothers« im Ersten Weltkrieg. Großartige Vorstellung, oder?

Johannes



Petra Schmitz

Petra Schmitz,
Leitende Redakteurin

@Flausensieb

ZULETZT GESEHEN »Silicon Valley«. Alles, was mies ist an »The Big Bang Theory« ist gut an »Silicon Valley«. Also in etwa alles.

ZULETZT GEHÖRT Stuart Dempster, Underground Overlays from the Cistern Chapel. Soooooo gut!

ZULETZT GEDACHT Yeah, Leichenexplosion!
THE WITCHER KOMMT AUF NETFLIX. WELCHE ANDEREN SPIELE WÜRDET IHR GERNE ALS SERIE SEHEN?

Die ersten beiden Thiefs als Serie. Mensch, das wäre so unerträglich super! Nur wäre das natürlich auch wahnsinnig aufwändig, alle Szenen mit Garrett noch mal von Stephen Russell nachvertonen zu lassen. Insofern wahrscheinlich nicht machbar. Schnüff!

Maurice Weber,
Redakteur

@Roody42

ZULETZT GELESEN Schloss einen heiligen Pakt mit Herrn Halley: Ich lese erstmals King (Es), er erstmals Pratchett (Einfach Göttlich).

ZULETZT GESEHEN Online den exzellenten Kurzfilm »The Gunfighter« entdeckt. Anschauen!

ZULETZT GEDACHT Hatte Magic ja eigentlich eher beiseite gelegt, dann kommt plötzlich das beste Kartenset seit Langem. Mist!

THE WITCHER KOMMT AUF NETFLIX. WELCHE ANDEREN SPIELE WÜRDET IHR GERNE ALS SERIE SEHEN?

Life is Strange! Ach, das kommt ja auch schon. Wie wär's mit Command & Conquer? Einfach nur der Trashfilm-Teil ohne Gameplay wäre gewiss immer noch fantastisch. Oder?

Maurice



Sandro Odak

Sandro Odak,
Head of GameStar.de

@riperl

ZULETZT GESEHEN Das Staffelfinale von »Better Call Saul«.

ZULETZT GEHÖRT Die lieblich-kompetente Stimme von Nerdkultur (Marco Risch), der mir erklärt, die dritte Staffel von »Better Call Saul« sei die beste.

ZULETZT GEDACHT Ich sollte mal meinen Bruder anrufen.

THE WITCHER KOMMT AUF NETFLIX. WELCHE ANDEREN SPIELE WÜRDET IHR GERNE ALS SERIE SEHEN?

Skyrim, und zwar im Stil von Game of Thrones. So wenig ich das Ding spielen kann, für die Geschichten interessiere ich mich total. Und guter Fantasy-Stoff braucht heutzutage irgendwie immer auch eine Prise Sex und Gewalt.

Dimitry Halley,
Redakteur

@dimi_halley

ZULETZT GESEHEN Mal wieder Stromberg. Natürlich läuft es bei uns im Büro ganz anders. Hund im Büro? Gibt es bei uns.

ZULETZT GEHÖRT Lohne.

ZULETZT GEDACHT Jetzt weiß ich, welche Feste Johannes zu dem gemacht haben, der er heute ist. Nordmenschen sind ein faszinierendes Volk. Selbst auf Sauffesten klingen sie mit ihrer feinen Sprache wie Aristokraten. Mir als tumbem Trierer ist das fremd.

THE WITCHER KOMMT AUF NETFLIX. WELCHE ANDEREN SPIELE WÜRDET IHR GERNE ALS SERIE SEHEN?

Metal Gear Solid wäre cool. Wenn Hideo Kojima Regisseur wäre, hätte die Show mehrere tausend Folgen. Deswegen sollte wer anders ran.

Dimitry



Nils Raettig

Nils Raettig,
Redakteur

@nraettig

ZULETZT GESEHEN Das kleine, aber feine Örtchen Landsberg am Lech. Schöner Kurztrip.
ZULETZT GEHÖRT Das ständige Summen von Wespen. So ein Nest unter dem Dach direkt am eigenen Balkon ist schon toll.

ZULETZT GEDACHT Beeindruckend, mit wie viel Leidenschaft und Ahnung an Star Citizen gearbeitet wird.

THE WITCHER KOMMT AUF NETFLIX. WELCHE ANDEREN SPIELE WÜRDET IHR GERNE ALS SERIE SEHEN?

Der Clou! Einerseits, weil ich raffinierte Einbrüche mag (in Filmen und Spielen natürlich). Andererseits, weil das Spiel schon damals trotz seiner limitierten Möglichkeiten eine durchaus interessante Geschichte erzählt hat.

Christian Fritz Schneider
Host & Producer

@Grummelfritz

ZULETZT GESEHEN »Orphan Black« im irren Marathon bis Staffel 4. Wahnsinn, wie sehr mich Tatiana Maslany vergessen lässt, dass sie in den ganzen Klon-Rollen steckt.

ZULETZT GEHÖRT Den Regen, der auf meine Dachfenster prasselt und mich mal beruhigt und mal in den Wahnsinn treibt.

ZULETZT GEDACHT Ich habe mit dem Spielen angefangen, um Sport zu entkommen. Und jetzt werden Spiele wie Sport behandelt.

THE WITCHER KOMMT AUF NETFLIX. WELCHE ANDEREN SPIELE WÜRDET IHR GERNE ALS SERIE SEHEN?

Mass Effect, weil das Universum so eine gute Grundlage bietet und wir wohl lange kein neues Spiel bekommen werden.

Fritz



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 BRAWLHALLA

Extrem unterhaltsames Fun-Geprügel mit Couchgaming- und Online-Multiplayer, einfach erlernbarem Spielprinzip und fairem Free2Play.

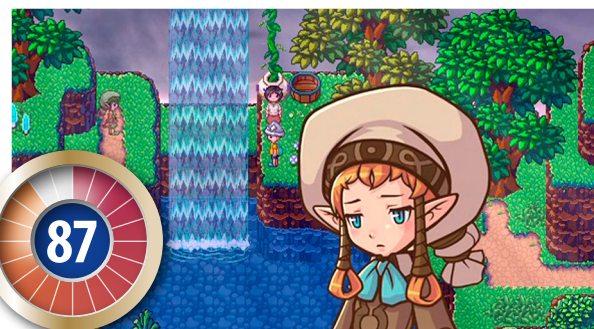


Abenteuer-Charts

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 RAKUEN

Ein spielerisch einfaches, aber emotional fesselndes Adventure, das durch seine bewegende Geschichte lange nachhallt.



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	Aufbaustrategie	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 BLITZKRIEG 3

Schnelles Echtzeit-Strategiespiel im Zweiten Weltkrieg: kurze Missionen, motivierende Kernarmeen. Ganz anders als der erste Teil.



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 DIRT 4

DIRT 4 ist ein sowohl für Einsteiger als auch Profis hervorragend spielbarer Offroad-Renner, dem aber im Vergleich zu seinen Vorgängern das Alleinstellungsmerkmal fehlt.



TEST

SO WERTEN WIR



Genre: **Shooter** Publisher: **Tripwire** Entwickler: **Antimatter Games**
Termin: **30.5.2017** Sprache: **Englisch** USK: **nicht geprüft**
Spieldauer: **100 Stunden** Preis: **28 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 herauspringen.

2 Wertungskategorien

Präsentation:

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

Spieldesign:

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

Balance:

Hier beurteilen wir, ob ein Spiel unfair oder zu anspruchlos ist, ob es Frustramente 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.

RISING STORM 2: VIETNAM

SYSTEMANFORDERUNGEN

1 MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo E4500 / Athlon 64 5000+ GeForce GTX 460 / Radeon HD 5850 4 GB RAM, 12 GB Festplatte	Core i5-650 / Athlon II X4 620 GeForce GTX 760 / Radeon R9 270X 6 GB RAM, 12 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- 1 ☒ schönes, abwechslungsreiches Mapdesign ☒ effektiv, besonders bei großen Artilleriebeschlägen ☒ gelegentliche Grafik- und Soundbugs ☒ veraltete Grafik, keine Zerstörung

SPIELDESIGN

- ☒ Balance zwischen Realismus und Gameplay
☒ Klassen erfüllen gezielt ihre Rolle
☒ Gegner sind gut zu orten

BALANCE

- ☒ Teamwork wird belohnt ☒ keine Klasse oder Waffe übermächtig
☒ Tutorials erklären sehr schnell wirklich alle Gameplay-Mechaniken
☒ einige Maps bevorteilen ein Team leicht

ATMOSPHÄRE / STORY

- ☒ Spielfigur kommentiert Schlacht ☒ Teamplay sorgt für immense Immersion ☒ gute Umsetzung des Vietnam-Settings ☒ dichte Soundkulisse ☒ »Vengilisch« der vietnamesischen Soldaten albern

UMFANG

- ☒ Maps decken alle wichtigen Umgebungen ab ☒ Charakter-Anpassung durch freischaltbare kosmetische Gegenstände ohne Gameplay-Einfluss ☒ wenige Maps ☒ wenige Spielmodi

ABWERTUNG

- 3 Design-Schnitzer und kleinere Bugs ruinieren nicht den Spielspaß, nerven aber. Wir werten um drei Punkte ab.

FAZIT

Ein extrem intensiver Hardcore-Shooter, der bei Teamplay und Atmosphäre punktet. Die Launch-Version wirkt aber leicht unfertig.

CLASH OF TANKS?

Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **Nival Interactive** Entwickler: **Nival Interactive** Termin: **2.6.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Von der anspruchsvollen Echtzeit-Strategie hin zum schnellen Actionclick. Wie viel Blitzkrieg steckt hier noch drin?

Von Martin Deppe

2003: Irgendwo hinter dem Dorf im Westen ist schwere Artillerie positioniert, die über das gesamte Gebiet feuert und unseren Infanterievorstoß zum Erliegen bringt. Doch anhand des Kanonendonners können wir die Position der Haubitzen grob triangulieren. Unsere eigenen Geschütze nehmen die vermuteten Stellungen unter Feuer. Offenbar mit Erfolg – die Haubitzen schweigen. Oder haben die Russen sie rechtzeitig verlegt?

2017: Rote Pfeile zeigen auf zwei Haubitzenstellungen. Als wir einen Panzer vorbeischicken, nimmt die erste Haubitze ihn unter Beschuss, aus 20 Metern Distanz. Wir schießen die Mannschaft weg, besetzen das Geschütz mit eigener Infanterie. Die richtet die Haubitze auf das zweite Feindgeschütz aus – und über etwa 30 Meter Entfernung

entbrennt ein aberwitziges Artillerieduel. Zwischen diesen beiden exemplarischen Szenen aus Blitzkrieg (2003) und dem gerade veröffentlichten Blitzkrieg 3 liegen nicht nur 14 Jahre, sondern spielerische Welten. Klar, in beiden durchlaufen wir eine russische, alliierte und deutsche Kampagne im Zweiten Weltkrieg. Beide Titel sind Echtzeit-Strategiespiele. Und beide fahren über 200 verschiedene Truppentypen auf. Aber das

Online-Zwang

Auch wenn Sie nur solo spielen, verlangt Blitzkrieg 3 eine permanente Onlineverbindung. Nivals Begründung: Mit Solomissionen verdienen Sie sich Truppen für Ihre Kernarmeen, die Sie wiederum im Multiplayer einsetzen können. Daher wird Ihr Fortschritt online gespeichert, um Cheaten zu verhindern. Wir finden, dass Nival sehr wohl getrennte Online- und Offlinemodi hätte integrieren können – nur wer Multiplayer spielen will, muss online gehen.

war's dann auch schon mit den Gemeinsamkeiten, denn Blitzkrieg 3 spielt sich ganz anders. Zumindest am Anfang ...

Zum Glück kein Free2Play

Als Nival Interactive bereits im August 2013 Blitzkrieg 3 ankündigt, sind die Reaktionen durchgewachsen. Denn der dritte Serienteil soll ein Free2Play-Multiplayertitel werden, eine Singleplayerkampagne später als kostenpflichtiger DLC folgen. Wegen der Proteste und des sinkenden Free2Play-Sterns entscheidet Nival sich um: Im Mai 2015 erscheint Blitzkrieg 3 im Early Access, nach und nach kommen drei Solokampagnen, PvP und ein Angriffsmodus hinzu – in Letzterem greifen wir die Basen anderer Spieler an, siehe Kasten »Die eigene Basis«. Nach zwei Jahren im Early Access ist Blitzkrieg 3 nun offiziell gestartet. Aber wie viel von der alten Serie steckt da eigentlich noch drin? Blitzkrieg 3 fährt über 60 Solomissionen auf, die sich teils an echten Schlachten orientieren (Sewastopol, El Alamein und ande-



Die schnellen Multiplayergefechte (1vs1, 2vs2 und 3vs3) sind meistens nach rund zehn Minuten entschieden. Wichtig: An den Flaggenpunkten möglichst alle festen Flak-, MG- und Geschützstellungen mit Infanterie besetzen.



Zwei herrenlose Haubitzen warten auf unsere Infanterie, wir sichern sie solange mit Panzern. KI-Gegner »Boris« schickt uns hier nur vereinzelt Panzer entgegen, er massiert seine Truppen selten. Okay, das war jetzt etwas doppeldeutig ...

re), teils kleinere Einsätze inszenieren (etwa den Gegenangriff auf ein namenloses, besetztes Dorf). Die drei Kriegsparteien Russland, West-Alliierte und Deutschland dürfen wir direkt anwählen, fangen aber jeweils in der ersten »Epoche« der Fraktion an – erst nach und nach schalten wir durch gewonnene Missionen die zweite und dritte Epoche frei. Das hat zur Folge, dass wir anfangs zum Beispiel hauptsächlich mit leichten Panzern antreten, erst nach und nach kommen die richtig dicken Dinger dazu. Wir dürfen uns auch nicht sofort in Multiplayergefechte werfen, auch die müssen wir freispielen, für jede Seite und Epoche einzeln. Die »Lizenz« für die ersten 1vs1-Gefechte geht allerdings recht flott, und wenn wir hier erfolgreich sind, folgen 2vs2 und 3vs3 auch bald.



Der Gegenspieler setzt Fallschirmjäger ein, wir kontern mit einem mobilen 37mm-Flakgeschütz.

Panzerjäger und -sammler

Mit jedem Sieg bekommen wir Truppen als Belohnung dazu. Wieviel und welche, hängt auch von den vielen Nebenzielen ab, die Blitzkrieg 3 bei jedem Einsatz aufführt – eine der großen Stärken des Spiels. Denn während die Hauptziele meist ganz gut machbar sind, wollen wir natürlich nicht nur »ganz gut« spielen, sondern perfekt! Und schon befreien wir nebenbei Kriegsgefangene, zerlegen den dicken Mörser Karl, schützen Versorgungslaster und halten Verluste auf einem Minimum. In den ersten Missionen einer Seite werden wir noch genau in-

formiert, wo sich die Partisanen befinden, in einem späteren Einsatz müssen wir sie erst suchen, mitten im Feindgebiet. Gelegentlich ist dabei unser Ehrgeiz größer als der Gewinn unterm Strich: Wir haben beim Erreichen von Nebenzielen durchaus mehr Truppen verloren als beim eigentlichen Auftrag. Blitzkrieg 3 belohnt das Mehrmalsspielen einer Mission – selbst wenn Sie alle Ziele schon mal erreicht haben, winken immer noch (kleine) Belohnungen.

Wie etwa beim guten alten Panzer General bilden wir in den drei Kampagnenverläufen

je eine Kernarmee. In Blitzkrieg 3 sind Verluste in einer Mission allerdings nicht permanent, nach dem Einsatz wird der leere Slot wieder aufgefüllt. Übermächtig groß und stark wird unsere persönliche Armee dadurch aber nicht, denn vor jeder Mission, egal ob solo oder Multiplayer, dürfen wir anfangs nur einen Teil der Armee aufstellen – im Gegenwert einer festgelegten Anzahl an Armeepunkten. Besonders gute Einheiten wie der Tiger kosten dabei mehr Punkte als schwächere, und wir müssen auch das Missionsziel im Auge behalten: Bei Verteidi-

Die eigene Basis

Nach ein paar absolvierten Missionen bekommen Sie Ihre eigene Basis. Die kann von anderen Blitzkrieg-3-Spielern angegriffen werden, und Sie können wiederum deren Basen attackieren. Zur Verteidigung stellen Sie Truppen ab und platzieren freigespielte Minen, Bunker, Türme und so weiter. Ein typisches Free2Play-Element also. Was sich auf dem Papier interessant anhört, ist in der Praxis allerdings eher dröge: Weil vielen Spielern die eigene Basis egal ist, stellen sie erst gar keine Verteidiger auf. Das sehen Sie vorher aber nicht. Wenn Sie also so einen Mir-doch-egal-Spieler angreifen, stoßen Sie lediglich auf die wenigen, vom Programm automatisch aufgestellten Truppen – und das ist schlicht öde.





Martin Deppe
@GameStar_de

Zu Nivals erstem Blitzkrieg habe ich eine ganz besondere Beziehung (siehe Infokasten). Umso gruseliger fand ich Nivals ursprüngliche Pläne, Blitzkrieg 3 als Free-2Play-Spiel zu starten – doch davon sind die Russen zum Glück abgekommen. Trotzdem merkt man dem dritten Blitzkrieg jetzt dieses ursprüngliche Konzept an: Die Missionen sind kürzer, die Taktiken schneller, ich kann Nebenmissionen wiederholt spielen, um an mehr und/oder bessere Truppen zu kommen. Aber: Nervige oder gar unverschämte F2P-Elemente bleiben außen vor, es gibt keine Wartezeiten, keine Kaufinhalte, null Pay2Win. Und plötzlich wird aus meinem ersten »Das ist nicht mehr mein Blitzkrieg!« ein »Okay, noch eine Mission!«

Klar, ich muss Blitzkrieg 3 den Vorwurf machen, dass es auf ein Company of Heroes schielt, aber dafür nicht gut genug aussieht und in den Kampagnenmissionen oft die dynamischen Sektorenjagden fehlen. Dass es umgekehrt zu unrealistisch ist, um an das erste Blitzkrieg anzuknüpfen. Ob es da eine gute Entscheidung von Nival war, es ebenfalls Blitzkrieg zu nennen? Denn der Name weckt nun einmal eine Erwartungshaltung. Doch Blitzkrieg 3 ist trotz dieser Schwächen ein gutes, zugängliches und – dank Einheitsammeln und Kernarmee – motivierendes Strategiespiel geworden. Und wer weiß, vielleicht finden Spieler darüber den Zugang zu anspruchsvolleren Genrepräsentern. Man wird ja nicht als Veteran geboren.

gungsaufträgen sollten wir etwa mehr in PAKs und MG-Trupps investieren, im offenen Gelände sind Panzer entscheidend, in Städten Infanteristen im Vorteil. Außerdem gewinnen Einheiten an Erfahrung. Ein weiterer Grund, uns gut zu überlegen, wen wir ins Gefecht schicken. Und wer vor dem Einsatz nicht alle Armeepunkte verballert, sondern ein paar zurückhält, kann während der Mission noch Reserven nachbeordern. Außerdem kriegen wir für erreichte Zwischenziele oder gehaltene strategische Positionen (vor allem im Multiplayer-Modus) Punkte gutgeschrieben, die wir ebenfalls in Verstärkung investieren. So werden die Gefechte dynamischer, da wir uns laufend auf die aktuelle Lage einstellen können.

Abpraller!

Blitzkrieg 3 berücksichtigt bei den Kämpfen Faktoren wie Front-, Seiten- und Heckpanzerung, Durchschlagskraft und so weiter. Immer wieder prallen Geschosse sichtbar an der Front der schweren Panzer ab, begleitet von den markigen Flügen der Angreifer. Treffer in sein Laufwerk legen einen Panzer kurzzeitig lahm, auch das Hauptgeschütz kann dann vorübergehend streiken. Doch



Schlacht um Sewastopol: Wir können einen Schlachtschiff-Zwillingsturm zur Verteidigung einsetzen. Die 30,5cm-Granaten haben zwar eine lange Ladezeit, aber eine verheerende Wirkung.

anders als in der Realität lässt sich selbst ein Tiger mit Handgranaten knacken, wenn er nur genug davon abbekommt. Natürlich nicht sofort oder mit einem Glückswurf, aber auf Dauer nimmt er genug Schaden, um zerstört zu werden. Gerade bei Gefechten an mehreren Positionen gleichzeitig – und die gibt es nicht nur im Multiplayer zuhauf – gehen wichtige Einheiten (zu) schnell verloren, wenn man gerade woanders beschäftigt ist. Bevor Sie jetzt aufschreien: Das war im ersten Blitzkrieg auch schon so. Immerhin können wir im Solospiel pausieren und Befehle erteilen, die Spielgeschwindigkeit lässt sich allerdings nicht ändern – uns ist sie einen Tick zu hoch, vor allem eben bei mehreren simultanen Feuerwechseln.

Für geschaffte Missionen kassieren wir auch Forschungspunkte, die wir in bessere Technologie für Fahrzeuge, Infanterie, Artillerie und Unterstützungseinheiten stecken. Dabei sollten wir uns gut überlegen, in was genau – denn die Verbesserungen gelten nicht für die komplette Waffengattung, sondern nur für einzelne Truppentypen, etwa die Spähpanzermodelle. Dieses System motiviert uns nicht nur dazu, unsere Kernarmee kontinuierlich zu verbessern, wir wollen auch die einzelnen Spezialisierungen weiter zu fokussieren. Gerade wenn Sie im Multiplayer mit Freunden spielen (was wir dringend empfehlen, denn ein großer Teil der Multiplayer-Matches tobt in geschlossenen, passwortgeschützten Partien), lohnt sich das Verteilen von dedizierten Aufgaben: Der

eine konzentriert sich etwa auf Panzertruppen, der andere auf die Infanterie.

Boris schummelt nicht

»Neurale Netzwerk-KI« – mit diesen dezent hochtrabenden Worten beschreibt Nival die Künstliche Intelligenz, gegen die wir in speziellen Eins-gegen-eins-Schlachten gegen den Computergegner antreten. Diese KI hört auf den Spitznamen »Boris«. Boris gibt's in den Varianten leicht, mittel und schwer, und er soll sich auf die Strategien des jeweiligen Spielers einstellen – ohne dabei zu schummeln. Boris schielt also nicht etwa heimlich in den Fog of War, um rauszukriegen, mit welchen Truppen der Spieler gerade wo anrückt oder zaubert seine stärksten Truppen an unsere schwächsten Stellen.

Dass Boris nicht schummelt, mag zutreffen, allerdings hat uns selbst der schwere Boris nicht sonderlich beeindruckt. Denn der konnte uns beim Kampf um die Flaggenpunkte zwar öfter mal überraschend einen abknöpfen, aber nie lange und damit ausschlaggebend die Mehrheit halten. Mit schnellen Einheiten, die sofort eine Fahne in der Kartenmitte erobern und so auf Dauer mehr Punkte kassieren, konnten wir fast jede Map gewinnen. Auch taktisch ist Boris nicht die hellste Kerze auf der Torte, in einem Gefecht hat er zum Beispiel einen Panzer direkt vor unserem besetzten Haus geparkt und sich munter wie ein Karnevalsjeck mit Bonbons von uns mit geballten Ladungen bewerfen lassen, statt außer Wurfweite



Hollywood-Realismus: Eine italienische Haubitze im »Nahkampf« mit unserem Matilda Mark II.

zu fahren und ungefährdet auf das tödliche Gebäude zu feuern.

Todesfalle Gartenzaun

Selten sind nervige Wegfindungspatzer. Da rennen Infanteristen brav den Umweg an einem gerade mal hüfthohen Gartenzaun entlang und lassen sich aus dem dahinterliegenden Gebäude sang- und klanglos zusammenschießen, statt den kurzen Weg zu nehmen, nämlich über den Holzzaun zu springen und wie befohlen zu stürmen. Infanterie schmeißt sich unter direktem Beschuss auch nicht selbständig auf den Boden, sondern erst, wenn wir es ihr befehlen. Ein schwerer KW-1-Panzer passt nicht über eine Eisenbahnbrücke, obwohl er genug Platz hätte – wir vermuten, dass seine »Bounding Box« zu breit angelegt wurde, also der imaginäre Kollisionsabfrage-Quader rund um jede Einheit.

Auf der Habenseite: Wir können über die Shift-Taste mehrere Befehle hintereinander erteilen und dann abspulen lassen. Viele Einheiten beherrschen Spezialbefehle wie Handgranatenwurf oder Minenräumen. Pan-

Martin Deppe und der erste Blitzkrieg

Unser ehemaliger stellvertretender Chefredakteur und heutiger freier Redakteur Martin Deppe, der Blitzkrieg 3 auf diesen Seiten für uns getestet hat, war an Nivals erstem Blitzkrieg (2003) direkt beteiligt. Von Februar 2002 bis zur Veröffentlichung im März 2003 hat er als Producer an dem Strategiespiel mitgearbeitet, war also die Schnittstelle zwischen Publisher CDV und dem Moskauer Entwickler Nival Interactive. Dabei hat er unter anderem auch die deutsche Lokalisierung betreut.

Für die beiden Standalone-Addons Burning Horizon und Rolling Thunder, die vom Ein-Mann-Unternehmen La Plata stammen, war Martin Deppe ebenfalls als Producer verantwortlich. Weil er CDV im September 2004 verlassen hat, war er an Blitzkrieg 2 hingegen nur anfangs beteiligt, denn Blitzkrieg 2 wurde erst im September 2005 veröffentlicht.

zer und Geschütze lassen sich gezielt ausrichten und zum Teil eingraben, ideal für Hinterhalte. In vielen Missionen dürfen wir einen Artillerieschlag ordern und Bomber, Erdkampfunterstützungsflyer, Aufklärer oder Fallschirmjäger anfordern (und im Gegenzug Jagdflugzeuge). Das sind zwar alles starke Vorteile, doch sie kosten viele Punkte und laden sich nur langsam wieder auf. Und wenn der Gegner mit Flak oder einem Jagdflieger kontert, droht der teuer angeforderte Stuka-Angriff grandios zu scheitern. Gerade in solchen großen Gefechten mit zig Taktiken und schnellen Aktionen, mit Luftunterstützung und schwerer Artillerie, da ist das alte Blitzkrieg-Gefühl wieder da! ★

BLITZKRIEG 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo 2,66 / Phenom X3 2,4
Geforce GT 240 / Radeon HD 6570
2 GB RAM, 10 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 920 / FX-6300
Geforce GTX 780 / Radeon HD 7970
8 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION



effektiv ☒ detaillierte Fahrzeuge ☒ gute Fahrzeuganimationen ☒ technisch leicht veraltet ☒ zu gleichförmige Infanterieanimationen (»Synchronschwimmen-Effekt«)

SPIELDESIGN



abwechslungsreiche Missionen ☒ unterschiedliche Taktiken möglich ☒ Aufbau von Kernarmeen ☒ viele Nebenziele ☒ On-linezwang auch bei Solofechten

BALANCE



zugängliche Steuerung ☒ KI nicht überragend, aber okay ☒ gutes Belohnungssystem ☒ gelegentlich Wegfindungsprobleme ☒ oft zu unrealistisch (Geschützreichweiten!)

ATMOSPHÄRE / STORY



kaum Leerlauf ☒ Epochen Sprünge ☒ angenehm hektisch ☒ wenig Drumherum ☒ Truppen wachsen einem nicht ans Herz

UMFANG



über 200 Truppentypen ☒ über 60 Missionen ☒ schneller Multiplayer (1vs1 bis 3vs3) ☒ Upgrade-System ☒ überflüssige Gefechte um Spielerbasen

FAZIT

Schnelles Echtzeit-Strategiespiel: kurze Missionen, motivierende Kernarmeen. Spielt sich ganz anders als das erste Blitzkrieg von 2003.



Spezialisierung: Wir können Fahrzeuge, Infanterie, Geschütze und Unterstützungseinheiten mit Forschungspunkten verbessern.

Diablo 3: Rückkehr des Totenbeschwörers

DIABLOS BESTE KLASSE

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Activision Blizzard Entwickler: Blizzard Entertainment Termin: 28.6.2017 Sprache: Deutsch, Englisch
 USK: ab 16 Jahren Spieldauer: 20 Stunden Preis: 15 Euro DRM: ja (Blizzard App)



Immer noch fantastisch: Die Leichenexplosion gehört zu den unterhaltsamsten Skills des Spiels.

Teuer und noch nicht perfekt – trotzdem macht uns der Necromancer mehr Spaß als jede andere Klasse in Diablo 3.

Von Maurice Weber

Der Totenbeschwörer-DLC für Diablo 3 beweist endgültig: Diese fantastische Klasse im ursprünglichen Diablo 3 für den unsäglichen Hexendoktor rauszukegeln, war der größte Fehler in der Geschichte des Spiels. Klar, Auktionshaus und Inferno waren auch nicht unbedingt die genialsten Geistesblitze, aber der fehlende Nekromant hat mich doch noch einen Tick weiter auf die Palme gebracht. Da hatte die Diablo-Serie die coolste Schergenklasse in der Geschichte des Rollenspiels – und dann durfte ich im dritten Teil auf einmal nur noch mit Spinnen und Fröschen und Kötern um mich werfen!

Patch 2.6.0

Mit dem Totenbeschwörer ist das Update 2.6.0 erschienen und hat einige neue kostenlose Inhalte ins Spiel eingefügt. Der Tempel der Erstgeborenen (im Bild) und das Schleiermoor stehen als neue Gebiete in Akt 2 zur Wahl. Außerdem gibt es jede Woche ein neues Herausforderungsportal, in dem wir mit dem Helden und den Items eines anderen Spielers dessen Bestzeit durch ein Nephalem-Portal schlagen müssen.

Aber der DLC Rise of the Necromancer, so lange ich auch auf ihn warten musste, stimmt mich doch versöhnlich. Denn meine Lieblingsklasse ist nicht nur genauso cool wie damals in Diablo 2 – nein, der neue Nekromant setzt teilweise sogar noch einen drauf! Auch wenn er sich das mit 15 Euro so einiges kosten lässt.

Was bringt der DLC mit?

Der DLC fügt den Nekromanten als neue Klasse mit einem vollständigen Arsenal aus Sets und Legendaries ein. Damit ich auch Platz für ihn und seine Items habe, gibt's obendrauf zwei Extra-Truhenfächer und zwei Characterslots. Die restlichen Inhalte sind

rein kosmetisch: Golem-Gefährte, Flügel, Porträtrahmen, Flagge sowie Bannerform samt Verzierung und Siegel, alle sind im Stil des Totenbeschwörers gehalten. Damit ist das Paket für 15 Euro nicht ganz billig, denn es gibt keinerlei neue Story- oder Kampagneninhalte. Allerdings lässt sich der Nekromant genauso durch die alte Story führen wie die bestehenden Klassen. Inklusive sehr gut vertonter Dialoge und sogar eigenen Zwischensequenzen.

Die Freuden der Nekromantie

Je länger ich den Totenbeschwörer spiele, desto deutlicher wird, dass Blizzard hier eine enorm gelungene Klasse abgeliefert hat. Vor allem in Sachen Vielfalt zieht er locker an den Hauptspielkollegen vorbei. Ich lege natürlich als Untoten-Feldherr los und schare so viele Skelette, Zombies und Golems um mich wie möglich. Dafür spiele ich ja schließlich den Nekromanten! Aber später stelle ich fest: Er macht genauso viel Spaß, wenn ich auf einen komplett anderen Stil umschwenke. Vom Einzelgänger, der sich in dicker Knochenpanzerung durch seine Feinde senkt, bis zum tückischen Fernkampf-Magier mit einem Arsenal aus Flüchen und Gebeingschossen ist alles möglich.

Als Totenbeschwörer muss ich erstmals gleich drei Ressourcen im Blick behalten. Essenz dient als klassischer Mana-Ersatz, gefallene Monster lassen Kadaver für bestimmte Skills zurück, und dann schlucken einige besonders mächtige Runen auch



Warum keine Wertung?

Der Totenbeschwörer ist für uns zu sehr mit dem Grundspiel verzahnt, um sinnvoll für sich genommen bewertbar zu sein. Das Paket enthält ja nur die Klasse, während die Inhalte, die wir dann mit dem Nekromanten durchspielen, bereits bekannt sind. Deswegen halten wir es nicht für sinnvoll, ihm wie einem vollwertigen Spiel oder einem größeren DLC à la Blood and Wine eine eigenständige Wertung zu geben.

noch Lebenspunkte. Nur die passiven Fähigkeiten des Nekromanten wirken stellenweise etwas uninspiriert. Und dass er mit 21 aktiven weniger hat als etwa der Zauberer mit 26, hat mich zunächst enttäuscht. Vor allem noch ein oder zwei mehr Spender-Skills (also Zauber, die Ressourcen verschlingen und sich dafür als Hauptschadensquelle eignen) hätten ihn gut abgerundet. Aber das Ganze fügt sich am Ende doch zu einer rundum gelungenen Klasse zusammen.

So gut wie in Diablo 2?

Der Nekromant wird seinem Vorbild aus Diablo 2 mehr als nur gerecht, er übertrumpft es stellenweise sogar. Selbst im Vorgänger fühlte es sich nicht so teuflisch befriedigend an, eine Leichenexplosion nach der anderen zu zünden! Auch mechanisch hat der Nekromant Fortschritte gemacht. Dass ich meine Skelette jetzt etwa gezielt auf bestimmte Feinde hetzen kann oder auf Knopfdruck Golem-Spezialattacken auslöse, wertet die Klasse enorm auf. Und die neuen Blutzauber passen einfach wie der Seelenstein auf Diablos Stirn und lassen den Totenbeschwörer noch finsterer und ... naja, tödlicher wirken! Nur die Skelettmagier trüben das Gesamt-



Schmerzvoll, aber effektiv: Das Simulakrum kostet die Hälfte unserer Gesundheit, ahmt dafür aber kurzzeitig all unsere Sekundärfähigkeiten nach.

bild etwas. Sie bleiben nun nicht mehr permanent auf dem Feld, sondern verfallen nach wenigen Sekunden wieder. In der Beta gefiel mir das grundsätzlich nicht schlecht: Genau wie die Skelettbefehle trägt es dazu bei, dass sich der Nekromant aktiver spielt, weil er regelmäßig neue Truppen nachrufen muss. Auf Dauer artet das aber in Fleißarbeit aus. Denn wo es eine strategische Entscheidung ist, auf wen ich meine Nahkämpfer als Nächstes hetze, hämmere ich bei den Magiern eigentlich nur stumpf auf den Nachruf-Button. Spannend geht anders.

Aber das nekromantische Feldherren-Vergnügen, den halben Bildschirm mit meinen Schergen zu füllen, bietet der Nekromant auch in seiner Diablo-3-Ausführung. Mit sieben Skelettkriegern, bis zu zehn Magiern,

zehn wiederbelebten Monstern und einem Golem kann ich doch eine eindrucksvolle Truppe anführen. Wie es sich gehört!

Wegweisende Sets, altmodische Sets

Die Diablo-Klassenvielfalt leidet stellenweise unter arg eingeschränkten Sets. Dagegen ist auch der Nekromant nicht immun. Für die Gewandung des Seuchengebieters kommt etwa mit dem Knochenspeer nur eine einzige Fähigkeit als Schadensquelle infrage – und nicht mal eine besonders interessante! Andere Items machen hier aber einen deutlichen Schritt nach vorne. Trag'Ouls Avatar unterstützt beispielsweise durch die Bank alle Blut- und Heilfähigkeiten und erlaubt damit sehr unterschiedliche Spielstile. Gleiches gilt für die Gnade des Inarius, die allen Schaden verstärkt, den ich über Nahkampfreichweite anrichte. Von diesen Sets könnten die anderen Klassen so einiges lernen. Gäbe es davon mehr, wäre Diablo 3 insgesamt ein deutlich besseres Spiel! Auch wenn es noch an der Balance hakt, die Gnade des Inarius dominiert klar die Ranglisten.

So kommt die eigentlich so starke Vielfalt der Klasse auf dem allerhöchsten Spielniveau derzeit noch nicht zur Geltung. Andererseits haben dieses Problem die meisten anderen Klassen auch – und mit keiner von denen hatte ich bisher so viel Spaß wie mit dem Totenbeschwörer! ★

DIABLO 3: DIE RÜCKKEHR DES TOTENBESCHWÖRERS

- vielfältige Klasse mit unterschiedlichen Spielstilen
- so cool und stimmungsvoll wie in Diablo 2
- komplett in der Kampagne spielbar
- keine neuen Story-Inhalte
- Balance noch unausgegoren

FAZIT

Selbst für seinen hohen Preis lohnt sich der Necromancer: Er bereichert Diablo 3 um eine enorm gelungene, weil vielfältige Klasse.



Petra Schmitz
@Flausensieb

Ich bin nicht das, was man als Diablo-3-Supatopcheckerbunny bezeichnet, ich spiele es nur ab und zu ganz gerne – übrigens ausschließlich alleine. Mit dem neuen Totenbeschwörer spiele ich es allerdings weitaus mehr als ganz gerne. Und das tatsächlich hauptsächlich wegen der zuweilen schon recht albern starken Leichenexplosion, auch wenn die in einem Supatopcheckerbunny-Build nix zu suchen hat. Aber ich erwähnte ja bereits, dass ich von jeglichem Diablo-3-Expertentum weit entfernt bin. Der Totenbeschwörer macht mir aktuell sogar so viel Spaß, dass ich mir vorstellen könnte, mit ihm in Season 11 zu starten. Das wäre meine allererste Saison überhaupt. Und am Ende hätte ich tatsächlich mal ein Set. Das zwar nix für Leichenexplosion bringt, aber hey, ich kann auch mit der Armee der Toten gut (über)leben.



Maurice Weber
@Froody42

Der neue Totenbeschwörer punktet sowohl mit seinen abwechslungsreichen Spielstilen als auch mit dem perfekten Spielfluss. Und mit seiner finsternen Ästhetik, seinen Blutzaubern und seinen untoten Schergen trifft er einfach genau meinen Geschmack. Denn wer braucht schon einen Lehmgolem, wenn er auch einen Knochengolem haben kann? Zwar hat der neue Nekromant auch seine Macken, aber mir gefällt er trotzdem von allen Klassen in Diablo 3 aktuell am besten. Hätte ich also kein Testmuster bekommen, hätte ich mir den Nekromanten trotzdem geholt, auch zum happigen Preis von 15 Euro. Ich hätte derweil mürrisch vor mich hin gebrummelt, gewiss. Aber auch Stunden um Stunden an frischem Metzelspaß dafür bekommen. Als Nächstes dann aber vielleicht doch mal wieder ein volles Addon. Nicht wahr, Blizzard?

Brawlhalla

DAS SMASH BROS. FÜR DEN PC

Die farbenfrohen Arenen sehen klasse aus. Zum Bestaunen bleibt in den hektischen Kämpfen aber keine Zeit.

Genre: Action Publisher: Blue Mammoth Games Entwickler: Blue Mammoth Games Termin: 30.4.2014 Sprache: Englisch
USK: nicht geprüft Spieldauer: 30 Stunden Preis: Free2Play DRM: (ja) Steam



In Kämpfen mit acht Teilnehmern verliert man schon mal den Überblick. Wo ist gleich noch mal unser Held?

Herrlich chaotische Kämpfe, cooles Charakterdesign und faires Free-2Play. Wir testen Brawlhalla – besser spät als nie. Von Sascha Penzhorn

Im Leben nach dem Tod liefern sich die größten Krieger aller Zeiten saftige Prügeleien – 33 dieser Legenden gehören derzeit zum ständig wachsenden Roster spielbarer Figuren von Brawlhalla. Darunter finden wir so ziemlich alles, was man sich vorstellen kann: Piraten, Ninjas, Cyborgs, Wikinger und Zwerge, Echsenmenschen und Orks, Cowgirls und Aliens. Zwar haben wir anfangs nur Zugriff auf eine Handvoll dieser Figuren, den Rest spielen wir aber einfach gegen Spielwährung frei. Auf Nintendos Mario und Yoshi müssen wir logischerweise verzichten, aber wir vermissen sie auch nicht in diesem kostenlosen Prügelspiel, dessen Gameplay ganz stark an Smash Bros. erinnert.

Spaß, Ernst und alles dazwischen

In den meisten Spielmodi prügeln wir uns

mit anderen Spielern. Diese können lokale Couchgaming-Kollegen, Onlinespieler, Bots oder eine Kombination aus allen dreien sein. In Brawlhalla kloppen sich bis zu acht Kämpfer und ringen je nach Spielmodus darum, wer die meisten KOs landet oder wer am längsten überlebt. Mal jeder gegen jeden, mal in Teams. Zudem gibt es Partygamemodi wie Brawlball, bei dem es darum geht, einen Ball mit Waffengewalt ins gegnerische Tor zu befördern. Oder wie wär's mit Bombketball, einer explosiven Ballsportart?

Suchen wir eine Herausforderung, gibt es Ligaspiele im Modus 1vs1 und 2vs2, in denen wir um Ruhm, Wertungen und einzigartige kosmetische Skins kämpfen, inklusive Elo-Wertung, damit wir es immer mit ebenbürtigen Gegnern zu tun kriegen. Der Netcode ist hervorragend, Lags und Verbindungsprobleme sind sehr selten.

Kinderleicht gelernt

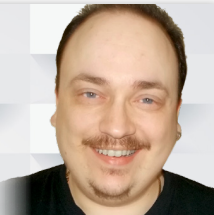
Jeder spielbare Charakter beherrscht jeweils zwei der insgesamt zehn Waffengattungen im Spiel. Wir haben uns beispielsweise für

die Tigerin Asuri entschieden, die mit Katars und dem Schwert in die Schlacht zieht. Die Walküre Brynn greift derweil zu Speeren und Äxten, während sich Werwolf Mordex auf Faustwaffen und Sensen spezialisiert hat. Zudem verfügt jeder Held über individuelle Werte für Stärke, Geschicklichkeit, Verteidigung und Geschwindigkeit.

Zum Start eines Matches betreten alle Teilnehmer unbewaffnet die Arena und kämpfen mit Händen und Füßen. Nach kurzer Zeit erscheinen Waffen, die sich beim Aufheben in die favorisierte Waffengattung des jeweiligen Charakters verwandeln. Zudem gibt es spezielle Gadgets wie Bomben, Minen und andere fiese Spielzeuge, mit denen wir unseren Mitspielern das Leben schwermachen. Unsere Gegner traktieren wir mit leichten und schweren Angriffen. Je mehr wir sie schwächen, desto weiter fliegen sie davon, wenn sie einen besonders saftigen Treffer kassieren. Wir hingegen kassieren Punkte, indem wir Gegner aus der Arena (sprich: aus dem Bild) fliegen lassen, und verlieren Punkte, wenn wir selbst aus



Sascha Penzhorn
@GameStar_de



Eigentlich ist Brawlhalla ja immer noch im Early Access, trotzdem ist der Test überfällig. Allein schon, weil das Teil trotz seines Alters immer noch bis zu 12.000 Spieler gleichzeitig anlockt! Brawlhalla läuft hervorragend, macht saumäßig Laune, hat niedrige Hardware-Anforderungen, und wenn ich mal ein paar Euro für einen Skin abdrücken will, bringt mich das in einem ansonsten kostenlosen Spiel auch nicht um. Mit Couchgaming-Kumpels gegen Onlinespieler antreten ist ebenfalls toll. Nur der Soundtrack klingt etwas lasch, dafür hauen die Soundeffekte ordentlich rein. Wer in einem Fun-Brawler nicht zwingend den dicken Klempner braucht, sollte unbedingt einen Blick riskieren!

der Arena gehauen werden. Simpel!

Unsere leichten und schweren Angriffe können wir kombinieren, zudem dürfen wir Waffen werfen und uns mit Doppel- und Dreifachsprüngen in Sicherheit bringen. Sehr viel komplizierter wird es nicht, und irgendwelche komplexen Spezialattacken gibt es auch keine. Das geht flott von der Hand und ist sowohl per Gamepad als auch mit der frei belegbaren Tastatursteuerung hervorragend spielbar. In den rasanten Prüge-

Mit dem Horn oben links können wir einen Gegner von der Karte blasen.

leien mit bis zu acht Teilnehmern geht es dann so hektisch zu, dass es erst mal ein wenig dauert, bis wir selbst mal ein paar Spieler ins Jenseits befördern und nicht nur als Sandsack herhalten. Hat man den Bogen aber erst mal raus, ist das Erfolgserlebnis groß. Es macht tierischen Spaß, einen Gegner nach dem anderen windelweich zu prügeln und aus der Arena zu werfen! Unterliegen wir am Ende doch mal, ist das halb so schlimm. Für unsere Teilnahme an Onlinegefechten gibt's immer etwas Gold, mit dem wir neue Helden freikaufen dürfen. Außerdem gibt es Erfahrungspunkte, über die wir neue Farben und Attributvariationen für unsere Helden erhalten. Klar bekommen wir mehr davon, wenn wir gewinnen. Aber dass die Anstrengungen immer belohnt werden, erhöht die Motivation und lässt uns Niederlagen verschmerzen.

Pay2Win?

Brawlhalla ist kostenlos. Zwar haben wir anfangs nur Zugriff auf eine kleine Auswahl von Kämpfern, doch den Rest können wir einfach online erspielen. Sämtliche Figuren lassen sich zudem für umme beliebig lange im Trainingsmodus ausprobieren. Haben wir mehr Geld als Geduld, kaufen wir eine lebenslange Freischaltung für alle bestehenden und zukünftigen Figuren für 20 Euro. Alle anderen Echtgeldkäufe bieten keinerlei Vorteile und sind rein kosmetisch, wie zum Beispiel Charakterskins. Damit können wir

das Aussehen der ohnehin schon sehr abwechslungsreichen und super animierten Helden komplett verändern. So wird der Wiking zum Bären, der Bogenschütze zum Dungelelf, der Pirat zum Skelett und so weiter und so fort. Für harte Euros gibt es auch alternative Waffenskins und Charakteranimationen. Mit dem nötigen Kleingeld können wir etwa eine Animation abspielen, bei der unser Held einen riesigen Salzstreuer herausholt, was zwar keinerlei Vorteil verschafft, aber dem Ganzen Extrawürze verpasst, besonders wenn wir einen Spieler wiederholt aus dem Ring befördern. Salz in die Wunde und so, Sie verstehen schon. ★

BRAWLHALLA

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Pentium 4 1.8GHz / Athlon XP 1700+
GeForce 210 / Radeon X600
1 GB RAM, 1 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core 2 Duo E4400 / Athlon 64 X2 4200+
GeForce GT 340 / Radeon X1900 GT
2 GB RAM, 1 GB Festplatte

PRÄSENTATION



cooles Charakterdesign gute Animationen wuchtige Soundeffekte nette Hintergründe lahmer Soundtrack

SPIELEDISIGN



spaßige, abwechslungsreiche Spielmodi leicht gelernt, schwer zu meistern Freischaltungen motivieren Belohnungen auch bei Niederlagen Multiplayer lokal und online

BALANCE



Charaktere und Waffen gut ausbalanciert Trainingsmodus für alle Figuren Bots mit einstellbarem Schwierigkeitsgrad Elo für faires Liga-Matchmaking

ATMOSPHÄRE / STORY



coole Comicatmosphäre originelles Setting Figuren mit Ingame-Hintergrundgeschichte Backgroundstories nur in Textform

UMFANG



Brawl- und Fun-Modi elf Karten in mehreren Ausführungen 33 spielbare Charaktere tonnenweise Skins, Farben und Extras kein Leveleditor

FAZIT

Extrem unterhaltsames Fun-Geprügel mit Couchgaming- und Online-Multiplayer, einfach erlernbarem Spielprinzip und fairem Free2Play.



Die Figuren sind ausgefallen. Für jeden Helden gibt's obendrein unterschiedliche Skins.

Redout: Enhanced Edition

ADRENALINRAUSCH MIT TAUSEND SACHEN

Genre: **Rennspiel** Publisher: **34 Big Things** Entwickler: **34 Big Things** Termin: **2.9.2016** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **32 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Mit seiner großen Auswahl qualitativ hochwertiger Strecken, Fahrzeuge und Spielmodi ist Redout einer der besten Antigravitations-Racer seit F-Zero und Wipeout.

Von Sascha Penzhorn

Mit über 1.000 km/h rasen wir über Rennstrecken voller Rampen und Loopings, kämpfen mit der beinhalten KI um jeden Millimeter und sind hochkonzentriert. Die Streckenlayouts in Redout sind fix gelernt, doch für eine Platinmedaille, die höchste aller Auszeichnungen, spielen wir die Rennen trotzdem wieder und wieder, um sie perfekt zu meistern. Und weil es einfach wahnsinnig Laune macht! Mit todbringender Beschleunigung und tollem Handling brettern wir über 25 großartige Strecken, spielen Upgrades und 20 Fahrzeuge frei und vergleichen unsere Bestzeiten mit Spielern rund um den Erdball. Und dazu fetzt ein Soundtrack aus den Boxen, der so reinhaut, dass wir ihn in unsere Musiksammlung packen und außerhalb des Spiels anhören.



Wir brettern über Steilkurven in Eis und Schnee. Die Strecken können sich echt sehen lassen!

Bonusstrecken für alle

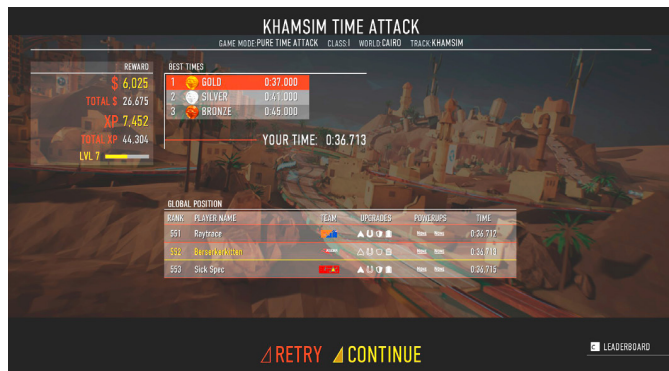
Redout erschien im September 2016 und bekommt weiterhin neue Inhalte in Form kostenpflichtiger DLC-Pakete. Davon gibt es zum Zeitpunkt dieses Artikels zwei Stück zu jeweils rund 8 Euro. Kaufen wir beide, wird die Anzahl spielbarer Strecken auf 35, die Menge spielbarer Fahrzeuge auf 28 erhöht. Möchten wir erst mal kein Geld zusätzlich

ausgeben, müssen wir aber auch nicht fürchten, ohne DLC von Mehrspielerrennen ausgeschlossen zu werden. Im Gegenteil: Solange der Host einer Sitzung über die DLC-Strecken verfügt, dürfen alle Teilnehmer auf diese Pisten. Und extra gut: Wer nach diesem Test noch unschlüssig ist, kann sich in einer kleinen Demo schon mal einen Vorgesmack holen.

Um überhaupt erst in den Genuss von Sitzungen per Online-Multiplayer zu kommen, müssen wir aber vom Discord-Server der Redout-Community Gebrauch machen. Dort werden Rennen und ganze Turniere vereinbart, und auch die Entwickler selbst unterhalten sich hier mit den Spielern. Grundsätzlich hat Redout zwar auch einen eingebauten Online-Multiplayer mit Matchmaking, dort herrscht aber durchgehend tote Hose. Immerhin: Glückliche Besitzer analo-



Die Fahrzeuge in Redout erinnern an die guten alten Podracer aus dem guten alten ... öhm, aus diesem Star-Wars-Film und -Spiel.



Wir haben die für eine Goldmedaille benötigte Zeit geknackt. Trotzdem waren 551 Spieler weltweit schneller als wir. Noch mal!



Ab 400km/h aufwärts fängt die Landschaft an zu verschwimmen.

ger Freunde können per Splitscreen miteinander spielen!

Cleveres Energiesystem

Jedes Fahrzeug in Redout verfügt über eine Energieleiste, die sich beim Fahren auffüllt. Die Leiste verwenden wir wahlweise für einen Turbo, um noch schneller vom Fleck zu kommen. Oder wir benutzen unsere Energie für aktive Power-Ups wie Reparaturdrohnen, EMP-Stöße und ähnliche Gimmicks, die wir zuvor gegen Spielwährung freischalten. Zudem gibt es passive Power-Ups, die beispielsweise unser Handling oder unsere Beschleunigung verbessern. Obendrein verfügt jeder der insgesamt 28 Gleiter über individuelle Werte für Geschwindigkeit, Panzerung, Energie und so fort. Die Fahrzeuge sind auf unterschiedliche Rennställe aufgeteilt, deren Fuhrparks jeweils bestimmte Eigenschaften wie Handling oder Panzerung favorisieren. Wenn wir in Rennen erfolgreich sind und ordentlich Preisgelder kassieren, können wir virtuelle Kohle in Upgrades stecken und Werte so gezielt weiter verbessern. Es gibt also haufenweise Anpassungsmöglichkeiten – zudem macht es einfach Spaß, nach und nach immer mehr Verbesserungen und Extras freizuschalten und unsere Lieblingsfahrzeuge aufzumotzen. Und das erhöht die Langzeitmotivation.

Haufenweise Spielmodi

Neue Fahrzeuge, Strecken und Extras schalten wir über den Karrieremodus frei. Der führt uns über sämtliche Strecken, die wir mal alleine gegen die Uhr befahren, mal im Feld mit bis zu elf KI-Gegnern und auch mal in der Variante ohne Upgrades. Zudem gibt's Spielmodi, in denen wir ohne Respawn ums nackte Überleben fahren (und wahlweise auch noch Hindernissen auf der Strecke

ausweichen), Ausscheidungsrennen, Arenarennen und Geschwindigkeitsläufe, bei denen wir durchgehend ein bestimmtes Mindesttempo halten müssen. Richtig klasse sind zudem Bossrennen, in denen man fünf aneinandergereihte Strecken am Stück und ohne Unterbrechung oder Ladebildschirme absolviert.

Haben wir mal keinen Bock auf ein bestimmtes Karriereren, dürfen wir auch Events auslassen. Zudem dürfen wir jedes Event beliebig oft wiederholen und so unsere Zeiten verbessern und mehr Preisgeld kassieren. Als Sahnehäubchen obendrauf bekommen wir zwischendrin immer wieder spezielle Herausforderungen, bei denen wir ein Rennen mit einem festgelegten Gefährt oder einem bestimmten Upgrade oder ähnlichen Vorgaben gewinnen müssen. Zur Belohnung gibt's noch mehr Kohle oder auch mal ein Fahrzeug umsonst. Super!

Könnte verrückter sein

So gut uns die vielen Rennstrecken mit coolen Landschaften in Vulkanen, im Dschungel, unter Wasser, in der Wüste und in Schnee und Eis auch gefallen, kommen sie nie ganz an den Ideenreichtum eines F-Zero

GX (Nintendo Gamecube) ran. Mit kleineren Ausnahmen im Neptune-DLC teilt sich ein Streckenlauf nie, um uns mehrere Routen zu bieten. Auch Schikanen ohne schützende Barrieren haben hier Seltenheitswert. Zudem haben die unterschiedlichen Teams keine abgedrehte Hintergrundstory, so wie es mit den kultigen Fahrern in F-Zero der Fall ist. Derlei Features sind natürlich keinesfalls lebensnotwendig, könnten ein sowieso schon hervorragendes Spiel aber noch besser machen. Immerhin – wer über entsprechende Hardware verfügt, erlebt Redout auf Wunsch sogar in VR. Das sorgt dann erst richtig für Tunnelblick! ★

REDOUT: ENHANCED EDITION

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3-2120T / Athlon X4 730
Geforce GTX 560 / Radeon R7 360
4 GB RAM, 6 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-750 / AMD FX-6120
Geforce GTX 960 / Radeon R9 380
8 GB RAM, 6 GB Festplatte

PRÄSENTATION

tolle Landschaften + Effekte wie Sandstürme + coole, futuristische Fahrzeuge + fantastischer, treibender Soundtrack
Hinweistexte nur für Gamepads

SPIELDESIGN

spaßige Fahrphysik + gutes Streckendesign + Fahrzeuge mit individuellen Stärken + Rennställe mit unterschiedlichen Stärken
Online-Vergleich für Bestzeiten + keine freie Tastenbelegung

BALANCE

drei Schwierigkeitsgrade + leicht zu lernen, schwer zu meistern
Events bei Bedarf wiederhol- oder überspringbar
KI hat gegen Profis keine Chance

ATMOSPHÄRE / STORY

coole Techno-Optik + gutes Geschwindigkeitsgefühl
spannende Multiplayerrennen + keine Hintergrundstory zu Fahrern, Teams
leiblose Strecken ohne Zuschauer

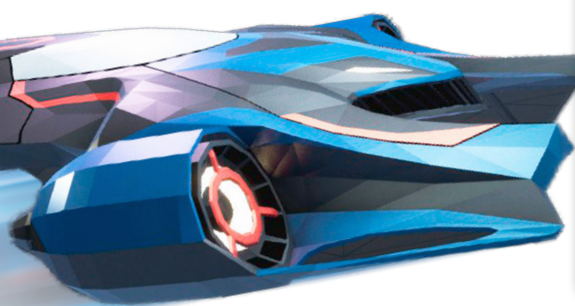
UMFANG

viele Fahrzeuge und Rennstrecken + zig Spielmodi
umfangreicher Karrieremodus + Splitscreen-Multiplayer
nur fünf verschiedene Streckenlandschaften (ohne DLC)

FAZIT

Rennspiel mit reichlich Inhalten, VR-Support, Splitscreen-Multiplayer, spaßiger Fahrphysik und grandiosem Soundtrack.

82



Formula Fusion

DEMO FÜR 20 EURO

Genre: **Rennspiel** Publisher: **R8 Games** Entwickler: **R8 Games** Termin: **1.6.2017** Sprache: **Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **12 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Kaum unterschiedliche Fahrzeuge, keine Tutorials oder Beschreibungen, ein fast völlig sinnfreies Upgrade-System und ein inkonsistenter Schwierigkeitsgrad – dieser Racer ist schlicht unfertig. Von Sascha Penzhorn

Das Kickstarter-finanzierte Formula Fusion ist ein geistiger Nachfolger der hervorragenden Wipeout-Reihe, die es bekanntlich nur für die PlayStation-Konsolen von Sony gibt. Umso größer die Hoffnung, dass Formula Fusion die Future-Racer-Lücke auf dem PC ausfüllen kann. In fünf unterschiedlichen Antigravitationsfahrzeugen liefern wir uns Rennen auf acht Strecken. Je nach Spielmodus kämpfen wir nicht nur um Platzierungen und Bestzeiten, sondern fahren auch Ausdauerwettbewerbe teil. Es gibt Rennen mit und ohne Fahrzeugbewaffnung und Solofahrten gegen die Uhr. Zur Belohnung für nahezu alle Aktionen hagelt es Credits, mit denen wir unser Gefährt und dessen Bewaffnung aufmotzen. Klingt alles toll, funktioniert gegenwärtig aber allenfalls mittelmäßig.

Lücken und Platzhalter

Ein eigentlich gutes Feature von Formula Fusion ist die Garage, in der wir Voreinstellungen für Waffen und Upgrades speichern. Doof nur, dass hier praktisch nichts erklärt wird. So können wir diverse Knarren in unser Gefährt einbauen, der Kasten für die Gegenstandsbeschreibung bleibt aber leer. Die einzige Ausnahme ist der Text des Energy



Die Strecken sehen auch bei 450 Stundenkilometern noch toll aus, auch wenn das auf statischen Screenshots natürlich nicht richtig zur Geltung kommt.

Bolt: »This is a description for the energy bolt it goes pew pew.« Ach? Na dann ist ja alles klar. Tatsächlich bringen die Waffen im Spiel aber ohnehin nichts, sie verursachen kaum Schaden. Selbst wenn man voll über eine Mine rast, nimmt der Schildbalken lediglich um ein paar Pixel ab. Eine Upgrade-Rubrik nennt sich »Engine«. Verbesserungen erhöhen unseren Engine-Statusbalken. Verbessert das unsere Beschleunigung? Endgeschwindigkeit? Beides? Wissen wir nicht. Upgrades im Bereich »Antigravity« können unseren Antigravitationswert erhöhen oder auch senken. Wie sich das im Spiel auswirkt, wird nicht erklärt.

Na gut, dann lassen wir die Fahrzeugeinstellungen erst mal links liegen und begeben uns in die Kampagne. Davon gibt es

derzeit exakt eine, aufgeteilt in fünf Geschwindigkeitsklassen (sprich: Schwierigkeitsgrade), die restlichen Kampagnen sind mit dem Vermerk »Coming soon!« gesperrt. Für die Kampagne steht uns ein einziges der fünf Fahrzeuge im Spiel zur Verfügung. Auf die anderen Fahrzeuge haben wir nur in den kampagnenunabhängigen schnellen Rennen Zugriff, dort sind aber noch die meisten der acht Strecken gesperrt, weil wir diese erst per Kampagne freischalten müssen. Für Multiplayer-Rennen stehen alle Strecken und Fahrzeuge sofort parat, bei unserem Test war der Multiplayer-Server aber nie erreichbar, wir durften nur gegen die KI spielen. Und die ist, abhängig von Strecke und Modus, entweder brutal stark oder viel zu schwach und selten irgendwas dazwischen.



»It goes pew pew« erklärt uns der Beschreibungstext unserer Waffe.



Keine Zuschauer, kein Mucks – die Strecken sind hübsch, aber leblos.



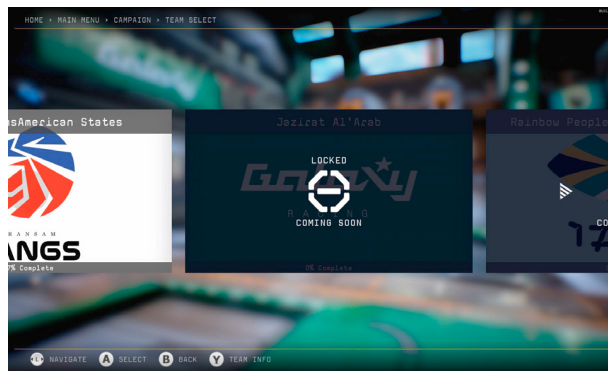
Sascha Penzhorn
@GameStar_de



In seinem jetzigen Zustand ist Formula Fusion allenfalls absoluten Genrefans zu empfehlen. Handling und Fahrphysik sind toll, auch wenn der Gleiter gefühlt fast zum Stillstand kommt, wenn man einmal kurz den Streckenrand berührt. Gerne hätte ich den Multiplayermodus probiert, dafür war in 15 Stunden Testspielzeit aber nie der Server verfügbar und einen Splitscreen-Modus gibt es nicht. Rennen gegen die KI machen keinen großen Spaß, wenn die Kameraden mit bestimmten Renntypen einfach nicht zurechtkommen. Dass es relativ wenige Fahrzeuge und Strecken gibt, ist bei dem Kaufpreis zu verschmerzen, zumal man die Tracks auch in die entgegengesetzte Richtung und bei wechselnden Tageszeiten befahren darf. Die fehlenden Beschreibungen und Platzhaltertexte sind dagegen einfach nur schlampig. Formula Fusion ist kein fertiges Produkt.

Völlig inkonsistente KI

Beim ersten Rennen der Kampagne geht es einfach nur um eine gute Platzierung. Die KI fährt uns sofort um die Ohren und macht es uns verdammt schwer, mitzuhalten. Das liegt nicht zuletzt daran, dass unser Gefährt umgehend auf Schnecken tempo verlangsammt, wenn wir mit einem Atom unseres Fahrzeugs den Fahrbahnrand berühren. Das frustriert, davon abgesehen ist die Fahrphysik aber sehr gut. Nach etwas Eingewöhnung gewinnen wir das Rennen, doch für einen Spieleinstieg ist das schon ganz schön knackig! Im nächsten Rennen treten wir wieder gegen ein volles Feld von Fahrzeugen an, diesmal gewinnt aber, wer die schnellste Runde hinlegt. Schon nach der zweiten Kurve führen wir das Feld an. Tatsächlich überholen wir kurz vor Schluss sogar noch einige Fahrzeuge. Ein paar Rennen später stellt sich heraus, dass die KI im Rennmodus absolut hervorragend fährt. In den anderen Spielmodi sind unsere Gegner aber so schlecht, dass wir hier jedes Rennen beim ersten Versuch für uns entscheiden.



Nur eine Kampagne ist derzeit spielbar, der Rest kommt bald.



Im Rennmodus ist die KI nicht zu verachten. In anderen Spielmodi sind die Gegner oft doof.

Doch auch die Spielmodi an sich haben noch so ihre Tücken. In Eliminationsrennen tritt ein Feld von zehn Fahrzeugen an. Nach jeder Runde scheidet das Gefährt auf dem letzten Platz aus, bis nur noch ein Fahrer übrig ist. Zu Deutsch: Um hier zu gewinnen, müssen wir erst mal stolze neun Runden hinter uns bringen! Ein Ausdauerrennen, bei dem es nur darum geht, möglichst lange zu fahren, ohne dass Schilde und Lebensbalken unseres Fahrzeugs auf null sinken, kann sogar noch deutlich länger dauern, so lange wir fleißig Power-Ups aufsammeln und unsere Kiste nicht zu Schrott fahren. Das ist sicher hin und wieder mal spaßig. Als regelmäßiger Bestandteil von Kampagnenrennen ist es aber zu langwierig.

UnUnUnUnz

Ganz wichtig in einem Rennspiel ist natürlich das Geschwindigkeitsgefühl. Und das geht in Formula Fusion aufgrund der schlechten Performance gegen null. Das Spiel ruckelt und friert stellenweise regelrecht ein – auch mit guter Hardware. Wie findige Spieler in den Steam-Foren herausgefunden haben, liegt das am Replay-Feature des Spiels. Standardmäßig zeichnet Formula Fusion nämlich Rennwiederholungen auf. Erst nach Abschalten der Wiederholungen im Optionsmenü gibt es ein ruckelfreies Spielerlebnis. Dann läuft das Teil merklich besser und sieht dank Unreal Engine auch nicht übel aus. Richtiges Rennfeeling kommt trotzdem nicht auf, weil uns der Soundtrack (seichter Technobeat) einschläfert. Der Soundtrack ist für Wettrennen bei irrsinniger Geschwindigkeit vollkommen unpassend. Liebloos präsentiert ist auch das Setting: Fahrzeuge, Strecken und Rennteams haben keine Beschreibung oder Geschichte im Spiel, die Strecken sind schick aber leblos, hier fehlt ganz einfach die Seele, die just

die Wipeout-Spiele auszeichnet. Immerhin: In Zukunft soll Formula Fusion weitere Kampagnen und Inhalte bekommen, die gratis nachgepatcht werden. Das ist auch dringend nötig, denn in seinem jetzigen Zustand ist es beim besten Willen kein vollständiges Spiel, sondern allenfalls eine umfangreiche Demo. Mit mehr Inhalt und Feinschliff könnte Formula Fusion einmal richtig gut werden. Bis es so weit ist, bieten Spiele wie das Ende 2016 erschienene Redout (siehe Seite 62) deutlich mehr – in einer ähnlichen Preisklasse. ★

FORMULA FUSION

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 2.7 GHz / AMD FX-6300
Geforce 740 / Radeon R7 260
8 GB RAM, 17 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 3.5 GHz / AMD FX-8350
Geforce 970 / Radeon R9 290
8 GB RAM, 17 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- tolles Fahrzeugdesign
- Strecken sehen klasse aus
- lahmer Soundtrack
- Texte fehlen oder sind Platzhalter
- Replay-Feature zerstört die Performance

SPIELDESIGN

- gute Fahrphysik
- abwechslungsreiche Strecken
- unterschiedliche Renntypen
- Online-Bestenlisten
- viele sinnlose Fahrzeugaufwertungen

BALANCE

- fünf Schwierigkeitsgrade
- inkonsistente KI-Gegner
- Eliminationsrennen dauern viel zu lange
- keine Tutorials oder Erklärungen
- Waffen sind praktisch wirkungslos

ATMOSPHÄRE / STORY

- passender futuristischer Look
- Rennteams sind einfach nur Fahrzeugskins
- keine Infos zu Fahrern, Fahrzeugen o.ä.
- leblose Strecken ohne Zuschauer

UMFANG

- acht Strecken
- Variationen für jede Strecke
- nur fünf Fahrzeuge
- derzeit nur eine Kampagne spielbar
- kein Splitscreen-Multiplayer

FAZIT

Antigravitationsrennspiel mit guten Ansätzen, KI-Problemen, schwachem Soundtrack, fehlenden Beschreibungen – rundum unfertig.

50

Rakuen

WIE TO THE MOON, NUR MIT SPIEL

Genre: **Adventure** Publisher: – Entwickler: **Laura Shighihara** Termin: **10.5.2017** Sprache: **Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **10 Euro** DRM: **ja (Steam)**



To The Moon erzählt eine der besten Spielestorys. Rakuen punktet durch eine ähnlich emotionale Geschichte, will aber auch spielerisch überzeugen. Von Elena Schulz

Der Indie-Geheimtipp To The Moon wird immer wieder angeführt, wenn es um Spiele mit einer guten Story geht. Trotz seiner unscheinbaren RPG-Maker-Grafik ist das Adventure gerade durch seine rührende Geschichte rund um zwei Wissenschaftler und einen sterbenden Mann, der unbedingt zum Mond fliegen will, ein Indie-Klassiker.

To The Moon hat allerdings einen großen Haken: Es ist zu wenig Spiel. Die wenigen Räteleinlagen fallen ähnlich wie bei den Telltale-Spielen kurz und belanglos aus. Rakuen will es jetzt besser machen und verknüpft seine tiefgründige Story mit spaßigen Spielmechaniken, wie man sie von klassischen Point&Click-Adventures kennt.

Das Beste aus beiden Welten

Den Look hat Rakuen mit seinem Vorgänger im Geiste gemeinsam, wir sehen das pixelige Geschehen aus der typischen Iso-Perspektive der 90er-Jahre. Und wie bei den Genre-Größen von damals beginnen wir auch in Rakuen erst einmal damit, mit je-

dem zu reden und alles anzuklicken. Genug Zeit haben wir als kleiner Junge im Krankenhaus dafür ohnehin. Aber keine Sorge, wir schleichen nicht das ganze Spiel über durch gleichförmige weiße Gänge und Zimmer. Über das magische Buch Rakuen können wir in eine Parallelwelt wechseln und dort mit Leebees (kleine rosa Katzen) und anderen kuriosen Fantasiewesen interagieren. Der Clou dabei: Die Welten existieren nicht separat voneinander. Das bedeutet, dass jeder Charakter in beiden Welten vertreten ist und wir sein Schicksal in beiden beeinflussen können. Helfen wir dem mürrischen Bären Tony in der Zaubervelt, indem wir seine Spieluhr reparieren, verändert das auch das Leben des Menschen Tony zum Guten.

Aber die Zwei-Welten-Mechanik geht noch weiter: Erreichen wir zum Beispiel einen hohen Punkt in der Zaubervelt nicht, gießen wir einfach eine Pflanze im Krankenhaus und sehen anschließend zu, wie in der Parallelwelt eine Blumenranke in die Höhe sprießt und uns hinaufklettern lässt.

Spaßig, aber alternativlos

Große Teile des Spiels verbringen wir also damit, mit den Patienten zu reden, uns ihre Wünsche anzuhören und anschließend beide Welten nach einer Lösung abzusuchen. Dabei müssen wir diverse Objekte aufheben und kombinieren – etwa einen Eimer mit

Wasser füllen, um anschließend die Pflanze zu gießen – oder Schränke nach Schlüsseln und Hinweisen durchsuchen. Obwohl es mit dem RPG-Maker erstellt wurde, ist Rakuen also kein klassisches Rollenspiel, sondern eher ein typisches Adventure.

Die Rätsel sind dabei nicht fordernd, unterhalten aber gut und fühlen sich nicht aufgesetzt an. Mal müssen wir eine zuvor gehörte Melodie aus dem Gedächtnis auf Klavieren nachspielen, mal Schachfiguren auf eine bestimmte Weise anordnen.

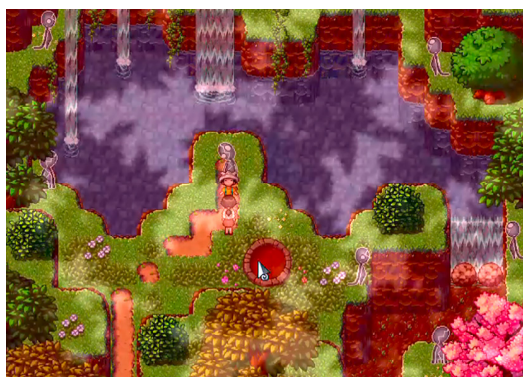
Was uns oft ein wenig fehlt, sind Alternativen: Jedes Rätsel hat nur einen Lösungsweg, und in den Gesprächen gibt es kaum Dialogoptionen. Auch die Hauptquest läuft sehr geradlinig ab: Wir können abseits davon lediglich einen kleinen Aufenthaltsraum im Krankenhaus dekorieren, richtige Nebenaufträge von NPCs gibt es aber nicht. Potenziell interessante Mechaniken wie Crafting wiederum werden nur an wenigen Stellen gezielt eingesetzt, um neue Bereiche zu öffnen – wir erhalten gegen Material beispielsweise eine Axt, um störende Bambus-Blockaden zu zerhacken. Selbst etwas bauen können wir aber nicht.

Zwischen Zwiebeln und echten Gefühlen

Die Story von Rakuen teilt sich in fünf Einzelgeschichten auf, die sich jeweils mit einem anderen Patienten auseinandersetzen. Da-



Das Zauberland ist von ulkigen Leebees, Tieren und Sagengestalten bevölkert.



Die Envoy sind ruhelose Geister in der Parallelwelt. Berühren wir sie, werden wir ohnmächtig.



Wie in einem Adventure können wir Schränke nach Gegenständen durchsuchen.



Elena Schulz
@Ellie_Libelle



Der Indie-Titel ist trotz seiner Optik nicht nur ein Spiel für Fans von Animes mit Manga-Figuren und kuriosen Maskottchen. Genauso wenig, wie es durch die RPG-Maker-Engine automatisch billige oder leichte Kost ist, die man schnell zwischendurch konsumiert. Im Rahmen seiner begrenzten technischen Möglichkeiten hat das Adventure durch seine Detailliebe alles aus der einfachen Technik herausgeholt und mich in eine zauberhafte Märchenwelt entführt.

Wirklich begeistert hat mich Rakuen aber dadurch, dass es so mit meinen Erwartungen spielt. Auch das Zauberland ist keine Friede-Freude-Eierkuchen-Welt, das Leben geht weiter und lässt sich nicht wegträumen. Aber egal, wie schlimm es manchmal aussieht, es gibt immer jemanden, der uns an die Hand nimmt und sagt, dass alles gut wird. Und genau, weil es mir das so berührend in Erinnerung ruft, wird Rakuen für mich zu einem emotionalen Spielerlebnis, wie ich es lange nicht erlebt habe.

von profitiert auch die Abwechslung: Das Leben der Figuren führt uns an diverse Orte, im Fall von Tony zum Beispiel in ein riesiges Herrenhaus voller Geheimnisse.

Im Gegensatz zum spielerischen Teil bietet die Story abseits vom gewohnten Weg viel zu entdecken: Überall finden wir Dokumente und Zeitungsausschnitte, die sich wirklich hochinteressant lesen und viel über die Hintergrundgeschichte verraten. Hiervon können sich Spiele eine Scheibe abschneiden, die ihre Sammeldokumente regelmäßig mit belanglosem Geblubber füllen.

Die wahre Stärke von Rakuen liegt definitiv in seiner Geschichte: Jede einzelne der Episoden wird vielschichtig und gefühlvoll erzählt. Und auch weil Rakuen viel mit eindrucksvollen Bildern, Momenten und dem perfekt eingesetzten Soundtrack arbeitet, werden wir emotional angesprochen. Selbst wenn uns kaum etwas erklärt wird, spüren wir, was gerade vor sich geht.



Die Menschen sind genauso schräg und originell wie ihre Leebee-Pendants.



Wir erkunden im Spiel ein niedliches Pixeldorf im Zauberland. Eigentlich befinden wir uns aber im Krankenhaus – die Charaktere im Spiel leben in beiden Welten.

Die Charaktere bleiben dabei durchweg glaubhaft und menschlich (Ja, auch die Leebee-Kätzchen!), und Rakuen wahrt perfekt die Balance zwischen angenehmem Humor und bitterem Ernst, indem es uns mal ulkige sprechende Zwiebeln, mal einen emotionalen Moment zwischen einem Besucher und seiner im Koma liegenden Frau zeigt. So helfen wir beispielsweise einer jungen Frau dabei, ihr Teehaus allein zu führen, während ihr Mann durch seine Krankheit langsam aber sicher den Verstand verliert. Dabei erzählt uns das Spiel auch die Vorgeschichte, wir begleiten das Ehepaar durch persönliche Höhen und Tiefen. Auch in der Zauberwelt können wir keine Wunder vollbringen, wir können aber für die Menschen (und natürlich die Tierwesen) da sein, die uns brauchen. Rakuen ist dabei mal fröhlich, mal traurig und zeigt perfekt, dass jedes einzelne Leben wie jede gute Geschichte immer mehrere Seiten hat. ★



Menschen und Zaubewesen brauchen gleichermaßen unsere Hilfe.



RAKUEN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Pentium 4 1.8 GHz / Athlon XP 1700+
Geforce 210 / Radeon X600
1 GB RAM, 1 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Pentium 4 3.46 GHz / Athlon 64 3800+
Geforce GT 120 / Radeon HD 4550
2 GB RAM, 1 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- stimmiger Pixelstil
- liebvolle Details
- großartiger Soundtrack
- gleichförmige RPG-Maker-Optik
- manche Objekte wiederholen sich oft

SPIELDESIGN



- Rätsel einfach, aber clever
- Welten beeinflussen sich gegenseitig
- abwechslungsreiche Levels
- kaum Dialogoptionen
- Klicks werden manchmal nicht richtig erkannt

BALANCE



- Mutter als Hilfsfunktion
- freies Speichern
- einfacher, aber passender Schwierigkeitsgrad
- Crafting-Feature und Geld kaum relevant
- manchmal unklar, was als Nächstes zu tun ist

ATMOSPHÄRE / STORY



- tiefgründige Charaktere
- überraschende Wendungen
- Raum für Interpretation
- liebvoll inszenierte Einzelgeschichten
- von tiefer Trauer bis albernem Humor ist alles dabei

UMFANG



- fünf Kapitel
- zehn Stunden Spielzeit
- interessante Storydokumente und Sammelobjekte
- viel Herumlaufen und Wechseln zwischen den Welten
- kaum Nebenaufgaben

FAZIT

Ein spielerisch einfaches, aber emotional fesselndes Adventure, das durch seine bewegende Geschichte lange nachhallt.



Life is Feudal: Forest Village

GUT GEKLAUT, SCHLECHT FERTIG GEBAUT

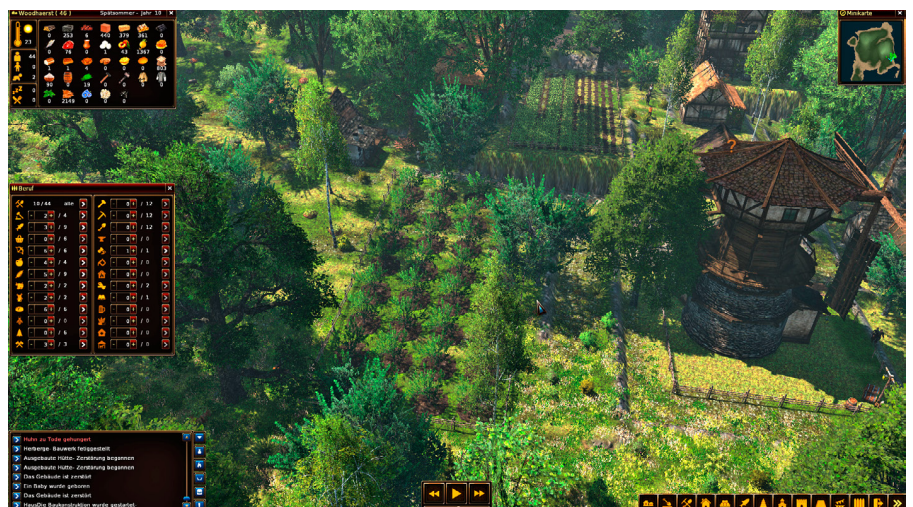
Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Bitbox Ltd.** Entwickler: **Mindillusion** Termin: **26.5.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **23 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

Life is Feudal: Forest Village greift sich das Aufbau-Survivalprinzip von Banished und offenbart eine ähnliche Faszination – auch wenn es sich anfühlt, als sollte es noch im Early Access sein. Von Maurice Weber

Life is Feudal: Forest Village ist ein unverschämtes Spiel. Und ein richtig spannendes, motivierendes – aus dem gleichen Grund! Es borgt sich fast eins zu eins das Spielprinzip des Survival-Aufbauspiels Banished. Zu einem Grad, der weit über harmlose Inspiration hinausgeht, selbst die Menüs sehen fast identisch aus! Davon mag man halten, was man möchte, aber das Banished-Prinzip ist ein ganz wunderbares Rezept für ein packendes Spiel, und es greift auch in Forest Village! Wenn der Titel nicht gerade über seinen eigenen verfrühten Release aus dem Early Access stolpert.

Das Ein-Mann-Projekt Banished avancierte mit einer so einfachen wie cleveren Idee zum Überraschungshit: Statt in aller Ruhe blühende Metropolen hochzuziehen wie in anderen Aufbauspielen, ging's hier ums



Obstgärten müssen im Gegensatz zu Feldern erst über mehrere Jahre gehegt und gepflegt werden, bevor die Bäume schließlich Ertrag abwerfen.

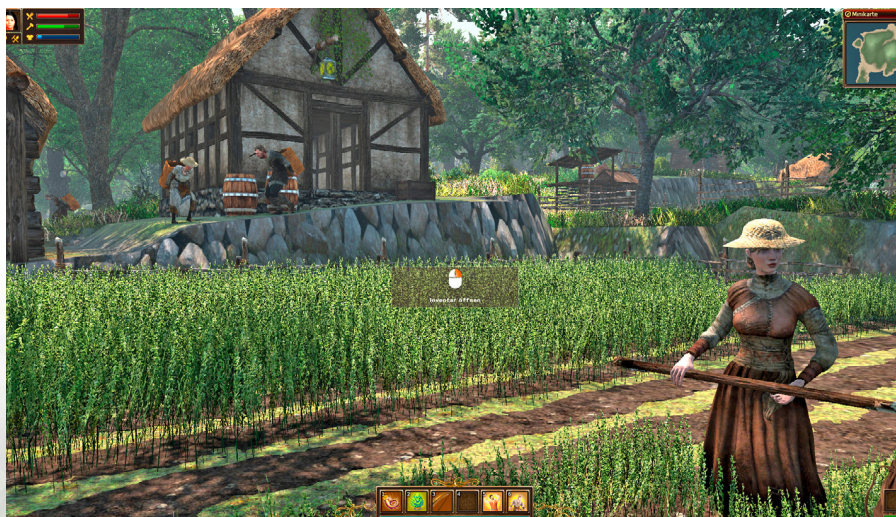
nackte Überleben eines kleinen, viel zu schlecht gewappneten Dörfchens. So auch in Forest Village. Wir starten mit einer Handvoll Hütten und Siedler und müssen uns schleunigst daranmachen, uns auf den Winter vorzubereiten. Holz hacken, Fische fangen, ausreichend Dächer über den Köpfen bereitstellen. Dann bricht auch schon der

erste Schnee herein. Um die Jahreszeiten dreht sich der ganze Spielfluss.

Haben wir für den Winter nicht genügend Nahrung und Brennholz eingelagert, müssen wir zuschauen, wie Hunger, Kälte und Krankheit unsere Bevölkerung gnadenlos dahintraffen. Mehr als einmal mussten wir neu laden, weil wir erst erkannten, dass wir uns verplant hatten, als es schon zu spät war. Da hatten wir uns zum Beispiel voll darauf konzentriert, ein prächtiges neues Wohnhaus aus dem Boden zu stampfen. Und weil dafür sämtliches Holz draufging, war im Winter nichts mehr zum Verheizen da. Das ist die Kernherausforderung des Spiels: Stetig expandieren, aber nie schneller, als es unsere Grundversorgung zulässt. Ein für Bautüftler enorm interessantes Prinzip. Banished eben!

Risiko Innovation

Nun ist es keineswegs so, dass sich Forest Village gar keine eigenen Ideen zutraut. Es fordert uns etwa mit komplexeren Produktionsketten als sein Vorbild. Anders als in Banished gibt's Bäcker und Mühlen, und für eine besonders nahrhafte Gemüsepastete müssen neben Mehl auch noch Eier und



Wir können unsere Bürger auch aus der Ego-Perspektive steuern, Spaß macht das aber kaum.



Per Terraforming lassen wir unsere Arbeiter Plattformen anhäufen. Hübsch sieht das Ergebnis aber in den seltensten Fällen aus.

Feldfrüchte her. Eine sinnvolle Neuerung! Oft sind es aber gerade diese eigenen Ideen, die bei Forest Village ins Leere gehen. Zum Beispiel können wir per Knopfdruck Besitz von einem Bürger ergreifen und aus der Ego-Perspektive durchs Dorf schlendern. So packen wir bei verschiedenen Aufgaben mit an und treiben auch die übrigen Bewohner zu schnellerer Arbeit an. Nur: Das spielt sich so hakelig und träge und ist so rudimentär animiert, dass es wie eine hastig hingeschlammpte Dreingabe wirkt.

Ein besseres, aber immer noch durchwachsenes Bild gibt das Terraforming ab. Wir können unsere Untertanen den Boden planieren oder Rampen und Schrägen anhäufen lassen. Das spielt sich ordentlich und ist sehr praktisch, um Bauplatz zu schaffen, verschandelt die Landschaft aber mit arg unschönen und abrupten Klippen.

Von Motivation und Geduld

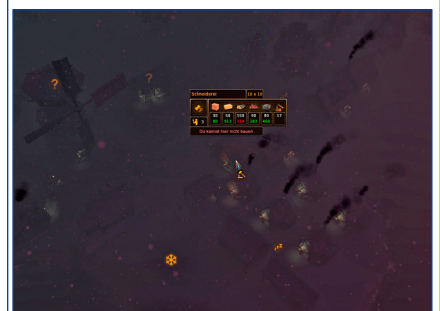
Trotz seiner Macken entfaltet Forest Village eine packende Sogwirkung. Es ist einfach wahnsinnig befriedigend, uns von einem Haufen baufälliger Hütten zu einer respektablen Siedlung hochzuarbeiten und der gnadenlosen Natur Schritt für Schritt die Errungenschaften der Zivilisation abzutrotzen. Wir legen Felder an, fördern Stein und Erz für eindrucksvollere Bauten zutage, stattdessen unsere Bürger mit Kleidung vom Schneider und Werkzeug vom Schreiner aus und schicken sie für noch mehr Produktivität in die Schule. Es gibt immer was zu verbessern!

Auch wenn's manchmal etwas dauert. Der Spielfluss von Forest Village hat seine Durchhänger. Zu oft hatten wir nichts anderes zu tun, als bei zehnfacher Geschwindigkeit darauf zu warten, dass ein wichtiges Bauprojekt abgeschlossen wurde oder wir

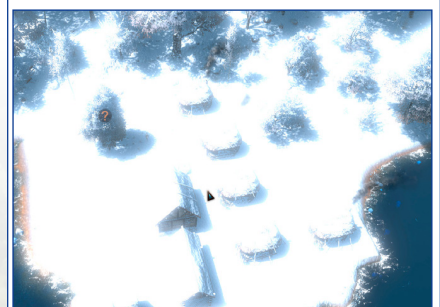
die benötigte Menge einer bestimmten Ressource angehäuft hatten.

Sehr interessant ist dafür das – wieder aus Banished bekannte – Arbeitermanagement. Wir können nicht einfach unbegrenzt Produktionsgebäude bauen, denn jedes müssen wir auch bemannt werden können. Also heißt es effizient sein. Im Winter, wenn oh-

Grafikschnitzer



Das Wetter taucht die eigentlich schöne Spielwelt oft in arg hässliches – und über-sichtsfeindliches – Licht.



Bei der standardmäßig aktivierten höchsten Bloomstufe sehen wir dank des Überstrahlens im Winter kaum noch etwas.



Laut Beschreibung schaltet der Bergfried Forschung frei, die ist aber noch nicht eingebaut.

Ein Dorf im Wandel der Zeit



Ein paar Hütten, ein paar Siedler: Mehr haben wir zu Beginn nicht.



Mehr Wohnraum und ein Feld voller Nahrung – der Winter kann kommen!



Wir sind über den Berg, unser Dorf ist stabil und floriert munter weiter.



Maurice Weber
@Frody42

Was macht man als Tester mit einem Spiel wie Forest Village? Seine größten Stärken verdankt es fast durchweg einem anderem Spiel – aber es sind eben trotzdem Stärken. Wie schon Banished macht auch Forest Village richtig Spaß, wenn man es für sich bewertet. Den Widrigkeiten der Natur eine stetig wachsende, stetig besser ausgestattete Siedlung abzutrotzen, das fordert den Aufbauzüfler in mir und motiviert.

Aber das Spiel leistet sich dann doch auch zwei grobe Schnitzer. Zum einen fühlt es sich immer noch an wie ein Early-Access-Spiel, sowohl vom Umfang her als auch an manchen Stellen in Sachen Interface und Bedienkomfort. Dass die zum Release eingeführten Mauern noch nicht einmal ihre angedachten Funktionen erhalten haben, finde ich besonders fragwürdig.

Zum anderen schafft es das Spiel meiner Meinung nach nicht, das Banished-Prinzip aufs nächste Level zu heben. Und wenn man sich so frech bedient, sollte man diesen Anspruch schon haben. Gerade da, wo Forest Village sich die größten Innovationen traut, etwa beim First-Person-Modus, offenbart es seine größten Schwächen. Wie gesagt hatte ich trotzdem Spaß damit, aber etwas mehr Ehrgeiz und Feinschliff hätten dem Projekt gut zu Gesicht gestanden.

nehin alles brachliegt, ziehen wir die Bauern von den Feldern und Apfelgärten ab und schicken sie stattdessen zum Brennholzschlagen. Außerdem sollten wir für ausgewogene Ernährung, gescheite Ausrüstung, Unterhaltung und ein bequemes Heim sorgen, um die Effizienz zu steigern.

Zu früh aus dem Early Access

Bei all seinen Stärken fühlt sich Forest Village aber noch nicht wie eine finale Release-Version an. Vor allem in Sachen Komfort und Transparenz könnte es noch einigen Feinschliff vertragen. Tooltips verraten etwa nicht vor dem Bau, welche Ressourcen ein Gebäude für seine Produktion braucht. Beim Bäcker gewiss Mehl aus der Mühle, richtig? Falsch, nur für Luxusgebäck! Brot fabriziert er direkt aus Weizen vom Feld. Auch das Tutorial verschweigt einige Zusammenhänge, die wir erst in der harten Trial&Error-Schule lernen müssen.

Auch vom Umfang her füllt sich Forest Village etwas dürrig an – der Fairness halber aber auch nicht weniger als Banished. Es gibt keine Kampagnen oder Szenarien, nur das Endlosspiel auf mäßig unterschiedlichen Zufallskarten. Wer einmal ein voll ausgebautes Dorf besitzt, hat eigentlich alles gesehen. Und dreisterweise sind einige der größten Neuerungen der offiziellen Release-

Version sogar noch unvollständig. Wir können jetzt Bergfriede und Burgmauern bauen, aber die sind weitgehend nutzlos, weil weder der Bergfried-Forschungsbaum noch die Wikingerangriffe fertig sind, vor denen uns die Wälle schützen sollen. Mit Mod-Support können die Fans eigene Erweiterungen basteln, aber trotzdem hätte da auch von offizieller Seite mehr drin sein sollen. So ist Forest Village zwar ein unterhaltsamer Banished-Klon, der trotz seiner Macken eine ähnliche Survival-Faszination entfaltet, aber auch keinen riesigen Schritt nach vorne schafft. ★

LIFE IS FEUDAL: FOREST VILLAGE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 2 GHz / AMD FX-6300 2 GHz
Geforce GTX 560 / Radeon HD 6850
2 GB RAM, 1 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 2,5 GHz / AMD FX-8350 2,5 GHz
Geforce GTX 760 / Radeon HD 6970
4 GB RAM, 1 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- stimmungsvoller Mittelalterstil
- gute Musikatmosphäre
- gelungene Gebäudemodelle
- hässliche Momente durch Nacht- und Saisonwechsel
- Terraforming schafft unschöne Landschaften

SPIELDESIGN



- spannender Überlebenskampf
- Jahreszeitenwechsel verlangt Planung
- motivierender Siedlungsaufbau
- viel Leerlauf
- träger und rudimentärer First-Person-Modus

BALANCE



- faire Startbedingungen
- Survival schwer, aber möglich
- Naturkatastrophen optional
- Tooltips und Tutorial unvollständig
- Probleme oft schwer vorhersehbar

ATMOSPHERE / STORY



- beschauliche Mittelalterdorf-Atmosphäre
- Wuselfaktor
- stetes Bedrohungsgefühl im Rücken
- viele realistische Zusammenhänge
- einige auffällige Realismusbüche (keine Familien)

UMFANG



- Zufallskartengenerator
- Modding-Unterstützung
- ordentliche Gebäudezahl
- keine Kampagnen oder Szenarien
- wenig Vielfalt und Abwechslung

FAZIT

Forest Village bedient sich stark bei Banished. Herausgekommen ist ein gutes Aufbauispiel, aber gerade die eigenen Ideen zünden nicht immer.



Im Winter liegen die Felder brach, also haben wir hoffentlich genügend Vorräte gesammelt.

ABTAUCHEN IN FERNOST

Genre: **Online Rollenspiel** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Square Enix** Termin: **20.6.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam, Square-Server)**

Mit fernöstlichem Setting, einer serienswürdigen Hauptgeschichte und vielen Neuerungen will Square-Enix die Spieler von Final Fantasy 14 weiterhin bei Laune halten. Im Test des Addons Stormblood erfahren Sie, ob das klappt. Von Torsten Mastnak

Squares Online-Rollenspiel Final Fantasy 14 war bei seinem Erscheinen 2010 ein schwieriger Kandidat. Der riesigen Welt Eorzea und dem komplexen Spielablauf standen sperrige Steuerung und generelle Einsteiger-Abschreckung im Weg. Seit dem hat sich durch den Neustart A Realm Reborn und die Erweiterung Heavensward viel getan. Die Kinderkrankheiten sind (fast) vergessen, die Spieler zufrieden. Jetzt soll mit Stormblood die zweite Erweiterung für Final Fantasy 14 jede Menge neuer Abenteuer liefern und idealerweise auch neue Spieler begeistern. Stormblood schippert uns per Schiff in ein neues, sehr atmosphärisches Fernost-Setting. Wie zu erwarten, gibt es die Standard-Addon-Features, etwa eine Levelcap-Erhöhung auf 70, zusätzliche Crafting-Rezepte, Quests, Dungeons, Raids, Items und Rüstungssets. Zusätzlich erweitert Stormblood die Welt

von Final Fantasy um sechs Gebiete im Osten der Spielwelt. Dort gibt es dann die Hafen-Hauptstadt Kugane sowie das Wohngebiet Shirogane zu bewundern. Doch bevor wir überhaupt mal in den fernen Osten dürfen, gilt es, das von Garlearnern geknechtete Land Gyr Abania zurückzuerobern, indem sich der Held durch die ersten beiden Gebiete der Erweiterung questet. Denn ohne Fortschritt in der Hauptstory gibt's bei Final Fantasy 14 keinen Zugang zu den anderen Gebieten. Der erste Befreiungsversuch geht natürlich erst mal gründlich daneben und die 12. Legion der Garleaner macht kurzen Prozess mit dem Lager des Widerstandes in Rhalgrs Wacht. Bei der Gelegenheit bekommt dann auch gleich der neue Bösewicht der Stormblood-Erweiterung seinen ersten dramatischen Auftritt.

Kylo Ren? Bist Du das?

Bühne frei für Zenos yae Galvus, Kommandant der 12. Legion des Garleischen Kaiserreichs und Sohn des amtierenden Kaisers. Dieser Geselle fährt mit seiner leicht reizbaren Attitüde und unkontrollierten Wutausbrüchen eine ähnliche Emo-Schiene wie Kylo Ren aus »Star Wars: Das Erwachen der Macht« (inklusive Maskenhelm). Und als ob es in Eorzea nicht schon genug Stress mit dem Garleischen Kaiserreich

gäbe, stehen die Völker im fernen Othgard unter der Knute der überlegenen Besitzer. Also heißt es für unsere Heldentruppe, bei den unterdrückten Völkern neue Verbündete zu finden und einen Krieg an zwei Fronten anzuzetteln, damit sich die Streitkräfte der Garleaner nicht nur aufs heimische Eorzea konzentrieren, sondern aufteilen müssen. Als ob das alles noch nicht genug Heldenarbeit wäre, beschwören die wilden Völker in Othgard mit Susano und Lakszmi auch noch zwei neue Primae (so heißen in Final Fantasy 14 die klassischen Beschwörungs-Superfertigkeiten der Serie), die in neuen Prüfungen gebändigt werden wollen, damit sie fortan für uns kämpfen. Langweilig wird unserem Helden also so schnell erst mal nicht. Die Geschichte von Stormblood ist mit ihren Wendungen und dank gut ausgearbeiteter Charaktere durchaus spannend und damit einer der Hauptantriebe, sich durch die Quests zu ackern, die oft gut, aber auch manchmal eben nur gewohnte Standardkost sind. Hol, bring, man kennt das ja.

Neue Jobs braucht das Land!

Nach so viel Politik jetzt endlich zu den spielerischen Neuerungen der Erweiterung: Da wären zum Beispiel die zwei neuen Jobs Samurai und Rotmagier, die von Final-Fantasy-Fans schon lange herbeigesehnt wurden.

Taucht das?

Heavensward hatte seine Flugreitertiere als große Neuerung. In Stormblood sind es Schwimmen und Tauchen. Dazu spendiert Square Enix im Gebiet Rubinsee auch gleich ein ganzes Unterwasser-Areal. Allerdings haben die Entwickler das Potenzial dieser Unterwasserwelt nur bedingt genutzt. Außer einer Hand voll Haupt- und Nebenquests gibt es hier leider nicht viel zu entdecken. Hier darf Square Enix bei Quests und Erkundung gerne nochmal nachlegen. Oder vielleicht sogar alte Gebiete mit Unterwasser-Bereichen aufpimpen.



Der Rotmagier entpuppt sich als ein wahrer Tausendsassa, denn in ihm stecken Weißmagier, Schwarzmagier und flinker Nahkämpfer.



Während wir in Ala Mhigo meist noch in gewohnten Wüsten-Gegenden unterwegs sind ...



... gibt's nach den ersten Story-Quests auch schon die volle Ladung Fernost-Flair!

Während der Samurai ein versierter Nahkämpfer ist, der kräftig mit Combos und Katana austeilt, ist der Rotmagier mit seinem Rapier eher ein Hybrid aus Nahkampf sowie Schwarz- und Weißmagie.

Um die neuen Jobs freizuschalten, muss man allerdings bereits einen Charakter auf mindestens Level 50 haben. Das ist besonders für Neulinge doof, da sie nicht direkt von Beginn an mit einer der neuen Klassen starten dürfen, sondern sich erst mal durch das Hauptspiel queren müssen. Immerhin geht's dann für Samuari und Rotmagier schon auf Stufe 50 los. Spielerisch entpuppen sich die beiden Klassen dafür als wahre Schadenskanonen. Der Rotmagier spielt sich dabei etwas angenehmer und flotter als der Samurai mit seinen drei Kombo-Anzeigen Setsu, Getsu und Ka. Die Namen seiner Fähigkeiten wie Hakaze, Jinpu, Shifu oder Gekko klingen japanisch, was zu Beginn ziemlich verwirrt, da man sich die Namen nicht direkt merken bzw. den Fähigkeiten richtig zuordnen kann. Der Samurai braucht also etwas mehr Zeit zur Eingewöhnung. Zum Glück bekommen wir in der Hotkey-Leiste aber durch gestrichelte Markierungen

angezeigt, welche Fähigkeiten man denn als Nächstes drücken sollte, um eine Kombo zu starten. Sehr schön.

Cross-Class ade!

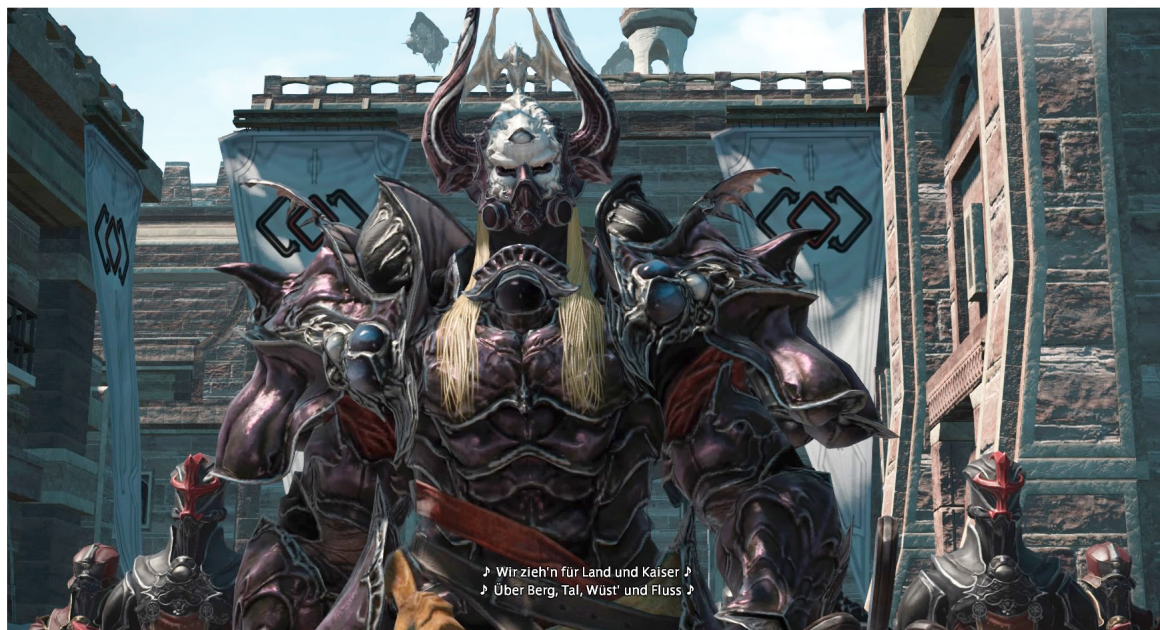
Mit Stormblood hat Square Enix das Klassensystem noch mal etwas durchgeschüttelt und sich von altem, überflüssigem Ballast getrennt. Diese Änderungen gibt es auch mit Patch 4.0, der zeitgleich mit der Erweiterung auf die Server aufgespielt wurde. Vor allem gilt der Frühjahrspatch den klassenübergreifenden Fähigkeiten. Zwar ist es nun nicht mehr möglich, Fähigkeiten von anderen Klassen zu übernehmen, dafür hat Square Enix als Ersatz die sogenannten Rollen-Kommandos eingeführt. Das sind jeweils zu den Rollen passende Fähigkeiten, auf die alle zugehörigen Jobs zugreifen können. So verfügen zum Beispiel alle Heiler über den universellen Schutzzauber Protes oder alle Tanks über die Fähigkeiten Schutzwall und Ultimatum. Allerdings darf man nur maximal fünf dieser Rollen-Kommandos ausrüsten. Immerhin können diese auch jederzeit geändert werden. So spielen sich die Jobs weitaus flexibler, da man seine Fähigkeiten

an die Bedürfnisse einer Gruppe oder an eine Herausforderung anpassen kann.

Neu sind auch die sogenannten »Job-Balken« – ein UI-Element, das dem Spieler zeigt, wann er genügend Energie für Spezialfähigkeiten aufgeladen hat, die sich durch die Aktivierung von Standard-Fähigkeiten ansammelt. Talentbäume zum weiteren Individualisieren eines Charakters gibt es in Final Fantasy 14 aber auch mit Stormblood weiterhin nicht. So verfügt zum Beispiel jeder Paladin oder Weißmagier über dieselben Fähigkeiten und Eigenschaften, die während der Stufenaufstiege automatisch vergeben oder per Quest freigeschaltet werden. Das ist gut, weil überschaubarer für Einsteiger und Spieler, die sich mit Theorcrafting nicht auseinandersetzen möchten, für Hardcore-Rollenspieler mag sich das System dagegen etwas zu leicht anfühlen.

PvP olé!

Auch das PvP-System haben die Entwickler noch mal angepackt. So haben nun die Charakterstufe und die Gegenstandstufe keine Gewichtung mehr in PvP-Kämpfen und Spieler können sich bereits ab Level 30 in die



Zenos ist der Hauptbösewicht und ist schnell reizbar. Was auch seine Männer zu spüren bekommen.



Torsten Mastnak
@The_Real_Coldor



Final Fantasy 14: Stormblood macht konsequent da weiter, wo Heavensward aufgehört hat, und liefert vor allem Veteranen und hochleveligen Spielern neue Inhalte. Einsteiger müssen sich aber erst mal durch das Hauptspiel und Heavensward kämpfen, bis sie in den Genuss von Stormblood kommen, wenn sie keine Kohle zusätzlich ausgeben wollen. Auch die neuen Jobs Samurai und Rotmagier können nur von Veteranen direkt gewählt werden – schade! Ansonsten fährt Square Enix erneut erstklassige Arbeit in Sachen Story, Technik, Grafik und vor allem Musik auf. Dank des Soundtracks erleben die Spieler die vielleicht epischsten Bosskämpfe im gesamten MMO-Genre! Allerdings sind dafür viele der Nebenquests nach wie vor ödes Füllmaterial. Immerhin passt mittlerweile die Bedienung: An Komfort-Funktionen mangelt es dem Spiel nicht mehr, es ist damit eine ganz klare, starke Alternative zu World of Warcraft. Wer also Azeroth schon auswendig kennt, der sollte mal einen Blick nach Eorzea wagen. Zumal es eine kostenlose Trial-Version gibt, mit der man erst mal bis Level 35 spielen kann.

Scharmützel stürzen. Das bedeutet, dass nun jeder, der ein PvP-Areal betritt, angelichen wird. Ausrüstung oder Charakterlevel spielen keine Rolle mehr. Außerdem ist nun Schluss mit PvE-Skills im PvP, da alle Jobs ihre eigenen PvP-Kommandos und Kommandomenüs spendiert bekommen. Zusätzlich gibt es jobübergreifende Fähigkeiten wie Genesung (25% Regeneration) oder Laufschritt (10 Sekunden lang schnellere Fortbewegung) sowie Eigenschaften (etwa erhöhter Schaden oder mehr Resistenzen). Von denen dürfen aber jeweils nur zwei beziehungsweise drei gewählt werden. Da muss man schon vorher überlegen, welchem Feind man gegenübersteht. Diese Änderun-



Die beiden neuen Jobs Samurai und Rotmagier darf man erst ab Level 50 freischalten. Direkt mit einer der neuen Klassen einsteigen? Das geht nun wirklich nicht.

gen sollten aber das PvP in Final Fantasy 14 wiederbeleben und für mehr Lust als Frust sorgen, da überlegene Fähigkeiten weitestgehend ausgemerzt wurden.

Du darfst hier nicht rein!

Wer gerade erst mit FF14 neu anfängt, muss sich daran gewöhnen, dass die meisten Inhalte wie Dungeons und Gebiete erst mal gesperrt sind, bis man sich durch gewisse Abschnitte in der Hauptgeschichte geackert hat. So ist man als Einsteiger zwei bis vier Wochen beschäftigt, bis man überhaupt in Stormblood mitmischen kann. Für Ungeduldige hat Square Enix aber die im Vorfeld schon umstrittenen »Abenteuergeschichten« eingeführt. Diese Booster lassen sich für jeweils zwischen 15 und 20 Euro käuflich in der Mogry-Station erwerben und schließen dann wahlweise alle Story-Quests von A Realm Reborn oder gar direkt Heavensward ab. Zusätzlich darf die gewünschte Klasse auf 60 geschoben werden. Wenn man alles kauft, kostet die Sause richtig viel, man muss also abwägen: Lebenszeit und nach wie vor gute Unterhaltung, oder an die 60 Euro zusätzlich investieren?

Wer im Endgame von Stormblood raiden gehen und an seiner Ausrüstung feilen will,

der muss sich noch ein kleines bisschen gedulden. Denn erst mit kommenden Patches werden die zwei neuen Raids Omega (ca. Mitte Juli) und Rückkehr nach Ivalice (geplant für Oktober) eingefügt. Bis dahin hat man aber genügend zu tun mit den schweren Dungeons und Primae-Prüfungen. Und neue Rezepte für Berufe, andere Jobs und natürlich das PvP stehen ja auch noch auf dem Heldenprogramm. ★

FINAL FANTASY 14: STORMBLOOD

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 2,4 GHz / Phenom X3 2,4 GHz Geforce GTX 750 / Radeon R7 260X 4 GB RAM, 60 GB Festplatte	Core i7 3,0 GHz / Phenom 2,3 GHz Geforce GTX 970 / Radeon RX 480 8 GB RAM, 60 GB Festplatte

PRÄSENTATION

epische Musikuntermalung + hübsche Engine mit beeindruckenden Effekten + flüssige Animationen + superbe Zaubereffekte + zu wenig Sprachausgabe

SPIELEDISIGN

gelungene Klassen-Änderungen + PvP nun mit eigenen Fähigkeiten + Job-Balken für alle Klassen + Nebenquests oft nur Standard-MMO-Ware

BALANCE

anspruchsvolle, aber faire Herausforderungen + geschmeidigere Kämpfe durch Klassen-Änderungen + neue Rollen-Kommandos geben mehr taktische Tiefe + keine Talentbäume

ATMOSPHÄRE / STORY

Hauptgeschichte ohne Längen + viele interessante Charaktere + faszinierend lebendige Spielwelt + Umgebung lädt zum Erkunden ein + Unterwasser-Potenzial nicht ausgeschöpft

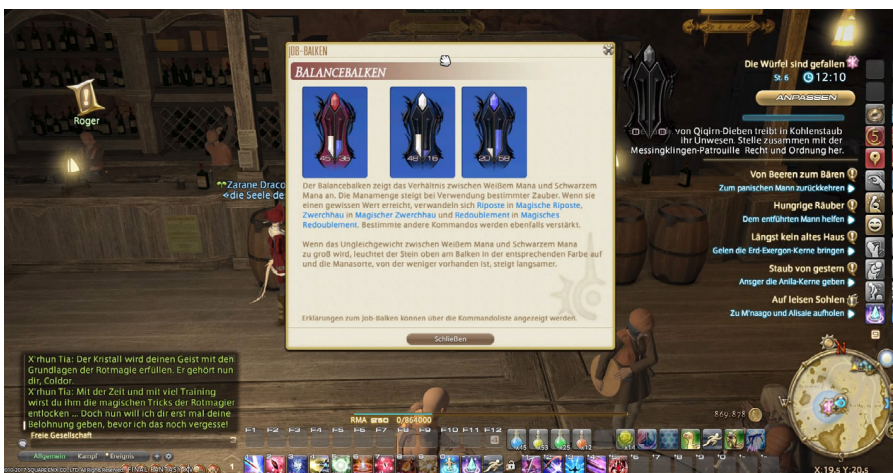
UMFANG

sechs Gebiete + neue Hauptgeschichte + Dungeons und Raids + zwei Jobs (Fanlieblinge) + PvP wird im Endgame deutlich interessanter

FAZIT

Stormblood liefert vor allem Futter für Veteranen, doch nicht nur die freuen sich über tolle Präsentation und ausgefeilte Spielbarkeit.

84



Die neuen Job-Balken zeigen genau an, wann genug Energie für Spezialattacken vorhanden ist.

Micro Machines World Series

ONLINE-SPASSBREMSE

Genre: **Rennspiel** Publisher: **Codemasters** Entwickler: **Just Add Water** Termin: **30.6.2017** Sprache: **Deutsch**
 USK: **keine Altersbeschränkung** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Die kleinen Kisten knattern wieder – doch dabei gibt es einigen Sand im Getriebe.

Von Benjamin Blum

Wer in den 90er-Jahren schon gespielt hat, der kennt die Micro Machines. Auch der neuste Serienteil ist von der Stoßstange bis zum Heckspoiler ein Fun-Racer: Knallbunte Spielzeugautos rasen über Küchentische, Werkbänke oder durch den Garten und ballern sich dabei mit Extras von der Strecke. Alternativ gibt es Battle-Modi, in denen sich zwei Teams die Fahnen klauen, Areale verteidigen oder Bomben in der gegnerischen Basis abliefern. Das alles aus einer Vogelperspektive, wie man sie von damals kennt. Klingt nach einem gelungenen Comeback der Reihe – doch im Test zeigen sich vor allem bei den Spielmodi Schwächen.

Indirekter Online-Zwang

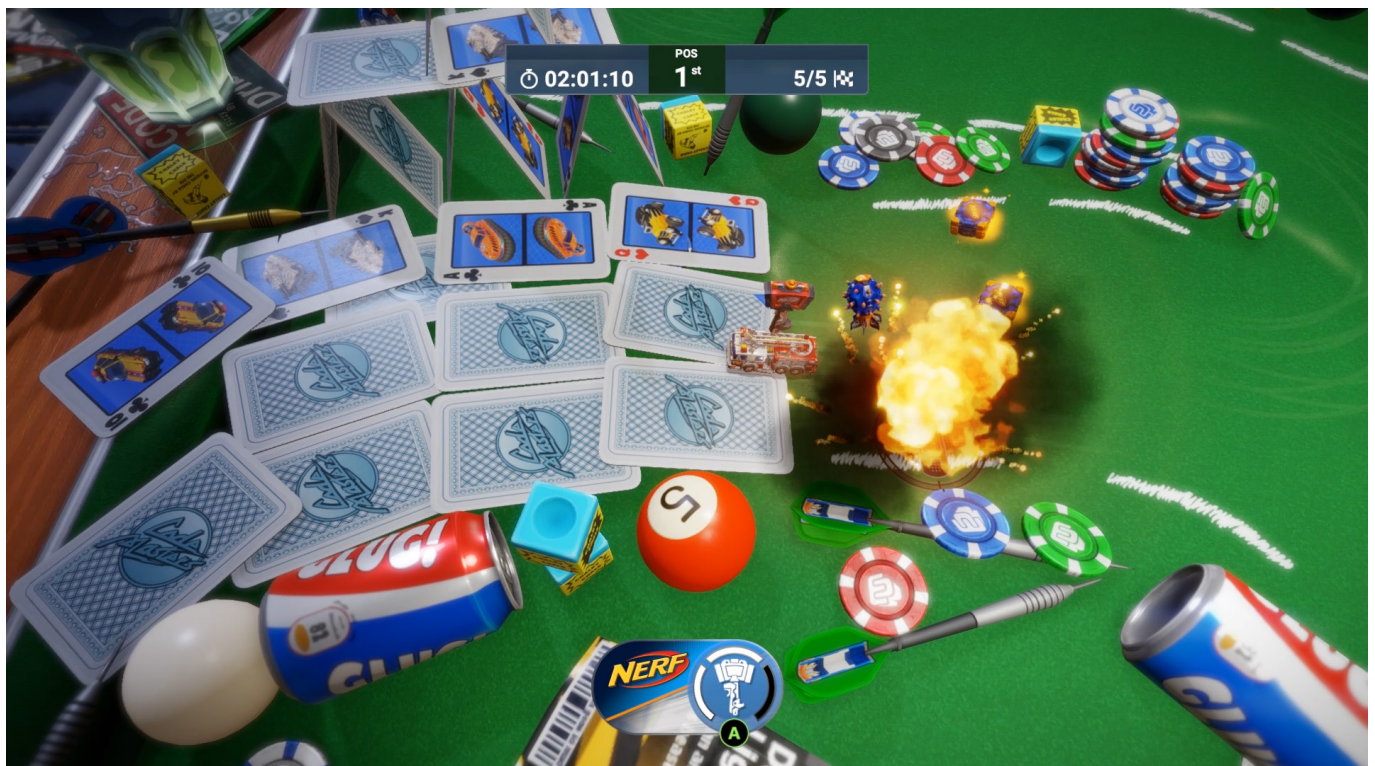
Zunächst eine Warnung: Für Offline-Spieler ist Micro Machines World Series überhaupt nichts. Mit dem »Geplänkel« existiert ein

einzigster Solomodus, der im Grunde nur ein Tutorial für die Multiplayer-Rennen ist. Einen klassischen Championship-Modus oder eine Solokampagne gibt es nicht. Auch für Couchduelle mit Familie oder Freunden fällt der Titel praktisch flach. Schon mit zwei Spielern wird der Bildausschnitt zu klein, Splitscreen gibt es nicht. Bleibt nur noch der »Ausscheidungsmodus«, in dem sich ohnehin alle Spieler einen Screen teilen – wer abgehängt wird, scheidet aus und kassiert Minuspunkte. Neben den knappen Modi gibt es für Solisten auch keine Langzeitmotivation – Erfahrungspunkte für Lootboxen mit kosmetischen Items werden nur im Netz verteilt. Immerhin lassen sich neue Fahrzeug-Outfits und anderer Sammelkram komplett im Spiel ergattern, sämtliche »Micro«-Wortspiele zum Thema Transaktionen bleiben also in der Schublade.

Die Spülbecken-Schikane

Nichts für Offline-Solisten, nichts für Couch-Kämpfer – bleiben noch die Online-Modi. Und hier zeigt Micro Machines zunächst sei-

ne Stärken. Bei den klassischen Rennen gehen zwölf Fahrer an den Start, wobei während unseres Tests maximal acht Karren von Menschen gesteuert wurden, die restlichen Cockpits übernehmen K.I.-Gegner. Springt die Ampel dann auf Grün, entwickeln sich oft spannende Rennen, was an zwei großen Stärken des Spiels liegt. Erstens ist die Steuerung sehr simpel und intuitiv. Im Grunde fährt man fast pausenlos Vollgas und schlittert automatisch in die Kurven, da die Autos bei jedem Lenkmanöver mehr oder weniger untersteuern. Doch ob futuristischer Flitzer oder kantiger Kipplaster, griffig steuern sich nach kurzer Einarbeitungszeit alle der zwölf Fahrzeuge. Die zweite große Stärke ist das tolle Streckendesign der zehn Rundkurse, die durch Alltagsszenarien wie Küche oder Kinderzimmer führen. Wenn wir zum Beispiel eine große Milchtüte umkurven (Vorsicht vor weißen Pfützen!), auf die Spülbecken-Schikane zusteuern, dort einen Gegner ins Wasser schubsen und anschließend durch die Müslischalen-Abkürzung Richtung Ziel brettern, erinnert uns Micro



Die Levels wie dieser Billardtisch sind serientypisch detailliert gestaltet.

Machines World Series an seine tollen Vorgänger. Doof ist dabei nur, dass einige der Kurse arg kurz ausfallen – wer sie nicht nach fünf Runden auswendig kennt, sollte dringend sein Gedächtnis trainieren.

Ein Hauch von Taktik

Für intensive Positionskämpfe gibt es bei den Rennen wie früher Power-Ups. Wer die Icons auf der Strecke erwischt, bekommt eine Nerf-Kanone, Bomben oder einen Hammer für den Nahkampf. Im Gegensatz zu Mario Kart braucht es hier jedoch mehr Geschick, um damit tatsächlich auch Gegner auszuschalten – sehr gut. Warum solche Gameplay-Stärken nicht für eine höhere Wertung reichen? Unter anderem, weil die Technik manchmal den Spielfluss ausbremst. Der Grafikmotor kommt immer wieder mal ins Stottern, wobei PC-Besitzer deutlich besser fahren als Konsoleros. Obendrein gibt es gerne mal Lags, die Gegner auf der Strecke hin und her hüpfen lassen. Das beeinträchtigt nicht nur die klassischen Rennen, sondern nagt auch am eigentlich clever konzipierten Schlachten-Modus. Darin treten zwei Teams in 15 geschlossenen Arenen zu »Capture the Flag«, »King of the Hill« oder »Bombenangriff« an.

Die Modi klingen vielleicht altbacken, werden aber durch die Fähigkeiten der Fahrzeuge interessant. Sie haben eine Standard-

attacke, zwei »Skills« (die nach einer kurzen Cooldown-Phase wieder aufgeladen sind) sowie eine ultimative Fähigkeit. Praxisbeispiel Polizeiwagen: Er schießt mit einer Schrotflinte, kann auf Knopfdruck Gegner markieren, die dadurch mehr Schaden nehmen, und sich mit seinem zweiten Skill selbst kurzzeitig vor Angriffen schützen. Die ultimative Attacke ist dann ein Hubschrauber, der Gegner ins Visier nimmt. Durch solche Fähigkeiten, die fast an Rollenspiele erinnern (der Krankenwagen ist etwa ein »Heiler«), ist der Modus taktisch angehaucht – versinkt in der Praxis mit zufälligen Mitspielern aber doch etwas im Chaos.

Im Verfolgerfeld verfranst

Obwohl der Battle-Modus als Abwechslung durchaus Spaß macht, treibt er das Spiel ebenfalls nicht in höhere Wertungsregionen. Dafür ist die fehlende Langzeit-Motivation verantwortlich. Die freischaltbaren Skins und anderen Extras sind nett, fesseln aber nicht an den Controller (mit dem sich das Spiel am besten steuert). Denn trotz der lobenden Worte über die Mechanik sieht Micro Machines von den meisten Fun-Racern nur den Auspuff. Für eine Spitzenposition sind die Strecken und Waffen nicht abwechslungsreich genug, während der Battle-Mode schnell unübersichtlich wird (außer für eingespielte Koop-Teams). Im Grunde



Benjamin Blum
@GameStar_de

Die 70er-Marke verpasst Micro Machines, obwohl sich auf der Strecke immer wieder ein Gefühl von »Mario Kart light« einstellt. Haue ich als Zweitplatzierte den Führenden kurz vor dem Ziel mit meinem Nerf-Hammer aus dem Rennen wird fast genauso gejubelt wie bei Nintendos Klassiker. Auch der zweite Schwerpunkt, die Battle-Modi wie »King of the Hill«, macht zunächst Spaß: Einerseits geht es rasant und explosiv zu, andererseits gibt es wegen der vielfältigen Fähigkeiten einen Hauch Taktik. Abzüge setzt es aber schon wegen der technischen Performance, weil die kleinen bis mittelgroßen Ruckler und Online-Lags den Spielfluss ausbremsen. Und gerade Solospieler werden praktisch gar nicht motiviert. Eine ausgefeilte Karriere bräuchte es ja nicht, aber der einzige Offline-Modus »Geplänkel« ist klar zu wenig.

setzt sich der Titel noch nicht mal von Toybox Turbos ab, dem inoffiziellen Vorgänger aus dem Hause Codemasters, der immerhin fast drei Jahre älter ist. ★



Jedes der Fahrzeuge hat seine eigene Persönlichkeit und natürlich andere Fahreigenschaften.



Der Battle-Modus macht mit einem gut eingespielten Team durchaus Spaß.

MICRO MACHINES WORLD SERIES

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM
Core E3-2100 GHz / Athlon II X4
Geforce GT 440 / Radeon HD 5570
4 GB RAM, 5 GB Festplatte

EMPFOHLEN
Core i5 4690 / AMD FX 8320
Geforce GTX 970 / Radeon R9 290X
8 GB RAM, 5 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- schöne Alltagsszenarien
- hübsche Lichteffekte
- Lags bremsen Spielfluss
- zu viele Unschärfe-Effekte
- fade Sprüche der Fahrer

SPIELDESIGN

- simple wie griffige Steuerung
- tückisches Streckendesign
- Battle-Modi erfordern in Ansätzen Taktik
- wenige Power-Ups im Renn-Modus
- einige Strecken arg kurz

BALANCE

- ausbalancierter Fuhrpark
- Waffeneinsatz bei Rennen erfordert Geschick
- angriffslustige KI
- wendungsreiche Spiele im Battle-Modus
- manche Fähigkeiten eher nutzlos

ATMOSPHÄRE / STORY

- Alltagsszenarien schön umgesetzt
- Umgebungen wirken lebendig
- Hasbro-Marken wecken Kindheits Erinnerungen
- Persönlichkeiten der Autos eher deplatziert
- generische Musik

UMFANG

- zwölf Fahrzeuge
- zehn Strecken und 15 Arenen
- viele Kosmetik-Upgrades
- keine Solokampagne
- Items nur online freischaltbar

FAZIT

Fun-Racer mit liebenswerten Strecken und Spielzeug-Flitzern, der unter seinem Online-Fokus und technischen Problemen leidet.



War for the Overworld

KONTROLLBESUCH IM UNTERGRUND

Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **Subterranean Games** Entwickler: **Brightrock Games** Termin: **2.4.2015** Sprache: **Englisch, Deutsch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Zwei Jahre nach dem Launch des inoffiziellen Dungeon-Keeper-Nachfolgers finden wir im finalen Test des Kerkerbauspiels zwar keine Bugs mehr, aber auch wenig Eigenständigkeit. Von Manuel Fritsch

Im Verlauf unserer Spielerkarriere haben wir als Held massenhaft Dungeons ausgeräumt, Kerker-Endbosse verbannt und unzähligen Schergen den Kopf von den Schultern geholt. Vor rund 20 Jahren drehte ein Spiel den Spieß um: Dungeon Keeper. Dort waren wir das Böse, der Kerkermeister, der die nichtsahnenden Helden in Fallen lockt.

Seit Jahren warten Fans auf eine echte Fortsetzung des Klassikers, bislang vergeblich. Abhilfe verspricht ein junges, internationales Team aus Hobbyentwicklern. Ihr Ziel: Dungeon Keeper 3 selbst zu programmieren. In einer erfolgreichen Kickstarterkampagne sammelten sie über 200.000 britische Pfund für ihr Spiel War for the Overworld ein – und den offiziellen Segen des Serienerfinders Peter Molyneux. Das Spiel verlässt im April 2015 den Early Access auf Steam. Unsere Testversion damals ist von unzähligen Bugs geplagt, wir raten zunächst ausdrücklich vom Kauf ab. Etwas mehr als zwei Jahre später gibt es nun den seinerzeit versprochenen Kontrollbesuch mit Wertung.



Der grün pulsierende Dungeon-Kern ist das Herzstück unseres Kerkers und muss um jeden Preis verteidigt werden. Wenn die edlen Helden ihm zu nahe kommen, wird es brenzlich.

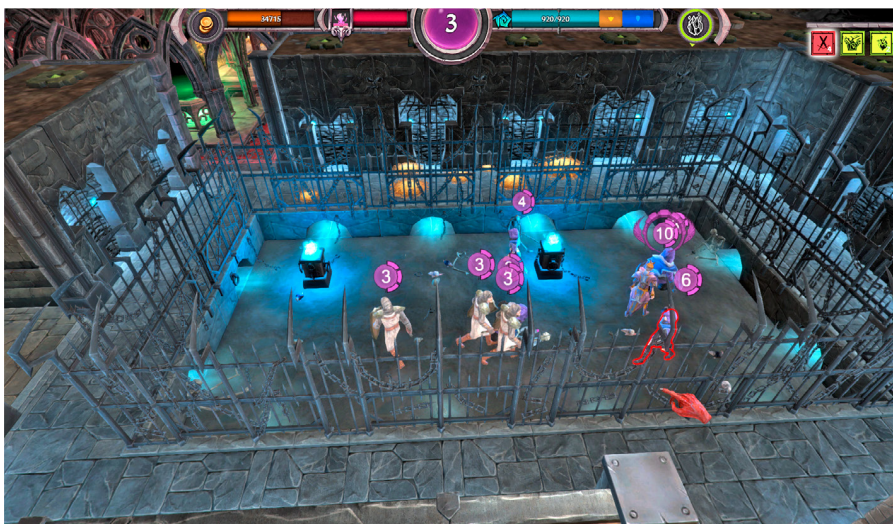
Fast wie früher

Kaum starteten wir die erste Mission, überrollt uns sofort eine heftige Nostalgiewelle. Es ist fast alles genauso, wie wir es aus Dungeon Keeper in Erinnerung haben: Die leicht schiefen Wände, das flackernde Licht der Kerkerbeleuchtung, der metallische Klang von hämmernden Pickeln. Zusätzlich wird das wohlige Retrogefühl von einer altbekannten Stimme aus dem Off unterstrichen, die uns mit einem »Welcome Back, Underlord« begrüßt. Das Studio konnte nämlich den Briten Richard Ridings als Sprecher für

diese Rolle gewinnen, der bereits in Dungeon Keeper 1 und 2 dem Mentor im englischen Originalton seine markante Stimme lieh. Ein cleverer Einkauf der Entwickler.

Die ersten Mausklicks in Overworld fühlen sich ebenfalls wie ein »nach Hause kommen« an. Ein Blick auf die rote Dämonenhand auf dem Bildschirm, und wir sind zurück in den goern und wissen sofort, was zu tun ist. Ohne Umschweife markieren wir Geröll-, Stein- oder Goldaderfelder und legen einen groben Bauplan für unser zukünftiges Dungeon-Meisterwerk an. An die markierten Stellen wuseln daraufhin sofort eifrige Arbeiter, um die Flächen freizubuddeln und den Boden mit Fliesen auszulegen.

Erst dann können wir dem Raum eine Bestimmung geben und ihn zum Beispiel in eine Bibliothek, eine Trainingshalle oder eine Folterkammer verwandeln. Jeder Raum lockt dabei unterschiedliche Untertanen an, deren Bedürfnisse nach Geld, Nahrung und einem entsprechenden Arbeitsplatz befriedigt werden sollten. In der Theorie klingt das nach anstrengendem Mikromanagement, in der Praxis genügt es, den Schergen einen Schlafplatz und etwas zu Essen bereitzustellen. Überhaupt spielt der ganze Manager-Aspekt eine deutlich geringere Rolle als angenommen. Es macht kaum einen Unterschied, wie weit das Gefängnis von der Folterkammer entfernt ist oder wie lange der Weg vom Trainingsraum zur Kneipe ist. Hier wäre deutlich mehr drin gewesen.



Gegnerische Einheiten schlagen wir im Kampf nur bewusstlos. Unsere Imps tragen sie dann ins Gefängnis, solange dort genug Platz für die »Beute« ist.

Erweiterungen und DLC

Zum Zeitpunkt unseres Tests (Patch 1.6.2.) steht laut der Entwickler nur noch ein letztes großes Update 2.0 aus, das parallel zum nächsten DLC veröffentlicht werden soll, danach werde man sich neuen Projekten zuwenden. Viele Fanwünsche wurden in den letzten Jahren mit den Aktualisierungen bereits hinzugefügt: Ein Map-Editor oder variable Spielgeschwindigkeit etwa, aber auch neue Rituale. Vor allem Feintuning und Bugfixing haben das Spiel nach dem Release deutlich runder gemacht.

Die Kritik an der zu RTS-lastigen Kampagne haben sich die Entwickler zu Herzen genommen und zumindest in den bereits verfügbaren DLCs berücksichtigt. Die beiden kostenpflichtigen Addons Heart of Gold (Minikampagne mit 4 neuen Missionen) und auch der aktuellste DLC My Pet Dungeon konzentrieren sich deutlich stärker auf den Baumodus. Der Pet-Dungeon-DLC besteht nur noch aus einer Sandbox, in der viel Fläche zur Verfügung steht.

Baumeister in der Offensive

Die Singleplayer-Kampagne bildet das Herzstück des Spiels und umfasst 13 abwechslungsreiche Missionen, die uns aber nach dem Durchspielen (gut 15 Stunden) etwas unzufrieden zurücklassen. Meistens wird von uns erwartet, die eigene Dungeon-Infrastruktur rudimentär aufzubauen, bis wir mit genügend Einheiten den Dungeon-Kern des Gegners angreifen und vernichten können. Die Ausgestaltung und Perfektionierung des eigenen Kerkers wird dabei häufig vom Level- und/oder Missionsdesign unterbunden. Mal ist es ein Zeitlimit, das kein überlegtes und langsames Planen der Dungeons er-



In den Kämpfen können wir mit Blitz- und Heilzaubern aktiv mitwirken, solange der Raum uns gehört. Die Fliesenfarbe zeigt an, wer an dieser Stelle der Herr im Kerker ist.

laubt, mal sind es bereits vordefinierte Räume, die genutzt werden müssen. Oder die Levelbegrenzung lässt zu wenig Platz.

Zwar sorgt diese Durchmischung im Missionsdesign für Abwechslung, im Gegensatz zur Erwartungshaltung (und zum Vorbild) schauen wir aber nur sehr selten dabei zu, wie eine Heldentruppe den Dungeon betritt und in unsere Fallen tappt. In den meisten Missionen dient die eigene Dungeon-Infrastruktur nur dazu, schnell möglichst viele Kreaturen anzuwerben und zu trainieren, um diese dann mit dem Aufstellen einer Angriffsflagge im »Masse statt Klasse«-Prinzip ins feindliche Territorium zu werfen und darauf zu hoffen, dass dieser Pulk aus dem Chaos irgendwie siegreich hervorgeht.

War for the Overworld hat keine direkte Einheitensteuerung. Wie auch im Original können wir lediglich Einheiten ohrfeigen, um sie zu »motivieren«. Oder sie direkt am Schopf packen und in einen Raum oder direkt vor feindliche Truppen werfen. Als Hommage an das Original ist es wieder möglich, Kreaturen zu übernehmen und den Dungeon aus ihren Augen zu erleben.

Kann denn Skillen Sünde sein?

Eine der wenigen Veränderungen zur Spielmechanik des Vorbilds ist der Fertigkeitenbaum. In drei Bereichen können wir im Spiel von Kultisten erforschte »Sins«-Punkte in Fähigkeiten investieren. Sie schalten neue Raumtypen, Zaubersprüche oder Fallen frei. Das Problem: Ein Großteil dieser Fähigkeiten wird kaum gebraucht. Man merkt, dass das Spiel mit einem starken Fokus auf den Multiplayer-Modus entwickelt wurde. Dort gewinnt es durch die vielen Zaubersprüche und Fähigkeiten durchaus an taktischer Tiefe – reine Solospieler werden von der großen Auswahl jedoch eher erschlagen.

Dungeon Keeper 2.5 HD Remix

Nein, War for the Overworld ist nicht Dungeon Keeper 3. Dafür fehlt es dem Indieprojekt an einer großen Portion Eigenständigkeit und neuen Ideen. Die Figuren im Spiel sind

kaum mehr als austauschbare Abziehbildchen aus dem Standardrepertoire der Fantasywelt. Immerhin: Die Entwickler haben ihr Versprechen gehalten und das Spiel in den Jahren nach dem misslungenen Release kontinuierlich verbessert und einen wirklich soliden, gut spielbaren und inzwischen fast bugfreien Dungeon-Keeper-2-Klon geschaffen, der für mehrere Stunden Spaß macht. Einen »richtigen« Nachfolger sollten sich Käufer jedoch nicht erhoffen. ★

WAR FOR THE OVERWORLD

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 4330TE / A6 6400K
Geforce GTX 460 / Radeon HD 5670
4 GB RAM, 8 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 3740T / AMD FX 4170
Geforce GTX 660 Ti / Radeon R9 270
8 GB RAM, 8 GB Festplatte

PRÄSENTATION

Kampagne komplett vertont Soundkulisse vielfältige Räume und Fallen charakterlose Kerkerbewohner Modelle und Texturen detailarm

SPIELEDISIGN

unverwundliches DK-Prinzip abwechslungsreiche Kampagne umfangreicher Fertigkeitenbaum Kerkerbau in den Hintergrund schwer lesbare Symbole, fummelige Menüs

BALANCE

Kampagne führt neue Spielelemente ein anpassbare Spielgeschwindigkeit zu viele Skills und Fähigkeiten Kampagne fordert bestimmten Spielstil chaotische Massenkämpfe

ATMOSPHERE / STORY

wohlige Dungeon-Atmosphäre DK-Veteranen fühlen sich sofort heimisch wenig Eigenständigkeit unmotivierte Rahmenhandlung wenig »Leben« in Dungeons

UMFANG

13 Kampagnenmissionen Map-Editor Sandbox- und Skirmish-Modus viele Multiplayer-Varianten unterhaltsame Unlocksables

FAZIT

Nostalgischer, innovationsarmer Kerkertrip für Dungeon-Keeper-Fans mit nur dezenten Veränderungen am zeitlosen Spielprinzip.

73



Manuel Fritsch
@manuspielt

Seit über 16 Jahren warte ich sehnsüchtig auf Dungeon Keeper 3. Die mobile Variante empfand ich als persönliche Beleidigung. Dass in dieser Sehnsucht nach einem legitimen Nachfolger auch viel nostalgische Verklärung mitschwingt, zeigt War for the Overworld. Bisher kam nichts näher an das Originalspielgefühl heran, dennoch bin ich nicht zufrieden. Warum? Nun, das Spiel ist bis auf ein paar sehr dezente Änderungen kaum mehr als ein fast schon dreistes Dungeon-Keeper-2-Remake ohne Lizenz und Maskottchen Horny. In dieser Form stillt es den jahrelang aufgebauten Hunger nach »so einem Spiel« zwar für ein paar Tage sehr gut, aber es fehlt an Eigenständigkeit, Mut und frischen Ideen. Anfang der 2000er wäre Overworld sicherlich als Dungeon Keeper 3 durchgegangen, heute nicht mehr. Das Warten geht also weiter.

Michael Graf @Greu_Lich

Ich schlage mich in Krieg-der-Sterne-Spielen gerne auf die Seite des Imperators, etwa in TIE Fighter, vor allem aber im Strategiespiel Empire at War. Nicht, um die Galaxis zu unterjochen, sondern um Frieden und Ordnung wiederherzustellen. Dabei hilft mir ein einfacher, psychologischer Kniff. Ich weiß sehr wohl, dass das Imperium laut Star-Wars-Lore ein rassistisches, tyrannisches, gewalttätiges Terrorregime darstellt. Aber wenn ich es anführen würde, wäre es doch ganz anders, viel freundlicher! Abstrakte Strategiespiele lassen mir Raum zum Rollenspiel im Kopf, mehr Raum, mir mein Imperium als wohlwollende Friedensmacht auszumalen, statt als interstellaren Repressionsstaat. Mein Imperium ist nicht böse, es ist gut! Herzensgut! Wie meinen? Der Weg zur Hölle ist mit guten Vorsätzen gepflastert? Ich möchte mal so tun, als hätte ich das nicht gehört. Es wäre bedauerlich, wenn ich Besatzungstruppen in diesem Text zurücklassen müsste.

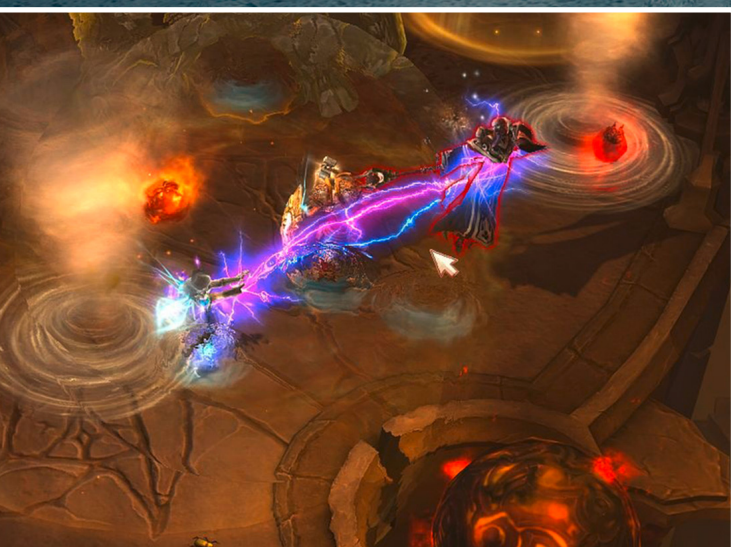


Der Imperator, Star Wars

Unsere Lieblings-Bösewichter

SYMPATHIE FÜR DEN TEUFEL

Die Erste Allgemeine Verunsicherung sang 1986: »Das Böse ist immer und überall.« Insbesondere in Spielen, denn viele unserer spannendsten Stunden vor dem PC wären schlicht nicht möglich ohne einen angemessenen finsternen Widersacher. Die meisten Schurken erledigen wir am Ende. Ohne mit der Wimper zu zucken. Doch ein paar Bösewichtern haben wir den Sieg gegönnt. Aus den unterschiedlichsten Gründen.



Zoltun Kull, Diablo 3

Maurice Weber @Froody42

Zoltun Kull aus Diablo 3 ist eine ganz arme Sau! Gut, er ist ein wahnsinniger Schwarzmagier, der unaussprechliche Experimente an Unschuldigen durchgeführt hat – aber mal abgesehen davon hat er mit allem Recht, was er sagt. Die ganze Zeit warnt er mich, dass meine Verbündeten mich nur benutzen wollen, und genau das passiert dann auch. Zumal Kull als einziger Schurke nicht einmal etwas gegen mich hat. Ich bin ja genau der Nephalem-Champion, den er sich für die Menschheit wünscht. Nachdem ich Zoltun erweckt habe, steht er zu seinem Wort und führt mich zum schwarzen Seelenstein. Erst als er feststellt, dass jemand anderes schon an dem Ding herumhantiert hat, zögert er – und wenn mein Held das mal ernst genommen hätte, wäre Diablo vielleicht nie auferstanden. Stattdessen schimpfe ich Kull einen Wahnsinnigen und mache ihm wieder den Garaus und bin damit eigentlich selbst schuld an all den Problemen, mit denen ich mich in den späteren Akten herumschlagen muss. Während Kull, nobel und ehrbar wie er ist, mir weiterhin als Geist mit Kanais Würfel aushilft. Immerhin.

Elena Schulz @Ellie_Libelle

Mein liebster Bösewicht ist eine besonders tragische Gestalt: Gunther Hermann. Im ersten Deus Ex ist er mein Kollege bei der Anti-Terroreinheit UNATCO und eigentlich ein Auslaufmodell. Während ich schicke Nano-Implantate trage, verfügt er nur über plumpe mechanische Augmentierungen. Beginnen wir noch nur als Rivalen in einem ungleichen Team, werden wir später aufgrund verschiedener Wendungen zu erbitterten Todfeinden. Als wir uns schließlich wieder gegenüberstehen, kann ich Gunther mit einer Killphrase töten, die die Augmentierten kontrollieren soll.

Die lautet »Laputan Machine«. Das hat mir einen tiefen Stich versetzt. Wer das Buch Gullivers Reisen kennt, weiß, dass das auf eine nicht funktionsfähige Maschine anspielt. Gunthers letzte Worte (»Ich bin keine Maschine!«) machen ihn für mich dann endgültig zum missverstandenen Bösewicht, der das ganze Spiel über gegen sein Schicksal ankämpfen musste.



Gunther Hermann, Deus Ex

Markus Schwerdtel @kargbier

Mir hat es im Herz weh getan, als ich seinerzeit in Portal GLaDOS im Schmelzofen der Aperture Labs verschrotten musste. Schließlich weiß ich, was Hochleistungs-Hardware kostet. Dazu kommt, dass mich die Künstliche Intelligenz mit ihren Sprüchen das ganze Spiel über glänzend unterhalten hat. War plötzlich ganz schön still, als die Einzelteile verschmurgelten. Dabei hätte ich bei mir daheim beste Verwendung für GLaDOS gehabt. Ich würde mir die fiese KI quasi als Luxus-Alexa im Wohnzimmer installieren und mit möglichst abseitigen Fragen nerven. Einfach nur, um ihre sarkastisch-lustigen Antworten zu hören. Mit »GLaDOS, wann erscheint Half-Life 3?« zum Beispiel. Oder: »GLaDOS, wird es eine PC-Version von Red Dead Redemption 2 geben?« Und dabei habe ich stets die Genugtuung, dass das Miststück, das für die Tode hunderter Testobjekte (einschließlich meiner eigenen) verantwortlich ist, jetzt nach meiner Pfeife tanzen muss. Und wenn ich ganz gemein drauf bin, dann lasse ich sie für mich ein schönes Lied singen. This would be a triumph!



GLaDOS, Portal-Serie

Michael Herold @michiherold

In Star Wars: The Force Unleashed durfte ich im Prolog in die Rolle von Darth Vader schlüpfen und meine schwächlichen Gegner mit Hilfe der Macht erwürgen. Dieser Spielauftritt war so fantastisch, dass ich anschließend als Galen Marek, Held des Spiels und neuer Schüler von Darth Vader, nur zu gerne im Namen meines boshaften Meisters in den Kampf zog. Als Galen dann aber im Laufe der Story die Seiten wechselte und sein Meister Darth Vader so zum Bösewicht des Spiels wurde, war meine Loyalität zum Helden dahin. Ich war natürlich immer noch auf Seiten des ikonischen Sith mit den Atembeschwerden. Schließlich war erstens seine Strategie, Galen eine Rebellenallianz gründen zu lassen und diese dann mit einem einzigen Schlag auszuschalten, brillant und verdient Respekt. Und zweitens ist er einfach der coolste und furchteinflößendste Schurke aller Zeiten.

Darth Vader, Star Wars

Kyros, Tyranny
Jochen Redinger @GuetigerGott

Ich würde gerne Kyros aus Tyranny siegen sehen. Zum einen ist zum Zeitpunkt des Spiels ja bereits die gesamte Welt Terratus unter seinem Befehl vereint, in Ordnung und Ruhe. Dass dazu Eroberungen nötig sind, ist logisch, genauso übrigens, dass die Eroberten Kyros als Unterdrücker und Tyrann ansehen. Aber das haben viele Germanen auch von den Römern gedacht, obwohl ich deren Gesellschaft mit festen Gesetzen, großartigen Städten und Badehäusern jederzeit einem Langhaus in der »freien« und unbeackerten Natur vorziehen würde. Zum anderen kann ich Kyros' Führungsstil nur bewundern. Während die Archonten erobern und regieren, haben die Schicksalsbinder und das Gericht alle Befugnisse, um das Gesetz unabhängig von Streitereien und Machtspielchen durchzusetzen. Solche Macht lässt sich zwar leicht missbrauchen, aber das Bild, das Tyranny von Tunon und seinen Gerichtsdienern zeichnet, ist durchweg fair – wenn auch nicht besonders liebenswürdig. Ein guter Herrscher zeigt sich eben auch in der Wahl seiner Agenten! Tyrann also ja, aber ein guter!



Petra Schmitz @flausensieb

Ja, ich hätte Letho von Guleta gerne anders aus The Witcher 2 entlassen. Und nicht als jemanden, der wahrscheinlich sein Leben lang auf der Flucht sein wird. Immerhin musste ich ihn nicht töten und durfte ihn in The Witcher 3 wiedertreffen, das rechne ich CD Projekt hoch an. Denn auch wenn Letho ein Mörder ist, so hat er doch meine Sympathien. Weniger wegen seines zumindest nachvollziehbaren Grundes für die Morde, sondern vielmehr wegen der Art, wie die Entwickler ihn gebaut haben. Und das meine ich durchaus wörtlich. Wenn ich Letho sehe, sehe ich vor allem das genaue Gegenteil von Geralt: groß, bullig, kahlköpfig, alles andere als hübsch. Er ist ein wandelndes Klischee und kann mit der Optik ja nur der Antagonist sein. Boah, das nenne ich mal faules Charakterdesign! Und weil ich Geralt seit jeher ... nun, zumindest optisch für mild übertrieben gutaussehend halte, hätte ich gerne gesehen, wie der aufgesetzt hässliche Schurke mit einem lauten Lachen auf den wulstigen Lippen aus The Witcher 2 verschwunden wäre.



Letho von Guleta, The Witcher 2

Jon Irenicus, Baldur's Gate 2

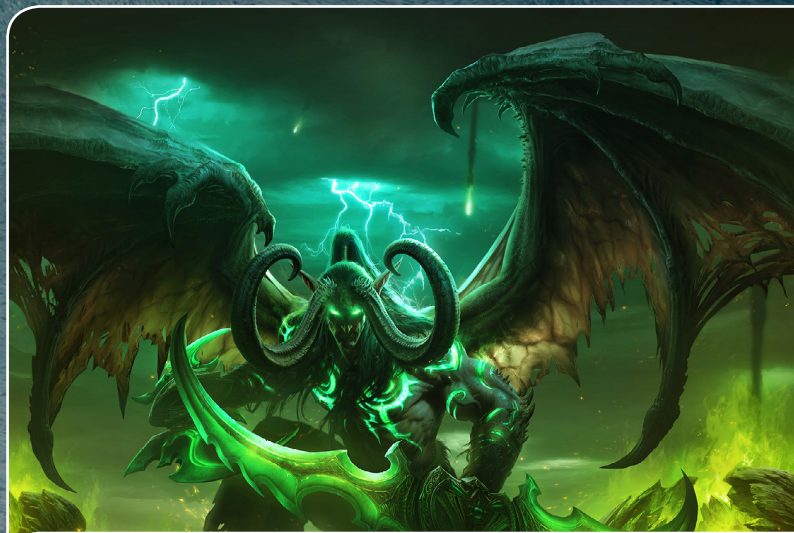


Heiko Klinge @HeikosKlinge

Jon Irenicus hat in Baldur's Gate 2 mein Herz für Schurken im Sturm erobert! Denn bereits sein erster Auftritt im Bioware-Klassiker gehört zum Besten, was ich in Rollenspielen je erlebt habe. Das Großartige an diesem Antagonisten: Ich will ihn nicht nur besiegen, ich will etwas über ihn und von ihm erfahren. Auf der Jagd nach Irenicus finde ich immer mehr über meinen mysteriösen Feind heraus, und jedes Detail macht ihn noch faszinierender. Woher er stammt, wer er früher einmal war, wen er geliebt hat, warum er nach Unsterblichkeit strebt. Dabei kreuzen sich auch immer wieder die Wege von Held und Schurke, und immer passiert etwas Dramatisches, ohne dass es zum finalen Showdown kommt. Als der dann doch nach knapp 200 Spielstunden erlebt und überstanden war, hatte ich tatsächlich Tränen in den Augen. Nicht, weil das Ende so traurig war, sondern weil ich Abschied nehmen musste. Von einem fantastischen Rollenspiel. Und von einem überaus würdigen Widersacher. Joneleth Irenicus, es war mir eine Ehre, gegen Sie antreten zu dürfen!

Julius Busch @HeartshotMusic

Einer der faszinierendsten Bösewichte der Videospiel-Landschaft ist meiner Meinung nach der Nachtefl und spätere Dämonen-Hybrid Illidan Stormrage aus dem Warcraft-Universum. Und ja, ich weigere mich, ihn beim später reingepatchten deutschen Namen »Sturmgrimm« zu nennen. Illidan ist deshalb so faszinierend, weil er im Gegensatz zu seinem Gegenspieler in puncto Bosheit, dem gefallenen Prinzen Arthas, im Grunde bis zum Ende gute Absichten hat. Illidan ist überzeugt davon, dass die Brennende Legion eine so große Bedrohung darstellt, dass jedes Kriegsoffer gerechtfertigt ist. Er ist bereit, alles zu tun, was nötig ist. Schon damals in The Burning Crusade war ich zwiespalten, ob er wirklich der Feind ist, den ich bekämpfen sollte. Im neuen WoW-Addon Legion bekommen wir mehr oder weniger die Antwort. Denn als die Brennende Legion erneut einen noch viel verheerenderen Angriff startet, sind wir auf einmal froh, den exzentrischen Illidan an unserer Seite zu haben. Hätten wir schon früher auf ihn hören sollen? Oder wird er uns am Ende doch alle ins Verderben stürzen? Am Ende der Legion-Storyline werden wir hoffentlich mehr wissen.



Illidan Stormrage, Warcraft

Rising Storm 2: Vietnam

HALF-FULL METAL JACKET

Genre: **Shooter** Publisher: **Tripwire** Entwickler: **Antimatter Games** Termin: **30.5.2017** Sprache: **Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **28 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

Die Hardcore-Shooter-Reihe schlägt in Vietnam auf. Und das beinahe bravourös, wenn da die Bugs und kleineren Design-Schnitzer nicht wären. Von Stefan Köhler

Wenn ein spannendes Shooter-Szenario derzeit unterrepräsentiert ist, dann wohl der Vietnamkrieg. Die Epoche fasziniert Kenner mit dem Fortschritt der Militärtechnik, dem rückständigen strategischen Vorgehen und der Ungleichheit der beiden Kriegsparteien. Und natürlich kennt jeder die beispiellose Aufarbeitung des Konflikts in Film und Musik, von »Apocalypse Now« über »Good Morning Vietnam« zu »Platoon«, von den Rolling Stones über Bob Dylan bis hin zu Creedence Clearwater Revival.

Da verwundert es doch sehr, wie selten das Szenario in Videospielen aufgegriffen wird, zumindest derzeit. Antimatter Games und Tripwire Interactive, die Macher der Hardcore-Shooter Red Orchestra und Rising Storm, haben sich für Rising Storm 2: Vietnam nach ihren Weltkriegs-Shootern nun dieses Szenario ausgesucht. Und zwischen brutalen Kämpfen im Dschungel und von Napalm zerfressenen Hügelkuppen klappt der Zeitenwechsel annähernd phänomenal – wenn die Entwickler nur noch etwas mehr Zeit in den technischen Feinschliff und in das Gamedesign gesteckt hätten.

Nur für Hardcore-Fans

Rising Storm 2: Vietnam – der Name ist Programm – wechselt in erster Linie das Szenario



Über den Shop rücken US-Soldaten vor – wir räuchern die Stellung aus, Zerstörung gibt es keine.

rio und verändert die Formel des vorherigen Weltkriegs-Shooters nur in Details. Bis zu 64 Spieler treten in (fast) reinen Infanterie-Gefechten an, nur Amerikaner können Kampf- und Transporthelikopter als einzige Vehikel nutzen. Der Shooter bietet ausschließlich Multiplayer-Modi, Singleplayer-Inhalte wie eine Kampagne oder Matches gegen Bots gibt es nicht. Das dürfte für Frustration bei Einsteigern sorgen, Rising Storm 2 ist nämlich wie der Vorgänger keinesfalls für Shooter-Neulinge geeignet. Geringe Bildschirminformationen, kein Fadenkreuz, keine Munitionsanzeige und der schnelle Spielertod nach ein bis drei Treffern verlangen bedächtiges Vorgehen mit Köpfchen und Teamplay.

Zwar gibt es einen Offline-Schießplatz zum Üben und (gut gemachte) Tutorial-Videos, die schnell alle wichtigen Inhalte von

Rising Storm 2 erklären. Die schwierige Helikoptersteuerung kann man so durchaus gut lernen. Auf den ersten Feindkontakt mit Charlie im Dschungel bereiten die Inhalte aber nur bedingt vor. Und bei der Menge an Features vergisst man zu Beginn ohnehin die Hälfte des Gelernten, die meisten Spieler haben zum Launch von Rising Storm 2: Vietnam noch Probleme mit zentralen Spielelementen wie der Kommandostruktur.

Teamplay vor

Wer die Vorgänger kennt oder sich in den Shooter reinfuchsen möchte, der bekommt eine der anspruchsvollsten, atmosphärisch intensivsten und packenden Multiplayer-Spielerfahrungen der letzten Jahre. Spieler teilen sich in Squads auf und müssen zusammenarbeiten, oder gehen unweigerlich



Unscheinbar: Vietnamesische Squadleader können Tunnel als Spawnpunkte graben. Neben dem Tunnel sind Fallen wie Minen, Stolperfallen und Bambusspeere Teil des vietnamesischen Arsenal. Nur die US-Seite darf dagegen Helikopter benutzen.



Wir müssen mitansehen, wie eine unserer Stellungen im Flammenmeer aufgeht. Gerade die großen Effekte sind spektakulär.

unter. Denn die Kooperation und Kommunikation mit dem Commander ist integral.

Wenn der Teamleiter per Mikrofon das Team vor eintreffender Luftunterstützung warnt, 30 Sekunden später die von Vietnamesen verteidigte Stellung in einer haushohen Napalmwolke verglüht und die Truppführer kurz darauf den Angriff befehlen, ist die Atmosphäre zum Schneiden dicht. Solange die Mitspieler zur Zusammenarbeit bereit sind: Auf manchen Servern hatten wir Teams mit hervorragendem Zusammenspiel, andere Male wurden wir gebeten, die Kommunikation über den Sprachchat bitte bleiben zu lassen. Einige Shooterfans lassen sich eben einfach nicht zum Teamplay zwingen, daran trägt das Spiel aber keine Schuld. Wer nur durchs Unterholz rennen und ungestört ballern will, der wird in Rising Storm 2: Vietnam ohnehin nicht weit kommen.

Squadleader sind unverzichtbar, da sie als mobile Wiedereinstiegspunkte dienen (Amerikaner) oder Tunnel als Spawnpunkt graben können (Vietcong). Wer nicht im Team spielt, muss jedes Mal aus der Heimatbasis an die Front laufen, an Flaggenpunkten wie in Battlefield wird nicht ge-

spawnt. Wer im Trupp kämpft, erhält zudem Bonuspunkte und Gameplay-Vorteile, beispielsweise eine höhere Resistenz gegen den Niederhalteneffekt, der gezieltes Schießen fast unmöglich macht. Außerdem markieren Truppführer nicht nur Ziele für ihre Einheit, sondern auch Ziele für den Commander. Erhält der keine Koordinaten, gibt es schlicht keine Artillerie- oder Luftunterstützung. Und die will man haben, denn die Unterstützungsfähigkeiten sind unfassbar stark. Ein guter Kommandant entscheidet über Sieg oder Niederlage seines Teams.

Mehr Maps und Modi bitte

Viel zu spielen gibt es allerdings momentan nicht: Nur drei Spielmodi laden ein, zwei für große Teams und einer für kleinere Squads. Supremacy ist quasi die Flaggeneroberung aus Battlefield, Territories ist die Rush-Variante. In Skirmish treten nur kleine Teams an, der Modus dreht sich um drei einzunehmende Punkte und limitierte Respawnns wie in Counter-Strike. Eine Innovationsmedaille verdient das Spiel also schon mal nicht.

Pro Modus stehen lediglich drei bis vier Karten zur Verfügung, was den Umfang wei-

ter drückt. Immerhin wurden die Maps wegen der Limitierung auf bestimmte Modi auch auf das vorherrschende Gameplay angepasst. Battlefields Kartenmacher haben beispielsweise bis heute Probleme, weil einfach nicht jede Karte in jedem Modus wirklich gut spielbar ist. Die Map-Auswahl in Rising Storm 2 deckt jedenfalls alle wichtigen Eckpunkte ab: Kampf um Häuser in der Stadt Hue, Gefechte im Dschungel, die Vorherrschaft um einen völlig zerstobten Berg oder Scharmützel in Reisfeldern. Wir hätten uns vielleicht noch eine Nachtkarte gewünscht, die wohl ebenfalls für jede Menge Spannung gesorgt hätte.

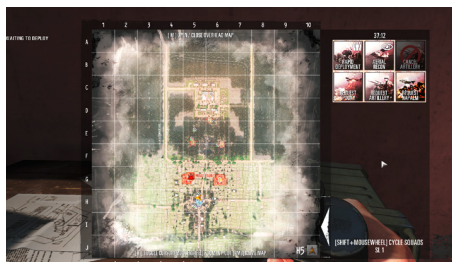
Napalm nicht für jeden

Auch die Waffenauswahl der Fraktionen ist extrem begrenzt, kaum eine Klasse hat zwei Schusswaffen. Der normale amerikanische GI kann beispielsweise nur zwischen M16 und M14 wählen, das war's. Wer sich mit dem geringen Umfang abfinden kann, der wird mit dem Gebotenen aber Spaß haben. Jede der insgesamt sieben Klassen definiert sich entsprechend über ihre Ausrüstung, egal ob MG-Schütze, Flammenwerfer-Spezia-

Der Mann mit der Übersicht



Als Squadleader oder Kommandant können wir übers Fernglas Koordinaten markieren und Angriffsbefehle geben.



Die erhaltenen Koordinaten braucht der Kommandant zwingend, um Unterstützung wie Artillerie anfordern zu können.



Vom Kommandant angeforderte Artillerieschläge sorgen für eine große Todeszone, Spieler außerhalb werden niedergehalten.

list oder Sniper. Und der große Unterschied findet ohnehin zwischen den Parteien statt: Amerikaner haben jede Menge Luftunterstützung und moderne Waffen wie Granatwerfer und Napalm. Die Vietnamesen wehren sich mit Heimlichkeit und können beispielsweise direkt bei einem gut platzierten Commander oder Tunnaleingang hinter feindlichen Linien ins Spiel einsteigen und tödliche Bambusspeer- und Sprengfallen auslegen. Grundsätzlich wirken beide Parteien ausbalanciert, einen definitiven Vorteil hat niemand.

Apropos Granatwerfer und Napalm: Rising Storm 2 ist extrem brutal. Da gehen Spieler grausam schreiend durch ihre Verbrennungen zugrunde. Ein anderes Mal wird unser Teammitglied von einem Scharfschützen erwischt. Er röchelt entsetzlich und bettelt gut zehn Sekunden um seine Mutter, bis die Spielfigur schließlich jämmerlich verblutet. So sehr das die Atmosphäre verstärkt, teilweise sind die Spielertode ein echter Schlag in die Magengrube. Die Gewalteffekte lassen sich im Optionsmenü (nicht ganz intuitiv bei der Interface-Einstellung) aber abschalten, wenn es zu viel wird.

Hätte noch Zeit gebraucht

Rising Storm 2: Vietnam könnte durchaus noch ein paar mehr Inhalte vertragen, wirklich mehr Entwicklungszeit hätte aber die Technik des Shooters benötigt. Die kleinen Bugs sind zwar kaum spielentscheidend, treten aber durchaus häufig genug auf, um zu nerven. Da bleibt die Spielfigur beispielsweise gerne mal bei einer vom Levelbauer unsauber platzierten Kante hängen. Doof, wenn man's gerade extra eilig hat. Die Sounds von Helikopter-Miniguns klingen so, als würden die Kugeln direkt neben dem Spieler einschlagen – auch wenn wir hunderte Meter entfernt sind. Und der Server-Browser zeigt frei Plätze, beim Spielbeitritt kriegen wir dann aber doch eine Meldung, dass der Server voll sei.

Auch am Gameplay kann noch mal etwas gedreht werden: Der Funker, der dem Kommandanten hinterherlaufen muss, damit dieser Unterstützung anfordern kann, erhält beispielsweise kaum Punkte für seine Arbeit. Entsprechend unbeliebt ist diese eigentlich extrem wichtige Klasse. Und die Karte des Kommandanten ist extrem unübersichtlich, zumindest was Befehle der Squads angeht. Es kann doch nicht so schwer sein, einfach zu zeigen, wer zu welchem Trupp gehört und wo das Squad gerade hinlaufen soll. Und auch die Map-Balance ist gut, aber nicht ganz perfekt. Um den Hill 937 komplett zu erstürmen, muss die US-Fraktion schon extrem gut spielen. Ein bisschen mehr Deckung, ein paar mehr Wiedereinstiegsstickets – schon würde die Map besser funktionieren.

Noch mal: Kein Bug oder Design-Schnitzer ruiniert Rising Storm 2: Vietnam, das Spiel macht in seiner jetzigen Fassung großen Spaß. Allerdings wird schnell klar, dass der



Zum Release wird Rising Storm 2 von zig Bugs geplagt. Das Gewehr schwebt nicht nur, wir können es auch nicht gegen unsere aktuelle Waffe tauschen.

Titel noch etwas mehr Entwicklungszeit für mehr Feinschliff gebraucht hätte. Immerhin arbeitet Tripwire bereits fleißig an Updates. Der Soundbug, der Einschläge der Miniguns direkt neben dem Spieler vorgaukelt, wird

laut den Entwicklern wohl schon mit dem ersten Patch nach Release behoben. Aber das wirft die Frage auf, warum Rising Storm 2: Vietnam nicht noch ein paar Wochen länger in Entwicklung bleiben konnte. ★



Stefan Köhler
@DoublePayje



Ich bin ehrlich: Hardcore-Shooter im Zweiten Weltkrieg öden mich an. So sehr ich Squad und Insurgency schätze, so wenig gefallen mit Rising Storm und Red Orchestra – Schuld ist das Setting. Jetzt haben die Macher der beiden letztgenannten Titel ihr Gameplay-Konzept genommen und in das Vietnam-Szenario gepackt – und mehr hat es nicht gebraucht, ich bin voll begeistert.

Das Hardcore-Gameplay forciert Teamspiel, Solokrieger haben keine Chance. Wenn der Kommandant einen einzunehmenden Punkt mit dem extrem effektvollen Artilleriesperrfeuer aufweicht, der Truppführer zum Angriff auf die verbliebenen Verteidiger bläst und die Soldaten wild umherschreien, dann spielt Rising Storm 2: Vietnam alle Spielspaß- und Atmosphäre-Karten aus. Hier hat der Shooter derzeit schlicht keine Konkurrenz.

Wenn jetzt die vielen Bugs und Design-Schnitzer nicht wären. Alles kein Beinbruch, aber durchaus häufig und nervig. Unter dem Strich ist Rising Storm 2: Vietnam kein Bug-Fest und ganz sicher keine Katastrophe. Wer unbedingt einen neuen Hardcore-Multiplayershooter spielen möchte und vom Vietnam-Setting angetan ist, der kann durchaus jetzt schon zugreifen – gerade beim wirklich sehr günstigen Preis. Wer sich an Launch-Schwierigkeiten stört, der kann die ersten paar Patches abwarten und dann den Kauf erwägen. Rising Storm 2: Vietnam ist in seinem Grundkonzept definitiv ein ausgezeichnetes Spiel.

RISING STORM 2: VIETNAM

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo E4500 / Athlon 64 5000+	Core i5-650 / Athlon II X4 620
Geforce GTX 460 / Radeon HD 5850	Geforce GTX 760 / Radeon R9 270X
4 GB RAM, 12 GB Festplatte	6 GB RAM, 12 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- schönes, abwechslungsreiches Mapdesign
- effektiv, besonders bei großen Artillerieschlägen
- gelegentliche Grafik- und Soundbugs
- veraltete Grafik, keine Zerstörung

SPIELDESIGN

- Balance zwischen Realismus und Gameplay
- Klassen erfüllen gezielt ihre Rolle
- Gegner sind gut zu orten
- Fraktionsunterschiede

BALANCE

- Teamwork wird belohnt
- keine Klasse oder Waffe übermächtig
- Tutorials erklären sehr schnell wirklich alle Gameplay-Mechaniken
- einige Maps bevorzugen ein Team leicht

ATMOSPHÄRE/STORY

- Spielfigur kommentiert Schlacht
- Teamplay sorgt für immense Immersion
- gute Umsetzung des Vietnam-Settings
- dichte Soundkulisse
- »Vergilich« der vietnamesischen Soldaten albern

UMFANG

- Maps decken alle wichtigen Umgebungen ab
- Charakter-Anpassung durch freischaltbare kosmetische Gegenstände ohne Gameplay-Einfluss
- wenige Maps
- wenige Spielmodi

ABWERTUNG

Design-Schnitzer und kleinere Bugs ruinieren nicht den Spielspaß, nerven aber. Wir werten um drei Punkte ab.

FAZIT

Ein extrem intensiver Hardcore-Shooter, der bei Teamplay und Atmosphäre punktet. Die Launch-Version wirkt aber leicht unfertig.

83

-3

80

A large, stylized image of Batman in his suit, standing in front of a dark, atmospheric Gotham City skyline at night. The city is filled with tall buildings, some with glowing windows, and a prominent clock tower. The overall tone is dark and moody, with high contrast between the dark buildings and the bright highlights on Batman's suit and the city lights.

Das düstere Gotham City der Batman-Spiele profitiert in Schwarz-Weiß von noch klareren Formen und Kontrasten.

Report: Spielen in Schwarz-Weiß

DAS WAHRE BLACK & WHITE



Der Autor

Michael Förtsch hält Farben gerne mal für überbewertet. Das kommt wohl von seiner Begeisterung für Fotografen wie Ansel Adams, Richard Avedon, James Nachtwey sowie für Filme, die deutlich älter sind als er selbst. So stolperte er auch über dieses Thema und hat es seinem Namensvetter und GameStar-Reportonkel Michael Graf aufgedrückt. Abseits von Games begeistert sich Michael für Pop- und Netzkultur und Dinge, die es nie gab.

Bei Videospielen scheint Farbe nicht mehr wegzudenken – wir leben doch nicht in den Siebzigern! Genau deshalb lohnt es sich aber, in Schwarz und Weiß zu spielen.

Von Michael Förtsch

Eines Spätsommers saß ich nachts vor meinem Rechner und bearbeitete Fotos, die ich in den Wochen zuvor geschossen hatte. Es waren hauptsächlich Aufnahmen des nächtlichen London, entstanden im Nachgang eines Presseevents. Ich setzte die Fotos ins Lot, zog den Lokalkontrast nach und balancierte die Farbsättigung. Bei den meisten Aufnahmen tilgte ich dabei alle Farben aus

dem Bild. Da sprang mir bei einer Fotografie plötzlich die Ähnlichkeit zu einer Szene aus dem Film »Dark City« ins Auge. Ein Geheimtipp aus dem Jahre 1998, den ich jedem ans Herz legen möchte, der etwas für Science-Fiction im Allgemeinen oder »Matrix« im Besonderen übrighat. Dabei keimte in mir der Gedanke, dass »Dark City«, obwohl als Farbfilm gedreht, mit seiner schrägen Art-Déco-Szenerie und der düsteren Science-Fiction-Noir-Thematik ein Schwarz-Weiß-Film hätte sein können, vielleicht sogar müssen.

Es war einer jener wirren Gedanken, wie man sie nachts eben manchmal hat – aber er ließ sich ja schnell nachprüfen. Im Media-Player wird der Regler für den Farbgrenzbereich einfach ganz nach rechts gezogen. Oder eben der Sättigungspegel am Monitor

und TV ganz nach links. Schon sickert all das Bunte aus dem Bild. Und ja, »Dark City« gibt einen hervorragenden Schwarz-Weiß-Film ab. Das Spiel von Licht und Schatten, die Konturen der surrealen Stadtlandschaft, die Zeichnung der meist müden Gesichter, die vorher im Sumpf der Farben erstickten: wunderschön und herrlich unheimlich. Daraus entwickelte sich binnen Wochen ein veritable Spleen. Denn nicht nur der Alex-Propoyas-Streifen, auch viele weitere Filme gewinnen durch das Nullen der Sättigung: »Snowpiercer«, »Watchmen«, »Blade Runner«, »Fargo«, »The Dark Knight«, die »Insidious«-, »The Conjuring« oder »Indiana Jones«-Serien.

Die Farbe als Norm

Auch bekannte Filmemacher fasziniert Schwarz und Weiß. Der »Magic Mike«- und »Solaris«-Regisseur Steven Soderbergh produzierte als Experiment eine Graustufenfassung von »Jäger des verlorenen Schatzes«. George Miller veröffentlichte mit der Black-&-Chrome-Edition eine Farblosversion seines sonst überdreht bunten »Mad Max: Fury Road«. Von Letzterer zeigte sich auch der Metal-Gear-Schöpfer Hideo Kojima begeistert, der Filme genauso liebt wie Spiele. »Die



Bei der Metro-Saga ist es ratsam, nicht nur die Farbsättigung runter, sondern zugleich den Kontrast hoch zu schrauben. Denn dann zeigen sich die vielfältigen Strukturen der ruinierten Tunnel besonders gut.



Die Macher von Resident Evil 7 spielen virtuos mit Licht und Schatten, um eine bedrohliche Stimmung zu erzeugen. Werden alle Farben getilgt, tritt das ungefiltert zu Tage. Auch wirkt das Horrorspiel eindringlicher.

Warm oder kalt?

Wer sich mit Filmgeschichte und Fotografie beschäftigt, weiß, dass Schwarz-Weiß nicht gleich Schwarz-Weiß ist. Eigentlich wäre sogar der Begriff »Graustufen« besser. Schließlich besteht ein Schwarz-Weiß-Bild nicht nur aus den beiden Extremen des Spektrums, sondern vielen Abstufungen von Grautönen. Außerdem muss ein Schwarz-Weiß-Abbild nicht gänzlich ohne Farbe auskommen. Denn bei der Entwicklung von Film wird seit jeher gerne mit Chemikalien oder passendem Papier ein Farbstich gesetzt. Über den eigentlich unbunten Abzug wird also beispielsweise ein gelber, bläulicher oder roter Schein gelegt, der dem Motiv einen warmen oder kühlen Anklang verleiht. Das gehört für Fotografen und Filmemacher bis heute zum Handwerkszeug – wenn auch jetzt zumeist eher in digitalen Foto- und Filmstuben wie Lightroom oder Avid statt einer Dunkelkammer. Wer beim Zocken in Schwarz-Weiß das Bild zu neutral findet, der kann auch am Monitor oder TV Abhilfe schaffen. Denn oftmals finden sich unmittelbar unter den Sättigungseinstellungen auch Regler für die Tönung oder Farbtemperatur, die sich in Richtung eines warmen Rot oder kühlen Blau ziehen lassen.



Die Kolorierung des Bildes kann die Stimmung ändern; blau wirkt nüchterner und ruhiger, gelb frischer und gefährlicher.



Sicherlich schaut Wolfenstein: The New Order in monochromer Darstellung zunächst vor allem ungewohnt aus. Aber auch beim Spielen selbst muss man sich umstellen. Denn statt farblich auffälliger Gegner muss man nun vor allem Bewegungen beachten.

reichhaltigen Details springen hervor«, jubelte er. »Ich fühlte mich, als könnte ich die fehlenden Farben riechen und schmecken.« Und bevor der englische Regisseur und Drehbuchautor Ben Wheatley mit dem Science-Fiction-Drama »High-Rise« und dem Thriller »Free Fire« erste Mainstream-Erfolge feierte, filmte er den Horrorthriller »A Field in England« – natürlich in Schwarz und Weiß. Irgendwann fragte ich mich da ganz automatisch: Was ist eigentlich mit Spielen?

Bei interaktiven Medien scheint Farbe nahezu ausnahmslos die Norm. Selbst als Stilmittel ist die Nullkoloration lediglich in Indie-Experimenten wie Limbo zu finden – oder als freischaltbares Gimmick in The Last of Us. Vielleicht liegt es daran, dass sowohl Spieler als auch Spielermacher Farbe in diesem Medium als Selbstverständlichkeit verstehen. Oder daran, dass die Ära, als Videospiele noch schwarz-weiß waren, so kurz ausgefallen ist. Schließlich sind Spiele auch

ein technisch getriebenes Medium – und die Zeiten der Schwarz-Weiß-Monitore schon lange vorbei. Schon sehr lange. Funktionieren moderne Videospiele eventuell gar nicht mehr ohne Farbe? Mehr aus Neugier als aus Hoffnung auf eine Antwort startete ich den Selbstversuch, einfach monochrom zu spielen. Und wie bei den Filmen zeigte sich: Hier bleibt es nicht beim einmaligen Experiment.

Neue Stimmung, neue Herausforderung

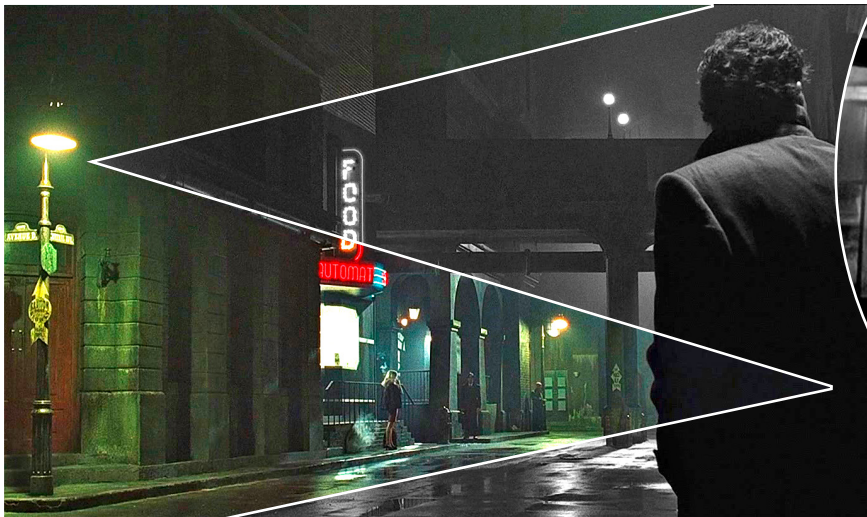
Am Anfang stand das PlayStation-exklusive Bloodborne. Hier hat es mir das Spielen in Schwarz-Weiß sofort angetan. Als wäre das düstere Actionspiel der Dark-Souls-Macher nicht schon atmosphärisch genug, gleicht es ohne Farben dem legendären Horrorklassiker »Nosferatu«. Die gotisch-filigrane Architektur der Stadt Yharnam gewinnt an bedrückender Tiefe. Die medizinischen Instrumente in den einsamen Hallen treten auf bedrückende Weise hervor. Ähnliches gilt für andere Horror- oder Gruselerlebnisse wie The Evil Within, Resident Evil 7, Bioshock und die Metro-Reihe. Grotteske Kreaturen, der zerfurchte Jack Baker und die entstellten Splicer wirken dank der harten Kontraste und pechschwarzen Schatten nun plastisch und fleischig. Licht, das durch Fenster streicht, erscheint nicht mehr als homogener Strahl, sondern als facettenreicher Fächer. Die zerbröckelnden Gänge der Mos-



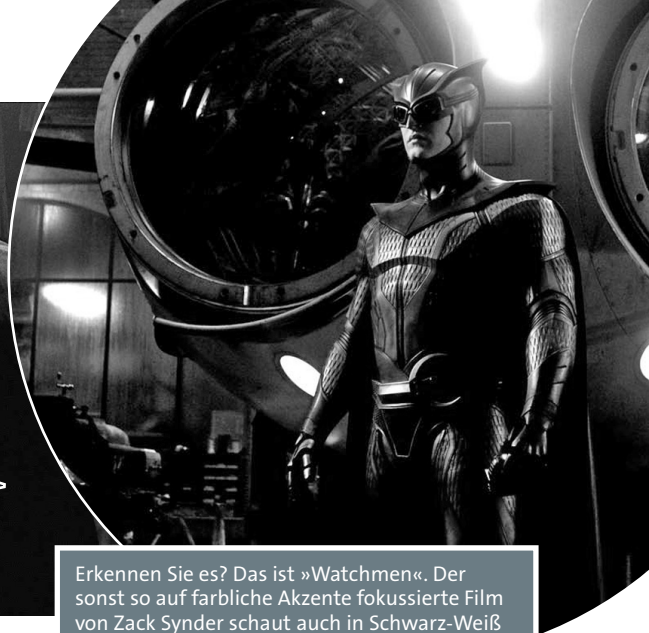
Bloodborne ist für Schwarz-Weiß prädestiniert. Die ohnehin melancholische Atmosphäre wird noch bedrückender. Dazu zeichnen sich die feinen Muster der Rüstungen und bizarren Gegner noch deutlicher ab.



Saboteur färbt das von den Deutschen besetzte Paris schwarz-weiß, nur Rot und Gelb treten hervor. Erst, wenn wir ein Stadtviertel von den Besatzern befreien, wird es bunt – ein interessantes Farbenspiel.



Der viel zu unbekannte Science-Fiction-Noir-Thriller »Dark City« hier einmal in Farbe und einmal in Schwarz-Weiß. Er war der Startschuss für mein Hobby, Farbfilme in Monochrom zu schauen.



Erkennen Sie es? Das ist »Watchmen«. Der sonst so auf farbliche Akzente fokussierte Film von Zack Snyder schaut auch in Schwarz-Weiß fantastisch aus. Zu verdanken ist das vor allem der Kameraarbeit von Larry Fong.

kauer U-Bahn zeichnen sich greifbar ab, wirken feuchter und einengender. Insgesamt lässt die farblose Optik das Horrorgeschehen auf bizarre Art glaubhafter und weniger künstlich erscheinen.

Auch andere Spiele bieten ein anregendes Schwarz-Weiß-Erlebnis. Deus Ex: Man-Kind Divided erwirbt sich ohne Farbe einen edlen Noir-Touch. Das spricht auch für seine Designer. »Reduziere eine Szene auf ihr visuelles Minimum, dann erkennst du erst, ob sich dahinter Kunst verbirgt«, hat der Regisseur Steven Soderbergh einst gepredigt. Tatsächlich fallen einem nun die sachten Reflexionen auf polierten Metallflächen und die tiefen Kerben auf abgewetztem Stahl ins Auge, die zuvor im Farbgebrüll untergingen. Ebenso wie die zarten Muster auf Panzerungen und Mänteln. Doom und Wolfenstein: The New Order auf niedrigster Farbsättigung zu spielen, entfaltet dagegen ein surreales und forderndes Erlebnis. Denn wo die Augen sonst reflexhaft auf die Farbmuster der Gegner anspringen, muss ich nun stärker auf Bewegungen achten. Unser Denkkapazität muss sich rekalisieren und einen zusätzlichen Grad der Abstraktion verarbeiten.

Weniger Farbe wagen

Die Batman-Arkham-Reihe und allem voran Arkham Knight (ja, auch die wackelige PC-

Version) sehen in Schwarz-Weiß dagegen einfach nur fantastisch aus! Denn Gotham City lebt seit jeher von den Konturen, die Licht und Schatten zeichnen. In Schwarz und Weiß lässt sich nun ausmachen, wie gezielt bestimmte Orte an- und ausgeleuchtet werden. Oder wie die Entwickler von Rocksteady Studios mit dicken Lichtbündeln Wegmarken abstecken und mit voluminösen Lichtkesseln virtuelle Räume in der offenen Spielwelt definieren. Ebenso treten nun Strukturen wie kunstvolle Ornamente und skeletthafte Stahlgerüste hervor. Dinge, die ich bis dahin allenfalls am Rande wahrgenommen habe. Die düstere Stadt wirkt damit noch wuchtiger und imposanter. »Die Informationen, die Farbe uns gibt, zu verlieren, macht alles ikonenhaft«, bestätigt der »Mad Max«-Regisseur George Miller. Denn dann kann sich unser Sehapparat vollends auf Formen und Muster konzentrieren.

Natürlich funktioniert Schwarz-Weiß nicht immer und überall. Für Borderlands oder Overwatch sind die grellen Farben essentiell, ohne sie erscheint das Geschehen flach und leblos. Das ohnehin schon minimalistische Superhot verliert seinen Reiz, der durch die roten Akzente gesetzt wird. Aber sonst? Ich denke, Spielemacher sollten es einfach wagen, ein großes, interaktives Werk von vornherein komplett ohne Farben

zu erschaffen. Nicht ohne Sinn und Verstand, sondern wenn es Szenerie und Geschichte hergeben. Oder wie wär's mit einem optionalen Monochrom-Modus im Grafikmenü? Der wäre leicht umzusetzen und dennoch ein großer Gewinn. Darin könnte man ja sogar Farbakzente setzen – wie wäre es mit einem Schwarz-Weiß-Modus für Wolfenstein, in dem lediglich die Flaggen und Armbinden des Regimes rot schimmern? Oder ein Call of Duty: WW2, auf dessen Schwarz-Weiß-Schlachtfeldern nur Feuer und Explosionen farbenfroh lodern? So etwas hat es sogar schon gegeben: Das Weltkriegs-Actionspiel Saboteur führte uns 2010 ins von der Wehrmacht besetzte Paris – das fast komplett in Schwarz-Weiß gehalten war. Nur starkes Rot (Blut, Fahnen) und Gelb (Explosionen, Fenster) traten hervor. Erst, wenn wir den Einfluss der Deutschen zurückdrängten, färbten sich die Startviertel nach und nach bunt – visuell äußerst spannend!

Kurzum: Schwarz-Weiß ermöglicht ein anderes Erleben und einen frischen Blick auf Spiele wie Filme. Es kann dazu ermutigen, bekanntes Geschehen auf neue Weise zu erfahren. Bis das mehr Spiele aufgreifen schafft der Sättigungsregler Abhilfe. Also: Versuchen Sie's! Spielen Sie mal in Schwarz-Weiß! Für mich ist das stets aufs Neue ein Faszinosum, das ich gerne teilen möchte. ★



Ein Bild in Grautönen lebt von Formen, Mustern und Kontrasten. Daher taugen nicht alle Spiele für Schwarz-Weiß. Ist die Grafik zu überfrachtet, wirkt es wirr, setzt es zu sehr auf flächige Farben, erscheint es leblos.



Auch Videospiele die schon von vornherein minimalistisch angelegt sind, profitieren nicht von einer Schwarz-Weiß-Optik. Darunter Superhot, das ohne die roten Gegner lediglich dumpf und dröge aussieht.

DER FEIND IM SPIEGEL

DAS WAHRE BÖSE

Warum gibt es eigentlich kein Spiel über Kinderarmut? Oder die Einkommensungleichheit? Stattdessen klopfen wir uns in den meisten Spielen weiterhin unbeirrt durch vorsintflutliche Settings und retten die Welt vor »dem Bösen«. Und dieses Böse ist nicht die steigende Erderwärmung oder repressive Staatsformen. Sondern Untote. Und Aliens. Und Orks. Während die Grafik immer realistischer wird, gilt das für die behandelten Themen keineswegs. Warum ist das so? Geht es auch anders? Und was sagen eigentlich die Spieleentwickler dazu?



Die Autorin

Die Kulturgeschichte des Bösen war Thema von Nora Beyers Uni-Abschlussarbeit und ploppt seitdem auch im Spielekontext immer wieder auf. Denn Spiele haben ja einige der denkwürdigsten Bösewichte hervorgebracht: Purpurtentakel aus The Day of The Tentacle etwa (»Ich fühle mich, als könnte ich ... die Welt erobern!«) oder Shodan aus System Shock. Diesmal hat sich Nora auf die Suche nach dem wahren Bösen gemacht und die gefragt, die es wissen müssen, weil sie es Pixel per Pixel selbst schaffen – die Spieleentwickler.

Unsterbliche Psychopathen in Resident Evil 7, blutrünstige Außerirdische in Alien: Isolation und obligatorische Heere von Untoten von Divine Divinity bis The Walking Dead. Der Wendekreis des Bösen in Spielen ist wenig realistisch. Was verbindet all die Gegner? Am ehesten die Wahrscheinlichkeit, mit der wir sie im echten Leben antreffen: null. Aber warum schlagen wir uns in Spielen eigentlich wortwörtlich mit Problemen herum, die so weit weg sind von dem, was uns im realen Leben beschäftigt?

Warum ist das echte Leben, das wahre »Böse« in Spielen tabu? Die Antwort liegt nahe: Spiele sollen Spaß machen. »In 99 von 100 Fällen spielen wir immer noch, um Spaß zu haben, um eine gute Zeit zu haben, und um zu gewinnen. Da gehört es einfach dazu, dass wir als Held inszeniert werden, der die Welt rettet oder Wohlstand schafft für sein Königreich oder noch das aller-schwierigste Puzzle knackt« meint Evgeny Kapustin vom Indie-Studio Alawar (Beholder).



Diablo (hier in Diablo 2) erobert die Welt, weil man das als Höllenfürst eben so macht.

Böse Menschen – hier die Raiders aus Fallout 4 – tragen entsprechende Kleidung.





Pieter Bruegel der Ältere, ein niederländischer Maler, stellte 1562 auf seinem Gemälde »Der Triumph des Todes« eine Skelettarmee dar, die über die Lebenden herfällt. Solche apokalyptischen Darstellungen waren im Mittelalter verbreitet und basierten auf den verheerenden Pest- und Choleraepidemien des 14. Jahrhunderts, die den Menschen ihre Vergänglichkeit vor Augen führten. Und wir kämpfen bis heute in Spielen gegen Untote und Dämonen, etwa in Pillars of Eternity (kleines Bild).

Brot und Spiele

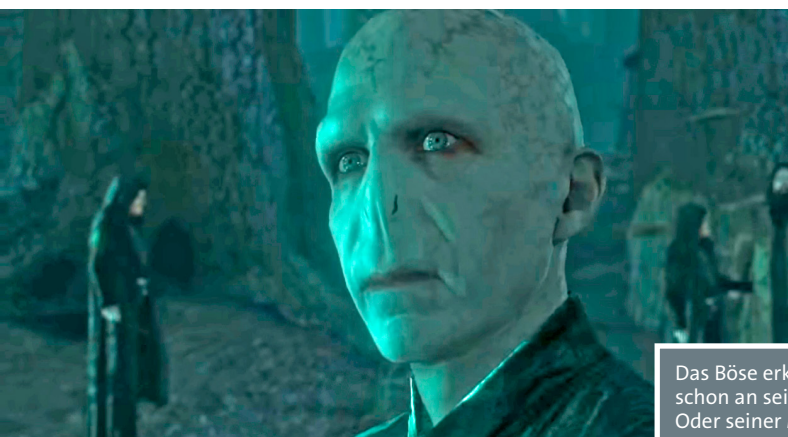
Denn weil Spiele primär der Unterhaltung dienen, sei das Böse in Spielen – im Vergleich zur Realität – »banal«. Das, meint Kapustin, ergebe doch Sinn. »Wir wollen das reale Böse nicht in Spielen haben. Damit müssen wir uns ja im echten Leben schon genug herumschlagen. Wir betreten die virtuelle Welt, gerade weil wir auf der Suche nach Erfahrungen sind, die wir im wahren Leben niemals machen würden. Unser Leben im Spiel ist komplett unrealistisch. Da haben wir Fähigkeiten, die wir in der echten Welt niemals hätten.« Und dieser komplette virtuelle Gegenentwurf zu unserem realen Leben verlange eben auch, sagt Kapustin, rein logisch nach einem Gegenspieler, der genauso überzogen böse ist wie unser Held gut. Wir wollen einfach unterhalten werden, nicht mit erhobenem Zeigefinger vorgehalten bekommen, was alles so falsch läuft auf der Erde, oder dass das wirkliche »Böse« oft weitaus komplexer ist als das blutrünstige Grunzen eines Orks. Spiele wie September 12th, in dem wir in flauschiger Siedler-Optik Raketenangriffe auf eine arabische Stadt steuern, um schwarz bekleidete Terroristen in den Gassen auszuschalten, mit jedem Schuss aber nicht nur den anvisierten Bösewicht treffen, sondern auch Zivilisten und alles andere in nächster Umgebung, wodurch sich neue Zivilisten den Terroristen anschließen und immer so weiter – das macht keinen Spaß.

Die Crux des Unterhaltungsmediums: Es soll uns zerstreuen, die echte Welt ein paar Stunden vergessen lassen und keine unangenehmen Fragen stellen. In dieser Hinsicht unterscheidet sich die Spieleindustrie wenig von der Filmindustrie, zumindest im Blockbuster-Bereich. Also wird das Böse in vielen Spielen in möglichst große Distanz zu unserer meist »guten« Spielfigur

und erst recht zu realen Problemen gestellt. Wie Jakub Szamalek, leitender Story-Designer bei CD Projekt Red (The Witcher 3) treffend feststellt: »Weil wir meistens die Guten spielen, ist es nur naheliegend, dass man uns einen Gegner gegenüberstellt, der das genaue Gegenteil unserer Spielfigur repräsentiert. Dieser Kontrast zu unserem eigenen, tugendhaften Charakter motiviert uns als Spieler und treibt die Handlung voran«. Doch so optisch realistisch die Gegnerinszenierung dank der atemberaubenden Grafik dann auch ausfällt – das zugrundeliegende Konzept des Bösen ist laut Szamalek häufig heillos veraltet. Warum? Werfen wir einen Blick in die Kulturgeschichte des Bösen.

Das personifizierte Böse

Am Anfang war das Gute. Und eben: das Böse. Als Gegenentwurf zum Guten. Und schlicht notwendig als Kontrastprogramm. Wir sehen Schatten nur, solange es Licht gibt, und umgekehrt. Wenn es das Böse nicht gäbe, hätten wir ein Problem, das Gute fassbar zu machen. Konzepte wie Schuld, Verantwortung und Moral wären obsolet, weil undefinierbar. Also brauchen Gesellschaften zur Aufrechterhaltung systemischer Ordnung irgendein Konzept von Gut und Böse, von Richtig und Falsch. Und damit man sich das Ganze besser vorstellen kann, bildet man das Böse gern plastisch ab. Lange erscheint es als Figur: Pan in der griechischen Mythologie, ein Mischwesen aus Mensch und Ziegenbock. Und natürlich die christlich-jüdische Vorzeigefigur des Bösen schlechthin: »Der große Drache, die alte Schlange, die Teufel oder Satan heißt und die ganze Welt verführt« (Offenbarung 12,9 EU). Das Böse ist eine intrigante Figur, die, vereinfacht gesagt, in Zwischenwelten herumwabert und hier und dort auf-



Das Böse erkennt man oft schon an seiner Fratze. Oder seiner Maske.





Das personifizierte Böse: Drachen in Skyrim.

Die Aliens in Crysis sind böse, weil ... na, weil sie Aliens sind.



In Inside hüpfen und springen wir durch die Dystopie eine gleichgeschalteten Gesellschaft.



Beholder macht uns zum spitelnden Hausmeister.

taucht, um den Menschen zu bösen Taten anzustiften. Typisch für dieses Konzept ist, dass das Böse zwar Teil der Welt ist und in ihr wirkt, aber außerhalb des Menschen verortet wird. Das Böse steht uns als Gegner aus Fleisch und Blut gegenüber. Und: Es ist inhärent böse. Also richtig, richtig böse. Böse von Geburt an. Es braucht keine Motivation, keinen tieferen Sinn – das Unheil ist sein Lebenszweck. Dieses Konzept des personifizierten Bösen ist in allem Medien nach wie vor präsent, auch wenn es inzwischen ein paar kulturgeschichtliche »Jährchen« auf dem Buckel hat. Goethes Mephisto, Sauron, der Imperator aus Star Wars oder Lord Voldemort sind allesamt Bösewichter der Marke personifiziertes Böses. Das Konzept des Bösen als eigenständige Figur ist kulturgeschichtlich uralte. Aber immer noch beliebt.

Ballern mit Freifahrtschein

Das herausragende Beispiel für das personifizierte Böse in Spielen heißt natürlich – Diablo. Blizzards feuerroter Vorzeigedämon will die Welt erobern, weil man das als Höllenfürst halt so macht. Auf dem Weg zum Oberteufel treffen wir auf das mittlere Management der Unterwelt, vom Skelettkönig über Andariel bis zu Azmodan. Als verlängerter Arm der himmlischen Erzengel hacken wir uns durch (semi)fiktive biblische Höllenscharen, die mittelalterlichen Endzeitgemälden entsprungen sein könnten. Aber die Gegner in Spielen müssen nicht mal ausgewiesen biblisch-diabolisch aussehen, um böse zu sein. In Dead Space und Alien: Isolation bringen uns Außerirdische freudlos um die Ecke. In Schatten von Mordor bedrohen uns Orks, in Skyrim Drachen. In The Walking Dead lauern hirnlose, entmenslichte Zombies, The Witcher entfesselt Fabelwesen aller Couleur. Und selbst wenn die Gegner keine zerfallenen Menschenleichen oder missgestalteten Aliens sind, sondern tatsächlich Menschen, sind die moralischen Über- und Unterlegenheiten meist klar geregelt. Etwa durch audiovisuelle Merkmale: Die Raider in Fallout 4 schauen mit ihren Lederfetzen schon nach bösen Plünderern aus und schreien Sachen wie: »Ergib dich, dann mach ich's schnell!«. Und in Spielen wie Wolfenstein ist ohnehin klar, wer die Bösen sind: die mit dem Reichsadler auf dem Brustpanzer.

Alles Gewohnheitssache

Aber warum ist das personifizierte Böse in Spielen eigentlich so beliebt? Einmal, weil es einfach ist. Die Entwickler schlagen hier zwei Fliegen mit einer Klappe: Es ist nicht nur erzählerisch einfacher, durchsichtige Figuren des »reinen« Bösen zu zeichnen. Uns Spielern wird damit zugleich die moralische Motivation und Absolution dafür geliefert, diese Figuren großflächig niederzuballern. Denn die sind ja böse und verdienen daher die Auslöschung. Ein kleines, unschuldiges Mädchen schießen wir unter Umständen nicht so einfach über den Haufen wie eine Horde Orks – das hat auch die moralisch geführte Diskussion um die Little Sisters in Bioshock gezeigt. Das personifizierte Böse jedoch dient als Freifahrtschein fürs Ballern.

Und damit nicht genug: Das personifizierte Böse ist nicht nur so beliebt, weil es simpel ist. Als erzählerisches Motiv hat es sich auch in unser kollektives kulturelles Gedächtnis eingebrennt. Warum sonst landen Filme mit klassischen Teufelsdarstellungen wie »Der Exorzist« regelmäßig wieder in den Kincharts? Das Konzept des personifizierten Bösen ist uns vertraut. Wir sind damit aufgewachsen. Nicht umsonst denken wir, wenn wir »Das Böse« in Spielen hören, unwillkürlich zuerst an den

The Lady lässt uns völlig allein mit menschlichen Abgründen.



Das bessere Böse



In Marvels »Civil War« bekriegen sich Superhelden gegenseitig. Was ist da nun »gut« und »böse«?



»Watchmen« kennt kein eindeutiges »Gut« und »Böse«. 2009 wurde die Serie verfilmt.

Superhelden-Comics fangen menschliche Abgründe traditionell besser ein als Spiele. Wie etwa die Strafrechtler Scott Vollum und Cary D. Atkinson anno 2003 im Journal of Criminal Justice and Popular Culture schreiben, ist die Batman-Metropole Gotham City eine verzerrte Variante realer amerikanischer Großstädte: finstere Häuserschluchten, gefährliche Gassen, korrupte Politiker und Polizisten. Das strahlend »Gute« und Hoffnungsvolle, wie es etwa der klassische Superman verkörpert, existiert hier nicht: Batman flattert mürrisch durch eine Dystopie, in der oft weniger um Gerechtigkeit als um Strafe geht. Während bei Superman viele Feinde von außen über die Welt herfallen, etwa aus dem Weltraum, gebärt Gotham seine Schurken zudem oft selbst: Entweder gieren reiche Bürger nach der Macht, oder aus den Eingeweiden der Stadt kriechen Verrückte wie der Joker (oben) empor. Das dystopische Amerika erschafft seine eigenen, menschlichen Monster.

Die Comicserie »Watchmen« wiederum behandelt den Kalten Krieg der 1980er-Jahre in einem – halbwegs – realistischen Setting ohne strahlende Helden und klare Moral. Kein Charakter ist eindeutig »gut« oder »böse«. Menschen werden nicht aus Niedertracht und Lust getötet, sondern weil es jemand für »notwendig« hält, um höhere Ziele zu erreichen, vielleicht sogar die Welt zu retten. Auch übermenschliche Kräfte sind rar; der einzige »echte« Superheld ist Dr. Manhattan, ein nahezu gottgleicher Mutant, der jedoch allmählich sein Mitgefühl und sein Interesse an menschlichen Problemen verliert. Das in den 1980ern erschienen »Watchmen« wurde dafür mit Kritikerlob überhäuft und gilt als Vorreiter moderner Graphic Novels mit düsteren, psychologisch tiefgründigen, oft deprimierenden Settings.

Und selbst im Marvel-Universum zeigt das Böse oft mehr Facetten als in Diablo & Co., weil viele Schurken auf komplexe Werdegänge zurückblicken – und Helden auch gerne mal die Seiten wechseln. In der »Civil War«-Serie etwa bekriegen sich die Befürworter und die Gegner eines US-Gesetzes, das Personen mit Superkräften die Registrierung als »menschliche Massenvernichtungswaffen« vorschreibt. Dieses Gesetz ist aus der Angst vor übermenschlichen Fähigkeiten geboren, könnte aber größere Katastrophen verhindern, falls Mutanten doch mal durchdrehen. Ist das nun Unterdrückung oder Selbstschutz? Gut oder böse? Eine Frage, die sich jeder Comicleser selbst stellen muss.

klassischen (End)Gegner. Da geht es auch Entwicklern nicht anders. Die Frage, an was sie denn denken, wenn sie »Das Böse« in Spielen hören, beantworten all unsere Interviewpartner ähnlich. »Klar ist mein erster Gedanke der Stereotyp vom großen, bösen Typen, den man am Levelende bekämpfen muss – Bowser in Mario etwa, M. Bison in Street Fighter oder Dr. Fetus in Super Meat Boy«, meint etwa Jakub Szamalek von CD Project Red. Auch Michael Patrick Rogers, kreativer Kopf hinter den psychisch aufgeladenen Indie-Adventures The Lady und The Grandfather, geht in diese Richtung: »Ich bin mit dem NES aufgewachsen. Entsprechend denke ich beim Bösen in Spielen immer noch an Dr. Willy, Bowser und Ganon«. Für Lucas Pope, den Entwickler des Indie-Erfolgs Papers, Please, liegt die Sache ähnlich: »Das Böse in Spielen ist oft wie das Böse in Cartoons. Es gibt diverse Endbosse, die die Welt beherrschen oder zerstören wollen«. Und Evgeny Kapustin meint: »Wenn wir vom Bösen in Spielen hören, denken wir immer noch an Zombies, Orks und Co.«

Das moderne Böse

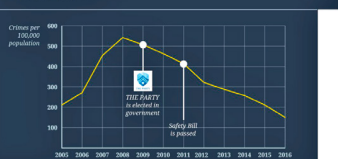
Der erste Impuls ist also: Ja klar, das Böse in Spielen sind die klassisch binären Zuordnungen: Held gut, Gegner böse. Aber:

Wie veraltet ist dieses Konzept? Kulturell gesehen ist das personalisierte Böse seit rund 300 Jahren ein Auslaufmodell. Das Zeitalter der Aufklärung, sagt der Literaturwissenschaftler Peter André-Alt, »stürzt den Teufelsmythos vom Postament der Kulturgeschichte«. Das Böse bleibt zwar, aber es geistert nicht mehr in figürlicher Form durch die Welt, sondern steckt nun – spätestens mit Nietzsches Erklärung vom Tod Gottes – im Menschen selbst. Wo auch sonst, wenn es weder Gott noch Beelzebub gibt? Spätestens mit Sigmund Freud wird der Teufel zur Diagnose. Freuds »Es«, der Trieb in uns allen, kann jederzeit hervorbrechen und uns überwältigen. Wir ringen also nicht mehr mit dem Herrscher der Hölle, sondern mit uns selbst. Ohne jeden himmlischen Rückhalt steht der Mensch plötzlich alleine da – auch wenn er weitreichende individuelle Freiheiten genießt. Denn die Postmoderne erhebt »das Individuum« zum Maß aller Dinge. Mit umfassenden Rechten, aber auch Pflichten. Das Böse ist keine außenstehende teuflische Figur mehr, die uns »verführt«, auf die wir aber eben auch die Schuld abwälzen können, wenn wir »verführt wurden«. Das Böse sind jetzt unsere eigenen, allzu menschlichen Unzulänglichkeiten, unserer Gier, unserer Fleischeslust, unserer Schwäche, unseres Neids.

In Orwell schlüpfen wir in die Rolle des »Big Brother«.

Our principles put into action

The Safety Bill



The Safety Bill is a collection of safety-centered laws and statutes created with the ultimate goal to protect the freedom of The Nation's citizens.

Central to the Safety Bill is the simplified, sped-up process of taking investigative measures against criminal suspects and

Papers, Please wirft uns als Spieler in den Konflikt zwischen Empathie und eigenem Überleben.



Der zur Autonomie verdammte Mensch kann plötzlich die Schuld auf niemand anderen mehr schieben.

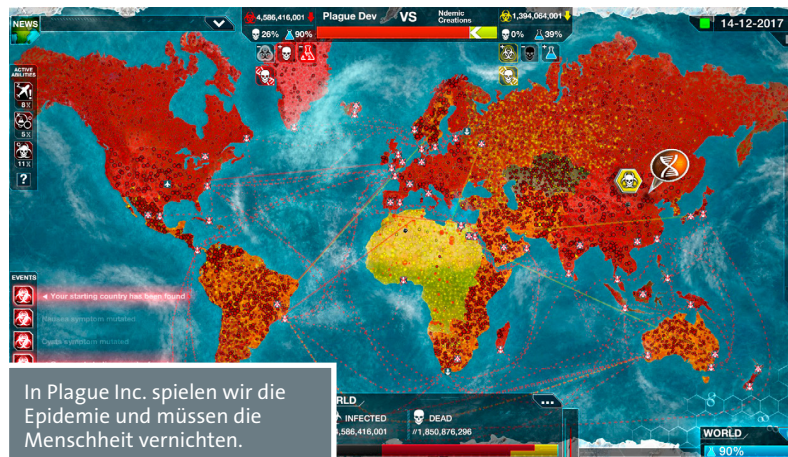
Oder doch? Bei den Nürnberger Prozessen um nationalsozialistische Kriegsverbrecher steht man auf einmal vor einem ganz neuen Problem: Gibt es so etwas wie »kollektive Schuld«? Gibt es das »systemische Böse«? Die politische Theoretikerin Hannah Arendt prägte 1961 im Zuge des Prozesses gegen den Holocaust-Organisator Adolf Eichmann den Begriff der »Banalität des Bösen«. Grob gesagt heißt das: Ein arbeitsteiliges System, das in seinen Einzelschritten und damit als systemisches Ganzes effizient und »gut« im technischen Sinne, also erfolgreich funktioniert, das jedoch gleichzeitig als System »böse« ist oder »böse« Ziele verfolgt. Arendts Begriff versucht zu greifen, warum uns Bilder von den durch den NS-Apparat säuberlich getrennten Habseligkeiten der vergasten oder zu Tode gequälten Opfer so sprachlos machen: Das Böse als geöltes Räderwerk, als Maschinerie. Diese Konzepte beherrschen das moderne Bild des Bösen: Das systemische oder banale Böse und das im einzelnen Menschen angelegte Böse. Das Böse als außenstehende Figur ist passé. Viele Spiele halten daran fest, aber nicht alle.

Das systemische Böse

Es gibt Spiele, die das veraltete Konzept vom personifizierten Bösen hinter sich lassen und uns realistischere, modernere Gegner gegenüberstellen. Gerade Spiele aus dem Indie-Bereich befassen sich immer öfter mit dem systemischen Bösen. Ein Beispiel: die Simulation Orwell. Passend zum Titel, der sich am gleichnamigen Autor anlehnt, der mit »1984« und »Animal Farm« zwei der großen Dystopien des 20. Jahrhunderts geschrieben hat, spielen wir den »Big Brother« hier selbst. In einem fiktiven Überwachungsstaat sollen wir potenzielle Terroristen aufspüren, natürlich um der gerade in autoritären Staaten vielzitierten »allgemeine Sicherheit« willen. Schnell lernen wir: Wer anders denkt, ist immer verdächtig. Spannend ist, dass die Exekutive in Orwell – also die Behörden, die letztlich die Haftbefehle vollstrecken – lediglich die Informationen erhält, die wir ihr zuspüren und auf Grundlage dieser dann mögliche Gefährden verfolgt – oder eben nicht. Das heißt: Den Kontext der Informationen kennen nur wir Spieler. Wenn beispielsweise eine Person in einem von uns abgehörten Chat den Staat beschimpft und wir die entsprechende Textzeile kommentarlos an die Behörden weiterleiten, dann bleibt außen vor, ob die Aussage ironisch oder witzig gemeint war. Der Kontext geht verloren. Der autoritäre Staat in Orwell versteht keine Ironie, und Spaß schon gleich gar nicht. Das ist in etwa so, als würde man eine Mutter wegen einer Morddrohung wegsperren, weil sie lachend zu ihrem Kind sagt: »Manchmal könnte ich dich umbringen.« Gerade in der Kommunikation mit Zeichen (also Sprache oder Text) ist der Kontext überaus wichtig. Nicht nur der thematische Zusammenhang, auch paraverbale und nonverbale Signale bestimmen maßgeblich, wie wir etwas meinen: Wird eine Aussage mit einem Lächeln versehen (wie im Beispiel der Mutter), wie ist die Stimmlage, wie gestikuliert der Sprecher? Im Chat gibt es höchstens Smileys. Und manchmal nicht mal die.

Der böse Spieler

Viele Spiele geben uns die Option, böse zu sein. Knights of the Old Republic zum Beispiel, in dem wir als finsterner Sith Zwietracht säen und das Lichtschwert kreisen lassen. Oder GTA 5, in dem wir Passanten überfahren und Polizisten erschießen. Viel perfider sind jedoch Spiele, die uns Böses anrichten lassen, ohne dass wir es merken. Das Paradebeispiel dafür ist der PlayStation-2-Klassiker Shadow of the Colossus: Um ein verstorbene Mädchen wiederzubeleben, sollen wir darin 16 riesige Wesen töten – die Kolosse. Doch im späteren Spielverlauf stellt sich heraus, dass das ... nun, sagen wir, keine gute Idee war. Shadow of the Colossus stellt unser eigenes Handeln auf den Kopf und lässt uns nachdenklich zurück. Derzeit arbeitet Sony übrigens an einem Remake der Riesenjagd für die PlayStation 4 (Bild).



Die postmoderne Entfremdung des Individuums vom eigenen Selbst: My Name is You.

YOU GRIPPED HIS DIARY AND
UNEXPECTEDLY FOR HIMSELF, PUSHED
FRANK TO THE WALL, KNOCKING
A CHAIR OUT FROM UNDER HIM.

Wir bewerten selbst

Orwell klammert diesen Kontext aus. Wenn wir an die Strafverfolger den eigentlich ironisch gemeinten Satzketzen eines Verdächtigen weitergeben, dann wird der für bare Münze genommen – mit den entsprechenden Konsequenzen. Das Böse in Orwell ist die Manipulation. Und die findet auf allen Ebenen statt. Die Figuren im Spiel unterstehen ständiger Beeinflussung und Kontrolle durch den Überwachungsstaat. Wir als Spieler nehmen eine Doppelrolle ein. Einerseits sind wir abhängig vom Staat, weil wir für ihn arbeiten. Andererseits haben nur wir Zugriff auf alle Informationen und die Kontrolle darüber, was die Exekutive erfährt. Wir sind Manipulierte und Manipulatoren zugleich. Das ist kein klassisch-plakatives Gut-gegen-Böse, kein Schwarz-oder-Weiß. Wir als Spieler müssen unsere Rolle im System selbst reflektieren. Da ist es nur logisch, dass Orwell auf spielmechanische Konsequenzen unserer moralischen Entscheidungen verzichtet. Das Spiel bewertet unsere Handlungen nicht. Das müssen wir schon selbst tun. Das ist mutig, aber zugleich riskant, weil es einiges an moralischer Eigenleistung vom Spieler fordert. Aber genau das sei das Ziel, sagt Melanie Taylor vom Hamburger Entwickler Osmotic Studios: »Wir wollten mit Orwell ein Spiel produzieren, das den Spieler zum Nachdenken





Der Hexer Geralt kämpft in The Witcher 3 gegen allerlei Fabelwesen. Das eigentliche Böse steckt aber oft in Menschen wie dem »Blutigen Baron« (unten), den ein nicht minder blutiges Familiengeheimnis quält.



anregt. Es ging uns nicht darum, mit der Moralkelle um uns zu schlagen, sondern um Denkanstöße und auch um emotionale Aktivierung. Wir wollten, dass der Spieler mitgerissen wird von der Story und sich fragt, ob er wirklich das Richtige getan hat.

Orwell ist ein Vorzeigebispiel für das systemische Böse, dessen zerstörerische Kraft in der Manipulation und Kontrolle liegt. Während Orwell dieses Böse explizit zum Thema macht, tritt es in anderen Spielen auf, ohne dass wir es merken. Denn Spiele sind häufig selbst manipulativ, wie Taylor feststellt: »Als ›böse‹ im Sinne von ›gefährlich‹ oder ›hinterhältig‹ generell könnte in Spielen man vielleicht am ehesten die potenzielle Manipulation wählen. Viele Spiele manipulieren uns, sei es mit Belohnungssystemen, die Suchtpotenzial entfalten, oder indem sie Vorurteile gegen Minderheiten schüren«. Oder gegen Menschen bestimmter Herkunft. Wie oft haben wir in Call of Duty auf russische Widersacher geschossen? Oder in Medal of Honor auf arabische?

Böse Welten

Unter ähnlichen Vorzeichen wie in Orwell steuern wir im Indie-Titel Beholder einen Hauseigentümer, der in einem repressiven Staat nach Lust und Laune – oder nach bestem moralischen Wissen und Gewissen, aber unter Gefährdung seines eigenen Lebens – seine Mieter bespitzelt und an die Behörden verrät. Oder eben nicht. Um uns selbst und unsere Familie zu schützen, zwingt uns das System zu unmoralischen Entscheidungen. Wie in Orwell ist es den Entwicklern auch hier ausdrücklich wichtig, uns Spielern das moralische Urteil über unsere Handlungen und deren Konsequenzen im Spiel zu überlassen: »Wir haben uns dem klassischen, binären Bösen bewusst verweigert«, erklärt Evgeny Kapustin: »Es geht in Beholder um einen ganz normalen Menschen, der in schwierigsten Umständen versucht, ein einigermaßen normales Leben zu führen. Der zentrale Gedanke war, den Spieler vor schwierige Entscheidungen zu stellen und dann ganz alleine entscheiden zu lassen, wie er handeln will, und wie er über die Konsequenzen seiner Handlungen nachdenkt«. Der repressive Staat in Beholder dient quasi als Versuchskasten für uns Spieler und stellt laut Kapustin Fragen wie: »Wenn wir unse-



Die Zerg-Königin Kerrigan aus Starcraft schwankt zwar zwischen Gut und Böse, hat aber ein klassisches Motiv für ihre Untaten: Rache.

Die Metal-Gear-Serie ist bekannt für ihre komplexe Geschichte. Im ersten Teil bekämpfen wir Terroristen, doch im Abspann wird klar, dass die Regierung – also unser Auftraggeber – das eigentliche Problem darstellt.



re ganze Familie vor dem Ruin retten könnten, aber nur, indem wir andere Leben zerstören – wie weit würden wir dann gehen?«. Beholder drückt dem Spieler keinen vorgefertigten moralischen Kompass in die Hand. Den, so die Entwickler, sollen wir selbst für uns finden: »Im Grunde bringen wir den Spieler dazu, nach dem Bösen in sich selbst zu suchen und eigenständig zu entscheiden, wo das Gleichgewicht liegt zwischen dem, was er für (zu) böse hält und dem, was er vertreten kann, um seine eigenen Ziele zu erreichen.« Und das alles in einer denkbar unwirtschaftlichen, deprimierenden Umgebung.

Das System ist der Fehler

Ein kleines Rädchen im Getriebe sind wir auch in Papers, Please. Als Grenzkontrolleur des fiktiven Staates Arstotzka entscheiden wir nicht nur, wer ins Land reindarf, sondern versuchen auch wie in Beholder, unsere eigene Familie aus Problemen herauszuhalten. Innerhalb kürzester Zeit kollidieren diese beiden Aufgaben miteinander. Dabei hatte der Entwickler Lucas Pope zunächst überhaupt nicht die Vision, ein Spiel über die Zwänge totalitärer Staatsformen zu entwerfen. Die Idee kam ihm erst beim Herumspielen mit Algorithmen zur Fehlersuche in Dokumenten und auf seinen vielen Reisen, die ihn immer wieder – zunehmend fasziniert – an Grenzkontrollen stehen ließen. Dabei beobachtete er, wie so eine Dokumentenkontrolle eigentlich abläuft, welche Routinen es gibt. Das Setting und die Spielidee kamen erst später. Und das Böse? Wie in Beholder steckt auch in Papers, Please der Teufel im Detail – in den einzelnen Entscheidungen, die wir als Spieler in einer feindseligen Umgebung treffen. Das Böse sei hier stets relativ – eine Frage des Blickwinkels, sagt Pope: »Aus einer Perspektive betrachtet entscheiden wir uns als Spieler für das Böse, aus einer anderen Perspektive betrachtet schützen wir durch unsere vermeintlich bösen Handlungen aber die Menschen, die uns nahestehen.« Ist man böse, weil man versucht, die eigene Familie zu retten? Wer Kinder hat, kann sich nun hinterfragen, zu welch drastischen Mitteln er selbst greifen würde, um den Nachwuchs zu behüten.

Das Jump&Run Inside schafft es gar, allein durch seine Ästhe-



That Dragon, Cancer stellt das systemische Böse als wuchernde Krankheit dar.

tik die Hoffnungslosigkeit in einem System der Unterdrückung einzufangen. Als kleiner Junge schleichen und springen wir durch die Dystopie einer gleichgeschalteten Gesellschaft, in der Menschen nur noch als sklavisches Kollektiv handeln. Die Freiheit des Einzelnen? Ist abgeschafft, die Postmoderne hat ausgedient. Alles in Inside bedrückt, von der toten Natur bis zum Moloch aus dunklen Hallen und grausamen Maschinen. Das Böse umzingelt uns als potenzielle Gefahr von allen Seiten.

Das Böse als Krankheit

Orwell, Beholder und Inside sind Beispiele für das Konzept des systemischen Bösen: Im Zentrum stehen Fragen nach dem kollektiven Bösen und unserem Platz darin, der Rolle und Verantwortung des Einzelnen. Das systemische Böse beschränkt sich aber nicht auf Diktaturen. Es gibt Spiele, die systemisches Böses als abstraktes, nicht unbedingt vom Menschen verursachtes Böses darstellen: Etwas, das uns systematisch attackiert oder quält. Systemische Gegner können etwa tödliche Krankheiten sein wie im Point-&-Click-Drama That Dragon, Cancer oder im Strategiespiel Plague Inc., in dem wir selbst als Erreger die Menschheit vernichten sollen. Aber: Kann man hier überhaupt vom »Bösen« sprechen? James Vaughan, leitender Designer bei Ndemic Creations (Plague Inc.) verneint: »Ich denke nicht, dass das Böse in Plague Inc. existiert. Krankheiten liegt ja nicht wirklich ein Konzept des Bösen zugrunde, gegen das man vorgehen könnte. Plague Inc. nimmt eine Makro-Perspektive auf die Welt ein, in der es weder Helden noch Bösewichter gibt. Der Spieler bekommt nur eine statistische Wahrscheinlichkeit an die Hand, mit der sich eine Epidemie verbreitet. Die Story dazu bleibt ihm selbst überlassen«. Vaughan schließt lapidar: »Krankheiten sind nicht böse. Sie sind Naturgewalten«.

Das verwundert erstmal: Immerhin ist das erklärte Ziel des Spieles die Vernichtung der Menschheit durch die Verbreitung von Krankheitserregern. Im Kontext des »Bösen« ist das ein durchaus passendes Ziel, auf das jeder James-Bond-Schurke stolz wäre. Auch wenn das Böse natürlich nicht im Krankheitserreger, sondern in denen liegt, die diesen verbreiten wollen: in uns Spielern. Womit Vaughan aber sicher Recht hat: Wir begreifen Krankheiten oft zu Unrecht als Gegner. Am deutlichsten wird das in den sprachlichen Metaphern, die wir oft ganz unbewusst im Zusammenhang mit Krankheiten benutzen: In Sätzen wie »Sie hat ihren Kampf gegen den Krebs verloren«, im Begriff der »Invasion« im Zusammenhang mit Metastasen und im »gutartigen« oder »bösartigen« Krebs kommt ein ganz bestimmtes Bild von Krankheiten zum Ausdruck: Nämlich das eines Feindes, der uns überfällt, den wir besiegen, oder der uns besiegt. Organischen Vorgängen wird damit

Der Zweite Weltkrieg (hier in Call of Duty: WW2) entlarvte das systemische, das maschinelle Böse ohne eindeutiges Gesicht.



Zombies (hier in Left 4 Dead 2) sind strenggenommen nicht böse, weil sie sich ihres Handelns nicht bewusst sind. Böse kann nur sein, wer mit Absicht handelt. Zombies funktionieren als Gegner, weil sie entmenslicht sind: Sie sehen aus wie Menschen, verhalten sich aber animalisch. Sie sind – frei nach Freud – das personifizierte »Es«.



eine Bösartigkeit beziehungsweise überhaupt eine Motivation unterstellt, die es nicht gibt. Warum das problematisch ist, hat die Schriftstellerin Susan Sontag in ihrem in den 1970ern erschienen Buch »Die Krankheit als Metapher« betont: »So lange wir eine Krankheit wie Krebs wie ein boshafes, unbesiegbares Raubtier behandeln, werden Krebspatienten komplett demoralisiert, wenn die Diagnose bekommen. Die Lösung ist aber natürlich nicht, den Patienten künftig zu verheimlichen, dass sie die Krankheit haben, sondern das Bewusstsein über und das Bild von der Krankheit zu verändern – sie zu entmystifizieren«.

Das Böse in uns: Witcher

Doch nicht nur das systemische Böse kommt in Spiele immer öfter zum Tragen, manche Entwickler haben auch erkannt, dass das individuelle Böse nicht im x-ten Ork, sondern im Menschen selbst steckt. Ein Paradebeispiel dafür ist die Witcher-Reihe. Schon in deren Buchvorlage sind selten die Monster, sondern die Menschen das eigentliche Problem. »Monster tun schreckliche Dinge, weil es in ihrer Natur liegt«, meint Jakub Szamalek. Logisch, wie Tiere folgen sie nur ihren Instinkten. Wir würden auch keinen Löwen als »böse« bezeichnen, wenn er bei der Übernahme eines Rudels die Jungen seines Vorgängers tötet. Szamalek führt aus: »Menschen haben im Gegensatz dazu Willensfreiheit«. Und genau darin liege das Potenzial zum Bösen: »Die Tatsache, dass Menschen so leicht Opfer aller möglichen schlechten Antriebe werden – seien es Vorurteile, Habsucht oder Hass – ist das eigentlich Erschreckende.« Vielleicht, meint der Designer, sei die Witcher-Welt deshalb so glaubwürdig:

»Unsere reale Welt ist zum Glück frei von Greifen, Ertrunkenen oder Vampiren. Aber das heißt nicht, dass unsere Welt frei vom Bösen wäre«. The Witcher hat die kulturgeschichtliche Erkenntnis des im Menschen verankerten Bösen salonreif gemacht: Unsere Welt braucht keine Monster, um Monster hervorzubringen. Die Menschen in The Witcher intrigieren, korrumpieren und hauen einander konstant in die Pfanne. Dazu brauchen sie kein außenstehendes, personifiziertes Böses, das sie erst zu ihren Untaten treibt. Das erledigen sie von alleine.

Aber selbst die Witcher-Reihe kommt nicht ganz ohne Schwarz-Weiß-Malerei aus. Das zentrale Element von The Witcher 3: Wild Hunt wirkt immer noch klassisch böse: Die wilde Jagd, basierend auf der in vielen europäischen Ländern verbreiteten Volkssage von geisterhaften Jägern, die des Nachts über den Himmel jagen und die Seelen von Unvorsichtigen kurzerhand mitschleifen, ist traditionell böse. Sie gilt als Vorbote von Katastrophen wie Dürre, Kriege oder Krankheiten und – im schlimmsten Fall – für den Tod. Da lassen auch die vier apokalyptischen Reiter der Bibel grüßen. So modern die Charaktere in The Witcher auch sein mögen, das althergebrachte Böse spielt immer noch einen Teil der Musik. Auch wenn The Witcher 3 später immerhin aufklärt, welche Zwänge die Wilden Jagd zu ihren Untaten treiben.

Böse im Multiplayer

Klar zutage tritt das menschliche Potenzial zur Destruktivität auch oft im Multiplayer-Miteinander. Der postapokalyptische Survival-Shooter DayZ lässt Spielern freie Hand in jeder Hinsicht – beispielsweise können wir andere Spieler fesseln und mit verfaulten Früchten füttern, die krank machen oder gar zum Tod führen können. In einem persönlich von der Autorin erlebten Ingame-Gespräch plauderte ein »Veteran« des aus einer ArmA-2-Mod hervorgegangenen Spiels fröhlich über seine Vergangenheit in einer »Kannibalen-Gang.« Einer Gruppe, die andere Spieler abschlachtete und deren Fleisch briet. Über Rust, auch ein Survival-Spiel, gibt es ähnliche Geschichten, etwa von Spielern, die sich mit Geschenken gezielt das Vertrauen von Anfängern erschleichen, nur um diese dann kurzerhand hinterrücks umzubringen. Die Abgründe des (Un)Menschlichen treten hier – zumindest im Virtuellen – offen zutage.

Zugleich wird offensichtlich, wie recht Melanie Taylor von Osmotic Studios mit ihrer Einschätzung über die manipulative Dimension von Spielen hat. Bei DayZ oder Rust liegt das Manipulative darin, dass das Spiel uns Mechaniken an die Hand gibt,

Der Mensch als Zerstörer

Der Psychoanalytiker Erich Fromm stellt sich in seinem 1973 erschienen Buch »Anatomie der menschlichen Destruktivität« radikal gegen bis dato geltende Überzeugungen in Bezug auf das Böse im Menschen. Im wohl bekanntesten Kapitel seines Buches, »Adolf Hitler, ein klinischer Fall von Nekrophilie«, bescheinigt er dem Diktator eine »inzestuöse Bindung an Tod und Zerstörung«. Er stellt sich allerdings weitgehend gegen die Annahme, »böse« oder destruktive Neigungen seien angeboren. Aus einem interessanten Grund: Weil das den Menschen ja ein »Alibi« verschaffen würde, für ihre Handlungen nicht verantwortlich zu sein.

Der Weg zur Hölle

... ist mit guten Absichten gepflastert. Oft sind die Bösewichte ja gar nicht von Anfang an böse, sondern haben einen stolzen bösen Werdegang hinter sich. Zentral dabei: Das Motiv der Hybris (Hochmut). Angefangen beim Teufel, der einst ein Engel war, aber über seinen eigenen Hochmut stolperte und im wahrsten Sinne des Wortes zur Hölle fuhr, bis zu Anakin Skywalker, der erst durch die Einflussnahme des Sith-Lords Palpatine korrumpiert und ebenfalls zum Opfer seines eigenen Hochmuts wurde. Der erzieherische Auftrag dieses Konzepts des Bösen ist ziemlich eindeutig: Hochmut kommt vor dem Fall!

die uns Spieler in eine ganz bestimmte Richtung treiben. Überspitzt gesagt: Warum können wir in DayZ andere Spieler nicht umarmen, sie aber schlachten und ihr Fleisch essen? Warum können wir sie mit verdorbenen Früchten füttern? Warum gibt es mehrere Gesten, um andere Spieler zu provozieren (Mittelfinger zeigen, mit dem Zeigefinger angedeutet die Kehle durchschneiden) oder Selbstmord zu begehen – während die Möglichkeit, ein Herz zu zeigen, standardmäßig nicht mal mit einer Taste belegt ist? Die Entscheidung der Entwickler für bestimmte Interaktionsmöglichkeiten – und gegen andere – lenkt uns als Spieler unbewusst in ein aggressiveres Spielverhalten: Wenn ich nur zwischen dem Mittelfinger und dem Kehle-Durchschneiden als Kommunikationsmöglichkeiten wählen kann, dann kann das Miteinander eigentlich nur in Mord und Totschlag enden. Klar, das ist noch immer unsere freie Entscheidung als Spieler – wir müssen ja die Möglichkeiten des Spiels nicht nutzen. Niemand zwingt uns, andere Spieler hinterrücks abzumurksen oder zu Barbecue zu verarbeiten. Trotzdem: Das Spiel manipuliert unser Verhalten durch die Interaktionsmöglichkeiten, die es uns gibt.

Psychische Abgründe: The Lady

Das Böse in Spielen richtet sich aber nicht nur gegen andere, sondern auch gegen uns selbst. Etwa im Horror-Adventure The Lady, das uns mit allen menschlichen Abgründen – von Depressionen, Gewaltfantasien bis hin zu Suizidgedanken – konfrontiert. Und uns damit alleine lässt. Ohne Erzähler, lineare Story oder klares Ziel müssen wir selbst herausfinden, was das Spiel von uns will. Entstanden als Selbsttherapie einer Angststörung stellt Entwickler Michael Patrick Rogers in bizarrer Optik den Ablauf einer Panikattacke dar. Seine Motivation, das Spiel zu entwickeln, habe darin bestanden, zu zeigen, »wie es sich anfühlt, eine Panikattacke zu haben – von Anfang bis Ende«. Das ist alles andere als unterhaltsam. Der grafische Stil ist kafkaesk, der Sound verstörend, die Spielfigur einen abgemagerten Torso mit Frauenkopf und anfangs zugenähten Lidern. Es gibt nur einen einzigen Charakter. Uns. Wir spielen den Körper, wie er durch Räume schwebt, die von Symbolen des Schmerzes wie auf- und zuklappenden Scheren, Stacheldraht oder Glasscherben beherrscht werden. Hilfe gibt es

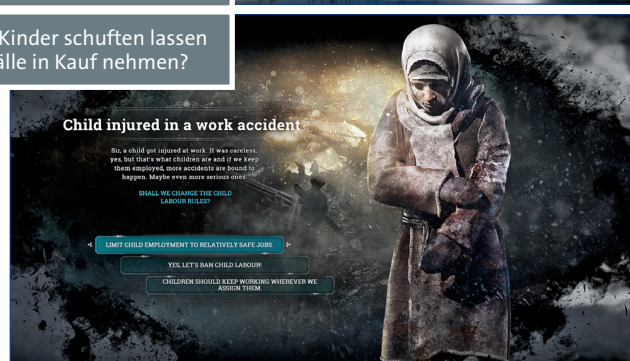


Das Böse überlebt



In Frostpunk verwalten wir eine isolierte Stadt mitten im Eis.

Sollen wir Kinder schufteten lassen – und Unfälle in Kauf nehmen?



Das Anti-Kriegsspiel *This War of Mine* (oben) verführt uns zu unmoralischen Taten, indem es uns zu Überlebenden eines Krieges macht: In einer Ruinenstadt suchen wir nach Vorräten und versuchen, uns selbst, unsere Familie und unsere Freunde durchzubringen. Wer beispielsweise (im DLC *The Little Ones*) kranke Kinder zu Hause liegen hat, dürfte durchaus überlegen, dem alten Ehepaar von nebenan den prallvollen Medizinschrank auszuräumen. Gegen den Willen der Senioren, versteht sich. Das ist unmoralisch, vielleicht sogar »böse« – aber es ist auch menschlich. Für die Menschen, die uns etwas bedeuten, würden wir in Extremsituationen alles tun.

Auch in seinem nächsten Werk *Frostpunk* will der Entwickler 11 bit Studios unseren Überlebensinstinkt ansprechen: Im Aufbauspiel errichten wir eine isolierte Stadt mitten in der Eiswüste. Untypisch fürs Genre treffen wir dabei auch moralische Entscheidungen: Sollen wir unheilbar kranke Bewohner ignorieren, bis zu ihrem Ableben in der Krankenstation betreuen – oder für Experimente missbrauchen, um eventuell ein Heilmittel zu entdecken? Erlauben wir die Kinderarbeit, obwohl Unfälle zum Tod der Kleinen führen können? So müssen wir die Hoffnung unserer Einwohner hochhalten, Proteste vermeiden und zugleich dafür sorgen, dass die Stadt nicht zugrunde geht. Erscheinen soll *Frostpunk* 2017.

nicht. Wir sind allein und wehrlos. Rogers visualisiert so das ganze Ausmaß der Hilflosigkeit im Moment der Panikattacken. Das Böse liegt hier ganz und gar in uns und nimmt die ganze Welt ein. »Das Böse«, so Rogers, »ist der psychische Abgrund in uns selbst. Es gibt nur eine Figur im Spiel und die kämpft mit sich selbst«. Wir stecken tief drinnen in unserer eigenen Hölle.

Das Böse bin ich: *My Name Is You*

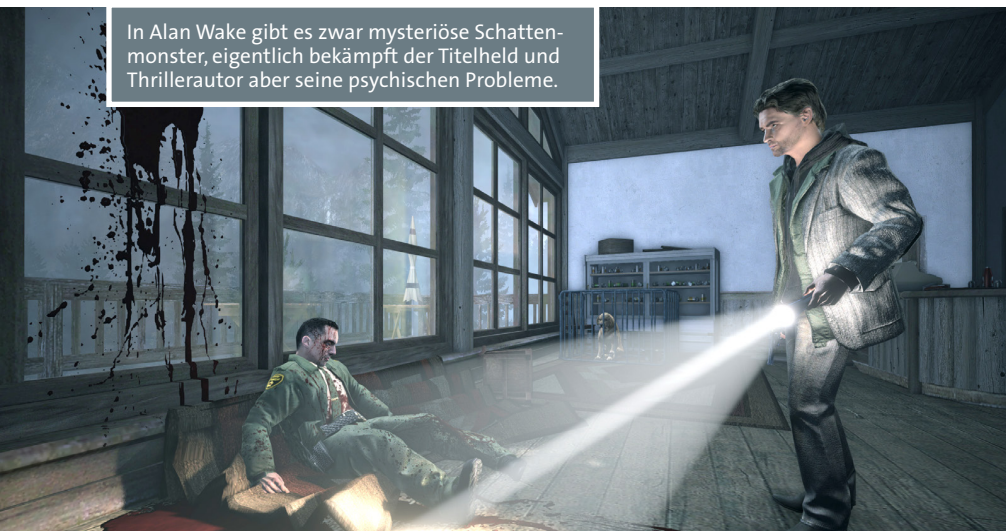
Rogers Spiel passt zum postmodernen Konzept des mit dem Bösen »alleingelassenen Individuums«. Das Text-Adventure *My Name Is You* des russischen Indie-Entwicklers Nikita Kaf denkt das radikal zu Ende. Wenn das Böse in uns selbst steckt anstatt in einer äußeren Größe, dann ist der wahre Gegner weder Ork noch Zombie oder gar Diablo – wir sind es selbst. Frei nach dem Motto: Deinen größten Feind siehst du jeden Morgen im Spiegel. Deshalb erzählt *My Name Is You* keine Geschichte über jemand anderen, sondern über uns selbst, indem es unserer Spielfigur »You« nennt, also »Du«. Zugleich erzählt es die Geschehnisse in der dritten Person: »Trotz seines ungewöhnlichen Namens unterschied sich sein Leben kaum von anderen.« Dieser an sich banale Eingriff in den Text hält bei der Stange, weil er uns konstant vor den Kopf stößt. Wir lesen (und hören): »Du riebst sein Tagebuch an sich und stößt Frank gegen die Wand, dass der Stuhl unter ihm umfällt.« Kurz darauf töten wir die Spielfigur Frank. Als Spieler fühlen wir uns angesprochen (»Du«) und entpersonalisiert (Dritte Person) zugleich. Das Böse sind wir selbst und doch jemand anders – der »Teufel« in uns. Wir bekämpfen uns selbst. Die verschiedenen Enden des nur über Texte und unscharfe Hintergrundbilder erzählten Spiels sind gleichermaßen düster.

Nikita Kaf erklärt: »Das Böse liegt in den Menschen und in ihrem Umgang miteinander. Alle Figuren haben verschiedenste Gesichter und sind gefangen in ihren Schicksalen.« Das Ungewöhnlichste an *My Name Is You* ist, wie das Böse bewertet wird. Der Tod – Game Over – bedeutet nicht scheitern, sondern Erlösung. Nikita Kaf zitiert hier die literarische Moderne und vor allem den Autor Franz Kafka, dessen Figuren sich ganz ähnlich durch Labyrinth unklarer Verhältnisse und bizarrer Geschichten bewegen. *My Name Is You* verweigert ausdrücklich das klassische Böse in Form von klaren Gegnern, weil »Geister, Orks und Geheimbünde uns nur unterhalten würden. *My Name Is You* zwingt uns dagegen, uns mit uns selbst, unserer täglichen Routine und den Menschen um uns herum auseinanderzusetzen. Am Ende stellen wir fest, dass wir die ganze Zeit nur chaotisch hin- und hergerannt sind auf der Suche nach einem erträglichen Bösen in all den bösen Zuständen, vor die uns das Leben manchmal stellt«, sagt Kaf.

In den ersten beiden *Mass-Effect*-Teilen sind die Reaper das personifizierte Böse: eine gesichtslose Macht, die alle Zivilisationen der Milchstraße auslöschen will. Erst *Mass Effect 3* erklärt ihre Motive – mit einem verwirrenden Twist.



In Alan Wake gibt es zwar mysteriöse Schattenmonster, eigentlich bekämpft der Titelheld und Thrillerautor aber seine psychischen Probleme.



unmoralisch handelnde Individuen, mit denen wir angemessen umgehen müssen. Da ist es kontraproduktiv, wenn Medien die Mär vom personifizierten Bösen verfestigen. Denn darauf gibt es strenggenommen nur eine Reaktion: die Vernichtung. Bei Drachen und Dämonen mag diese Alternativlosigkeit angebracht sein. Aber bei Menschen? Das personifizierte Böse ist gefährlich, weil es absolut ist und außerhalb von uns selbst steht. Da lässt sich gut auf andere deuten, seien es andere Individuen, Nationen oder Ethnien. »Das eigentliche Problem« so Lucas Pope »liegt doch in der Überzeugung, dass das von uns als Gegner wahrgenommene Gegenüber von Grund auf böse ist. Genau deshalb habe ich versucht, allen Figuren in Papers, Please eigene Motive zu geben, die ihr Handeln erklärbar machen. Auf der Metaebene betrachtet heißt das:

Das Böse ist ein Bewusstseinszustand, den wir alle haben, wenn wir anderen die allerschlimmsten und bösesten Intentionen unterstellen, nur weil sie mit uns nicht einer Meinung sind.«

Obwohl My Name Is You eigentlich keine tragische Geschichte erzählt, beschreiben es viele Spieler als unerträglich deprimierend. Der Entwickler findet das bezeichnend: »My Name Is You ist keine erschreckende Geschichte über Konzentrationslager oder Massenmord. Es erzählt nicht mal eine dramatische Story über einen treuen Hund, der Tag für Tag auf sein verstorbene Herrchen wartet. Alles zutiefst deprimierende Themen. My Name Is You erzählt von den alltäglichen Routinen des Lebens einer alltäglichen Person. Das ist das Problem. Viele haben geradezu panische Angst vor ihrem eigenen Leben und wollen sich auf keinen Fall mit der Spielfigur identifizieren, deren einziges Ziel im Spiel ist, endlich in den so lang ersehnten Kurzurlaub zu fahren, für den sie aber nicht mal konkrete Pläne gemacht hat«. Das Böse in My Name Is You ist endgültig in der Postmoderne angekommen. Unsere eigene Unzulänglichkeit ist der Feind.

Was soll das Böse?

Aber warum das Ganze? Können wir uns nicht damit zufriedengeben, wie eh und je Monster abzuballern? Doch, klar, könnten wir. Andere Medien, von der Literatur bis zum Film, tragen der kulturgeschichtlichen Evolution des Bösen auch nicht immer Rechnung. Siehe Voldemort, siehe Sauron – das personifizierte Böse ist längst nicht ausgestorben, auch wenn es keine realistischen Probleme widerspiegelt und »Bosheit« sträflich vereinfacht. Die Idee vom personifizieren Bösen ist aber potenziell gefährlich, weil sie keine Leerstellen lässt. Und die wären wichtig, um bei »bösen« Figuren soziale und individuelle Einflussfaktoren mitzudenken, die deren Taten verständlich machen, wenn auch nicht unbedingt entschuldigen. Wir könnten erkennen, dass es für »Böses« meist eine Motivation, einen Auslöser oder Hintergedanken gibt. In der Realität gilt nun mal: Der Teufel existiert nicht. Stattdessen gibt es repressive Regierungen und

Ernstzunehmende Spiele wagen das Böse

Das ist das eine. Das andere ist: The Witcher, Orwell, Inside und Co. beweisen, dass Spielspaß und ein modernes Konzept des Bösen sich nicht widersprechen müssen. Sind wir als Spieler nicht sogar motivierter, den Überwachungsstaat in Orwell zu überlisten, als den x-ten Ork zu schnetzeln, weil »das Böse« in Orwell – Stichworte Datenkraken und NSA – der Gegenwart, in der wir leben, so viel näher ist als jeder Ork oder Außerirdische? Jakub Szamalek fügt hinzu: »Große, böse Typen sind üblicherweise eindimensional« – also schlicht langweilig. Altmeister-Spieleentwickler Raph Koster hat einmal kritisiert, dass der durchschnittliche (Superhelden-)Comic mehr über das Menschsein, die menschlichen Schwächen und Sehnsüchte aussagt als die meisten Spiele. »Das schrecklichste, brutalste Horror-Spiel wäre eines, das unser eigenes Leben und unsere eigene Welt zum Thema hätte«, ergänzt Nikita Kaf. Das würde bedeuten, es gäbe komplexe Geschichten ohne klare moralische Verteilungen und Bewertungen. Ohne Schwarz oder Weiß, Gut oder Böse.

Sinnloses Unterfangen, sowas will ja keiner spielen? Den Gegenbeweis haben wir schon längst. Denn es sei genau das, was die Witcher-Reihe mache, meint Jakub Szamalek: »Wir wollen zeigen, dass Spiele erwachsene, komplexe Geschichten erzählen können – genauso wie Filme oder Bücher. Und ja, es ist hart. Anders als in anderen Medien, die Geschichten linear erzählen, können wir als Story Designer das Erzähltempo nicht kontrollieren. Wir müssen beim Schreiben der Story an Dinge denken wie Spielmechanismen, Entscheidungsäste und den

Einfluss des Spielers. Aber das sollte keine Ausrede sein, es sich leicht zu machen. Wir müssen endlich aufhören, uns gegenseitig auf den Rücken zu klopfen und zu sagen, dass unsere Geschichten doch gut genug seien. Geschichten sind nicht gut genug. Sie sind entweder gut oder schlecht. Punkt«.

Natürlich können wir uns damit begnügen, das Böse in Form des nächsten Monsters zu besiegen. Was aber, wenn wir gegen ein Unterdrückungsregime auf die Straße gehen oder gegen unsere eigenen Abgründe kämpfen würden? Wenn Spiele uns vor Probleme stellen, die wirklich existieren und uns mit Gegnern konfrontieren, die nicht nur eindimensional böse sind? Dann müsste man Spiele wohl tatsächlich als Medium ernst nehmen. Und ist das nicht das Ziel? ★

Die Tropico-Serie erlaubt uns, unsere Bürger unterdrücken und unsere Machtposition um jeden Preis zu sichern. Wenn unsere Herrschaft auf manipulierten Wahlen und Todesschwadronen beruht, dann sei's eben so.





Das Böse in Spielen

WAHNSINN MIT METHODE

Pagan Min, Vaas Montenegro und bald auch Joseph Seed: Die Far-Cry-Reihe ist bekannt für ihre Schurken. Wir fragen die Macher von Far Cry 5 und viele andere Entwickler, wie sie es schaffen, uns immer neue und verachtenswerte Bösewichte vorzusetzen. Von Johannes Rohe und Maurice Weber

»Hab ich dir schon mal gesagt, was die Definition von Wahnsinn ist?« Bei diesen Worten läuft es vielen Spielern, die Far Cry 3 gespielt oder auch nur die erste Präsentation auf der E3 2011 gesehen haben, immer noch eiskalt den Rücken runter. Mit Vaas Montenegro und Pagan Min hat Ubisoft zwei der kultigsten Antagonisten der Spielegeschichte geschaffen. Und nach allem, was wir bislang über ihn wissen, könnte Joseph Seed, der Anführer der Weltuntergangssekte

Eden's Gate (und Widersacher in Far Cry 5), in einer ähnlichen Liga des Bösen spielen.

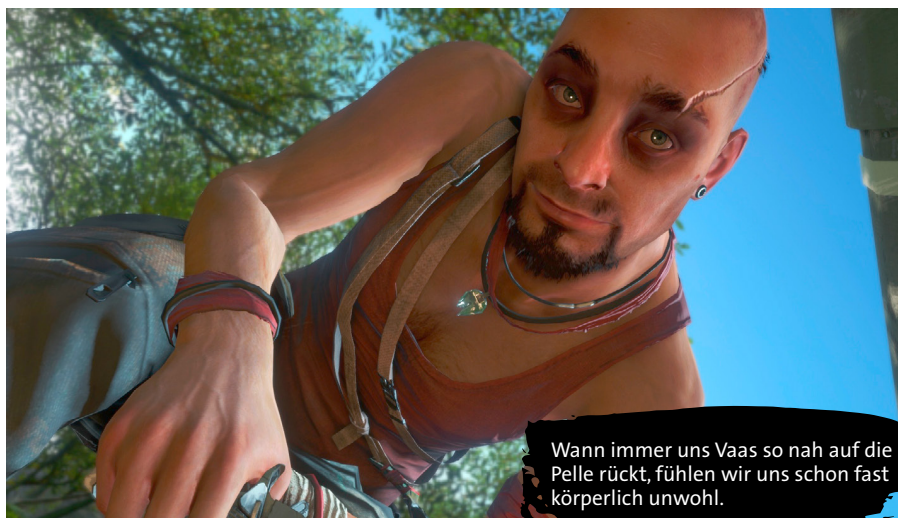
Wie schafft es die Far-Cry-Reihe immer wieder, virtuelle Welten zu erschaffen, die uns die Bosheit ihrer Bewohner fast schon körperlich spüren lassen, obwohl wir doch auf unserer bequemen Couch oder an unserem Schreibtisch sitzen? Um das herauszufinden, haben wir uns erneut nach Kyrat begeben, den Rakyat im Kampf gegen die Piraten geholfen und mit Dan Hay gesprochen, dem

Executive Producer von Far Cry 3, Blood Dragon, Far Cry 4 und Far Cry 5. Bevor wir richtig loslegen, noch eine kurze Warnung: Ohne Story-Spoiler kommen wir bei dieser Analyse nicht weit. Das gilt natürlich nur für die bereits erschienenen Spiele der Reihe, das Ende von Far Cry 5 wollte uns Dan Hay einfach nicht verraten. Frechheit!

Parallel zu unserem Gespräch mit Dan Hay haben wir eine Vielzahl von Entwicklern und vor allem Spieleautoren gefragt, wie sie mit dem Thema Bösewichte umgehen. Die Antworten von so illustren Studios wie Bioware oder CD Projekt RED finden Sie in den über diesen Artikel verteilten Kästen.

Dem Bösen ganz nah

Erinnern wir uns: Zu Beginn von Far Cry 3 scheint die Welt noch in Ordnung. Unsere Spielfigur Jason Brody genießt einen Urlaub auf einem abgelegenen Atoll irgendwo im Pazifik. Er und seine Freunde feiern am Strand, fahren Jet Ski, gehen tauchen und krönen den Ausflug mit einem Fallschirmsprung. Abrupt reißt uns aber das Spiel aus dieser Idylle. Was wir gesehen haben, war nur ein Video auf Jasons Smartphone. In Wahrheit sitzen wir gefesselt und geknebelt in einem Käfig, gefangen von Vaas und seiner Piratenbande. Und schon die ersten Sät-



Wann immer uns Vaas so nah auf die Pelle rückt, fühlen wir uns schon fast körperlich unwohl.



ze machen unmissverständlich klar: Dieser Typ, der uns da in seiner Gewalt hat, ist völlig irre. In einem Moment bewundert er unser Handy, im nächsten droht er, unseren Bruder aufzuschlitzen.

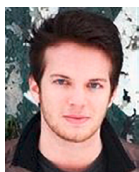
Besonders angsteinflößend wirkt Vaas durch seine Mimik. Immer wieder kommt er uns ganz nah und blickt uns mit weit aufgerissenen Augen direkt ins Gesicht. In sol-

chen Situationen nutzen die Entwickler die Möglichkeiten der Egoperspektive, die es in dieser Form nur in Spielen und sehr wenigen Filmen gibt. »Eine der Stärken der First-Person-Kamera ist, dass du Geschichten in einer einzigartigen Perspektive und auf eine sehr intime Art und Weise erzählen kannst. Wir haben die Möglichkeit, dass diese Charaktere auf den Spieler zukommen und di-

rekt zu ihm sprechen«, erklärt Dan Hay.

In solchen Momenten dringen unsere Widersacher in unsere intime Schutzzone ein – und wir sind ihnen ausgeliefert. Das Ergebnis ist ein Unwohlsein und ein Gefühl der Bedrohung, das sich auf uns überträgt, obwohl wir eigentlich wissen, dass wir nur auf einen Bildschirm schauen.

Bibel für den Bösewicht



Philipp Weber, Quest Designer, CD Projekt Red
(The Witcher 3, Hearts of Stone, Blood and Wine)

Helden in Rollenspielen brauchen oft einen starken Antagonisten, der ganz am Ende der Reise steht. Ein Ziel, auf das man hinarbeiten muss. Der Charakter des Spielers muss stärker und stärker werden, um überhaupt eine Chance zu haben. Da wir unsere Story sehr wichtig nehmen, fließt viel Arbeit in die Entwicklung unserer Bösewichte. Arbeit, die oft nicht das Licht des Tages im fertigen Spiel erblickt, aber nichtsdestotrotz wichtig ist. Wie bei den meisten Charakteren überlegen wir uns vorher oft, woher dieser Charakter kommt und was ihn antreibt. Wir denken uns all diese Dinge aus und schreiben sie in unserer Entwicklungsbibel nieder, erzählen dem Spieler aber oft nur wenige Details. Denn ein Charakter, der uns beim ersten Treffen seine traurige Vergangenheit erklärt, ist in den wenigsten Fällen interessant. Doch eine solche durchdachte Hintergrundgeschichte nachschlagebereit zu haben erlaubt es uns, keine logischen Fehler in der Story des Bösewichts zu haben. Jeder Quest Designer und Autor weiß, woher dieser Charakter kommt, also können wir uns automatisch vorstellen, wie er sich in jeder Situation verhalten würde. Das macht ihn glaubwürdig.



Einfach unberechenbar

Neben der fast spürbaren körperlichen Nähe, die sich so vermitteln lässt, sieht Dan Hay in der Egoperspektive noch mehr Potenzial: »Wir wollen dem Spieler direkten Blickkontakt zu seinen Feinden ermöglichen. So bekommt er ein Gefühl dafür, was sie sagen, wie sie vorgehen, wie sie sich bewegen, für ihr Charisma, ihren Charme, ob sie anziehend sind oder nicht, ob sie ihm Angst machen. Sie haben viele Facetten.«

Nun gut, Vaas bleibt als durchgeknallter Killer eher eindimensional, ganz anders sieht das allerdings bei Pagan Min aus. Der selbsternannte König von Kyrat aus Far Cry 4 ist nämlich noch unberechenbarer als der Kidnapper aus Teil 3. Einerseits sticht er zu Beginn des Spiels in einem Wutanfall einen seiner eigenen Soldaten nieder und schießt mit blutverschmiertem Gesicht ein Selfie. Dann wieder betont er, dass ihm das Wohl seines Landes am Herzen liegt. Und schließlich versucht er dauernd, unsere Spielfigur, Ajay Ghale, mit freundschaftlichen Gesten auf seine Seite zu ziehen.

Dass Mins freundliche Worte nicht bloß aufgesetzt sind, merken wir spätestens am regulären Ende des Spiels, als sich uns das ganze Ausmaß der intimen Beziehung zwischen Pagan Min und Ajays Mutter offenbart. Min ist als Diktator eines kleinen Landes sicherlich unmoralisch – aber er ist kein Teufel, kein reines Abziehbild des Bösen.



»Wenn du in der Gesellschaft von Vaas bist, kannst du dir zu 99 Prozent sicher sein, dass es böse für dich ausgehen wird. Pagan Min will dagegen wirklich mit dir spielen«, verdeutlicht Dan Hay in einem Interview mit dem Ubisoft-Blog den Unterschied. »Du weißt, dass er dich einfach so umbringen könnte, aber du hast eine gute Chance, lang genug sein Spielkamerad zu sein, um zu

überleben und zu entkommen.« Wie die meisten Schurken scharfen aber auch die Far-Cry-Finsterlinge eine Armee aus Psychopathen um sich, um ihre Ziele zu erreichen. Als Komplize von Vaas aus Far Cry 3 dient Buck Hughes, ein irrer Sklavenhändler, dem Mord und Vergewaltigung einen Kick geben. Pagan Min wiederum lässt einen Teil seines Landes von Paul »De Pleur« Harmon regie-

ren, der mit rassistischen Kommentaren um sich wirft und Rebellen in seiner »Stadt der Schmerzen« foltern und versklaven lässt. Und Joseph Seed lässt in Far Cry 5 die eigene Verwandtschaft die Dreckarbeit erledigen: Seine Brüder Jacob und John kümmern sich mit Gewalt und Tücke um die Ausbreitung des Kults, während Halbschwester Faith versucht, Unruhestifter zu besänftigen und wieder auf Linie zu bringen. Diese Entourage des Bösen lässt den eigentlichen Schurken noch grausamer, noch unmenschlicher erscheinen. Wer solche Menschen anheuert, solche Menschen unterstützt – der kann doch nur ein Monster sein, oder?

Das Böse hat Recht



Patrick Weekes, leitender Autor, BioWare
(Dragon Age: Inquisition, Mass Effect 1 bis 3)

Die Schurken, die ich wirklich zu schätzen weiß, sind die, deren Motivation ich als Spieler verstehen kann. Wenn ich sehe, dass ihre Ziele und Ansichten Sinn ergeben und ich vor allem erkenne, wo unsere Meinungen auseinandergehen, dann kann ich zu dem Schurken eine persönliche Beziehung entwickeln. Ich kann mit ihm mitfühlen, weil ich vielleicht auf ganz ähnliche Weise

auf die schiefe Bahn hätte geraten können. Im Trespasser-DLC für Dragon Age: Inquisition nahm die Viddasala, eine Spionin der Qunari, die Schurkenrolle ein. Wir wollten mit ihr den Spieler dazu zu zwingen, sich mit der Frage zu befassen, wie die bislang so beliebte Inquisition aus der Sicht anderer Völker erscheinen könnte. Die Spieler gingen gegen die Viddasala vor, waren aber gleichzeitig frustriert, dass sie so oft recht hatte. Ein Schurke, der immer nur die gleiche Emotion auslöst, wird schnell langweilig, weil die Spieler sich an das Gefühl gewöhnen, wie beim Waten in kaltem Wasser. Ein Schurke mit unterschiedlichen Aspekten, die alle wahr sind – wütend, monströs, trotzig und sogar sympathisch – hält die Spieler auf Trab und bleibt ihnen länger im Gedächtnis.



Die Rolle von Joseph Seed übernimmt der Schauspieler Greg Bryk. Und wenn man Dan Hay glauben kann, hat der Serienstar locker das Zeug zum TV-Prediger.



Die Stimme sorgt für Stimmung

Damit so extreme Charaktere nicht zu unfreiwilligen Lachnummern verkommen, sondern ernsthaft bedrohlich auf uns wirken, braucht es gut geschriebene Dialoge und einen professionellen Schauspieler, der der Figur Leben einhaucht. Mit Troy Baker hat Ubisoft die perfekte englische Stimme für Pagan Min gefunden, doch auch der deutsche Synchrosprecher Thorsten Michaelis macht seinen Job hervorragend. Bei Vaas Montenegro lief es dagegen noch genau andersherum. Der Charakter wurde erst nachträglich so prominent in Far Cry 3 eingebaut, nachdem Ubisoft das Potenzial des Schauspielers

Michael Mando erkannt hatte. Das erklärt auch, warum der Bösewicht praktisch keine Entwicklung durchmacht und bereits lange vor dem eigentlichen Ende des Spiels das Zeitliche segnet.

Für Far Cry 5 haben die Entwickler mit Greg Bryk erneut einen Schauspieler gefunden, der den komplexen Charakter des Schurken an den Spieler vermitteln kann.

Davon ist zumindest Dan Hay überzeugt: »Ich erinnere mich noch sehr genau daran, wie ich das Demo-Tape angeschaut habe. Als ich die Rede dieses Schauspielers sah, lief es mir eiskalt den Rücken runter. Zum ersten Mal sah ich einen Schauspieler, dem ich glaubte, dass er eine göttliche Stimme hört. Von dem ich glaubte, dass er Menschen dazu bringen könnte, ihm zu folgen.

Die Welt verändert



Chris Avellone, Narrative Designer
(Pathfinder: Kingmaker, Fallout 2, Knights of the Old Republic 2)

Bessere Autoren als ich haben festgestellt, dass ein Held nur so gut wie sein Gegenspieler ist – wenn der Antagonist schwach ist, entwertet das auch den Triumph des Helden. Ich benutze bewusst das Wort »Antagonist«, weil ein Rivale manchmal spannender ist als ein Schurke. Ein guter Gegenspieler besteht aus mehreren Teilen: Er hat eine starke Hintergrundgeschichte (damit er nicht ausschließlich während des Spiels existiert, sondern eine Vergangenheit hat, die sich bis vor den Beginn des Spiels erstreckt), er hat der Welt bereits seinen Stempel aufgedrückt (der Spieler kann an Figuren und Umgebungen in der Spielwelt sehen, was der Schurke angerichtet hat – das ist besonders effektiv als Vorbote dafür, wie er sie erneut verändern wird, wenn er die Chance kriegt), und was am wichtigsten ist: Der Spieler kann eine aktive Rolle im Schicksal des Schurken spielen (was wir bei Pathfinder: Kingmaker mit jedem Schurken in jedem Kapitel zu erreichen versucht haben). Wenn der Spieler nicht einfach nur eine Kampf- oder Rollenspiel-Herausforderung erlebt, sondern aktiv in den Lauf der Pläne seines Gegners eingreifen kann, macht ihn das zu einem wichtigeren Teil der Geschichte des Antagonisten und verstärkt so die Bindung zwischen den beiden Figuren.



Stammesführer Ull aus Far Cry Primal sieht gruselig aus, ist jedoch im Grunde auch nur ein besorgter Vater.

Amita mag uns zunächst freundlich gesinnt sein, ist aber ebenso kaltblütig wie Pagan Min.



[...] Als wir das sahen, hatte ich das Gefühl, dass ich so ziemlich alles glauben würde, was dieser Typ sagt, wenn ich nur lang genug mit ihm in einem Raum bin.»

Er ist der Schurke. Aber warum?

Diese Überzeugungskraft geht Hand in Hand mit den Motiven des Predigers. Ein Antagonist, der nur böse ist, um böse zu sein, hinterlässt bei uns keinen bleibenden Eindruck. Ein Klischeeschurke wie er oft auch in Actionfilmen vorkommt taugt, zwar als plumpe Zielscheibe, lässt uns jedoch meist emotional kalt, da sein Handeln für uns kaum nachvollziehbar ist. Deshalb bemühen sich Hay und seine Kollegen, dem Bösen in Far Cry eine eigene, perfide Logik zu verpassen: »Wenn du eine Gruppe oder eine Person erschaffen willst, die böse ist, muss sie böse Dinge tun, richtig? Wir versuchen aber, nicht nur die Klischees zu erfüllen, sondern ihren Taten einen Sinn zu geben. Was den Vater, also Joseph Seed in Far Cry 5, so interessant und kompliziert macht, ist, dass er wirklich daran glaubt, dass das was er tut, auf eine verdrehte Art und Weise etwas Gutes ist. [...] Er glaubt daran, dass das Ende der Welt bevorsteht. Und er glaubt, dass er so viele Menschen wie möglich retten und beschützen muss. Wie macht er das? Na, zuerst erzählt er es den Leuten. Aber was passiert, wenn sie ihm nicht glauben? Dann erzählt er es ihnen noch einmal. Jetzt glauben sie ihm erst recht nicht. Also zwingt er sie dazu, ihm zu glauben. Er nutzt alle Mittel, um die Leute zu zwingen, denn er glaubt, dass das Ende diese Maßnahmen rechtfertigt. Und wenn das Ende der Welt schließlich kommt und die Leute es realisieren, werden sie auf seine Taten schauen und denken: Okay, ich finde nicht gut, was du getan hast, und ich bin nicht einverstanden damit, wie du es getan hast ... aber danke.«

Noch ein Beispiel: In Far Cry Primal kämpfen wir unter anderem gegen den Keulenschwinger Ull, dessen Udam-Kannibalenstamm die friedlichen Wenja abschachtet. Im Lauf des Spiels erkennen wir, dass die Menschenjagd nur der Selbsterhaltung dient: Die Udam sind von einer tödlichen Krankheit befallen und glauben, der Verzehr von Menschenfleisch könne sie heilen. Letztlich kämpft Ull also für das Überleben seines Stammes und seiner Kinder – genau wie wir es als Spieler.

Das Böse in uns

Sind wir also am Ende nicht weniger böse als die Bösewichter? Schließlich töten wir in unserem Kampf gegen die vermeintlichen Schurken ebenfalls kaltblütig Hunderte Menschen (und Tiere) und verhelfen dabei mitunter nicht weniger zwielichtigen Gestalten an die Macht. Etwa dem manipulativen CIA-Agenten Willis Huntley, der sich in Far Cry 3 als unser Helfer geriert, letztlich aber nur seine eigenen Ziele verfolgt. In Far Cry 4

Schreckliche Nähe



Brian Fargo, Gründer von InXile Entertainment (Wasteland-Serie, Fallout)

Ich glaube, der effektivste Weg, einen Schurken zu erschaffen, den man wirklich besiegen will, ist ihn dem Spieler im Lauf des Gameplays etwas Negatives antun zu lassen – oder den Gefährten, bei denen es die Autoren geschafft haben, dass man sie liebt. Es müssen schon Individuen sein, die dem Spieler wichtig und nahe sind, keine gesichtslosen Massen. Eine Zwischensequenz, in der der Antagonist unter unbekannten Charakteren wütet, schafft keine emotionale Bindung. In so vielen Spielen interagiert man bis zum Finale nicht einmal mit dem Feind, und sehr oft sind keinerlei Emotionen damit verbunden. Würde Darth Vader in Star Wars erst kurz vor dem Ende aufkreuzen, ginge die komplette Wirkung verloren. Und zuletzt stellen wir in der Regel sicher, dass der Schurke einer Weltsicht folgt, nach der er das Richtige tut, und wenn auch nur in seiner eigenen verzerrten Logik.



kehrt er sogar als Schurke zurück, der Ajay dazu missbraucht, Beweise für die Einmischung der CIA in Kyrat zu vernichten. Von wegen netter Kerl.

Das Spiel treibt die Frage nach dem wahren Bösen sogar noch weiter. Im Verlauf der Handlung müssen wir wählen, welchen Anführer der Rebellen Ajay unterstützen soll. Doch egal wie diese Entscheidung ausfällt, Kyrat muss darunter leiden: Amita rekrutiert Kindersoldaten für den Kampf gegen die Königstreuen und lässt ihre eigene Schwester ermorden, Sabal macht dagegen Jagd auf Amitas ehemalige Anhänger. Amita mag uns zunächst freundlich gesinnt sein, ist aber ebenso kaltblütig wie Pagan Min. FunFact: Die Schauspieler Janina Gavankar, die Amita spricht, übernimmt die Hauptrolle in der Kampagne von Star Wars: Battlefront 2.

Und in Far Cry 2 gibt es schlichtweg keine Guten: In seinem fiktiven Afrika bekämpfen sich Parteien, deren Beweggründe wir nicht einmal verstehen. Hier existiert keine Moral, kein hehres Ziel, kein »greater good« – es geht nur um Wahnsinn, um die Auslöschung des Gegners und das eigene Überleben. Ein Statement über die menschliche Natur, das nachdenklich macht – und die Kernaussage des Kolonialromans »Herz der Finsternis« widerspiegelt, der Ubisoft zu Far Cry 2 inspirierte. Allerdings verwirrt dieser Wahnsinn auch die Spieler, weil ihnen eine klare Motivation fehlt. Weshalb Far Cry 2 auch als einer der schwächeren Serienteile gilt. Einen eindeutigen Bösewicht hat es dennoch: den Schakal, einen skrupellosen Waffenhändler, der die Fraktionen gegeneinander aufhetzt.

Flucht vor dem Fiesling

Wie also reagiert man auf den ständigen Kampf, auf diese Treitmühle des Wahnsinns? Vielleicht, indem man einfach – nicht mitmacht? Viele Spieler sehen daher das geheime Ende von Far Cry 4 als das einzig richtige an, mit dem sich Far Cry 4 bereits nach rund 15 Minuten abschließen lässt: Nachdem uns Pagan Min am Anfang des Spiels in einen seiner Paläste gebracht hat, lassen wir die Möglichkeit zur Flucht einfach ungenutzt vergehen, ignorieren, dass im Keller offensichtlich ein Rebell gefoltert wird, und beschließen, dem vermeintlichen Bösen eine Chance zu geben. Wie sich herausstellt, erfüllen wir damit den eigentlichen Wunsch unserer Mutter, nach Kyrat zurückzukehren und dort ihre große Liebe Pagan Min kennenzulernen. Ob wir uns damit aber nicht doch zum Handlanger machen, bleibt offen.

Die Far-Cry-Reihe führt uns wie nur wenige andere Spiele und Filme vor Augen, dass zwischen dem ausgewachsenen Wahnsinn eines Vaas Montenegro und unserem vermeintlich rationalen Denken und Handeln kein klaffender Canyon, sondern nur ein schmaler Spalt liegt. Bereits ein Schubser kann genügen, um uns auf die andere Seite zu befördern. Wer denkt, das Böse sei nur da draußen, dem wird hier klar: Nein, das Böse ist immer auch ein Teil von uns. ★

Das höhere Ziel



Trent Oster, Mitbegründer von BioWare und Beamdog (Baldur's-Gate-Serie samt Enhanced Editions, Neverwinter Nights)

Ich habe die Erfahrung gemacht, dass es sehr schwer ist, einen guten Schurken zu erschaffen. Vor allem benötigt der Spieler Zeit mit dem Schurken, in der er eine Beziehung zu ihm aufbauen kann. Ich glaube, deswegen sind viele Videospielgegner ehemalige Mentoren, Kollegen oder Teammitglieder, denn so dient diese Beziehung gleich als Ausgangslage. Persönlich mag ich tragische Schurken, die ihre alten Prinzipien und Pflichten hinter sich gelassen haben und zu dem geworden sind, was sie früher bekämpft haben. Eine weitere Eigenschaft eines guten Schurken ist eine vielschichtige Persönlichkeit, sodass sich dem Spieler in ihren gemeinsamen Momenten immer neue Facetten offenbaren. Jon Irenicus aus Baldur's Gate 2 ist ein fantastischer Schurke. Er verbringt viel Zeit mit dem Spieler und erscheint zunächst mysteriös, aber im Lauf der Story wird klar, dass er ein gebrochener Mann ist, und am Ende versteht der Spieler seine tragische Geschichte und seine Beweggründe. Ich glaube auch, dass ein guter Schurke nicht allein aus Eigeninteresse handelt. Viele der Antagonisten, die mir am besten gefallen, verfolgen ein höheres Ziel und versuchen, ein in ihren Augen massives Problem zu lösen. Die besten Schurken bringen mich immer ein wenig aus dem Gleichgewicht, während ich darüber nachdenke, wie selbst die besten Absichten komplett entgleisen können.



Bekehrung zwecklos?



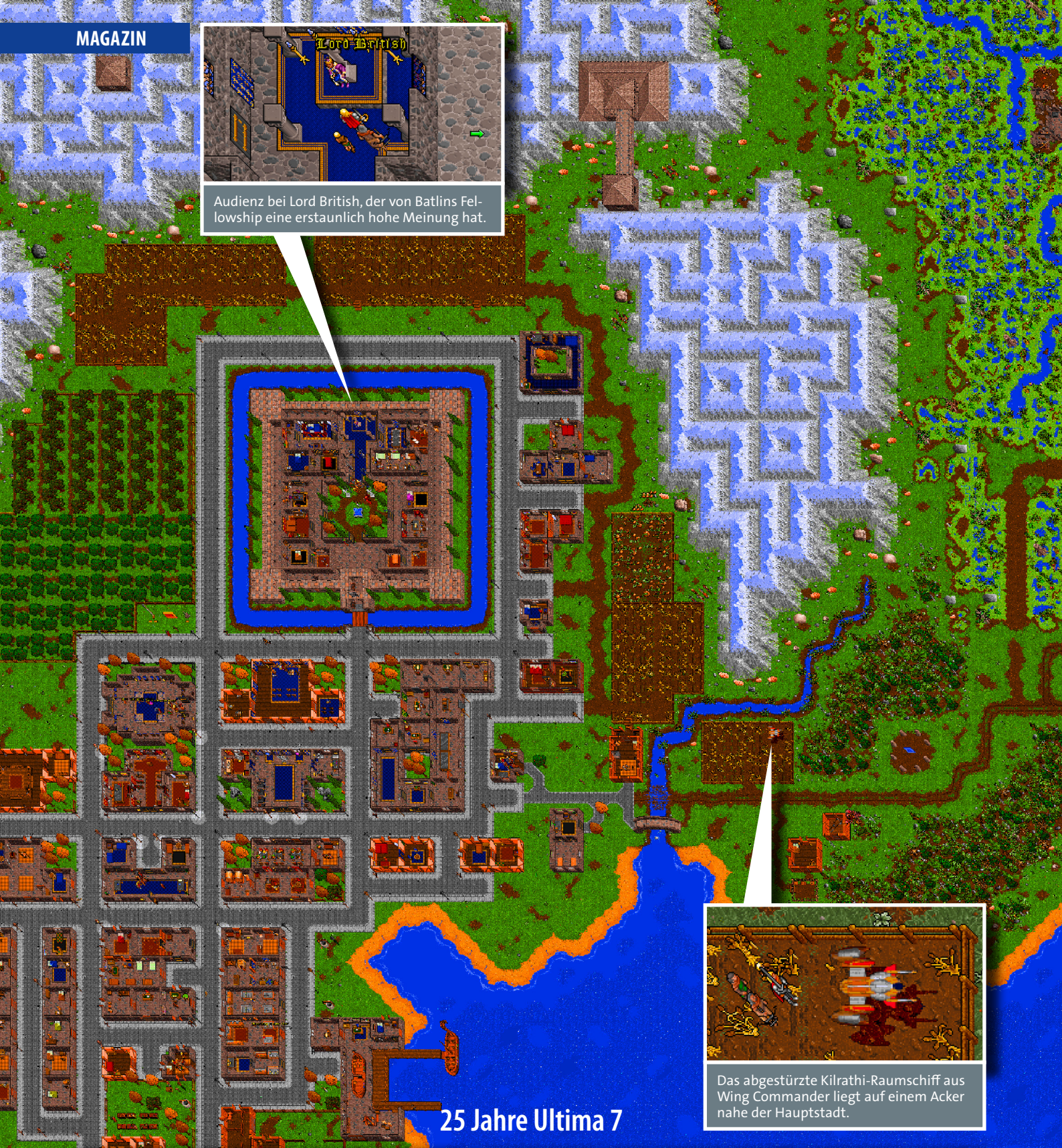
Björn Pankratz, Game Director, Piranha Bytes (Elex, Gothic)

Bösewichter bedrohen die Welt und wollen alles in Schutt und Asche legen. Der Held rettet die Welt mit seiner schillernden Rüstung vor dem Antagonisten. Ist das wirklich so einfach? Nicht ganz. Es bedarf schon einer Menge mehr, um einen guten Schurken zu designen und für den Spieler interessant zu gestalten. Niemand ist einfach nur böse. Gute Schurken haben ganz klare Intentionen, fernab von reiner Macht- oder Habgier. Der Spieler muss das Handeln und die Intention des Schurken verstehen und im besten Falle auch gut nachvollziehen können. Irgendein Ereignis in der Vergangenheit sollte seinen Charakter glasklar erklären. Sobald man den Schurken handeln sieht oder reden hört, muss dem Spieler klar sein, warum der Schurke diese Dinge sagt, und warum er so verbittert geworden ist. Je mehr ich über den Schurken in Erfahrung bringe, desto mehr Sympathie entwickle ich für ihn. Richtig gut wird es dann, wenn der Spieler das Gefühl entwickelt, den Bösewicht bekehren zu wollen. Ein missglückter Bekehrungsversuch muss dann aber auch immer von Seiten des Schurken glasklar nachvollziehbar und logisch sein. Ansonsten versinkt ein Schurke in der Bedeutungslosigkeit, und die emotionale Bindung zum Spieler reißt ab. Eine gemeinsame Vergangenheit, die der Schurke mit dem Helden teilt, ist auch sehr von Vorteil. Als Spieler ist es das Wichtigste, immer zu wissen, warum man die Dinge tut, die einem ein Spiel abverlangt. So entwickelt sich der Spaß am Spiel und der erzählten Geschichte. Der Hass auf den Endgegner ist dann am größten, wenn alle Versuche, diesem Schurken das Handwerk zu legen, scheitern und man sich am Ende an diesem Mistkerl einfach nur noch abreagieren will.





Audienz bei Lord British, der von Batlins Fellowship eine erstaunlich hohe Meinung hat.



25 Jahre Ultima 7



Das abgestürzte Kilrathi-Raumschiff aus Wing Commander liegt auf einem Acker nahe der Hauptstadt.

DIE GLORREICHE SIEBEN

Hinter dem minimalistischen Packungsbild steckt die maximale Fantasy-Sandbox.

Ultima 7: The Black Gate ist der Höhepunkt der Ultima-Serie und zugleich der Vorläufer moderner Open-World-Rollenspiele. Im GameStar-Gespräch geben Richard Garriott und Mike McShaffry Einblicke in die Entwicklung der detailverliebten »Realitätssimulation«. Von Heinrich Lenhardt

Auf DVD: Video Special

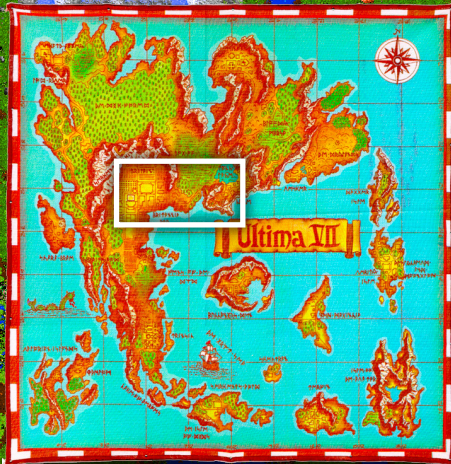
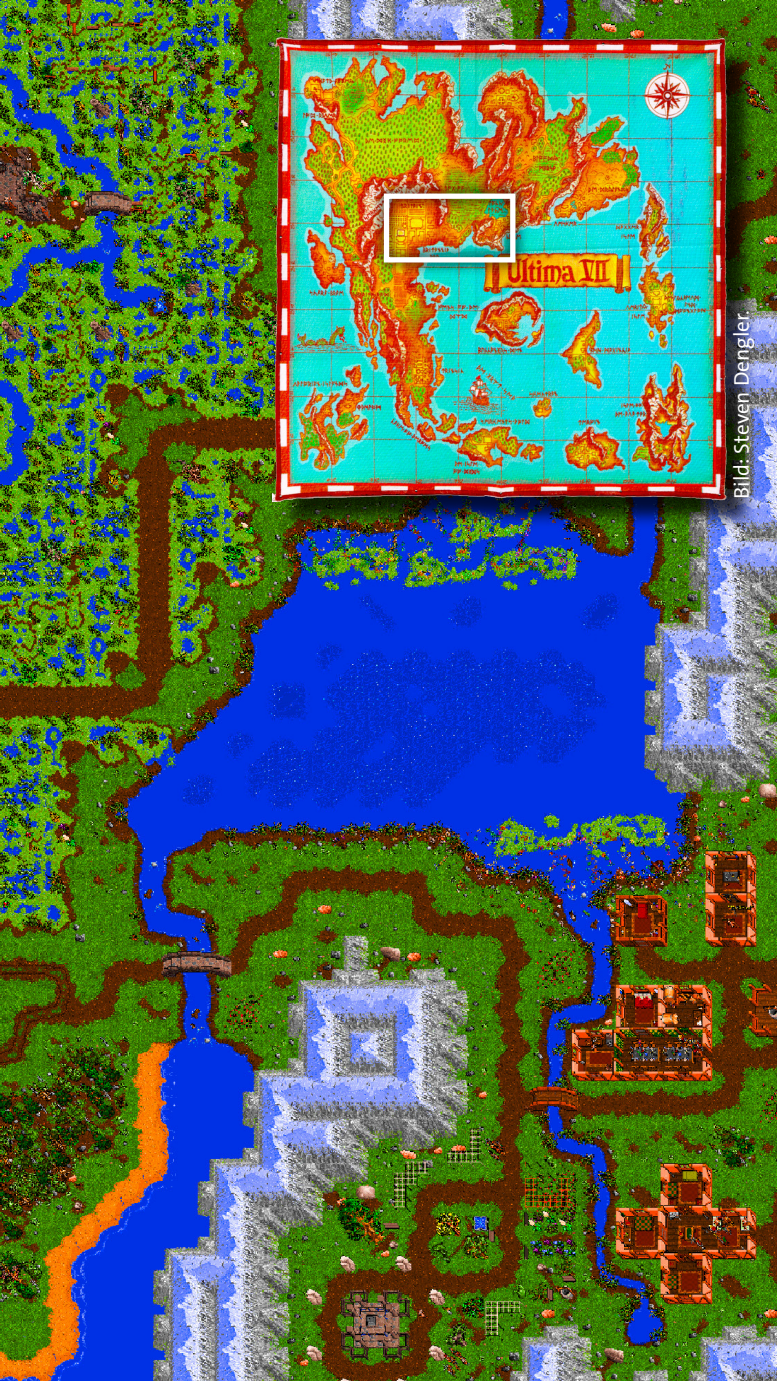


Bild: Steven Deggler

Generalüberholung für eine altherwürdige Rollenspielserie: Ultima 7 hat bildschirmfüllende Echtzeit-Spielwelt, konsequente Mausbedienung und jede Menge »Gumps«, so die Abkürzung für die Fenster-technologie »Graphical User Menu Pop-up«.



Brot backen. Bei diesem Rollenspiel werden nicht die Monsterbekämpfung oder Heldenaufrüstung als Erstes genannt, wenn man seine Freunde beeindrucken möchte. Nein, die Einzigartigkeit von Ultima 7 lässt sich 1992 am besten mit einem Besuch bei Bäcker Willy illustrieren: Mehl auf den Tisch werfen, Wasser draufschütten und zum Nudelholz greifen. Den so erzeugten Teig schieben wir in einen Ofen und erhalten flugs einen Brotlaib. Dieser füllt nicht nur hungrige Heldenmäuler, sondern regt auch unsere Fantasie an. Unser täglich Brot zwingt keinen Drachen in die Knie, ist jedoch exemplarisch für die Detailverliebtheit einer Spielwelt, bei der jedes Objekt eine Bedeutung hat. Jahre bevor wir in The Elder Scrolls Kohlköpfe und anderen Plunder hamstern, lassen wir in Britannia alles mitgehen, was nicht niet- und nagelfest ist. Jeder Krug auf der Tavernentheke, jeder Kerzenständer auf dem Nachttisch, jeder Eimer auf dem Steinboden ist ein bewegliches, liebevoll gepixeltes Objekt. Eine derartige Interaktivität ließ im Jahr 1992 Spielerkinnladen weltweit ins Kellergeschoss klappen. Und dann war da ja auch noch der grandiose Rest: diese Welt, diese Story, diese Freiheit!

In Inventarbeuteln kramen, handwerklich tätig sein und einfach so die weite Welt erkunden – die große Freiheit von Ultima 7 prägt eine ganze Entwicklergeneration. »Ein umfassendes Rollenspiel mit einer für seine Zeit starken Handlung, einem guten Charactersystem und einer gigantischen, offenen Welt«, schwärmt

Origins goldene Ära nähert sich im Sommer 1992 dem Ende. Das Gruppenbild entsteht ein paar Monate nach Vollendung von Ultima 7, kurz vor der Übernahme durch Electronic Arts.



Avatar statt Artus: So entstand Ultima 7, Part 2

Ultima 7 setzte auch mit seiner Fortsetzungsfreudigkeit Maßstäbe. Schon vor der Veröffentlichung von The Black Gate wurde dessen zweiter Teil The Serpent Isle angekündigt. Erst im 1993 veröffentlichten Nachschlag kann der Avatar dem Bösewicht Batlin das Handwerk legen. Ein teurer Spaß, für The Serpent Isle war der 1993 übliche Spiele-Vollpreis von rund 130 Mark fällig. Traditionell schreibt Origin für jedes Ultima eine neue Engine. Um die zunehmend teurere Technologieentwicklung wirtschaftlicher zu machen, werden 1990 Spin-offs der Hauptserie konzipiert. Doch die beiden »Worlds of Ultima«-Rollenspiele Savage Empire und Martian Dreams verkaufen sich nicht toll. Durch den aufwändigen Grafikaustausch ist die Produktion zudem teuer als erhofft, Origin ändert seine Recycling-Strategie.

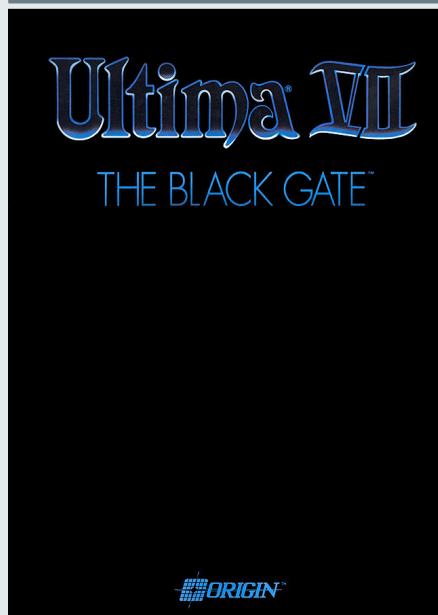
Statt des ursprünglich geplanten Tafelrunde-Rollenspiels Arthurian Legends wird The Serpent Isle in Produktion gegeben, bei dem sich ein Großteil der Ultima-7-Grafiken wiederverwenden lässt. »Ultima 7, Teil 2 war nicht wirklich Teil der Hauptstory. Es sollte uns helfen, die Zeit- und Geldlücke zu überbrücken, bis Ultima 8 soweit war«, meint Richard Garriott. Und Mike McShaffry ergänzt: »Ultima 8 benötigte eine Vorproduktionsphase. Das Team konnte derweil knapp ein Jahr an The Serpent Isle arbeiten und als das fertig war, war Ultima 8 soweit, in Vollproduktion zu gehen.«

etwa Konrad Tomaszkiewicz, der Game Director von The Witcher 3, über sein liebstes PC-Spiel. Ultima 7 als »Realitätssimulation«, auf diesen Aspekt ist der Ultima-Schöpfer Richard Garriott heute noch am meisten stolz. Aber wie so oft bei seinen Ambitionen musste er dafür einiges an Überzeugungsarbeit leisten.

Garriotts »blöde Ideen«

Garriott hält Ultima 4, Ultima 7 und Ultima Online für die besten Serienteile. Sie haben eines gemeinsam: Ihre Entwicklung war von Bedenken geprägt. »Meine Vision für Ultima 4 war, dass es ein Spiel über Tugenden sein sollte. Meine Eltern, mein Bruder, alle anderen Entwickler bei Origin hielten es für eine blöde Idee«, erinnert sich Garriott. »Ich reagierte damit auf Fanbriefe, in denen die Leute schrieben, wie viel Spaß es ihnen gemacht hatte, in Ultima 3 alle NPCs und sogar Lord British umzubringen. Und nun wollte ich just ein Spiel machen, in dem sie das nicht mehr können und sich tugendhaft verhalten müssen!« Später bei Ultima Online glaubt Electronic Arts zunächst nicht an das Potenzial des neuen MMO-Genres: »Das Spiel auf den Weg zu bringen war wie Zähne ziehen«, seufzt Garriott, erst die große Nachfrage nach CDs mit Testversionen überzeugt den Publisher.

Der Look der Packung ist mit »dröge« noch freundlich umschrieben, aber drinnen steckt ein fantastisches Spiel.



Ultima-Schöpfer Richard Garriott griff tief in den Kleiderschrank, um auf Pressefotos sein Alter Ego Lord British zu repräsentieren.



Mit kleinen kosmetischen Verbesserungen und verschärftem Schwierigkeitsgrad geht Ultima 7 in die Verlängerung.



Als die Entwicklung von Ultima 7 1990 beginnt, ist Origin noch unabhängig und Garriott hat das Sagen. Doch seine Vorstellung von einer realistisch durchsimulierten Welt stößt in seinem Team auf Skepsis. »Eine der ersten Ideen für das Spiel lautete: Täuscht den Spieler nicht mit Dingen, die interaktiv aussehen, es aber nicht sind. Macht kein Haus, dessen Tür sich nicht öffnen lässt; kein Klavier, dass man nicht spielen kann. Wenn ihr Objekte ins Spiel einbaut, müssen sie sich so benutzen lassen, wie man es erwartet. Und ihr müsst sie auch für etwas Interessantes verwenden, denn sonst steckt ihr eine Menge Arbeit in

etwas, das nicht relevant für die Handlung ist«, erzählt Garriott. »Als ich das ankündigte, hieß es zunächst „Ach, das wird nur unendlich viel Arbeit, das ist es nicht wert. Wen kümmert das schon?“ Aber die Hingabe, all diese Details richtig hinzukriegen, war für mich eine der großen Stärken von Ultima 7.«

Vom Mars nach Britannia

Mike McShaffry erlebt den Projektbeginn als Mitglied des zunächst skeptischen Programmiererteams. Er bewirbt sich nach der Veröffentlichung von Ultima 6 bei Origin und hört zunächst einmal gar nichts. Ein Anruf bringt Klärung: »Die nette Dame am Telefon meinte: Oh, du hast deine Bewerbung an Richard geschickt – das ist das Problem.« Beim Origin-Chef geht solcher Papierkram unter, McShaffry wird gebeten, seine Unterlagen nochmals auf den Postweg zu bringen, aber diesmal zu Händen des Produzenten Dallas Snell. Bald kommt es zu einem Bewerbungsgespräch bei Origin in Austin, Texas. »Da saß ich in einem Raum mit Richard Garriott, Warren Spector, Chris Roberts, Fred Schmidt und Dallas Snell«, erinnert sich McShaffry,



Ultima geht ins Blut: Schaurige Details wie die abgetrennten Pixel-Gliedmaßen hatte man von der Serie nicht erwartet.



»das nenne ich einschüchternd.« Doch der nervöse McShaffry wird schließlich angeheuert und arbeitet zunächst als Programmierer an *Martian Dreams*, einem von Warren Spector geleiteten Sci-Fi-Rollenspiel, das die Engine von *Ultima 6* verwendet. Danach wird er zum neuen *Ultima-7*-Team versetzt und bekommt Garriotts »Jedi-Gedankenkräfte« am eigenen Leib zu spüren.

»Ich erzähle euch mal, wie ein typisches Meeting mit Richard damals ablief«, grinst Mike McShaffry. »Wir wussten die ungefähre Richtung, in die er beim Design wollte, also Dinge wie eine nahtlose Weltkarte oder interaktive Objekte. Und wir stöhnten: Meine Güte, das wird so schwierig, dafür mangelt es an Zeit. Lasst uns Richard davon überzeugen, dass wir es anders machen müssen. Also setzten wir ein Meeting an, bei dem Richard dann als Letzter redete. Er fing an auszumalen, wie cool alles sein würde und was für ein tolles Erlebnis die Spieler dann hätten. Am Ende des Gesprächs waren wir voll von seinen Ausführungen überzeugt, aber sobald wir aus der Tür waren, kehrte die Vernunft langsam wieder zurück: Moment mal, hatten wir dieses Meeting nicht angesetzt, um ihn davon zu überzeugen, dass wir das nicht machen wollten? Mit Richard in einem Raum zu sein, kann eine Person dazu bringen, verrückte Dinge zu tun«. Garriott, der Visionär, wird sich später in seinen Ideen verrennen: Beim actionfokussierten *Ultima 8*, beim unfertigen *Ultima 9*. Doch bei *Ultima 7* dosiert er seine Ambitionen genau richtig.

Glaubhafter Bösewicht gesucht

Diese Weltsimulation dient als Kulisse für eine spannende Geschichte mit interessanten Widersachern. In *Ultima 7* betreten wir erneut das Fantasyreich Britannia und feiern ein Wiedersehen mit vertrauten Städten und Charakteren. Doch seit dem letzten Besuch unseres Avatars sind 200 Jahre vergangen, in denen seine neun Tugenden etwas aus der Mode gekommen sind. Dafür erfreut sich eine Organisation namens »Fellowship« großer Beliebtheit, die Einigkeit, Vertrauen und Würde predigt. Das klingt doch alles ganz vernünftig, selbst der edle Regent Lord British sympathisiert mit der neuen Bewegung und ihrem



Backe, backe einen Klassiker. Die Brotzubereitung ist ein Paradebeispiel für die Fülle an Objekten und realistischen Interaktionen.

Anführer Batlin. Dass da etwas faul ist, ahnen wir jedoch schon bei der Auftaktmission: Unser Avatar fragt Stadtbewohner aus, um Ritualmördern auf die Spur kommen, erst dann (und nach einer Kopierschutzabfrage) darf er die weite Welt erkunden.

Allmählich finden wir heraus, dass die Fellowship ein Instrument des Guardian ist. Nicht der britischen Zeitung, sondern eines ausgesprochen unfreundlichen Wesens aus einer anderen Dimension, das bei nächster astronomischer Konstellationsgelegenheit vorbeischaun will. Der Guardian ist die ominöse Macht im Hintergrund, doch bei *Ultima 7* und dessen zweitem Teil *The Serpent Isle* (das Spiel erscheint in zwei separaten Kapiteln) dient Batlin als konkreter Hauptbösewicht. Die Suche nach einem interessanten Obergegner beschäftigt Garriott ganz zu Beginn der Entwicklung: In der ersten *Ultima*-Trilogie wird der Spieler mit eindimensionalen Superschuftens konfrontiert, in *Ultima 4* bis *6* steht die tugendhafte Erleuchtung des Helden im Mittelpunkt. Für *Ultima 7* ist nun eine glaubwürdige Inkarnation des Bösen gefragt, wie sie wirklich existieren könnte. Als Garriott in der Tageszeitung *USA Today* eine Werbebeilage der Scientology-Sekte auffällt, hat er seine Inspirationsquelle gefunden.

So verklärt man einen Sektenführer

Anfang der Neunzigerjahre beschäftigen sich auch US-Behörden mit den Praktiken von Scientology. Um ihr Image aufzupolieren, produziert die Glaubensgemeinschaft eine 16-seitige Broschüre, in der ihr Gründer L. Ron Hubbard gefeiert wird: Hubbard der Philosoph, Hubbard der Wohltäter, Hubbard der Seemann, Hubbard der Autor. Garriott nimmt die Propaganda nicht ernst, aber ihm ist klar, dass ihr viele Leute glauben werden. »Da dämmerte es mir, dass dies die Art von Widersacher ist, die ich erschaffen muss«, schreibt er in seiner Autobiographie »Explore/Create«. »Niemand von uns weiß, wie historische, charismatische Anführer wirklich waren. Ihr über die Jahre erlangter Kultstatus hindert uns daran, sie als menschliche Wesen wahrzunehmen. Es war faszinierend zu sehen, wie so etwas mit einer zeitgenössischen Figur wie L. Ron Hubbard passiert. Das war das Muster, um einen Gott zu erschaffen – und daraus entstand Batlin, der Hauptschurke von *Ultima 7*. Batlin ist nicht Hubbard. Ich war mehr daran interessiert, wie Hubbard als großer Führer angepriesen wurde, nicht an bestimmten Charakterdetails.«

Nachdem diese Idee geboren ist, denkt sich Garriott einen philosophischen Kodex aus, der von Batlin propagiert wird: »Es scheint eine positive und vernünftig klingende Botschaft zu sein, genauso wie viele Grundsätze von Scientology«. Der Spieler sollte in *Ultima 7* zunächst glauben, dass Batlins Fellowship eigentlich Gutes tun will, doch dann wird die unheilvolle Interpretation ihrer Grundwerte deutlich: Aus Vertrauen wächst blinder Glaube, aus Einigkeit Intoleranz gegenüber Andersdenkenden; und wer der Organisation nicht würdig ist, wird bestraft. Das Betriebsklima im Entwicklerteam ist zum Glück entspannter.



Erfahren wir in den verzweigenden Dialogen neue Schlüsselbegriffe, können diese einfach angeklickt werden. Bei den Vorgängern war noch Tippen auf der Tastatur angesagt.

Wer im versteckten Cheat-Menü herumspielt, riskiert den Zorn von Lord British. Diese Bestrafung wurde ursprünglich als studiointerne Antwort auf einen Entwickler eingebaut, der heimlich einen Geheimraum mit allerlei wertvollen Items einbaute.



Barbecue um Mitternacht

Garriott bezeichnet die Periode der Ultima-7-Entwicklung als den Höhepunkt von Origins Firmengeschichte. Die Ultima-Serie verkauft sich immer besser, mit Wing Commander ist eine zweite Hitserie etabliert. Der daraus resultierende Ruf als führendes Studio für Highend-PC-Spiele lockt immer mehr talentierte Entwickler nach Austin und Ultima 7 profitierte von diesem Personalsegen: »Das Spiel hatte bis zur letzten Person ein unglaubliches Team. Das ist wahrscheinlich ein Grund, warum es so gut gelungen ist«, betont Garriott. »Wir arbeiteten hart, aber auf eine wirklich freudige Art, nicht wie Sklavenarbeit. Es kam vor, dass wir um Mitternacht Burger auf den Barbecue-Grill warfen, weil noch so viele Leute im Büro waren. Und wenn wir müde wurden, zogen wir uns ins Tonstudio zurück, um Rap-Songs aufzunehmen. Es war ein Happening, eine ganz besondere Zeit.« Mike McShaffry erinnert sich an nächtliche Laser-Tag-Wettkämpfe im Foyer des Origin-Büros: »Wir waren alle ziemlich jung und zu diesem Zeitpunkt hatten sehr wenige Leute im Team eigene Kinder. Origin war für uns wie eine Bleibe, eine Familie.« In diesem Betriebsklima gedeihen spielerische und technische Innovationen, Ultima 7 strotzt vor Aufbruchstimmung und Selbstbewusstsein. Das äußert sich auch in einer Fülle von Gags und Easter Eggs – von denen eines sogar Garriott Rätsel aufgibt.

Ostereier-Detektive

Das Raumschiff aus Wing Commander 2, der versteckte fliegende Teppich, die Wunderwaffe »Hacker der Zerstörung«, schmutzige Windeln, ein Nudistencamp und die Star-Trek-Besatzung – für so ein gewichtiges Rollenspiel bietet Ultima 7 erstaunlich viel Humor und Anspielungen. »Jeder fing damit an, Easter Eggs einzubauen«, erinnert sich Richard Garriott ans grassierende Jux-Fieber, das zunächst keinerlei Regeln folgt. »Aber dann beschlossen gewisse Leute im Team, Easter Eggs zu machen, die

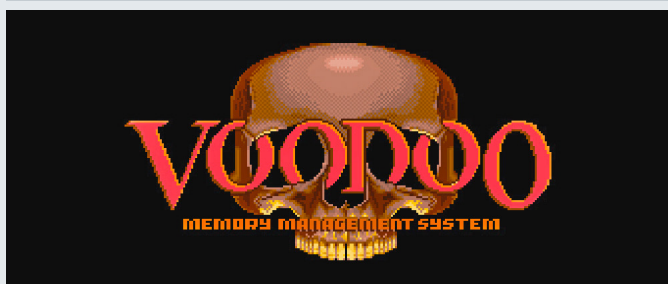
nicht für die Öffentlichkeit geeignet sind. Mit »nicht geeignet« meine ich, dass sie das Gameplay beeinträchtigen.«

Eines Tages kommt ein Mitarbeiter der Qualitätssicherung in Garriotts Büro, beim Herumschrollen auf der Karte sei er zufällig auf etwas Merkwürdiges gestoßen: Das Innere eines Bergs ist ausgehöhlt, die beste Ausrüstung und alle Quest-Gegenstände sind hier angehäuft, »eine Art Museum mit allen Artefakten aus dem Spiel«, meint Garriott. »Aber das bedeutete, dass du es sofort lösen konntest, wenn du in diesen Raum gelangtest.« Aber wie? Es gibt keinen sichtlichen Eingang in den Berg, also gehen die Tester auf die Suche nach einem versteckten Portal. Und tatsächlich: Stellt sich der Spieler hinter einem ganz bestimmten Baum auf eine Kiste, wird er in den Geheimraum teleportiert. »Jemand im Team hatte sich also heimlich eine Hintertür gebaut. Wir konnten nun zwei Dinge tun: Ihm sagen, dass wir ihn erwisch hatten und dass er das wieder löschen muss. Oder heimlich die Zielkoordinaten des Teleporters ändern. Wir haben uns natürlich für Letzteres entschieden.« Statt im Schatzberg landet der Avatar nun in einem kleinen Raum, in dem er von Lord British bestraft wird: »Du Schuft wagst es, zu schummeln?« empört sich der Herrscher von Britannia, bevor er den Charakter mit Feuerbällen hinrichtet; die Sequenz ist auch im fertigen Spiel enthalten. Nach diesem Vorfall gilt für alle Designer die Regel, dass Easter Eggs das Spielgeschehen nicht beeinträchtigen dürfen. Wer will es sich schon mit Lord British verscherzen?

Voodoo, Gumps und Hardware-Hunger

Bei der Umsetzung hochtrabender Spielideen ist Origin traditionell nicht zimperlich, was die Hardware-Anforderungen angeht. Zum »unbeschwerten Spielen« von Ultima 7 empfiehlt der Power-Play-Tester Volker Weitz 1992 eine CPU mit 50 MHz, »Spieler mit einem dicken Bankkonto und der entsprechenden Hardware dürfen sich freuen«. Doch seit dem Erfolg des ressourcenhungrigen Wing Commander vertraut man bei Origin auf die Upgrade-Bereitschaft der PC-Zielgruppe: »Uns wurde schnell klar, dass die Leute ihre Hardware nicht für die neueste Tabellenkalkulation aufrüsten, sondern für das neueste Spiel. Die aktiven Spielekäufer sind auch aktive Hardwarekäufer und umgekehrt. Du liest in einem Testbericht nie Sätze wie: »Das ist das beste Spiel, das noch auf einem 386er läuft!« Wir haben deshalb schon früh beschlossen: Augen zu und durch, volle Kraft voraus, wir machen das bestmögliche Spiel für die Hardware.« Die Engine von Ultima 7 wird von Grund auf neu geschrieben, Maussteuerung und Fenstertechnik sind für ihre Zeit progressive Features. Die Fenster beschenken der Entwicklerszene das schöne Wort »Gump«, eine Abkürzung für »Graphical User Menu Pop-ups«, die sich bis heute gehalten hat: »Mein Team bei Shroud of the

Origins Speichermanager Voodoo wird 1992 noch mit eigenem Logo gefeiert, ist aber zu späteren DOS-Versionen inkompatibel. PC-Starts mit Boot-Diskette sind eine wichtige Avatar-Tugend.



Interview: »Wir hätten Milliarden verdienen können!«

GameStar: 25 Jahre Ultima 7! Habt Ihr solche Jubiläen rot im Kalender markiert oder werden die auch mal vergessen?

Richard Garriott: Ich habe sie zwar nicht im Kalender markiert, aber ich bin ein sehr aktiver Twitter-User und da vergeht kein Jubiläum, ohne dass jemand es erwähnt. Ultima 4, Ultima 7 und Ultima Online erfreuen sich da besonderer Beachtung.

Mike McShaffry: Es gibt eine Community früherer Ultima-Entwickler, die in Kontakt bleiben. Sobald jemand ein Jubiläum erwähnt, ist die Aufregung immer groß: Hey, sind wir schon so alte Säcke? Erinnert sich jemand noch daran, ich habe das meiste vergessen [lacht].

Richard Garriott: Wie das halt so ist, wenn 25 Jahre vergangen sind. Ich kann dir nicht sagen, wie viele Leute schon zu mir gekommen sind und etwas in der Art sagten wie: Hey, was war die Bedeutung von diesem Detail im fünften Raum der achten Höhle? An so etwas soll ich mich nach 25 Jahren noch erinnern?

Mike McShaffry: Ach, dann erfinde doch einfach etwas [lacht].

Wie häufig trifft ihr euch noch persönlich?

Richard Garriott: Manchmal vergehen ein, zwei Jahre, in denen Mike und ich uns nicht treffen. Wir sind beide in der Entwicklerszene von Austin involviert und laufen uns gelegentlich bei Veranstaltungen über den Weg.



Richard Garriott erfand die Ultima-Serie, 1983 gründete er Origin Systems in der Garage seines Elternhauses. Aktuell leitet er bei Portalarium die Entwicklung des Online-Rollenspiels Shroud of the Avatar.



Mike McShaffry: Ich glaube, wir haben uns zuletzt bei »Hearth of Britannia« getroffen, einem Festival für Ultima-Fans?

Richard Garriott: Ja, das stimmt. Joseph To-

schlog ist eines unserer Community-Mitglieder, er organisiert eine Reihe von Events, die er Hearth of Britannia nennt. Jedes Jahr kommt er nach Austin, zusammen mit Dutzenden oder sogar Hunderten von Ultima-Spielern. Wir bringen sie auf unserem Grundstück in Austin unter. Das ist ein langes Wochenende voller Rollenspiel-Spaß, bei dem wir Entwickler uns als die Charaktere verkleiden, die uns in den Ultima-Spielen repräsentieren. Es gibt auch Quests und Prüfungen. Iolo spielt Musik und meistens tritt auch eine Band auf, die Space Bards.

Müsst ihr manchmal an Ultima 7 denken, wenn ihr heute Spiele entwickelt?

Mike McShaffry: Ich arbeite derzeit am On-

Mike McShaffry fing 1990 bei Origin an. Er war Programmierer im Ultima-7-Team und danach Game Director des Nachfolgers Ultima 8. Derzeit arbeitet er bei Art Craft Entertainment am neuen MMO Crowfall.



Shroud of the Avatar soll an alte Ultima-Tugenden anknüpfen.

line-Rollenspiel Crowfall. Da verwenden wir einige Programmierkonstrukte, die für viele Coder im Team ziemlich neu wirkten, dabei haben wir sie vor über 20 Jahren bei Origin erfunden. Die wurden einige Zeit lang nicht mehr verwendet, und jetzt benutzen wir sie jeden Tag. Ich sagte mit nur: Hm, das kommt mir irgendwie bekannt vor [lacht]. Und dann rollen all die jungen Programmierer mit den Augen, wenn ich mit meinen Geschichten von früher loslege. Wir hatten damals keinen Schimmer, wie cool einige der Sachen waren, die wir geschrieben hatten. Heute denke ich mir manchmal: Verflöxt, wir hätten mit den von uns entwickelten Software-Tools ein eigenes Milliardengeschäft aufziehen können, wenn wir uns nur darum gekümmert hätten [lacht].

Richard Garriott: An Ultima 7 mag ich am meisten den Aspekt, dass alles, von dem man erwartet, dass es interaktiv sein müsste, es auch ist. Wenn ich mit meinem Team für Shroud of the Avatar rede, sage ich immer noch: Wir werden eine Tugend-Story machen, die mindestens so gut wie Ultima 4 ist. Wir werden eine Realitätssimulation machen, die mindestens so gut wie Ultima 7 ist. Und es ist ein Multiplayer-Spiel, das miteinander verbundene Tätigkeiten erlaubt wie Ultima Online.



Crowfall verspricht eine Kombination aus MMO und Echtzeitstrategie.

Avatar verwendet den Begriff immer noch«, meint Garriott. »Entwickelt für die 386+ Computer von heute mit 2 MB RAM« verkündet ein Sticker auf der deutschen Packung stolz. Für Ultima 7 entwickelt Origin auch den Voodoo-Speichermanager, um RAM jenseits der 640-KByte-Grenze auszunutzen, die das 16-Bit-Betriebssystem MS-DOS auferlegte. Dummerweise ist Voodoo dann später mit der 32-Bit-Version von MS-DOS inkompatibel. Wer weiter Ultima 7 spielen will, muss seinen PC mit einer speziellen Boot-Diskette starten.

Verkauft an den Lieblingsfeind

»Ich finde, man merkt, wie viel Spaß wir an der Entwicklung hatten«, meint McShaffry. »Was ich immer noch an Ultima 7 liebe, ist die Bissigkeit, die wir in verschiedene Aspekte packten. Zum Beispiel, dass wir uns über Electronic Arts lustig machten.« Es ist kein unschuldiger Zufall, dass die Initialen der fiesen Fellowship-Führungskräfte Elizabeth und Abraham »EA« ergeben. Oder dass drei geometrische Figuren zerstört werden müssen, die dem damaligen Logo von Electronic Arts ähneln. Dabei sind diese Anspielungen noch harmlos im Vergleich zu den Boshaftheiten von Ultima 6. Da wurde der EA-Gründer Trip Hawkins als toter Piratenkapitän verewigt, dessen meuternde Crew die selben Nachnamen hat wie weitere Mitglieder der Konzernführungsriege. Diese Fehde geht auf das 1987 von Electronic Arts veröffentlichte Rollenspiel Deathlord zurück, das Richard Garriott als allzu dreistes Ultima-Plagiat empfand. Der Groll hindert ihn freilich nicht daran, Origin im September 1992 zu verkaufen – an Electronic Arts. Den Preis für stabilisierte Finanzen und verbesserte Einzelhandelspräsenz muss dann Ultima 8 zahlen.

Wütend, frustriert und deprimiert

Auf einen Serienhöhepunkt folgt ein Tiefpunkt – wie kann das passieren? Ultima 8 ist so ein Thema, bei dem sich die Taktfrequenz erhöht, mit der Garriott auf den Tisch klopft. Vorneweg betont er, dass er die Schuld nicht pauschal Electronic Arts zuschieben will. Das Negativimage der Firma als »Böses Imperium« sei unangebracht, da würden kluge, engagierte Menschen hart daran arbeiten, das zu tun, was sie für richtig halten. »Aber damals praktizierte Electronic Arts einige Dinge, die völlig inkompatibel mit Origins Firmenkultur waren. Sie glaubten zum Beispiel an Einstellungsstopps und Stellenstreichungen. Origin hatte aber vorher nie jemanden rausgeworfen, in unserer Firmengeschichte lag die Fluktuation nahe null. Sobald wir zu Electronic Arts gehörten, kam es zu Quartalskorrekturen, wo es dann hieß: Okay, eure Abteilung muss drei Leute entlassen. Da meinte ich: Moment mal, wieso, warum? Wir hatten doch geplant, sechs Leute mehr anzuheuern! Und die Antwort lautete: Nein, statt sechs Mitarbeitern mehr sind es jetzt drei weniger. Und ihr müsst nach wie vor den Terminplan einhalten. Das er-



Nach dem Serien-Highlight folgt der Absturz: Erheblicher Zeitdruck sorgt bei Ultima 8 Content-Kürzungen und Schlampigkeiten wie der anstrengenden Sprungsteuerung.



gab für uns nicht nur keinen Sinn, es machte uns auch wütend, frustrierte und deprimierte uns.« Den Pünktlichkeitsbestrebungen ist es zu verdanken, dass Ultima 8 als Fragment erscheint.

Diablo vor Diablo

»Ich glaube wirklich, dass das Design, die Vision und die ursprüngliche Intention von Ultima 8 fantastisch waren«, beteuert Richard Garriott, »Hätten wir es so vollendet, wie anfangs geplant, wäre es nicht nur ein Ultima-Höhepunkt geworden, sondern auch ein ›Diablo vor Diablo‹. Es hätte sowohl all die tollen Action-Rollenspiel-Aspekte gehabt als auch die Tiefe, die man von einem Ultima erwartet.« Doch Electronic Arts pocht auf den Erscheinungstermin, schließlich gilt es, langfristige Marketingkampagnen zu planen und Aktionäre mit zuverlässigen Quartalsergebnissen zu erfreuen. »Es war ihr Druck, aber unser Fehler«, bekennt Garriott. Was am 15. März 1994 veröffentlicht wird,

Der versteckte fliegende Teppich ist das Highlight unter den zahlreichen Easter Eggs in Ultima 7.



Die Super-Nintendo-Version von 1994 ist eine Art Ultima 7 light mit abgespeckten Dialogen und Avatar ohne Party-Anhang. 2006 wird sie im Rahmen der Sammlung EA Replay auch für PSP veröffentlicht.

Neues Metaversum der Origin-Altmeister

Was haben Star Citizen, Shroud of the Avatar und Underworld Ascendant gemeinsam? Die neuen Projekte von drei Origin-Veteranen sind im selben Multiversum angesiedelt! Bei Ultima 7 liegt das Wrack eines Kilrathi-Raumschiffs im Acker – nur ein Gag oder Andeutung eines gemeinsamen Spielweltraums? Während unseres Gesprächs bestätigt Richard Garriott, dass sich die Ultima-Serie und Weltraumsaga Wing Commander dasselbe Metaversum teilen, »auch wenn die Kontinuität zwischen diesen Spielen immer recht lose war«, wie er lachend einräumt. Dann verrät er, dass das Trio Richard Garriott (Ultima), Chris Roberts (Wing Commander) und Paul Neurath (Ultima Underworld) wieder etwas ausheckt: »Wir machen das heute noch: Shroud of the Avatar, Star Citizen und Underworld Ascendant teilen sich ein Universum. Es gibt also Artefakte von Star Citizen in den beiden anderen Spielen und umgekehrt.« Auch die Hintergrundgeschichten der Spielwelten sollen das gemeinsame Multiversum berücksichtigen.

ist schlichtweg unfertig, aus Zeitgründen entfallen rund zwei Drittel der ursprünglich geplanten Story-Schauplätze. Auch Feinschliff und Bedienung leiden unter der Hetze. Die berühmte Sprungsteuerung wird erst durch einen späteren Patch erträglich. Eine leidvolle Erfahrung, auch für das Entwicklungsteam: »Am Ende war es uns egal, wie schlecht das Spiel war«, seufzt Mike McShaffry über den Produktionsstress.

Nicht nur Termindruck und Kürzungsaxt werden zum Verhängnis, es gibt einen Qualitätsverlust beim Entwicklungsteam. Die tolle Truppe von Ultima 7 wird auf vier verschiedene Projekte verteilt. Zwar stoßen neue Leute hinzu, aber durch die Personalverteilung wird »es schwieriger, die alte Magie wieder zu entfachen«, meint McShaffry, der Ultima 8 als Game Director betreut: »Es war das erste Mal, dass ich irgendetwas gemanagt hatte. Es wurde unglaublich viel Druck gemacht, das Spiel vor Ende März 1994 zu veröffentlichen. Der Crunch war so absurd, dass wir nicht mehr geradeaus denken konnten. Zu dieser Zeit arbeiteten wir 100-Stunden-Wochen. Inzwischen wissen wir, dass das menschliche Gehirn bei zu viel Erschöpfung nicht mehr kreativ sein kann. Als Ultima 8 abgegeben wurde, war jeder fertig und heilfroh, es hinter sich zu haben.« McShaffry lernt eine wichtige Lektion: »Niemanden juckt es, wenn du dein Spiel später veröffentlichst. Hauptsache, die Qualität ist hoch – beschleiße die Spieler nicht.«

Aus heutiger Perspektive

Was würden die beiden Herren bei einem hypothetischen Remake von Ultima 7 heute anders machen? Richard Garriott ist mit dem Spiel an sich immer noch zufrieden. Könnte er den Programmcode komplett neu schreiben, würde er sich vor allem Engine und Entwicklungstools widmen: »Unsere Vehikel und Schiffe waren keine eigenständigen Objekte, die mussten aus



verschiedenen Teilen zusammengeschnitten werden. Und bei auf Stühlen sitzenden Charakteren war es ein riesiges Gemurkse, die Beine bei allen vier Richtungen hinzukriegen, etwa ob sie von etwas verdeckt werden oder sichtbar sind. Das lag am damaligen Stand der Technologie, und es wäre ein großes Plus, die Tools zu verbessern. Wir hatten das weitgehend für die Spieler gefixt, aber es war ein arges Gefummel für die Entwickler.«

Mike McShaffry hat sich einige Gedanken über die Betrachterkamera gemacht: »Viele Spielefirmen haben bei Fantasy-Rollenspielen die Ego-Ansicht gewählt, aber die hat so einige Nachteile, vor allem wenn du eine ganze Heldengruppe steuerst. Die Perspektive ändert das ganze Gameplay: Wenn du von außen auf deine Charaktere blickst, kann sich keiner hinter dir anschleichen, aber du siehst auch nicht sehr weit. Das wirkt sich darauf aus, welche Geschichte man erzählen, welches Abenteuer man designen kann. Klar, die Grafik sollten wir enorm verbessern, aber die Kamera ist eines der Dinge, die ich nicht ändern würde.« Und wo wir gerade beim Spinnen sind: Wie hätte sich die Ultima-Reihe vielleicht fortentwickelt, wenn Origin weiter an ihr gearbeitet hätte? Da kann sich McShaffry ein Werk von Peter Molyneux als Vorbild vorstellen: »Ultima 10 oder 11 wären vermutlich Fable sehr ähnlich gewesen. Ich mochte dieses Spiel wirklich sehr, weil du alle möglichen Entscheidungen treffen konntest, die sich auf die Welt auswirkten, egal ob gut oder böse. Aber das hätte wohl zu einem weiteren Meeting geführt, in dem mich Richard von etwas ganz anderem überzeugte.« ★



Wiedersehen mit alten Weggefährten macht Freude ... meistens. Nicht nur lolo ist von Chuckles' einsilbigem Rätsel genervt.

Unter der Erde warten in Britannia weitläufige Dungeons. Und ein Drache. Mit einem Schatz. Die Echtzeit-Kämpfe sind allerdings unübersichtlich – am besten automatisiert man den Avatar.



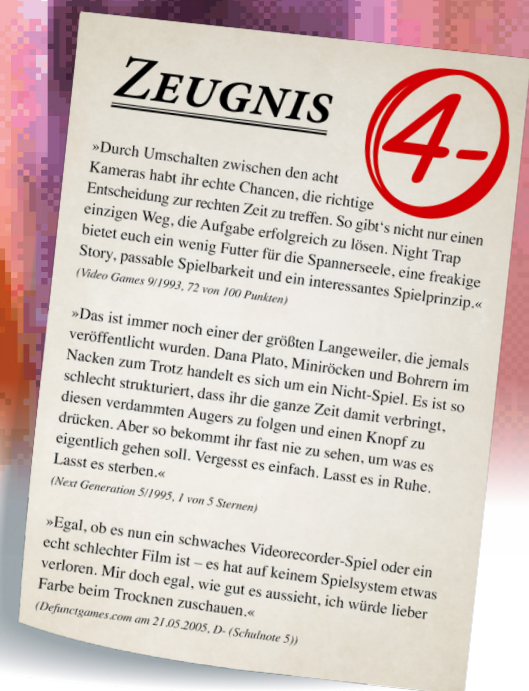
Legendär schlecht: Night Trap

VOYEURE GEGEN VAMPIRE



Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Die ersten CD-Versionen von Night Trap erschienen nicht offiziell in Deutschland, weshalb er dieses Kleinod erst kürzlich kennenlernte. Seitdem versucht er ohne Erfolg, das Lied von der Pyjamaparty aus seinem Kopf zu kriegen.



Auf DVD: Video-Special

Die Konsolenpläne eines Spielzeugkonzerns gebaren ein Pionierwerk des interaktiven Films. Doch repräsentierte Night Trap die Zukunft des Mediums – oder seinen Niedergang?

Von Heinrich Lenhardt

Night Trap hat alles, was herrlicher Horror-Trash braucht: spärlich bekleidete Teenager, blutlusterne Vampire und einen aufrechten Helden, der das Pyjamaparty-Massaker als einziger verhindern kann. Nicht etwa, indem er sich mit gezückter Waffe ins Geschehen stürzt. Vielmehr verharrt er in seinem Versteck, schaltet zwischen acht Überwachungskameras hin und her und macht blutsaugende Hausfriedensbrecher per Fernbedienung unschädlich. Einfach einen Knopf drücken, sobald die Abstandsanzeige im roten Bereich ist, schon rasselt der Eindringling durch die nächste Falltür. Aber nur durch viel Ausprobieren lässt sich herausfinden, wann man

welchen Schauplatz betrachten sollte. Wenn wir die liebebreizende Lisa im Badezimmer beobachten, während nebenan kreischende Kommilitoninnen verschleppt werden, ist das dem Spielerfolg nicht gerade dienlich. Aber so richtig viel Spiel steckt hier eh nicht drin.

Schauspieler > Sprite?

Anderthalb Stunden digitalisierte Videoszenen und minimales Spielgeschehen: Night Trap ist der Vorkämpfer all jener »interaktiven Filme«, mit denen PC-Spieler Mitte der Neunzigerjahre belästigt werden. Denn die CD-ROM als Datenträger verheißt genügend Speicherplatz, um digitalisierte Filmschnipsel abzuspielen; manch zeitgenössischer Betrachter wittert hier die Zukunft des Mediums: »Faszinierend anzusehen, sehr unterhaltsam, mittelschwer und leicht zu bedienen«, frohlockt das US-Magazin GamePro. Doch der Spieler macht eigentlich nicht viel, probiert herum und merkt sich den Ablauf der Geschehnisse, um beim nächsten Versuch mehr Erfolg zu haben. Doch die Faszination »echter« Schauspieler ist nicht zu verleugnen: »Ein richtiger interaktiver Film, nicht ein computergeneriertes Spiel«, brüstet sich die Packungsrückseite. Wer will schon pixelige Spritehelden sehen, wenn er TV-Sternchen Dana Plato in die Augen gucken kann? Die Multimedia-Revolution wurde gar schon in den Achtzigern ausgekocht: Night Trap verdanken wir einer Konsole von Hasbro, die nie das Licht der Welt erblickte.

VHS-Konsole für die Massen

Als in den Siebzigern das Atari-Fieber ausbricht, reagieren die etablierten Spielwarenkonzerne unterschiedlich. Während Mattel 1979 seine eigene Konsole Intellivision auf den Markt bringt, hält sich Hasbro zunächst aus dem neuen Markt heraus. Eine verpassste Gelegenheit? Zu den neuen Geschäftstätigkeiten des Atari-Gründers Nolan Bushnell gehört auch die Spielzeugfirma Axlon: Deren Marketingchef Tom Zito propagiert 1985 ein Abspielgerät, das Filme und Spiele verschmelzen soll. Arbeitstitel: Projekt NEMO



Diese »Skandalszene« empörte amerikanische Politiker: Durstige Ninja-Vampire bohren Lisas Hals an – und für uns heißt es »Game Over«.



Wir wechseln beliebig zwischen acht Räumlichkeiten, in denen sich mehrere Handlungsereignisse gleichzeitig abspielen.

Genre: Interaktiver Film

Publisher: Sega

Entwickler: Digital Pictures

Veröffentlichung: 1992

Legendär, weil: ... bei diesem Multimedia-Vorreiter das ganze Spielgeschehen mit Videos inszeniert wird. Die »realistische« Darstellung, inklusive leicht geschürzter Grazien, alarmiert die US-Jugendschützer.

Schlecht, weil: ... die Interaktivität sich darauf beschränkt, zwischen acht Kameras zu wechseln und den Fallenknopf zu drücken. Das Design ist unfair, nach Einsatzabbruch fängt man ganz von vorne an.

Fazit: Dubiose darstellerische Leistungen, lachhafte Effekte und ein Drehbuch mit Selbstparodie-Qualitäten. Doch auch hartgesottene Trash-Fans werden durch den schikanösen Spielablauf verzaubert.

(»Never Ever Mention Outside« – »Niemanden draußen erwähnen«). Um die rund sieben Millionen Dollar Entwicklungskosten aufzubringen, klopft Bushnell bei Hasbro an. Das System soll Control-Vision heißen und VHS-Videokassetten als Datenträger verwenden. Nicht nur eine, sondern mehrere Videospielen können gleichzeitig gelesen werden. Neuartige Konzepte scheinen möglich, bei denen der Spieler zwischen mehreren Filmsequenzen wechseln kann. Der ehemalige Atari-Programmierer Rob Fulop wird von einem experimentellen Theaterstück inspiriert, das in mehreren Räumen gleichzeitig spielt.

Tamara findet NEMO

Beim 1981 uraufgeführten »Tamara« kommt das Theaterpublikum in Bewegung: Die Zuschauer laufen durch ein ganzes Gebäude und entscheiden selber, welche Szenen sie miterleben und welche nicht. Fulop greift diese Idee 1986 für eine fünfminütige Demo namens Scene of the Crime auf: Der »Spieler« kann zwischen diversen Charakteren wechseln, die in einem Haus nach verstecktem Geld suchen. Das Hasbro-Management ist beeindruckt und fordert von Fulop ein umfangreicheres Spiel für eine jugendliche Zielgruppe – so entsteht 1987 Night Trap.

16 Tage dauern die Dreharbeiten, in sechs Monaten wird das Videomaterial zum Spiel

verkleistert – das jedoch erst fünf Jahre später erscheint. Denn kurz vor der geplanten Ankündigung des Control-Vision-Systems macht Hasbro Anfang 1989 einen Rückzieher. Die Hardware ist auf schnelles Video-RAM angewiesen, doch die Speicherpreise haben sich durch die boomende PC-Nachfrage fast verdreifacht. Im Einzelhandel gibt es Zweifel an den Marktchancen einer 300 Dollar teuren Konsole, doch Hasbro will die Hardware nicht mit Verlust verkaufen. Filmspiele zu entwickeln, ist auch nicht gerade billig, Night Trap und das ähnlich konzipierte Sewer Shark kosten zusammen 4,5 Millionen Dollar – damals eine stattliche Summe. Nach dem abrupten Ende von Control-Vision erwirbt Tom Zito, inzwischen Manager bei Hasbro, die Rechte an den beiden unveröffentlichten Spielen und wartet auf bessere Zeiten – spricht: geeignete Hardware.

Politiker auf den Barrikaden

Die VHS-Träume sind geplatzt, aber bald naht das neue Medium CD-ROM. Am 15. Oktober 1992 erscheint Night Trap als Launchtitel für Mega-CD, das CD-Laufwerk für Segas Mega Drive. Technisch bessere Versionen folgen für Sega 32X, 3DO, PC und Mac. Die Inhalte bleiben unverändert – und führen in den USA zu einer Zensurdebatte und der Etablierung eines Altersfreigabesystems. Als sich der US-Kongress 1993 mit Gewalt in Spielen beschäftigt, wird Night Trap neben Mortal Kombat als besonders beschämendes Beispiel genannt. Das erstaunt nicht nur wegen der Harmlosigkeit der angeblichen Sex- und Gewaltszenen. Einigen entrüsteten Politikern entgeht, dass der Spieler die jungen Frauen nicht belästigt, sondern beschützt – offensichtlich haben die wenigsten Volksvertreter den Titel je gespielt. Wie kann man den Mix aus schauspielerischem Unvermögen und Drehbuch-Torheit überhaupt ernst nehmen?

Auch 25 Jahre nach der Veröffentlichung scheiden sich an Night Trap die Geister. Kult oder Krampf, selbstironisch oder einfach nur dilettantisch? Das schlechteste Spiel aller Zeiten oder ein Technologie-Pionier, der seiner Zeit voraus war? Die persönliche Bewertung hängt stark davon ab, in welchem Ausmaße man für den Humor der absurden Handlung empfänglich ist. Die »Augers« genannten Vampire schleichen verumt wie Ninja-Azubis und betont vorsichtig durchs



Mit Nebel und Slapstick-Drolligkeit versinken die Eindringlinge in Falltüren.

Haus. Tappen sie unter kräftigem Nebelmaschinengebrauch in eine Falle, erinnern die Slapstick-Szenen eher an »Kevin – Allein zu Haus« als an jugendgefährdenden Horror.

Video killed the Spieldesign

Der Retro-Trash-Charme des Videomaterials ist besser gealtert als das Spielprinzip. Night Trap erfordert viel Herumprobieren und Geduld, um zu lernen, wann sich welche wichtigen Sequenzen wo abspielen. Beispielsweise wird regelmäßig der Farbcode für die Fallenauslösung geändert – wenn wir das nicht mitkriegen, lassen sich danach keine Vampire mehr in Fallgruben stürzen. Falls uns zu viel Augers durch die Lappen gehen, wird der Einsatz dann schnell abgebrochen; wir werden fürs Ansehen von Storyszenen quasi bestraft. Im Prinzip ist Night Trap in 25 Minuten durchspielbar, doch dazu bedarf es vieler Anläufe, und die ersten Versionen des Spiels haben keine Speicheroption. Das anfängliche Amüsement weicht bald Langeweile, weil immer wieder dieselben Clips abspielen. Rob Fulop war sich der Einschränkungen seiner »Moviegames« durchaus bewusst, er wollte damit die Masse der Nichtspieler faszinieren. Netter Versuch, ziemlich daneben, aber durchaus richtungsweisend: Lange bevor sich Stars wie Mark Hamill, William Shatner oder Christopher Walken für Spiele filmen ließen, trat Dana Plato vor die Kamera, um mit unserer Hilfe kesse Teens vor Vampiren zu retten. Übrigens: Im Herbst 2017 soll ein Remaster für PlayStation 4 und Xbox One erscheinen. Der PC bleibt verschont. ★



Undercover-Agentin Kelli konfrontiert einen Blutsauger mit ihrer Unterwäsche. Können wir sie durch einen heldenhaften Knopfdruck retten?



Night Trap ist harmloser als sein Ruf, unzuchtiger als in dieser Pyjama-Party-Szene wird es nicht.

ULTRA VIEL SPEICHER

Weil Spieler nie genug Speicher haben, spendieren wir dem ONE GameStar-PC Ultra jetzt 480 statt 250 GB SSD und 2.000 statt 1.000 GB Festplatte und auch vielen weiteren Rechnern mehr Speicher.

Gutschein

GAMESPLANET

10 Euro

ab 35 € Mindestumsatz

★ **GameStar**

PC ULTRA

- ▶ Core i7 7700 (4x 3,6 GHz)
- ▶ NVIDIA GeForce GTX 1060 6 GB
- ▶ 16 GB DDR4-2400 RAM **NEU**
- ▶ 480 GB SSD **NEU**
- ▶ 2.000 GB HDD & DVD-Brenner **NEU**

nur 1599,-

Gutschein

GAMESPLANET

10 Euro

ab 35 € Mindestumsatz

★ **GameStar**

PC XL

- ▶ Core i5 7600K (4x 3,8 GHz)
- ▶ NVIDIA GeForce GTX 1050 Ti 4 GB
- ▶ 16 GB DDR4-2400 RAM **NEU**
- ▶ 240 GB SSD
- ▶ 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur 1199,-

Gutschein

GAMESPLANET

10 Euro

ab 35 € Mindestumsatz

★ **GameStar**

PC ULTRA XTREME

- ▶ Core i7 7700K (4x 4,2 GHz)
- ▶ NVIDIA GeForce GTX 1080 8 GB
- ▶ 16 GB DDR4-2400 RAM **NEU**
- ▶ 480 GB SSD
- ▶ 2.000 GB HDD & DVD-Brenner **NEU**

nur 1999,-

Gutschein

GAMESPLANET

10 Euro

ab 35 € Mindestumsatz

★ **GameStar**

NOTEBOOK PRO 15

- ▶ Core i7 7700HQ (4x 2,8 GHz)
- ▶ GeForce GTX 1060 6 GB
- ▶ 16 GB DDR4-2133 RAM **NEU**
- ▶ 250 GB SSD & 1.000 GB HDD
- ▶ 15,6 Zoll Full-HD-Display

nur 1699,-

Gutschein

GAMESPLANET

10 Euro

ab 35 € Mindestumsatz

★ **GameStar**

NOTEBOOK PRO 17

- ▶ Core i7 7700HQ (4x 2,8 GHz)
- ▶ NVIDIA GeForce GTX 1060 6 GB
- ▶ 16 GB DDR4-2133 RAM **NEU**
- ▶ 250 GB SSD & 1.000 GB HDD
- ▶ 17,3 Zoll Full-HD-Display

nur 1799,-

Alle Preise in Euro inkl. gesetzlicher MwSt. Angaben Stand 03.07.2017. Änderungen vorbehalten. Alle Angebote nur solange der Vorrat reicht.

* Rabattgutschein bei Gamesplanet Deutschland. Gültig ab 35 Euro Mindestumsatz. ** Download-Gutschein. Online-Benutzerkonto erforderlich. Nur noch bis 31.07.2017.

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

Konfiguriert von der GameStar-Redaktion für maximalen Spielspaß

ONE GAMESTAR-PC ULTIMATE RYZEN

Maßstäbe neu definiert: 8 Rechenkerne mit Ryzen 1700X, GeForce GTX 1070 und besonders hochwertige ASUS- und Corsair-Hardware zum unschlagbaren Aktionspreis. Nur jetzt im Sommer!



Inklusive 10€ Gutschein auf gamesplanet.de *
Inklusive Vollversion des Weltraum-Shooters »Everspace« **

nur **1499,-**

PROZESSOR AMD Ryzen 7 1700X (8x 3,4 GHz) **MAINBOARD** ASUS STRIX B350F Gaming **KÜHLER** Corsair Hydro H60
GRAFIKKARTE ASUS GeForce GTX 1070 8 GB Dual OC **ARBEITSSPEICHER** Corsair Vengeance LPX 16 GB DDR4-2400
SOLID STATE DRIVE Samsung SSD 850 Evo 250 GB **FESTPLATTE** Western Digital WD Blue 1.000 GB
NETZTEIL Corsair VS550 80+ mit 550 Watt **GEHÄUSE** Corsair 270R mit Seitenfenster



www.gamestarpc.de



Gigabyte GTX 1060 Aorus Xtreme Edition 6G 9Gbps im Test

GTX 1060 MIT SPEICHER-TURBO

Nvidia bietet die GeForce GTX 1060 aus dem sehr beliebten Preisbereich von 250 bis 300 Euro mittlerweile auch mit schnellerem Speicher an. Aber bringt das in Spielen überhaupt etwas? Von Christoph Liedtke

Es gibt neue Grafikkarten von Nvidia mit den nicht grade kompakten Bezeichnungen »GeForce GTX 1060 9,0 Gbps« und »GeForce GTX 1080 11,0 Gbps«. Die letzten vier Buchstaben stehen übersetzt ins Deutsche jeweils für »Gigabit pro Sekunde« und beziehen sich auf den Speichertakt. Die neuen Grafikkarten besitzen im Vergleich zu den ur-

sprünglichen Modellen mit 8,0 Gbps (GTX 1060) und 10,0 Gbps (GTX 1080) einen um 1,0 GHz gesteigerten effektiven RAM-Takt. Die 1060- und 1080-Modelle mit schnellerem RAM-Takt kosten praktisch das Gleiche wie die ursprünglichen Varianten und ersetzen diese nach und nach komplett. Der höhere Speichertakt der GeForce GTX 1060

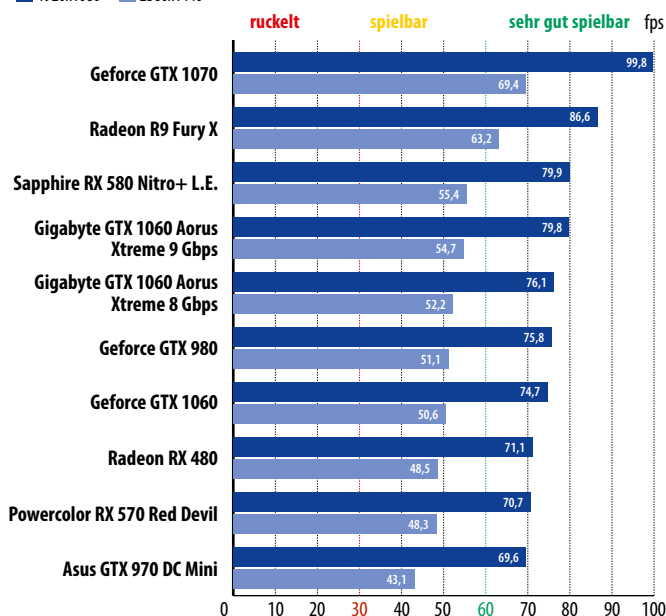
lässt sich einerseits als Antwort auf die Radeon RX 580 von AMD deuten. Andererseits ist eventuell auch nur der aktuell produzierte GDDR5-Speicher durch verbesserte Fertigungsverfahren mittlerweile zu der etwas höheren Taktrate fähig. Dass die GeForce GTX 1080 ebenfalls flotteren VRAM erhält, könnte gleichzeitig auch mit der für Anfang

Spiele-Benchmarks

Full HD- und WQHD-Benchmarks

Durchschnitt aus sechs Spielen (4x DX11, 1x DX12, 1x Vulkan)

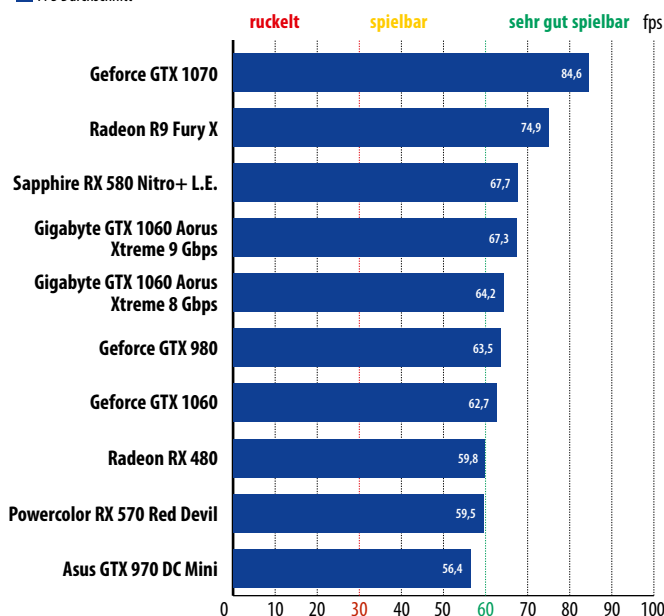
■ 1920x1080 ■ 2560x1440



Performance-Rangliste insgesamt

Durchschnitt aus sechs Spielen (4x DX11, 1x DX12, 1x Vulkan)

■ FPS Durchschnitt





Die GTX 1060 Aorus Xtreme bietet je einen DVI- und HDMI 2.0b-Anschluss, dazu drei DisplayPort 1.4-Anschlüsse. Die Karte misst 28,1 Zentimeter in der Länge und ist 13,7 Zentimeter breit.



Gigabyte spendiert der Aorus Xtreme eine aufwändige RGB-Beleuchtung, die sich auf der Kühlerabdeckung und der Grafikkarten-seite erstreckt. Die stabilisierende Backplate ist unbeleuchtet.

August erwarteten Konkurrenz durch Radeon-Karten mit Vega-Chip von AMD zu tun haben.

Der mit effektiven 8,0 GHz getaktete GDDR5-Speicher der GeForce GTX 1060 wird also auf 9,0 GHz gesteigert, der Takt des GDDR5X-Speichers der GeForce GTX 1080 steigt von 10,0 auf 11,0 GHz. Die veränderten Taktraten erhöhen auch die jeweilige Speicherbandbreite: Über das 192 Bit breite Speicherinterface der GTX 1060 wird der GDDR5-Speicher mit 216 statt mit 192 GByte/s angesteuert. Im Falle der GTX 1080 erhöht sich die Speicherbandbreite von 320 auf 352 GByte/s. Der Chiptakt und weitere technische Eckdaten bleiben identisch, auf

eine Founders Edition mit höheren Speichertaktraten verzichtet Nvidia. Dementsprechend gibt es nur von Herstellern entworfene Custom Designs, die derzeit noch mit einem Aufpreis von rund 10 bis 25 Euro gegenüber den älteren Modellen im Handel erhältlich sind. Der Preisunterschied dürfte aber zunehmend verschwinden.

Anhand der GTX 1060 Aorus Xtreme Edition 6G 9Gbps von Gigabyte testen wir ein neues Modell mit 9,0 GHz Speichertakt und wollen herausfinden, ob der höhere Speichertakt in der Spielepraxis überhaupt einen relevanten Einfluss hat. Gigabyte hebt bei der Aorus Xtreme 6G auch den Takt des

GP106-Grafikchips an: Mit 1.620 MHz (1.847 MHz Boost) ist die Karte jeweils über 100 MHz höher getaktet als von Nvidia für eine GTX 1060 vorgesehen. Mithilfe des Tools Aorus Graphics Engine lassen sich außerdem weitere Takt-Modi freischalten, der OC-Mode erhöht den Boosttakt auf 1.873 MHz, im Silent-Mode wird er auf 1.708 MHz abgesenkt. Um die hohen Taktraten möglichst konstant zu halten und die Grafikkarte dabei leise und kühl zu betreiben, nutzt Gigabyte die Windforce 2X-Kühlung. Zwei 100 Millimeter große Axial-Lüfter sind auf zwei Aluminiumkühlblöcken platziert. Eine Kupferbodenplatte, die auf Chip und VRAM sitzt, leitet

LCPOWER™
www.lc-power.com



Gewinnspiel auf www.lc-power.com

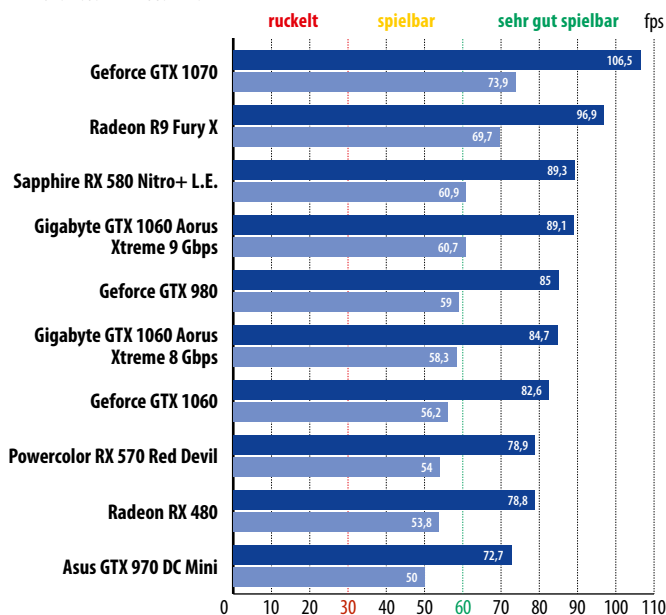


Spiele-Benchmarks

Battlefield 1

DX11, Ultra-Preset, SSAO, TAA

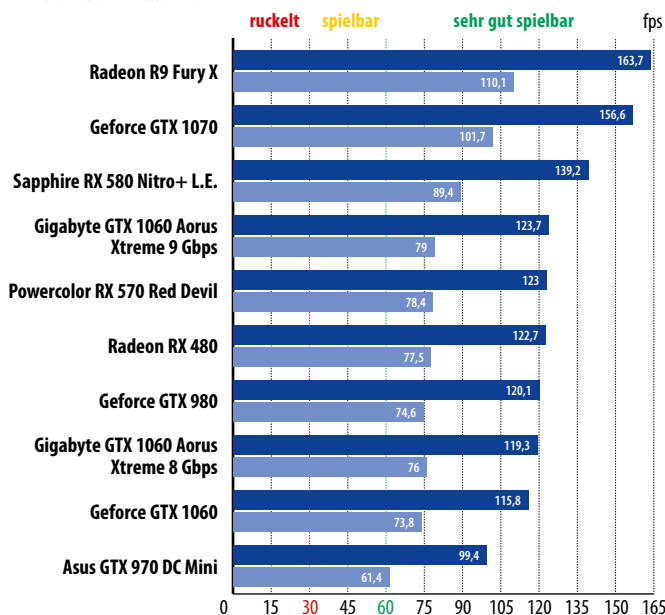
■ 1920x1080 ■ 2560x1440



Doom

Vulkan, Ultra-Preset, TSSAA

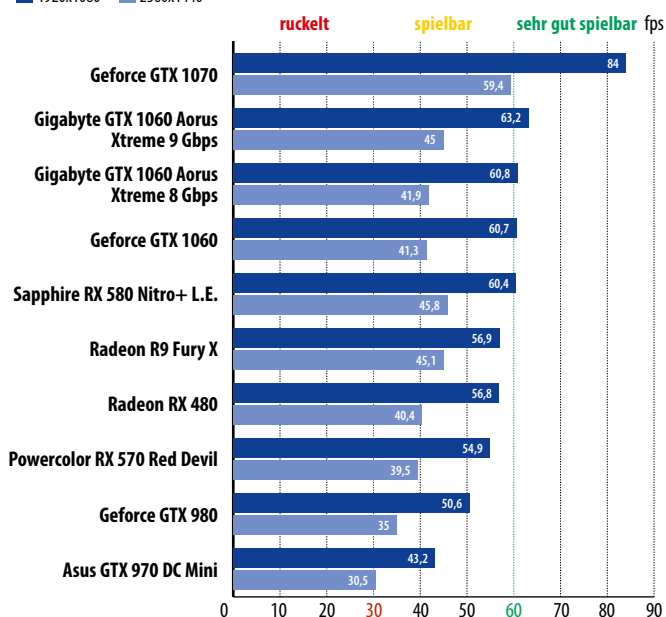
■ 1920x1080 ■ 2560x1440



Rise of the Tomb Raider

DX12, Sehr Hoch-Preset, SMAA

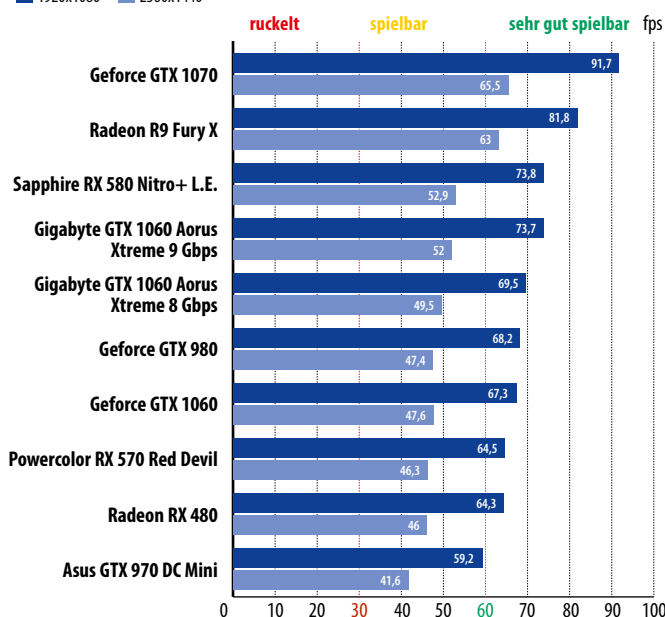
■ 1920x1080 ■ 2560x1440



The Witcher 3: Wild Hunt

DX11, Höchste-Preset, SSAO, HW off

■ 1920x1080 ■ 2560x1440



die Abwärme über vier Heatpipes an die vertikal ausgerichteten Kühlrippen ab. Aufgrund der wuchtigen Kühlung nimmt die Grafikkarte drei Slots im Gehäuse ein. Mit einem Preis von rund 340 Euro ist die Aorus Xtreme 6G 9Gbps von Gigabyte eines der teuersten GTX 1060-Modelle, das schon in die Nähe der günstigsten Modelle der GTX 1070 heranreicht (ab 400 Euro). Die Ausstattung der Aorus Xtreme mit einer stabilisierenden Backplate sowie RGB-Beleuchtung auf der Kühlerabdeckung und der Seite ist allerdings umfangreich.

Benchmarks

Die Aorus Xtreme Edition hält in unseren Spiele-Benchmarks ihren Chiptakt bei mindestens 2.000 MHz und schwankt nur

manchmal auf sogar noch leicht höhere 2.012 MHz. Um den Unterschied beim Speichertakt darzustellen, haben wir die Grafikkarte mit effektiven 8,0 GHz und 9,0 GHz getestet. Der höhere Speichertakt beschleunigt die GTX 1060 in Spielen um bis zu sieben Prozent und sie kann damit je nach Spiel zur Radeon RX 580 von AMD aufschließen oder diese sogar überholen.

Im Durchschnitt bringt der höhere Speichertakt ein Performance-Plus von fünf Prozent, die Aorus Xtreme 6G 9Gbps ist dank ihrer konstant hohen Taktrate von 2.000 MHz in etwa so schnell wie die ebenfalls hoch getaktete Radeon RX 580 Nitro+ Limited Edition von Sapphire. Der Vorsprung zur Founders Edition der Geforce GTX 1060 steigt auf sieben Prozent an. Ohne die Takt-

steigerung des Speichers bewegt sich die GTX 1060 von Gigabyte auf dem Niveau einer Geforce GTX 980 im Referenzdesign und ist nur zwei Prozent schneller als eine Founders Edition der GTX 1060.

Lautstärke, Temperatur und Stromverbrauch

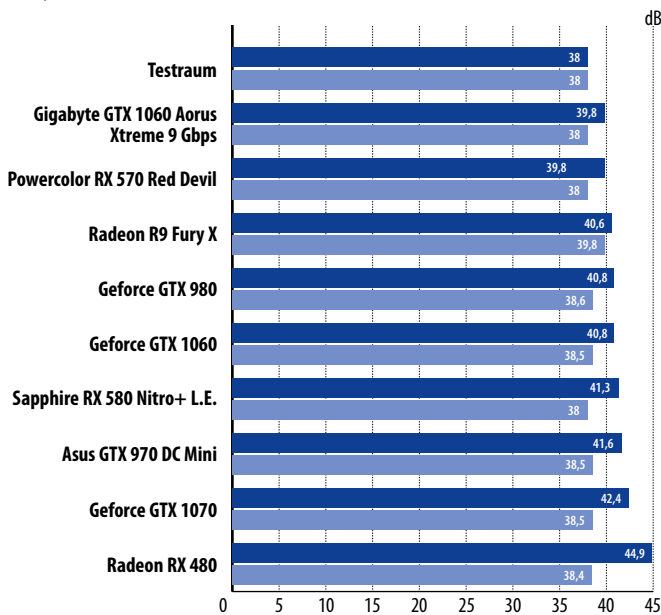
Der GP106-Grafikchip von Nvidia stellt die Windforce 2X-Kühlung vor keinerlei Probleme, die Aorus Xtreme agiert zu jeder Zeit leise und bleibt unter Last so kühl wie kaum eine andere von uns getestete Grafikkarte. Im Leerlauf stehen die zwei 100 Millimeter großen Axial-Lüfter bis zu einer Chiptemperatur von 60 Grad still und drehen in Spielen mit maximal 1.350 Umdrehungen pro Minute auf. Das Lüfterrauschen ist dabei mit 39,8 Dezibel nur leicht wahrnehmbar, aus einem

Lautstärke & Temperatur

Lautstärke

Gemessen in Dezibel. Je höher, desto lauter.

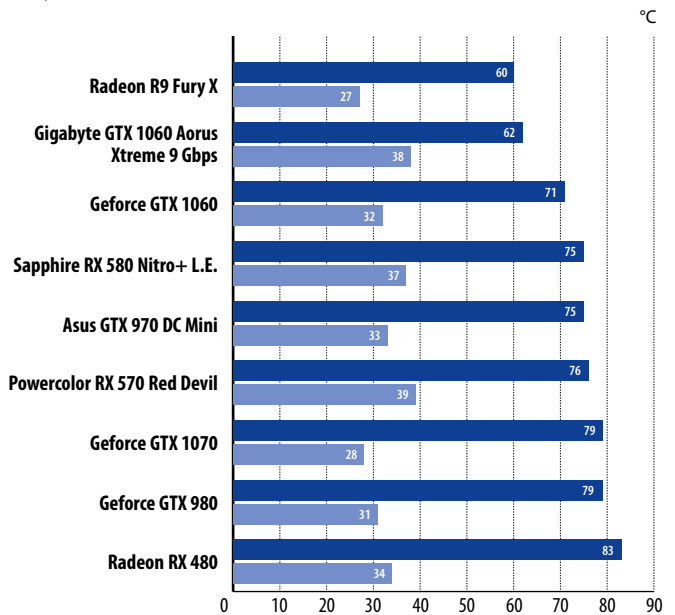
■ Spielelast ■ Leerlauf



Temperatur

Gemessen in °C. Raumtemperatur: 20°C. Je höher, desto heißer.

■ Spielelast ■ Leerlauf



Christoph Liedtke
@vAronized

Die Aorus Xtreme mit schnellerem Speicher liefert ein tolles Gesamtpaket aus hoher Spieleleistung, niedrigen Temperaturen und angenehmer Geräuschkulisse. Mir persönlich ist der Preis von deutlich über 300 Euro für eine durchschnittlich fünf Prozent flottere Geforce GTX 1060 aber dennoch zu hoch. Das Geld ist meiner Meinung nach besser in ein GTX 1060 Custom Design mit herkömmlicher Speichertaktung bis 280 Euro investiert – bei Abstrichen in der Ausstattung. In diesen Preisregionen ist auch die im Vergleich zur RX 480 ebenfalls nur minimal überarbeitete Radeon RX 580 von AMD mehr als nur einen Blick wert. Die Verfügbarkeit entsprechender Modelle ist allerdings aufgrund des anhaltenden Mining-Hypes stark eingeschränkt und verteuert die Karten unverhältnismäßig stark.

geschlossenen PC-Gehäuse ist die Grafikkarte kaum mehr zu hören.

Während unserer Spiele-Benchmarks haben wir eine Chip-Temperatur von maximal 62 Grad gemessen, der Kühler von Gigabyte hat also noch reichlich Reserven, die in höhere Taktraten oder ein großzügigeres Temperaturtarget umgemünzt werden können. Erwartungsgemäß trumps Nvidia beim Stromverbrauch unter Spielelast im Vergleich zur aktuellen Polaris-Architektur der Radeons auf, im Vergleich mit dem geringeren Speichertakt tut sich aber wenig: Mit maximal 205 Watt verbraucht die Aorus Xtreme 6G 9Gbps sieben Prozent mehr Watt als



Die Windforce 2X-Kühlung besteht aus Kupferplatte für Chip und VRAM, vier Heatpipes und zwei Aluminium-Radiatoren, für Frischluft sorgen zwei 100 Millimeter große Axial-Lüfter.

eine Geforce GTX 1060 FE mit 8,0 GHz Speichertakt (analog zur identisch gesteigerten Leistung), im Leerlauf messen wir 45 Watt.

Messbar schneller, spürbar teurer

Der um 1,0 GHz auf insgesamt 9,0 GHz (effektiv) hochgetaktete Videospeicher der Geforce GTX 1060 zeigt anhand der Gigabyte Aorus Xtreme Edition 6G 9Gbps im Vergleich zu den Modellen mit 8,0 GHz (effektiv) GDDR5-Speicher eine Mehrleistung von durchschnittlich fünf Prozent in Full HD- und WQHD-Auflösung. Das ist zwar messbar, im Spielealltag aber nicht spürbar. Rein von der Leistung bewegt sich die Aorus Xtreme auf dem Niveau einer übertakteten Radeon RX 580 von AMD, wie der Sapphire Nitro+ Limited Edition. Das wertige Kühl-Design und die üppige Ausstattung machen aus dem Testkandidaten allerdings kein Schnäppchen: Zum Testzeitpunkt werden mindestens 340 Euro fällig. Das trennt sie preislich nur um etwa 50 Euro von den günstigsten und vor allem deutlich schnelleren Geforce GTX 1070-Modellen. Der Aufpreis für den schnelleren Speichertakt beträgt derzeit etwa 25 Euro, gleichzeitig ist die Auswahl an verfügbaren Modellen gering und beschränkt sich auf gut ausgestattete und dementsprechend teure Custom Designs. Aus Spielersicht lohnt es sich deshalb unserer Meinung nach eher,

etwas mehr Geld für eine flottere GTX 1070 auszugeben oder Geld zu sparen und zu einem der günstigeren GTX 1060-Modelle im Preisbereich unter 300 Euro zu greifen. ★

GEFORCE GTX 1060 AORUS XTREME EDITION 6G 9GBPS GRAFIKKARTE

Hersteller / Preis	Gigabyte / 340 Euro
Grafikchip	GP106-410
Standard-/Turbotakt	1.620 / 1.847 MHz
Speicher / eff. Takt	6,0 Gbyte GDDR5 / 9,0 GHz
Shader / TMUs / ROPs	1.280 / 80 / 48
Anschlüsse	3x DP 1.4, 1x HDMI 2.0b, 1x DVI
TDP	120 Watt

- ausreichend Leistung für 1920x1080 und maximale Details
- auch für 2560x1440 noch Reserven
- ab Werk übertaktet
- lautlos im Leerlauf
- leise unter Last
- sehr gute Energieeffizienz
- RGB-Beleuchtung und Backplate
- präzise Bedienung
- belegt drei Slots im Gehäuse

FAZIT

Rundum gelungene Grafikkarte, dank des schnelleren Speichers gewinnt die GTX 1060 um fünf Prozent an Leistung.

PREIS/LEISTUNG: Ausreichend



Samsung C24FG70 im Test

QUANTUM-DOT TFT FÜR SPIELER

Der gebogene Gaming-Monitor Samsung C24FG70 wartet im Test mit Quantum-Dot-Display, FreeSync und 144 Hertz auf – der erste Spiele-TFT von Samsung seit Langem. Von Nils Raettig



Der C24FG70 von Samsung richtet sich klar an Spieler. Diese Zielgruppe hatte der Hersteller im Monitorsegment viele Jahre lang weitgehend außer Acht gelassen. Mit der Kombination aus hoher Bildwiederholrate (maximal 144 Hertz), FreeSync mit AMD-Grafikkarten zur optimalen Synchronisation der Bildausgabe zwischen GPU und Monitor und einem gebogenen VA-Panel mit Quantum Dot-Technik will Samsung jetzt auch ambitionierte Gamer wieder von sich überzeugen.

Die Auflösung (1920x1080) und die Größe (23,5 Zoll) sind weit verbreitete Standardkost, durch seine zahlreichen Ergonomie-Optionen hebt sich der C24FG70 dagegen klar von der Masse ab. Wir klären, ob Ausstattung, Verarbeitung, Bildqualität und die für Spieler relevanten Faktoren wie Input Lag und Reaktionsverhalten beim etwa 320 Euro teuren Samsung-TFT stimmen.

Spieleleistung: FreeSync

Beim Samsung C24FG70 beeinflussen ungewöhnlich viele Faktoren die Spieleleistung. So gibt es neben drei verschiedenen Einstellungen für die Reaktionszeit (»Standard«, »Faster«, »Fastest«) je nach verwendeter Anschlussart (HDMI oder Displayport) leicht abweichende FreeSync-Bereiche. Außerdem findet sich im Menü noch eine »Low Input

Lag«-Option, die die Verzögerung durch die Signalverarbeitung der TFT-Elektronik zwischen Eingaben und ihrer Umsetzung auf dem Monitor minimieren soll.

Den geringsten Unterschied machen die FreeSync-Bereiche, auch weil beide Bereiche etwas zu spät greifen: Per HDMI ist reguläres FreeSync ab 62 Hertz (beziehungsweise 62 fps) möglich, per DisplayPort ab 70 Hertz. Das ist deshalb etwas schade, weil FreeSync das Spielgefühl unserer Erfahrung nach genau wie Nvidias Pendant G-Sync vor allem in eher niedrigen fps-Bereichen zwischen 30 und 50 fps spürbar verbessert.

Immerhin unterstützt der C24FG70 die »Low Framerate Compensation« (bei Nvidias G-Sync »Frame Doubling« genannt). Sinken die fps unter den minimal unterstützten FreeSync-Wert, werden die Bilder pro Sekunde künstlich erhöht, indem bereits angezeigte Frames länger dargestellt werden. Das dient dem Zweck, auch bei niedrigen fps eine möglichst optimale Synchronisation zwischen der Bildausgabe durch die Grafikkarte und der tatsächlichen Anzeige der Frames auf dem Monitor zu ermöglichen. FreeSync kann dadurch beim C24FG70 auch unterhalb der Grenze von 70 fps (beziehungsweise 62 fps bei HDMI-Anschluss) ohne die Nachteile des klassischen V-Sync

wie einer erhöhten Eingabeverzögerung verhindern, dass es zu störenden Bildteilungen kommt (»Tearing«). Die Verbesserung des Spielgefühls durch FreeSync ist aber am besten, wenn die Technik in regulärer Form möglichst früh greift und die Low Framerate Compensation entsprechend spät genutzt werden muss. Gegenüber Monitoren wie dem Acer XG270HU (Test in GameStar 06/2015, S. 116ff), wo der reguläre FreeSync-Bereich eher greift, hat der Samsung C24FG70 in dieser Hinsicht dadurch spürbar das Nachsehen.

Reaktionszeit und Input Lag

Die drei Optionen zur Reaktionszeit unterscheiden sich in ihrer Umsetzung und dem Endergebnis spürbar von anderen TFTs. Einerseits, weil Samsung auf den letzten beiden Stufen zusätzlich kurzzeitig die Hintergrundbeleuchtung deaktiviert, um störende Bewegungsunschärfe zu minimieren. Andererseits, weil es auf der höchsten Stufe nicht



Über diese Tasten an der Unterseite des Samsung-Monitors können drei verschiedene Profile per Knopfdruck aufgerufen werden.



Um ungewollte Bewegungsunschärfe zu verhindern, kann der C24FG70 die Hintergrundbeleuchtung zwischen einzelnen Frames deaktivieren.



Nils Raettig
@nraettig

Ich mag das schlichte Design des C24FG70 und die flexible Monitorhalterung – auch wenn sie etwas ausladend ist. Dank schneller 144 Hertz, sehr niedrigem Input Lag und der Möglichkeit, die für VA-Panels typische Bewegungsunschärfe zu reduzieren, kommen auch Shooter sehr gut zur Geltung – wobei man entweder mit reduzierter Helligkeit oder mit leicht störender Bewegungsunschärfe leben muss. Weniger schön ist das erst spät (ohne Low Frame-rate Compensation) greifende FreeSync, außerdem sollte Samsung das Problem mit dem aufleuchtenden Strich bei aktiviertem FreeSync in den Griff bekommen. Das Quantum-Dot-Display sorgt für eine gute bis sehr gute Bildqualität. Unterm Strich ist der C24FG70 ein sehr schneller und durchaus überzeugender Spielermonitor mit der ein oder anderen Schwäche.

Flackern, wenn man den Monitor per Menü auf 60 Hertz limitiert. Der flackernde Strich scheint laut Berichten in Foren ein generelles Problem des TFTs zu sein. Weil der Strich sehr klein ist, fällt er in der Regel allerdings kaum auf. Da uns gleichzeitig für PC-Spieler kein guter Grund einfällt, den Monitor künstlich per Menü auf 60 Hertz zu limitieren, fällt auch das zweite Problem letztlich nicht schwer ins Gewicht.

Zwei weitere Probleme, von denen in Foren und Bewertungen teilweise zu lesen ist, sind bei unserem Testgerät nicht aufgetreten: einerseits Farbartefakte an den Rändern von sich bewegenden Objekten (laut Berichten meist lilafarben), andererseits eine sichtbare blaue Linie am linken oder rechten Bildschirmrand (vermutlich durch die blaue Hintergrundbeleuchtung hervorgerufen).

Wie weit verbreitet diese Faktoren sind, können wir nicht einschätzen. Dass sich die



Die ungewöhnliche Halterung des Displays erlaubt es, den C24FG70 in der Höhe zu verstellen, zu neigen und zu schwenken. Der Platzbedarf ist durch die Konstruktion aber vergleichsweise hoch.

Qualität von Monitormodellen derselben Reihe relativ stark voneinander unterscheiden kann, ist allerdings nichts Ungewöhnliches, Stichwort: Panel-Lotterie. In relativ naher Zukunft erscheint mit dem C24FG73 übrigens ein Nachfolgemodell des C24FG70 mit überarbeitetem Standfuß und angepasster Firmware, bei dem die angesprochenen Probleme möglicherweise behoben sind.

Verarbeitung und Bedienung

Eine weitere Besonderheit des Samsung C24FG70 ist die Verbindung von Display und Standfuß. Sie erinnert an einen Roboterarm oder an eine klassische Schreibtischlampe und besteht aus zwei zylinderförmigen Elementen, die jeweils über ein flexibles Gelenk miteinander und mit dem Display verbunden sind. Auch eine kleine Schlaufe zur Kabelführung ist vorhanden.

Der Monitor lässt sich dadurch vielfältig justieren: Er ist in der Höhe verstellbar, leicht schwenk- und neigbar, außerdem unterstützt er die (für Spieler eher uninteressante) Pivot-Funktion zur Drehung des Displays um 90 Grad. Die Konstruktion hat allerdings zur Folge, dass der Monitor relativ viel Platz auf dem Schreibtisch einnimmt.

Der Rahmen des frontal betrachtet ausreichend entspiegelten Displays ist relativ schmal. An den Seiten erinnert er optisch an gebürstetes Aluminium, sonst kommt fast

ausschließlich mattes Plastik zum Einsatz. Das macht zwar einen robusten Eindruck, besonders hochwertig und edel wirkt der Monitor aber nicht. Die relativ große Standfußfläche kann auf Wunsch mit einem pulsierenden oder passend zur Tonausgabe erstrahlenden Blaulicht bestrahlt werden, mehr optische Akzente gibt es nicht.

Die Bedienung erfolgt über ein etwas futuristisch anmutendes, aber dennoch zweckmäßiges und gut strukturiertes Menü. Bestimmte Einstellungen wie die Hertz-Zahl oder der Low Input Lag lassen sich dabei in einem von drei Profilen abspeichern, die sich über drei entsprechende Tasten an der Unterseite des Monitors direkt auswählen lassen. Die allgemeine Menünavigation erfolgt über einen kleinen Joystick an der Rückseite, der seine Sache abseits der etwas zu schwergängigen Tastenfunktion zur Auswahl von Elementen sehr gut macht. ★

C24FG70 MONITOR

Hersteller / Preis	Samsung / 320 Euro
Größe / Auflösung	23,5 Zoll / 1920x1080 (144 Hz)
Panel / Reaktionszeit	VA (Quantum Dot) / 1 ms
Höhenverstellung	ja
Neigbar / Swivel / Pivot	ja / ja / ja
Anschlüsse	1 x DP 1.2 / 2 x HDMI 1.4
Extras	Curved / 144 Hz / FreeSync beleuchteter Standfuß

- 144 Hertz
- niedriger Input Lag
- hohe maximale Helligkeit
- guter Schwarzwert
- hoher Kontrast
- viele Ergonomie-Optionen
- gut strukturiertes Monitormenü
- präzise Bedienung
- FreeSync greift regulär frühestens ab 62 Hertz/fps
- im FreeSync-Modus unter Windows teilweise kleine Bildfehler
- Wölbung verschlechtert die Blickwinkelstabilität
- Standfuß benötigt vergleichsweise viel Platz

FAZIT

Schneller Spielermonitor mit guter Bildqualität, FreeSync greift für unseren Geschmack aber deutlich zu spät.

PREIS/LEISTUNG: Ausreichend



Das Monitormenü wird über einen kleinen Joystick an der Rückseite gesteuert. In Sachen Anschlüsse stehen zwei HDMI-Ports, ein DisplayPort und eine Kopfhörer-Verbindung zur Verfügung.



CASEKING.de

HIER ist NICHTS Standard! ★ SEIT 2003 ★

THE ICON SERIES

— Become iconic. —

**EXKLUSIV BEI
CASEKING**



**NEU - AB SOFORT AUCH MIT
ECHTLEDER BESTELLBAR**

ICON Echtleder - schwarz/schwarz

ICON Echtleder - cognac/schwarz

ICON Echtleder - mitternachtsblau/graphit

IKONISCHE BÜROSTÜHLE IM RACING-STIL

Die ICON-Serie hat sich zum Ziel gesetzt, den Luxus und die unerreichte Detailverliebtheit der noblechairs-Produktpalette mitsamt kompromissloser Ästhetik zu einem hochmodernen und niveauvollen Stuhl für all jene zu verschmelzen, die sich nach etwas Ikonischem sehnen.

PERFEKT GENARBTES ECHTLEDER

Die Schaffung der noblechairs ICON-Serie mit genarbttem Echtleder hat einen ungebrochen hohen Grad der Fertigungspräzision nötig gemacht, der im Endergebnis ein unerreichtes Zusammenspiel von Funktion und Ergonomie gewährleistet, aber dabei den unverwechselbaren noblechairs-Flair bewahrt.

CASEKING.DE/ICON

 **noblechairs**

Teufel Cage im Test

TEUFELS ERSTES HEADSET



Das Teufel Cage ist das erste Gaming-Headset für PC und Konsole der Berliner Firma. Neben dem eigenständigen Design hat das Cage auch einige Besonderheiten zu bieten. Von Florian Klein



Beidseitig: Stecken Sie das Mikrofon an der Rückseite des Ohrhörers an und drehen das Cage um 180 Grad, sind Mikro und Strippen rechts. Das USB-Kabel passt zwar nur an einer Hörerseite, stört dabei aber nicht.

Das Teufel Cage lässt sich sowohl als Gaming-Headset am PC per USB als auch mit abgestecktem Mikrofon als Kopfhörer am Smartphone (per 3,5-mm-Klinke) nutzen.

Abgesehen vom markanten Äußeren mit dem prominenten Logo auf den Ohrhörern ist das Cage zunächst ein klassisches Stereo-Headset mit einem 40-mm-Lautsprecher pro Ohr. Durch den integrierten USB-Soundchip (C-Media Xear) ist USB die erste Wahl beim Anschluss an den PC, analoger 3,5-mm-Klinkenanschluss ist aber ebenfalls möglich. Allerdings liegt nur ein 1,3 m langes Kabel mit einem vierpoligen 3,5-mm-Stecker für das Smartphone bei. Wenn Sie das Cage analog an Ihre vorhandene PC-Soundkarte anschließen wollen, benötigen Sie einen (nicht mitgelieferten) Splitter von dem vierpoligen 3,5-mm-Stecker auf zwei dreipolige wie beim PC üblich. Dank des abnehmbaren Mikrofons lässt sich das Cage auch als Kopfhörer für unterwegs nutzen, der optisch nicht an ein Headset erinnert, allerdings können Sie mangels Mikrofon dann auch nicht darüber telefonieren.

Eine Besonderheit hat sich Teufel beim Cage einfallen lassen: Der Mikrofonarm lässt sich am Ohrhörer sowohl vorne wie auch hinten anstecken (das 3,5-mm-Klin-

kenkabel ebenfalls). In der Standardkonfiguration ragt das Mikrofon also links vom Mund heraus. Verbinden Sie es aber mit der Rückseite des Ohrhörers und drehen folglich das Headset um 180 Grad, haben Sie Mikro und auch das Anschlusskabel auf ihrer rechten Seite – die Soundchip-Software tauscht dabei automatisch die Stereokanäle, sodass die akustische Seitenzuordnung erhalten bleibt. Bei gleichzeitigem Anschluss von PC oder Konsole (per USB) und Smartphone (per Klinke) dient ein separater Schiebeschalter am linken Ohrhörer zum Umschalten des Mikrofons zwischen PC und Smartphone. So können Sie telefonieren, ohne den Chat damit zu belästigen. Eine ebenfalls am linken Ohrhörer untergebrachte Multifunktionstaste dient zum Annehmen sowie Beenden eines Anrufes oder regelt die Wiedergabe des Smartphones (Start/Stop, nächster/letzter Titel, Google Search/Siri).

Komfort

Namensgebendes Element des Teufel Cage sind die aus eloxiertem Aluminium gefertig-

ten Ohrmuschelhalterungen, der Kopfbügel besteht aus Kunststoff mit einem Metallkern. Trotzdem ist das Cage mit etwa 280 Gramm ein ziemlich leichtes Headset und trägt sich auch nach Stunden noch sehr angenehm. Die Polsterung mit Memory-Schaum entspricht dem gängigen Standard, und die ausladenden Ohrmuscheln umschließen die Ohren problemlos. Sie erwärmen aufgrund des Kunstlederüberzuges die Lauscher spürbar, aber nicht übermäßig. Das Mikrofon lässt sich dank Metallgliederarm in einem weiten Feld sicher positionieren und verstellt sich nicht ungewollt. Außerdem ist die Stummschaltung mittels eines mechanischen Schalters am Mikrofonarm realisiert und lässt sich intuitiv finden. Das gleiche gilt für die Lautstärkewalze am linken Ohrhörer – unterm Strich ein sehr bequemes, leichtes und gut gepolstertes Headset mit intuitiver Bedienung.

Einziger Kritikpunkt ist das USB-Kabel zum Anschluss an PC oder Konsole. Die Strippe ist dermaßen dick ummantelt, dass sie für unser Empfinden zwar robust, aber

auch etwas zu unflexibel wird. Ein etwas weniger steifes Kabel würde uns hier besser gefallen. Das 3,5-mm-Klinkenkabel ist dagegen zwar ebenfalls ummantelt, aber dünner und flexibel genug, dass es unterwegs am Smartphone überhaupt nicht stört.

Klang

Trotz des eigenwilligen Designs zeigt sich das Teufel Cage beim Klang eher traditionell und beim ersten Probehören sogar erstaunlich zurückhaltend. Eine echte Bass-Schleuder (zu Lasten der restlichen Frequenzen) erwarten wir von einem HiFi-Hersteller wie Teufel sowieso nicht, aber das Cage gibt Musik und Spiele doch überraschend linear wieder und ist weit von der üblichen Badewanne in der Frequenzkurve (durch überbetonte Bässe und Höhen) entfernt. Wer mächtig donnernde Bässe und tief grollende Geschütze vom Teufel Cage erwartet, wird dadurch zunächst enttäuscht. Zu nüchtern und ausgewogen klingt alles, und vor allem bei den Bässen haben auch wir mittels Equalizer (im Treiber des USB-Soundchips) ein wenig nachgeholfen, weil es durchaus etwas mehr sein darf als die Standardeinstellung. Und die klar ansprechenden 40-mm-Lautsprecher des Cage machen das klaglos mit – mit einer leichten Anhebung der tiefen Frequenzen hat der Bass dann auch ordentlich Druck, sodass die Ohrmuscheln auf Wunsch vibrieren, gleichzeitig bleibt er trotzdem trocken und präzise!

Die Auflösung quer durch das Spektrum ist hoch und auch kleine Klangdetails werden nicht von dominanteren Geräuschen oder Instrumenten überlagert. Durch die geräumigen Ohrmuscheln profitieren auch Surround-Simulationen und ermöglichen einen realistischen Klangraum, abhängig natürlich von der Qualität des Spielesounds und auch



Der Lieferumfang des Cage: Abnehmbares Mikro mit Stummschalter **1**, USB-Strippe (3 m) für PC/Konsole **2** und 3,5-mm-Klinkenkabel (1,3 m) für das Smartphone **3**.

des Verfahrens zur Berechnung des virtuellen Raumklangs. Insgesamt gefällt uns der Klang des Cage sehr gut, da er stets natürlich und ausgewogen bleibt und mit etwas Hilfe auch ausreichend Bassdruck bietet, um krachende Schlachten akustisch eindrucksvoll, aber stets präzise zu vermitteln. Das Mikrofon überträgt Sprache sehr klar, ohne Rauschen und mit guter Filterung der Hintergrundgeräusche. Da es keinen Schaumstoffüberzug hat, ist es etwas anfällig für Atemgeräusche. Der flexible Mikrofonarm erlaubt aber jederzeit eine korrekte Platzierung, sodass der Luftstrom beim Atmen und Sprechen nicht über das Mikro streift. Außerdem lässt sich die eigene Übertragung (bei USB-Anschluss am PC) per Monitorfunktion überwachen, sodass ungewollte Atemgeräusche schnell auffallen, bevor einen der Chat darauf hinweist.

Surround-Simulation

Der integrierte Soundchip von C-Media beherrscht die Wiedergabe mit bis zu 24 Bit und 96 KHz sowie einer ganzen Reihe heute üblicher Funktionen (Equalizer, dynamische Bassverstärkung, Lautstärkeangleichung, Stereo-Upmix) und einer Surround-Simulation namens Xear Surround Headphone. Die Surround-Simulation macht ihre Sache in der Regel gut, es ist allerdings nicht ganz leicht, Geräusche direkt von vorne oder hinten zu unterscheiden. Auch die Differenzierung zwischen Klangquellen ober- oder unterhalb der Spielfigur bleibt akustisch schwierig. Allerdings gelingt das auch nur den besten Surround-Simulationen. Insgesamt bewegt sich Xear Surround Headphone in etwa auf dem Niveau von Dolby Headphone, verliert aber etwas gegen das CMSS3D der Soundblaster-Karten und relativ deutlich gegen Sennheisers exzellente (aber teure) Binaural Engine des GSX 1000. Nützlich ist in jedem Fall der Equalizer, um das Basspotenzial des Cage auszureizen und die standardmäßig neutrale Klangwiedergabe an den eigenen Geschmack und das aktuelle Szenario anzugleichen. Auch die Nebengeräusch-Unterdrückung für das Mikrofon funktioniert gut.

Das Teufel Cage ist so ein fast rundum gelungener Einstieg des Berliner HiFi-Herstel-

lers in den Markt der Gaming-Headsets für den PC (und die Konsolen). Das Design des Cage ist eigenständig, individuell und vor allem auch stabil und komfortabel. Alle Gelenke sind robust ausgeführt, und durch das geringe Gewicht trägt sich das Cage auch nach Stunden noch angenehm. Egal, ob beim Einsatz zuhause oder mit abgestecktem Mikro als Kopfhörer für unterwegs. Der Klang ist dabei durchweg gut bis sehr gut, man merkt der neutralen und präzisen Wiedergabe des Cage die Wurzeln im HiFi-Sektor an: keine über- oder unterbetonten Frequenzen und stets klare Wiedergabe. Beim ersten Hören führt das zwar teils zu etwas Ernüchterung, da keine Bässe dominant wummern. Allerdings hat das Cage durchaus viel Druck im Bassbereich, sofern das gewünscht ist, es erfordert aber Drehen am Equalizer. Die Surround-Simulation funktioniert, gute Gaming-Soundkarten sind aber noch besser. Im Direktvertrieb bei Teufel kostet das Cage 169 Euro und der Preis geht für das Gebotene in Ordnung, sofern Sie auch alle Features und die Flexibilität des Cage nutzen. ★

TEUFEL CAGE HEADSET

Hersteller / Preis	Teufel / 169 Euro
Lautsprecher	Stereo (40 mm)
Anschluss	USB / 3,5-mm-Klinke
Kabellänge	3,0 m (USB) + 1,3 m (3,5 mm)
Bauart	geschlossen
Fernbedienung	am Ohrhörer

- präziser, neutraler Klang über alle Frequenzen
- druckvoller und exakter Bass
- sehr leicht, stabil und robust
- absteckbares Mikrofon mit Stummschaltung
- Lautstärkewalze am Ohrhörer
- Mikrofon links wie rechts einsetzbar
- auch als Kopfhörer für unterwegs
- Bass könnte noch tiefer hinabreichen
- USB-Soundchip ist dedizierten Gaming-Soundkarten unterlegen
- USB-Strippe etwas zu steif
- Ohren erwärmen sich leicht

FAZIT

Sauber klingendes und flexibel einsetzbares Gaming Headset mit hohem Tragekomfort und stabiler Verarbeitung.

PREIS/LEISTUNG: Ausreichend



Florian Klein
@Opi_Flo

Mir hat das Teufel Cage im Test viel Spaß gemacht, egal ob beim Zocken am PC oder unterwegs am Smartphone. Ich bin sowieso ein Fan der Doppelnutzungsmöglichkeit, so hat man stets guten Sound und auch höhere Investitionen lassen sich besser rechtfertigen. Der Komfort beim Cage ist top und der Klang sauber und neutral. Nur wenn ich dominanten Bass will, muss ich etwas am Equalizer drehen, dann liefert das Cage aber auch im Tieftonbereich druckvollen und knackigen Sound. Ich persönlich würde mir aber noch eine pure Variante des Cage als klassisches Stereo-Headset mit Kopfhöreroption (aber ohne USB-Soundchip) zu einem günstigeren Preis wünschen. Denn der integrierte Soundchip tut zwar, was er soll – aber wer schon eine gute Soundkarte hat, braucht ihn nicht.

EINKAUFSFÜHRER

Wer sich momentan einen neuen Spiele-PC bauen will, steht vor einem Problem: Viele Grafikkarten ab der Mittelklasse wie Radeon RX 570 und 580 sowie GTX 1060 und 1070 sind ausverkauft oder extrem viel teurer als bislang. Grund ist deren Einsatz beim sogenannten Mining der Krypto-Währung Ethereum. Bis sich die Verfügbarkeit wieder verbessert, ändern sich die Preise fast täglich – wir geben vorerst die ursprünglichen Preise an.

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	UPDATE
Intel Pentium G4560	65 €
Prozessorkühler	UPDATE
beim Prozessor mitgeliefert	0 €
Mainboard Sockel 1151	UPDATE
MSI B250M Pro-VDH	70 €
Arbeitsspeicher (DDR4-2400)	UPDATE
G.Skill Value 4 8,0 GByte Kit	70 €
Grafikkarte (4,0 GByte VRAM)	UPDATE
Zotac GTX 1050 Ti Mini	145 €
Festplatte	UPDATE
Western Digital WD Blue 1,0 TByte	50 €
SSD	UPDATE
keine	0 €
Gehäuse	UPDATE
Bitfenix Neos	40 €
Netzteil	UPDATE
be Quiet! Pure Power 10 400 Watt	55 €

GESAMTPREIS 495 €

Schnelle SSD	+95 €
Crucial MX300 275 GByte	95 €
Schnellere Grafikkarte	+60 €
Asus Expedition RX 570 OC	200 €

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	UPDATE
AMD Ryzen 5 1600 Boxed	220 €
Prozessorkühler	UPDATE
Be Quiet! Pure Rock	35 €
Mainboard Sockel AM4	UPDATE
Asus Prime B350-Plus	100 €
Arbeitsspeicher (DDR4-2400)	UPDATE
G.Skill Value 4 16,0 GByte Kit	120 €
Grafikkarte (8,0 GByte VRAM)	UPDATE
PowerColor RX 580 Red Devil	280 €
Festplatte	UPDATE
Western Digital WD Blue 1,0 TByte	50 €
SSD	UPDATE
Crucial MX300 275 GByte	95 €
Gehäuse	UPDATE
Fractal Design Core 2500	55 €
Netzteil	UPDATE
be Quiet! Pure Power 10 500 Watt	65 €

GESAMTPREIS 1.012 €

Intel-Alternative CPU	+15 €
Intel Core i5 7600K	235 €
Größere SSD	+55 €
Crucial MX300 525 GByte	150 €

Fazit Schneller Spielerechner mit über-
ragendem Preis-Leistungs-Verhältnis,
mit dem Sie bestens gewappnet sind für
aktuelle und zukünftige Spiele.

Preis/Leistung Sehr gut



1.250-Euro-PC

Preise

Prozessor Sockel AM4	UPDATE
AMD Ryzen 5 1600X Boxed	245 €
Prozessorkühler	UPDATE
Be Quiet! Pure Rock	35 €
Mainboard Sockel AM4	UPDATE
Asus Prime B350-Plus	100 €
Arbeitsspeicher (DDR4-2400)	UPDATE
G.Skill Value 4 16,0 GByte Kit	120 €
Grafikkarte (8,0 GByte VRAM)	UPDATE
KFA² GeForce GTX 1070 EX	400 €
Festplatte	UPDATE
Western Digital WD Blue 1,0 TByte	50 €
SSD	NEU
Crucial MX300 525 GByte	150 €
Gehäuse	UPDATE
Corsair Carbide Series 300R	80 €
Netzteil	UPDATE
be Quiet! Straight P. 10 CM 500 Watt	95 €

GESAMTPREIS 1.275 €

Größere SSD	+130 €
Crucial MX300 1,0 TByte	280 €
Schnellere Grafikkarte	+100 €
Palit GTX 1080 Dual OC	500 €

Fazit Sehr schneller Rechner mit sehr
gutem Preis-Leistungs-Verhältnis. Mehr
Geld müssen auch anspruchsvolle Spieler
nicht investieren.

Preis/Leistung Sehr gut

Grafikkarten-Prozessor-Index

Grafikkarten	Einstieger				Mittelklasse				High-End			
Radeon HD 7000	HD 7770	HD 7790	HD 7850	HD 7870	HD 7950	HD 7950 Boost	HD 7970 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	Einstieger				Mittelklasse				High-End			
Athlon II / Phenom II	X2 555	X3 720	X4 925	X4 965	X4 980	X6 1100T						
FX			4100	4170	6100	6300	8120	8350				
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

► **Gigabyte GTX 1060 G1 Gaming 3G** UPDATE
► 250 € ► 12/2016 ► bit.ly/2gTH2Hj
sehr schnell, leise / GeForce GTX 1060 / 3,0 GByte

► **Asus Expedition RX 570 OC** UPDATE
► 200 € ► — ► bit.ly/2gb2ScJ
schnell, leise / Radeon RX 570 / 4,0 GByte

► **Gigabyte GTX 1050 Ti G1 Gaming**
► 170 € ► online ► bit.ly/2gTH0Rg
schnell, leise / GeForce GTX 1050 Ti / 4,0 GByte

► **Sapphire Pulse Radeon RX 560**
► 120 € ► — ► bit.ly/2gXVznC
recht schnell, leise / Radeon RX 560 / 4,0 GByte

► **Palit GTX 1050 StormX** NEU
► 110 € ► — ► —
flott, leise / GeForce GTX 1050 / 2,0 GByte

GRAFIKKARTEN

AB 250 EURO

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Gigabyte GTX 1080 Windforce OC**
► 535 € ► — ► bit.ly/2nS0uLR
extrem schnell, leise / GTX 1080 / 8,0 GByte

► **Palit GeForce GTX 1070 Game Rock**
► 430 € ► online ► bit.ly/1PoaeCF
extrem schnell, sehr leise / GTX 1070 / 8,0 GByte

► **MSI GeForce GTX 1070 Armor OC**
► 395 € ► — ► bit.ly/2osK7UJ
extrem schnell, leise / GTX 1070 / 8,0 GByte

► **KFA² GeForce GTX 1070 EX**
► 400 € ► — ► bit.ly/2cULIAS
extrem schnell, leise / GTX 1070 / 8,0 GByte

► **Palit GeForce GTX 1060 Dual**
► 265 € ► — ► bit.ly/2gTCDWE
sehr schnell, leise / GTX 1060 / 6,0 GByte

PROZESSOREN

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **AMD Ryzen 7 1700X** UPDATE
► 360 € ► online ► —
8 Kerne / 3,4 – 3,8 GHz / SMT 16 Threads / freier Multi / AM4

► **Intel Core i7 7700K** UPDATE
► 340 € ► online ► —
4 Kerne / 4,2 – 4,5 GHz / Hyperthreading / freier Multi / S1151

► **AMD Ryzen 5 1600X** UPDATE
► 245 € ► online ► —
6 Kerne / 3,6 – 4,0 GHz / SMT 12 Threads / freier Multi / AM4

► **Intel Core i5 7600K** UPDATE
► 235 € ► online ► bit.ly/1YFP1k2
4 Kerne / 3,5 – 3,9 GHz / freier Multi / S1151

► **Intel Pentium G4560** UPDATE
► 65 € ► — ► 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

► **Be Quiet Pure Rock** UPDATE
► 35 € ► — ► bit.ly/108Fk9e
Clip-Befestigung für AM4, leise

► **EKL Brocken Eco**
► 30 € ► — ► bit.ly/1Kof61h
günstig, kompakt, gute Kühlleistung, leise

► **Arctic Cooling Freezer 13**
► 25 € ► — ► bit.ly/13cs0vq
günstig, deutlich besser und leiser als die Boxed-Kühler

MÄUSE

BIS 50 EURO

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Logitech G402 Hyperion Fury**
► 45 € ► online ► bit.ly/1yHC8Vd
Optisch 4.000 dpi, interner Speicher, nur rechte Hände

► **Logitech G302 Daedalus Prime**
► 40 € ► online ► bit.ly/1ijjNVj
Optisch 4.000 dpi, sehr hochwertige Tasten, beide Hände

► **Cooler Master CM Storm Alcor**
► 40 € ► — ► bit.ly/2g5nHST
Optisch 4.000 dpi, sieben Tasten, nur rechte Hände

► **Sharkoon Drakonia Black**
► 35 € ► online ► bit.ly/1DMgoRw
Laser 8.700 dpi, Gewichte, Makros, nur rechte Hände

► **A4Tech XL-747H**
► 25 € ► online ► bit.ly/1GjtWeG
Laser 3.600 dpi, Gewichte, nur rechte Hände

MÄUSE

AB 50 EURO

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Logitech G403 Wireless**
► 80 € ► online ► bit.ly/2h9wGna
Optisch 12.000 dpi, kabellos, Gewicht, nur rechte Hände

► **Razer Deathadder Chroma**
► 60 € ► online ► bit.ly/1wHEKfd
Optisch 10.000 dpi, RGB-Beleuchtung, nur rechte Hände

► **Logitech G502 Proteus Spectrum**
► 60 € ► online ► bit.ly/1BnWII
Optisch 12.000 dpi, Gewichte, Profile, nur rechte Hände

► **Zowie FK1**
► 60 € ► — ► bit.ly/1W4SH6c
Optisch 3.200 dpi, gute Verarbeitung, beide Hände

► **Steelseries Rival 300**
► 55 € ► — ► bit.ly/1IIHYsp
Optisch 6.500 dpi, gummierte Oberfläche, nur rechte Hände

TASTATUREN

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Logitech G810** UPDATE
► 115 € ► online ► bit.ly/1uvioDE
mechanisch (Romer-G), Multimedia-Tasten, RGB

► **Steelseries Apex M500**
► 120 € ► — ► bit.ly/2GYT0Zx
mechanisch (MX rot), Makros, Profile

► **Cherry MX-Board 3.0**
► 65 € ► online ► bit.ly/1Bo2Hwl
mechanisch (MX nach Wahl), halbhocher Hub, MM-Tasten

► **Logitech G105**
► 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

► **Sennheiser Game One** NEU
► 170 € ► online ► —
Stereo, offene Bauweise, extrem komfortabel

► **Creative Sound BlasterX H5 TE**
► 75 € ► online ► bit.ly/2CdG3IH
Stereo, halboffene Bauweise, Smartphone-Option

► **Kingston HyperX Cloud II**
► 80 € ► online ► bit.ly/1ZX3QT
Stereo, geschlossen, USB (opt.), sehr komfortabel

► **Lioncast LX 50**
► 55 € ► online ► bit.ly/40pGHiy
Stereo, geschlossen, guter Klang, Mikro abnehmbar

► **Creative Fatal1ty Gaming**
► 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** UPDATE
► 230 € ► 09/14 ► bit.ly/1vUWckM
SATA3 / 512 GByte / Wartungs-, Klon-/Tool / 10 Jahre Garantie

► **SanDisk Ultra II**
► 150 € ► — ► bit.ly/1wjKRt8
SATA3 / 480 GByte / 3 Jahre Garantie

► **Samsung SSD 850 Evo**
► 95 € ► online ► bit.ly/1GhnNQ2
SATA3 / 250 GByte / Wartungs-, Klon-/Tool / 5 Jahre Garantie

► **Crucial MX300**
► 95 € ► — ► bit.ly/1LAj5gI
SATA3 / 275 GByte / 3 Jahre Garantie

► **SanDisk Plus**
► 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

SOUNDKARTEN

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Creative Sound Blaster ZxR** UPDATE
► 200 € ► online ► bit.ly/2gUeDTn
hervorragender Klang, Surround-Simulation

► **Creative Sound Blaster Z**
► 75 € ► online ► bit.ly/13on23b
sehr guter Klang, Surround-Simulation auf Headsets

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/1tKQA2c
präzise, starkes Force Feedback

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

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 DVD's

Trailer, Videos aus der Redaktion und tolle Vollversionen ohne Ende

Ganz einfach

- 1 Formular ausfüllen
- 2 Foto machen
- 3 Foto an shop@gamestar.de

Ja, ich bestelle das GameStar Miniabo für nur 13,99€

Wenn ich GameStar über das Miniabo hinaus lesen möchte, brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte dann weitere zwölf Ausgaben zum aktuellen Abopreis von derzeit 74,50 € pro Jahr. Nach dem ersten Jahr kann ich mein Abo jeweils zur übernächsten Ausgabe kündigen und erhalte zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Ausgaben zurück.

Vorname, Name		<input type="checkbox"/> Ich bezahle bequem per Bankeinzug		<input type="checkbox"/> Ich erwarte eine Rechnung	
Straße / Nr.		Geldinstitut			
PLZ / Ort		IBAN			
Telefon / Handy		Geburtsdag		BIC	
E-Mail		Datum / Unterschrift des neuen Lesers			

oder hier: www.gamestar.de/miniabo

Preise außerhalb Deutschlands: siehe www.shop.gamestar.de

GameStar erscheint im Verlag Webedia Gaming GmbH, Ridlerstr. 55, 80339 München, Registergericht München, HRB 99187, Geschäftsführer: Nicolas John.

Die Kundenbetreuung erfolgt durch den GameStar Kundenservice, durchgeführt durch die ZENIT Pressevertrieb GmbH, Postfach 810580, 70522 Stuttgart, Geschäftsführer: Joachim John

Die Vorletzte

FREE2PLAY-LYRIK

Nächtelang brüteten unsere Redaktionsdichter in konspirativen Mondlichtsitzungen, um zu beweisen: Das Free2Play-Genre ist ein wahrer Quell der Poesie. Von Michael Graf und Markus Schwerdtel

Das Premium-Item
Premium-Items sind rar,
doch du willst eines haben,
ist klar.
Dann musst du halt blechen,
doch das wird sich rächen,
wenn die Bank schaut am
Ende aufs Jahr.

Das Konto

Als um Mitternacht ermüdet ich
den Schreibtisch noch gehütet über manchem
Spiel voll Grinding, zäher Warterei und mehr,
Als ich schon mehr schlief als wachte,
war mir, als ich's klar bedachte,
So, als müsste ich nun holen, holen einen Boos-
ter her.

„Ja, im Echtgeldladen“, murrte ich,
„krieg ich einen Booster her!“
Sprach das Konto: »Nimmermehr!«

Denn die Echtgeldkäufe hoben,
seit sie sich ins Konto schoben,
meine Schulden in die Höhe, und ich sagte unge-
fähr: »Diese gottverdammten Spiele,
gratis sind sie, doch nicht viele, kann ich
ohne Grinding-Mühle, spielen einfach nebenher.
Sag, wie soll ich diese Grüte spielen einfach
nebenher?

Sprach das Konto: »Nimmermehr!«

Die Mikrotransaktion
Was ist so klein, so unaufdringlich,
Lockt sanft wie ein Sirenenton,
Tut gar nicht weh, bleibt stets er-
schwinglich?
Das ist die Mikrotransaktion.

Sie schlägt alleine kaum zu Buche,
Drum rate ich dir ganz salopp:
Geh ins Menü, schau nach und suche,
Nach einem Button namens »Shop«.

Kaufst du sehr viel im Echtgeld-Laden,
Dann nennen sie dich zärtlich »Wal«.
Kannst virtuell im Reichtum baden;
Dein Konto voll? Das war einmal.

Das Kosmetik-Item
Du siehst ihn und du willst ihn haben,
Du siehst ihn und du legst du hin,
Nur ein paar Euro legst du hin,
Willst dich an seiner Schönheit laben,
An seiner Pracht – am Helden-Skin.

Und aus der Lootbox ewig purzelt,
Erdacht von Menschen ohne Ethik,
Weil das System im Glücksspiel wurzelt,
Die allerfeinste Schrottkosmetik.

Dein Umhang brennt, die Waffe funkelt,
Denn dafür zahlst du richtig Pinke.
Zwecks Schönheit kaufst du, wie man munkelt,
Sogar für deinen Panzer Schminke.

Das Gratisspiel

Das Spiel, das niemals etwas kostet,
Das gibt es, darfst du gerne glauben,
Es will dir nur die Freizeit rauben,
Weil es den Spielspaß letztlich frostet.

Dann wird es zäh wie Teppichkleister,
Es zieht sich, quält sich, dehnt sich lange,
Nur Grind, der hält dich bei der Stange,
Es sei denn, du bist Echtgeldmeister.

Im Shop stehn all die schönen Sätze:
Erfahrungsboost und Item-Schätze,
Ersparen dir das Daumendrehen.

Ressourcenkauf und Levelsprünge,
Greif zu, dann fühlen sich die Dinge,
Schon fast wie früher an, wirst sehen.

Pay2Win

Du glaubst, zum Siegen braucht man Können?
Das ist doch Quatsch, du musst dir gönnen!
Greif einfach in dein Portemonnaie,
Schon schmilzt der Feind wie warmer Schnee.

Für ein paar Cent die dickste Knarre,
Für etwas mehr die schnellste Karre,
Zum Sieg legst du nen Fuffi hin,
Das nennt man doch nicht Pay2Win!

Im Megapanzer fülln paar Groschen,
Da sind die Newbies schnell verdrochen!
Wer gratis spielt – bei Fischen Butter –
Taugt doch nur als Kanonenfutter.

Das ist nicht fair? Ach, geh doch weinen!
Beziehungsweise: Zahl mit Scheinen!
Wer Geld hat, komm, das sagen alle,
Lebt auch in Spielen richtig pralle.

Und schlägt dich trotzdem jede Pfeife?
Dann denk mal nach, mein Freund, und greife
Für wenig Geld zum Starter-Pack
Und rotz die andern einfach weg.

Der In-App-Kauf

Steckst du im Mobile-Spielchen fest,
Gibt's etwas, das dich jauchzen lässt!
Denn es verlängert deinen Lauf:
Der In-App-Kauf.

Bei Google schäumt
der Schampus *schluck*,
Bei Apple lacht der Chef Tim Cook.
Es türmen sich Moneten auf:
Vom In-App-Kauf.

Bist du zu jung, gar noch ein Kind?
Hol Papas Portemonnaie geschwind!
Die Karte nimm mit »visa« drauf:
Zum In-App-Kauf.

Wenn der Gerichtsvollzieher schellt,
Spring aus dem Fenster, gib kein Geld,
Erklär »Auf Wiedersehn!« und schnauf:
Drecks-In-App-Kauf!

Die GameStar-Ausgabe 09/2017 erscheint am 23.8.2017.



1



2



3



4

1

Sudden Strike 4 TEST

Endlich wieder knüppelharte Echtzeit im zweiten Weltkrieg! Zumindest hoffen wir das inständig.

2

The Long Dark TEST

Nach fast drei Jahren im Early Access soll das Survival-Abenteuer fertig werden. Wir wagen uns in die Dunkelheit.

3

The End is Nigh TEST

Kann Edward McMillens neues Spiel an die Klasse von Super Meat Boy und The Binding of Isaac anknüpfen?

4

Spellforce 3 PREVIEW

Ein neues Team, ein neuer Look und viele tolle Ideen. Wir schauen uns den RTS-RPG-Hybrid an.

IMPRESSUM

Vergab Webedia Gaming GmbH
Ridlerstraße 55 • 80339 München
Tel.: 089 / 244 136 600
E-Mail: info@gamestar.de

Geschäftsführer Nicolas John – Anschrift des Verlags

Chefredakteur Heiko Klinge (v.i.S.d. § 55 Abs. 2 RStV) – Anschrift des Verlags

Jugendschutzbeauftragter Sandro Odak – Anschrift des Verlags

Registergericht Amtsgericht München
Handelsregisternummer: HR B 218 859
USt-ID Nr.: DE 300 33 09 61

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

Head of Webedia Gaming René Heuser

Director Sales Ralf Sattelberger

Chefredakteur Heiko Klinge

Chefredaktion Michael Graf, Markus Schwerdtel

Senior Project Manager Yassin Chakhchoukh

Produktionsleitung Aline Wallasch

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, Hannes Rossow, Kai Schmidt, Elena Schulz, Stefan Seiler, Jürgen Stöfler, Maurice Weber

Director Business Development Daniel Visarius

Medien-Produktion Christoph Klapetek (Ltd.), Alexander Beck, Sascha Mutschler

Layout und Design Sigrun Rüb (Ltd.), Eva Beck, Christian Müller

Redaktionsassistent Alexandra Lehner, Nicole Zeugner

Lektorat Bettina Wilding

Freie Mitarbeiter Nora Beyer, Benjamin Blum, Martin Deppe, Heinrich Lenhardt, Manuel Fritsch, Sascha Penzhorn, Michael Förtisch, Rainer Sigl, Benjamin Danneberg, Torsten Mastnak

Fotos Uwe Miethe, Petra Schmitz (Pressematerial ausgenommen), www.fotolia.de

Einsendungen Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.

Haftung Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.

ABO SERVICE

Service Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger
GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH
Postfach 810580, 70522 Stuttgart
Telefon: 0711/72 52 -275, Fax: -377
Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15
E-Mail: kundenservice@gamestar.de

Jetzt bestellen www.gamestar.de/shop
XL-Version (2 DVDs): Inland: 74,50 € (Studenten: 69,- €)
Österreich und sonstiges Ausland: 89,- € (Studenten: 79,- €)
Schweiz: 129,- SFR (Studenten: 109,- SFR)

Preise jeweils inklusive Versand. Preise und Versand in Nicht-EU-Länder auf Anfrage. Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abo 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)
Pia Aschenbrenner (-750), Laura Zwanziger (-751),
Oliver Thomas (-754)

Anzeigenpreise Es gilt stets die Preisliste unter www.webedia-group.de

Zahlungsmöglichkeiten HypoVereinsbank München
IBAN: DE17 7002 0270 0015 6610 67 SWIFT: HYVDEMMXXX

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:



sharkoon



SHARK
ZONE

GS10
GAMING SEAT



Take a Seat!

Unser sportlich-schlanker Sharkoon SHARK ZONE GS10 Premium Gaming Seat kommt im typischen schwarzgelben Design mit einer robusten Stahlrahmenkonstruktion daher. Für das Bezugsmaterial sowie die Kopf- und Lendenkissen verwenden wir hochwertiges Kunstleder. Die stützenden Schaumstoffpolsterungen an der Sitzfläche und Rückenleh-

ne bestehen aus Formschaum mit hoher Dichte. Eine individuelle Sitzhaltung garantieren die 3-Wege-Armlehnen, eine verstellbare Rückenlehne (90° bis 160°), die federunterstützte Wippfunktion inklusive Arretierung sowie eine Gasdruckfeder der Klasse 4 (Traglast 120 kg). Das Aluminiumfußkreuz verfügt über 60-mm-Rollen für beste Mobilität.

VIDEO



www.sharkoon.de

DER NATÜRLICHE DURSTLÖSCHER.



Krombacher 0,0%. Die sportlich-isotonische Erfrischung mit 0,0% Alkohol.