



Die ganze Welt der PC-Spiele

# GameStar

SEPTEMBER 09/2017







## ***InFinite A***

**GAMING DESKTOP PC**

# GAMING OHNE LIMIT

Intel® Core™ i7 Prozessor der siebten Generation | Windows 10 Home | MSI GeForce® GTX 1070 / 1060 Grafikkarte  
Intel Inside®. Herausragende Leistung Outside.



#### HIER KAUFEN:

##### DEUTSCHLAND:

Alternate  
amazon.de  
Computeruniverse.de

comtech  
Conrad  
Easynotebooks

Euronics  
Expert  
HardwareCamp24

HWH  
MediaMarkt.de  
Notebook.de

notebooksbilliger.de  
Otto.de  
Saturn.de

ÖSTERREICH  
Conrad  
MediaMarkt.at  
Saturn.at

SCHWEIZ  
Digitec.ch

[WWW.MSI.COM](http://www.msi.com)



# DVD-Inhalt 09/2017



Eine **DVD-Hülle** zum Ausdrucken finden Sie auf [www.gamestar.de/dvdhuelle092017](http://www.gamestar.de/dvdhuelle092017).



## DEPONIA DOOMSDAY

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

## VOLLVERSION

Deponia Domsday ist der vierte Teil der Point&Click-Adventure-Reihe. Rufus muss verhindern, dass die Stadt Elysium auf den Schrottplaneten Deponia abstürzt, Zeitreisen à la Day of the Tentacle inklusive. Humor und Figuren, Optik und Dialoge passen wieder prima zusammen, die Rätsel sind fair. Falls Sie die Serie noch nicht kennen, sollten Sie aber erst die Vorgänger spielen. Teil 3 hatten wir etwa auf der DVD XL der letzten Ausgabe.

## PROGRAMME/ DATEN / VIDEOS

### PREVIEWS

Anthem  
Assassin's Creed Origins  
Destiny 2  
Star Citizen  
Beyond Good & Evil 2  
Wolfenstein 2: The New Colossus  
FIFA 18

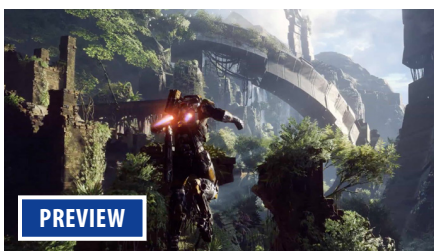
### TESTS

The End is Nigh  
Final Fantasy 14: Stormblood  
Fortnite: Early-Access-Test

### SPECIALS

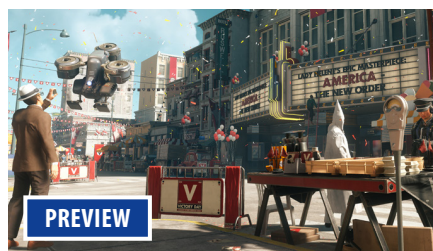
Rückblick 09/07  
Legendär schlecht: Darkseed  
Hardware-Talk: RX Vega

## DVD-HIGHLIGHTS



### ANTHEM

Ist Biowares kommendes Spiel nur ein Abklatsch von Bungies Destiny? Michael Obermeier nimmt sich der Frage an.



### WOLFENSTEIN 2: THE NEW COLOSSUS

Petra Schmitz hat The New Colossus gespielt und weiß inzwischen: Das Ding hat Toltoltolt-Potenzial.



### RÜCKBLICK 09/07

Mit Combat Mission: Shock Force, Driver: Parallel Lines, Harry Potter & der Orden des Phönix sowie Jack Keane.

# DVD-XL-Inhalt 09/2017



## PROGRAMME / DATEN / VIDEOS

### HD-PREVIEWS

Citadel: Forged with Fire  
Wild West Online

### HD-TEST

Reconquest  
Ghost Recon:  
Wildlands - Narco Road

### HD-SPECIALS

Talk: Destiny 2 – Kein Spiel für GameStar?  
Vac Banned: Kampf gegen Windmühlen  
ARK: Survival Evolved – 3 Gründe, warum die Preiserhöhung eine Frechheit ist  
Beyond Skyrim: Bruma – Diese Mod ist nur der Anfang!  
Hardware-Talk: Core i9 vs. Threadripper  
Talk: Fortnite

## 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.



### CHEATER: KAMPF GEGEN WINDMÜHLEN?

Trotz Anti-Cheat-Systemen führt Valve einen schier endlosen Kampf. Aber es gibt einen Hoffnungsschimmer.



### ARK: SURVIVAL EVOLVED

Christian Schneider hat eine dedizierte Meinung über die Preispolitik von Studio Wildcards beliebtem Survival-Spiel.



### CORE I9 VS. THREADRIPPER

Die Hardware-Redaktion stellt sich der Glaubensfrage: Intel oder AMD? Dieses Mal geht's um die neuen Prozessoren.



# DAS BESTE NETZ GIBT'S BEI 1&1



In Deutschlands härtestem Festnetztest mit rund 1,8 Millionen Messungen von Datenraten, Sprachqualität und vielem mehr überzeugt 1&1 auch 2017 wieder mit dem besten bundesweiten Ergebnis. „Sehr gut“ als einziger Anbieter vor der Deutschen Telekom und allen anderen.

**Wie sich die Zeiten ändern ...**



**1&1**



**t...**





Markus Schwerdtel,  
Chefredaktion

# EDITORIAL

Wie früher, aber alles neu und besser

Wir Computerspieler sind echt schwer zufriedenzustellen. Bringt ein Publisher die Fortsetzung einer beliebten Serie wie Call of Duty, Far Cry oder Assassin's Creed, hagelt es schnell Beschwerden über Innovationsarmut, Entwicklerfaulheit und letztlich Geldmacherei. Wie kann sich auch jemand erdreisten, es mit einem erfolgreichen Konzept noch mal zu probieren?! Krempelt aber ein Entwickler seine Reihe komplett um und wagt nicht nur ein neues Szenario, sondern vielleicht sogar noch neue Mechanismen, beschweren wir uns über missachtete Traditionen und strafen das entsprechende Spiel mit Nichtbeachtung und damit schlechteren Verkaufszahlen – so geschehen zum Beispiel bei den letzten Anno-Teilen mit ihren Zukunftsszenarien. Wie gefährlich diese Gratwanderung zwischen Tradition und Innovation ist (und wie man das Dilemma vielleicht lösen könnte), ergründet Kollege Michael Graf in seiner Kolumne auf Seite 12. Irgendwie scheinen die Entwickler bei Blue Byte Mainz aber Michas Text heimlich schon vor ein paar Monaten gelesen zu haben, denn was die Aufbauspezialisten jetzt mit Anno 1800 präsentieren, wirkt wie aus dem »Handbuch für vorbildliche Fortsetzungen«. Heiko Klinge kam von seiner Reise zu den Entwicklern jedenfalls mit leuchtenden Augen zurück und hat sich gleich hingesetzt, um unsere weltexklusive, extradicke Titelstory (Seite 20) zu schreiben. Extradick deshalb, weil Heiko bei seinem Besuch den Machern viel mehr Infos aus dem Rippen gelei-ert hat, als sie zum Beispiel auf der Gamescom verraten.

## Party-Vorbereitungen

Wir sind alle schon so aufgeregt! Schließlich feiert GameStar mit der nächsten Ausgabe 10/2017 den 20. Geburtstag. 20 Jahre, das ist in der Zeitschriften- und erst recht in der Spielebranche eine kleine Ewigkeit. Deshalb schrauben wir auch schon seit Monaten an vielen, vielen Specials und Aktionen, um das Jubiläum gebührend zu feiern. Zum einen wird natürlich die Geburtstagsausgabe 10/2017 extradick und vollgepackt mit Geschenken für Sie, unsere Leser. Zum anderen feiern wir auf GameStar.de mit unserem großen Jubiläums-Kalender. Vom 28.8.2017 bis zum 16.9.2017 gibt es 20 Tage lang jede Menge zu lesen, sehen und vor allem auch zu gewinnen.

Wir haben viele Stunden Videomaterial mit GameStar-Veteranen wie Jörg Langer oder Martin Deppe produziert, schauen in unzähligen Artikeln zurück auf die GameStar- und Spiele-Geschichte und werfen nicht zuletzt mit unseren Gewinnspielen jede Menge Hardware unters Volk. Am besten lehnen Sie sich mit dieser GameStar-Ausgabe erst mal gemütlich zurück und sammeln Ihre Kräfte, damit Sie nächsten Monat – egal ob im Heft oder auf GameStar.de – ordentlich mit uns feiern können.

Bis dahin noch viel Spaß beim Lesen und Spielen!

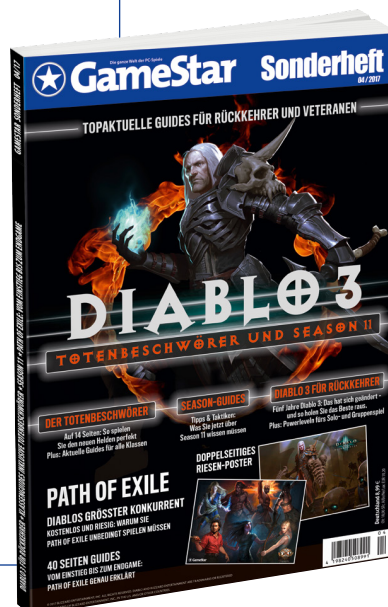
## GameStar-Sonderheft: Diablo 3

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](http://www.gamestar.de/diablo3)



## Heiko auf der Insel



Bei Blue Byte Mainz lässt sich Heiko Klinge erklären, wie der Zufallsgenerator aus vorgegebenen Inseln eine vernünftig spielbare Anno-Welt bastelt.



# INHALT

## Anno 1800

20

Zum zwanzigjährigen Serienjubiläum will sich das siebte Anno auf historische Tugenden besinnen, aber trotzdem die Stärken des umstrittenen Science-Fiction-Vorgängers beibehalten. Heiko Klinge hat es weltexklusiv gesehen.



## Total War: Warhammer 2

38

Endlich wurde das vierte Volk enthüllt: Wir haben die Ratten ... Verzeihung, die Skaven gespielt.



## Sudden Strike 4

52

Schafft es Sudden Strike mit dem vierten Teil wieder ganz nach vorne an die Wertungsfront?

### ■ Titelstory

- 20 Anno 1800
- 20 Die voll ausgebaute Insel
- 21 Zurück in Anno 1800
- 28 Unsere liebsten Anno-Alternativen

### ■ Previews

- 30 Life is Strange: Before the Storm
- 32 Wolfenstein 2: The New Colossus
- 38 Total War: Warhammer 2
- 42 Biomutant
- 46 F1 2017

### ■ Aktuell

- 10 FIFA: Bundesligarechte gesichert
- 10 GTA 5
- 10 Overwatch
- 11 Electronic Arts
- 11 Cyberpunk 2077
- 11 Borderlands 3
- 12 Kolumne: Fortsetzen heißt spielen
- 13 Kolumne: Lasst es mich beenden
- 14 Termin-Update
- 16 Neue Hardware von AMD
- 16 Umfrage: Wie viele Bilder pro Sekunde sind für flüssiges Spielen nötig?
- 17 Intel Coffee Lake-CPUs

### ■ Tests

- 50 Genre-Charts
- 51 So werten wir
- 52 Sudden Strike 4
- 56 Tacoma
- 58 Albion Online
- 60 The Long Dark
- 64 Sundered
- 66 Aven Colony
- 68 Dream Daddy
- 70 Pyre
- 74 Die Säulen der Erde: Aus der Asche
- 76 Black: The Fall
- 78 The Lion's Song
- 80 The End is Nigh





## Biomutant

42

Das Schicksal der Welt liegt in den Pfoten eines mutierten Waschbären.



## Wolfenstein 2: The New Colossus

32

Nach einem Anspieltermin sind wir euphorisch: Der zweite Teil könnte noch besser als The New Order werden!



## Tabus in Spielen

100

Effekthascherei oder notwendiges Aufrütteln? Wir nehmen Tabubrüche in Spielen unter die Lupe.



## Denuvo im Faktencheck

116

Wie schlimm ist der umstrittene Kopierschutz wirklich? Wir sind den Gerüchten um Performanceeinbrüche und Spysoftware auf den Grund gegangen und haben eines festgestellt: Geschichte wiederholt sich.

### Hardware

- 114 Kaby Lake X und Skylake X im Test
- 122 Mehr fps in Spielen
- 126 Einkaufsführer

### Magazin

- 84 Eindeutig uneindeutig: Unschärfen der Gewaltmedienforschung
- 92 Das große Solo: Spieleentwicklung im Alleingang
- 96 Schaf im Wolfspelz: Denuvo im Faktencheck
- 100 Sex, Amok und Kannibalen: Tabubruch in Spielen
- 108 Theoretisch Betrachtet: No Thing
- 110 Legitär schlecht: Darkseed

### Rubriken

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

### Spiele in dieser Ausgabe

Albion Online .....	Test .....	58	No Thing .....	Magazin.....	108
Anno 1800 .....	Titelstory ...	20	Overwatch.....	Aktuell.....	10
Aven Colony .....	Test .....	66	Pharao .....	Titelstory .....	29
Biomutant.....	Preview.....	42	Populous 3.....	Titelstory .....	29
Black: The Fall .....	Test .....	76	Pyre .....	Test .....	70
Borderlands 3 .....	Aktuell.....	11	Stronghold.....	Titelstory ...	28
Cities: Skylines .....	Titelstory ...	28	Sudden Strike 4 .....	Test .....	52
Cyberpunk 2077 .....	Aktuell.....	11	Sundered.....	Test .....	64
Darkseed .....	Magazin.....	110	Tacoma .....	Test .....	56
Die Säulen der Erde.....	Test .....	74	The End is Nigh .....	Test .....	80
Die Siedler .....	Titelstory .....	29	The Lion's Song.....	Test .....	78
Dream Daddy .....	Test .....	68	The Long Dark .....	Test .....	60
F1 2017 .....	Preview.....	46	Total War: Warhammer 2 .....	Preview.....	38
FIFA .....	Aktuell.....	10	Tropico.....	Titelstory .....	29
GTA 5 .....	Aktuell.....	10	Wolfenstein 2: The New Colossus..	Preview.....	32
Life is Strange: Before the Storm ...	Preview.....	30			





versandkostenfrei  
ab 500 € Bestellwert



PCs ab 99 €

TRUSTPILOT



ONE empfiehlt Windows.

## GEWINNE MIT ONE.DE

BEGLEITE DEN LETZTEN WIDERSTAND DER  
MENSCHHEIT IN **SAN FRANCISCO** MIT

FÜR DIE FREIHEIT FÜR DIE FAMILIE FÜR DEN PLANETEN

### HAUPTPREIS:

Das Angebot für **zwei Erwachsene** beinhaltet:

- + Hin- und Rückflug von Deutschland nach San Francisco
- + Mietwagen für **4 Tage** inkl. Navi
- + **3 Nächte** in einem **4 Sterne Hotel** (nur Übernachtung)
- + ein **3D Laser-Tag** Erlebnis
- + eine **private Tour** durch die **Muir Woods** mit einem Führer
- + ein **Ganztages-Trip** in den **Yosemite National Park**

### DIE CHANCE AUF

ein Überraschungsfanpaket zum Film. (Platz 2-10)

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

**PLANET  
DER AFFEN  
SURVIVAL**  
NUR IM KINO



Gewinnspiel unter:  
[www.one.de/planet-der-affen](http://www.one.de/planet-der-affen)

Konfigurator-Preis: **129,90€**



**159,99€\***

VERSANDKOSTENFREI

### EVERKI TITAN LAPTOP RUCKSACK

Geräumige, bestens organisierte Fächer  
Multimedia-Fach mit Reißverschluss  
und Kopfhörer-/Audiokabel-Ausgang  
Check-in freundliches Fach  
für Laptops bis zu 18,4"  
Wasserfeste Regenhaube

30 Jahre Garantie auf  
Material- und Herstellungsfehler

Art-Nr. 34356

### BENQ ZOWIE RL2755 GRAU / ROT



**249,99€\***

VERSANDKOSTENFREI

27" / 68.58 cm TN  
FULL HD LED Display  
Reaktionszeit: 1 ms  
1920 x 1080  
Lautsprecher 2.0 / 2W pro Kanal  
Energieeffizienzklasse: B

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. 33651

**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](http://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 empfiehlt Windows.

## ONE GAMING PREMIUM AN07

AMD Ryzen 3 1300X Prozessor mit 4 x 3.70 GHz

6 GB NVIDIA GeForce GTX 1060

8 GB DDR4 2400 MHz Speicher

120 GB SSD WD GREEN / 1000 GB HDD

inkl. Rocket League

inkl. 50€ War Thunder Gutschein

inkl. 1 Jahr BullGuard Internet Security 2017

**899,99€\***

Art-Nr. 24192

oder Finanzkauf<sup>2)</sup> z. B. 16,43 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate



## ONE OFFICE ADVANCED I002

Intel Pentium G4560 Prozessor  
mit 2 x 3.50 GHz

4 GB DDR4 2133 MHz Speicher

Intel HD Graphics 610

500 GB SATA II

inkl. Windows 10 Home

**379,99€\***

oder Finanzkauf<sup>2)</sup> z. B. 17,44 €/mtl.  
Laufzeit: 24 Monate

DVD-Brenner, MSI B250M PRO-VD, USB 3.0  
7.1 Audio, Gigabit LAN, 530 W / Edles Designgehäuse  
inkl. 10€ War Thunder Gutschein  
inkl. 1 Jahr BullGuard Internet Security 2017

Art-Nr. 24163



## ONE GAMING ALLROUND I07

Intel Core i5-7400 Prozessor  
mit 4 x 3.50 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

**699,99€\***

oder Finanzkauf<sup>2)</sup> z. B. 15,97 €/mtl.  
Laufzeit: 54 Monate

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

Art-Nr. 24176



## ONE GAMING PREMIUM I002

Intel Core i7-7700K Prozessor  
mit 4 x 4.50 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.

**1.199,99€\***

oder Finanzkauf<sup>2)</sup> z. B. 21,91 €/mtl.  
Laufzeit: 72 Monate

DVD-Brenner, MSI Z270-A PRO, USB 3.0, 7.1 Audio  
Gigabit LAN, 500 W / Raidmax Viper GX Blau  
inkl. Rocket League  
inkl. 50€ War Thunder Gutschein  
inkl. 1 Jahr BullGuard Internet Security 2017

Art-Nr. 22637



## ONE GAMING K73-70H

17.3" / 43.94 cm Full HD IPS Display

Intel Core i7-7700HQ Prozessor  
mit 4 x 3.80 GHz

8 GB DDR4 2133 MHz Speicher

4 GB NVIDIA GeForce GTX 1050 Ti

250 GB M.2 WD BLUE SSD

2000 GB SATA III, 5400 U/Min.

inkl. Windows 10 Home

**1.229,99€\***

oder Finanzkauf<sup>2)</sup> z. B. 22,46 €/mtl.  
Laufzeit: 72 Monate

USB 3.1, Gigabit LAN, Sound Blaster Cinema 3, WLAN AC  
Tastatur Beleuchtung, 6-in-1-Cardreader, HD Webcam, Bluetooth  
inkl. Rocket League  
inkl. 50€ War Thunder Gutschein  
inkl. 1 Jahr BullGuard Internet Security 2017

Art-Nr. 24096

# 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](http://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.



Fifa 22

## Bundesligarechte gesichert

Die FIFA-Reihe behält die Rechte an der 1. und 2. Bundesliga. Electronic Arts konnte sich mit dem DFL-Lizenz-Vermarkter Bundesliga International einigen. Somit bleiben die beiden höchsten deutschen Spielklassen nicht nur in FIFA 18, sondern auch in den nächsten vier Serienablegern bis FIFA 22 erhalten. Pro Evolution Soccer muss weiterhin direkte Partnerschaften mit einzelnen Bundesliga-Clubs abschließen (wie zuletzt mit Borussia Dortmund), um an die Lizenz für deutsche Mannschaften zu kommen. Konami ging bei der Rechte-Versteigerung allerdings nicht ganz leer aus. Die PES-Macher konnten sich ein nicht-exklusives Rechtspaket für Manager-Spiele sichern.

Nachdem Electronic Arts im Jahr 2013 seine Fußball-Manager-Reihe eingestellt hatte, aber weiterhin die Rechte für den deutschen Markt hielt, könnten uns nun also einige neue Manager-Simulationen erwarten. Konami muss sich das Rechtspaket sowohl mit Electronic Arts als auch mit Sega teilen. EA hat noch nicht bekannt gegeben, ob sie an einem neuen Managertitel arbeiten. Segas Football Manager ist zurzeit in Deutschland nicht erhältlich, könnte nun aber endlich den Weg zu uns finden.



Freude bei Electronic Arts: Die Rechte für die 1. und 2. Bundesliga bleiben bis 2022 bei der Fifa-Reihe.

GTA 5

## Langzeit-Verkaufsrekord

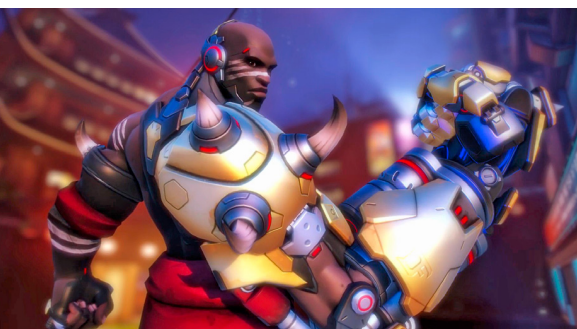


Grafik-Mods wie Redux (Bild) halten die Abenteuer von Trevor, Michael und Franklin auch Jahre nach dem Release von GTA 5 frisch.

Auch zwei Jahre nach PC-Release und fast fünf Jahre nach dem Konsolen-Launch hält sich GTA 5 wacker in den Verkaufscharts. Bei Steam wurde es zwar bei der maximalen Spielerzahl jüngst von Playerunknown's Battlegrounds geschlagen, doch in den englischen Ladenregalen rangiert GTA 5 bisher als meistverkauftes Spiel 2017. Das verrät eine Auswertung der Entertainment Retailer's Association (ERA). Gerankt werden hier die 20 erfolgreichsten Entertainment-Produkte 2017, also auch Blu-ray-Filme, Musikverkäufe und so weiter – wohlgedemerkst stets bezogen auf physische Ladenversionen, Downloads werden nicht gezählt. In dieser Liste steht GTA 5 nach diversen Filmen und Musikalben auf Platz 13. Die einzigen beiden anderen Spiele im Ranking sind Ghost Recon: Wildlands (14) und Horizon: Zero Dawn (17). Platz 1 gehört Ed Sheerans Platte »Divide«. Wenn man die digitalen Absätze mit einbeziehen würde, sähe die Sache natürlich anders aus. Allein Playerunknown's Battlegrounds würde auf dem PC (mit seinen insgesamt über fünf Millionen Verkäufen) sicherlich einen bedeutenden Einschlag hinterlassen.

Overwatch

## 50.000 Dollar Gehalt



Die Profispieler in der Overwatch League werden mindestens 50.000 US-Dollar im Jahr erhalten.

50.000 US-Dollar, also etwa 43.000 Euro – das ist das Mindestgehalt, das Blizzard für alle Spieler der Overwatch League angegeben hat. In einer offiziellen Ankündigung erklären die Liga-Verantwortlichen, wie Spielerverträge und Gehälter aussehen. Unterzeichnen darf so gut wie jeder: Alle 30 Millionen Overwatch-Spieler sind in den Augen von Blizzard potenzielle »Free Agents«. So werden im US-Profisport Spieler genannt, die bei jedem Club ohne weitere Bedingungen einen Vertrag unterzeichnen können. Nur wer den offiziellen Standardvertrag (Overwatch League Player Agreement) unterzeichnet, ist Spieler eines Ligateams. Warum ist das wichtig? Weil Spieler und Mannschaften gezwungenermaßen bestehende Verträge auflösen müssen, um dann nochmals unter Blizzards Vereinbarung zu unterzeichnen. Außerdem können sich Spieler so aus unvorteilhaften Verträgen mit ihrem bisherigen Team herauswinden, da sie sonst schlicht nicht an der Overwatch League teilnehmen dürfen. Blizzard stärkt hier also die Rechte der Spieler und diktiert in seinen Verträgen unter anderem ein Mindestgehalt von 50.000 Dollar pro Jahr sowie Kranken- und Rentenversicherung für US-Teams. In der ersten Saison der Overwatch League stehen insgesamt 3,5 Millionen Dollar in Form von Boni und Turniergewinnen auf dem Spiel, das Weltmeisterteam wird davon garantiert eine Million US-Dollar erhalten. Dieser starke Schutz der Spieler ist für E-Sport-Verhältnisse bemerkenswert, gerade bei einem im Profi-E-Sport noch nicht etablierten Titel wie Overwatch.



## Umsatz durch Service-Games

Lediglich 26 Prozent des Umsatzes von Electronic Arts wurde im 2. Quartal 2017 mit tatsächlichen Spieleverkäufen gemacht, egal ob physisch oder digital. Das berichtet Branchen-Analyst Daniel Ahmad, der für die bekannte Marktforschungs-Firma Niko Partners arbeitet. Stramme 74 Prozent Umsatz brachte dagegen der Erlös aus laufenden Service- und Mobile-Titeln. Damit sind DLC-Verkäufe durch Ingame-Shops in laufenden Spielen gemeint, also beispielsweise bei FIFA 17, Battlefield 1 oder dem Mobile-Titel Star Wars: Galaxy of Heroes. Die Seite Venturebeat.com stützt diese These mit einem ausführlicheren Beitrag zur finanziellen Lage von EA im vergangenen Fiskaljahr (das im Juni 2017 endete): Die Spielerschaft von FIFA 17 Ultimate Team sei im abgelaufenen Geschäftsjahr um 11 Prozent gewachsen, die Community von FIFA Mobile stieg auf 95 Millionen Spieler, Die Sims 4 hat seine Fanbase um 20 Prozent vergrößert und, und, und. Diese Zahlen zeigen, dass die Publisher zunehmend unabhängiger von häufigen neuen Releases werden. Bei Take-Two sehen die Umsätze dank GTA Online ebenfalls stabil aus. Und obwohl Red Dead Redemption 2 nach hinten verschoben wur-

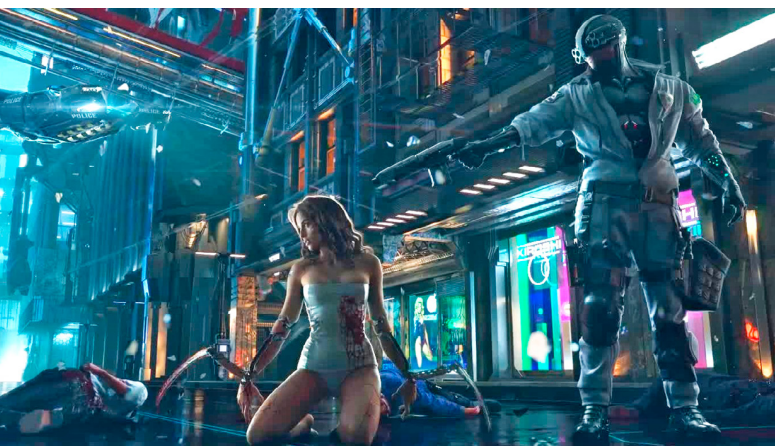


Bei Hardcore-Spielern etwas aus dem Fokus geraten sorgt Die Sims 4 immer noch für ordentliche Umsätze bei Electronic Arts.

de, rechnet man mit einem starken Jahr 2017. Im Gegensatz dazu konnte EAs großer Spiele-Release Mass Effect: Andromeda den Erwartungen des Publishers und der Community kaum gerecht werden. Das verantwortliche Bioware-Studio wurde jüngst aufgelöst.

### CD Projekt RED

## Cyberpunk für immer!



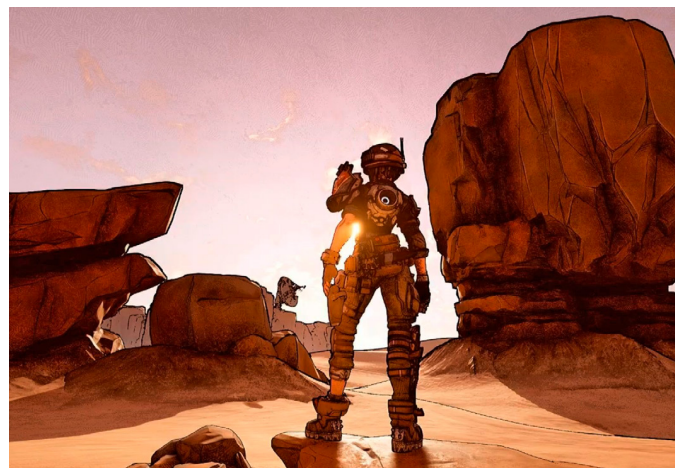
CD Projekt RED kann so viele Cyberpunk-Spiele entwickeln, wie die Polen wollen – so lange sie sich an eine bestimmte Zeitperiode halten.

Dass CD Projekt RED dem Cyberpunk-Universum mehr Potenzial zuschreibt als seiner Fantasy-Marke The Witcher ist bekannt. Es liegt also nahe, dass die Entwickler ihr aktuelles Projekt Cyberpunk 2077 zum Grundstein einer ganzen Reihe von Cyberpunk-Spielen machen wollen. Zumindest die lizenzrechtlichen Grundlagen dafür sind offensichtlich geklärt, wie der Cyberpunk-Erfinder Mike Pondsmith im Gespräch mit Eurogamer verraten hat. CD Projekt RED habe seine Genehmigung, Cyberpunk-Spiele zu entwickeln, »bis die Hölle zufriert«. Eine Einschränkung gibt es allerdings: Das polnische Entwicklerstudio kümmert sich ausschließlich um die Cyberpunk-Zeitperiode ab 2077. Alles davor liegt weiter in der Hand von Pondsmith. »Wenn ich neue Dinge für Cyberpunk schreibe, dann spreche ich mit ihnen, damit die Sachen für das Jahr 2030 mit den Dingen übereinstimmen, die 2077 passieren. CD Projekt RED hat dadurch die Möglichkeit weiterzumachen, und ich kann neue Sachen erschaffen – solange wir uns koordinieren.« Wichtig sei das zum Beispiel dann, wenn er bestimmte Personen im Jahr 2030 sterben lasse, so Pondsmith. Einen solchen Fall habe es gerade erst gegeben, und das Entwicklerteam hinter Cyberpunk 2077 sei darüber informiert worden. Cyberpunk 2077 erscheint wohl frühestens irgendwann ab 2018. Sollte sich das Spiel einigermaßen erfolgreich verkaufen, ist definitiv mit Nachfolgern zu rechnen.

### Take-Two

## Borderlands 3 in 2018?

Im Jahr 2017 hält sich der Publisher Take-Two Interactive mit neuen Spielen stark zurück. Nur die beiden Sportreihen NBA und WWE bekommen wie gewohnt ihre jährliche Neuauflage. 2018 allerdings will Take-Two mit seinem Tochterstudio 2K doppelt zurückkommen. Laut Take-Two CEO Strauss Zelnick erwartet uns nächstes Jahr nicht nur der Release von Red Dead Redemption 2, sondern noch ein zweiter »riesiger, neuer Titel«, wie er in einem Interview mit der Webseite Gamesindustry.biz verriet. Was könnte damit gemeint sein? Möglich wäre eine Fortsetzung einer der großen 2K-Reihen, zum Beispiel Bioshock, Mafia oder Borderlands. Womöglich erwartet uns 2018 ja endlich Borderlands 3. Dass Gearbox an einer Fortsetzung der Shooter-Reihe arbeitet, ist schon lange bekannt, Anfang des Jahres gab es sogar schon erste Bilder und eine Tech-Demo zu sehen.



Von Borderlands 3 gibt es keine echten Screenshots, wohl aber eine Techdemo aus dem Borderlands-Universum mit der Unreal Engine 4.





# FORTSETZEN HEISST SCHIELEN

Entwickler guter Fortsetzungen blicken nach vorne und hinten gleichzeitig.



## Der Autor

Michael Graf findet es wichtig, Menschen mitzunehmen. Also nicht um Mitternacht den Kuttenträger mit der Hakenhand an der nebligen Tankstelle. Sondern Menschen, die das lieben, was man selbst macht. Für sie müssen Veränderungen nachvollziehbar sein.

Ich glaube an den Fortschritt. Ich glaube daran, dass die Welt von Morgen eine bessere ist, weil sie fast magische Möglichkeiten eröffnet. Dann wird beispielsweise das »Internet der Dinge« dafür sorgen, dass das Hundehalsband selbst merkt, wann der beste Freund zum Tierarzt muss, sich mit Herrchens Online-Terminkalender abstimmen, automatisch einen Termin vereinbaren und den Fahrtweg direkt mal ans selbstfahrende Auto schicken.

Wie meinen? Es ist der Albtraum aller Datenschützer, dass alles um uns herum immer und überall mit allem verbunden ist, sodass ein Hacker nur den kleinen Finger heben muss, um unser komplettes Privatleben zu durchleuchten? Nun, stimmt. Deshalb muss auch die schöne, neue Welt klaren Regeln gehorchen. Ihre Gefahren dürfen nicht kleingeredet, sondern müssen diskutiert und bekämpft werden. Fortschritt darf niemals Zwang und Bedrohung sein, sondern eine Chance. Dafür muss man den Menschen die Angst vor der Veränderung nehmen. Indem man ihre Sorgen ernst nimmt, und auch, indem man nie zu viel auf einmal verändert, um niemanden zu verschrecken. Diese Verantwortung trägt jeder, der an der Welt von Morgen arbeitet.

Oder eben an den Spielen von Morgen. Wer altgediente Serien fortsetzt, mag schnell in Versuchung kommen, zu viel zu wollen. Die schöne, neue Welt mit der Brechstange durchzusetzen. So geschehen – zumindest in meinen Augen – bei Anno 2205.

Militärsystem? Ach, das kann man auf separate Maps verbannen, weil's noch nie gut funktioniert hat. Rivalisierende Inselnachbarn? Ach, unnötig, es geht doch vor allem ums geruhlsame Bauen. Frachtschiffe? Ach, die werden durch ein Handelsmenü ersetzt. Und plötzlich hat man ein Spiel, das an sich durchaus gut ist – aber kein echtes Anno. Die Quittung: Laut Steamspy hat Anno 2205 nur 13 Prozent der Verkäufe von Anno 2070 erreicht (115.000 gegen 860.000). Okay, das sind ungenaue Zahlen, man kann die Spiele auch bei Uplay kaufen und so weiter. Die Tendenz ist dennoch klar. Anno 2205 hat zu viel gewollt. Und es ist nur eines von vielen Beispielen. Das letzte SimCity mit seinen Winzstädten. Das überkomplexe Master of Orion 3, das vereinfachte Command & Conquer 4, das Dungeons recyclingde Dragon Age 2. Oh, und das eingestampfte Siedler 8.

## »MODERNISIERUNG JA, HOLZHAMMER NEIN.«

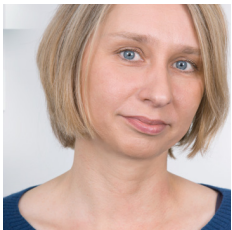
Eine Serie fortzusetzen, muss stets bedeuten, zu schielen: Mit einem Auge auf die Zukunft, mit dem anderen auf die Vergangenheit. Neues zu wagen, Bewährtes zu verändern, ist grundsätzlich gut und wichtig, weil neue Technologien coole Dinge erlauben. Online-Modi, plattformübergreifende Partien, weltweite Communitys (etwa fürs Modding). Aber diese neuen Ideen dürfen nie die Identität einer Serie gefährden; das, was die Fans an ihr geliebt haben. Und das zeigt der Blick zurück. Der Kern einer Marke muss bestehen bleiben – man darf ihn sanft modernisieren, aber nicht mit dem Holzhammer ins Morgen prügeln. Bei Anno 1800 scheint Ubisoft das gemerkt zu haben und besinnt sich auf alte Tugenden, verquickt mit modernen Gimmicks. Richtig so. Denn ich glaube an den Fortschritt. Aber der Hund überlebt auch noch eine Weile mit einem normalen Halsband.





# LASST ES MICH BEENDEN

Warum weigern sich eigentlich so viele handlungsgetriebene Spiele, zu Ende gespielt zu werden?



## Die Autorin

Die Faszination des Sammelns ist Petra Schmitz absolut fremd. In ihrer Kindheit hat sie es mal kurz versucht. Mit Porzellan- und Holzelefanten. Sie weiß bis heute nicht, warum, und hat nach zwei Exemplaren das Handtuch geworfen. Man muss Dinge beenden können.

Ab Seite 32 freue ich mich aufrichtig auf Wolfenstein 2: The New Colossus. Aber so sehr ich auch das Wiedersehen mit B.J. herbeisehne, so sehr ärgert mich eine der Neuerungen. Nämlich die Sache mit den Nebenmissionen beziehungsweise Gebieten, die man unabhängig von der Story besuchen können soll, um dort etwa übersehene Collectibles einzusacken.

Dabei ist das Gefühl, ein handlungsgetriebenes Spiel wie Wolfenstein 2 wirklich und wahrhaftig beendet, geschafft, bezwungen zu haben, so allumfänglich toll, dass ich nicht verstehe, warum sich so viele Spiele dieser Bauart weigern, zu Ende gespielt zu werden. Ständig belästigen sie mich: »Hey, hier kannst du noch was sammeln. Und hast du da hinten rechts nicht eine Nebenmission übersehen? In der kannst du übrigens auch noch was sammeln!« Ganz schlimm finde ich die Dinger, die mir vor dem Schluss eine Warnung reinknallen, dass es nach der nächsten Tür kein Zurück mehr gibt. Und dass man vielleicht besser jetzt noch mal losziehen sollte, um auch ja allen zuvor übersehenen überflüssigen Kram abzuholen, bevor man sich dem Finale stellt. Herrje! Das ist ein bisschen, als würde Luke vor dem Angriff auf den Todesstern in »Eine neue Hoffnung« sagen: »Sorry, ich muss noch mal nach Tatooine, hab' da meinen Schraubenschlüssel vergessen.« Natürlich muss ich das nicht machen, muss mich nicht ablenken lassen. Aber es nervt

schon alleine, dass die Entwickler es so penetrant versuchen. Natürlich will auch ich insbesondere bei guten Spielen, dass sie niemals enden. Und gleichzeitig fiebere ich dem Finale entgegen.

**»SORRY, ICH HAB MEINEN SCHRAUBENSCHLÜSSEL  
AUF TATOOINE VERGESSEN.«**

gen. Das ist ganz schön schizophran, nicht wahr? Aber versuchen wir doch mal gemeinsam, uns an die Enden unserer Lieblingsspiele zu erinnern. Da sitzt man dann vor dem Rechner und zwei Emotionen streiten sich: die Woge der Euphorie, weil das in Spielen Erlebte so fantastisch war mit dem Gefühl des Verlusts, weil's jetzt vorbei ist. Und genau das ist die magische Mischung, die das Erlebte zu etwas Besonderem macht.

Ich verwette ein Monatsgehalt, dass ich am Ende des ersten Mass Effect nicht so überwältigt gewesen wäre, wenn ich die Nebenmissionen gemacht hätte. Habe ich aber dank warnender Worte im GameStar-Test nicht und blicke deswegen auf die besten 15 Stunden meines Spielerdaseins zurück. An deren Ende ich gleichzeitig jubelnd und heulend vor dem Rechner saß.

Spiele aber, die das Ende durch Sammelkram oder (banale) Nebenmissionen hinauszögern, die mich um der Spielzeitverlängerung willen immer weiter und weiter von der eigentlichen Story ablenken, nehmen sich selbst die Wucht. Sie schmälern mein Erleben durch Nichtigkeiten.

Ich kann nur hoffen, dass Machinegames die Nebenmissionen nicht nur als verwässernde Zeitstrecker anlegt, sondern darin wirklich was zu erzählen hat. Und die Collectibles? Die nehme ich mit, wenn ich sie sehe, suchen werde ich danach sicher nicht – damit sie mir das Finale nicht versauen.



# TERMIN-UPDATE

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	
NEU	Anno 1800	Aufbau-Strategie	Blue Byte Mainz	09/17	4. Quartal 2018
	A Plague Tale: Innocence	Action-Adventure	Asobo Studios	05/17	2018
	A Way Out	Action-Adventure	Hazelight	08/17	1. Quartal 2018
	Ace Combat 7: Skies Unknown	Action	Namco Bandai	-	2018
	Age of Empires: Definitive Edition	Echtzeitstrategie	Forgotten Empires	-	2017
	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	28. August 2017*
	Assassin's Creed: Origins	Open-World-Spiel	Ubisoft Montreal	08/17	27. Oktober 2017
	Battalion 1944	Multiplayer-Shooter	Bulkhead Interactive	03/16	2017
	Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft Montpellier	08/17	2018
NEU	Biomutant	Action-Adventure	Excitement 101	09/17	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*
NEU	Dauntless	Koop-Action	Phoenix Labs	-	2017
	Destiny 2	Online-Shooter	Bungie	07/17	08. September 2017
	Die Gilde 3	Wirtschaftssimulation	Nordic Games	-	2017
	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
	Elex	Rollenspiel	Piranha Bytes	08/15, 07/16, 12/16	17. Oktober 2017
	Enlisted	Multiplayer-Shooter	Darkflow Software	-	4. Quartal 2017
	Escape from Tarkov	MMO-Shooter	Battlestate Games	03/17	2017
NEU	F1 2017	Rennspiel	Codemasters	09/17	25. August 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*
	Iron Harvest	Echtzeitstrategie	King Art Games	03/17	2018
	Kingdom Come: Deliverance	Action-Rollenspiel	Warhorse Studios	03/14, 12/14, 04/16	2017
NEU	Life is Strange: Before the Storm	Adventure	Deck Nine Games	09/17	31. August 2017
	Mount & Blade 2: Bannerlord	Rollenspiel	Taleworlds Entertainment	06/17	2017
	Need for Speed: Payback	Rennspiel	Ghost Games	-	10. November 2017
UPDATE	Ni No Kuni 2: Revenant Kingdom	Rollenspiel	Namco Bandai	03/17	19. Januar 2018
	Metal Gear Survive	Koop-Action	Konami	-	2017
	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
NEU	Pizza Connection 3	Wirtschaftssimulation	Gentlymad Games	08/17	3. Quartal 2017
	Playerunknown's Battlegrounds	Multiplayer-Shooter	Bluehole Studios	-	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
	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
UPDATE	Spellforce 3	Echtzeitstrategie	Grimlore Games	07/16, 03/17	7. Dezember 2017
	Squad	Multiplayer-Shooter	Offworld Industries	-	2017*
	Star Citizen	Weltraumsimulation	Cloud Imperium Games	12/12, 03/13, 10/13, 05/14, 07/14, 11/15, 10/16, 02/17,	2017*
	Star Citizen: Squadron 42	Weltraumsimulation	Cloud Imperium Games	03/17, 08/17	2017
	StarCraft Remastered	Echtzeitstrategie	Blizzard	-	3. Quartal 2017
	Star Wars Battlefront 2	Multiplayer-Shooter	Dice	06/17	17. November 2017
	State of Decay 2	Actionspiel	Undead Labs	-	2017
UPDATE	State of Mind	Adventure	Daedalic	02/17	4. Quartal 2017
	System Shock 3	Action-Rollenspiel	OtherSide Entertainment	-	2017
	The Culling	Multiplayer-Shooter	Xaviant	-	2017*
	The Evil Within 2	Horrorspiel	Tango Gameworks	-	13. Oktober 2017
UPDATE	Total War: Warhammer 2	Echtzeitstrategie	Creative Assembly	06/17, 07/17, 09/17	28. September 2017
NEU	Tropico 6	Aufbau-Strategie	Limbic Entertainment	-	2018
	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*
UPDATE	Wolfenstein 2: The New Colossus	Shooter	Machine Games	07/17, 09/17	27. Oktober 2017

NEU In dieser Ausgabe erstmals vorgestellt.

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

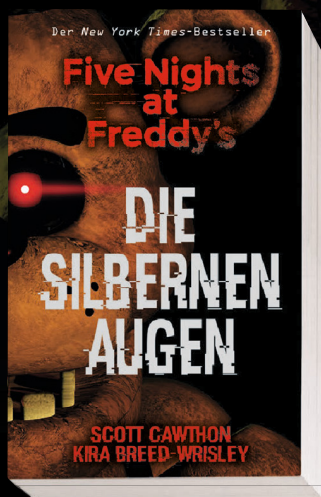
\* Spiele, deren Termin mit einem \* versehen ist, befinden sich in einer (offenen) Alpha- oder Beta-Phase und können schon gespielt werden. In der Regel erhalten diese Spiele keinen konkreten Veröffentlichungstermin.



SCOTT CAWTHON UND KIRA BREED-WRISLEY

# Five Nights at Freddy's

## DIE SILBERNEN AUGEN



ISBN 978-3-8332-3519-1

**BAND 1 DER NEUEN ROMANTRILOGIE  
BASIEREND AUF DER HORROR-GAME-  
REIHE VON SCOTT CAWTHON.**

**JETZT IM BUCHHANDEL ERHÄLTlich**

**panini BOOKS**  
www.paninicomics.de



Neue Hardware von AMD

## Vega und Threadripper sind da!

AMD hat rund um die Siggraph 2017 in Los Angeles die kommenden Vega-Grafikkarten und Threadripper-Prozessoren offiziell vorgestellt. Für einen Testbericht in diesem Heft hat uns die neue Hardware nicht mehr rechtzeitig erreicht, die meisten technischen Details und vor allem auch die anvisierten Preise sind aber bereits bekannt. Die Radeon RX Vega 64 und das kleinere Modell Radeon RX Vega 56 sollen am 14. August 2017 zum Preis von 499 respektive 399 US-Dollar erscheinen. Vega 56 bietet dabei 56 Compute-Engines und 3.584 Shader-Einheiten. Die Vega-10-GPU ist mit 1.156 MHz getaktet und kann im Boost-Modus 1.471 MHz erreichen. Als Videospeicher kommen 8,0 GByte HBM2 zum Einsatz, die 1.890 MHz schnell sind und eine Bandbreite von 410 GByte/s erreichen. Die reine Rechenleistung liegt bei 10,5 TFLOPS. Die Leistungsaufnahme der gesamten Grafikkarte beträgt 210 Watt (TDP), die über einen 8-poligen und einen 6-poligen Stromanschluss die Karte erreichen.

Die größere AMD Radeon RX Vega 64 hat einen unbeschnittenen Vega-10-Grafikchip mit 4.096 Shader-Einheiten und taktet die GPU zudem mit 1.247 MHz beziehungsweise 1.546 MHz etwas höher. Der Speicher läuft weiterhin mit 1.890 MHz, erreicht jedoch 484 GByte/s. Hier liegt die TDP der Grafikkarte bei 295 Watt und die Stromversorgung erfolgt über zwei 8-polige Anschlüsse. Der Preis der RX Vega 64 liegt bei 499 US-Dollar. Dieses Modell mit 12,66 TFLOPS ist auch die Basis für die mit einer Aluminium-Abdeckung versehene Limited Edition, die mit zwei Spielen 599 Dollar kosten soll. Beide Versionen der Grafikkarte sind wie die Radeon RX Vega 56 luftgekühlt. Dann gibt es

noch die AMD Radeon RX Vega 64 Liquid Cooled, die die TDP auf 345 Watt nach oben schraubt, aber auch beim GPU-Takt mit 1.406 MHz und 1.677 MHz (Boost) noch einmal eine Schippe drauflegt. So steigt die Rechenleistung auch auf 13,7 TFLOPS. Der Preis liegt bei 699 US-Dollar. Alle drei RX-Vega-Modelle bieten 3x DisplayPort 1.4 und einen HDMI-2.0-Ausgang.

### Threadripper-Modelle

Bei den neuen Prozessoren ist der Ryzen Threadripper 1950X das Top-Modell. Er bietet 16 Kerne, ist 3,4 GHz schnell und kann per Turbo 4,0 GHz erreichen. Der Preis liegt bei 999 US-Dollar. Laut AMD kostet der Prozessor damit so viel wie ein Intel Core i9 7900X, bietet aber mehr Leistung. Der kleinere Th-

Die neuen Vega-Grafikkarten von AMD ordnen sich in Sachen Leistung vermutlich zwischen der GeForce GTX 1070 und der GTX 1080 von Nvidia ein.

readripper 1920X wird mit 12 aktiven Kernen ausgeliefert, ist dafür im Basis-Takt aber 3,5 GHz schnell. Am Turbo-Takt ändert sich nichts. Der Preis ist mit 799 US-Dollar deutlich günstiger.

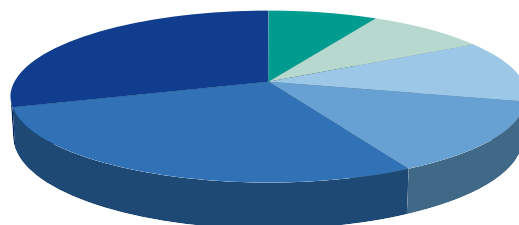
Außerdem wird es tatsächlich den von manchen Gerüchten erwarteten Achtkernern für die X399-Mainboards von AMD geben. Der Ryzen Threadripper 1900X bietet 8 Kerne samt Hyper-Threading, ist im Basis-Takt 3,8 GHz schnell und erreicht wie die beiden anderen Modelle im Turbo-Modus 4,0 GHz. Interessant ist jedoch der Preis von 549 US-Dollar, der nur 50 US-Dollar über einem Ryzen 7 1800X liegt. Sowohl Vega als auch Threadripper sollten bereits im Handel erhältlich sein, wenn Sie diese Zeilen lesen. Die Tests finden Sie online und in der nächsten GameStar-Ausgabe.



### Umfrage

## Wie viele Bilder pro Sekunde sind für flüssiges Spielen nötig?

Wir haben auf GameStar.de gefragt, wie hoch die Bilder pro Sekunde für ein flüssiges Spielgefühl bei ihnen mindestens liegen müssen. In schnellen Spielen wie Shootern empfinden zusammen etwa zwei Drittel der Umfrage-Teilnehmer erst 60 fps und mehr als flüssig. 28,2 Prozent aller Teilnehmer räumen allerdings ein, dass ihnen in anderen Genres auch niedrigere fps-Werte genügen. Mit vergleichsweise niedrigen 30 Bildern pro Sekunde geben sich nur 11,8 Prozent zufrieden. Gleichzeitig geben mit 7,9 Prozent noch weniger unserer Leser an, dass sie über 100 fps benötigen, um ein Spiel als flüssig zu empfinden. Eine Grenze bei 45 Bildern pro Sekunde ziehen insgesamt 22,3 Prozent der Teilnehmer, wobei 13,4 Prozent diese Grenze nur in Bezug auf Shooter und andere schnelle Spiele als entscheidend ansehen.



■ Ich empfinde Spiele generell erst ab ungefähr 60 fps als flüssig. **29,8 %**

■ Mir genügen unabhängig vom Genre 30 fps. **11,8 %**

■ In schnellen Spielen wie Shootern sollten es mindestens 60 fps sein, in anderen Genres reichen mir auch weniger fps. **28,2 %**

■ Ich empfinde Spiele generell erst ab 45 fps als flüssig. **8,9 %**

■ In schnellen Spielen wie Shootern sollten es mindestens 45 fps sein, in anderen Genres reichen mir auch weniger fps. **13,4 %**

■ Ich habe mich an 100+ fps gewöhnt und will nicht mehr mit weniger fps spielen. **7,9 %**

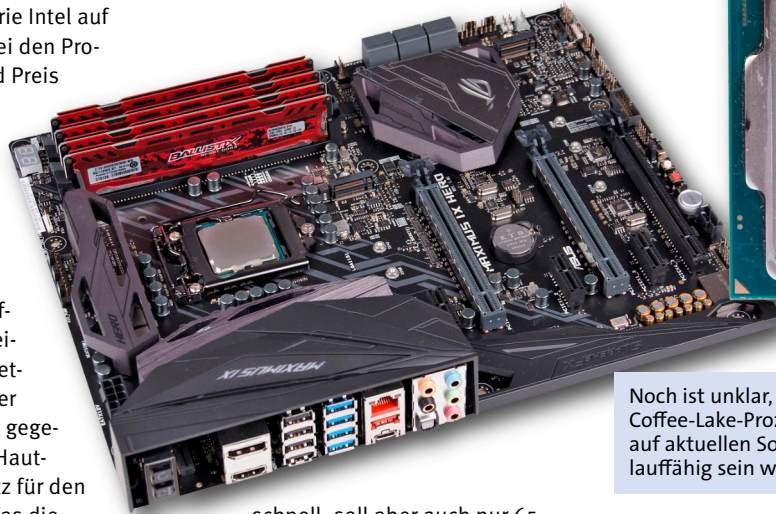
Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 3.569 Teilnehmer



# Sechskerner mit bis zu 4,7 GHz

Nachdem AMD mit der Ryzen-Serie Intel auf dem normalen Desktop-Markt bei den Prozessoren in Sachen Leistung und Preis gewaltig unter Druck setzt, wird der IT-Gigant vermutlich noch im Herbst 2017 in Form von neuen CPUs mit dem Codenamen Coffee Lake reagieren. Im Forum von Anandtech sind nun Informationen zu vier Coffee-Lake-Prozessoren aufgetaucht. Demnach wird Intel weiterhin auf den Sockel LGA 1151 setzen, wie der Mainboard-Hersteller ASRock aber per Twitter bekannt gegeben hat, ist dennoch eine neue Hauptplatine mit einem 300er-Chipsatz für den Betrieb von Coffee Lake nötig. Was die Prozessoren selbst betrifft, plant Intel angeblich zwei Core-i7-Modelle im höheren Preissegment sowie zwei günstigeren Core-i5-Varianten.

Das Top-Modell ist demnach der Core i7 8700K mit sechs Kernen und 12 Threads, einem Basis-Takt von 3,7 GHz und einem maximalen Turbo-Boost bei einem Kern auf 4,7 GHz. Die TDP liegt bei 95 Watt. Der kleinere Core i7 8700 ist nur 3,2 GHz und 4,6 GHz



Noch ist unklar, ob Intels kommende Coffee-Lake-Prozessoren mit sechs Kernen auf aktuellen Sockel-1151-Mainboards lauffähig sein werden.

schnell, soll aber auch nur 65 Watt verbrauchen. Beide CPUs erreichen im Turbo-Modus mit allen sechs Kernen bis zu 4,3 GHz. Beim Core i5 8600K mit 3,6 GHz/4,3 GHz und Core i5 8600 mit 2,8 GHz/4 GHz fehlt wie gewohnt das Hyper-Threading, sodass die sechs Kerne nur jeweils einen Thread bearbeiten können. Außerdem sinkt der L3-Cache der Prozessoren von 12,0 auf 9,0 MByte, die sich alle Kerne teilen. Die K-Modelle sind wie immer mit einem freien

Multiplikator versehen. Neben der eventuellen Kompatibilität zu existierenden Mainboards dürfte auch die preisliche Gestaltung von Coffee Lake interessant werden. AMDs Sechskern-CPU's Ryzen 5 1600X und Ryzen 5 1600 kosten ungefähr 240 beziehungsweise 210 Euro. Die neuen Core i7-CPU's dürften eher über 300 Euro teuer sein, die Core i5-Prozessoren könnten aber in ähnlichen Preisregionen wie Ryzen 5 liegen.

**c't 22/2016**

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

**Gamestar 06/2017**

»Der G-Dream Revision 7.1 Air von Hardware4u kombiniert sehr hohe Spieleleistung mit einem extrem leisen Betrieb - viel besser kann man das meiste meiste nicht machen.«

0,2 Sone Idle

0,4 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 Home 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND  
HIGH PERFORMANCE

€ 1.699,-  
oder ab 61,90 €/mtl.<sup>1)</sup>

**c't 13/2017**

»Hardware4u schnürt mit dem G-Dream Revision 7.2 Air ein leistungsfähiges und flüsterleises 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 Kerne lieben.«

0,3 Sone Idle

0,5 Sone Last

## 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

€ 1.699,-  
oder ab 61,90 €/mtl.<sup>1)</sup>

**PC-Welt 03/2015**

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

0,5 Sone Idle

0,9 Sone Last

## G-Dream Light Revision 7.1 Air

- Intel Core i5-7500 @ ECO Green
- Noctua NH U12S mit 12cm Lüfter
- 8GB G.Skill Ripjaws V DDR4-2666
- MSI Z270 TOMAHAWK
- NVIDIA GEFORCE GTX 1060 @ Ultra
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-24NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Nanoxia Deep Silence 3
- 400W be quiet! Pure Power E10 CM
- Microsoft Windows 10 Home 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND  
HIGH PERFORMANCE

€ 1.199,-  
oder ab 42,90 €/mtl.<sup>1)</sup>



# FEEDBACK



brief@gamestar.de



@GameStar\_de



GameStar.de



facebook.com/GameStar.de



## Titelgeschichte: Star Citizen – Die Geburt eines Universums

**www** Ok, der Kaffee ist jetzt kalt. Ich kannte zwar schon viele Infos, aber der Fokus auf die Entwickler war schon spannend. Da habe ich zwischen durch einfach mal den Kaffee vergessen. Ganz besonders das Fazit war interessant. Die Überzeugung und das Vertrauen, was Benjamin Danneberg von dem Besuch mitgenommen hat, ist bessere Werbung für das Projekt als der gesamte Text davor.

Herr-von-Schmodderhagen

Super Artikel. Ich verstehe diese Begeisterung für Star Citizen total. Die ganze Entwicklung mitzuverfolgen, wie sich in den

verschiedenen Bereichen etwas weiterentwickelt, die ganzen Erklärungen der Macher zum Serversystem, wie die Animationen der NPCs voranschreiten von diesem vorgefertigten Pfad zu einem, der durch KI bestimmt wird. Da steckt so viel dahinter. Schon einfach das Ganze zu beobachten macht so viel Freude. Und am Ende, da bin ich mir sicher, kommt ein Hammer-Game heraus.

Rumpelstilzchen

**www** Man merkt, dass der Autor selbst Fan sein muss. Das darf er natürlich sein – privat. Das bin ich selber auch. Dann aber mit leuchtenden Augen davon zu berichten, wie ein Entwickler aus einem Tool zur Map-Gestaltung rauszoomt – das wird mir dann doch etwas zu viel. Keine

Frage, Ehre wem Ehre gebührt. Was die Entwickler da geschaffen haben, verdient Respekt. Darüber kann man aber auf verschiedene Arten und Weisen berichten, und von professioneller Presse erwarte ich mir Zurückhaltung und einen gesunden Skeptizismus. Das Halleluja darf frühestens zum Gold-Release gesprochen werden. Den unbremsten Hype, den vollziehen schon meine Backer-Kollegen.

Jezzail

## Titelgeschichte: Star Citizen – Von der Vision zur Wirklichkeit

**www** Sehr schöner Artikel. Ich bin noch relativ am Anfang der Entwicklung

### Star Citizen: Das Schiffswrack



Auf Seite 23 der Ausgabe 08/17 haben wir ein Bild mit einem kleinen Planetenfahrzeug in einer Ödnis abgebildet. Hübsch, aber falsch, denn die Bildunterschrift dazu lautete: »Riesige Raumschiffwracks

(hier ein verunglückter Javelin-Zerstörer) warten nur darauf, von uns erkundet zu werden. Später sollen diese Wracks sogar von NPCs bewohnt sein.« Hier reichen wir den richtigen Screenshot nach.



mit dem kleinsten Betrag eingestiegen, weil mich die Vision des Spiels begeistert hat. Und ich muss sagen, bis jetzt habe ich es noch nicht bereut. Auch in diesem Artikel wird wieder deutlich, wie versucht wird, die Grenzen des Möglichen auszudehnen und etwas ganz Neues zu erschaffen. Aber ich bin auch nicht naiv, das könnte am Ende auch als Desaster enden, weil man einfach zu viel wollte (auch wenn ich das immer weniger glaube). Doch für mich ist es ganz einfach so: Entweder wird es dieses gewaltige Spiel, auf das wir alle hoffen. Dann habe ich für ein Appel und ein Ei dieses riesige Online-Spiel plus Squadron 42 bekommen. Oder es wird ein Desaster, dann habe ich halt ein paar Euro verloren, kein wirklicher Beinbruch. Für die, die zum Teil Hunderte oder gar Tausende Euros reingesteckt haben, sieht das natürlich etwas anders aus.

**B@zing@**

**www** Die erwartete Mindestkonfiguration ist doch heute schon veraltet. 2 GB RAM der Grafikkarte? Nvidias Billig-Modelle haben ja immerhin schon drei! Ich dachte die entwickeln für die Zukunft des PCs. Sehr anständige Artikelreihe zu eurem Besuch bei Foundry 42, gerne mehr davon, auch über andere Studios! **Miles\_Teg**

## Report: Rise of the Silver Gamer

**@** Euer Artikel über die Silver Gamer [in Ausgabe 07/17, Anm.d.Red.] hat mir gut gefallen. Auch ich bin mit meinen 69 Jahren eine begeisterte Spielerin, hauptsächlich gute Rollenspiele mit Seele (Gothic-Reihe, Witcher-Trilogie u.ä.), die in eurem Beitrag aber gar nicht erwähnt wurden. Leider bin ich in meinem Bekanntenkreis eine totale Minderheit, bestenfalls milde belächelt. Dies ist aber dem Umstand auch geschuldet, dass meine Generation aus der ehemaligen DDR erst nach der Wende mit Computern beruflich in Berührung kam und andere Prioritäten hatte, als sich mit PC-Spielen zu beschäftigen und die meisten auch nie so richtig einen Zugang zu Computern verinnerlichen konnten. Da ich beruflich damit zu tun hatte, konnte ich nach meiner aktiven beruflichen Zeit so richtig meinem Hobby frönen. Ich kann nur sagen, dass es besonders im Alter die grauen Zellen ganz schön auf Trab hält. Eine von vielen Hürden für meine Generation sind die zunehmend komplizierteren Installationen der Spiele. Ob das Anbindung an Plattformen oder gigantische Downloads sind, die oft an langsamen Internetzugängen scheitern. Auch die Rollenspielblockbuster werden zunehmend komplexer und schwieriger zu handeln. Ohne Hilfe der jüngeren Generation geht es oft nicht; gefühlt braucht man heute fast schon ein Informatikstudium oder zumindest viele Internetforen, um alles so richtig zum Laufen zu bringen. Vor 15 Jahren:



Der Report »Rise of the Silver Gamer« war zwar schon in der 07/17, aber wir erhalten noch immer Feedback dazu, vor allem von älteren Spielern.

CD/DVD rein und installieren und los – so schön, das war einmal. Ich kaufe mir zum Beispiel die Spiele immer frühestens nach einem halben Jahr oder länger, wenn sie dann endlich problemfreier laufen. Da natürlich die Reflexe und Denkprozesse im Alter langsamer werden, ist besonders für die ältere Generation in den Spielen die Einstellung der Schwierigkeitsgrade wichtig, oder auch Tastaturbelegungen, die man anpassen kann. Reine Actionspiele, die kann rasend schnell besser unsere Enkelgeneration spielen.

**Helga Nagel**

**www** Super! Mich freut es, dass viele Menschen im Alter immer noch gerne zocken. Ich werde vermutlich auch irgendwann dazugehören. Noch bin ich mit meinen 41 Jährchen kein Rentner, aber auch kein Jungspund mehr. Ich habe sehr viel Spaß beim Zocken, und das wird wohl auch so bleiben. Warum auch nicht? Ich freu mich aufs Alter!

**dukuu**

**www** Ich bin Mitglied einer ESO-Gilde, die keine Bewerbung von Spieler(innen) unter 50 Jahren oder als Paar zusammen unter 100 Jahre annimmt, und was soll man sagen, wir haben knapp 130 Mitglieder.

**Rhyyn**

**www** Ich finde das vor allem vor dem Hintergrund interessant, dass in meiner Familie abgesehen von mir wirklich niemand Kontakt zu Videospielen hat. Für meine Großeltern und Eltern ist das entweder Kinderzeugs oder sie verstehen nicht, warum erwachsene Menschen sich mit sowas beschäftigen, weil es reine Zeitverschwendung ist. Nicht dass sie mich je an meinem Hobby gehindert hätten. Aber für sich genommen kann keiner von ihnen etwas damit anfangen. Da ist es doch beruhigend zu lesen, dass das nicht überall so aussieht. Letztlich geht es ja auch nicht nur darum, ob jemand spielt, sondern ob man Verständnis dafür aufbringen kann.

**Lucky#Stevin**

Schade, dass das Thema VR nur so kurz angeschnitten wurde. VR ist für ältere Spieler nämlich sogar extrem interessant (und wird von den Senioren weit weniger stark abgelehnt als von selbsternannten Core-Gamern) weil die Einstiegshürde der wenig intuitiven Bedienung wegfällt. Will sagen: Wer als Jungspund schon Videogames gezockt hat, wird auch als Senior kaum Probleme haben die Steuerung zu abstrahieren. Wer aber mehr oder weniger neu dazu kommt, ist mit VR besser bedient, da die Controller intuitiver funktionieren. Greifen tut man da halt, indem man mit der Hand greift. Das ist leichter zu lernen als »Du greifst bei Spiel A mit der Taste E, bei einem anderen mit F und hier musst du dagegen diesen Button drücken um zu greifen«.

**Dod**

## Vermischtes

Ich habe gerade einen Artikel von euch gelesen. Habt ihr schon mal selbst gelesen, was ihr da schreibt. Lest das mal eurer Mami oder eurem Papi vor. Die denken, die sind in einer anderen Welt. Ich bin 50 und hab schon Computer zusammengebastelt, da ward ihr noch nicht mal geboren. Jetzt schreibt Ihr in einem Stil, den unsere Generation nicht mehr versteht. Aber unsere Generation hat das Geld und würde vielleicht auch gern mal spielen. Ich glaube, Ihr vergesst eine wichtige Generation. Auf Deutsch gesagt (geschrieben): schreibt Deutsch!

**Reiner Bast**

Wir verstehen uns auch in einer Zeit, in der Computerspiele kein Nischenhobby mehr sind, als Fachmagazin und nutzen entsprechende Ausdrücke. Das erwartet der Großteil unserer Leser übrigens auch. Aber wir haben vor nicht allzu langer Zeit darüber nachgedacht, ein Glossar der wichtigsten Begriffe auf der Website anzubieten. Danke für die Erinnerung daran.

**Petra Schmitz**



Anno 1800

# ZURÜCK IN DIE VERGANGENHEIT!

Genre: **Aufbau-Strategie** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Blue Byte Mainz** Termin: **4. Quartal 2018**

Zum zwanzigjährigen Serienjubiläum will sich das siebte Anno auf historische Tugenden besinnen, aber trotzdem die Stärken des umstrittenen Science-Fiction-Vorgängers beibehalten. Als weltweit erstes Magazin haben wir uns angeschaut, wie dieser gewagte Spagat gelingen soll. Von Heiko Klinge





Es macht Klick, als wir bei der weltexklusiven Enthüllung von Anno 1800 ein gigantisches Stahlgelüst entdecken, auf dem Dutzende Arbeiter herumkraxeln. »Great Exhibition« steht auf dem Schild am Gerüst – ein mehr als deutlicher Hinweis auf die erste Weltausstellung, die vom 1. Mai bis zum 11. Oktober 1851 im Londoner Hyde Park stattfand. Das könnte doch ... nein, das muss einfach ein waschechter Anno-Monumentalbau sein! Diese mehrstufigen, langwierigen, nach Fertigstellung aber enorm mächtigen Bauprojekte haben Serienfans im vierten und bislang besten Teil der Reihe Anno 1404 (GameStar-Wertung: 91 Punkte) kennen- und lieben gelernt.

Es soll bei weitem nicht das letzte Klick für langjährige Anno-Fans bleiben, das wir während unseres Besuchs bei Blue Byte Mainz erleben. Einen ganzen Tag

lang sprechen wir mit den Entwicklern um Creative Director Dirk Riegert über ihre Vision für Anno 1800 und bekommen auch eine sehr frühe Pre-Alpha-Version präsentiert. Manches wird uns offiziell bestätigt, manches angedeutet, und bei manchem müssen wir ein wenig spekulieren. Denn das Aufbauspiel ist noch weit von der Fertigstellung entfernt und wird erst Ende 2018 erscheinen, vieles kann und wird sich noch ändern. Nicht jedoch das Ziel: ein Anno, das die Stärken aller bisherigen Serienteile in sich vereint. Wie es sich zum zwanzigjährigen Jubiläum einer Aufbauspiel-Institution gehört.

### Ein Jahrhundert Aufbauspielgeschichte

Offensichtlichstes Klick ist für Serienfans natürlich das neue Szenario, die Industrielle Revolution landete in Community-Umfragen regelmäßig auf den vordersten Plätzen. Auch die Entwickler hatten es seit Jahren auf dem Zettel. »Schon nach Anno 1701 war es einer unserer Favoriten.«, erinnert sich Dirk Riegert. »Aber damals erschien uns der

Schritt zu klein. Jetzt nach Anno 2205 passt es perfekt.« Denn einerseits ermögliche die Industrielle Revolution eine Rückkehr zu den historischen Serienwurzeln, andererseits seien die technischen Aspekte auch für diejenigen interessant, die das Zukunftsszenario der Vorgänger mochten.

So markiert das namensgebende Jahr 1800 auch nur den Beginn einer Anno-Partie, die sich anschließend über das gesamte 19. Jahrhundert erstreckt. Wir erleben den Wechsel von kleinen Manufakturen zu industriellen Großbetrieben, die damit einhergehende Landflucht, das Aufkommen der Arbeiterbewegung, Kolonialhandel und den Imperialismus. »Für uns endet Anno 1800 emotional im Jahr 1912 mit dem Untergang der angeblich unsinkbaren Titanic, als auch dem Letzten klar wurde, dass Technik eben nicht die Antwort auf alle Fragen ist«, ergänzt Dirk Riegert. Der Erste Weltkrieg wird entsprechend keine Rolle spielen.

Wie immer bei Anno geht es dabei weniger um historische Genauigkeit als um einen interessanten geschichtlichen Rahmen. So bewundern wir eine detailverliebte animierte Malz-Fabrik, bei der die Umwälzungsmaschine unter freiem Himmel arbeitet, was in der Realität kein Bierbrauer dieser Welt zulassen würde. Auch die dramatische Umweltverschmutzung durch die filterlosen In-



Eine voll ausgebaute Insel in Anno 1800: Den Hafen **1** können und müssen wir im Partieverlauf immer weiter ausbauen. Bevor Güter **2** auf Schiffe verladen werden können, müssen sie erstmal zum entsprechenden Lager transportiert werden. Um alle Betriebe zu bewirtschaften, benötigen wir sämtliche Bevölkerungsgruppen, was für ein natürliches Stadtbild **3** sorgt. Im Zentrum befinden sich anno-typisch ein Marktplatz **4**. Wenn im Endgame schließlich alle Räder ineinandergreifen, wagen wir uns an den Bau einer Weltausstellung **5**.

### Zurück in Anno 1800

- ✓ Multiplayer-Modus
- ✓ aufwändig inszenierte Story-Kampagne
- ✓ konkurrierende KI-Gegner
- ✓ zufallsgenerierte Inselwelten
- ✓ militärische Auseinandersetzungen in der Heimatregion
- ✓ Produktionsketten mit objekt-basiertem Gütertransport
  - ✓ Handelsroute zwischen Inseln
  - ✓ erweiterbarer Hafen
  - ✓ Monumentalbauten
- ✓ Diplomatiesystem
- ✓ Zufallsereignisse und Katastrophen







Bevor ein Gebäude wie das Gasthaus seine Arbeit aufnehmen darf, werden zunächst zahlreiche Konzeptzeichnungen bereits in der Spielperspektive entworfen (rechts), um schließlich einen bestmöglichen Kompromiss aus Optik und »Lesbarkeit« (oben links) zu erreichen.

dustrieanlagen wird trotz rauchender Schloten keine spielerischen Auswirkungen haben. Dirk Riegert begründet: »Das hatten wir ja in Anno 2070, und es war damals eigentlich mehr Fleißarbeit als wirklich Spaß.«

#### Der Segen von Pferdekarrn

Das eigentliche Spielprinzip von Anno war und ist zeitlos, egal ob im Jahr 1404, 2205 oder 1800. Ein weiteres Mal besiedeln wir Inseln und stampfen mehr oder weniger komplexe Produktionsketten aus dem Boden, um den Bedürfnissen unserer Bauern gerecht zu werden. Sind die Bauern zufrieden und glücklich, dürfen wir sie zu Arbeitern befördern, was sich wiederum in anspruchsvolleren Bedürfnissen und

entsprechenden Produktionsketten äußert. Mit Anno 2205 vereinfachte Blue Byte Mainz dieses System allerdings radikal, indem sie ein globales Warenlager einführten und die Transportwege strichen. Das war einerseits wunderbar transparent, insbesondere für Aufbauspiel-Veteranen aber auch arg anspruchslos, weil es letzten Endes nur noch um ein statistik-getriebenes Austarieren von Bedarf und Liefermenge ging.

Und in Anno 1800? Da macht es Klick, als wir in der Gameplay-Demo Pferdekarrn über die Schotter- und Asphaltstraßen rollen sehen. Das ist doch hoffentlich nicht nur optische Zierde! »Nein«, beruhigt uns Dirk Riegert, »sämtliche Güter existieren wieder als echte Objekte in der Welt und müssen

als solche auch von A nach B transportiert werden.« Spannend dabei: Jeder Produktionsbetrieb bringt seinen eigenen Karren mit und transportiert damit die Ware zum nächsten Lagerhaus oder zur weiterverarbeitenden Fabrik. Je länger der Weg, desto später kommt die Gutschrift aufs Konto – logisch.

#### Handel zu Wasser und zu Schiene

Ein gut geplantes Straßennetz wird also wieder deutlich wichtiger werden als im Vorgänger. Und anscheinend auch ein gut geplantes Schienennetz! Denn in der Demo entdecken wir doch tatsächlich eine Eisenbahn, die amtlich schnaufend und mit ordentlich Tempo ein Lagerhaus verlässt. Wie genau sie spielerisch funktioniert, möchte



Zum Zeitalter der Industrialisierung gehören natürlich auch die rauchenden Schornsteine von Stahlfabriken und Lokomotiven. Anders als in Anno 2070 wird es aber keine Umweltverschmutzung geben. Aus der Funktionalität der Eisenbahn macht Blue Byte noch ein Geheimnis.





Eine der wichtigsten Neuerungen von Anno 1800: Wer seine Arbeiter in den Fabriken nicht gut behandelt, muss mit detailverliebten animierten Streiks und Aufständen rechnen. Es liegt bei uns, ob wir die Forderungen erfüllen oder die Proteste mit Polizeigewalt niederschlagen lassen.

Blue Byte Mainz noch nicht verraten. Da wir sie in der Demo aber ausschließlich in Kombination mit Lagerhäusern und nicht mit Produktionsbetrieben sehen, vermuten wir stark, dass wir mit der Eisenbahn unsere zentralen Warenlager verbinden müssen. Und wie schaut's aus mit anderen Inseln? Wir sehen weder Tunnel noch Brücken, dafür umso mehr Schiffe – vom kleinen Fischkutter über den Schaufelrad-Ausflugsdampfer bis hin zum riesigen Handelsschiff. Jawohl, wir dürfen und müssen in Anno 1800 wieder eine stetig wachsende Flotte aufbauen, um Güter von Insel A nach Insel B zu bekommen. Entweder manuell oder indem wir automatisch ablaufende Handelsrouten einrichten. Dirk Riegert erläutert: »Wir haben eine sehr einfache, aber auch eine komplexe Methode. Das Handelsrouten-System ist stark skalierbar, man kann sehr leicht einsteigen, aber später auch jedes Detail feinjustieren, wenn man sich reingefunden hat.«

#### **Vielfelderwirtschaft**

Wer Schienen verlegen will, braucht logischerweise Stahl – was uns zu den Produktionsketten bringt. Hier will Anno auf eine gesunde Mischung aus dem bislang besten Serienteil Anno 1404 und dem direkten Vorgänger Anno 2205 setzen. Heißt zum einen, dass viele Aufbauspiel-Klassiker zurückkehren, wenn auch in abgewandelter Form. Wir sehen Holzfallerhütten, Sägewerke, Getreidefarmen, Mühlen, Bäckereien, Kartoffelfelder, Schnapsbrenner, Schaf- und Schweinezüchter, Eisenminen, Schmelzöfen, Segelmacher, Köhler, Fischereien sowie zumindest in Konzeptform Malz- und Talgfabriken.

Heißt zum anderen aber, dass wir in ähnlich gewaltigen Maßstäben planen und bauen müssen wie im letzten Zukunfts-Anno.

Logisch, schließlich wirkten sich die Folgen der Industrialisierung auch auf die Landwirtschaft aus. Entsprechend haben Getreide- und Kartoffelfarmen nicht mehr nur eine Handvoll Felder, sondern gleich Dutzende, die sich zudem deutlich granularer verteilen lassen. Bei Mastbetrieben wie beim Schweine- oder Schafzüchter reicht es sogar, wenn die Ställe im Einflusskreis des Hauptgebäudes liegen, ein direkter Anschluss ist nicht mehr nötig. Sowohl für Effizienztüftler als auch Schönbauer ein Traum, weil wir einerseits wirklich jeden Quadratmeter unserer Inseln nutzen können, das Ergebnis andererseits aber auch deutlich natürlicher aussieht als in Anno 1404. Am Rastersystem samt Straßen- und Schienenbau in 90-Grad-Winkeln hält Blue Byte Mainz aus Überichtsgründen aber fest.

#### **Holz ist nicht nur Baumaterial**

Gleich bleibt auch die anno-typische Herausforderung, dass Güter teils mehrfach genutzt werden müssen, sodass im Zuge einer Partie ein immer komplexeres Netz aus Bedarf und Verbrauch entsteht. Ein klassisches Beispiel für dieses System ist die Stahlfabrik, die aus Eisen und Kohle Stahlträger herstellt. Ersteres gewinnen wir aus Eisenminen, letzteres bekommen wir vom Köhler, der dafür allerdings Holz verarbeitet. Genau das gleiche Holz, das auch im Sägewerk für die Bretterherstellung verwendet wird.

Wer also nicht rechtzeitig weitere Holzfallerhütten errichtet, bekommt über kurz oder lang ein Nachschubproblem. Und weil Waren anders als in Anno 2205 jetzt erst wieder produziert und transportiert werden müssen, bevor sie veredelt werden können, lässt sich solch ein Problem aus eigener Kraft nicht ad hoc aus der Welt schaffen.

#### **Konkurrenz belebt wieder das Geschäft!**

Das gilt natürlich ebenfalls für Güter, die wir auf unserer Insel nicht produzieren können, weil uns etwa die entsprechenden Rohstoffvorkommen fehlen, die von Insel zu Insel unterschiedlich sind. Bleibt nur der Handel. Aber Moment mal, mit wem handeln wir eigentlich? Zugegeben, dieser Klick kommt reichlich verspätet, da hätten wir schon bei den Handelsrouten draufkommen können. Wobei es die zu unserer Verteidigung ja auch im Vorgänger Anno 2205 gab, allerdings dienten sie dort eben in erster Linie lediglich dazu, unsere eigenen Güter zwischen Heimatregion, Arktis und Mond zu jonglieren.





Und in Anno 1800? Da konkurrieren und interagieren wir tatsächlich wieder mit Computergegnern, und zwar so, wie es Serienfans aus Anno 1404 und Anno 2070 gewohnt sind – also auf der gleichen Inselwelt. Dirk Riegert möchte hier noch nicht allzu sehr ins Detail gehen, verspricht aber sowohl aktiven als auch passiven Handel sowie dritte Parteien. Es dürfte also in jedem Fall wieder einen freien Händler geben, vielleicht sogar Piraten, die Jagd auf unsere Schiffe machen.

### Das Ende der militärischen Sicherheit

Die KI-Gegner sind in Anno 1800 allerdings deutlich mehr als nur Handelspartner. Es soll sowohl Diplomatie als auch militärische Auseinandersetzungen geben – Letztere anders als in Anno 2205 nicht mehr in ausgelagerten Kampfzonen, sondern wie früher in der gleichen Spielwelt, in der wir auch unsere Inseln besiedeln. Dirk Riegert begründet die Rückkehr zum alten System: »Die Spieler wollen nicht, dass ihre Städte abgeackelt werden. Das gilt nach wie vor. Aber die komplette Auslagerung hat in Anno 2205 dazu geführt, dass die Spieler sich zu sicher gefühlt haben, was einfach zu sehr auf Kosten der Spannung ging.«

Zu sehen bekommen wir Diplomatie und Kämpfe allerdings noch nicht, beides ist noch in einem sehr frühen Zustand. »Die KI muss sehr viel leisten«, erklärt Dirk Riegert.

»Insbesondere beim Bauverhalten, der Diplomatie, im Konfliktfall und wie sie auf die Aktionen des Spielers reagiert. Bei Anno 2070 war die KI zu sehr auf die Charaktere ausgerichtet und nicht auf das, was der Spieler macht. Das wollen wir dieses Mal auf jeden Fall besser machen.«

### Jeder Arbeiter ist wichtig

Wer also friedlich spielt, muss in Anno 1800 keine militärischen Angriffe der Konkurrenten fürchten. Ganz ohne Konflikte werden wir es aber dennoch nicht bis zur Fertigstellung eines Monumentalbaus schaffen. Und das liegt in der Natur des Szenarios. Dirk Riegert erläutert: »Die aufkommende Arbeiterbewegung im Zuge der Industrialisierung ist ein sehr interessanter Spiegel für den anno-typischen Spielmechanismus der Bevölkerungszufriedenheit.«

Je weiter wir im Spiel vorankommen, desto komplexer soll es werden, alle Bevölkerungsgruppen glücklich zu halten. In der voll ausgebauten Stadt der Präsentation stehen deshalb auch nicht nur Prachtbauten von Kaufleuten und Aristokraten, sondern abseits des Zentrums auch Bauern- und Arbeiterhäuser. Das sieht nicht nur glaubwürdig aus, sondern dürfte sich auch spielerisch auswirken. Aus dem »Wie« macht Riegert zwar noch ein Geheimnis, aber da verwöhnte Kaufleute mit Sicherheit nicht in Stahlfab-

riken oder auf den Getreidefeldern schuften wollen, gehen wir schwer davon aus, dass wir Bauern und Arbeiter durchgehend benötigen werden, um ebenjene Betriebe bewirtschaften oder gar bauen zu können.

Entlocken konnten wir den Entwicklern außerdem, dass Arbeiterausbeutung und Moral definitiv thematisiert werden und der Spieler viele Freiheiten bekommen soll, wie genau er sein Imperium führen möchte. »Du entscheidest, ob du dich genauso skrupellos verhalten möchtest, wie es unter Imperialisten üblich war, oder ob du lieber eine alternative Utopie entwerfen möchtest«, so Riegert. Es dürfte also mindestens wieder ein Steuersystem geben, möglicherweise auch Stellschrauben für Arbeitszeiten und Löhne. Beides möchte Dirk Riegert lächelnd weder bestätigen noch dementieren, man arbeite hier noch am richtigen Balancing.

### Protest mit Folgen

Definitiv fest steht bereits, dass skrupellose Ausbeuter vielleicht mehr Einnahmen generieren, aber auch mit den Folgen ihres Handelns leben müssen. In der Demo sehen wir, wie zunächst Protestbanner an den Häusern aufgehängt werden, anschließend die Arbeiter im wahrsten Sinne des Wortes auf die Barrikaden gehen, bis zu schlechter Letzt ein randalierender Mob durch die Straßen zieht und Möbel aus den Fenstern der



Der Zoo ist eines der größten Gebäude im Spiel. Was in den Gehegen zu sehen ist, bestimmen wir – mit Auswirkungen auf den Publikumszuspruch.



Prachtbauten in der Innenstadt fliegen. Wie wir darauf reagieren, soll ebenfalls ganz bei uns liegen. So können wir entweder die Forderungen der Arbeiter erfüllen oder die Polizei einschreiten lassen. Die entsprechenden Eingreiftruppen entsenden wir über die Polizeistation, jeder Ausrückbefehl kostet dabei so genannte Prestigepunkte. Was die sind und wie wir die bekommen? Das möchte Blue Byte Mainz noch nicht verraten. In jedem Fall gibt es keine Garantie für den Erfolg eines solchen automatisch ablaufenden Einsatzes. Das hänge von mehreren Faktoren ab, unter anderem von der Größe des Mobs und der Zahl entsandeter Polizisten.

### Ein pulsierendes 19. Jahrhundert

Die erfolgreiche Zerschlagung des Streiks in der Demo zeigt auch, wo der technische Fokus von Anno 1800 liegt. Das Aufbauspiel verwendet die gleiche, wenn auch weiterentwickelte Grafik-Engine wie der Vorgänger. Von weitem sehen sich die Spiele entsprechend ähnlich, vom grundverschiedenen Szenario einmal abgesehen. Je mehr die Entwickler reinzoomen, desto deutlicher erkennen wir aber, wie viel lebendiger alles wirkt – nicht nur beim Streik. Auf den Straßen tummeln sich Hunderte Einwohner, wir sehen opulente Paraden oder Möwen, die Fischkuttern folgen. Wenn es brennt, erkennen wir das nicht nur am Feuer, sondern

auch daran, dass unsere Einwohner panisch vom Unglücksort fliehen. Und je mehr wir unsere Stadt ausbreiten, desto weiter entfernen sich die Tiere von der Zivilisation.

Wie sehr Blue Byte Mainz bei einzelnen Gebäuden ins Detail geht, bekommen wir anhand des diesbezüglich nahezu fertiggestellten Gasthauses demonstriert. Betrunkene tanzen auf den Bierbänken, der Wirt schwingt seinen Krug, ein Angestellter hämmernd auf ein Bierfass und eine Musikkapelle spielt zum Tanz auf. Das alles soll nicht nur der Atmosphäre dienen, sondern auch Rückschlüsse aufs Spiel zulassen. Wenn die Kneipe stets voll besetzt ist, sollten wir also vielleicht mal überprüfen, ob das Bedürfnis nach einem gepflegten Feierabendbierchen auch überall abgedeckt ist.

Dirk Riegert erklärt: »Anno 2205 war doch recht kalt und technokratisch. In Anno 1800 wollen wir, dass es beim Erkunden der Inselwelten wieder deutlich mehr zu entdecken gibt, weshalb wir besonders viel Aufwand in

die Animationen und die Bevölkerungssimulation stecken.« Und tatsächlich ist allein am Hafen schon mehr los, als in Anno 2205 auf einer gesamten Insel. Das wichtigste Gebäude jeder Anno-Insel dürfen wir übrigens wieder wie in Anno 1404 individuell gestalten und sukzessive ausbauen, sodass aus einer simplen Anlegestelle im Laufe einer Partie ein gigantischer Warenumschlagplatz entsteht, bei dem wir jeden Kai und jede Werft selbst platziert haben.

### Weißer Tiger und die Folgen

Ein weiteres Beispiel für den Zusammenhang von Spiel und Optik bekommen wir mit dem Zoo demonstriert. Das für Anno-Verhältnisse riesige Gebäude besteht aus mehreren Gehegen; und wir bestimmen, was es dort zu bestaunen gibt. Anfangs reicht das Budget in der Regel nur für ein paar Schweine und Schafe. Doch wer die richtigen Voraussetzungen erfüllt, kann den Besuchern später auch Elefanten, Papageien und sogar



Mit Waren beladene Schiffe schicken wir manuell zu anderen Inseln. Oder wir richten automatisch ablaufende Handelsrouten ein, bei denen wir jedes Detail feinjustieren dürfen.



Mit Getreidebauer, Mühle und Bäcker kehrt ein echter Anno-Klassiker zurück. Die Anbauflächen sind nun allerdings deutlich größer als in den historischen Vorgängern 1701 und 1404.





Ein Beispiel für eine zweigleisige Produktionskette: Schweine benötigen wir nicht nur für Fleischwaren, sondern auch für die Seifenherstellung.

weiße Tiger präsentieren, was sich entsprechend auf den Zuschauerzuspruch und die Effizienz des Gebäudes auswirkt.

Und wieder macht es Klick, denn die uns gezeigten Inselwelten hatten allesamt ein gemäßigtes Klima. Wo kommen also Papageien, Elefanten und Tiger her? »Nunja, ich hatte doch eingangs erwähnt, dass für uns auch Kolonialhandel und Imperialismus zum Szenario gehören«, erklärt Dirk Riegert lächelnd, »und eine Sache, die uns an Anno 2205 ausgesprochen gut gefallen hat, war die Erweiterung des Spielerlebnisses auf mehrere Regionen, die parallel existieren und jeweils unterschiedliche Herausforderungen an dich stellen.«

#### Imperialismus ist, was wir draus machen

Das von Blue Byte Mainz »Multi Session Gameplay« getaufte System kehrt also in Anno 1800 zurück, nur dass wir dieses Mal logischerweise nicht Arktis, Mond und Tundra besiedeln, sondern unsere Kolonisie-

rungsführer vermutlich nach Afrika und Asien ausstrecken. »Vermutlich«, weil Blue Byte aus den zusätzlichen Regionen noch ein Geheimnis macht.

Aber wir können Dirk Riegert zumindest schon ein paar Details zu ihrer grundsätzlichen Funktionalität entlocken. Zum einen werden die Kolonien nicht den gleichen Aufbauspiel-Anspruch haben wie die Hauptregion. »Solch eine Komplexität lässt sich nicht beliebig potenzieren. Das würde den Spieler überfordern und auch keinen Spaß mehr machen. Der Fokus wird deshalb stärker auf deiner Hauptregion liegen als noch in Anno 2205«, so Riegert.

Zum anderen werden die Kolonien optional bleiben und auch erst später in der Partie relevant werden als im Vorgänger. Riegert führt aus: »In 2205 musstest du schon früh in andere Regionen gehen, um weiter zu kommen. Das wird dieses Mal nicht so sein, auch wenn es theoretisch möglich ist, sondern sich stärker ins Endspiel verlagern. Wenn auch der Imperialismus eine immer größere Rolle spielt, ohne dass ich da jetzt ins Detail gehen kann.« Und wer sich voll und ganz auf seine Heimatregion konzentrieren möchte, der schickt halt einfach Schiffe in Richtung der Kolonien, um so an seine weißen Tiger zu kommen.

#### Eine Kampagne mit Zufällen

Generell haben Dirk Riegert und sein Team den Mangel an spielerischer Freiheit und Abwechslung als größte Schwäche von Anno 2205 identifiziert: »Wir waren sehr zufrieden mit dem Einstieg, aber im Verlauf der Partie wurde die Luft immer dünner, worunter auch der Wiederspielwert litt. Der ist deshalb bei Anno 1800 ein ganz zentrales Element für uns.« So werden die Inselwelten dieses Mal wieder zufallsgeneriert statt vorgefertigt

sein, Parameter wie Größe der Inseln und Anzahl der Gegner dürfen wir frei konfigurieren. Genauso, ob wir mit Kampagne spielen oder uns einfach story-los ins Endlosspiel stürzen wollen. Entscheiden wir uns für Ersteres, wird die Geschichte wie im Vorgänger als Teil des Endlosspiels erzählt und nicht auf extra dafür gebauten Missions-Karten.

Warum kein separater Kampagnenmodus? »Bei Anno 2205 waren wir von der technischen Seite her sehr zufrieden, wie





die Kampagne integriert war, weil es sich additiv zum Endlosspiel verhalten hat«, so Dirk Riegert. »Die Art der Inszenierung war aber sicher nicht so, wie wir uns das ursprünglich vorgestellt hatten. Da wollen wir jetzt eine deutlich spannendere, lebendigere Geschichte erzählen.«

Es soll deshalb sowohl wesentlich mehr Zwischensequenzen geben, als auch speziell geskriptete Ereignisse wie Naturkatastrophen, Intrigen und große Schlachten, die man so im normalen Endlosspiel nicht erleben könne. Durch die umfangreichen Konfigurationsmöglichkeiten und die Zufallselemente soll zudem selbst die Kampagne einen gewissen Wiederspielwert bekommen. Zum einen, weil die jeweils gewählten KI-Gegner anders auf Storyereignisse reagieren, zum anderen können natürlich Geschehnisse aus dem Endlosspiel wie etwa ein Bündnis oder ein Warenengpass auch die Kampagnenmissionen beeinflussen und zu ganz neuen Spielsituationen führen. So oder so soll die Kampagne aber auch komplett friedlich zu gewinnen sein.

### Multiplayer auf dem Community-Prüfstand

Wem das alles immer noch zu kalkulierbar ist, der holt sich einfach das unberechenbarste Element überhaupt auf die Insel: menschliche Konkurrenz. Anno 1800 soll nämlich vom Start weg einen Multiplayer-Modus haben. Wie der im Detail funktionieren wird, möchte Dirk Riegert lieber noch für sich behalten, er verrät aber immerhin, dass man sich einige Sachen überlegt habe, um in Anno 1800 deutlich mehr Spieler für die Multiplayer-Partien zu begeistern, als dass



Je mehr Kais wir im Hafen bauen, desto mehr Schiffe können parallel anlegen.

in den Vorgängern der Fall war. Bei denen konnte sich stets nur ein sehr kleiner, aber eben auch enorm enthusiastischer Teil der Community für die teils tatsächlich in wochenlange Matches ausufernden Aufbau-spiel-Duelle begeistern.

Ob und wie das klappt, können viele Serienfans schon weitaus früher ausprobieren als zum aktuell geplanten Release im Winter 2018. Denn der Hauptgrund für die verhältnismäßig frühe Ankündigung von Anno 1800 sei laut Riegert, dass man die Community anders als beim Vorgänger von Anfang im Boot haben möchte. Zu diesem Zweck wurde mit der Anno Union eigens eine Online-Plattform ins Leben gerufen, auf der die Fans nicht nur ab sofort mehrmals die Woche Updates zum aktuellen Spielstatus be-

kommen sollen, sondern auch mit den Entwicklern in Kontakt treten, an Umfragen teilnehmen und sich sogar für Playtests bewerben können. Und je häufiger es dann nicht nur bei uns, sondern auch bei allen anderen Serienfans Klick macht, desto besser stehen die Chancen, dass wir pünktlich zum zwanzigjährigen Jubiläum tatsächlich auch das bislang beste Anno bekommen. ★



Heiko Klinge  
@HeikosKlinge



Wow, Blue Byte Mainz hat sich wirklich einiges vorgenommen. Nach dem Motto: Wir können alles, außer Kompromisse! Denn Anno 1800 liefert eben nicht nur die von vielen Fans geforderte Rückbesinnung auf historische Tugenden, sondern will diese gleichzeitig auch noch mit den bei aller berechtigten Kritik durchaus vorhandenen Stärken des Science-Fiction-Vorgängers verknüpfen. Die Aufbau-Komplexität eines Anno 1404 kombiniert mit dem regionsübergreifenden Gigantismus eines Anno 2205 – das klingt fast zu schön um wahr zu sein. Auch dass sich Endlosspiel und Story-Kampagne ohne Qualitätseinbußen bei Wiederspielwert und Inszenierung miteinander verknüpfen lassen, glaube ich erst, wenn ich's selbst erleben kann.

Aber Blue Byte Mainz will nicht nur versprechen, sie wollen auch liefern. Das zeigt sich zum einen in der Enthüllung des Projekts zu diesem frühen Zeitpunkt, zum anderen im Start der Anno Union, bei der die Fans die weitere Entwicklung von Anno 1800 nicht nur verfolgen, sondern auch mitgestalten können. Und wer nichts verbergen möchte, verdient in jedem Fall einen Vertrauensvorschuss. Mit dieser Offenheit und den enormen Ambitionen geht Blue Byte Mainz ein großes Risiko ein. Aber was sollen sich die Entwickler zum 20-jährigen Serienjubiläum auch anderes vornehmen als das beste Anno aller Zeiten? Eben!



Die gesamte Stahlproduktion auf einem Bild. Da Rohstoffe von Karren zur Weiterverarbeitung transportiert werden müssen, sind kurze Wege deutlich wichtiger als in Anno 2205.





## Nicht auf Sand gebaut

Möglicherweise hätte meine Eltern schon im Sandkasten erkennen können, worauf es bei mir spieleschmackstechnisch mal hinaus-

läuft. Denn während andere Kinder lediglich ihren gefüllten Eimer umkippten und das Ergebnis dann »Burg« nannten, musste es bei mir mindestens Mauern, Türme und einen gescheiterten Wassergraben geben. Kein Wunder also, dass Anfang 2001 dieses unscheinbare mittelalterliche Aufbauspiel namens Stronghold schon bei seiner ersten Präsentation auf einem E3-Lineup-Event von Take 2 genau meinen Nerv traf. Ja, es sah schon damals veraltet aus. Aber es war für mich trotzdem nicht weniger als ein spielgewordener Kindheitstraum. Burgen bauen durfte ich zwar schon in zig anderen Strategiespielen, aber eben noch nie in diesem Detailgrad. Jeder Schritt der Produktionsketten war animiert, bei den Schmieden, Gerbern und Schlachtern klappte sogar das Dach weg, wenn gerade gearbeitet wurde. Je größer die Festung, desto höher auch die Anforderungen an die Infrastruktur – alles griff logisch verzahnt ineinander. Stronghold war das erste Spiel, für das ich als Trainee wirklich kämpfte, um einen Artikel schreiben zu dürfen. Nur wenige Monate später wurde es meine erste Titelstory. Und es ist bis heute eine Ausnahmeerscheinung unter den Aufbauspielen geblieben. Wer es bis dato verpasst hat, sollte sich für 4 Euro unbedingt die modernisierte HD-Version gönnen. Sandburgen haben wir schließlich alle mal gebaut.

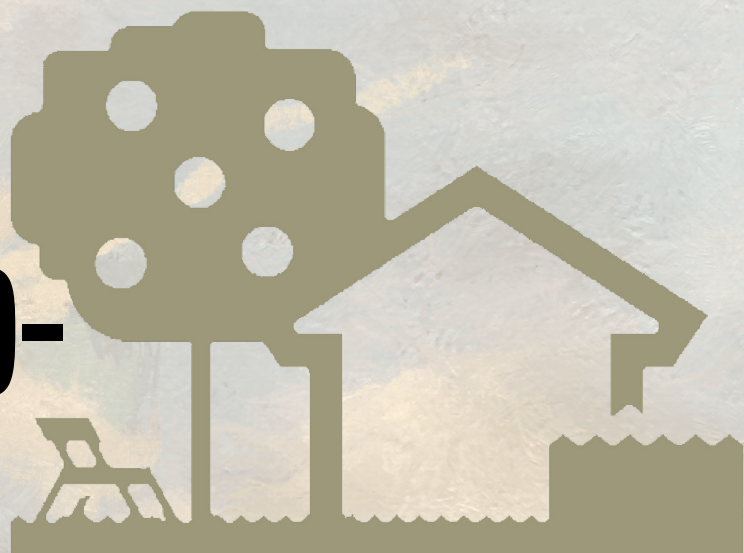
**Heiko Klinge**  
@HeikosKlinge



Stronghold

GameStar baut auf

# UNSERE LIEBSTEN ANNO- ALTERNATIVEN



Schaffe, schaffe, Häusle baue. Dass es neben den Anno-Spielen auch noch viele andere Aufbau-perlen gibt, ist kein Geheimnis. Hier die Lieblinge der Redaktion.



## Finanzen? Firlefanzt!

Ich muss gestehen: Ich bin ein Betrüger. Meine letzte Stadt in Cities: Skylines habe ich mit unerschöpflicher Stadtkasse und von An-

fang an freigeschalteten Spezialgebäuden errichtet. Weil ich keine Lust mehr hatte, mir alles erst zu erarbeiten, sondern einfach drauflos bauen wollte. Und zwar eine nicht nur funktionale, sondern auch schöne Metropole. Statt grauer Asphaltstraßen und windschiefer Wohnbuden wuchsen so spektakuläre Mod-Prachtbauten (Oper! Schloss! Hauptbahnhof!) entlang idyllischer Alleen und verbunden durch ausgetüftelte Nahverkehrsnetze. Der spielerische Kern von Skylines, die Verkehrssimulation, blieb dabei unangetastet, es war weiterhin herausfordernd, die Blechlawinen in die richtigen Bahnen zu lenken – insbesondere mit Hardcore-Mod, die verhindert, dass sich zu lange stillstehende Vehikel einfach auflösen. Aber all das eben ohne Rücksicht aufs Budget. Ohne schlechtes Gewissen, wenn die neue Magnetschwebbahnlinie eben nicht gleich Rekordgewinne einfährt. Fühle ich mich deshalb schlecht? Okay, vielleicht ein bisschen. Doch was Skylines für mich so großartig macht, ist eben nicht, über jedem ausgegebenen Geldstück zu brüten, sondern meine Stadt wachsen und leben zu sehen, den Modellbaucharme zu genießen und an Straßenverbindungen zu tüfteln. Das ist Entspannung pur. Finanzen? Firlefanzt! Und jetzt bewerbe ich mich als Flughafenchef in Berlin.

**Michael Graf**  
@Greu\_Lich



Cities: Skylines





## Kniet nieder, Fellachen!

Das einzig wahre, echte und beste Aufbau-spiel ist für mich Pharaon von den längst geschlossenen Genre-Spezialisten Impressions (Caesar 3, Zeus). Und das nicht nur, weil ich mich mit einem Test zu Pharaon um eine Trainee-Stelle bei GameStar beworben habe und auch noch genommen wurde. Sondern einfach, weil es ein fantastisches Aufbau-spiel ist, dass genau die richtige Balance zwischen großzügiger Stadtplanung und Mikromanagement findet. Und das mir mit »Du musst eine Pyramide bauen!« stets ein verheißungsvolles Ziel vor Augen hält. Klar, so ein Monument verschlingt schier endlose Ressourcen und Zeit (weshalb der Pyramidenbau später per Patch und Addon entschärft wurde), aber so war das damals nun mal. Was kümmert mich die Verschwendung von Mensch und Material, wenn dafür das Symbol meiner Macht Jahrtausende überdauert?

**Markus Schwerdtel**  
@kargbier



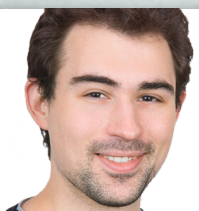
Pharaon



## Bugs sind doof

Ich sag's gerade heraus: Mit Aufbau-spielen habe ich nicht viel am Hut. Jüngst hat mich aber Maurice beharrlich darauf aufmerksam gemacht, dass Anno 1404 der beste Genre-Vertreter unter der Sonne ist. Also hab ich's natürlich flugs gekauft, gestartet und acht Stunden lang darüber geflucht, dass Bugs mich daran hindern, in der Kampagne fortzufahren. Offenbar kommt das Spiel nicht gut damit klar, wenn man Ziele in der falschen Reihenfolge angeht. Toll Anno, danke! Da ich ein Freigeist bin, der keine Lust hat, eine Mission dreimal zu wiederholen, flog 1404 wieder vom Rechner. Und was bleibt, ist das einzige gute Aufbau-spiel, in das ich abseits davon viel Zeit gesteckt habe: Tropico. Mir gefällt tatsächlich der fünfte Teil am besten. Aber der vierte ist auch toll. Und der erste. Was haben die alle gemeinsam? Keinen nervigen Bug! Zumindest bei meinen Durchgängen.

**Dimitry Halley**  
@dimi\_halley



Tropico



## Ich schau halt gern zu

Luxus ist für mich, auf dem Sofa rumzulümmeln, während andere arbeiten. Das wissen vor allem meine Untertanen in Aufbau-spielen. Während sie buckeln, um Wälder zu roden, Häuser zu zimmern, Brot zu backen oder Gold aus den Bergen zu hacken, lehne ich mich zurück und schaue zu. Diesem entspannten Spannerdasein kann ich zwar auch in Anno frönen, doch bei keinem Spiel macht das Zuschauen so viel Spaß wie bei der Siedler-Reihe. Nicht umsonst haben die Aufbau-spiele von Blue Byte den Begriff Wuselfaktor für ewig in der Spielejournalistensprache verankert. So niedlich wie hier schaut die Schufferei eben in keinem anderen Spiel aus. Nunja, zumindest bis man sich mit Teil 7 von der knuddeligen Comic-Optik verabschiedet hat. Echten Menschen bei der Sklavenarbeit zuzuschauen, bereitet selbst mir ein ungutes Gefühl in der Magengegend.

**Johannes Rohe**  
@DasRehRohe



Die Siedler 7



## Ich bin ein Gott!

Sie sind keine ganz klassischen Aufbau-spiele – aber trotzdem will ich das noble Genre der Göttersimulationen in diesem Artikel nicht unerwähnt lassen! Auch wenn ich gerade immer die mochte, die sonst niemand mochte. Populous 3 gilt vielen als der schlechteste Serienteil und wagte viele Abweichungen vom Prinzip der Vorgänger. Die kannte ich aber damals als junger Steppke nicht, also war mir das schnurz! Ich habe die kompletten Sommerferien damit verbracht, begeistert meine Schamanin von einem Stamm zum nächsten und zur Himmelfahrt zu führen. Und später dann mit ebenso viel Freude Black & White gespielt, das ebenfalls viele enttäuschte. Und klar, es hatte seine Macken, aber es war einfach ein so einzigartiges Spiel, dass ich ihm das leicht verzeihen habe. Vielleicht einfach, weil das ganze Genre meinem Ego so wunderbar zupasskommt.

**Maurice Weber**  
@Frody42



Black & White





Zeitreisen gibt es nicht mehr: Ganz so einfach wie in Life is Strange können wir einem fahrenden Zug also nicht mehr ausweichen.



Im Prequel erleben wir Arcadia Bay drei Jahre vor Life is Strange und gehen diesmal einem Familiengheimnis von Rachel auf den Grund.

## Life is Strange: Before the Storm

# NUR EIN TEENIE-DRAMA?

Genre: **Adventure** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Deck Nine Games** Termin: **31.8.2017**

**Life is Strange: Before the Storm setzt auf Story und Entscheidungen. Wir haben das Prequel gespielt und klären, ob es auch ohne die Zeitreisen aus dem Hauptspiel überzeugen kann.** Von Elena Schulz

Neonlichter flackern über morschen Holzbalken, in manchen Ecken liegt Müll, in anderen Ecken Betrunkene. Wir sind Chloe Price und natürlich mittendrin. Als Draufgängerin fühlen wir uns auf einem illegalen Konzert unserer Lieblingsband in einer halb verfallenen Mühle zwischen Punk-Rock, Marihuana und Bierflaschen mehr als heimisch. Ganz anders also, als wir es von der schüchternen Max Caulfield aus dem Vorgänger kennen. Denn das Prequel Life is Strange: Before the Storm spielt aber drei Jahre vor dem ersten Teil, kurz nachdem unsere »alte« Heldin Max aus Arcadia Bay wegezogen ist. Statt ihr begleiten wir deshalb in Before the Storm ihre beste Freundin Chloe. Die oben beschriebene Partyszene kennt man bereits aus dem Videomaterial von der E3 2017. Im Rahmen eines Entwicklerbesuchs bei uns in der Redaktion konnten wir 30 Minuten vom Anfang des Adventures erstmals selbst spielen und bekamen zudem eine weitere Szene präsentiert. Das Spiel des amerikanischen Entwicklers Deck Nine Games ist übrigens explizit nicht Life is Strange 2, daran werkelt gerade der Serienerfinder Dontnod.

### Zurück in Arcadia Bay

Auch ohne Max und Dontnod fühlen wir uns als Spieler aber gleich wieder zuhause. Dafür sorgen der vertraute, leicht comichafte Look mit seinen kritzeligen Umrandungen bei Objekten, die amüsanten Sprüche beim Anklicken und natürlich bekannte Charaktere wie Frank mit seinem treuen Hund Pompou. Auf die Zeitreisekräfte müssen wir als Chloe allerdings verzichten. Wer nach jeder Entscheidung einfach zurückspulen möchte, schaut bei Before the Storm in die Röhre. Das Prequel setzt ganz auf seine Teenager-Geschichte: Wir lernen die bereits aus Life is

Strange bekannte Rachel Amber kennen und freunden uns mit ihr an, obwohl sie und Chloe nicht unterschiedlicher sein könnten. Das bietet Potenzial für viele spannende Hintergründe zu Life is Strange, limitiert aber auch die Erzählung und die Entscheidungen – immerhin wissen wir schon, was mit Chloe und Rachel passieren wird. Reicht die Handlung trotzdem, um uns ganz ohne übernatürliche Fähigkeiten zu begeistern?

### Die Qual der Wahl

Ohne Superkräfte konzentrieren wir ganz auf das Erkunden der Umgebung und werden



Zwischen dem überbesorgten Stiefvater David und Chloe fliegen die Fetzen.





Frank kennen wir noch aus Life is Strange: Der Drogendealer ist eigentlich ein guter Kerl und hilft uns gegen die Raufbolde.

schnell fündig: Es gibt einen Haufen interessanter Hintergrundinfos und netter Details zu entdecken. Etwa ein Schreiben der bereits bekannten Prescott-Familie oder ein Sägeblatt, auf das wir ein Graffiti sprühen können – Chloes Pendant zu Max' Fotos. Entscheidungen spielen eine noch größere Rolle als im Original, immerhin können wir ohne Zeitreise nicht mehr einfach alle Antworten durchprobieren. Auch sollen die Folgen noch verzweigter und unvorhersehbarer sein als im Vorgänger. Schon die scheinbar unwichtige Entscheidung, ob wir ein T-Shirt unserer Lieblingsband mitgehen lassen, kann dramatische Auswirkungen haben. Unter dem Fan-Shirt liegt nämlich ein Batzen Geld und wir müssen überlegen, was wir damit anstellen. Behalten wir die Kohle, könnten uns das in Zukunft nützen. Dafür müssen wir uns aber mit einem Diebstahl arrangieren. Mit dem Geld könnten wir aber Schulden bei Drogendealer Frank begleichen. Oder uns später etwas Wichtiges kaufen. Oder es einfach für Marihuana verprassen.

#### Wenn die Zukunft schon feststeht

So gut sich das mit den Entscheidungen in unseren 30 Minuten Demo schon anlässt –

der Entwickler Deck Nine Games steht trotzdem vor dem Problem, dass die Zukunft von Chloe, Rachel und Arcadia Bay bereits feststeht. Wie gewaltig die Folgen unserer Entscheidungen sein können, bleibt somit fraglich, schließlich steht die Ausgangslage von Life is Strange als Endergebnis von Before the Storm fest. Die weit im Voraus angesetzte Handlung scheint allerdings größtenteils unabhängig von der Geschichte des ursprünglichen Life is Strange abzulaufen. Dafür konzentriert sich der Entwickler auf das, was Life is Strange abseits seiner Zeitsprünge so einzigartig gemacht hat: seine Charaktere. Die sehen dank der neuen Gesichtsanimationen nicht nur besser aus, sondern halten uns auch ohne übernatürliche Fähigkeiten bei der Stange.

Gerade Chloe kommt als Heldin deutlich besser weg als im ersten Teil: Ihre rebellische Art wirkt hier aufgrund der Umstände nicht aufgesetzt – vor zwei Jahren starb ihr Vater, ihre Freundin Max ist gerade weggezogen und ihr Stiefvater drängt sich in ihr Leben. Auch Sarkasmus und coole Sprüche in den Gedanken passen besser zu ihrer abgebrühten Art als zur braven Max. Wie gut die Charakterzeichnung funktioniert, wird

besonders an ihrem Verhältnis zum Stiefvater David deutlich: Man sieht durch ihre Augen, wie er Bilder von ihrem leiblichen Vater abhängt, den Werkzeugkasten des Verstorbenen achtlos durch sein viel größeres Modell ersetzt und sich dann wundert, warum Chloe seine Versuche, Ersatzvater zu spielen, abblitzen lässt.

Before the Storm schafft es also trotz Entwicklerwechsel und fehlender Zeitreisen, die Magie des Vorgängers einzufangen. Auch bei der neuen Chloe-Sprecherin besteht kein Grund zur Sorge: Ashly Burch ist wegen des SAG-AFTRA-Streiks in den USA (die Synchronsprecher-Gewerkschaft) zwar nicht als Sprecherin dabei, unterstützt die neue Stimme Rhianna DeVries aber, die ebenfalls einen sehr guten Job abgeliefert. Unsere Frage aus der Überschrift können wir also zum aktuellen Zeitpunkt mit »Nein, es ist mehr als nur ein Teenie-Drama!« beantworten. ★



Elena Schulz  
@Ellie\_Libelle



Es ist, als wäre ich nie weg gewesen: Der Anfang von Before the Storm wirft mich sofort in die Zeit zurück, als ich begeistert Life is Strange gespielt habe. Melodischer Indie-Rock, Teenie-Probleme und packende Entscheidungen – damit kann ich gut leben, auch ganz ohne Zeitreisen. Immerhin ist so eine Coming-of-Age-Story in in Spielen eine Seltenheit. Auch wenn vielen spannenden Fan-Theorien rund um Rachel der Wind aus den Segeln genommen wird, zeigen die Entwickler, wie viel ihnen an der Geschichte und der Logik dahinter liegt, statt irgendwelche Kräfte zu verteilen. Während Life is Strange 2 vermutlich ganz neue Wege geht, freue ich mich darauf, hier noch einmal nach Arcadia Bay zurückzukehren. Bleibt abzuwarten, ob die Macher von Deck Nine Games ihre ganz eigene Geschichte in Dontnods Universum erzählen können.



Ohne Max freundet sich Chloe mit der geheimnisvollen Highschool-Schönheit Rachel an.



## Wolfenstein 2: The New Colossus

## EIN SHOOTER-GEDICHT?

Genre: Ego-Shooter Publisher: Bethesda Entwickler: Machinegames Termin: 27.10.2017

Auf DVD: Preview-Video

The New Colossus – so heißt das berühmte Gedicht, das man am Podest der Freiheitsstatue lesen kann. Wird Wolfenstein 2 diesem sich so selbst auferlegten Anspruch gerecht? Die Chancen stehen ziemlich gut. Von Petra Schmitz

Bisher hatte ich ja nur davon gelesen, dass B.J. zu Beginn von Wolfenstein 2: The New Colossus im Rollstuhl unterwegs ist, und konnte mir nicht so recht vorstellen, wie sich das anfühlt. Nachdem ich den Ego-Shooter nun bei Bethesda in Frankfurt selbst ausprobiert habe, lässt sich festhalten: Rollstuhl oder Beine, das macht kaum einen Unterschied für den amerikanischen Freiheitskämpfer. Wenn B.J. Räder unter sich hat, be-

wegt er sich auf Tastendruck genauso flink und geschmeidig wie sonst auch. Selbst hohe Türschwellen machen keine Probleme. Das ist zwar alles andere als realistisch, aber spielerisch sinnvoll. Wenn man beim Berollen eines neuen Raums erst mühselig über Hindernisse rumpeln müsste, nähme das erstens extremes Tempo aus dem Spiel. Und zweitens wäre der Held schneller tot als er »Schwein(e)hund« sagen könnte – was er



Soldaten und Treppenstufen (runter) sind auch für einen BJ im Rollstuhl kein unüberwindliches Problem.





Wolfenstein 2 setzt voll auf Science Fiction. Deswegen müssen wir uns auch alle naselang mit haushohen oder normal großen, dafür aber wieselflinken Robotern rumschlagen.

nicht macht. Denn dieser typische Wolfenstein-Ausruf dürfte auch in New Colossus den Regime-Schergen vorbehalten bleiben.

Warum B.J. im zweiten der (bei Erfolg) als Trilogie angedachten Shooter-Reihe zumindest am Anfang schneller aus den Latschen – pardon, aus dem Rollstuhl – kippt, ist schnell erklärt. Nach dem Ende des letzten Teils The New Order liegt der Mann satte fünf Monate im Koma. Und ist nach dem Aufwachen selbstredend nicht gleich Herr seiner gesamten (Mannes-)Kräfte (Sexszenen soll's auch wieder geben, hoffentlich weniger fremdschämige als in The New Order). Auf die Spielmechanik übertragen bedeutet das, dass wir statt der üblichen 100 Gesundheitspunkte nur schlappe 50 haben. Wie B.J. das Problem in den Griff bekommt? Wer den E3-Trailer aufmerksam angeschaut hat, dürfte schon im Bilde sein. Stichwort: Hightech-Anzug. Wer noch mehr über den Auftakt von Wolfenstein 2: The New Colossus erfahren will, liest unsere Titelstory der GameStar-Ausgabe 07/2017.

### Wie ein guter Film

In Frankfurt spielte ich neben dem Auftakt im Rollstuhl auch noch ein weiteres Level, das uns im fertigen Spiel nach Entwicklerangaben etwa in der Mitte der Haupthandlung erwartet. Mich verschlägt es dabei nach Roswell. Ja, exakt, in das Städtchen in New Mexico, das genauso untrennbar mit Aliens verbunden ist wie das legendäre Area 51 in Nevada. Im Gegensatz zum Vorgänger-Addon The Old Blood, das bei seiner Story stark auf Okkultes setzt, wendet sich The New Colossus also wieder der Science Fiction zu. Und das soll auch im dritten Teil so bleiben, unterstreicht Senior Gameplay Designer Andreas Öjerfors mir gegenüber. Schade, ich möchte den an Indiana Jones erinnernden Unsinn mit uralten Artefakten und mythischen Kräften immer sehr gerne. Aber Außerirdische sind auch prima.



Ideale Vorgehensweise: Erst den Wachführer hinten ausknipsen, dann alle anderen. Aber die örtliche Fauna in Form der Hunde hat oft etwas dagegen.

Was ich in meinem Demolevel im Detail in Roswell zu tun habe, werde ich hier nicht breittreten, auch wenn es Bethesda schon selbst in einem meiner Meinung nach recht unglücklichen Trailer getan hat. Aber wenn schon die Mit-Widerstandskämpfer ein erstauntes Gesicht machen, sobald man sie mit dem Plan konfrontiert und ich als Spieler dabei laut auflachen muss, dann dürfte der Effekt bei anderen Spielern ein ähnlicher sein. Und das will ich auf keinen Fall für irgendjemanden versauen.

Aber in diesem Zusammenhang lässt sich etwas betonen, das schon bei The New Order sehr wichtig war, bei The New Colossus aber noch mal drei Ausrufezeichen mehr von den Entwicklern verpasst bekommt: der Aufwand, den Machinegames in die Zwischensequenzen steckt. Die sind in Wolfenstein 2 nicht nur erstaunlich lang, sondern auch wahnsinnig gut. Ich ertappe mich dabei, wie ich mit auf den Händen aufgestütztem Kinn

vor dem Monitor sitze und das Gefühl habe, einen Film zu schauen. Einen Film voller mutiger, sympathischer, herzlicher, interessanter Figuren, die sich der entsprechend widerlichen und verabscheuungswürdigen Frau Engel und ihren Untergebenen in den Weg stellen, um die USA vom Regime zu befreien. Die gestrenge Dame füllt die Lücke, die General Totenkopf in The New Order gerissen hat, wirklich prächtig aus. Nicht zuletzt, weil eines der Opfer ihrer verqueren Weltanschauung ihre Tochter Sigrun ist. Und wer nicht einmal davor zurückschreckt, den eigenen Nachwuchs zu quälen, dem ist wirklich alles zuzutrauen. Dass sich die gute Sigrun allerdings nicht wirklich mit einer dauerhaften Opferrolle in Verbindung bringen lässt, ahnt jeder, der um den Ursprung des Namens weiß.

Auch The New Colossus bleibt der serientypischen Überzeichnung der Situationen und Charaktere treu, schafft aber nach mei-





Äxte sind nicht nur gut, um Gegner leise von hinten auszuschalten, man kann sie auch wunderbar werfen.

nem ersten Eindruck trotzdem wieder diesen brillanten Spagat zwischen Satire und ernsthafter Auseinandersetzung mit Themen wie Unterdrückung oder Gewalt, den ich schon an The New Order so gemocht habe. Wenn Machinegames jetzt abermals ein gutes Händchen für die richtige Dosis Pathos zeigt, bin ich mehr als zufrieden.

#### Erdbeermilch und blaue Bohnen

Stichwort Pathos: Anders als The New Order, in dem wir in Deutschland, Kroatien, England und auf dem Mond unterwegs waren, spielt Teil 2 wohl zu 99 Prozent in den USA, also in dem Land, das vermutlich Marken-

rechte auf den Begriff »Pathos« anmelden würde, wenn es nur könnte. The Land of the Free ist in The New Colossus fest in den Händen des Regimes. Während ich über die Nebenstraßen von Roswell laufe, um Papa Joe's Diner zu finden, feiern sich die Besatzer auf der Hauptstraße mit einer Parade. An kleineren Ständen wird zu Donuts und Keksen auch Frau Engels neuestes Buch feilgeboten. Ich kann den (absurden) Gesprächen lauschen, aber niemanden aktiv anquatschen. Schade. Andererseits vielleicht auch ganz gut, immerhin werde ich landesweit gesucht. Fahndungsplakate mit B.J.s Konterfei hängen an jeder Ecke. Sie hängen auch in Papa Joe's Diner, wo ich erst dem Dialog zwischen einer Mutter und ihrem Sohn zuhöre und dann von einem Regime-Futzi behelligt werde. Der Typ will eine Erdbeermilch. Milch! Und tatsächlich erinnert mich

der folgende Monolog (B.J. bleibt stumm) mild an die zweifelsohne beste Szene aus »Inglourious Basterds«, auch wenn mein Regime-Typ nicht so clever ist wie Standartenführer Hans Landa. Puh, Glück gehabt.

Nach einer abermals recht langen Zwischensequenz im Keller des Diners geht's endlich ans Eingemachte: Mit B.J. dringe ich durch Tunnel in einen unterirdischen Komplex ein. Dort soll sich die gesamte Führungsriege des Regimes aufhalten. Ob dem wirklich so ist, erfahre ich leider während meines Anspieltermins nicht, wohl aber, dass B.J. nach wie vor grandios in Sachen Schleichen, Meucheln und Schießen ist. Und dass ich auch in Wolfenstein 2 oft die Wahl habe, wie ich vorgehen möchte. Heimlich oder lieber vielleicht mit gleich zwei unterschiedlichen Knarren im Anschlag.

Die grundlegenden Regeln sind noch die



**Petra Schmitz**  
@Flausensieb

Wolfenstein 2 ist spätestens nach dem Anspieltermin in Frankfurt noch ein ganzes Stück höher in meiner Will-haben-Liste gerückt – falls das überhaupt möglich ist. The New Order hatte mich 2014 kalt erwischt, niemals hätte ich hinter dem damals neuen Wolfenstein ein so gutes Spiel erwartet. Inzwischen weiß ich, was Machinegames kann. Nämlich in einer Zeit, in der alle von Games as a Service reden, fantastische Singleplayer-Shooter entwickeln, die sowohl in Sachen Mechanik als auch in der Story und bei den Charakteren überzeugen. Wie sehr ich mich darauf freue, den so dummen wie liebenswerten Max in seinem schnuckeligen Strickpulli wiederzusehen! In diesem Zusammenhang eine kleine Warnung an Machinegames: Sollte mein Liebling Max in Teil 2 (oder 3) sterben, bekommen wir dicken Ärger miteinander.



So sieht das besetzte Städtchen Roswell aus. Eigentlich ganz hübsch. Und so bunt! Wenn nur die nervigen Regime- und Ku-Klux-Klan-Typen nicht wären.



# GameStar digital

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



## EINE APP FÜR ALLES

GameStar und Sonderhefte komfortabel in einer App kaufen und lesen

## HEFTVIDEOS

Alle GameStar-Videos der jeweiligen Ausgabe als Stream dabei

## ARCHIV

Zugriff auf komplettes GameStar-Heftarchiv während Abolaufzeit\*

# JETZT DOWNLOADEN

[www.gamestar.de/epaper](http://www.gamestar.de/epaper)



\* Nur bei direkter Bestellung eines digitalen GameStar-Abos über den GameStar-Shop unter [www.gamestar.de/shop](http://www.gamestar.de/shop). Kein Archivzugriff beim Abokauf über Google Play oder Apple App Store. GameStar erscheint im Verlag Webmedia 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



## Drei Fragen an Senior Game Designer Andreas Öjersfors

**GameStar:** Denkt ihr bei Machinegames manchmal sowas wie: »Was tun wir hier eigentlich, wir trivialisieren eines der dunkelsten Kapitel in der Geschichte der Menschheit?«

**Andreas Öjersfors:** Ich glaube, wir sehen Wolfenstein eher wie einen zerbrochenen Zerspiegel, den wir vor die Geschichte Europas halten. Wir übertreiben Dinge, wir haben Humor im Spiel – schwarzen Humor. Aber ich glaube auch, dass wir sowohl in The New Order als auch in The New Colossus die Chance haben, über Faschismus, über Unterdrückung und ihre Bedeutung zu reden. [...] Aber es hängt wohl vom Spielertypen ab. Es hängt davon ab, ob du der Mensch bist, der das sieht, oder ob du einfach nur die bösen Typen erschießen willst.

**Wie denkt ihr über die Änderungen, die notwendig sind, um das Spiel in Deutschland veröffentlichen zu können?**

Ich glaube nicht, dass das eine große Sache für uns ist. Es bedeu-

tet etwas zusätzliche Arbeit, aber es verändert nicht die Story, es verändert nicht die Themen des Spiels: Faschismus, Unterdrückung und das Ende der Demokratie. Die Themen sind also die gleichen, die Symbole [auf Flaggen oder Armbinden, Anm.d.Red.] sind nur ein wenig anders.

**Wie lang ist The New Colossus eigentlich? In etwa so lang wie The New Order?**

Als wir die PR für The New Order gemacht haben, hatten wir eine Antwort auf diese Frage, aktuell haben wir noch keine. Es ist ein langes Spiel. Wir hatten eigentlich vor, es kürzer zu machen, aber wir machen Dinge niemals kürzer. Wir wollten auch weniger Zwischensequenzen haben. Aber wir wollen auch eine große Geschichte erzählen.



alten: In jedem größeren Gebiet hält sich mindestens ein Wachführer auf, den wir zuerst unbemerkt ausknipsen sollten, um die Verstärkung, die nur er ordern kann, zu vermeiden. Ist das erledigt, lassen sich die übrigen Gegner zwar wahrscheinlich nur auf dem ersten der insgesamt sieben Schwierigkeitsgrade wie Obst vom Baum pflücken, aber es bleiben immerhin überschaubare Gegnermengen. Klappt das mit dem heimlichen Ausknipsen nicht, geht der Alarm los und das Spiel kippt uns noch mal etliche weitere Feinde vor die Füße und in den Rücken. Das Angenehme aber: Auch Wolfenstein 2 lässt genug Raum, um die Gegner auszumanövrieren. Oder es bietet gut in die Level eingefügte Deckungsmöglichkeiten.

### B.J. besser machen

Die neue Axt, die uns Wolfenstein 2 in die Hand drückt, ist übrigens nicht nur dazu da, um fiese Nahkampfangriffe auszuführen. B.J. kann mehrere von den Dingen aufsammeln und sie dann gezielt werfen. Etwa auf Köpfe. Das ist praktisch, wenn man einen Wachführer und seinen Hund schnell und leise ausschalten will. Und das rundeneuerte Laserkraftwerk soll in The New Colossus nicht nur dazu dienen, Gegner einzuschern, es soll auch wie in The New Order Löcher in Wände schneiden können.

Wolfenstein 2 macht übrigens auch in Sachen Perks gewohnt weiter. Okay, mit einer Einschränkung. Waren es in The New Order noch vier Perk-Kategorien, sind es in The New Colossus lediglich drei: Heimlichkeit, Chaos und Taktik, wobei alle drei Gruppen für jeweils sechs mögliche Verbesserungen stehen. Wenn wir etwa zehn Soldaten leise von hinten ausschalten, werden wir mit einer höheren Bewegungsgeschwindigkeit belohnt – um uns zukünftigen Opfern noch flotter nähern zu können. So motzen wir B.J. nach und nach auf, ohne dass der Mann am Ende zu einer unbesiegbaren Kampfmaschine mutiert. Das wäre ja auch witzlos.

Aber nicht nur die Perks werden B.J. verbessern, wir sollen uns auch anderweitig

Unterstützung erspielen können. Abseits der linearen Hauptstory können wir von unserer Basis aus (das U-Boot Evas Hammer) zu Nebenmissionen antreten, die uns in Gebiete führen, in denen wir Aufständischen gegen das Regime helfen sollen. Dafür will uns das Spiel belohnen, in welcher Form ist aber noch nicht bekannt. Und schön: Alle Nebenmissionen sollen rein optional bleiben.

### Freude und Ärger

Die Version, die ich in Frankfurt gespielt habe, war insbesondere im Roswell-Level noch nicht fertig. Einige Animationen in den Zwischensequenzen waren noch nicht poliert oder schlicht noch nicht implementiert, die Übergänge zwischen einzelnen Szenen wirkten noch mild hakelig, die Stimmen waren noch nicht final, die KI hatte hin und wieder Aussetzer, und einmal bin ich mit B.J. beim wilden Ausweichen so unrettbar in einer Metallvorrichtung hängengeblieben, dass erneutes Laden die einzige Option blieb. Hochinteressant in diesem Zusammenhang: Wolfenstein 2 bietet anders als

der Vorgänger eine Schnellspeicher- und Schnellladefunktion. Yeah! Dafür sind die Abstände zwischen den automatischen Speicherpunkten gefühlt ein bisschen größer geworden. Aber damit kann ich unter den Umständen prima leben.

Was mich allerdings zu Beginn irritiert hat: Man kann erledigten Gegnern nicht mehr die Helme vom Kopf schießen, um diese anschließend für den eigenen Rüstungswert aufzusammeln. Antwort von Andreas, nachdem ich circa eine Minute über einem toten Soldaten stand, um ihn seines Helms zu entledigen: Machinegames will nicht mehr, dass Spieler sich ewig damit aufhalten, Helme von Toten runterzuschießen. Na gut, das ergibt Sinn, wenn man bedenkt, dass die Entwickler das Tempo des Spiels ohnehin erhöhen wollen, indem wir nun Dinge, die auf dem Boden rumliegen (etwa Helme und Munition) durch Drüberlaufen aufklauben. Trotzdem! Wenn da Rüstung rumliegt und ich brauche welche, dann will ich sie nehmen können. Vielleicht überlegen es sich die Entwickler bis Oktober ja auch noch mal anders. ★



Das hier ist eine Artwork des Kellers unter dem Diner. Ganz so vollgestopft ist der Raum im fertigen Spiel zwar nicht, aber Machinegames beweist trotzdem wieder viel Liebe zum Detail.



# TG5

ATX PC CASE

sharkoon



## HIGHLIGHTS

Das TG5 ist unser Midi ATX Tower für alle Hardware-Enthusiasten, die zeigen wollen, was sie haben. Dank der Front und des Seitenteils aus gehärtetem Glas wird jeder die verbaute Ausstattung sehen wollen. Drei vorinstallierte 120-mm-LED-Lüfter vorn sowie ein weiterer 120-mm-LED-Lüfter an

der Gehäuserückseite sorgen – je nach Gehäusevariante – für die passende Beleuchtung in Rot, Grün, Blau oder Weiß. Damit nichts vom Wesentlichen ablenkt, haben wir das TG5 mit zahlreichen Möglichkeiten konstruiert, Netzteil, Kabel und Festplatten aus dem Blickfeld verschwinden zu lassen.

VIDEO



[www.sharkoon.de](http://www.sharkoon.de)



Total War: Warhammer 2

# DIE GEHÖRNTTE RATTE TRITT AUS DEM SCHATTEN

Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **Sega** Entwickler: **Creative Assembly** Termin: **28.09.2017**

**Creative Assembly hat endlich das vierte Volk von Total War: Warhammer 2 enthüllt – und siehe da, es sind die Skaven! Wir haben sie schon gespielt.** Von Maurice Weber

Man hat's nicht leicht als Rattenmensch. Seine niedere Natur treibt ihn zu Mord und Totschlag – blöderweise ist er dafür aber viel zu schwach und feige! Am liebsten würde er sich als Meister der Intrige hervortun, aber dafür fehlt ihm was im Oberstübchen. Doch was ein echter Skaven ist, der ist viel zu selbstherrlich, um sich von seinen Unzulänglichkeiten beirren zu lassen!

Unter all den Monstrositäten der Warhammer-Welt stechen die Skaven durch die Abwesenheit irgendeiner positiven Eigenschaft hervor. Orks und Chaoskrieger sind wenigstens noch stark und tapfer! Die Skaven dagegen verlassen sich auf dreckige Tricks, groteske Steampunk-Technologie und schier gewaltige Überzahl – aber gerade das hat ihnen über die Jahre jede Menge treue Fans beschert. Und jetzt machen sich die Rattenmenschen in Total War: Warhammer 2 breit. Wir sind ihrer fauligen Spur nach London gefolgt, um beim Entwickler das Kommando über die Skaven zu übernehmen.

## Das ausgefallenste Volk?

Schon in der Einleitungspräsentation macht Creative Assembly große Versprechen. Die Skaven sollen sich so einzigartig spielen wie kein anderes Volk in der Serie. Was vielleicht ein wenig vollmundig gesagt ist, aber wir stellen beim Anspielen tatsächlich fest: Die Devise für Total War: Warhammer 2 heißt volle Fantasy voraus! Noch mehr als der Vorgänger stürzt sich das Spiel kopfüber in sein

abgedrehtes Szenario und traut sich noch mehr Brüche mit der Serientradition.

Die Skaven zum Beispiel bauen unsichtbare Städte! Weil ihre Siedlungen unter der Erde liegen, erscheinen sie anderen Völkern auf der Kampagnenkarte als unbewohnte Ruinen – und locken sie damit in die Falle. Wer sich in der Hoffnung auf Schätze oder unbeanspruchte Ländereien nähert, hat plötzlich eine Horde blutrünstiger Nager am



Artillerie gehört zu den Stärken der Skaven: Sie feuern Warpblitze und Seuchengeschosse über enorme Distanzen.





Queek Headtaker lebt fürs Blutvergießen und ist einer der beiden legendären Skaven-Lords.

Hals. Um dem zu entgehen, sollte man verdächtig wirkende Ruinen zuerst mit Helden auskundschaften. Eine ebenso einfache wie elegante Mechanik, die enorme strategische Auswirkungen haben könnte.

#### Fressen, Schwärmen, Verseuchen

Die anderen Spezialfähigkeiten der Skaven sind dann nicht mehr ganz so ungewöhnlich, aber trotzdem interessant. Die verfressenen Ratten müssen ständig ihren Nahrungsvorrat im Blick behalten, der durch eine Leiste am oberen Bildschirmrand dargestellt wird. Viel zu essen bedeutet mehr öffentliche Ordnung, Wachstum und Moral. Aber gibt's nicht mehr zu beißen, erleidet unser Rattenreich vernichtende Nachteile. Die Skaven müssen also ständig plündern und kämpfen, um ihre Mäuler zu stopfen.

Erobern wir eine neue Siedlung, können wir einen Batzen Nahrung ausgeben, um direkt das Stadtlevel zu erhöhen. Das macht einen Skaven-Feldzug potenziell verflucht gefährlich, weil die Riesenratten viel schneller als andere Völker ein neues Dorf zu einer

mächtigen Bastion aufrüsten können. Alternativ buttern wir Nahrung vor einer Schlacht in die Armee-Spezialfähigkeit der Skaven. Mit »Die Bedrohung aus der Tiefe« rufen wir überall auf dem Feld eine Horde Ratten direkt aus dem Boden. Je mehr Nahrung wir zu Kampfbeginn investieren, desto häufiger dürfen wir das machen.

Außerdem beeinflusst auch die im Gebiet vorhandene Skaven-Korruption die Verfügbarkeit dieser mächtigen Spezialfähigkeit. Neben dem Chaos und den Vampiren bringen die Rattenmenschen eine dritte Form der Verseuchung ins Spiel. Sie gehen dabei aber noch rücksichtsloser vor, denn die Rattenmenschen-Verseuchung schadet ihnen sogar selbst. Sie reduziert die öffentliche Ordnung für alle Spieler im Gebiet, selbst in unseren eigenen Skavenstädten! Wir haben noch nicht lange genug gespielt, um festzustellen, wie sich das langfristig auswirkt. Möglicherweise soll es die Skaven dazu treiben, sich ständig weiter auszubreiten und hinter sich ausgebrannte, unbewohnbare Seuchenlande zurückzulassen – was einer-

seits wunderbar zu ihnen passen würde! Andererseits birgt diese Mechanik durchaus auch Frustgefahr. Es macht dem Baumeister-Strategen ja keinen Spaß, seine eigenen Ländereien kaputtzumachen.

#### Feiglinge und Bestien

Mit den Dunkelelfen teilen sich die Skaven eine weitere neue Mechanik. Ihre Generäle sind nicht unbedingt die loyalsten. Wir müssen sie bei Laune halten, indem wir Schlachten mit ihnen gewinnen, Elite-Truppen in ihre Armee rekrutieren und sie mit magischen Items überhäufen. Sitzt ein Lord einfach nur untätig herum oder verliert jede Schlacht, sinkt sein Treuwert. Dann wird er sich irgendwann auflehnen und versuchen, seine eigene Fraktion zu gründen.

Die Skaven bringen also wieder eine ganz eigene Persönlichkeit und Spielweise mit. Sehr gut! Sie bieten deutlich mehr einzigartige Mechaniken als die vier Grundvölker aus dem ersten Teil. Auch die will Creative Assembly allerdings stetig weiter verbessern und interessanter machen – lobenswert! So sollen Vampirfürsten beispielsweise neue Gebäude bekommen.

Aber wie schlagen sich die Ratten denn nun auf dem Schlachtfeld? Erstmal nicht so

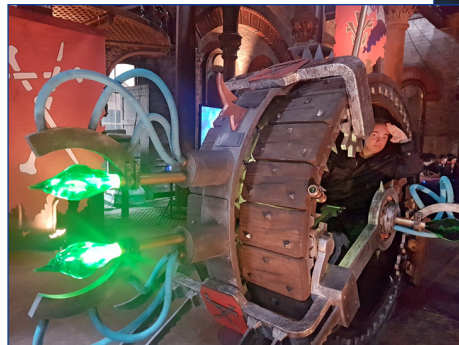
Am liebsten brutzeln die Skaven ihre Feinde mit vernichtenden Steampunk-Waffen vom Feld.





## Zu Besuch bei Creative Assembly

Die Entwickler suchten sich in London den perfekten Ort aus, um die abscheulichen Skaven zu präsentieren: eine viktorianische Kläranlage! Die ist immer noch in Betrieb und stank entsprechend schon aus der Ferne nach Rattenmenschen. Im Inneren hatte Creative Assembly einen finsternen Dungeon aufgebaut – und Maurice ließ es sich natürlich nicht nehmen, auch mal im Todesrad Platz zu nehmen.



ruhmreich: Der einzelne Skaven ist beinahe wertlos und obendrein ein wankelmütiger Feigling. Es braucht nicht viel, damit unsere Jungs Fersengeld geben – genauso schnell sammeln sie sich aber wieder, wenn ihre blutlustige Natur die Oberhand gewinnt. Aber wir sollten immer sicherstellen, wirklich weit in der Überzahl zu sein. Selbst gegen eine halb so große Armee der Hochelfen tun sich die Skaven nämlich noch schwer.

Zumindest am Anfang! Aber der weise Skavenfeldherr stürzt sich nicht Hals über Kopf in die Schlacht, sondern treibt in der Sicherheit seiner unsichtbaren Städte zunächst seine technologische Kriegsmaschinerie voran. Rattenoger gehören noch zu

den harmlosen Skaven-Monstrositäten. Unser Favorit war die Höllengrubenbrut, ein abscheulicher Berg aus Fleisch und Gliedmaßen und krude verbauten Steampunk-Teilen. Das Monstrum ist auf dem Schlachtfeld nicht nur erstklassig animiert (cooler Moment: Als sich unsere Brut einen Dino der Echsenmenschen krallt und über sich nach hinten schleudert), sondern auch kaum kleinzukriegen. Jedes Mal, wenn der Feind ihre Gesundheit zu niedrig prügelt, hat sie eine Chance, sich zu regenerieren. Im späteren Spiel werden die Skaven also verdammt gefährlich – fast schon etwas zu sehr! Auf uns wirkte die Brut regelrecht übermächtig.

### Pestilenz ist alles

Weitere Skaven-Einheiten entspringen ihrer grotesken Technologie. Zum Beispiel das Todesrad. Ein wahnwitziger Skavenpilot brettert mit dieser riesigen Apparatur unaufhaltsam durch die feindlichen Reihen und feuert dabei mit Blitzen um sich – ein Mordsspaß!

Als legendäre Anführer stehen wie bei den Skaven Queek Headtaker und Lord Skrolk zur Wahl. Queek ist eine Anomalie unter den Skaven: Unnatürlich groß, unnatürlich stark und sogar... mutig! Er führt ihre Armeen als Frontkämpfer. Der bis in die letzte Pore verseuchte Skrolk dagegen verlässt sich lieber auf seine Hexerei. Die Skaven

bringen gleich zwei eigene Magieschulen mit: Seuche und Ruin. Ihre Zauber entfesseln giftige Schwaden, peitschen die Rattenmenschen in einen Kampfrausch oder belegen Feinde mit Schwächungsflüchen. Und rufen noch mehr Skaven! Wäre ja auch kein anständiger Schwarm, wenn nicht auch beide Schulen noch mehr Ratten aufs Feld beschwören könnten!

### Alles für die Rituale

Eins haben die Skaven mit allen anderen Völkern gemein: Sie gewinnen die Kampagne von Total War 2: Warhammer über fünf Rituale. Auf der Hochelfeninsel Ulthuan tobt der magische Mahlstrom, den wir je nach Volk entweder stabilisieren oder sabotieren müssen. Das läuft über besagte Rituale, für die wir aber zunächst Ritual-Ressourcen sammeln müssen. Im Fall der Skaven ist das der Warpstein. Diese Spezialressourcen sammeln wir unter anderem über Missionen oder indem wir Ruinen oder Schiffswracks auf See nach Schätzen durchsuchen. Zwar gibt es in Total War: Warhammer 2 keine echten Seeschlachten (die werden wie etwa in Medieval 2 automatisch ausgewürfelt), aber Armeen können sich nun wieder aufs Meer bewegen und besteigen dann Transportschiffe. So können wir in See stechen, um Schlüsselstädte zu erobern. Denn man-

## Die kombinierte Kampagne

Kurz nach dem Release von Total War: Warhammer 2 wollen die Entwickler eine große Kampagnenkarte veröffentlichen. Die vereint die alte Welt aus dem ersten Teil mit der neuen aus dem zweiten. Wir können darin alle Völker spielen, die wir aus allen Teilen und DLCs besitzen. Die Skaven beispielsweise haben dann sogar eine Startposition in der alten Welt, obwohl sie in der Kampagne des ersten Teils allein genommen nicht vorkommen. Außerdem pflegt die kombinierte Weltkarte einige Verbesserungen von Total War: Warhammer 2 ein. So kann nun jedes Volk jedes Land erobern, aber nicht alle sind attraktiv. Denn die Gebiete fallen in unterschiedliche Klimazonen und wir kassieren Nachteile, wenn wir außerhalb der für uns günstigen siedeln. Aber so können wir an dringend benötigten Stellen trotzdem Verteidigungspositionen hochziehen, selbst wenn die sich aufgrund ihrer Klimazone nie zum Kornspeicher unserer Nationen mausern werden. Mit Total War: Warhammer 3 sollen im Osten noch weitere Ländereien angedockt werden. Dort befinden sich in der Lizenzvorlage unter anderem die Ogerkönigreiche. Aber auch Reiche wie das chinesisch angehauchte Cathay und das japanische Nippon – die existieren im Tabletop allerdings nicht, Creative Assembly müsste sich also eigene Einheiten und Designs ausdenken.



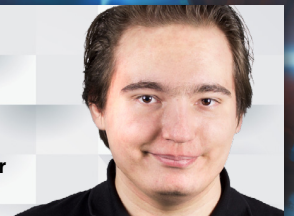




Eine simple Idee, auf Skavenart umgesetzt: Das Todesrad rollt unaufhaltsam durch die gegnerischen Reihen.



Maurice Weber  
@Froody42



Total War: Warhammer 2 schlägt für mich genau den richtigen Weg ein: Es nutzt sein Szenario für noch ausgefalleneren Mechaniken als je zuvor. Der erste Teil ging mir hier nicht immer weit genug, die Nekromantie der Vampire spielte sich etwa kaum anders als das klassische Anheuern von Söldnern. Aber jetzt kann ich auf einmal fliegende und unsichtbare Städte bauen! Überhaupt machen die Skaven einen sehr interessanten Eindruck. Gut, für mich sind solche Völker nur dazu da, unter den Hufen meiner stolzen Elfenkavallerie zertrampelt zu werden, aber trotzdem! Wer die ekelhaften Rattenmenschen mag, darf sich auf eine stimmungsvolle und spielerisch einfallreiche Umsetzung freuen. Gespannt bin ich noch, ob der Mahlstrom tatsächlich sein ehrgeiziges Ziel erfüllt, die Kampagne spannend zu halten. Aber so oder so habe ich den Eindruck, dass uns mit Teil 2 eine sehr sinnvolle Weiterentwicklung des Vorgängers ins Haus steht.

che Gebiete sind besonders wertvoll und werfen große Mengen an Ritualwährung ab.

Haben wir genug Ressourcen, können wir den ersten Ritus einläuten. Doch Vorsicht! Denn bei jedem Ritual werden für zehn Runden unsere drei mächtigsten Städte direkt mit dem Mahlstrom verbunden. Heißt: Das Chaos drängt in die materielle Welt und wirft uns Armeen entgegen. Fällt eine der Städte, ist der Zauber vorbei und wir müssen ihn später erneut versuchen. Das können auch unsere Feinde ausnutzen. Entweder, indem sie ganz klassisch unsere Ritualzentren attackieren, oder indem sie KI-gesteuerte Söldnerarmeen gegen uns entsenden. Dem setzt aber jedes Ritual mächtige Boni entgegen.

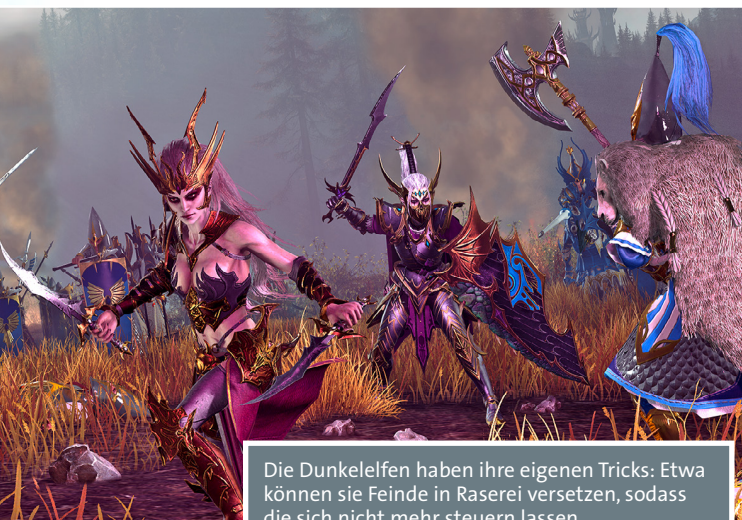
Ein Skaven-Ritual ruft etwa einen Priester, der ein vernichtendes Erdbeben unter einer feindlichen Stadt verursacht und damit ihr Level senken kann. Jede Rasse hat ihre ganz eigenen Rituale und Boni. Am spannendsten fanden wir die Dunkelelfen. Die zimmern per Ritual Schwarze Archen zusammen – gewaltige fliegende Schiffe, die wie Städte funktionieren! Will sagen, wir dürfen sie genauso zu dicken Metropolen hochrüsten wie jede andere Stadt. Zwar dürfen sie nur übers Meer schweben, aber findet in der Nähe eine Küstenschlacht statt, ruft der Dunkelelfen-Feldherr magische Feuerunterstützung von seiner Arche herab.

### Fünf gewinnt – hoffentlich!

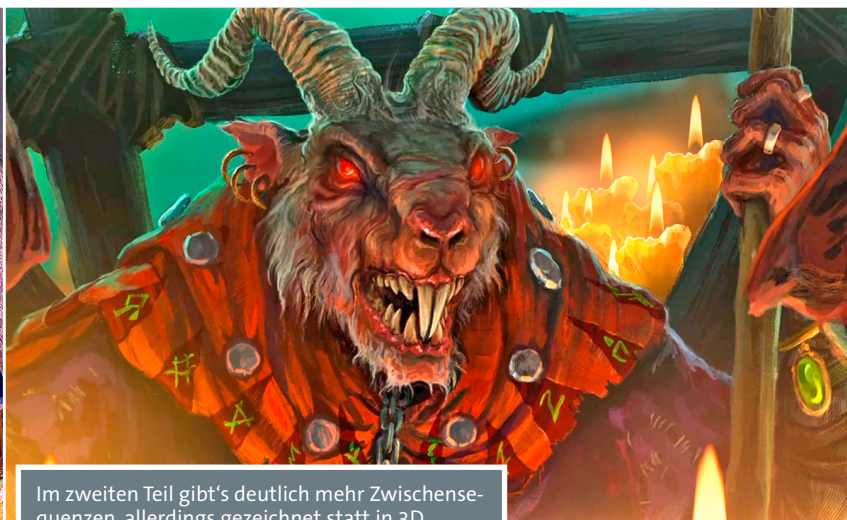
Mit dem fünften Ritual läuten wir dann einen (noch nicht näher gezeigten) apokalyptischen Endkampf ein und tragen darin hoffentlich den Kampagnensieg davon. Die Rituale sollen zwei Ziele erfüllen: zum einen mehr Story ins Spiel bringen. Denn nach jedem Ritual kriegen wir einen neuen Kurzfilm, der die Geschichte unseres Volks im Kampf um den Mahlstrom weiterspinnt. Der Vorgänger ging mit Zwischensequenzen arg knausrig um, das halten wir also für eine willkommene Verbesserung! Auch wenn es diesmal keine Ingame- oder Rendersequenzen sind, sondern animierte Gemälde.

Und zum anderen wollen die Entwickler mit den Ritualen mehr Spannung bis zum letzten Zug ins Spiel bringen. Wir sollen nicht mehr irgendwann an den Punkt kommen, an dem wir gnadenlos überlegen sind. Mit jedem Ritual machen wir uns verwundbar und selbst ein unterlegener Gegner kann uns mit einem cleveren Schlag gegen eine der Ritualstädte zurücksetzen. Außerdem stehen wir ständig unter Zugzwang: Wer sich zu gemächlich aufbaut, statt aktiv auf seine Rituale hinzuarbeiten, den könnte seine Gegenspieler jederzeit überholen. Bis zur letzten Runde sollen wir durch dieses System noch verlieren können, wenn ein anderer Spieler vor uns sein finales Ritual schafft.

Das alles klingt durchaus spannend! Besonders gefallen uns die dramatischen Höhepunkte, mit denen die fünf Riten die Kampagne würzen. Allerdings ist das Sammeln von Ritual-Ressourcen ja dann doch stark an recht klassische Kartendominanz gebunden – klar, die muss in einem Total War ja auch weiterhin wichtig sein. Aber wir könnten uns gut vorstellen, dass sich hier genauso früher oder später eine Situation ergibt, in der wir ein so großes Imperium besitzen, dass wir einfach viel schneller Ritualwährung sammeln als alle anderen und zu mächtig sind, um bei unserem Siegeszug noch unterbrochen zu werden. Dann würden wir unsere fünf Riten nur noch stumpf nacheinander durchexerzieren – fertig. Hier hängt vieles am finalen Balancing. Und natürlich wie so oft an der künstlichen Intelligenz. ★



Die Dunkelelfen haben ihre eigenen Tricks: Etwa können sie Feinde in Raserei versetzen, sodass die sich nicht mehr steuern lassen.



Im zweiten Teil gibt's deutlich mehr Zwischensequenzen, allerdings gezeichnet statt in 3D.



## Biomutant

## ZELDA MIT MUTANTEN

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Experiment 101** Termin: **2018**

Das Schicksal der Welt liegt in den Pfoten eines mutierten Waschbären. So merkwürdig diese Idee auch klingen mag, so vielversprechend ist das Spiel dahinter. Wir durften exklusiv einen ersten Blick auf das ambitionierte Action-Rollenspiel werfen. Von Michael Herold

Postapokalyptische Mutanten müssen nicht immer furchterregend, deformiert und ekelhaft aussehen. Dass es auch verflucht coole Exemplare dieser Spezies geben kann, will das junge schwedische Entwicklerstudio Experiment 101 mit seinem neuen Action-Rollenspiel Biomutant beweisen.

Darin schlüpfen wir in die Rolle eines mutierten Fabelwesens, das nicht nur wie eine Mischung aus einer Katze und einem wütenden Waschbären auf zwei Beinen aussieht, Kung-Fu beherrscht und bis unter die Zähne bewaffnet ist, sondern auch noch das



Die Natur hat die Welt zurückerobert, nur wenig erinnert noch an die Zeit vor der Apokalypse.

Schicksal der Welt in seinen Pfoten trägt – ein Bisschen wie Rocket Raccoon aus »Guardians of the Galaxy«.

Später im Spiel sollen wir uns sogar entscheiden können, ob wir die Welt retten

oder uns lieber zum Tyrannen aufschwingen wollen. Mächtig genug dafür sollen wir werden, indem wir während unseres Abenteuers ständig unsere Mutantenfähigkeiten verbessern und sogar Superkräfte erlangen.



Mit technischen Hilfsmitteln wie diesem Boot reisen wir wesentlich schneller durch die offene Spielwelt.



Wie das funktionieren soll, was Biomutant mit The Legend of Zelda gemein hat und welche witzigen Mutationen uns im Spiel erwarten, hat uns Stefan Ljungqvist verraten. Der Chef des Studios Experiment 101 war zuvor bei Avalanche unter anderem für Just Cause und Mad Max zuständig und kennt sich dementsprechend mit überzogen brachialer Action aus. Deutschlandexklusiv durften wir bereits vor der offiziellen Enthüllung des Spiels mit den Entwicklern sprechen und uns eine erste Demoversion des Action-Rollenspiels anschauen.

### Held oder Schurke?

Biomutant beginnt, wie wir es eigentlich eher von Rollenspielen gewohnt sind: mit dem Erstellen unseres Helden. Im Editor können wir vom Geschlecht über die Körpergröße bis hin zur Beschaffenheit des Fells alle möglichen Einstellungen vornehmen und so die Startattribute unseres Helden bestimmen. So bietet ein kleiner Körper zum Beispiel mehr Gesundheitspunkte als ein großer. Allerdings wird unser Held dank Mutationen nicht lange in dieser Form bleiben, dazu später mehr. Anschließend starten wir in unserer Präsentation in das Abenteuer und finden uns sogleich in einem dichten Dschungel wieder. Kaum ist unser Katzen-Waschbär 20 Meter gegangen, steht er vor einer Weggabelung und damit vor der ersten folgeschweren Entscheidung, von der es im Spielverlauf noch viele weitere geben wird: Wo lang soll es gehen, nach rechts oder nach links? Und was sind die Folgen?

Wie Star Wars: Knights of the Old Republic verfügt Biomutant über ein Karma-System, bei dem wir uns durch Worte und Taten zu einem guten oder zu einem bösen Charakter entwickeln können. So dürfen wir bereits bei unserer ersten Entscheidung wählen, ob wir nach links gehen und zu einem Anti-Helden werden, oder ob wir lieber dem Pfad der Rechtschaffenheit folgen wollen. Was genau uns in den beiden Richtungen erwartet, können wir nicht sehen. Der einzige Hinweis, den wir bekommen, ist eine Punkteangabe hinter den Optionen im Dialograd, die aufzählt, wofür man positive beziehungsweise



Wie dieses dreiköpfige Ungetüm beweist, ist unser Held nicht der einzige, der mutieren kann.

negative Karma-Punkte erhält. In der Präsentation wählt unser Held die »gute Seite der Macht« und bekommt dafür zehn Pluspunkte auf das Karmakonto gutgeschrieben. Dargestellt wird das durch ein Yin-Yang-Zeichen, das sich entsprechend seiner Wahl zur hellen Seite verschiebt. Wie uns Stefan Ljungqvist verrät, werden uns NPCs später abhängig von unserem Karma mehr oder weniger freundlich begegnen und uns manchmal sogar einzigartige Missionen vorantreiben. Das soll Anreiz geben, Biomutant mehr als einmal durchzuspielen.

### Revolverheld mit Schwert

Nun geht es aber endlich rund! Kaum folgt unser Held dem rechten Weg einige Meter, taucht urplötzlich ein gewaltiges Monster aus dem Gestrüpp des Dschungels auf. Das Ungetüm, das wie eine Mischung aus einem Wolf und einem Bären aussieht, geht sofort mit einer riesigen Keule auf unseren Mutan-

ten los. Augenblicklich zückt unser Held sein Schwert sowie einen Revolver und stürzt sich ins Gefecht. Die Kampfsteuerung funktioniert simpel über die vier Controller-Tasten (Maus-Tastatur-Steuerung haben wir noch nicht gesehen): Unser Held springt, weicht mit einer Rolle aus, schwingt sein Schwert oder schießt mit dem Revolver. Mehr braucht es erstmal nicht. So schafft

Der namenlose Held aus Biomutant verlässt sich im Kampf vor allem auf seinen Revolver und sein mächtiges Schwert.



Mit den bionischen Flügeln können wir über weite Strecken gleiten und uns wie ein Vogel fühlen – ein mutierter Vogel selbstverständlich.



er es, in einer spektakulären Zeitlupen-Sequenz die Keule des Monsters entzwei zu schlagen. Dummerweise zückt das Vieh kurzerhand seine Zweitwaffe: einen riesigen explosiven Morgenstern. Da hilft nur Weglaufen, weil unser Held im Moment einfach noch zu schwach ist.

Im Interview verrät uns Stefan Ljungqvist aber, dass wir diesem Wolfbären (oder Bärenwolf) auf jeden Fall wieder über den Weg laufen werden. Denn während wir selbst und alle anderen Bewohner der Spielwelt Vegetarier sind, handelt es sich bei dem Ungetüm um den letzten lebenden Fleischfresser auf der Welt. Kein Wunder also, dass er sich im Verlauf des Spiels zu unserem erbitterten Todfeind entwickeln soll.

### Was ist hier überhaupt los?

Unser Held kann gerade so vor dem finalen Schlag des Wolfs entkommen und sich durch eine schmale Öffnung in den Keller einer heruntergekommenen Fabrik retten. Doch viel Zeit zum Ausruhen bleibt auch hier nicht. Kaum geht unser Mutant ein paar Schritte durch die Korridore, attackiert ihn eine Gruppe Ameisen, jede einzelne doppelt so groß ist wie unser Felltier. Höchste Zeit einmal die Frage zu stellen, was hier überhaupt los ist. Woher kommen all diese riesigen Monster? Wer sind wir, wo sind wir und was wollen wir überhaupt?

Stefan Ljungqvist gibt uns die Kurzfassung: Biomutant spielt in der Postapokalypse. Schuld an der Zerstörung der Welt ist Umweltverschmutzung, durch die eine Art schwarzes Öl oder Teer aus dem inneren der Erde gebrochen ist und das Grundwasser vergiftet hat. Dadurch wurde unter anderem auch der sogenannte Baum des Lebens in Mitleidenschaft gezogen. Unsere Aufgabe



Mit den entsprechenden Aufsätzen können wir unsere Waffen mit Elementarkräften ausstatten, so erhalten wir beispielsweise ein Blitzschwert.

ist es nun, diesen Baum zu heilen und so die Welt zu retten. Sofern wir denn wollen, denn wir können ihn auch einfach vergehen lassen, falls wir einen rücksichtslosen Schurken spielen wollen.

Wir selbst und scheinbar alle anderen Bewohner der Welt sind mutierte Mischwesen aus verschiedenen Tieren und Fabelkreaturen, von denen manche einfach nur ums Überleben und andere für den Aufbau einer neuen Gesellschaft kämpfen. Ob wir uns gerade auf dem Planeten Erde befinden und eine dystopische Zukunft erleben, will Ljungqvist aber nicht ausplaudern.

### Waffen ohne Ende

Zurück im aktuellen Spielgeschehen hat unser Held die Riesenameisen besiegt und macht sich anschließend daran, das Fabrikgebäude zu untersuchen. In Kisten, Schub-

laden und sogar in der Toilettenschüssel findet er dabei allerlei Waffenteile und Crafting-Materialien. An Werkbänken können wir damit unsere Nahkampfwaffe und unsere Kanone aufrüsten oder umbauen. In der Präsentation bastelt unser Held etwa eine messerscharfe Klinge an einen Stock und hat im Handumdrehen eine neue Axt. Laut Ljungqvist gibt es allerdings im späteren Spielverlauf wesentlich komplexere und mächtigere Crafting-Möglichkeiten.

Eine der letzten Berechnungen der Entwickler hätte sogar ergeben, dass mit allen möglichen Bau-Kombinationen allein eine halbe Million unterschiedlicher Schusswaffen hergestellt werden könnten. Das sind zwar nicht ganz die Bazillionen aus Borderlands, aber schon eine verdammt große Menge. Unterscheiden können sich unsere Schießseisen und Schwerter nicht nur durch



Eine unserer Mutanten-Fähigkeiten erlaubt es uns, Sprungpilze in der Welt zu platzieren. So kommen wir in ungeahnte Höhen.



ihre Form und ihre Angriffskraft, sondern auch durch Elementar-Verstärkungen. Bringen wir zum Beispiel ein Elektrizitäts-Addon an unserer Waffe an, verschießen wir Blitze, mit giftigen Ladungen können wir unsere Gegner zum Erbrechen bringen.

### Besser als die X-Men

Nach einigen weiteren Gegnern, die unser mutierter Waschbär mit seiner neuen und stärkeren Axt ohne Probleme weghaut, erlernt er außerdem seine erste Mutationskraft: Telekinese. Ab in den nächsten Kampf und ausprobieren! Durch gleichzeitig Betätigen der linken Schultertaste und des A-Knopfs lässt er rostige Fässer auf seine Gegner krachen und kleinere Bösewichte einfach durch die Luft segeln. Ein herrlicher Spaß! So gut hat sich Telekinese seit Star Wars: The Force Unleashed oder Bioshock nicht mehr angefühlt.

Stefan Ljungqvist verspricht insgesamt zehn dieser Fähigkeiten, die wir als sogenannte RAD-Mutationen (RAD steht dabei für radioaktiv verstrahlt) in der Welt finden können. Beispielsweise dürfen wir mit einer Kraft Sprungpilze in der Gegend sprießen lassen, durch die wir selbst höher und weiter springen können oder aber Gegner in die Luft katapultieren. Eine andere Fertigkeit erzeugt ein Kraftfeld, auf dem wir eine gewisse Strecke gleiten können.

Nicht weniger wichtig sind außerdem die namensgebenden Biomutationen, durch die wir unsere physische Form weiterentwickeln. So lassen wir uns etwa riesige Klauen à la The Darkness auf dem Rücken wachsen, um Gegner greifen zu können. Oder wir mutieren uns einen mächtigen Schweif ans Hinterteil, mit dem wir auf unsere Gegner eindreschen. Im späteren Spielverlauf sollen wir außerdem auf besondere Charaktere treffen, die uns Fahrzeuge und andere technische Hilfsmittel bauen. So erhalten wir etwa Zugriff auf ein Jump-Pack und bionische Flügel, mit denen wir über weite Strecken segeln können. Außerdem bekommen wir mit Hilfe eines Heißluftballons oder eines Unterseeboots die Möglichkeit, in ehemals unerreichbare Gebiete vorzudringen.



Je kleiner wir sind, desto flinker können wir uns im Kampf bewegen. Mit der richtigen Mutation könnten wir aber auch im Handumdrehen zum Riesen werden.

### Das Schicksal der Welt in unseren Pfoten

So schlägt, schießt und mutiert sich unser Held bis zum Ende des Fabrikgebäudes und schreitet endlich hinaus in die offene Spielwelt... und schon endet die Gameplay-Demo. Was uns nach diesem Schritt in die Freiheit erwartet, konnten wir zwar noch nicht selbst erleben, doch Stefan Ljungqvist gibt uns vielversprechende Aussichten auf ein Open-World-Abenteuer in bester Zelda-Manier: eine vier mal vier Quadratkilometer große Map mit verschiedenen Klimazonen, haufenweise Waffen, Mutationen und massig Loot zum Sammeln, Zeitvertreiber wie Angeln und etliche einzigartige Missionen. Nervige Sammelaufgaben soll es dagegen so gut wie keine geben.

Zum Schluss erklärt uns der schwedische Entwickler nochmal ausführlich die drei großen Aufgaben in Biomutant: Erstens müssen wir die Welt von unserer fleischfressenden Wolfs-Nemesis befreien. Zweitens müssen wir den Baum des Lebens retten, indem wir seine fünf riesigen Wurzeln heilen, die wie Dungeons in der Open World verteilt sind und von mächtigen Bossgegnern bewacht werden. Und drittens leben in der Spielwelt sechs verschiedene Stämme, von denen wir haufenweise Missionen bekommen und die

wir in einer Art Fraktions-System vereinen oder gegeneinander ausspielen können.

Abhängig von unserem Karma-Konto und unseren Entscheidungen dürfen wir am Ende des Spiels dafür sorgen, dass sich entweder alle Stämme vereinen und Frieden schließen oder eines der Völker die Herrschaft über die gesamte Welt an sich reißt und die anderen Völker unterjocht. Alternativ können wir uns auch selbst zum Anführer der sechs Stämme hocharbeiten oder aber einfach den bösen Sith-Weg wählen und alle Völker in den Tod führen. Die Entscheidung überlässt Biomutant ganz uns selbst.

Um all das zusammenzufassen: Biomutant ist ein verdammt ambitioniertes Projekt. Und obwohl das Mutanten-Abenteuer schon jetzt extrem vielversprechend aussieht, bleibt abzuwarten, ob das kleine Team aus Schweden all seine hochgesteckten Pläne auch wirklich umsetzen kann. Aber wenn ein Studio sich traut, sein erstes Spiel Biomutant zu nennen, dann ist wirklich alles möglich. ★



Dank dicker Panzerung und ordentlich Feuerkraft können wir mit dem Mech-Anzug in gefährliche Gebiete vordringen.



**Michael Herold**  
@michiherold



So ein eigen- wie einzigartiges Spiel wie Biomutant habe ich lange nicht mehr gesehen. Das soll aber keine negative Kritik sein, denn ich teile Stefan Ljungqvists Einschätzung: »Es ist merkwürdig, aber auf eine gute Art.« Abgesehen von den ungewöhnlichen Fabelkreaturen und den Biomutationen fasziniert mich vor allem die unglaubliche Freiheit, die das Spiel verspricht. Die Welt retten oder zerstören, für Frieden sorgen oder alle ins Verderben stürzen, genau um solche Entscheidungen treffen zu können, spiele ich. Wenn also das Team von Experiment 101 wirklich umsetzen kann, was es uns verspricht, dann freue ich mich schon sehr darauf, zum X-Waschbär zu werden.





F1 2017

# MEHR VON ALLEM

Genre: **Rennspiel** Publisher: **Codemasters** Entwickler: **Codemasters** Termin: **25.8.2017**

**Der diesjährige Ableger dreht an den Detail-Schrauben. Dadurch könnte das Rennspiel der Traum aller Formel 1-Anhänger werden.**

Von Jonas Gössling

Mehr Autos, mehr Strecken, mehr Tiefe — die neuen Inhalte von F1 2017 lesen sich wie die Checkliste einer typischen Fortsetzung. Alles muss größer, besser und generell toller sein. Für Codemasters Rennspielreihe ist das aber ein wichtiges Versprechen. Denn

die Serie litt vor allem 2015 unter vielen gestrichenen Features — wir sagen nur Safety-Car. Dass der englische Entwickler mit klassischen Flitzern, einem überholten Karriere-Modus und abwechslungsreichen Championships »nur« mehr von Allem anbietet, ist dementsprechend sehr positiv. Nach zwei Stunden mit dem nahezu fertigen F1 2017 sind wir sogar der Meinung, das Spiel könnte der beste Teil der Reihe werden.

## Mehr Bling-Bling

Das Herzstück von F1 2017 bildet einmal mehr der Karriere-Modus. Hier bauen wir un-

seren eigenen Fahrer zusammen, suchen uns ein Team aus und versuchen, gegen die Besten der Besten zu punkten. Im Kern bleibt die Erfahrung aus dem letzten Teil bestehen: Wir testen zuerst die Strecken, nehmen dann an Rennen teil und managen dazwischen unsere Karosse.

Allerdings fällt die Präsentation dynamischer und abwechslungsreicher aus. Hat zum Beispiel unsere Agentin im letzten Teil vor aller Welt ihre Pläne mit uns geteilt, treffen wir sie nun unter vier Augen im eigenen Büro. Auch neuen Figuren wie dem reichen Schnösel Jonathan begegnen wir im Lauf der Karriere immer wieder. Die größere Abwechslung an Orten und Figuren ist spielerisch kaum relevant, sorgt aber für eine gelungeneren Formel-1-Atmosphäre.

## Mehr unter der Haube

Viel wichtiger als der äußere Schein ist aber, was F1 2017 dahinter zu bieten hat. Die Antwort lautet: eine ganze Menge. Die wohl größte Neuerung abseits der Rennstrecke ist das neue Forschungs-und-Entwicklungssystem. Wie in einem Rollenspiel rüsten wir unseren Wagen in den Kategorien Aerodynamik, Chassis, Haltbarkeit und Motor auf.

In einem Fertigungsbaum, der dem aus The Witcher 2 zum Verwechseln ähnlich sieht, schalten wir mittels Forschungspunk-



Die Gegner wirken auf den ersten Blick noch etwas starr. Ob sich der Eindruck auf allen Grafikeinstellungen bestätigt, bleibt abzuwarten.





Jonathan verhilft uns immer wieder zu besonderen Events, in denen wir klassische Flitzer steuern.



Die Rennen machen für Anfänger und Profis gleichermaßen Spaß. Wie gut oder schlecht die KI ist, werden wir aber erst im Test herausfinden.

ten über 100 Verbesserungen frei. Dabei sehen wir in einer Tabelle immer sofort, in welchem Teilbereich uns die Konkurrenz voraus ist – oder sie zurückliegt. Die Punkte bekommen wir fürs Fahren, aber auch durch das Erreichen bestimmter Ziele, zum Beispiel besser als unser Teamkollege zu sein. Mit den Verbesserungen verringern wir beispielsweise das Gewicht unseres Flitzers, um schneller zu werden. Aber so ein Upgrade bringt nicht nur Vorteile. Denn das neue Teil benötigt eine Woche in der Fertigung. Im ersten F1-Rennen ist es deswegen noch nicht da. Das System wirkt auf den ersten Eindruck motivierend, da es immer ein nächstes Ziel gibt. Wie stark sich die Upgrades auswirken und ob eine Spezialisierung sinnvoll ist, können wir nach so kurzer Zeit noch nicht einschätzen.

### Zwischen Arcade und Simulation

Schon der Fußballer Adi Hütter hat erkannt: »Entscheidend ist auf'm Platz.« Was für den Ballsport gilt, trifft ebenso auf die Formel 1 zu. Wichtig ist, dass das Fahrgefühl gelungen und die KI herausfordernd sind. Die Rennautos steuern wir wie aus den Vorgängern gewohnt sehr geschmeidig über den Asphalt. Der Anspruch schwankt dabei zwischen Arcade und Simulation, je nachdem, wie viele der Fahrhilfen wir dazuschaltet haben. Ohne Unterstützung kämpfen wir mit Phänomenen wie Aquaplaning, mit aktivierten Hilfen konzentrieren wir uns dagegen nur auf die Strecke.

Das Fahrgefühl macht daher nach wie vor viel Spaß, auch wenn der Unterschied zum

Vorgänger auf den ersten Blick nur sehr marginal ausfällt. Die interessanteste Neuerung ist der KI-Schiebereglер. Mit 110 Stufen stellen wir das Können der Gegner punktgenau ein. Eine gute Idee, aber ob die anderen Fahrer sich wirklich bei jeder Veränderung anders verhalten, können wir noch nicht sagen. Auf den unteren und mittleren Stufen konnten wir hingegen beobachten, dass die KI sehr nah an der Ideallinie klebt. Überholmanöver gab es so gut wie keine – abgesehen von unseren natürlich. Wenn dabei etwas schiefgeht, spulen wir die Zeit ganz bequem ein paar Sekunden zurück und korrigieren den Fehler wieder aus.

### Classic Cars und Championships

Damit wir während der Karriere noch mehr Abwechslung bekommen, bietet F1 2017 noch ein ganz besonderes Schmankerl.



Mit diesem Wagen fuhr Ayrton Senna, einer der berühmtesten F1-Fahrer überhaupt.



Jonas Gössling  
@jogel19

F1 2017 streicht keine Features des Vorgängers und packt noch eine ganze Menge an Details obendrauf. Das klingt fantastisch und der Anspieleindruck vom Raser ist tatsächlich auch ein extrem guter. Die Rennen machen dank zahlreicher Einstellungsmöglichkeiten sowohl für blutige Anfänger als auch für Profis viel Spaß, das neue Forschungs- und Entwicklungssystem verspricht stundenlange Motivation, und die Abwechslung dank diverser Rennmodi ist ebenfalls enorm. Bleibt nur die Frage, ob F1 2017 seine Faszination langfristig aufrechterhalten kann: Sind die Fertigkeiten auch später noch sinnvoll? Wie stark wirken die Verbesserungen sich aus? Wie genau beeinflussen wir die KI mit dem Schiebereglер? Können die Gegner noch mehr, als auf der Ideallinie kleben? Eines ist aber sicher: F1 2017 wird mindestens so gut wie sein Vorgänger und der war bereits schon ein verdammt gutes Rennspiel.

Denn der eingangs erwähnte Charakter Jonathan ist nicht nur zur Zierde im Spiel. Er bietet uns regelmäßig Events an, bei denen wir in klassischen Formel 1-Wagen sitzen. In insgesamt zwölf Flitzern nehmen wir Platz und erledigen spezielle Aufgaben, beispielsweise Verfolgungsjagden, Checkpoint-Rennen oder einen Time-Attack-Modus. Mit dabei sind Wagen wie der Ferrari F2004, der McLaren MP4/6 und auch der Red Bull Racing RB6 von Sebastian Vettel. Den McLaren MP4/4 erhalten allerdings nur die Vorbesteller von F1 2017. Einmal in der Karriere gespielt, dürfen wir die Rennen auch übers Hauptmenü jederzeit wiederholen. Darüber hinaus bietet F1 2017 einen Championship-Modus an. Hier fahren wir in einer Season gegen Spieler aus aller Welt und schalten Medaillen frei. Ausprobieren konnten wir diese Rennen jedoch noch nicht. ★





# DAS TEAM

Die Frage des Monats stammt  
dieses Mal von unserem Leser  
Sn00ze.



*Heiko*

**Heiko Klinge,**  
Chefredakteur

@HeikosKlinge

**ZULETZT GEGEHEN** Meine alten Hardcore-Helden Ignite, live in München.

**ZULETZT GELESEN** Dan Simmons: Die Hyperion-Gesänge. Und das dauert bei den Schinken wohl noch eine ganze Weile.

**ZULETZT GEDACHT** »Oh mein Gott, wie ich damals ausgesehen habe!« Es liegt halt in der Natur der Sache, dass zum GameStar-Jubiläum jede Menge alte Fotos ausgegraben werden.

**WELCHES IST EUER LIEBSTES ZITAT AUS EINEM SPIEL? UND WARUM?**

»We are ready, master!« »I'm not!« Wer will schon die Menschen in Warcraft 2 spielen, wenn auf Ork-Seite ein Oger mit zwei sich streitenden Köpfen zur Armee gehört!?

**Michael Graf,**  
Chefredaktion

@Greu\_Lich

**ZULETZT GEGEHEN** Dunkirk. Wahnsinnig atmosphärisch, obwohl fast nichts passiert.

**ZULETZT GEHÖRT** Den Soundtrack zu Baby Driver. Das einzig Gute am Film. Na ja, fast.

**ZULETZT GEDACHT** Ich habe erst eine Folge von Game of Thrones gesehen. Eine. Einzige. Und irgendwie auch gar kein Bedürfnis, weiterzugucken. Was stimmt mit mir nicht?

**WELCHES IST EUER LIEBSTES ZITAT AUS EINEM SPIEL? UND WARUM?**

»We are away«, raunt die wundervolle Karen S'Jet am Beginn des ersten Homeworld, wenn das Mutterschiff aus dem Trockendock gleitet. Wir sind unterwegs. Ganz ruhig und nüchtern und dennoch voller Hoffnung. Dazu der Choral von Adagio for Strings und zack: Gänsehaut.

*Micha*



*M. Schwerdtel*

**Markus Schwerdtel,**  
Chefredaktion

@kargbier

**ZULETZT GEGEHEN** Meinen Gamescom-Terminplan. Viel Business, keine Partys. Blöd.

**ZULETZT GEHÖRT** Folkshilfe: Bahö – Einmal mehr beweisen die lässigen Österreicher, dass man auch mit der altmodischen steirischen Harmonika zeitgemäße Musik machen kann. Glaubt immer keiner, ist aber so.

**ZULETZT GEDACHT** Boah, ganz schön viele Leute bei unseren »20 Jahre GameStar on Tour«-Veranstaltungen!

**WELCHES IST EUER LIEBSTES ZITAT AUS EINEM SPIEL? UND WARUM?**

Chronicles of Riddick: »Es ist nicht der Sturz, der dich tötet. Sondern der plötzliche Stopp am Boden.« Auch wenn das natürlich eigentlich aus Per Anhalter durch die Galaxis stammt.

**Michael Obermeier,**  
Host & Producer

@GameOvermeier

**ZULETZT GEGEHEN** The Girl With All The Gifts. Cleveres Endzeit-Drama im Last-of-Us-Setting.

**ZULETZT GEHÖRT** Den Soundtrack zu Baby Driver. Weil der Film so unglaublich gut war.

**ZULETZT GEDACHT** Bin dieses Jahr besonders auf die Gamescom gespannt. Wenn ich doch nur schon was sagen dürfte.

**WELCHES IST EUER LIEBSTES ZITAT AUS EINEM SPIEL? UND WARUM?**

In Max Payne 2 erklärt der Held, während er aus einem Fenster stürzt: »Throw the rules out the window, odds are you'll go that way too.« Finde ich als Lebensmotto ganz passend.

*Nick*







Florian Klein

### Florian Klein, Leitender Hardware-Redakteur

@GameStar\_de

**ZULETZT GESEHEN** Sonne, Gewitter, Regen – rinse & repeat!

**ZULETZT GEHÖRT** Sabaton – weil meine Kids das aus unerklärlichen Gründen mögen.

**ZULETZT GELESEN** Craig Alanson: Columbus Day. 1-Euro-Ebook, auf das ich einfach geklickt habe und mittlerweile sogar durch bin.

#### WELCHES IST EUER LIEBSTES ZITAT AUS EINEM SPIEL? UND WARUM?

»Tango down!« Ein Funkspruch in meinem Lieblings-UT-Mod namens Infiltration um die Jahrtausendwende. Die Mod setzte damals schon auf echte 3D-Visiere statt Fadenkreuze oder Bitmap-Schablonen und galt als erheblich realistischer als CS 1.6 – bei CS war der Hülsen-auswurf der M4A1 ja auf der falschen Seite!

### Johannes Rohe, Redakteur

@DasRehRohe

**ZULETZT GESEHEN** Was Dimi sagt. Dunkirk sollte man gesehen haben. Unbedingt im Kino gucken, der Sound ist Wahnsinn!

**ZULETZT GESPIELT** Don't Starve Together mit meiner Freundin. Ich musste sie ewig bequatschen, und jetzt ist sie süchtig.

**ZULETZT GEDACHT** Wenn diese GameStar am Kiosk liegt, bin ich seit einem Tag 30 Jahre alt. Komische Vorstellung.

#### WELCHES IST EUER LIEBSTES ZITAT AUS EINEM SPIEL? UND WARUM?

»I just bought a pony made of diamonds, because I'm rich. So, you know, that's cool.« Handsome Jack ist schlicht der beste Bösewicht aller Zeiten – und mein persönliches Vorbild.

Johannes



Petra Schmitz

### Petra Schmitz, Leitende Redakteurin

@Flausensieb

**ZULETZT GESEHEN** Ozark auf Netflix. Ist wie Breaking Bad, also ganz unterhaltsam.

**ZULETZT GEHÖRT** Moderat, alle drei Alben (Moderat, Moderat II und Moderat III) rauf und runter. Toll! Anspieltipp: Bad Kingdom auf II.

**ZULETZT GEDACHT** 34° Celsius finde ich dann doch mild lächerlich. Ich will Herbst!

#### WELCHES IST EUER LIEBSTES ZITAT AUS EINEM SPIEL? UND WARUM?

Markus? Hallo? Das ist mein Zitat! Und außerdem gab's Riddick nicht auf Deutsch. Okay, nehme ich eben »Was für ein blöder Tod.« Gesprochen von B.J. in Wolfenstein: The New Order, wenn man ihn aus einem Helikopter fallen lässt. Staubtrocken lässt er das los. Brilliant. Ich habe Tränen gelacht.

### Maurice Weber, Redakteur

@Froody42

**ZULETZT GESEHEN** Atomic Blonde. Verdammt stilvolle Action, ab er es fehlt dann doch ein wenig an Substanz.

**ZULETZT GELESEN** Bin leider immer noch an Kings It dran. Will nicht so recht fesseln.

**ZULETZT GEDACHT** Habe in letzter Zeit zu viele Filme gesehen, die Style über Story stellten. Allmählich wird's fade, Hollywood!

#### WELCHES IST EUER LIEBSTES ZITAT AUS EINEM SPIEL? UND WARUM?

»A man chooses, a slave obeys.« Andrew Ryan hat mit den besten Abgang aller Spielefiguren und bleibt bis zuletzt seiner Philosophie selbst ins Extrem treu. Eine denkwürdige Szene!

Maurice



Elena Schulz

### Elena Schulz Trainee

@Ellie\_Libelle

**ZULETZT GESEHEN** Endlich die neue Game-of-Thrones-Folge. Zeit, das Tyrion sich mal wieder was Schlaues überlegt.

**ZULETZT GEHÖRT** Indie-Rock, um mich auf das kommende Life is Strange einzustimmen.

**ZULETZT GEDACHT** Ach was, Wölfe greifen doch keine Mensch... aua! Vielen Dank, The Long Dark! (Ich mag dich trotzdem.)

#### WELCHES IST EUER LIEBSTES ZITAT AUS EINEM SPIEL? UND WARUM?

»Ich bin keine Maschine!« Natürlich Deus Ex und natürlich von Gunther Hermann, dem armen, missverstandenen Charakter mit dem schrecklich deutschen Namen, der mich wie kein anderer über Transhumanismus nachdenken ließ.

### Dimitry Halley, Redakteur

@dimi\_halley

**ZULETZT GESEHEN** Dunkirk. Unglaublicher anstrengender und unglaublich guter Film.

**ZULETZT GEHÖRT** Die Charts. Im Moment ist aber echt Sommerflaute.

**ZULETZT GEDACHT** Es. Ist. So. Warm. Kann. Nur. Kurze. Sätze. Bilden.

#### WELCHES IST EUER LIEBSTES ZITAT AUS EINEM SPIEL? UND WARUM?

»All your base are belong to us!« aus Zero Wing von 1991. Halten ja viele bis heute für eine miese englische Übersetzung aus dem Japanischen. In Wahrheit handelt es sich dabei aber freilich um einen missverstandenen und tiefsinnigen Aphorismus im Erbe von expressionistischen Lyrikern wie Ernst Stadler. Glauben Sie mir nicht? Na gut. Dann nicht.

Dimitry



Nils Raettig

### Nils Raettig, Redakteur

@nraettig

**ZULETZT GESEHEN** Die dritte Staffel von Fargo. Unterhaltsam, aber Staffel eins und zwei fand ich klar besser.

**ZULETZT GEHÖRT** Kein Wespensummen mehr. Ein schlechtes Gewissen hab ich jetzt aber schon irgendwie.

**ZULETZT GEDACHT** Ein Glück, dass sich 140-Millimeter-Gehäuselüfter auch gut als Ersatzventilator nutzen lassen.

#### WELCHES IST EUER LIEBSTES ZITAT AUS EINEM SPIEL? UND WARUM?

»Hail to the King, Baby!« Ich habe die Sprüche in Duke Nukem 3D quasi alle geliebt, aber den hier besonders, weil er aus dem herrlich trashigen Film Armee der Finsternis stammt – den ich ebenfalls geliebt habe.

### Michael Herold Trainee

@michiherold

**ZULETZT GESEHEN** Die fünfte Staffel House of Cards. Wird Zeit, dass diese wunderbare Serie endlich ein würdiges Ende findet.

**ZULETZT GESPIELT** Endlich das fantastische South Park: The Stick of Truth. Jetzt bin ich bereit für The Fractured But Whole.

**ZULETZT GEDACHT** Ich würde Eric Cartman überallhin folgen!

#### WELCHES IST EUER LIEBSTES ZITAT AUS EINEM SPIEL? UND WARUM?

»Um die Welt zu retten, muss man auch mal eine alte Dame die Treppe runter schubsen!« aus Day of the Tentacle. So weit würde ich selbst natürlich niemals gehen – außer in Videospielen.

Michael





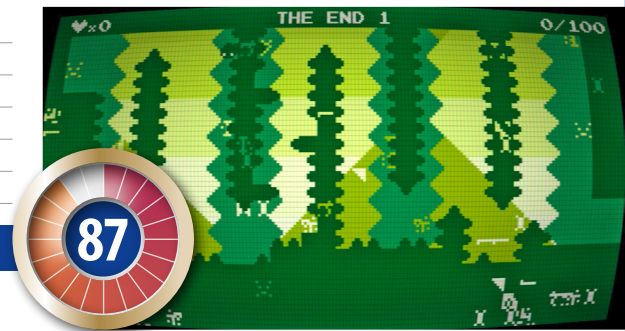
# GENRE-CHARTS

## Action-Charts

Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
1	Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain	92	Open-World-Action	Konami / Kojima Productions
2	Battlefield 1	90	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts / Dice
3	Shadow Warrior 2	90	Ego-Shooter	Devolver Digital / Flying Wild Hog
4	Gears of War 4	90	Third-Person-Shooter	Microsoft Game Studios / The Coalition
5	Rise of the Tomb Raider	90	Action-Adventure	Square Enix / Crystal Dynamics

### EMPFEHLUNG DER REDAKTION THE END IS NIGH

Brutal schwerer 2D-Plattformer mit Metroidvania-Anklängen, der mit einem verrückten Szenario und motivierender Lernkurve begeistert.



## 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 THE LION'S SONG

Spielerisch limitiertes, aber einfühlsames Story-Adventure mit inspirierendem Perspektivenwechsel in die Gedankenwelt von kreativen Genies.



## Strategie-Charts

Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
1	Starcraft 2: Legacy of the Void	89	Echtzeitstrategie	Activision-Blizzard / Blizzard
2	Might & Magic: Heroes 7	88	Rundenstrategie	Ubisoft / Limbic Entertainment
3	XCOM 2	88	Rundenstrategie	2K / Firaxis
4	Civilization 6	87	Rundenstrategie	2K / Firaxis
5	The Banner Saga 2	87	Rundenstrategie	Stoic / Stoic

### EMPFEHLUNG DER REDAKTION SUDDEN STRIKE 4

Sudden Strike 4 modernisiert prima das alte Spielgefühl: Taktik ist Trumpf, jede Einheit zählt. Starke Kampagnen, aber dünner Multiplayer-Inhalt.



## 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	NBA 2K17	88	Basketballsimulation	2K Games / 2K Games
4	Forza Horizon 3	87	Rennspiel	Microsoft Game Studios / Playground
5	Trackmania Turbo	87	Rennspiel	Nadeo

### EMPFEHLUNG DER REDAKTION NBA 2K17

Auch in diesem Jahr rockt das neue NBA 2K, die omnipräsente Ingame-Währung wirft aber einen Schatten auf den Karrieremodus.





# 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.

## RIISING STORM 2: VIETNAM

### SYSTEMANFORDERUNGEN

1

#### MINIMUM

Core 2 Duo E4500 / Athlon 64 5000+  
GeForce GTX 460 / Radeon HD 5850  
4 GB RAM, 12 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i5-650 / Athlon II X4 620  
GeForce GTX 760 / Radeon R9 270X  
6 GB RAM, 12 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



2

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 bevorzugen ein Team leicht

### ATMOSPHÄRE / STORY



Spielfigur kommentiert Schlacht  
Teampay 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

4

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

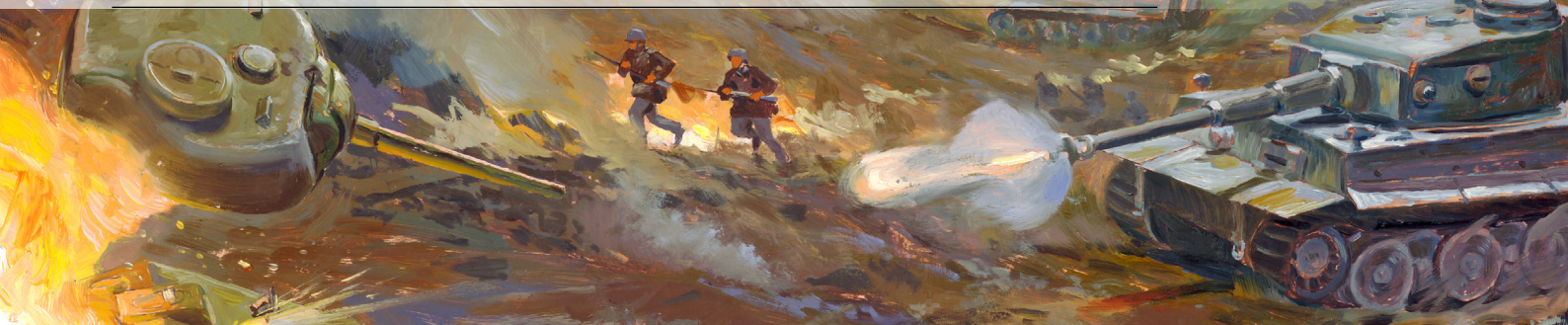




## Sudden Strike 4

# MELDE MICH ZURÜCK!

Genre: **Echtzeit-Taktik** Publisher: **Kalypso Media** Entwickler: **Kite Games** Termin: **11.8.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **40+ Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam), nein (GOG.com)**



## Zehn Jahre nach dem versauerteelten dritten Teil kämpft sich Sudden Strike 4 im Test wieder Richtung Wertungsfront. Gelingt der Vorstoß?

Von Martin Deppe

»Karlsruhe besiegt Las Vegas!« Mit dieser Headline feiert GameStar im Oktober 2000 das erste Sudden Strike. Denn mit 88 zu 87 Wertungspunkten schlägt CDVs Echtzeit-Strategiespiel Westwoods Alarmstufe Rot 2. Obwohl beide in der gleichen Disziplin turnen, könnten sie kaum unterschiedlicher sein. Während der C&C-Ableger auf Instant-Spielspaß mit abgedrehten Einheiten (Roboterspinnen, Raketenrucksacksoldaten, Riesenkraken!) getrimmt ist, verbindet Sudden Strike Tiefgang mit Realismus. Hier müssen wir uns den Sieg wirklich erarbeiten: Zum Beispiel können wir mangels Basisbau Verluste nicht einfach mit ein paar Klicks ersetzen – sie treffen uns also wirklich hart.

Knapp 17 Jahre, einen fast identischen Nachfolger und einen grottigen dritten Teil später rollt nun Sudden Strike 4 aufs Schlachtfeld. Ohne Free2Play-Reste und unnötigem Online-Zwang im Marschgepäck wie das kürzlich getestete Blitzkrieg 3, sondern ganz klassisch: drei Kampagnen (deutsch, russisch, alliiert) mit 21 überwiegend schön langen Missionen, Skirmish-Gefechte, Multiplayer. Mehr wollen wir doch gar nicht!

### Pffft, das ist ja viel zu leicht... oh Gott!

Weil alle drei Kampagnen von Beginn an spielbar sind, also nicht erst freigeschaltet werden müssen, stürzen wir uns gleich mal in die alliierte. Denn hier winkt der D-Day als erste Mission, und der entscheidet oft, was ein Weltkriegs-Strategiespiel so kann. Doch statt mit tausenden Soldaten die fünf berühmten Strandabschnitte zu stürmen, fangen wir... ganz allein an. Hinter den deutschen Linien per Fallschirm abgesetzt, müssen wir erstmal unsere Kameraden einsammeln. Dann geht's Schlag auf Schlag: Zwei

Brücken sprengen, umzingelte Verbündete rauspauken, ein Dorf säubern, eine Artilleriestellung suchen und vernichten, wobei deren mögliche vier Positionen auf der Mini-map markiert werden. Nett: Die Geschütze stehen nicht immer an derselben Stelle, was den ohnehin hohen Wiederspielwert des Einsatzes erhöht – dazu später mehr.

Sobald die Geschützstellung vernichtet (oder erobert!) ist, erweitert sich der spielbare Bereich der Map, und die Landung am Strand beginnt. Landungsboote schauen zwar nicht hunderte, aber dutzende Infanteristen an Land, begleitet von einer Handvoll Panzer. Die Invasion ist überraschend unspektakulär, die wenigen Bunker, MG-Nester und Artilleriestellungen haben wir schnell ausgeschaltet. Insgesamt sind die Einsätze von Sudden Strike 4 meist etwas kompakter als im Urvater von 2000 (und erst recht auf Community-Maps mit tausenden Einheiten). In der Regel haben



Multiplayer- und Skirmish-Gefechte spielen sich deutlich schneller. Vor allem, wenn Computerspieler beteiligt sind – dann gibt's auch mal solche chaotische Massenschlachten.







In einigen Kampagnenmissionen kämpfen KI-Truppen an unserer Seite. Hier starten sie einen Frontalangriff – mit verwundbaren Halbtracks vorne.

wir zwei, drei, vier Dutzend Truppen unter unserem Kommando. Größere Schlachten mit hunderten von Einheiten gibt es zwar auch, aber die sind eher die Ausnahme.

Doch selbst mit den kleineren Armeen ist Sudden Strike 4 spannend, denn es belohnt Taktiken und Spielweisen, an denen wir so wieso gern knobeln: Statt Truppenmassen auf den Feind zu hetzen, wollen wir perfekt taktieren, Verluste minimieren, Verwundete retten, Kriegsgerät erbeuten statt vernichten, Panzer von hinten angreifen. Dennoch werden wir wegen unserer leichten Erfolge unvorsichtig, schicken ein erbeutetes Reparaturfahrzeug zu einem angeschlagenen Sherman, kümmern uns um einen anderen Frontabschnitt – und prompt geraten der Reparatur-Lkw samt Spähpanzereskorte auf ihrer Abkürzung durch ein Getreidefeld in einen Hinterhalt, nach drei Panzerfausttreffern

sind beide zerstört. Bisher hatte die Mission eher Tutorial-Charakter, doch dieser erste herbe Verlust soll nicht der letzte sein.

### Sudden Death

Als wir oben geschrieben haben, dass »Sudden Strike 4 Taktiken und Spielweisen belohnt«, war das durchaus wörtlich gemeint. Wann immer wir zum Beispiel Verwundete heilen oder einen Panzer von Achtern knacken, ploppt kurz eine Meldung wie »Feldsanitäter« oder »Meuchler« auf. Was in anderen Spielen nur ein simples Achievement ist und schnell nervt, wirkt sich hier wirklich aus. Denn am Ende jeder Mission gehen diese Taten in die Endwertung ein, und wir kriegen ein, zwei oder drei Sterne. Die wiederum investieren wir in die Fertigkeiten von drei Kommandanten pro Kriegspartei: In unserem alliierten Beispiel sind das Montgomery, Patton und Bradley, die jeweils Boni für Infanterie, Panzer und Unterstützungs-

einheiten wie Artillerie oder Nachschubfahrzeuge bringen. Zusätzliche Handgranaten etwa, oder das Eingraben von Panzern. Solche Boni sind zwar nicht kriegsentscheidend, motivieren uns aber zusätzlich, möglichst clever und bedacht zu spielen. Der Ehrgeiz, doch noch drei Sterne zu schaffen, erhöht den Wiederspielwert einer Mission ordentlich, zumal die drei Sterne neben »einfach« und »normal« einen dritten Schwierigkeitsgrad freischalten.

Sudden Strike 4 zeigt sich, wie das Ur-Spiel von 2000, bei Fehlern gnadenlos. Wer Panzer ohne Infanterie-Begleitung blind in ein feindliches Dorf schickt, verurteilt sie in Nullkommanix zu qualmenden Wracks. Denn das Spiel kennt keine langen Feuergefechte; sobald uns eine Panzerabwehrkanone oder ein Panzerfaustrupp auf dem Kieker hat, helfen nur noch Rückwärtsgang und Beten. Hinzu kommt, dass wir zwar Reparaturfahrzeuge einsetzen können, die aber nur

Besser: Wir flankieren den Gegner und greifen von der Seite oder hinten an – dafür gibt's »Meuchler«-Bonuspunkte.

- SILBER



Bringt »Panzerknacker«-Punkte: Unser im Kirchturm verschanzte Bazooka-Schütze hat das Sturmgeschütz der Gegner fachgerecht zerlegt.



## Kite Games: die Kriegsveteranen

Sudden Strike 4 wurde vom Budapester Entwickler Kite Games entwickelt. Das Studio gibt's zwar erst seit Mai 2014, doch die aktuell 23 Mitarbeiter haben eine hohe Veteranenliste: Fast alle waren früher bei Stormregion, dem Studio hinter den erstklassigen Codename Panzers: Phase One (2004) und Phase Two (2005), kennen sich also mit Echtzeit-Strategie im Zweiten Weltkrieg bestens aus. 2007 kauften die 10tacle Studios Stormregion, doch mit 10tacles Insolvenz nur ein Jahr später musste auch Stormregion schließen. Nach einem kurzen Intermezzo unter dem Namen InnoGlow (Codename Panzers: Cold War) ging es für viele Teammitglieder in Cryteks Budapest-Studio weiter, hier entstanden Teile von Ryse: Son of Rome, das Ende 2013 einer der Starttitel für die Xbox One war und Ende 2014 auf PC erschienen ist. Doch im Dezember 2016 hat Crytek auch die Budapester Filiale geschlossen. Hoffentlich hat das Team von Sudden Strike 4 mit Kite Games ein stabileres Zuhause gefunden!



Das witzige, aber durchaus komplexe S.W.I.N.E. war 2001 das Debüt-Strategiespiel von Stormregion.



Mit den beiden Teilen von Codename Panzers (hier Phase One) machte sich Stormregion endgültig einen Namen.

Systemausfälle flicken: Motor- und Ketten-schaden, das Hauptgeschütz – das kriegen die Jungs hin, aber sie löten keine frischen Panzerplatten auf unsere Tanks, füllen also keine Hitpoints auf. Da haben es unsere Infanteristen besser: Die haben zwar kaum Hitpoints, doch Soldaten heilen sich langsam automatisch. Bevor Sie jetzt »Casual-Kram« schreien: Das war im ersten Sudden Strike auch schon so. Schwerverwundete müssen wir aber erst mit Sanitätern versorgen, sonst sterben sie. Beim Testen haben wir immer wieder dramatische Szenen erlebt, wenn Sanis unter Feindfeuer Kameraden gerettet haben – oder nach einem Hinterhalt knapp zu spät gekommen sind.

### Liegestütz statt Deckungsschutz

Das KI-Verhalten geht größtenteils in Ordnung. Nur beim Deckungnehmen versagen

die computergesteuerten Truppen (also die feindlichen, verbündeten und unsere eigenen, wenn wir sie gerade nicht persönlich steuern): Denn bei Feindfeuer werfen sich Infanteristen zwar zu Boden, bleiben aber liegen, statt sich aus dem Gefahrenbereich zu bewegen. Selbst dann, wenn einen Meter weiter eine Mauer wartet. Als wir zum Beispiel zwei Grenadiere mit Mörserfeuer belegen, werfen die Jungs sich bei jedem Einschlag auf den Boden, stehen wieder auf, bleiben stur stehen, werfen sich wieder hin. Ganz selten hatten wir auch den Fall, dass eine Panzerabwehrkanone nicht auf Beschuss von hinten reagiert hat.

Wir verbringen viel Zeit damit, unsere Einheiten optimal einzusetzen. Bei größeren Infanteriemengen erfordert das durchaus Geduld, denn die Jungs sind schwer zu unterscheiden, vor allem, wenn hinter Bäu-

Sudden Strike 4 ist eines dieser Strategiespiele, in der Sieg und Niederlage so verdammt eng beieinander liegen. Wenn ich nicht permanent alles im Blick habe, meine Sanis zu weit hinten stehen, mein Panzertrupp zu unbekümmert voranrollt oder ich eine einzige Flak übersehe, sind eine Stunde vorbildlichen Vorrückens in zehn Sekunden zunichte gemacht. Aber genau das ist es ja, was Sudden Strike ausmacht: leicht zu spielen, schwer zu meistern! Allerdings hätte ich mir zwei Sachen gewünscht. Zum einen ein Erfahrungssystem, bei dem meine Jungs irgendwann kapieren, dass es keine gute Idee ist, bei Beschuss nur Liegestütze zu pumpen oder den Panzer erst zu wenden und dann abzuhaufen. Klar, ich kann selber den Rückwärtsgang betätigen oder Infanteristen hinter Mauern scheuchen – aber ich bin doch kein Kindergärtner.

Zum anderen wäre eine Kampagnen-Kernarmee schön gewesen, denn die hätte noch mal verstärkt, wie wichtig jede einzelne meiner Einheiten ist. Dafür finde ich wiederum die Kampagnenmissionen gut gelungen, ich mag vor allem das häufige stückweise Erweitern der Karte plus eintrudelnde Verstärkungen, wenn ich Zwischenziele erreicht habe. So gibt mir das Spiel zwar die Ziele vor, lässt mir dann aber völlig freie Hand, WIE ich sie schaffe. Eine wohlthuende Abwechslung nach viel zu vielen Spielen, die mir jeden Schritt vorschreiben und bei jedem erzielten Treffer ein Achievement um die Ohren hauen. Kurz gesagt: Sudden Strike 4 hat das Ur-Spiel prima wiederbelebt.

men oder Häusern nur ihre Silhouetten zu sehen sind. Da hilft nur, die ganze Bande zu markieren und aus den unten aufgereihten Icons die gewünschten Sanis, MG-Schützen, Panzerknacker etc. herauszufischen. Oder Sie legen sich die entsprechenden Einheiten gleich auf die »Speichertasten«. Schade:



Nach jeder Mission werden gute Taktiken mit Sternen belohnt. Das Minimum ist ein Stern, das Maximum sind drei.



Die Sterne investieren wir in clevere Ausrüstung. Aufpassen: Panzerabwehrwaffen bringen zum Beispiel mehr als Sandsäcke für Artillerie.





Mit einem erbeuteten Tiger 2 wehren wir in der Ardennenmission deutsche Angriffswellen ab.

Einheiten gewinnen weder Erfahrung, noch können wir eine Kernarmee bilden, die uns von Mission zu Mission begleitet.

### Schwerpunkt: die Kampagnen

Der Fokus von Sudden Strike 4 liegt klar auf den drei Feldzügen. Es gibt zwar auch Skirmish- und Multiplayerschlachten, allerdings fährt das Spiel hier nur vier symmetrische und weitgehend identische Schlachtfelder auf. Bis zu acht Spieler können sich hier kloppen; fehlende Positionen besetzen wir mit einem Computer-Kommandanten. Die Geplänkel- und Multiplayergefechte spielen sich ganz anders als die Kampagnenmissionen, denn hier zählen Tempo und Übermacht, es bleibt kaum Zeit, seine Truppen penibel zu positionieren. Ziel sind jeweils mehrere Feldlager – wer alle besetzt, hat gewonnen. Klasse: An eroberten Bahnhöfen oder Anlegestellen dürfen wir Nachschub ordern, der kurz darauf auf Zügen und Landungsbooten herangeschauft wird. Die größte geografische Besonderheit bietet die

einzigste Winterkarte, auf deren zugefrorenem Fluss dicke Panzer einbrechen können.

Viel abwechslungsreicher sind hingegen die 21 Kampagnenmissionen, die sich an historischen Ereignissen anlehnen – die Ardennenoffensive etwa, die wir in der deutschen und alliierten Kampagne spielen, oder Stalingrad, jeweils auf russischer und deutscher Seite. Andere Einsätze wie die Operation Market Garden oder die Gefechte im Hürtgenwald spielen wir nur aus einer Perspektive, bei den beiden genannten aus der alliierten. An vielen Missionen werden Sie locker ein, zwei Stunden knobeln, da sie sich in aufeinanderfolgende Ziele aufgliedern. Als Alliierte ein französisches Dorf erobern, Brücken einnehmen, vor den Einsatztruppen zurückziehen, wieder vorrücken, am Ende ein paar liegengebliebene Tiger ausschalten, die zwar keinen Sprit mehr haben, aber noch jede Menge Munition – das erfordert schnelles Umdenken und Anpassen an die Situation. Bomber, Tiefflieger, Aufklärer und Fallschirmjäger stehen in vielen Missio-

nen ebenfalls parat und sind eine große Hilfe, doch die Zahl der Einsätze ist begrenzt. Wie bei den Bodentruppen müssen wir uns also gut überlegen, wann wir wen wie einsetzen, denn nur eine einzige übersehene Flak macht aus einem tödlichen Bomber ruckzuck ein abschmierendes Wrack. ★

## SUDDEN STRIKE 4

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core 2 Duo E8400 / Athlon 64 X2 6000  
Geforce 660 / Radeon HD 7850  
6 GB RAM, 6 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i7-970 / AMD FX-4300  
Geforce GTX 1050 Ti / Radeon RX 470  
8 GB RAM, 6 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



✓ viele Zerstörungseffekte ✓ detaillierte Fahrzeuge ✓ ordentliche Animationen ✓ guter Sound ✓ Fahrzeuge fahren wie Geister durch eigene Infanterie

### SPIELDESIGN



✓ abwechslungsreiche Missionen ✓ Belohnungssystem für gute Aktionen ✓ prima Reparatur- und Heilsystem ✓ Pausieren und Befehlen möglich ✓ kein Übernehmen von Kernarmeen

### BALANCE



✓ zugängliche Steuerung ✓ gute verzahntes Stein-Schere-Papier-Prinzip ✓ ausgewogene Truppentypen ✓ Kommandanten-Boni ✓ KI-Infanterie wirft sich nur hin, sucht keine Deckung

### ATMOSPHERE / STORY



✓ kaum Leerlauf ✓ jede Einheit ist einem wichtig ✓ Missionen haben mehrere Abschnitte / Zwischenziele ✓ viele Einheitenkommentare ✓ keine Zwischensequenzen

### UMFANG



✓ über 100 Truppentypen ✓ 21 lange Missionen ✓ spannender Multiplayer ✓ Mod-Support (aber ohne neue Einheiten) ✓ nur vier Multiplayer-/Schamüzel-Maps

### FAZIT

Sudden Strike 4 modernisiert das alte Spielgefühl: Taktik ist Trumpf, jede Einheit zählt. Starke Kampagnen, dünner Multiplayer-Inhalt.

83



Bomber und Tiefflieger hauen mächtig rein. Aber ihre Anzahl ist sehr begrenzt, und wir sollten vor ihrem Einsatz die feindliche Flak beseitigt haben.



Tacoma

# DRAMATISCH ZURÜCKSPULEN

Genre: **Adventure** Publisher: **Fullbright** Entwickler: **Fullbright** Termin: **1.8.2017**  
 Sprache: **Englisch, deutsche Texte** USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **2-3 Stunden**  
 Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**



## Statt auf Horror und Klischees treffen wir in Tacoma auf Hologramme und Dramen.

Von Rae Grimm

Ist sowas eigentlich ein Spiel? Diese Frage beschäftigt uns, seit 2013 *Gone Home* erschien, das Debut von Fullbright Games. Vier Jahre später steht mit *Tacoma* ihr nächster Titel in den Startlöchern und mittlerweile können wir die Frage beantworten: Ja, *Gone Home* ist ein Spiel. Und *Tacoma* ist es auch. Zu verdanken haben wir diese Erkenntnis weiteren Titeln wie *Everybody's Gone to the Rapture* oder *Firewatch*, die dazu beigetragen haben, minimalistische Spielekonzepte mit Fokus auf Story salonfähig zu machen.

### Augmented Reality trifft auf Zeitreise

Wir schreiben das Jahr 2088 und auf der Raumstation Tacoma kommt es zu einem Unglück. Die Crew muss evakuiert werden und das einzige an Bord verbliebene »Be-

satzungsmitglied« ist die künstliche Intelligenz ODIN. Es ist der Job der Bergungsspezialistin Amy Ferrier, die KI zu retten. Dass sie dabei herausfindet, was vorgefallen ist, und wie die Besatzung der Tacoma gelebt hat, ist dabei fast schon ein Nebeneffekt.

Anders als in dem im Jahr 1995 angesiedelten *Gone Home* muss sich Amy dabei nicht zwangsläufig durch die privaten Gegenstände der Crew wühlen, um etwas über sie zu erfahren (was wir als Spieler natürlich trotzdem tun). Stattdessen wird ihr mit dem Betreten der Station ein Augmented Reality-Interface verpasst, mit dem wir dank ODIN Zugriff auf die Überwachungsaufnahmen der Tacoma haben. Begeben wir uns mit Amy an einen Ort, an dem etwas vorgefallen ist, weist uns eine kurze Bildstörung darauf hin, dass wir die KI-Aufzeichnung zurückspulen und das hier stattgefundene Ereignis erneut und immer wieder erleben können.

Diese Zeitspulmechanik unterscheidet sich von der in Spielen wie *Life is Strange*,

da sie uns nicht ins Geschehen eingreifen oder es verändern lässt. Stattdessen sind wir ein passiver Beobachter dessen, was vor Tagen oder gar Monaten auf der Tacoma stattgefunden hat.

### Die Zeit in unseren Händen

Die Crew wird im AR-Interface durch farbige Hologramme dargestellt, digitale bunte Echos der Personen, die hier einst lebten. Botaniker Andrew ist in naturverbundenem grün gehalten, Medizinerin Sareh ist ein beruhigend-blauer Schemen, und Netzwerkspezialistin Natalie leuchtet in einem temperamentvollen rot, um nur drei der sechs Crewmitglieder zu nennen. Während wir eine Aufnahme abspielen, können wir nach Belieben vor- und zurückspulen oder gar pausieren, falls etwas anderes unsere Aufmerksamkeit erregt hat. Man muss also keine Angst haben, einen für die Handlung wichtigen Moment zu verpassen. Das Schöne an *Tacoma* ist, dass es uns keine Geschwindigkeit vorschreibt. Es gibt kein Zeitlimit oder festgelegte Ereignisse.

### Ein Moment, verschiedene Blickwinkel

Das interessanteste Element der Zeitspulmechanik ist, dass sie uns die Möglichkeit gibt, eine Situation aus unterschiedlichen Blickwinkeln zu erleben. Der AR-Videorekorder lässt uns einen Augenblick im Leben einer Person erleben, nur damit wir zurückspulen und den selben Moment noch einmal mit anderen Figuren verbringen.

Während zum Beispiel Sareh im botanischen Trakt der Tacoma versucht, mit Hilfe von ODIN eine Panikattacke unter Kontrolle zu bekommen, trösten sich Operations-Spezialist Clive (gelb) und Station Administrator E.V. (lila) in einem intimen Moment.

Fast alle Bereiche der Tacoma sind unterteilt in zwei Module, in denen einerseits die Arbeitsbereiche, aber auch die persönlichen Unterkünfte der entsprechenden Besatzungsmitglieder liegen. Im Bereich Biotech-



Beim Betreten der Tacoma werden wir mit einem Augmented Reality-Interface ausgestattet.





**Rae Grimm**  
@freakingmuse



Tacoma ist eines dieser Spiele, die ich gern mehr gemocht hätte, als ich es letztlich tue. Vom retro-futuristischen Design über die interessanten Story-Ansätze bis hin zur Zeitspulmechanik ist das neue Spiel von Fullbright voller Dinge, die einen Science-Fiction-Fan wie mich sofort abholen sollten. So richtig will der Funke dann aber nicht überspringen. Das liegt vor allem an den Charakteren, die es nie schaffen, dass ich mich wirklich für ihr Schicksal interessiere. Stattdessen ist die Tacoma-Besatzung eher das Hintergrundrauschen in einer spannenden Geschichte, die eigentlich erst in den letzten Minuten des Spiels wirklich beginnt. Tacoma ist also ein spielbarer Science-Fiction-Film, der vor allem durch seine erfrischende Hologramm-Erzählweise lebt.

nik finden wir so zum Beispiel sowohl Botaniker Andrew und seine Arbeitsstelle als auch das medizinische Labor und die Kabine von Sareh. Diese Module sind somit zentrale Handlungsorte, an denen uns ODINs AR-Simulation in der Regel jeweils einen so genannten Gruppendatensatz (ein größeres Gemeinschaftsereignis) als auch verschiedene kleine Datensätze (das Erlebnis einer pro Person) bietet.

### Walking Simulator im All

Im Kern läuft das Spiel immer gleich ab: Wir folgen jedem einzelnen Charakter der Tacoma in einer Situation, bis wir alle benötigten Informationen gesammelt haben, um in das nächste Modul zu dürfen. Während wir die Umgebung erkunden, ist unser eigener tragbarer Computer (das Data Transfer Device) mit ODIN verbunden. Ein Blick darauf verrät, welcher Prozentsatz der Datensätze noch fehlt, bevor es weitergeht. Es ist eine praktische Orientierungshilfe, die verhindert, dass



Die Crewmitglieder werden durch unterschiedlich farbige Hologramme dargestellt.

wir ziellos auf der Tacoma umherirren, schränkt gleichzeitig aber auch unsere Bewegungsfreiheit ein. Die einzigen Rätsel, über die wir bei unserer Suche stolpern, sind verschlossene Türen und unvollständige beziehungsweise fehlerhafte Daten in der privaten Kommunikation der Crew. Erstere lassen sich leicht lösen, indem wir entweder nach dem passenden Code in der Umgebung suchen oder die Zeit an eine Stelle spulen, an der ein Crewmitglied die passenden Zahlen am Schloss eingibt. Letztere sorgen vor allem für etwas mehr Spannung, da uns so wichtige Informationen vor-enthalten werden. Viel mehr hat Tacoma spielerisch nicht zu bieten.

### Blasse Charaktere und fehlende Klischees

Ähnlich wie andere Genre-Vertreter legt Tacoma seinen Fokus weniger auf abwechslungsreiches Gameplay, sondern stattdessen auf Charaktere und Handlung. Ein Großteil der Geschichte wird durch die Umgebung der Tacoma erzählt. Überall finden wir Hinweise auf die Personen, die auf der Station leben und arbeiten, auf ihre Vorlie-

ben, Interessen, Probleme und Sorgen. u schicken. So ist etwa Netzwerkspezialist Natali am überlegen, welches Körperkissen einer K-Pop-Band sie sich am liebsten kaufen möchte, und Administrator E.V. spielt in der eigenen Kabine Gitarre. Trotz der vielen Hinweise schaffen es die Figuren aber nicht, innerhalb der drei Spielstunden von Tacoma wirklich zum Leben zu erwachen. ★

## TACOMA

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i5 1,9 GHz / AMD FX-8320  
GeForce GTX 460 / Radeon HD 5670  
4 GB RAM, 11 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i7 2,9 GHz / AMD FX-9590  
GeForce GTX 660 Ti / Radeon R9 270  
8 GB RAM, 11 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- stimmungsvolle Klangkulisse
- cooles, retro-futuristisches Design
- tolle Lichtstimmung
- Liebe zum Detail
- optisch recht abwechslungslos

### SPIELDESIGN



- coole Zeitspulmechanik
- mehrere Dinge passieren gleichzeitig
- viele Interaktionsmöglichkeiten mit Umgebung
- Augmented Reality statt Audiologs
- keine spielerische Abwechslung

### BALANCE



- leicht zugängliche Mechanik
- AI als subtile Orientierungshilfe
- keine Frustrationsmomente
- keine spielerische Herausforderung
- keine wirklichen Rätsel

### ATMOSPHÄRE/STORY



- interessante Geschichte
- erfrischende Erzählweise
- befriedigendes Ende
- Spannung fehlt
- blasse Charaktere

### UMFANG



- viele optionale Interaktionsmöglichkeiten
- künstliche Längen wegen Rückspulfunktion
- sehr kurz
- kein Wiederspielwert
- wenig zu entdecken

### FAZIT

Tacoma ist ein spielbarer Science-Fiction-Film mit spannenden Ideen, der aber spielerisch und emotional eher leicht ausfällt.



Trotz unterschiedlicher Gemüter kommt keine wirkliche Spannung in der Extremsituation auf.



## Albion Online

## ENDLOS IST DER GRIND?

Genre: **Sandbox-MMO** Publisher: **Sandbox Interactive** Entwickler: **Sandbox Interactive** Termin: **17.7.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Online-Registrierung)**

## Albion Online will als Sandbox-MMO vollkommene Freiheit bieten. Funktioniert das?

Von Kevin Nielsen

Eine Online-Welt mit völliger Freiheit? Das klingt gut, da wollen wir dabei sein. Der Start ins Abenteuer fällt bei Albion Online erst mal recht konventionell aus: Wir erstellen im Charaktereditor erst mal ein glanzvolles Ebenbild. Dieser Editor entpuppt sich allerdings als relativ schlicht und bietet nur wenige Möglichkeiten zur Individualisierung: Geschlecht, Haut- und Haarfarbe, Frisur, fertig. Und dann stehen wir auch schon in Unterwäsche in der Landschaft.

### Lernen, aber nicht alles!

Trotz eines gelungenen Tutorials, das die Möglichkeiten (Ritter oder Landwirt oder Händler oder, oder, oder) aufzeigt, gibt es noch viele Elemente, die wir selbst entdecken müssen, etwa wie das PvP-System funktioniert oder welche PvE-Aktivitäten zur Verfügung stehen. Zu Beginn erlernen wir beispielsweise, wie man Rohstoffe sammelt und diese verarbeitet. Damit stellen wir auch unsere erste Rüstung und unsere erste Waffe her. Letztere ist besonders wichtig. Die Waffe legt mehr oder weniger fest, was wir können. Entscheiden wir uns zum Beispiel für einen Stab, dann spielen wir als Magier und greifen mit Feuerzaubern an. Oder wir



Im Kampf bekommen wir direktes Feedback über den zugefügten oder erhaltenen Schaden.

heilen. Dabei gilt: Selbst wenn wir in Landwirt machen, kommen wir nie ganz ums Kämpfen herum, denn die Welt von Albion Online ist voll von Tieren, Räubern, Riesen.

Gespielt wird aus der Iso-Perspektive, wir steuern unseren Charakter mit der Maus. Ärgerlich dabei: Albion Online blendet nicht immer rechtzeitig alle Felsen, Bäume und Häuser aus, um freie Sicht auf unseren Charakter zu bieten.

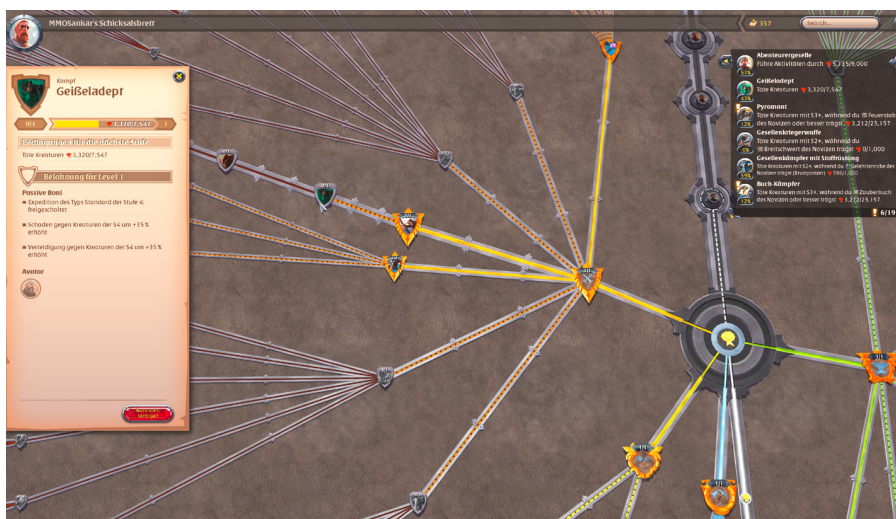
### Grind und Handel

Um uns zu orientieren, ziehen wir das sogenannte Schicksalsbrett zu Rate. Das weitläu-

fige Brett erschlägt einen auf den ersten Blick etwas, wer sich aber zum Beispiel mit Path of Exile auskennt, wird sich darauf gleich heimisch fühlen. Wir wählen auf dem Brett keine Fähigkeiten, sondern suchen uns nur einen Weg aus. Durch Aktivitäten im Spiel beschreiten wir dann diesen Weg und schalten so Belohnungen wie auch Fertigkeiten frei. Beim Spielen haben wir die Aufgaben des Schicksalsbretts folglich immer im Hinterkopf, klassische Quests gibt's nach dem Tutorial ohnehin nicht mehr.

Und dann setzt der Grind ein, denn das Motto von Albion Online lautet »Wiederholung macht den Meister«. Wir können allerdings nicht nur einen Weg bestreiten, sondern mehrere und das sogar gleichzeitig. Schlussendlich können wir mit viel Zeit das gesamte Schicksalsbrett freispielen.

Unser Schicksal in Albion Online lastet allerdings nicht allein auf unseren Schultern, sondern auch auf denen unserer Mitspieler – und anders herum. Genauer: Die gesamte Wirtschaft wird von Spielern gesteuert. Wenn wir also nur in Sammelei machen und deswegen mies darin sind, Waffen oder Rüstung herzustellen, kaufen wir die Dinge im Auktionshaus. Wie immer bestimmen Angebot und Nachfrage den Preis. Und soweit wir das bisher beurteilen können, scheinen die Preise recht stabil zu sein und der Markt dürfte langfristig funktionieren, da selbst einfache Materialien im höherstufigen Bereich gebraucht werden.



Das Schicksalsbrett zeigt diverse Wege und damit Entwicklungsmöglichkeiten auf.





Auf unserer Insel dürfen wir Gebäude errichten. Je nach Bauplatz auch eine Schmiede.

### Das tut weh

Wer nicht immer nur den Wegen des Schicksalsbretts folgen will, der geht auf eine der Expeditionen. Diese schicken uns allein oder als Gruppe durch ein Portal in einen instanzierten Bereich. Dort gilt es dann, den jeweiligen (vergleichsweise schwachen) Endgegner zu besiegen. Des Weiteren gibt es für kleinere Gruppen Dungeons, größere Trupps wagen sich an Weltbosse. Zudem können wir uns dem PvP-Modus widmen. Hierbei dürfen wir in den »Gilden versus Gilden«-Kämpfen Territorien erobern, um dort dann Siedlungen hochzuziehen. Normales PvP findet in ausgewiesenen Gebieten der offenen Welt statt. Wer hier allerdings keine hochstufige Ausrüstung trägt ...

Gehen wir drauf, haben wir die Wahl: Entweder warten wir eine Wiederbelebungszeit (PvP bis zu drei Minuten, PvE bis zu 30 Sekunden) ab und stehen automatisch wieder auf, oder wir entscheiden uns, ganz zu sterben. Beides unschön: Bei der ersten Variante nimmt unsere Ausrüstung signifikanten Schaden, der mit jedem weiteren Ableben

schlimmer wird. Bei Variante zwei müssen wir, sofern wir keine Ersatzklamotten haben, in Unterwäsche zu unserer Leiche latschen und unser Zeug wieder einsacken – sollte das nicht schon wer anderes getan hat.

### Die eigene Insel

Das Schicksal eines jeden Sandbox-MMOs ist es, dass es kein wirkliches Ende hat. Aber natürlich gibt's in Albion Online erstrebenswerte Ziele, und fast wie im echten Leben ist so ein Ziel die eigene Bude. Wir können etwa in der Stadt ein Grundstück kaufen und darauf ein Haus bauen. Allerdings kommt hier ebenfalls die Realität ins Spiel, die Grundstücke in den Städten sind momentan immer restlos ausverkauft. Wir können uns aber auch gleich eine ganze Insel zulegen und darauf unser eigenes kleines Reich zusammenkloppen. Blöderweise verlangt Albion Online für den Kauf einer Insel den Premium-Status (mehr dazu im Kasten). Bis zur eigenen Insel werden aber ohnehin viele, viele Stunden vergehen. Denn nur auf den ersten Blick sieht Albion Online wie harmlose Zwischen-



Kevin Nielsen  
@Cpt\_Sankar



Albion Online hat einige sehr interessante Ideen. Das Schicksalsbrett hat mich zu Beginn zwar förmlich erschlagen, bietet aber inzwischen eine gute Orientierungshilfe und ist gleichzeitig eine sehr gute Motivation, einen bestimmten Weg weiterzugehen. Zudem gibt es im Spiel viele Beschäftigungsmöglichkeiten, zum Beispiel die Expeditionen, die Dungeons, die Weltbosse, das Housing und den PvP-Modus – eintönig wird es also nicht. Ich mag die Freiheit, die mir das Spiel lässt, auch wenn die Features einzeln betrachtet vielleicht ein wenig oberflächlich bleiben. Schlussendlich ist Albion Online ein Titel für jeden, der vor einem gewissen Grad an Grind nicht zurück schreckt und der auch ohne Questreihen vor sich hinwerkeln kann.

durch-Unterhaltung aus. Es entpuppt sich schnell als Spiel mit einigem Anspruch, ohne dabei zu komplex zu werden. Um diese Tiefe genießen zu können, muss man sich allerdings dem Grind hingeben. Und das ist sicherlich nicht jedermanns Sache. ★

## ALBION ONLINE

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Pentium 4 1,8 GHz / Athlon XP 1700+  
GeForce 210 / Radeon X600 Series  
2 GB RAM, 3 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core 2 Duo E4400 / Athlon 64 X2 4200+  
GeForce GT 340 / Radeon X1900GT  
4 GB RAM, 3 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- stimmige Comic-Grafik
- übersichtliche Benutzeroberfläche
- liebvolle kleine Details in der Spielwelt
- dynamischer Tag- und Nacht-Wechsel
- keinerlei Sprachausgabe

### SPIELDESIGN



- funktionierendes freies Wirtschaftssystem
- große Entscheidungsfreiheit
- gutes Kampfsystem
- Iso-Perspektive nicht ausgereift
- Abonnenten werden zu stark bevorteilt

### BALANCE



- fairer Schwierigkeitsgrad
- ausgewogenes Handwerkssystem
- PvP-Einstieg schwer
- Genre-Neulinge werden früh allein gelassen
- Tode werden für Einsteiger zu stark bestraft

### ATMOSPHÄRE / STORY



- alle Spieler auf einem Server
- lebendige Spielwelt
- Umgebung lädt zum Erkunden ein
- keine Story oder Rahmenhandlung
- wenig bis teilweise gar keine Hintergrundmusik

### UMFANG



- große Spielwelt
- viele Herausforderungen
- sehr viele Wege zur Charakterentwicklung
- viele Nebenbeschäftigungen
- Inselkauf nur mit Premium-Status

### FAZIT

Albion Online bleibt trotz des Grinds dank der vielen und frei wählbaren Möglichkeiten zur Charakterentwicklung sehr motivierend.



### Erfolg zum Kaufen?

Um Albion Online spielen zu können, müssen Sie mindestens das Standard-Paket (30 Euro) kaufen, danach fallen keine weiteren Kosten an. Optional wird der Premium-Status angeboten, also das klassische Abo mit monatlichen Gebühren. Als Abonnent bewegt man sich deutlich schneller über das Schicksalsbrett, sackt grundsätzlich mehr Rohstoffe oder hat eine höhere Chance auf bessere Qualität bei der Herstellung von Ausrüstung. Gerade im Hinblick auf PvP-Duelle geraten da Normalspieler schnell ins Hintertreffen. Immerhin: Man kann sich das Abo auch über im Spiel verdientes Geld finanzieren, wie beispielsweise in Eve Online oder World of Warcraft. Der zeitliche Aufwand dürfte aber recht hoch ausfallen. Wer kein Abo abschließen will, aber trotzdem einen auf dicke Tasche machen möchte, der kauft sich Spielgold und tauscht das gegen Spielsilber ein, mit dem er dann im Auktionshaus auf den Putz hauen kann. Der Wechselkurs ist wie beim System in Guild Wars 2 ständig in Bewegung.

## Mach Es Schneller!

**Kaufe Premium und erhalte:**

- + 20 Lernpunkte pro Tag
- + 10000 Handwerksstoks pro Tag

**Abonnement:**

- 1 Monat\* \$ 9.95/mo
- 3 Monate\* \$ 8.95/mo

**Du hast:**

- 82 Tage weiterbildend
- 11.500



## The Long Dark

# ALLEIN UNTER WÖLFEN

Genre: **Adventure** Publisher: **Hinterland Studio** Entwickler: **Hinterland Studio** Termin: **1.8.2017** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**  
 USK: **noch nicht geprüft** Spieldauer: **30+ Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **nein (GOG)**

**Genug davon, sich in Ark: Survival Evolved und Co. mit anderen Spielern um wertvolle Ressourcen zu prügeln? The Long Dark schickt uns ganz allein in die Wildnis, was den Überlebenskampf dort umso intensiver macht.** Von Elena Schulz

Schnee, Tannen und Felsen – mehr sehen wir nicht, als wir unsere ersten Schritte in der kanadischen Wildnis tun. Keine Mission, kein Ziel, nur eisige Luft, von der Kälte sichtbar gemachter Atem und das Frösteln unserer Spielfigur. Momentan ist noch alles in Ordnung, ein Blick auf den Charakterbildschirm verrät, dass die Anzeigen für Hunger, Durst, Energie und Wärme noch fast voll sind. Aber wir ahnen schon, dass das nicht lange so bleiben wird – nicht umsonst ist The Long Dark ein Survival-Spiel.

Wie das Genre funktioniert, ist mittlerweile bekannt: Man werfe den Spieler in eine riesige Sandbox-Welt, gebe ihm ein Crafting-System an die Hand und setze ihn allerlei Gefahren wie wilden Tieren, Nahrungsknappheit oder rauem Wetter aus. Bei vergleichbaren Titeln wie Ark: Survival Evolved, Rust oder DayZ entsteht vor allem durch den Multiplayer-Aspekt eine ganz besondere Dynamik: Man schafft gemeinsam mit anderen

Spielern seine eigene Geschichte, sie sind gleichzeitig die größte Gefahr und der wichtigste Verbündete in der offenen Welt. Eine mitunter frustrierende Angelegenheit, die The Long Dark bewusst ausklammert, denn es ist ein reines Singleplayer-Survival-Spiel. Es schickt uns ganz allein in die Wildnis mit einer simplen Aufgabe: Überlebe! Wie wir das machen, was wir dabei entdecken, sogar wie schwer unser Überlebenskampf sein soll, das alles bleibt uns überlassen.

Aber reicht dieser Traum für Survival-Puristen aus, um Spieler bei der Stange zu halten? Und wie gut lässt sich das freie Sandbox-Gameplay mit einer packenden Geschichte verknüpfen? Diese Frage will The Long Dark mit dem episodischen Story-Modus »Wintermute« beantworten. Zum Release sind bereits die ersten beiden Folgen verfügbar, in denen wir uns abseits der Survival-Sandbox dem grausamen Überlebenskampf gestellt haben.

## Schluss mit Fast Food

Wir stürzen uns für den Test als erstes in die Überlebens-Sandbox und werden gleich von ein paar Komfortfunktionen überrascht: Während viele Survival-Spiele nicht unbedingt als zugänglich gelten, können wir hier bequem zwischen vier ausführlich beschriebenen Schwierigkeitsgraden wählen.

Die entscheiden, ob wilde Tiere angreifen, wie viele Ressourcen es gibt, und wie an-

spruchsvoll die Überlebensmechaniken sind. Zusätzlich stehen noch sieben Gebiete zur Auswahl, die sich ihrerseits mit zahlreichen Ressourcen und Unterkünften an Anfänger, oder mit rauer Wildnis und allen damit verbundenen Gefahren an Survival-Profis richten.

Im nächsten Schritt ist aber Schluss mit Komfort, wir werden einfach in die Welt hineingeworfen – ein Tutorial oder irgendwelche Erklärungen gibt es nicht. Als Anhaltspunkt dienen nur die vier Leisten für Hunger, Durst, Energie und Kälte, die wir über das Menü abrufen können. Während das Interface sehr minimalistisch gehalten ist, offenbart sich im Menü-Bildschirm eine Flut an komplexen Faktoren, die unser Überleben beeinträchtigen können.

Den Hunger können wir beispielsweise über gefundene Überbleibsel der Menschen in der Region stillen. Was mit denen passiert ist, klärt der Story-Modus. Schnabulieren wir aber nur Knabberzeug wie Salzcracker, bringt das kaum etwas und steigert sogar unseren Durst. Deutlich nahrhafter ist frisches Fleisch, das müssen wir uns aber erst jagen oder Wölfen einen Kadaver abluchsen. Da wir uns von rohem Fleisch Infektionen holen können, sollten wir es nur gut durchgebraten verspeisen. Jedes Lebensmittel verfügt über genaue Angaben, was Haltbarkeit oder Kalorien angeht, genauso wie Aktivitäten je nach Anstrengung mehr oder weniger Kalorien verbrennen.

## Der Tod im Nacken

Die anderen Überlebensmechaniken funktionieren ähnlich: kompliziert, aber schlüssig. Damit fühlt sich die Survival-Sandbox sehr

## Warum keine finale Wertung?

Wie bei den Telltale-Adventures oder anderen Episoden-Spielen verzichten wir vorerst auf eine Wertung, bis alle fünf Episoden erschienen sind. Zwar verfügt The Long Dark noch über eine Survival-Sandbox, der Story-Modus verspricht aber so viel Spielzeit, dass er ein wichtiger Teil des Spielerlebnisses ist. Deshalb vergeben wir lediglich eine Wertungstendenz und weisen im Wertungskasten auf noch »wackelige« Punkte hin.



Im Abendlicht sehen die lebensfeindlichen Winterlandschaften wunderschön aus.





**Elena Schulz**  
@Ellie\_Libelle



Als Survival-Neuling hat mich in The Long Dark der Ehrgeiz gepackt: Ich will unbedingt überleben, sehen wie weit ich komme und meine Methoden verbessern. Selbst jetzt, nach zahlreichen Spielstunden, passiert es mir immer wieder, dass ich unachtsam bin, einen Wolf übersehe oder versehentlich in mein Lagerfeuer laufe und mir Verbrennungen hole.

Alles hat Konsequenzen und oftmals fühle ich mich wie eine Vollidiotin, aber ich lerne aus meinen Fehlern, werde immer besser und drehe die lebensfeindlichen Bedingungen zu meinen Gunsten. Endlich verstehe ich, was den Reiz »dieser Survival-Spiele« ausmacht. Etwas, was mir Ark und Co. nie so recht vermitteln konnten. Die Story ist dann noch das Sahnehäubchen, das mich mit seiner liebevollen Inszenierung endgültig packt. Auch für die kommenden Episoden bin ich zuversichtlich, dass The Long Dark mich immer wieder leicht in seine Welt entführen wird.

realistisch an. Wenn wir unachtsam sind und Verdorbenes essen oder zu lange in der Kälte bleiben, müssen wir eben mit den Folgen leben. Auch Wetter sowie Tag- und Nachtwechsel fühlen sich echt an: Wenn es dunkel ist oder ein Schneesturm wütet, sehen wir so gut wie gar nichts mehr und der Wind verhindert, dass wir ein lebenswichtiges Feuer anzünden können.

Anfangs frustriert das sehr, da man viele nützliche Mechaniken oft erst spät heraus-



Hat man ein Lagerfeuer entzündet, kann man Essen kochen oder Schnee schmelzen.

findet: Beispielsweise, dass man Schnee über einem Lagerfeuer schmelzen und anschließend abkochen kann. Oder die eigene Kleidung mit Stoffresten reparieren, um den Kälteschutz zu steigern.

Aber gerade dieses völlig freie Entdecken der Welt macht auch den Reiz von The Long Dark aus: Wir müssen uns sehr genau überlegen, wie wir mit unseren Ressourcen haushalten. Zeit und Energie sind so kostbar, dass sich selbst simple Entscheidungen bedeutsam anfühlen. Finden wir bestimmte Lehrbücher, können wir stundenweise forschen, um unsere Fähigkeiten in diesem Bereich zu verbessern. Wir können das Buch aber auch als Brennstoff benutzen – wir verlieren wertvolles Wissen, behalten dafür aber vielleicht unser Leben für den Moment.

Hat man die Mechanik erst einmal durchschaut, wird aus Frust schnell Spaß, weil man immer routinierter im Überleben wird. Dauerhaft lästig bleiben nur tierische Geg-

ner wie Wölfe oder Bären. Auf den höheren Schwierigkeitsgraden folgen sie uns über weite Strecken und ziehen uns beim Angriff selbst wenn wir uns mit Waffen verteidigen einen großen Teil der Lebensenergie ab. Anschließend müssen wir mühsam unsere Wunden verbinden und desinfizieren und uns lange ausruhen, um wieder zu Kräften zu kommen – das bremst das Spiel.

Stirbt man trotzdem, kann man nicht einmal den letzten Speicherpunkt laden – im Survival-Modus gilt Permadeath. Zwar kann man es so immer wieder aufs Neue versuchen, gerade bei einer so großen Welt voller Ressourcen und interessanter Orte fehlt uns aber ein freier »Touristen-Spielmodus« ohne diese manchmal frustrierende Einschränkung. So aber werden die immer gleichen Anfangssequenzen mit wenigen Ressourcen schnell repetitiv und eintönig, auch weil durch das minimalistische Crafting-System die Möglichkeit fehlt, eine richtige Basis zu



Der schöne Zeichenstil kommt bei den filmischen Zwischensequenzen besonders gut zur Geltung.



errichten oder komplexe Maschinen zu bauen. Wir können lediglich Werkzeug aus Rohstoffen zusammenklicken. Eine nette zusätzliche Abwechslung bieten aber die Herausforderungen, die uns vor besondere Aufgaben stellen: Mal müssen wir Nahrung vor einem Sturm horten, mal einem hungrigen Bären über weite Strecken entkommen.

### Frostiges Firewatch

The Long Dark gleicht die Wiederholungen mit vielen spannenden und optisch ansprechenden Orten aus: Der Scherenschnitt-Stil erinnert angenehm an das Indie-Kleinod Firewatch. Gerade Nordlichter, Sonnenunter- oder -aufgang bringen die winterliche Landschaft wunderbar zur Geltung.

Aufgrund ihrer Größe ist die Spielwelt streckenweise sehr leer, dafür freut man sich aber umso mehr, wenn man nach einer harten Zeit endlich auf einen Leuchtturm, ein Dorf oder ein im Eis stecken gebliebenes Schiff stößt. Einziger Wermutstropfen ist hier, dass gerade große Objekte wie Autos oder Gebäude sehr klobig wirken und die Umgebung generell detailarm bleibt.

### Im Auge des Sturms

The Long Dark hat aber noch ein Ass im Ärmel, ein ziemlich großes sogar: Schließlich bieten allein die ersten beiden Episoden von »Wintermute« rund 15 Stunden Spielspaß und klingen so selbst schon wie eine vollwertige Kampagne.

Der Story-Auftakt hört sich ebenfalls vielversprechend an: Wir stürzen als Pilot Will gemeinsam mit der Ärztin Astrid nach einem geomagnetischen Sturm über der Wildnis Nordkanadas ab. Weil von Astrid nach dem Unglück jede Spur fehlt, machen wir uns auf sie zu suchen und stellen schockiert fest, dass alle Bewohner der Eiswüste vor irgend- etwas geflohen sind. Filmisch inszenierte Cutscenes sind das Highlight der Kampagne, auch weil sie so gekonnt mit feinen Gesten und Mimik spielen. Wir erkennen sofort, was in den Figuren vorgeht, was sie ängstigt und worauf sie hoffen, was sie sehr greifbar und menschlich macht.



Hat ein Wolf einen Rehkadaver zurückgelassen, kann man ihn zerlegen. Das Fleisch muss vorm Verzehr aber gegart werden, um Infektionen zu vermeiden.

Auch abseits der Sequenzen gibt sich The Long Dark Mühe, Story und Survival miteinander zu verknüpfen. Das klappt mal mehr, mal weniger gut: Anfangs nach dem Flugzeugabsturz fühlt es sich logisch an, dem einfachen Tutorial zu folgen, später werden aber gerade Sammelaufgaben für NPCs lästig. Zwar macht es Sinn, dass uns die Einsiedler erst helfen, wenn wir ihr Vertrauen gewonnen haben, mit diesem System wäre aber mehr möglich gewesen.

### Einer geht noch!

Letztendlich beeindruckt The Long Dark aber vor allem mit seiner Vielfalt. Seit dem Early-Access-Start wurden nicht nur unzählige Ressourcen und Systeme hinzugefügt oder umgestaltet, sondern es kam eben auch ein wirklich ausführlicher Story-Modus hinzu, der uns nach den ersten beiden Episoden neugierig auf mehr macht. Und selbst abseits der Geschichte werden wir als Singleplayer glücklich.

Warum? Man könnte sich auch fragen, warum wir uns das Ganze überhaupt antun – wo bleibt der Spaß, wenn man ständig gegen Hunger und Kälte kämpft, einem Wölfe auf Schritt und Tritt folgen und man trotz großer Vorsicht doch schließlich stirbt, weil

man in seiner Not ein verschimmeltes Kaninchen gegessen hat? Die Antwort bekommen wir jedes Mal, wenn wir genau in der richtigen Sekunde eine rettende Unterkunft erblicken oder das Lagerfeuer nach dem fünften Versuch, es anzuzünden, endlich wohligh zu knistern beginnt und uns damit vor dem Erfrieren rettet. Es ist dieses wunderbare »Nur-noch-ein-kleines-bisschen«-Prinzip, das uns immer weitermachen lässt. Wir haben es bestimmt gleich geschafft. Und dann wird alles gut. ★

## THE LONG DARK

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i5-650 / Athlon II X4 600e  
Geforce 9600 GS / Radeon HD 6770  
2 GB RAM, 1 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i7-860S Quad / Phenom II X6 1035T  
Geforce GTX 555 / Radeon HD 5830  
8 GB RAM, 1 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



☑ Scherenschnittstil ☑ Top-Sprecher und stimmungsvoller Soundtrack ☑ tolle Licht- und Wettereffekte ☑ eintönige Umgebung  
☐ etwas klobige Objekte

### SPIELDESIGN



☑ komplexes Survival-System ☑ viele Verwendungszwecke der Ressourcen ☑ gute Mischung aus Erkunden und Craftern ☑ Spiel nimmt einen nicht an der Hand ☐ nach einer Weile etwas repetitiv

### BALANCE



☑ Schwierigkeit und Gebiet in der Sandbox frei einstellbar ☑ Tutorial im Story-Modus ☑ sehr intuitive Mechaniken ☐ kein freies Speichern ☐ Wölfe und Bären als Gegner zu stark

### ATMOSPHÄRE / STORY



☑ gut inszenierte Geschichte ☑ glaubhafte Charaktere ☑ Fesselt die Story langfristig? ☑ Klappt die Verbindung zwischen Survival und Story? ☐ unfertig wirkendes Vertrauenssystem

### UMFANG



☑ sieben Gebiete ☑ Herausforderungs-Modi ☑ hoher Wieder-spielwert ☑ Wie lange werden die restlichen Episoden? ☐ kein freies Spiel ohne Permadeath abseits der Story

### FAZIT

The Long Dark ist stellenweise langatmig, unterm Strich ist es aber auch ein intensives Survival-Erlebnis mit einer packenden Geschichte.

8?



Entdeckt man ein Gebäude, bedeutet das in der Regel Sicherheit, Wärme und Ressourcen.



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](mailto:shop@gamestar.de)

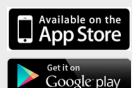
**Ja, ich bestelle das GameStar-Sonderheft »Diablo 3« für nur 8,99€ zzgl. Versand\***

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](http://www.gamestar.de/diablo)

Auch für Tablet und Smartphone: [www.gamestar.de/epaper](http://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

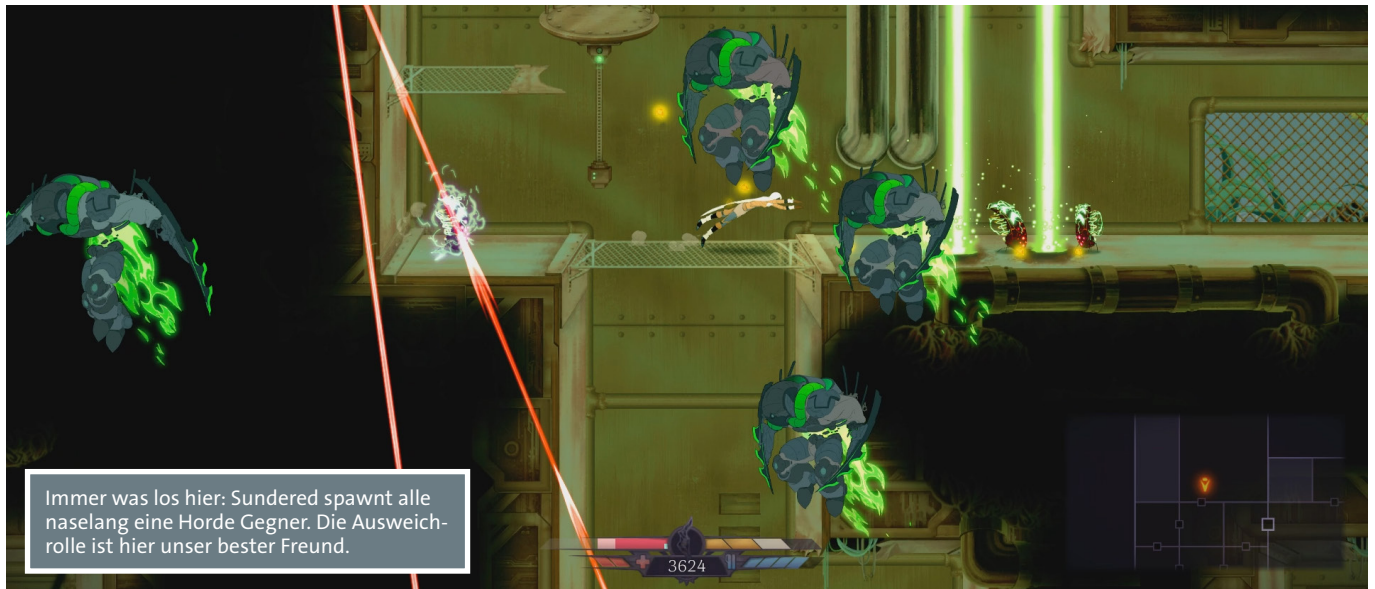




## Sundered

# HALBWEGS HITVERDÄCHTIG

Genre: **Action** Publisher: **Thunder Lotus Games** Entwickler: **Thunder Lotus Games** Termin: **28.7.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**



**Sundered ist halb Metroidvania, halb Roguelike. Das passt zusammen, macht aber nur halb so viel Spaß wie gedacht.** Von Patrick Mittler

Die Bilder prasseln nacheinander auf uns ein. Eshe, die Protagonistin des Metroidvania-Actiontitels Sundered, hüpf und springt durch ein alptraumhaft grelles Labyrinth aus Gängen. Sie steht vor epischen, handgezeichneten Panoramen. Sie führt ein paar ihrer Spezialfähigkeiten vor, einen Gleitflug und ein Schwunglasso. Ein bedrohlicher Alarm geht los. Die Schnitte werden schnell-

ler. Eshe kämpft sich durch eine Armada an Feinden. Sie schnetzelt Monster, die ebenso viele Tentakel wie Zähne haben. Weicht Robotern aus, die ein Netz aus Laserstrahlen auswerfen. Die Action drückt nochmal auf das Gaspedal: Bildschirmfüllende Bossgegner brennen Effektfeuerwerke ab, neben denen Eshe nur mehr wie ein Zwerg erscheint. Bullet-Hell-Shooter lassen grüßen. Und dann: Booooo! Ein Bass-Drop fährt Musik und Bild runter. Schwärze. Das Spiele-Logo taucht dröhnend auf. Und der Trailer endet.

Wow, Trailer inszenieren, das können die Jotun-Macher Thunder Lotus Games. Der Werbeclip zum Launch ihres neuen Titels

Sundered knallt rein wie die Vorschau zu einem Action-Blockbuster aus Hollywood. Mit solchen Kinotrailern hat der Clip zu Sundered aber noch einen Aspekt gemeinsam: Der Launch-Trailer des Actiontitels zeigt lediglich ein komprimiertes Best-Of der coolsten Momente aus dem Spiel und blendet alles aus, was dazwischen liegt. Und genau darüber müssen wir noch reden.

## Auf der einen Seite Metroidvania...

Im Grunde genommen vermählt Sundered seine großen Gameplay-Elemente (Metroidvania und Roguelike) genauso gekonnt, wie im Trailer knackig auf den Punkt gebracht. Heldin Eshe stolpert in einem Sandsturm über ein Höhlensystem, fällt zu tief rein, als dass sie aus eigener Kraft wieder rauskommt, wird aber von einer mysteriösen Stimme vorangetrieben, die ihr unglaubliche Kräfte verspricht. Genauso wie in guten alten Super-Metroid-Zeiten erkunden wir also unser ausgesprochen schickes und handgezeichnetes Gefängnis. Es ähnelt einem großen Labyrinth. Einige Wege sind verschlossen, bis wir die nötigen Fähigkeiten finden, etwa einen Doppelsprung oder eine Energiekanone, die durch Wände feuert.

Die weitverzweigte Map können wir aber schon zu Beginn recht frei erkunden. Jeder Spieler wird deshalb zunächst auf andere Minibosse stoßen oder andere Fähigkeiten zuerst finden. Außerdem werden, bis auf einige fix platzierte Räume, weite Gebiete bei



Zwischen den Kämpfen verbessern wir die Werte von Eshe in diesem Hub samt ausufernden Skilltree.



jedem Run zufallsgeneriert. Womit wir beim Roguelike-Einschlag wären.

### ... auf der anderen Roguelike

Sundered ist ziemlich knackig, da uns das Spiel alle paar Räume einen Haufen Gegner vor die Nase spawnt. Wuselige Nahkämpfer in diversen Variationen, Geschützroboter die durch Wände feuern, kleine Meteore die explosiv auf Eshe zu donnern – wir hauen quasi am laufenden Band Massen an Feinden zu Klump. Und sterben dutzende Tode. Das gehört aber dazu, da wir dann die Splitter ausgeben können, die aus besieigten Feinden gepurzelt sind. Im zentralen Hub steht ein weit verzweigter Skilltree, über den wir Lebensenergie, Schild, Waffenschaden, Regeneration und viele weitere kleine Parameter verbessern. Minibosse, meist Elite-Varianten der Standardgegner, belohnen uns zusätzlich mit Perks, von denen wir im Spielverlauf auch bis zu drei im Skilltree auswählen dürfen. Die geben uns Vor- und Nachteile: Einer kappt etwa unsere Lebensleiste um zwei Drittel, dafür haben wir einen deutlich stärkeren Schild und wir bekommen einige Slots für Heil-Items, die unseren Schild instant wieder auffüllen.

In den besten Momenten von Sundered greift das alles wunderbar ineinander, denn ein optimaler Run ist gespickt mit triumphalen Höhepunkten. Wir freuen uns, wenn wir nach harten Kämpfen einen Raum voller Container finden, aus denen hunderte Splitter zum Einkaufen purzeln. Oder wenn wir in



Die handgezeichnete Grafik ist äußerst schick. Fährt die Kamera mal raus, gibt's garantiert wie bei dieser Statue ein imposantes Panorama zu sehen.

ein neues Gebiet vorstoßen, das ein anderes, aber ebenso schick handgezeichnetes Design hat, wie das gesamte Spiel. Oder wenn wir vor einem der gigantischen Bossgegner stehen. Wenn wir dann mit der zwerghaften Eshe bildschirmfüllenden Attacken ausweichen, fetzt das wie in einem Bullet-Hell-Shooter. Aber zwischen diesen Momenten könnte Sundered getrost ein wenig spaßiger sein.

### Der zähe Kitt zwischen den Highlights

Wir hauen uns durch Gegnerwellen, die sich rasch wiederholen, die zufallsgenerierten Korridore wirken bald sehr austauschbar, und wer nicht aufpasst und erst mal zu öffnende Abkürzungen übersieht, muss nach dem Ableben recht lange Laufwege in Kauf nehmen. Das Ganze wirkt stellenweise sehr zäh, was wiederum nur deshalb so auffällt, weil Sundered uns für dieses Grinding einen Tick motivierender belohnen könnte.

Auch nach einigen Stunden und dutzenden eingesammelten Perks und Fähigkeiten wirken die Möglichkeiten von Eshe recht beschränkt. Wir nutzen nach wie vor nur die Ausweichrolle, dreschen stupide mit einem Standardangriff auf die Feinde ein und lassen nur ab und an mal einen Schuss los. Investieren wir unsere gesammelten Splitter im Skilltree, kommen oft nur ein paar Prozent mehr Schaden und ein paar Prozent Lebensenergie dabei raus, und das spüren wir im Kampf wiederum kaum.

Sundered zieht sich deshalb zwischen seinen Höhepunkten ein bisschen wie Kaukummi. Die Story fängt das nur bedingt ab, denn die Stimme im Kopf von Eshe ergeht sich lediglich in vagen Andeutungen über Kriege, die die Welt verwüstet haben. Es sind Entwicklungen aus der Vergangenheit, die uns aber im Spielfluss kaum berühren – auch weil die Bezeichnungen der Charaktere und Orte sehr abstrakt gehalten sind. Und auch der im Trailer angekündigte Kampf zwischen Menschlichkeit und Bösem in Eshe selbst bleibt über weite Strecken im Hintergrund. Wir haben beispielsweise die Wahl, die Belohnungen von Bossgegnern auf un-

terschiedliche Art und Weise einzulösen. Ob und welche Auswirkungen das hat, kann man mangels freiem Speichern nur durch einen Neustart herausfinden.

Sundered ist deshalb noch lang kein schlechtes Spiel. Man muss jedoch ein bisschen dröge Arbeit in Kauf nehmen, um die wirklich guten Momente zu erleben. Vielleicht hätte man die Spielzeit zu Gunsten der Highlights weiter eindampfen können – dann hätte der eingangs besprochene Trailer sein Versprechen besser eingelöst. ★

## SUNDERED

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Pentium 4 1,8 GHz / Athlon XP 1700+  
Geforce 210 / Radeon X600  
2 GB RAM, 4 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core 2 Duo E4400 / Athlon 64 X2 4200+  
Geforce GT 340 / Radeon X1900 GT  
4 GB RAM, 4 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- detailliert gezeichnete Umgebungen
- schön animierte Gegner und Bosse
- effektvolle Kämpfe
- filmreife Soundkulisse
- Levelbausteine wiederholen sich schnell

### SPIELDESIGN



- solides Metroidvania Grundprinzip
- relativ freies Erkunden der Karte
- bombastische Bosskämpfe – keine Überraschungen für Genrekkenner
- teils mühsame Wiederholungen

### BALANCE



- drei Schwierigkeitsgrade
- individueller Anspruch durch freie Wahl des Weges
- manche Kämpfe trotzdem zu leicht oder zu schwer
- wenig Erklärungen
- sehr steile Lernkurve

### ATMOSPHÄRE / STORY



- stimmige, alpträumhafte Welt
- Gefühl von ständiger Bedrohung
- episch inszeniert
- nichtssagende Story
- Déjà-vus drücken auf die Spannung

### UMFANG



- kein Neustart oder Run gleicht dem anderen
- mehr als 15 Stunden Spielzeit
- Wahlmöglichkeit an bestimmten Stellen
- Auswirkungen schwer zu erkennen
- teils weite Wege

### FAZIT

**Solider Mix aus Metroidvania und Roguelike mit epischen Bosskämpfen, dazwischen aber oft sehr konventionell und stellenweise zäh.**



Patrick Mittler  
@thegobetween

Sundered ist objektiv gesehen ein sehr solider Vertreter der Gattung Metroidvania – mir persönlich aber eben zu solide geraten, besonders im Vergleich mit der Konkurrenz. Egal ob Guacamelee, Ori and the Blind Forest, Owlboy, Icey, Outland oder Hyper Light Drifter – jedes dieser Spiele hat mit irgendeinem Spielelement überrascht. Sundered hat seine Genrekonventionen zwar beisammen und sie greifen gut ineinander, überraschen aber eben kaum. Ein Gleitsprung als Belohnung für den ersten großen Bosskampf? Passt schon, freuen kann ich mich darüber aber nur bedingt. Vielmehr fühlt es sich so an, als hätte ich das schon ein dutzend Mal woanders und besser erlebt. Überraschend kalt gelassen hat mich auch die Story. Bei ersten Bosskampf erklärt der fauchende Sprecher etwa, dass ich nun endlich den korruptierten Priester oder Propheten platt machen werde, von dem er schon die ganze Zeit faselt. Beim Schreiben dieser Zeilen kann ich mich aber partout nicht mehr erinnern, wie der Typ hieß oder warum er platt gemacht werden musste. Ich will nicht mal nachschauen. Und das passiert mir selten.



## Aven Colony

## ANNO OHNE SEELE

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **Team 17** Entwickler: **Mothership Entertainment** Termin: **25.7.2017** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**  
 USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

## Aven Colony fehlen im Test ausgerechnet die zwei wichtigsten Zutaten für ein großartiges Aufbau-Strategiespiel.

Von Maurice Weber

Der Städtebau eine Mischung aus Anno und Sim City, dazu der Überlebenskampf eines Banished – Aven Colony weiß, wo es gute Aufbaustrategie-Inspiration zu holen gibt. Doch was seine Vorbilder zu echten Meisterwerken ihres Genres gemacht hat, das kann Aven Colony nicht nachbilden. Es scheitert ausgerechnet in den beiden wichtigsten Disziplinen eines guten Aufbauspiels.

### Banisheds Mondfahrt

In Aven Colony bauen wir der Menschheit im All ein neues Zuhause. Wir besiedeln den fremden Planeten Aven Prime, indem wir zunächst fürs Nötigste sorgen: Farmen und Gewächshäuser, Strom aus Wind, Gas und Solarenergie, dazu Wasser und Baumaterial. Aber mit dem Nötigsten sind unsere Bürger nicht zufrieden. Sie werden mürrisch, wenn wir keine Luftsäuberungsanlagen installieren, wenn sie zu weit zu ihrem Arbeitsplatz laufen müssen oder Verbrecher die Nachbarschaft unsicher machen. Stellen wir uns zu blöd an, wählen uns die Kolonisten als Gouverneur ab und das Spiel ist vorbei.

Und stellen wir uns ganz toll an, können wir trotzdem noch Probleme kriegen! Denn wir haben uns keinen allzu gastlichen Planeten ausgesucht. Immer wieder müssen wir



Eine florierende Kolonie: Wir nutzen das fruchtbare Land in der Wüste, um die Bürger zu versorgen.

Katastrophen wie außerirdische Seuchensporen, Blitzgewitter und sogar riesige Sandwürmer abwehren. Außerdem bricht wie in Banished regelmäßig der Winter herein und schlägt auf unsere Farm- und Solarproduktion. Wer dann nicht genügend Vorräte angelegt hat, sieht im wahrsten Sinne des Wortes keine Sonne mehr.

All das ergibt im Grunde ein schlüssiges Aufbauspiel-Konzept und eine Weile motiviert es auch, dem Planeten eine gut geölte Kolonie abzutrotzen. Bis sich dann über kurz oder lang die zwei großen Schwächen des Spiels bemerkbar machen.

### Schwäche Nummer eins

Je länger man Aven Colony spielt, desto stärker fällt auf: Es fehlt massiv an Tiefgang. Die

Lust am stundenlangen Tüfteln und Verbessern wie in Anno oder Banished stellt sich nie ein, denn es gibt gar keinen Raum dafür. Aven Colonys große Vorbilder stellen uns im Lauf einer Partie vor immer neue Herausforderungen. Um Luxusgebäude und Nobelbürger zu unterhalten, wollen immer komplexere Warenkreisläufe verwaltet und wertvollere Ressourcen (etwa aus dem Orient in Anno 1404) erschlossen werden. Außerdem gibt es immer neue Errungenschaften für die Siedlung zu erwerben, beispielsweise Banisheds Schule für effektivere Arbeiter. Aven Colony fehlt diese Motivationskurve. Das fängt schon damit an, dass alle Gebäude aus der gleichen einzigen Bau-Ressource zusammengesetzt werden, den Nanniten. Aber auch unsere Bürger entwickeln sich nicht weiter. Ihre Bedürfnisse zu befriedigen gestaltet sich ziemlich anspruchslos. Ziehen wir ein neues Wohnviertel hoch, pflanzen wir einfach wieder den gleichen Komplex aus Standardgebäuden grob in die Gegend und müssen danach nicht weiter drüber nachdenken. Das ist zu simpel.

Individuelle Eigenschaften wie einen Bildungsgrad haben die Kerle ebenfalls nicht zu bieten. Und Transportwege und Warenkreisläufe spielen auch kaum eine Rolle. Gut, wir können später in der Mühle Weizen zu Mehl und Pasta verarbeiten oder aus exotischen Alien-Pflanzen Stimulanzmittel herstellen – aber wir können's uns genauso gut schenken. Niemand verlangt danach, und die Grundnahrungsmittel reichen völlig aus! Viel schneller als in Anno oder Banished



Im Winter können wir uns nicht mehr auf Felder und Solarstrom verlassen.





**Maurice Weber**  
@Froody42

Mich hat selbst überrascht, wie negativ sich dieser Test am Ende las. Denn Aven Colony macht anfangs einen durchaus positiven Eindruck! Ich mag die Idee eines Banished im Weltraum, und die grundlegenden Spielmechaniken funktionieren ja sogar recht gut! Es ist keineswegs so, als hätte ich mich beim Spielen ständig über irgendwelche komplett misslungenen Elemente geärgert. Nur: Ich war auch nie begeistert. Im Gegenteil, nach ein paar Stunden verflüchtigt sich jeder echte Spielspaß. Ich arbeite nur noch Routine-Bauprojekte ab, lasse stoisch die nervigen Katastrophen über mich ergehen und hätte jederzeit aufhören können, ohne das Spiel weiter zu vermissen. Schade um die guten Ansätze.

sind wir damit an dem Punkt, an dem wir unsere Kolonie gar nicht mehr nennenswert verbessern können. Wir vergrößern sie nur noch und füllen neue Gebiete nach der gleichen Routine mit den gleichen Gebäuden. Die Katastrophen können dann auch keine Würze mehr ins Spiel zu bringen. Wir sind ja viel zu reich, als dass sie uns noch gefährlich werden könnten.

### Schwäche Nummer zwei

Zu den Höhepunkten eines jeden Aufbau-spiels gehört es, sich an den Früchten seiner Arbeit zu ergötzen. Den Blick über ein beschauliches Mittelalterdorf oder eine florierende Metropole schweifen zu lassen, emsigen Siedlern beim Wuseln zuzuschauen – das gehört einfach dazu! Macht in Aven Colony aber keinen Spaß. Unsere Kolonie schlängelt sich als seelenloser Tunnelkomplex durch eine leblose Landschaft. Und wir müssen schon stark reinzoomen, um überhaupt mal ein paar Bürger zu sehen. Aber unsere Sci-Fi-Gebäude können wir selbst dann kaum auseinanderhalten! Baumeisterstolz kann so nicht aufkommen. Wir fühlen



Sinkt die Zufriedenheit unserer Bürger zu sehr, wählen sie uns ab.

## Katastrophen



Der **Sandwurm** gehört zu den größten und gefährlichsten Aliens in Aven Colony.



Aber auch diese **Sporen** können Probleme machen und unsere Gebäude infizieren.



Wachtürme schießen nicht nur auf Aliens, sondern wehren auch **Splitterstürme** ab.

keine Verbindung zu dem, was wir geschaffen haben – fatal für Aufbaustrategie!

### Die Kampagne reißt's nicht raus

Aven Colony bietet freies Bauen und eine Kampagne mit neun Missionen. Die Aufträge schaffen es aber auch nicht, Spannung ins Spiel zu bringen. Story und Figuren bleiben banal und unsere Aufgaben ergeben oft keinen Sinn. Einmal landen wir etwa in der Nähe von Alienbauten und sollen sie analysieren. Erst wenn wir das gemacht haben, fällt unseren Missionsleitern die eigentliche Siegbedingung ein: Die Forschungskolonie braucht ein Sportstadion! So haben wir selten das Gefühl, auf ein sinnvolles und motivierendes Ziel hinzuarbeiten – weder in dieser Mission, noch in Aven Colony allgemein. ★

## AVEN COLONY

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i3-3220 / AMD FX-6350  
Geforce GTX 470 / Radeon HD 7850  
4 GB RAM, 25 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i5-4670 / AMD A10-7850k  
Geforce GTX 980 / Radeon R9 390X  
8 GB RAM, 25 GB Festplatte

### PRÄSENTATION

abwechslungsreiche, teils schicke Landschaften + guter Soundtrack + gelungene Gebäudemodelle + schwachbrüstige Effekte für Katastrophen + wenige Animationen

### SPIELDESIGN

grundlegende interessante Mischung aus Aufbau und Survival + weitgehend gut nachvollziehbar + wenig Tiefgang + wird sehr schnell zur Routine + einfallslose, willkürliche Aufträge

### BALANCE

sanfter Einstieg mit Tutorial + sieben Schwierigkeitsgrade + kaum Herausforderung, sobald Kolonie reich ist + viele Luxus-Ressourcen überflüssig + Partien werden nicht anspruchsvoller

### ATMOSPHÄRE/STORY

Weltraum-Besiedelung könnte cooles Szenario sein + banale Geschichte + Siedlungen ohne Leben oder Wuselfaktor + statische Umgebungen + Katastrophen mehr nervig als spannend

### UMFANG

freies Spiel mit zehn Maps + einstellbare Parameter wie Ressourcendichte + neun Kampagnenmissionen + zu wenige Gebäudetypen + kaum Langzeitmotivation

### FAZIT

Trotz guter Ansätze flaut der Spaß in Aven Colony sehr schnell ab und macht langweiliger Routine Platz.



Diese Aliengebäude müssen wir scannen, um die belanglose Story voranzutreiben.



Genre: **Lebenssimulation** Publisher: **Game Grumps** Entwickler: **Game Grumps**  
 Termin: **13.7.2017** Sprache: **Englisch** USK: **nicht geprüft**  
 Spieldauer: **8-10 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **ja (Steam)**

## Dream Daddy: A Dad Dating Simulator

# WHO'S YOUR DADDY?



**Ein Dating-Simulator sorgt auf Steam derzeit für Furore. Obwohl oder vielleicht gerade weil es darin um homosexuelle Väter geht.**

Von Daniel Matschijewsky

Und da war sie plötzlich, diese unangenehme Stille. Beim Candlelight-Dinner, nachdem wir einen unpassenden Witz gemacht haben. Jeder von uns kennt sie, die kleinen und großen Peinlichkeiten, die beim ersten Rendezvous passieren können. Vielleicht erfreuen sich Dating-Simulationen gerade deshalb großer Beliebtheit. Bei der virtuellen Partnersuche können wir interessante, wenn auch »unechte« Menschen kennenlernen, ihnen näherkommen und Gefühle entwickeln, ohne Gefahr zu laufen, dass uns entweder unser Selbstbewusstsein einen Strich durch die Rechnung macht oder etwas gewaltig schief läuft. Dank »Dream Daddy: A Dad Dating Simulator« reiht sich nun ein weiterer, derzeit viel besprochener Kandidat in die Genre-Riege ein. Grund der hohen Aufmerksamkeit: Wir spielen einen liebesuchenden Vater, der schwul ist.

### Ein Horror-Dad zum Kuscheln

Bevor wir auf Partnerjagd gehen können, basteln wir uns unseren Daddy in einem Charakter-Editor à la Die Sims. Die Auswahl an Frisuren, Bärten und Klamotten hält sich allerdings in Grenzen, und viele der Augen-

oder Mundpartien könnten geradewegs aus einem Gruselkabinett stammen. Wo es bei der optischen Ausarbeitung an Identifikationspotenzial mangelt, gibt das Spiel bei den (weitgehend unvertonten und nur englisch untertitelten) Gesprächen und Gedanken unseres Vaters indes Vollgas. Gemeinsam mit unserer 18-jährigen Tochter Amanda sind wir in eine neue Nachbarschaft gezogen und stehen nun sprichwörtlich zwischen den Stühlen. Die Gegend ist fremd, wir kennen niemanden und überhaupt könnte jetzt endlich mal Ruhe einkehren. Klar auch, dass man sich zwar irgendwie nach einem neuen Partner sehnt, aber dass sowohl eine unbekannte Situation als auch der mangelnde Mut die Bremse reindrücken kann – das kennen wir alle. Gut, dass wir Amanda haben. Ihre quirlige und optimistische Art macht schon zu Beginn deutlich, wer in der kleinen Familie die Hosen anhat. Und sie gibt unserem Dad den Rückhalt sowie die nötige Motivation, um erste Kontakte zu knüpfen. Diese oft langen Gespräche sind ein Highlight des Spiels. Die Neckereien und

der so liebe- wie respektvolle Umgang miteinander sind klasse geschrieben und könnten glatt aus der TV-Serie »Gilmore Girls« stammen. Zumal durch die Dialoge viele familiäre Themen Platz finden, was den Figuren Leben und Persönlichkeit einhaucht.

### Die glorreichen Sieben

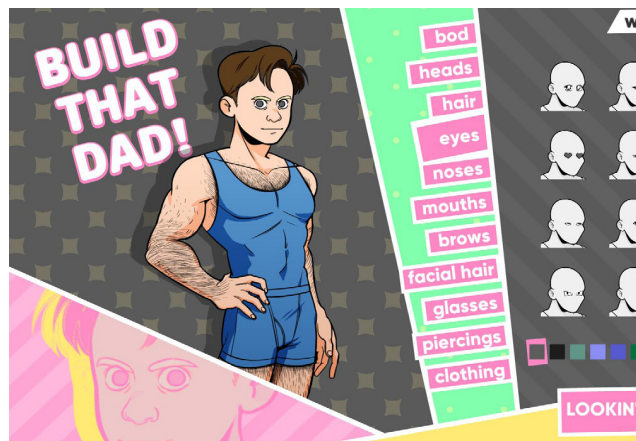
In den ersten beiden Spielstunden lernen wir die insgesamt sieben potenziellen Partner-Daddys kennen, darunter den raubeinigen Badboy Robert, Amandas Lehrer Mr. Vega oder den religiösen Joseph. Sie alle sind Väter eines oder mehrerer Kinder und der eine oder andere ist gar verheiratet – mit einer Frau. Wer nun klassische Probleme wie Eifersucht, sexuelle Irritation oder Ähnliches erwartet, den müssen wir enttäuschen. Dream Daddy zeichnet ein sorgenfreies Bild moderner Regenbogen-Familien ganz ohne Intoleranz, Diskriminierung oder gar offener Homo- und Biphobie. Das finden wir einerseits klasse, weil es eine so wichtige wie richtige Message sendet. Andererseits rauben die optimistisch-glattegebügelten Cha-

### Der Autor

Kenne ich den nicht von irgendwoher? Ja, denn Daniel war von 2004 bis 2013 Teil des GameStar-Redaktionsteams. Er ist zwar noch immer schreiberisch tätig, tut das aber mittlerweile bei einer großen Werbe- und Marketing-Agentur. Für Dream Daddy ließ er sich jedoch mal wieder zu einem Test hinreißen. Auch und vor allem, weil er das Spiel zusammen mit seinem Mann Lukas auf Herz und Nieren prüfen konnte. Die beiden klären in ihrem YouTube-Kanal »queergestreift« über homosexuelle Themen auf und wissen daher genau, auf was es bei der Männerjagd ankommt.



Wenn wir die richtige Antwort geben, steigen rosa Herzchen auf. Oder Auberginen. Das war dann eine besonders richtige Antwort.



Die Auswahl im Charakter-Editor lässt zu wünschen übrig und bietet viele gruselige Optionen. Diese Augen!

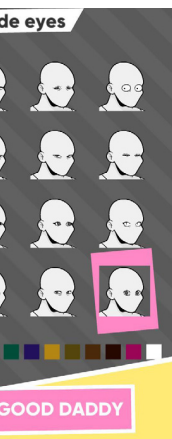




**Daniel Matschijewsky**  
@jokerfaceDE

Dating-Simulationen sind immer so eine Sache. Oft verleiten sie durch schlüpfrige Themen zum Fremdschämen oder sie nerven durch Klischees und unrealistische Prinzessinen-Stories. Dream Daddy geht die virtuelle Date-Suche aber nicht nur angenehm unverkrampft und realistisch an, sondern nähert sich dem Thema Homosexualität auch derart ehrlich und natürlich, wie es das verdient. Da ist es mir egal, dass parallel laufende Liebschaften keinen Einfluss aufeinander haben, wodurch typische Dramen wie Beziehungsstress, Streit oder Eifersucht gar nicht erst aufkommen. In Dream Daddy steht stattdessen die Kraft der Liebe und der Familie im Vordergrund, ganz gleich welche sexuelle Orientierung ein Mensch hat. Und eine solche Message ist mir unterm Strich weit wichtiger als der Hollywood-reife Herzscherz-Kitsch vieler anderer Dating-Simulationen.

raktere dem Spiel interessantes Konfliktpotenzial, das man in Dating-Simulationen eigentlich erwartet. Größtenteils wieder wettgemacht wird dieses Manko durch die toll geschriebenen Abenteuer. Gegen den Schiffsarbeiter Brian etwa bricht ein unterhaltsamer Wer-ist-der-beste-Vater-Wettbewerb aus, und als Aushilfslehrer unterstützen wir Mr. Hugo beim Bändigen seiner pubertären Schüler. Durch aufmerksames Zuhören und die richtigen Antworten lernen wir die Daddys nach und nach kennen und können entscheiden, ob wir unser Engagement verstärken oder nicht. Die Handlungsstränge laufen allerdings unabhängig voneinander ab, es wird also für keinen der Daddys zum Problem, wenn wir parallel mit einem anderen anbandeln. Schade auch hier, weil etwaige Reibereien für das Salz in der Beziehungssuppe gesorgt hätten. Die positiven Emotionen erzeugen aber eine derart konstant gute Laune, dass wir beim Test oft schmunzelnd, lachend oder mit aufgehendem Herz vor dem Monitor saßen.



Immer mal wieder müssen wir kurzweilige Puzzle- und Geschicklichkeitsspiele meistern. Anspruchslos, aber eine nette Abwechslung zum ständigen Texte lesen.



Amanda (links) hat eine neue Freundin gefunden – und will uns mit deren Dad verkuppeln.

### Gute Zeiten, schlechte Zeiten?

Wo die für das Genre so wichtigen Charaktere und Dialoge punkten, patzt Dream Daddy bei der Technik. Zwar haben die Entwickler alle Figuren liebevoll handgezeichnet, ihnen aber nur sporadische Animationen verpasst und sie vor durchweg leblosen Hintergründen platziert. Zudem sind wir über kleinere Bugs gestolpert, etwa abbrechende Musik – oder dass nach dem Neuladen eines Speicherstands plötzlich Charaktere eingeblendet wurden, die das Gespräch eigentlich schon verlassen hatten. Zudem ist nicht nachvollziehbar, wie das Rating unserer absolvierten Dates berechnet wird und warum wir beispielsweise trotz unpassender Antworten manchmal die Bestnote abstauben. Ein wenig mehr Aufwand hätten die Autoren auch in die alles einklammernde Geschichte zwischen Amanda und ihrem Vater stecken können. Denn egal wie wir mit ihr oder den Daddys vorgehen, verlaufen die internen Familienereignisse immer gleich ab. Beim etwaigen Widerspielen – was wir wegen der sieben Daddy-Stories inklusive unterschiedlicher Enden durchaus empfehlen – sind solche Déjà-vus nervige Zeitfresser. Immerhin dürfen wir alle Dialoge durch einen Maus-klick bequem vorspulen.

Für wen also ist Dream Daddy geeignet? In erster Linie für junge, schwule Männer und Väter, denn die können sich wohl am besten

in die Figuren hineinversetzen. Durch das offene und tolerante Bild, das das Entwicklerteam zeichnet, kann und sollte aber tatsächlich jeder Genre-Interessierte – egal ob homo- oder heterosexuell – einen Versuch wagen. Denn es ist erfreulich zu sehen, mit welcher Normalität hier die Vielfalt unseres gemeinsamen Lebens gezeigt, ja regelrecht zelebriert wird – und das weitgehend ohne aufdringliche Klischees oder schlüpfrige Sex-Geschichtchen, wie man sie in vielen anderen Dating-Simulationen findet. ★

## DREAM DADDY: A DAD DATING SIMULATOR

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Intel i3 6100h / AMD FX-6300  
Geforce GTX 550 Ti / Radeon 6950  
4 GB RAM, 4 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Intel i5 6100h / AMD FX-8350  
Geforce GTX 770 / Radeon R9 280X  
8 GB RAM, 4 GB Festplatte

### PRÄSENTATION

- stimmiger Comic-Stil
- liebevoll gezeichnete Figuren
- unaufdringliche Musikuntermalung
- leblose, oft detaillierte Hintergründe
- schwache Animationen

### SPIELDESIGN

- simple Point&Click-Steuerung
- kurzweilige Minispiele
- praktische Vorspul-Funktion
- direktes Feedback bei Antworten
- kleinere Bugs

### BALANCE

- Antworten wirken sich spürbar aus
- nachvollziehbare Reaktionen
- ausgeglichener Schwierigkeitsgrad
- Date-Rating nicht nachvollziehbar
- freies Speichern lädt zum Missbrauch ein

### ATMOSPHÄRE / STORY

- toll erzählte Vater-Tochter-Beziehung
- humorvolle, gut geschriebene Dialoge
- viele emotionale Momente
- teils etwas klischeehafte Figuren
- Dates haben keinen Einfluss auf einander

### UMFANG

- sieben Daddys mit je unterschiedlichen Enden
- hoher Wieder-spielwert
- viele Schauplätze und Nebenfiguren
- magerer Charakter-Editor
- recht kurze Handlungsstränge

### FAZIT

Toll geschriebener und lebensbejahender Dating-Simulator, der aber viel Potenzial verschenkt.





Pyre

# FLAMMEN DER FREIHEIT



GameStar  
Gold-Award

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Supergiant Games** Entwickler: **Supergiant Games** Termin: **11.7.2017** Sprache: **Englisch**  
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **ca. 20 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**

**Mit Pyre liefert Supergiant Games sicher eines der hübschesten Spiele des Jahres. Doch was kann die Mischung aus Visual Novel und gruppenbasiertem Rollenspiel darüber hinaus?** Von Rae Grimm

Lesen ist ein Verbrechen und Bücher sind verboten. Schließlich sind sie voller gefährlicher Gedanken und Ideen. Keine neuer Erzählansatz für Menschen, die etwa das Buch

»Fahrenheit 451« (1953) von Ray Bradbury, den gleichnamigen Film (1966) oder das ebenso gleichnamige Spiel (1984) kennen. Und völlig normal für das Commonwealth, der postapokalyptischen Gesellschaft, der wir in Pyre (auf Deutsch: Scheiterhaufen) angehören. Oder besser angehört haben, denn zu Beginn des Spiels von Supergiant Games werden wir ins Exil verbannt. Unser Verbrechen? Wir können eben lesen. Zum Glück findet das nicht jeder schlimm. Eine bunte Gruppe Ausgestoßener kann diese seltene Fähigkeit gut gebrauchen und will mit unserer

Hilfe das Exil hinter sich lassen, um ruhmreich ins Commonwealth zurückzukehren.

## Bunter Genremix

Anders als in den bisherigen Spielen von Supergiant – Transistor und Bastion – gibt es in Pyre keinen Erzähler, dafür nimmt uns das Spiel ein wenig mehr an die Hand als seine spirituellen Vorgänger es taten. Das liegt unter anderem daran, dass Pyre eben kein Action-Adventure ist, das uns erklärunglos ins Geschehen stößt. Stattdessen finden wir uns in einer Mischung aus Visual



Unsere Mannschaftskollegen wie Hedwyn haben alle unterschiedliche Finessen.





Die Riten tragen wir in unterschiedlichen Arenen aus, die Hindernisse hier lassen sich beispielsweise wegschubsen.

Novel, gruppenbasiertem Rollenspiel und ein bisschen Echtzeit-Strategie mit Fantasy-Basketball und kunterbunten Scheiterhaufen wieder. Klingt verwirrend? Keine Sorge, das ist es zum Glück nicht.

Dank seiner Visual-Novel-Genes hat Pyre einen starken Text-Fokus, der dabei hilft, die so ungewöhnliche wie originelle Welt besser zu verstehen. Dass das Spiel gut geschrieben ist und nie zur Expositions-Apokalypse verkommt, ist ein großes Glück. Trotzdem ist Pyre nichts für Lesefauler. Seine Geschichte um den Kampf nach Freiheit erzählt das Spiel durch Gespräche und Einträge im »Book of Rites«, einem Buch, in dem wir alles über die Welt von Pyre und seine Bewohner erfahren. Pyre bedient sich nicht aus der üblichen Fantasy-Schublade mit Zwergen, Orks und Elfen, sondern spendiert stattdessen kreatives Charakterdesign und spannende Figuren, über die wir mehr erfahren wollen. So gibt es unter anderem die hunde-

artigen Cur, die wurmähnlichen Wurm-Ritter, die an alternde Medusen erinnernden Cronos oder die knuffigen Imps, die aussehen wie eine putzige Version dämonischer Vögel. Unsere Party – die Nightwings – besteht aus Vertretern jeder Rasse, die wir gleichzeitig als eine Art Klasse sehen können. Neben ihrem Äußeren und ihren Hintergründen unterscheiden sie sich nämlich in ihren Fähigkeiten. Harpyen wie Pamitha sind schnell und können dank ihrer Flügel über Kluften und Gegner hinwegfliegen, während die Wurm-Ritter weit springen und sich über größere Distanzen katapultieren können. Die Klassen sind gut ausbalanciert, der größte Unterschied besteht in der Art, wie sie sich bewegen, was ein nicht zu unterschätzender Faktor auf dem Schlachtfeld ist.

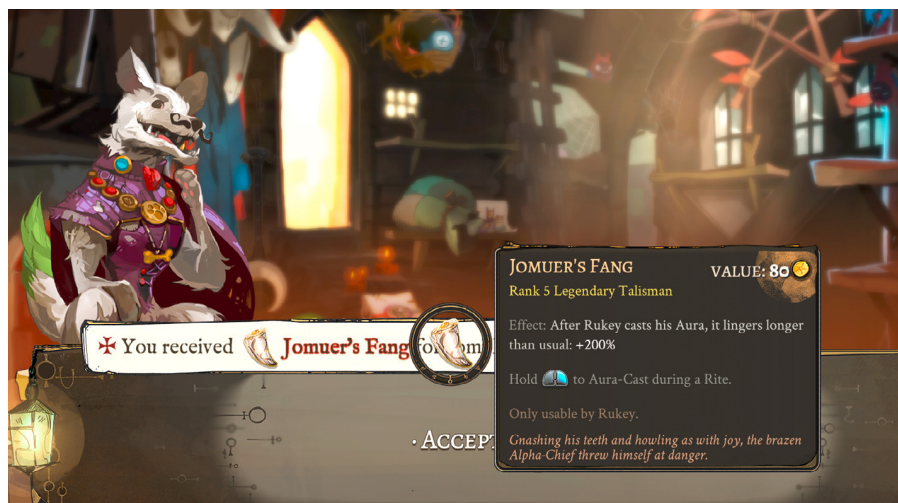
#### Wenn Magie auf Basketball trifft

In Pyre gibt es (zumindest auf den ersten Blick) nur eine Möglichkeit, dem Exil zu ent-

kommen: Indem man sich in sogenannten Rites, quasi-religiösen Riten, qualifiziert. Dabei handelt es sich um eine Art Mannschaftssport, in dem je drei Personen (ein sogenanntes Triumvirat) auf zwei Seiten gegeneinander antreten. Ziel ist es, das Feuer (den titelgebenden Pyre, also Scheiterhaufen) des jeweils anderen Teams mit dem Celestial Orb zum Erlöschen zu bringen, bevor die eigenen Flammen ausgehen. Das Ganze funktioniert wie eine Art Fantasy-Basketball auf einem isometrischen Schlachtfeld. Statt Trikots tragen die Teilnehmer allerdings Roben und Masken, und statt sportlicher Finesse nutzen sie Magie. Und statt Toren gibt es eben den zu löschenden Scheiterhaufen. Die Grundidee der Kämpfe, die nicht wie noch in Transistor rundenbasiert sind, sondern in Echtzeit ablaufen, ist eigentlich simpel und schnell zu erlernen. Sie erinnern durch die kleine Party und den Taktik-Schwerpunkt stark an Funsport-Klassiker wie NBA Jam oder gar das uralte Streets Sports Basketball auf dem C64. Sie zu meistern ist allerdings eine ganz andere Sache und erfordert strategisches Geschick.

#### Hunde auf der Ersatzbank

Entscheidungen spielen eine große Rolle in Pyre. Das beginnt schon mit der Wahl, wer



Auch in Pyre versuchen wir unsere Helden mit den besten verfügbaren Items auszustatten. Mit nur einem einzigen Item-Slot pro Charakter will jede Auswahl gut überlegt sein.

#### Sprachausgabe

Um die Fremdartigkeit der Charaktere zu unterstreichen, verzichtet Pyre fast vollständig auf verständliche Sprachausgabe. Die Charaktere sagen nur kurze Phrasen in einer Fantasiensprache und lediglich eine Figur namens »Die Stimme« spricht normales Englisch. Die PC-Version von Pyre bietet keine deutsche Sprachausgabe und auch keine deutschen Texte.





**Markus Schwerdtel**  
@kargbier



Das Kampfsystem von Pyre ist im Grunde ein Sportspiel. Ich mag Sportspiele eigentlich nicht. Aber dafür liebe ich Pyre. Wie das zusammenpasst? Zum einen wird das Basketball-Kampfsystem mit jeder Menge Spezialfähigkeiten und dem ungewöhnlichen Passsystem (man muss sich quasi die Fähigkeit, sich zu bewegen, zupassen) ordentlich aufgebohrt. Zum anderen gibt es mit den Talismanen mächtige Gegenstände und ein Levelsystem mit Fertigkeiten. Diese Rollenspielelemente verleihen dem Ganzen noch mehr spielerische Tiefe und motivieren mich, gleich noch den nächsten Ritus anzugehen. Vor allem aber erzählt Pyre eine sehr packende Geschichte in einem ungewöhnlichen Setting. Ich will unbedingt alle Ausgestoßenen zurück in die Oberwelt bringen und es macht mich richtig fertig, dass mich das Spiel zwingt, manche in den Visual-Novel-Sequenzen lieb gewonnene Kameraden zurückzulassen. Wie schon die früheren Spiele von Supergiant ist Pyre sicher nichts für jedermann. Aber wer den Grafikstil, das Setting und ungewöhnliche Adventure-Comic-Funsport-Rollenspiele mag, der wird hier wie ich jede Menge Spaß haben.

mit in die Arena darf. Jede Figur und Rasse kommt mit ihren eigenen Stärken und Schwächen daher. Als Dämon hat Jodariel einen schwereren Körperbau und eine größere Aura – eine Art Schutzschild – als an-

dere Charaktere, bewegt sich dafür aber auch langsamer. Allerdings ist es das wert, wenn sie mit einem Sprung solche Druckwellen erzeugt, dass es die Gegner zurückwirft. Curs wie Rukey und Wyrms wie Sir Gilman sind klein und schnell und schaffen es leichter, Feinden auszuweichen und sich zum gegnerischen Feuer zu katapultieren, dafür sind ihre Auren auch kleiner.

Die Aura ist wichtig, denn sie dient einmal als Schutzschild, der den Gegner im Besitz des Orbs in die Auszeit schicken kann. Hat unser Team den Orb (also den Ball), verliert der entsprechende Charakter vorübergehend seine Aura und ist dadurch gleich viel verletzlicher. Per Knopfdruck wechseln wir zwischen den Figuren hin und her, bewegen darf sich nämlich immer nur eine Person pro Team. Manchmal wollen oder können Charaktere schlicht nicht in den Kampf ziehen. Zum Beispiel weil sie und ein anderer Charakter sich nicht grün sind, weil sie durch vorherige Kämpfe geschlaucht sind und eine Pause brauchen, oder weil sie sich selbst als nicht würdig erachten.

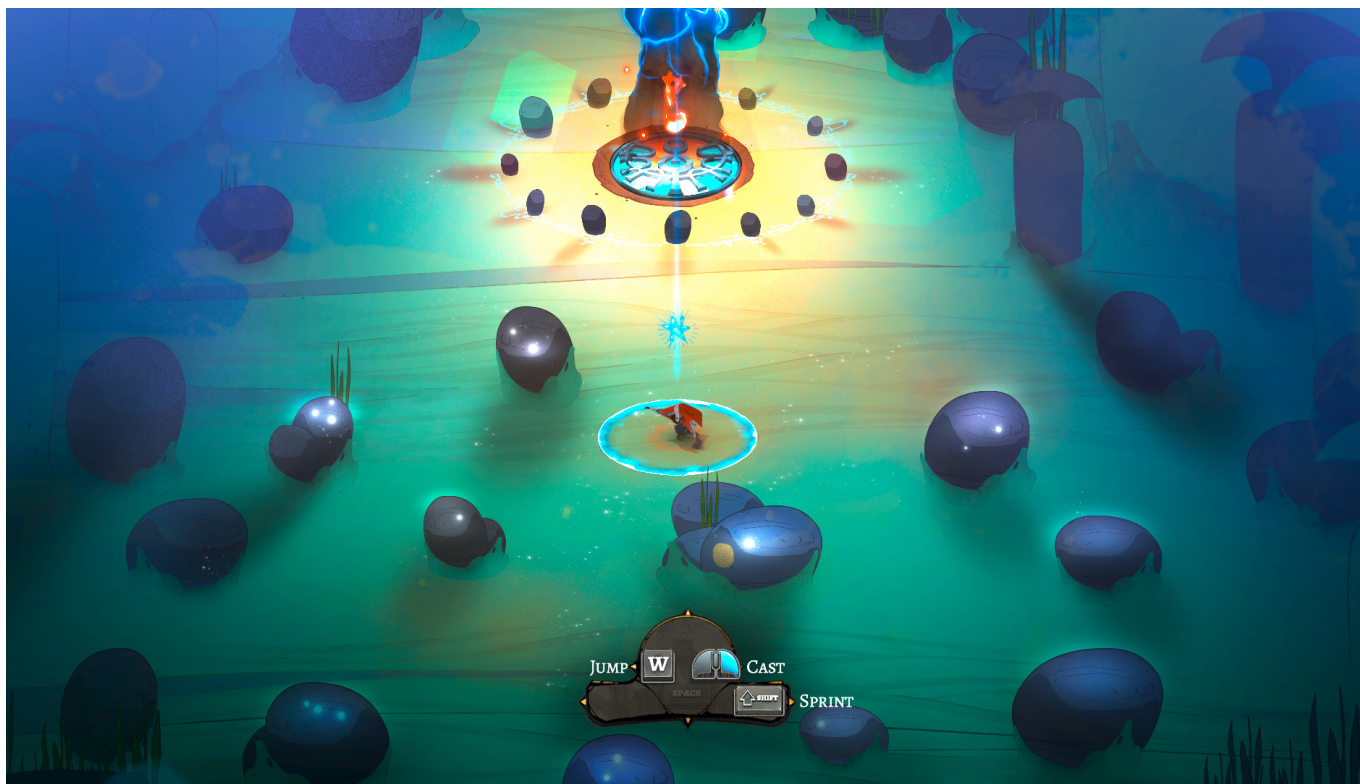
#### Konsequenzen & das Nemesis-System

Spannend ist, wie sich die Entscheidungen in Pyre auswirken. Wie in Visual Novels üblich liegt der Fokus auf den Gesprächen. Auf minimal animierten Screens können wir unseren Charakter formen, indem wir unsere Hintergrundgeschichte auswählen oder die Beziehung zu den Begleitern beeinflussen. Sagen wir einem verunsicherten Rukey etwa, dass sein Schnurrbart nicht so schick ist, wie er glaubt, nimmt er das nicht positiv auf und verliert Hoffnung, was sich auf seine Rückkehrgeschwindigkeit nach einer Verbannung im nächsten Kampf auswirkt.

#### Wer muss/darf gehen?

Nicht weniger spannend ist die Tatsache, dass wir selbst entscheiden, welche Figuren aus dem Spiel verschwinden. Tragen wir den Sieg in einem der besonderen Rites davon, dann darf einer unserer Begleiter das Exil verlassen. Wer, das liegt in unseren Händen – sofern sich die Kandidaten bereits als würdig erwiesen haben. Nur erfahrene Nightwings mit einem bestimmten Level dürfen nämlich zurück ins Commonwealth. Wir müssen also entscheiden, ob wir einem befreundeten Charakter die Freiheit schenken, so aber dauerhaft einen geschätzten Freund und Kämpfer verlieren, oder ob wir lieber eine Nervensäge loswerden wollen. Der Clou an der Sache: Um ungeliebte Figuren loszuwerden, müssen wir dennoch vorher ausreichend mit ihnen gespielt haben, denn ansonsten haben sie sich nicht für die Freiheit qualifiziert. Die Mechanik von Pyre zwingt uns, mit allen Charakteren zu spielen und irgendwann sogar unsere Favoriten freizulassen. Ein Abschied, der nicht nur spielerisch nicht immer ganz leicht fällt.

Neben relativ offensichtlichen Arten der Konsequenzen durch Entscheidungen besitzt Pyre zudem eine eigene Version des Nemesis-Systems, das wir aus Spielen wie Mittel Erde: Mordors Schatten kennen. Ein verlorenes Match bedeutet nämlich nicht »Game Over«, weder für uns, noch für unsere KI-Gegenspieler. Stattdessen betrauern die Charaktere entweder die Niederlage oder freuen sich über den Sieg, bis sie irgendwann wieder aufeinandertreffen. Denn in Pyre treten wir immer wieder gegen dieselben Gruppen an, fast wie in der realen Fußball-Bundesliga. Und wie bei echten Mannschaftssportarten verändern sich die



Nachts werden wir manchmal angegriffen, wie bei den Riten müssen wir unser Feuer verteidigen.





Entscheidung: Wollen wir Vorräte sammeln, Talente verbessern oder mehr über die Welt erfahren?

Teams mit jedem Match und werden stärker. Zum Beispiel, weil sie durch ihren Sieg beflügelt oder durch ihre Niederlage motiviert wurden. Oder eben durch neue, bessere Mannschaftsmitglieder.

### Wunderschöne Abwechslungslosigkeit

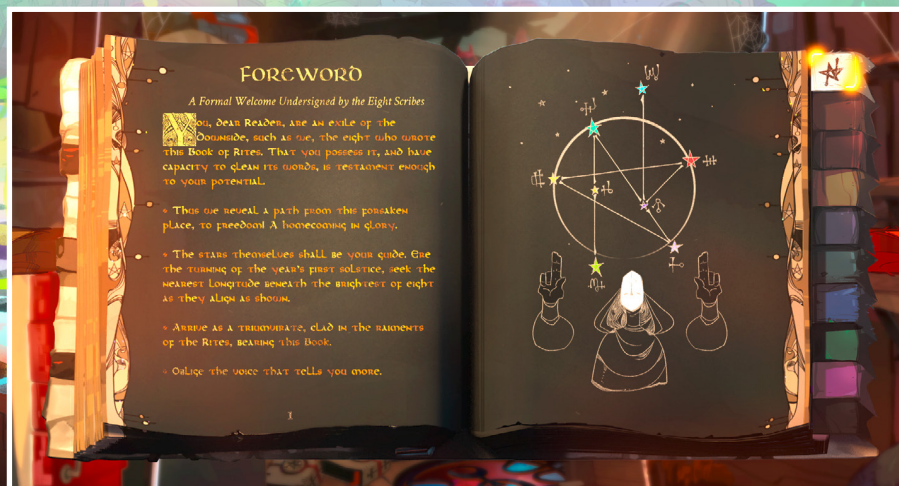
Während das Nemesis-System durchaus spannend ist, kann es im späteren Spielverlauf Langeweile nicht verhindern. Zwar sind unsere Gegner eine wilde Mischung aus Kreaturen und Persönlichkeiten, etwas mehr Abwechslung hätte hier aber am Ende nicht geschadet. Da hilft es auch nicht gerade, dass unser Hauptgegner die vielleicht blasseste Figur ist, der wir im Exil begegnen. Und so schön die handgemalten Hintergründe und Charaktere auch sind, irgendwann haben wir alle Schlachtfelder gesehen. Die Entwickler versuchen zwar, den Look von Pyre durch unterschiedliche Jahreszeiten frisch zu halten, bei nur zehn Arenen hält sich die Abwechslung trotzdem in Grenzen. Zudem unterscheiden sich die auftauchenden Hindernisse auf dem Feld fast ausschließlich optisch. Seien es nun Dornenranken, eine Kluft oder mysteriöse Zeichen auf dem Boden, die sich nicht überqueren lassen – letztlich sind es alles einfach nur unterschiedliche Blockaden.

### Schön, schöner, Pyre

Pyre ist schön. Oder besser: Pyre ist atemberaubend schön. Dank der vielen liebevollen Details strotzt die handgemalte Fantasy-Welt nur so vor Atmosphäre, und selbst wenn wir die Abwechslungslosigkeit des Leveldesigns beklagen, so fällt es doch schwer, sich an Pyre sattzusehen. Die wundervolle Grafik gibt sich die Hand mit stimmigen Lichteffekten, einem fantastischen Sounddesign sowie einem nicht minder guten Soundtrack und schafft ein so gelungenes Komplettpaket, wie wir es mittlerweile von Supergiant Games erwarten. Selbst wer nicht weiß, von wem Pyre entwickelt wurde, wird die visuelle Handschrift der Macher von Transistor und Bastion wiedererkennen – sofern er die beiden Titel gespielt hat. Und das ist eine Leistung, die bei Weitem nicht jedem Entwickler gelingt. ★

### Multiplayer

Neben der Kampagne hat Pyre einen Versus-Modus in petto, entweder treten wir gegen die KI oder lokal gegen einen Freund an. Der kleine Multiplayer-Modus bietet zehn Stages und viele Einstellungsmöglichkeiten, um auch abseits der Story die eigenen Kampfkünste zu trainieren.



Für die Fähigkeit zu Lesen wurden wir verbannt, im Exil ist es unsere größte Stärke.



Rae Grimm  
@freakingmuse

Ich gebe es zu: Ich bin ein bisschen verliebt. In Pyres atemberaubende Atmosphäre, in seine chaotische Charaktermischung, in sein Entscheidungsdesign, in seine spannenden Rites, in seine faszinierende Welt. Es gibt wenig, was ich an Pyre nicht mag, denn selbst über seine Schwächen kann ich persönlich leicht hinwegsehen. Ich weiß aber auch, dass das nicht jeder können wird. Der Mangel an Abwechslung in den Arenen kann nerven, und nicht jeder wird an der Textlastigkeit von Pyre seine Freude finden. Die Story hinterlässt mich selbst ein wenig gespalten. Große Überraschungen suche ich ebenso vergeblich wie ein so umwerfendes Ende, wie das umstrittene Transistor es bot. Trotzdem hielt sie mich von Anfang bis Ende gefangen, weil ich immer wissen wollte, wie es denn nun weitergeht. Mit Pyre hat Supergiant Games erneut ein kleines Meisterwerk erschaffen, das sich nicht hinter Bastion und Transistor verstecken muss. Das Spiel zeigt, dass das Studio es immer wieder schafft, sich neu zu erfinden, ohne sich dabei selbst zu verlieren.

## PYRE

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i3 530TE / A6 6400K  
Geforce GTX 460 / Radeon HD 5670  
4 GB RAM, 5 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i5 3740T / AMD FX 4170  
Geforce GTX 660 Ti / Radeon R9 270  
8 GB RAM, 5 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



wunderschöne, handgezeichnete Kulissen  
abwechslungsreiche Charaktere  
tolles Sounddesign  
atmosphärische Lichteffekte  
keine deutsche Sprache/Texte

### SPIELDESIGN



motivierende Rollenspielelemente  
spaßige Kämpfe  
Spiel zwingt zur Team-Abwechslung  
Gegner entwickeln sich dank Nemesis-System  
wenig Abwechslung im späteren Spiel

### BALANCE



kein »Game Over«  
fares Kampfsystem  
sehr angenehme Lernkurve  
Schwierigkeitsgrad jederzeit anpassbar  
clevere KI passt sich Charakteren an

### ATMOSPHÄRE / STORY



faszinierendes, eigenwilliges Fantasy-Setting  
viel Liebe zum Detail  
eigene Entscheidungen beeinflussen Spielverlauf  
keine großen Überraschungen  
blasser Gegenspieler

### UMFANG



hoher Wiederspielwert durch Entscheidungen  
Versus-Modus  
große Auswahl an Charakteren  
viele Items geben neue Fähigkeiten  
Kampagne fühlt sich manchmal künstlich gestreckt an

### FAZIT

Pyre ist ein malerisches kleines Meisterwerk, das mit seiner dichten Atmosphäre ebenso beeindruckt wie mit seinen spielerischen Qualitäten.

87



## Die Säulen der Erde: Episode 1 – Aus der Asche

## INTERAKTIVES HÖR-SPIEL

Genre: **Adventure** Publisher: **Daedalic Entertainment** Entwickler: **Daedalic Entertainment** Termin: **15.8.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **4 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

## Der Klassiker Die Säulen der Erde kommt als Adventure von Daedalic. Kann das Spiel der Vorlage gerecht werden?

Von Benjamin Danneberg

Eine Filmumsetzung von Romanen haben wir in verschiedenster Qualität schon häufig gesehen. Spielumsetzungen von Literatur sind aber selten, etwa von den mittlerweile uralten Büchern »Per Anhalter durch die Galaxis« oder von »Das Rad der Zeit«. Entwickler Daedalic wagt sich nun an ein komplettes Nach-Spiel zum Buch »Die Säulen der Erde«. Den packenden Mittelalter-Roman hat Ken Follett bereits 1990 veröffentlicht – ein spannender Wälzer, den wir damals am Stück verschlungen haben.

### Eingedampfte Geschichte

Im Mittelpunkt der Handlung steht Tom Builder, passend zum Namen ein Baumeister im England des 12. Jahrhunderts. Sein großer Traum: Einmal eine Kathedrale bauen zu dürfen. Davon ist er aber aktuell weit entfernt. Mit seiner hochschwangeren Frau Agnes und seinen Kindern Martha und Alfred ist er mitten im Winter auf dem Weg durch einen eisigen Wald. Das Ziel ist die nächste große Stadt, in der er eine Anstellung zu finden hofft. Der Pfad dorthin ist mit Entbeh-

rungen und schweren Verlusten gepflastert – aber auch mit neuer Hoffnung. Eine weitere Hauptfigur ist der Mönch Philip, der aus seiner eigenen kleinen Priorei nach Kingsbridge gekommen ist. Dort ist nämlich Philips Chef, der Prior James, bei Nacht in ein Eisloch gefallen. Philip stellt Nachforschungen an, die eine ganze Kette Ereignisse in Gang setzen.

Daedalic setzt die 1.300 Seiten starke Geschichte in einem vertonten, geschäftlarmen Adventure mit mehreren Teilen um. In der ersten Episode werden die Kapitel eins bis sieben behandelt, die Ereignisse werden dabei auf Schlüsselemente eingedampft. Das Positive: Der Handlungskern der Buchvorlage wird beibehalten. Kenner der Geschichte wissen immer, was Sache ist und worauf die Dinge hinauslaufen. Negativ fällt uns dabei aber auf, dass die dem Buch innewohnende Spannung, die Atmosphäre, nur sehr selten getroffen wird. Das liegt zum Teil an der gekürzten Geschichte, viel mehr aber noch an der Umsetzung im Spiel.

### Wenn die Animation stört

Ein Adventure im Stile von Deponia oder Memoria soll Die Säulen der Erde nicht sein, sondern eher eine interaktive Geschichte. Die Darstellung der einzelnen Szenen wird insbesondere Freunden handgemalter,

aquarellartiger Hintergründe gefallen: Aus einer künstlerischen Perspektive sehen sie absolut bezaubernd aus. Allerdings reißen uns die Animationen der handelnden Figuren immer wieder aus der Story: Die sind nämlich steif, wirken abgehackt oder setzen manchmal völlig aus. Das können die Entwickler eigentlich besser, wie schon Silence: The Whispered World bewiesen hat.

Der gewählte Aquarellstil hat vor allem bei den Gesichtsanimationen Nachteile. Hier fällt uns ganz besonders deutlich auf, dass die Lebendigkeit fehlt. Lippensynchronität suchen wir vergebens, die Gesichter bewegen sich nur grob mit. Der hübsche Gemäldestil versucht zwar eine künstlerische, aquarellhafte Gesamtkomposition zu etablieren, die hakeligen Animationen sind darin aber immer wieder störende Elemente.

### Wenig Spiel

Auch wenn es nur eine interaktive Story sein soll: Die vorhandenen Adventure-Elemente sind sehr rar gesät. Rätsel gibt es fast keine, meistens besteht unsere Aufgabe darin, irgendwen oder irgendetwas zu finden. Beispielsweise sollen wir in der Priorei Kingsbridge nach Informationen über einen vermissten Ritter suchen. Wir klicken auf den Hinweisgegenstand, den wir zu Beginn der Quest erhalten haben, und mit diesem



Auf der Suche nach Arbeit muss Toms Familie erst mal die Reise ins Städtchen Knightsbridge überleben. Das ist bei winterlicher Witterung nicht so einfach.



Tom Builders größter Traum ist es, eine Kathedrale bauen zu dürfen.





**Benjamin Danneberg**  
@Game\_Play\_Me



Daedalic scheitert meiner Meinung nach beim Versuch, den Roman in ein Spiel umzuwandeln. Und zwar daran, dass die technischen Voraussetzungen der Komplexität und der Dynamik der Vorlage nicht gerecht werden. Als Kenner des Buchs war ich oft gelangweilt, die verkürzte Geschichte, die teilweise aufgesetzt wirkenden Spielhandlungen und die daraus resultierende dünne Charakterzeichnung haben mich nicht zufriedengestellt. Ich hatte erwartet, dass mich das Spiel nicht unbedingt knobeln lässt, aber doch zumindest die Atmosphäre aufbaut, die ich aus dem Buch kenne. Das hat das Spiel bei mir leider nicht geschafft. Die Gründe dafür liegen vor allem in der beschriebenen technischen Umsetzung. Vielleicht gelingt es Daedalic, in den kommenden Episoden noch etwas am Spiel- bzw. Erzählfluss zu feilen.

dann auf NPCs. Das führt zu Gesprächen oder zum Belauschen von solchen.

Das Inventar wird für simple Interaktionen entlang der Geschichte verwendet. Mal heben wir einen heißen Stein mit Hilfe eines Tuchs auf, mal nehmen wir den Mitgliedern eines Kirchenchors die Angst vor Geräuschen aus einer Gruft. Knobeln müssen wir nirgends. Wenig innovativ sind auch die Geschicklichkeitseinlagen: Wenn wir mit einer Schleuder ein Ziel treffen oder einfach nur Essen klauen wollen, dann müssen wir im richtigen Moment einen hin und her schwingenden Punkt auf grüne Bereiche klicken. Auf diese Weise kommt zwar etwas Spiel in die Sache, für Tiefe sorgt dieser Reaktionstest aber nicht. Ansonsten befinden wir uns meistens in Gesprächen, in denen wir entweder alle Gesprächsoptionen nacheinan-



Die Figuren sind wie bei Daedalic üblich sehr gut gezeichnet.

der durchklicken oder kleinere Entscheidungen treffen. Oft tickt dabei die Zeit herunter: Der Zeitdruck sorgt zwar für Stress, erzeugt aber keine Spannung.

#### Telltale lässt grüßen

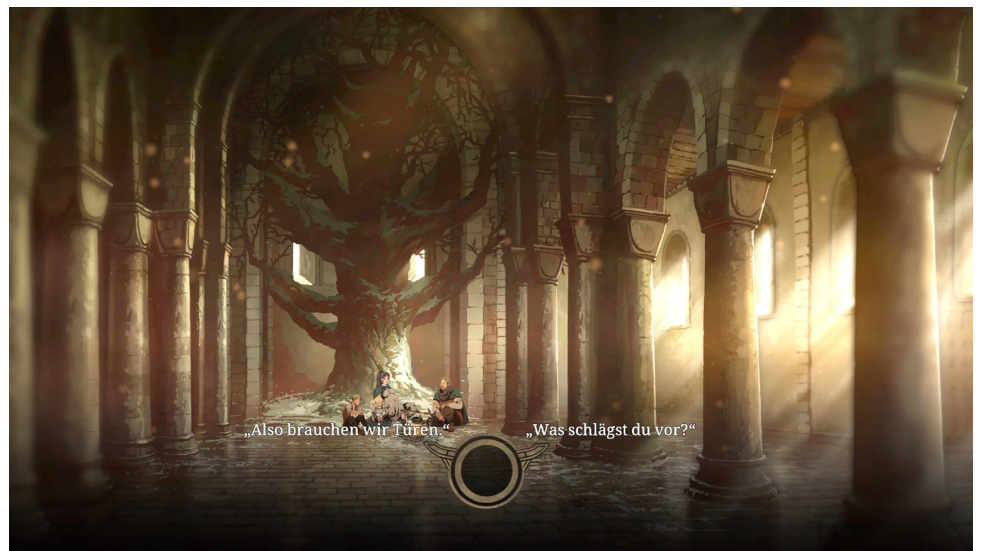
Entscheidungen verändern den eigentlichen Lauf der Geschichte nicht, es geht dabei meistens um Randgeschichten, die die Entwickler eingebaut haben, um ein Spiel anstatt eines Animationsfilms zu machen: Verraten wir einen Novizen wegen seiner Verbrechen? Helfen wir direkt bei der Aufdeckung einer Verschwörung? Wenn nicht – auch egal, dann passiert das eben indirekt durch andere Personen, schließlich muss die grobe Handlung des Buchs beibehalten werden. Es gibt zwar die typische Zusammenfassung der Entscheidungen am Ende eines Kapitels, auf den Ausgang der Geschichte hat das aber keinen Einfluss. Die technisch zähe Präsentation lässt bei Kennern der Vorlage kaum Atmosphäre aufkommen: Gespräche haben viel zu lange Pausen zwischen dem Ende einer Aussage und dem Beginn der Erwidern. Ja, die deutsche Vertonung ist gut gelungen, aber

es kommt niemals das Gefühl auf, echten Gesprächen zu folgen. Darunter leidet die (verkürzte) Charakterzeichnung, und es kommt einfach kein richtiger Erzählfluss auf. Stattdessen denken wir uns immer wieder: Himmel, macht endlich voran!

Daedalic versucht, einen historischen Roman als Spiel umzusetzen und liefert ein ordentliches interaktives Hör-Spiel ab. Die recht altbackene Technik und die daraus resultierende Langatmigkeit machen es aber immer wieder schwer, die ganzen sieben Spielkapitel (rund vier Stunden Spielzeit) durchzuhalten, zumindest wenn man das Buch bereits kennt. Wer »Die Säulen der Erde« noch nicht gelesen hat, für den könnte sich das Spiel aber trotzdem lohnen. ★

#### Warum keine Wertung?

Wie schon bei den Telltale-Adventures Tales from the Borderlands und Game of Thrones verzichten wir (vorerst) auf eine Wertung. Erst wenn alle drei Episoden von Die Säulen der Erde erschienen sind, lässt sich das Gesamtwerk seriös einschätzen.



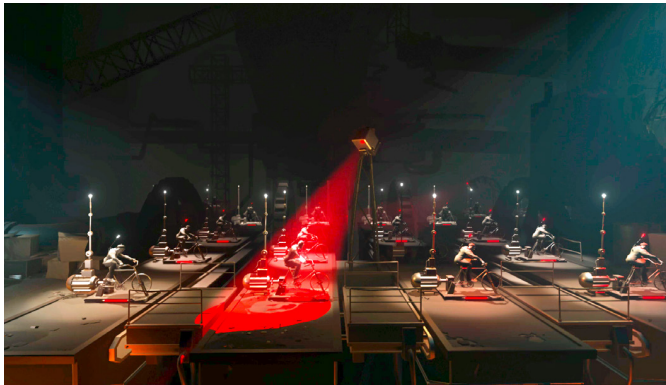
Das Spiel ist wie ein Aquarellgemälde gestaltet, mit teilweise wirklich sehenswerten Hintergründen. Die hakeligen Animationen aber stören den Gesamteindruck.



## Black: The Fall

## REISE IN DIE FREIHEIT

Genre: **Puzzle-Plattform** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Sand Sailor Studio** Termin: **11.7.2017** Sprache: **Deutsch**  
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **ca. 5 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **ja (Steam)**



Hier verstecken wir uns vor der Überwachungskamera, indem wir uns unter die fleißig strampelnden Arbeiter mischen.



Der Grafikstil blendet nicht mit technischem Hokusfokus. Stattdessen wird auf gute Bildkomposition und besondere Akzente gesetzt.

### Ein rumänisches Studio verarbeitet, wie sein Land unter der Diktatur Ceaușescus litt.

Von Michael Cherdchupan

Der cinematische Puzzle-Plattform (Limbo, Little Nightmares oder Inside) hat sich über die Jahre zu einem spannenden Genre entwickelt. In diesen erwachsenen Abwandlungen von klassischen Jump&Runs erwarten

uns Geschicklichkeitstests und Rätsel in fremden Welten – die beinahe wie in einem Film inszeniert sind. Dabei wird oft eine mehrdeutig interpretierbare Geschichte erzählt. Als unbewaffneter Ingenieur müssen wir in Black: The Fall versuchen, aus einem Überwachungsstaat zu fliehen.

In Black: The Fall finden sich zahlreiche Bezüge auf die Zeit vor 1989, als Rumänien unter dem Regime von Diktator Ceaușescu litt. Ceaușescu ließ damals die Bürger ver-

elenden und trieb Rumänien in die Zahlungsunfähigkeit. Das Spiel lässt uns die Verzweiflung und Hoffnungslosigkeit spüren, indem es heruntergekommene Stadtviertel zeigt, wo die geschwächten Bewohner sich von Propagandafernsehen berieseln lassen. Dem gegenüber stehen riesige Fabriken mit modernen Technologien, in denen Waren hergestellt werden, die ausschließlich ins Ausland exportiert werden – beides Realität in der späten Ceaușescu-Ära. Manche Sze-



Verfallene Bauten und trostlose Landschaften. Das Spiel zeigt ohne Missverständnisse die Folgen einer skrupellosen Diktatur.





**Michael Cherdchupan**  
@the\_whispering



Diese cinematischen Puzzle-Plattformen tragen schon seit vielen Jahren einen besonderen Platz in meinem Herzen. Bereits Flashback, Heart of Darkness oder Bermuda Syndrome haben mich sehr beeindruckt, und ich freue mich, dass dieses Genre durch viele europäische Indie-Entwickler eine Art Renaissance erfährt. Black: The Fall hat zwar kleinere technische Macken, die eine uneingeschränkte Empfehlung an alle Spieler leider verhindert, doch Fans des Genres sollten das Spiel auf keinen Fall verpassen. Besonders gut gefallen haben mir die zahlreichen Bezüge zur historischen Realität, die mich dazu motiviert haben, nach Beendigung des Spiels weiter zu recherchieren. Ceaușescu unterdrückte zu seiner Zeit Künstler und Intellektuelle. Es ist gut, zu sehen, dass die Entwickler sich heute mit ihrem Spiel frei ausdrücken dürfen.

nen schlagen uns regelrecht in die Magen-grube, etwa ein Saal voller Leichen in schlichten Holzsärgen. Hier wird an die Todesopfer der Proteste gegen das Regime in Bukarest und Timișoara erinnert.

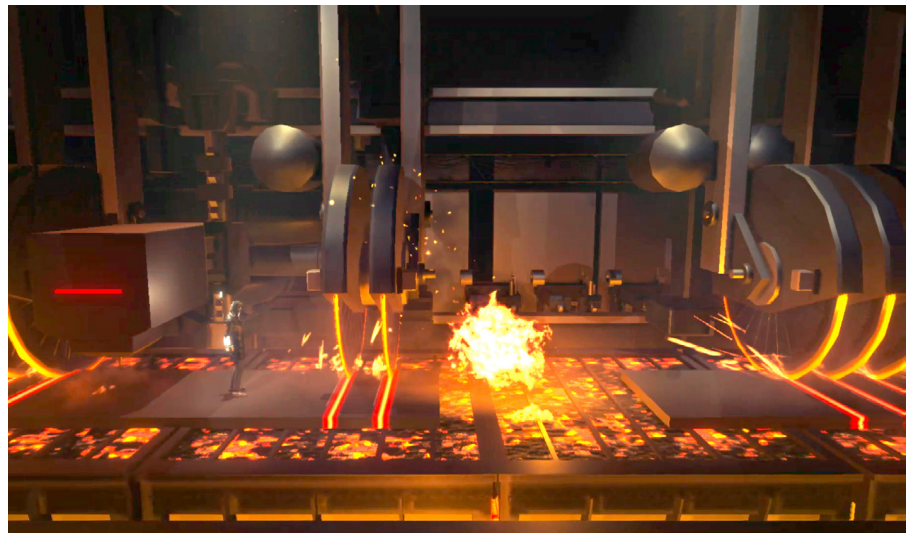
### Die Macht der Manipulation

Es war eine Zeit, in der Individualität unterdrückt wurde. Passend also, dass die Hauptfigur des Spiels keinen Namen trägt und keine Vorgeschichte hat. In der allerersten Szene ist der Ingenieur zunächst einer von vielen Arbeitern, die in einer Fabrik schuften. Jeder der Arbeiter trägt eine rot leuchtende Antenne zur Gedankenmanipulation auf dem Kopf, wir können unsere Spielfigur zunächst nicht in der Masse ausmachen. Irritiert drücken wir irgendwelche Tasten, um herauszufinden, welche von den vielen Gestalten wir eigentlich steuern ... und stellen fest, dass wir die einzige Person sind, deren Antenne weiß leuchtet. Wir sind nicht ferngesteuert! Wir wollen fliehen! Aber zahlreiche Überwachungsdrohnen und Sicherheitskräfte stehen im Weg.

Die logisch aufgebauten Rätsel sind stets um die Kernthemen Täuschung und Manipulation herum gestaltet. So überwinden wir zum Beispiel Kameras, indem wir temporär den Platz von anderen Arbeitern einnehmen, bis wir uns im toten Winkel weiterbewegen können. Sehr früh im Spiel finden wir darüber hinaus eine Art Fernsteuerung, mit der sowohl Objekte, als auch andere Antennen-Personen beeinflusst werden können.

### Lösungshilfe auf vier Beinen

Bald gesellt sich ein unerwarteter Begleiter zu uns: ein Roboterhund, der ebenso ferngesteuert werden kann. Er dient nicht nur als Podest, um höhere Plattformen zu errei-



Wir durchqueren interessante Orte, doch die ungenaue Steuerung versaut das Erlebnis ein wenig.

chen, sondern ist auch unzerstörbar. So können wir ihn zum Beispiel anweisen, in ein Getriebe zu springen, um es zu blockieren. Elektrisch verzerrtes Knurren und Murren machen dabei sein Unbehagen deutlich. Spätestens hier fällt auch weniger sensiblen Gemütern auf, wie skrupellos sich der Spieler in der Rolle des Ingenieurs verhalten muss. Er lässt zahlreiche Kollegen in der Fabrik zurück und quält einen Roboterhund, um sein Überleben zu sichern.

Ob nun mit oder ohne Hund – die Knobel-aufgaben lassen sich immer mit Hilfsmitteln in unmittelbarer Nähe knacken. Bis man auf die Lösung kommt, kann es trotzdem eine Weile dauern. Zum Großteil liegt es daran, dass uns das Spiel lobenswerterweise nicht für dumm verkauft und nur die nötigsten Hinweise liefert. Selten ist aber auch das Leveldesign daran schuld. Manchmal ist die Beleuchtung in den ohnehin schon sehr düsteren Arealen so ungeschickt gesetzt, dass man eine wichtige Plattform übersieht.

Am ärgerlichsten sind jedoch die Fehler in der Kollisionsabfrage, die uns vor allem in den Geschicklichkeitspassagen zu schaffen machen. Der Ingenieur greift nach einem weiten Sprung nicht immer nach der Kante, obwohl er sie eindeutig erreicht hat. Glücklicherweise gibt es aber so gut wie keine Ladezeiten, und die zahlreich platzierten Rücksetzpunkte werfen uns nur wenige Meter zurück. So hält sich der Ärger über die kleinen technischen Fehler in Grenzen, und auch darüber hinaus bleibt der Spielfluss trotz der Bildschirmmode erhalten. Und davon gibt es reichlich! Der Arbeiter kann sich nicht wehren und stirbt augenblicklich, sobald ihn eine Gewehrkugel trifft.

### Mehr Ausdruck durch Minimalismus

Obwohl Black: The Fall einen reduzierten Grafikstil verwendet, der weitestgehend auf Texturen verzichtet, schaffen es die Entwickler mit eindrücklicher Bildsprache eine beklemmende, düstere Dystopie zu zeichnen. Ob geschickter Einsatz von Lichtquellen, durchdachte Farbkomposition oder beeindruckende Panoramen von zerstörten Städ-

ten: Das Spiel wirkt jederzeit kunstvoll und mit Bedacht in Szene gesetzt. Dabei kommt es völlig ohne Worte aus und erzählt seine Geschichte rein visuell. Selbst die Musik hält sich mit lediglich sphärischen Klängen zurück oder bleibt komplett aus, um raumfüllenden Maschinengeräuschen die akustische Bühne zu überlassen. Ausgesprochen gut finden wir den Einsatz von Stille. Wenn nur der Wind über die Lande zieht oder nur das Summen von Lampen zu hören ist, dann wird die Trostlosigkeit der Welt noch deutlicher. ★

## BLACK: THE FALL

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core 2 Duo E8400 / Phenom II X4 940  
Geforce GTX 550 Ti / Radeon R7 250  
4 GB RAM, 4 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Intel i7 920 / Phenom II 945  
Geforce GTX 680 / Radeon R9-280X  
8 GB RAM, 4 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- passender, reduzierter Grafikstil
- toller Einsatz von Licht
- zurückhaltendes Sound-Design
- beeindruckende Panoramen
- hakelige Animationen

### SPIELDESIGN



- gut gestaltete Rätsel
- interessante Einbindung der Fernbedienung
- Roboterhund lockert Rätsel auf
- Spielelemente ausgewogen abgestimmt
- fehlerhafte Kollisionsabfrage

### BALANCE



- keine Ladezeiten bei Bildschirmmoden
- nur allernötigste Hinweise
- Lösungen sind immer logisch
- Schatten verdeckt manchmal interaktive Objekte
- Steuerung etwas zu ungenau

### ATMOSPHÄRE / STORY



- erzählt seine Geschichte komplett wortlos
- bedrückende Stimmung
- viele historische Anspielungen
- kein Leerlauf in der Story
- regt zum Nachdenken an

### UMFANG



- abwechslungsreiche Schauplätze
- Aufgaben doppeln sich nicht
- mit 5 Stunden recht kurz
- keine Extras oder Bonusinhalt

### FAZIT

Eindrückliche Verarbeitung der rumänischen Revolution 1989, die aber kleinere Schwächen in der Spielmechanik aufweist.





The Lion's Song

# WIENER GENIESTREICH

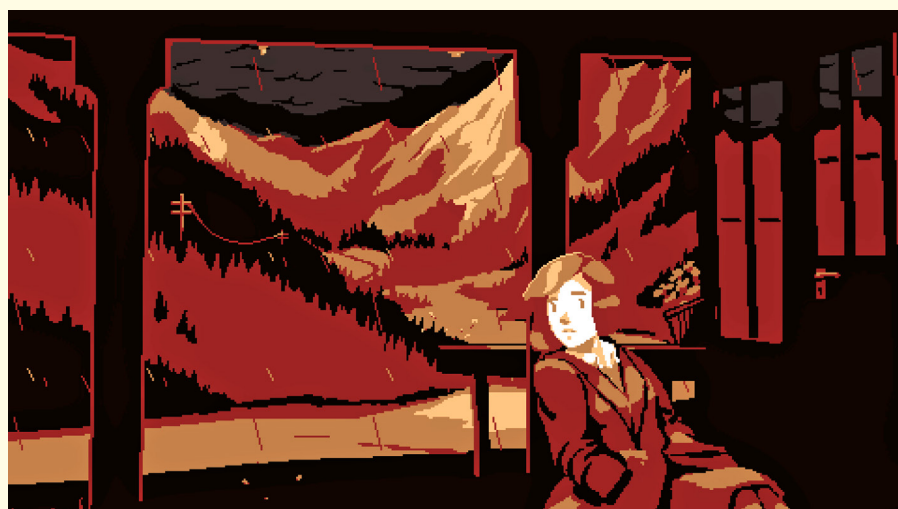


Genre: **Adventure** Publisher: **Mi'pu'mi Games** Entwickler: **Mi'pu'mi Games** Termin: **13.7.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **5 Stunden** Preis: **10 Euro** DRM: **ja (Steam)**

**Im episodischen Indie-Adventure The Lion's Song begeben wir uns auf eine Reise in die Köpfe von drei Genies, auf der Suche nach ihrer Inspiration.** von Manuel Fritsch

Meine romantische Vorstellung will, dass Texte zu schreiben ein bisschen wie Bildhauerei ist. Das unbeschriebene Blatt ist der Granitblock und die Tastatur der Meißel, mit dem Wörter aus dem Felsen geschlagen werden. Wort für Wort formt sich das Werk, und immer wieder geht der unzufriedene, korrigierende Blick über die Zeilen, um Sätze mit der Feile zu bearbeiten, bis das Gesagte einigermmaßen dem entspricht, was in der Vorstellung bereits existierte.

Und während sich Stunde um Stunde der Korpus formt und sich die finale Form immer weiter abbildet, stelle ich mir die Frage, wie ich den Einstieg in diesen Text aufbaue, damit Sie als Leser direkt gefesselt sind und dranbleiben? Versuche ich, das Spiel, um das es gehen soll, möglichst bildlich zu beschreiben? Ich könnte mit der Nacherzäh-



Das ganze Spiel ist in einem reduzierten Pixel-Sepia-Look gehalten und schafft es trotz oder gerade durch diese Limitierung, viele sehr stimmungsvolle Situationen zu erzeugen.

lung einer packenden Situation aus dem Spiel beginnen, die Sie direkt ins Geschehen reinzieht. Oder steige ich auf einer reflektierenden Ebene ein, weil mich das Spiel zum Nachdenken über Schaffensprozesse und Kreativität gebracht hat? Diesen Kampf kennen alle künstlerisch tätigen Menschen.

Nicht nur als Autor stellt sich oft die Frage nach der Inspiration für die eigene, kreative Arbeit. Dieses Ringen mit sich selbst, die Suche nach Ideen und das Streben nach Anerkennung stehen im Mittelpunkt der vier Episoden des narrativen Adventures The Lion's Song des Wiener Entwicklerstudios Mi'pu'mi Games. Die Geschichten des Spiels sind ebenfalls in der österreichischen Metropole angesiedelt, am Vorabend des ersten Weltkriegs. In einer Zeit, in der Kutschen das Stadtbild prägten und Männer Hüte und mächtige Schnauzbärte trugen.

## Drei brillante Köpfe

In jeder der vier gut einstündigen Episoden erleben wir die Selbstfindungsgeschichte eines Menschen vor der Kulisse dieser kulturellen Hochburg, die Wien damals darstellte. Die unterschiedlichen Erzählungen sind clever, aber ungezwungen miteinander verwoben. Als Erstes begleiten wir Emma, eine hochtalentierte Komponistin, die von ihrem Professor und Mentor unter enormen Druck gesetzt wird. Beim Schreiben ihrer nächsten Komposition muss sie nicht nur ihre innere Ruhe finden, sondern wird auch mit Fragen

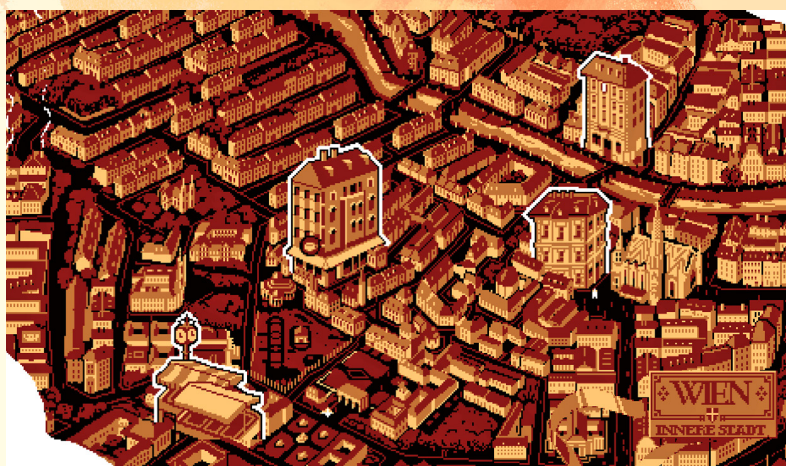


Die einzelnen Episoden haben jeweils eine andere Hauptfigur, deren Geschichten sich leicht überschneiden und in Episode 4 ihren Abschluss finden.





Die zweite Episode dreht sich um einen Künstler, der die Gabe hat, die Facetten eines Menschen zu sehen und bildlich festhalten zu können.



Der heimliche Star des Spiels ist die Innenstadt von Wien am Vorabend des ersten Weltkriegs, in der alle Geschichten angesiedelt sind.



**Manuel Fritsch**  
@manuspielt



Die Charaktere von *The Lion's Song*, ihre persönlichen Geschichten und Kämpfe haben mich noch lange nach dem Beenden der vier kurzen, aber intensiven Episoden beschäftigt. Das Adventure zeigt, warum Videospiele das prägendste Medium unserer Zeit sind: Es schafft wie kein zweites, uns aktiv an menschlichen Geschichten teilhaben zu lassen. Ich erlebe hautnah mit, wie eine Musikerin unter dem Druck und an einer unerfüllten Liebe fast zerbricht und das Genie einer Jahrhundert-Mathematikerin verkannt wird, nur weil sie das »falsche« Geschlecht hat. Diese Erlebnisse regen zum Nachdenken an, lassen mich kreative Schaffensprozesse erleben und soziale Konventionen hinterfragen. Und en passant bringt mir das Spiel auch noch die faszinierende, pulsierende Stimmung dieser Epoche im Wien vor dem Ersten Weltkrieg näher. Toll!

über eine enttäuschte Liebe, Freundschaft und ihre Herkunft konfrontiert. In der zweiten Episode begleiten wir einen aufstrebenden jungen Maler, der die Gabe besitzt, die verschiedenen Facetten von Menschen bildlich sehen zu können, während sich Episode 3 darum dreht, wie eine brillante Mathematikerin sich in einer von Männern dominierten Welt und Zeitepoche behaupten muss, um gehört zu werden.

### Hinter den Augen der Genies

*The Lion's Song* schenkt seinen Charakteren sehr viel Respekt, Zeit und Aufmerksamkeit, um Gefühle, Ängste und Innenleben darzulegen. Das geschieht primär durch die Ausformulierung von inneren Monologen oder in Gesprächen mit anderen Charakteren. Besonders gelungen ist dabei die Visualisierung der kreativen Schaffens- und Denkprozesse. Wenn wir als der Maler mit Menschen reden, sehen wir die Welt aus seinen Augen und die schemenhaft aufflackernden Charakterzüge seiner Gesprächspartner. Oder wir interagieren mit der komplexen und völ-

lig anders ausgestalteten Gedankenwelt der Mathematikerin, die eine neuartige Theorie ausformulieren will. Kurvendiagramme und Parabeln sind in der Luft dargestellt. Während die Spielfigur grübelt, können wir mit der Maus die Kurve manipulieren, um auf die Lösung zu kommen. Auf Klick formuliert die Figur die daraus resultierende Schlussfolgerung laut aus und kommentiert, ob diese sinnvoll erscheint oder einer gedanklichen Sackgasse entspricht. Diese Interaktionen gehen nicht als richtige Rätsel durch, aber bringen trotzdem eine große Immersion mit sich, da wir aktiv am Schaffensprozess beteiligt sind. Als Musikerin finden wir durch das Betrachten der Umgebung Inspiration für Melodien oder versuchen den gleichmäßigen Rhythmus des trommelnden Regens zu isolieren, um den inneren Ruhepol zu finden. So formen sich Emmas Kompositionen, die Bilder des Malers und die mathematische Formel Stück für Stück bis zum jeweiligen Finale, während parallel dazu vergleichsweise ernste Themen wie Familie, Freundschaft und soziale Ungerechtigkeit einfühlsam in der Handlung verarbeitet werden.

Die Interaktionsmöglichkeiten sind auf die Auswahl von Dialogzeilen und kleinere Entscheidungen limitiert, die aber Auswirkungen auf die Erzählung haben. So gibt es ein paar Schlüsselmomente, bei denen eine Abzweigung möglich ist oder andere Konsequenzen folgen, je nachdem, wie wir die Figur agieren lassen. Nach dem Beenden einer Episode erlaubt es das Spiel, an diesen Schlüsselszenen erneut ins Spiel einzutauschen, um den alternativen Verlauf der Story sehen zu können. Im Hauptmenü können wir in der »Galerie der Verbindungen« (einer Art virtuellem Museum) die entdeckten Verstrickungen der Geschichten und Charaktere anschauen, die dann in der vierten Episode namens »Closure« gekonnt und erzählerisch rund zum Abschluss gebracht werden.

### Trendfarbe Sepia

Das gesamte Spiel ist in einem handgezeichneten, reduzierten Pixelstil mit wenigen Animationen im Sepia-Look gehalten. Die rot-braun-beige Farbpalette lässt das Spiel passend zur Zeitepoche des frühen 20. Jahrhunderts wie eine interaktive Postkartensammlung wirken. Schade, dass das

Budget des Spiels wohl nicht groß genug war, um die toll geschriebenen Dialoge von Schauspielern sprechen zu lassen. Der typische Wiener Schmäh transportiert sich zwar auch in Schriftform ganz ordentlich, aber eine komplette Vertonung mit dem unverkennbaren Sprachklang der österreichischen Metropole hätte dem Spiel das Sahne-, Verzeihung: »Schlagobers-Häubchen« aufgesetzt. Trotz dieses Wermutstropfens ist *The Lion's Song* eine absolute Empfehlung für Spieler, denen ungewöhnliche Themen und interessante Charaktere am Herzen liegen. Probieren Sie es aus: Die erste Episode des Spiels können Sie sich umsonst auf Steam herunterladen. ★

## THE LION'S SONG

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core 2 Duo / Athlon 64 X2 3600+  
Geforce 9500 GT / Radeon HD 2600  
1 GB RAM, 500 MB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core 2 Duo / Athlon 64 X2 3600+  
Geforce 9500 GT / Radeon HD 2600  
1 GB RAM, 500 MB Festplatte

### PRÄSENTATION



- ungewöhnlicher Sepia-Look
- stimmungsvolle Musikunterma- lung
- gut geschriebene Dialoge
- handgezeichnete Pixelgrafik
- keine Sprachausgabe

### SPIELEDISIGN



- abwechslungsreiche Settings
- vielfältige Dialogoptionen
- Entscheidungen haben Auswirkungen
- sehr geringe Interakti- vität
- keine spielerische Spannungskurve

### BALANCE



- sehr zugänglich
- keine Frustrmomente
- der Story ist leicht zu folgen
- keine echten Rätsel

### ATMOSPHÄRE / STORY



- Einblick in Gedankenwelt von Genies
- faszinierende Zeitepoche
- berührende Momente
- clevere Überschneidungen zwischen Episoden
- regt zum Nachdenken und Reflektieren an

### UMFANG



- Entscheidungssituationen später einzeln anwählbar
- interak- tives Menü mit freischaltbaren Extras
- nur geringer Wieder spiel- wert
- wenig abseits der Story zu entdecken

### FAZIT

**Spielerisch limitiertes, aber einfühlsames Story-Adventure mit inspirierendem Perspektivenwechsel in die Gedankenwelt von kreativen Genies.**

83



The End Is Nigh

# DAS ENDE DER WELT IST EINE WUTPROBE

GameStar  
Gold-AwardGameStar  
für Spieldesign

Genre: **2D-Plattformer** Publisher: **Edmund McMillen und Tyler Glaiel** Entwickler: **Edmund McMillen und Tyler Glaiel** Termin: **11.7.2017** Sprache: **Englisch**  
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **ca. 15 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

**Nach The Binding of Isaac kehrt In-die-Entwickler Edmund McMillen zu seinen Plattformer-Wurzeln zurück. Und erfindet sich dabei neu.**

Von Michael Cherdchupan

Dieses Spiel ist schwer. Sogar sehr schwer. Es ist derart sadistisch, dass wir vor Wut unser Gamepad gegen den Bildschirm schmettern und laut fluchen. Doch wer wütend werden kann und das kochende Blut in seinen Adern spürt, ist immerhin noch am Leben. Ganz im Gegensatz zum Rest der Welt, in die uns The End Is Nigh katapultiert. Durch ein nicht näher benanntes apokalyptisches Ereignis sind alle gestorben. Alle bis auf uns – ein debil grinsender Fleischsack namens Ash – und ein paar vor sich hinsiehende Tumore. Die wuchernden Zellen müssen wir aufsammeln, um uns daraus einen Freund zu basteln. Schließlich ist das Ende der Welt eine einsame Angelegenheit. Und mit wem sonst sollten wir uns daheim vor die aller-

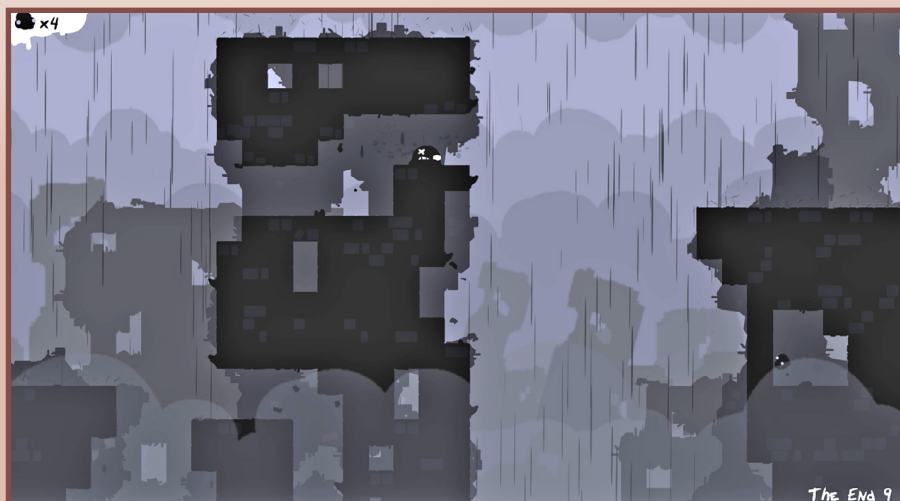


Millimeter und Millisekunden: Die schmale Plattform unter uns bewegt sich nach oben auf die Stacheln zu. Uns bleibt nur ein kleines Zeitfenster, um im richtigen Winkel abzuspringen.

letzte funktionierende Spielkonsole hocken und in die Leere streamen?

Es ist eine absurde Prämisse. Ein Fiebertraum, der in diesem 2D-Plattformer nach dem Intro nur noch grotesker wird. Ash läuft

nicht, sondern kriecht als schleimiges Etwas durch ausgestorbene Landschaften. Bei jeder Bewegung verformt sich der Körper unserer Spielfigur auf bizarre Weise. Zwischen Leichenresten finden wir freundliche Geis-



Auf Bildern sieht The End Is Nigh statischer aus, als es ist. Zahlreiche Effekte wie Regen oder Nebel machen die Welt vergleichsweise lebendig.







Schwer zu sagen, ob es Kreaturen aus dem Totenreich oder mutierte Überlebende sind. Egal was da kreucht und fleucht: Es möchte uns töten.

ter, die erstaunlich lebhaft von ihrem früheren Leben erzählen. Andere Wesen aus dem Totenreich sind hingegen weniger gesprächig: Fliegende Totenköpfe, Geschwulste oder wabernde Spukerscheinungen wollen uns an den deformierten Kragen. Alles gibt schmatzende Laute von sich, bis es in tausend Teilchen explodiert. Doch das Sonderbare an diesem Gruselkabinett ist: Es ist irgendwie liebenswert, ja, beinahe knuffig. Edmund McMillen (Super Meat Boy, The Binding of Isaac) hat eine besondere Handschrift, die depressive Themen wie Einsamkeit und Verdammnis mit eigenwilligem Humor verknüpft. Mit großen Kulleraugen machen seine Figuren makabre Witze über ihr elendes Dasein. Der Kontrast funktioniert: Die Absurdität von ... eigentlich allem macht die Situation von Ash nur noch tragischer. Er ist allein. Und das einzige Mittel dagegen ist der Weg durch die Hölle.

### Selbst schuld

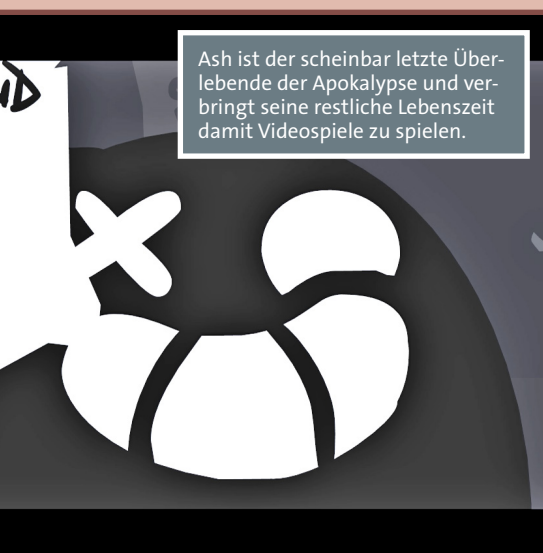
Wer in einem Spiel von McMillen von der Hölle spricht, meint damit vor allem den un-

fassbar hohen Schwierigkeitsgrad. Sein Plattform-Debüt Super Meat Boy hat Spieler auf der ganzen Welt begeistert und frustriert zugleich. Die letzten Haare konnte man sich anschließend mit dem gnadenlosen Dungeon-Crawler The Binding of Isaac ausreißen. Neben dem obskuren Grafikstil war bei beiden Titeln vor allem die Präzision der Steuerung eine Besonderheit. The End Is Nigh, das in Zusammenarbeit mit Indie-Entwickler Tyler Glaiel (Closure, The Basement Collection) entstanden ist, führt das fort. Ash steuert sich präzise. So präzise, dass wir keine Chance haben, dem Spiel die Schuld für Fehler zu geben. Wann immer Ash in die Tiefe stürzt, sich in einem Säuresee auflöst, von Stacheln aufgespießt oder zwischen Wänden zerquetscht wird: Wir sind schuld. Immer. Vor allem bei Gamepads mit analogen Tasten reagiert Ash punktgenau. Ein leichtes Antippen für einen seichten Hopser, ein kräftiger Druck für weite Sprünge. Außerdem kann Ash sich an Ecken und Haken festhalten. Duckt er sich im Sprung, rast er schneller dem Boden entgegen. Prak-

tisch: Wir können dabei marode Wände durchbrechen. Wer sich übrigens besonders gerne quält, kann das Spiel auch mit der deutlich ungenaueren Tastatursteuerung angehen. Dann könnte man sich aber auch gleich die Augen verbinden.

### Ein Hauch Metroidvania

Angesichts des gleichen Genres könnte man erwarten, dass The End Is Nigh sich wie eine indirekte Fortsetzung von McMillens Erstlingswerk Super Meat Boy spielt, allerdings sind beide Titel grundverschieden. Statt einzelne Level auszuwählen und so schnell wie möglich zu meistern, bewegen wir uns hier durch eine zusammenhängende Welt und können uns dafür so viel Zeit nehmen, wie wir wollen. Der Bildschirm scrollt nicht, sondern jeder Abschnitt ist eine einzelne, in sich geschlossene Aufgabe auf einem stehenden Bild. Während der Reise schalten wir Teleporter frei, mit denen wir uns an den Anfang eines jeweiligen Gebietes setzen lassen dürfen. Auf diese Weise können wir mit erungenen Schlüsseln neue Areale eröffnen.



Ash ist der scheinbar letzte Überlebende der Apokalypse und verbringt seine restliche Lebenszeit damit Videospiele zu spielen.



Das Spiel bringt uns laufend neue Tricks bei und erweitert so unsere Spielwiese. Hier lernen wir beispielsweise, wie Ash morsche Wände durchbrechen kann.





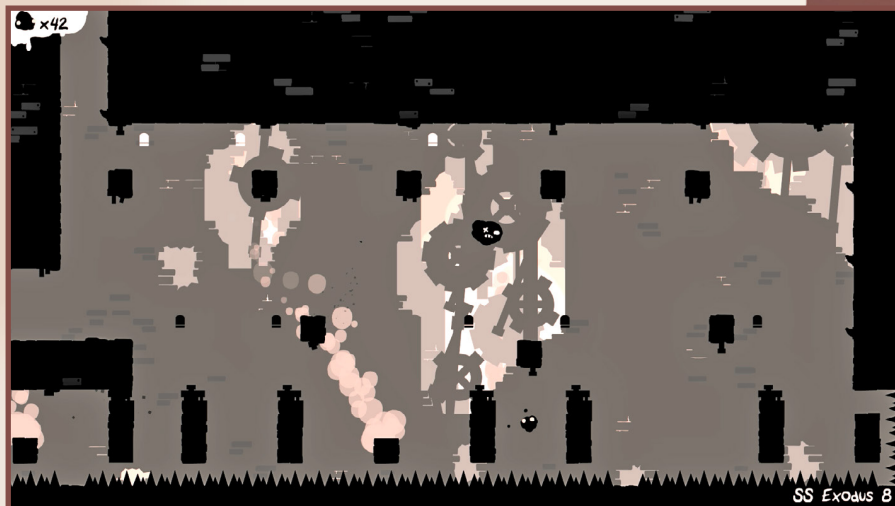
**Michael Cherdchupan**  
@the\_whispering



Ich muss etwas beichten: Ich mochte Super Meat Boy zwar, aber ich habe es schnell aufgegeben. Mir war das Spiel nach einiger Zeit viel zu frustrierend und ich habe mich lieber daran erfreut, weitaus talentierteren Spielern zuzusehen. Eigentlich hatte ich erwartet, dass es mit The End Is Nigh bei mir ähnlich sein würde, doch tatsächlich konnte mich das Spiel halten. Zum einen motiviert mich die offene, an Metroidvania-Titel erinnernde Struktur, die Level nach Geheimnissen zu durchforsten. Zum anderen finde ich es klasse, dass der Zeitdruck weggefallen ist. Ich kann mir in Ruhe mein Vorgehen überlegen und die Aufgaben analysieren. Beinahe so, als wäre es ein gemütlicher Puzzle-Plattformer. Darüber hinaus mag ich die Stimmung, die vor allem durch den melancholisch-fröhlichen Soundtrack erzeugt wird. Das Ende der Welt ist eine schlimme Sache, Ash stirbt tausend Tode. Und trotzdem ist da dieser schräge Humor und die bekloppt grinsenden Figuren. The End Is Nigh ist wegen seines Schwierigkeitsgrades und der Retro-Optik auf den ersten Blick vielleicht abschreckend, aber es ist tatsächlich einer der besten 2D-Plattformer, die ich je gespielt habe.

Ebenso lassen sich bei einem erneuten Besuch Tumore einsammeln, die wir beim ersten Durchlauf verpasst haben. Die schweben aber meistens an schwierig zu erreichenden Stellen.

Bemerkenswert ist, wie in The End Is Nigh eine konsequente Lernkurve und durchdachtes Spieldesign ineinandergreifen und ein ungemein forderndes, aber gleichzeitig motivierendes Spiel formen. Die Toten bringen Ash nach und nach neue Feinheiten der Steuerung bei, die anschließend in den Aufgaben abgefragt werden, ohne dass wir es merken. Zum Beispiel lernen wir zu Beginn,



In einem Fabrikareal beschließen uns Kanonen. Den kleinen Geschossen müssen wir ausnahmslos ausweichen, große Kugeln können allerdings als Sprungbrett verwendet werden.

wie wir uns schnell durch das Wasser bewegen. Wir bekommen ein Gefühl für die Schwerfälligkeit, wie wir am besten eintauchen und wieder an Land gelangen. Gerade, als wir uns daran gewöhnt haben, erhöht das Spiel die Anforderungen mit ätzenden Säureseen, in denen wir uns nur wenige Sekunden aufhalten können. Eintauchen, schwimmen, auftauchen – plötzlich muss das alles viel effizienter ablaufen. Freiraum für Fehler gibt es keine. Das frustriert manchmal massiv, doch wenn man zur Abkühlung in ein früheres Gebiet zurückkehrt, ist man erstaunt, wie leicht das auf einmal von der Hand geht. Das Spiel erzieht uns zu Plattformer-Gurus!

Großartig ist ebenso, wie Glaiel und McMillen es geschafft haben trotz überschaubaren Spielmechaniken viel Abwechslung in ihr Spiel einzubauen. Nicht nur die Aufgaben sind in ihren Erscheinungsformen und Anforderungen mannigfaltig, sondern auch thematisch unterscheiden sich die Gebiete stark. Zu Beginn bewegen wir uns noch durch die Ödnis. Doch schon bald betreten wir ein Fabrikgelände, wo uns Kanongeschosse um die Ohren fliegen. Oder wir steigen hinab in eine dunkle Höhle, die nur durch unseren eigenen Lichtschein erhellt wird. Entsprechend

vorsichtig tasten wir uns vor. Jedes Gebiet bringt nicht nur eine eigene Optik, sondern auch einen speziellen Kniff mit, der andere Anforderungen an uns stellt. Selbst wenn man sich an einer Umgebung satt gesehen hat, kann Ash zu seiner Spielkonsole zurückkehren und dort alternative Retro-Versionen von Leveln spielen. Diese werden durch Spielmodule freigeschaltet, die man unterwegs findet. Wer also wirklich alles in The End Is Nigh freispielen möchte, wird eine ganze Weile beschäftigt sein. ★

## THE END IS NIGH

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core 2 Duo E4400 / Athlon 64 X2  
Geforce 9500 GT / Radeon HD 2600  
2 GB RAM, 500 MB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core 2 Duo 2.4 GHz / Athlon X2 2.8 GHz  
Geforce GT 220 / Radeon HD 4650  
4 GB RAM, 500 MB Festplatte

### PRÄSENTATION



großartiger Soundtrack witzige Animationen charmanter Retro-Stil manche Ecken sehr detailliert nur wenige Soundeffekte

### SPIELDESIGN



leicht zu lernen, schwer zu meistern kein unnötiger Zeitdruck präzise Steuerung offene Spielwelt, tolles Leveldesign abwechslungsreiche Aufgaben

### BALANCE



schwer, aber fair gute Lernkurve Fehler sind immer nachvollziehbar Karte illustriert Fortschritt gut Tumore optional

### ATMOSPHÄRE / STORY



schräge Charaktere Humor lockert auf verrücktes Szenario keine nennenswerte Hintergrundgeschichte Schauplätze bleiben konturlos

### UMFANG



viele Retro-Spielmodule einige Geheimnisse zu entdecken 10 bis 15 Stunden Spielzeit über 600 Level Backtracking manchmal mühselig

### FAZIT

Brutal schwerer 2D-Plattformer mit Metroidvania-Anklängen, der mit einem verrücktem Szenario und motivierender Lernkurve begeistert.

87



Durch in der Landschaft versteckte Spielmodule lassen sich Bonusspiele freischalten, die das Kerngameplay in ein Retro-Gewand stecken und etwas variieren.



# Verrückte Vorteile mit **GameStar Plus**

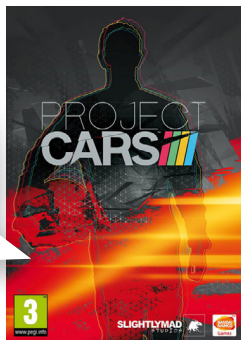
Für nur 2,99€ bei GameStar Plus einsteigen!  
Wir wünschen viel Spaß mit der Gamescom 2017!

## **Project Cars gratis von Gamesplanet**

Noch bis 21. August: Das ultimative PC-Rennspiel  
mit **Plus-Abo kostenlos bei Gamesplanet** sichern.

 **GAMESPLANET**

Spiele digital kaufen,  
für Steam, Uplay & Co.



## **5% Extra-Rabatt auf PC-Spiele**

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

## **Keine Banner-Werbung**

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

## **Einfach mehr Inhalte**

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

Jetzt Plus-Mitglied werden  
und einfach mehr bekommen:

[www.gamestar.de/plus](http://www.gamestar.de/plus)



»Man zweifelte an der Wissenschaft – ich zumindest: totale Fehlinterpretationen und abenteuerlichste Datenfälschungen.«

Michael Kunczik, Professor für Journalistik

»Nicht alles, was in der Wissenschaft geschrieben wird, hält auch einer näheren Betrachtung stand.«

Dr. Barbara Krahé, Professorin für Psychologie

»Die pauschale Behauptung, Mediengewalt habe keine Wirkung, ist absurd, weil sie gegen den ganzen Forschungsstand seit 20 Jahren spricht.«

Dr. Werner Hopf, Psychologe

## UNSCHÄRFEN DER GEWALTMEDIENFORSCHUNG

# EINDEUTIG UNEINDEUTIG

Es könnte so einfach sein. Wer viel Blut im Fernsehen sieht und am PC vorzugsweise Menschen mit Kettensägen zerteilt, der wird zum gewissenlosen Gewalttäter. Viele Medienforscher versuchen seit Jahrzehnten, die Wirkung von Gewaltmedien zu ergründen. Ihre bisherigen Untersuchungen kommen zu einem ganz konkreten Schluss, dennoch werden sie immer wieder unterschiedlich wahrgenommen und interpretiert. Die Gründe dafür liegen an vielen Missverständnissen – und an den Wirkungsstudien selbst. Von Martin Dietrich

Wer sich die Fachliteratur zur Wirkung von gewalthaltigen Medien anschaut, der findet für jede Meinung die passenden Untersuchungen und Zitate. Von groß angelegten Befragungsstudien, die seit den 60er-Jahren laufen, bis zu Experimenten mit kleinen Beobachtungsgruppen. Der Großteil dieser Untersuchungen zeigt einen positiven Zusammenhang zwischen der Nutzung von Gewaltmedien und einer gesteigerten Aggression. Wer gewalthaltige Filme schaut und Spiele spielt, neigt auch selbst mehr zur Gewalt. Das belegen viele Meta-Analysen, also Studien über

Studien, die sich den Forschungsstand anschauen und zusammenfassen (darunter Anderson 2010, Kunczik 2014, Sherry 2001). Ist die Diskussion damit beendet? Im Gegenteil, sie beginnt gerade erst! Wenn die meisten Studien völlig falsch an das Thema herangehen und die Wirkung von Gewaltmedien überschätzen, bringen nämlich die besten Zusammenfassungen nichts. Wer verstehen will, ob uns Filme oder Videospiele gewalttätiger machen, muss die zugehörigen Studien verstehen – mit all ihren Schwächen und Stärken.



Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back aus dem Jahre 1997. Für eine Studie hüpften Grundschüler nochmal durch das PlayStation-1-Abenteuer.



Der Prügelklassiker Tekken 3 war ebenfalls Gegenstand einiger Untersuchungen.







# RECHTSPSYCHOLOGIE

## RPpsych

Zeitschrift für Familienrecht, Strafrecht, Kriminologie und Soziale Arbeit

### HERAUSGEBER

Dr. Rainer Balloff  
Prof. Dr. Stefanie Kemme  
Prof. Dr. Denis Köhler  
Dr. Lena Posch  
Prof. Dr. Peter Wetzels

### AUS DEM INHALT

Josef A Rohmann  
**Schutzlücken bei Sexualdelikten:  
Akzentuierungen und blinde Flecken – Teil 1**  
Katharina Sauter, Susanne Wallner, Mark Stemmler  
und Jost Reinecke  
**Gewalthaltige Computerspiele, Erziehungsverhalten  
und Jugenddelinquenz**  
Marie Christine Bergmann und Dirk Baier  
**Erfahrungen von Jugendlichen mit Cybergrooming:  
Schülerbefragung – Jugenddelinquenz**  
Christian Huchzermeier, Michel A. Schulte-Osternmann  
und Stefanie Folgmann  
**Neues aus der Anstalt: Die „psychiatrische  
Sprechstunde“ in der JVA Neumünster –  
Minimalversorgung psychischer Störungen**

### BÜCHERTIPPS

### REZENSIONEN

### RECHTSPRECHUNGSHINWEISE

### TAGUNGSANKÜNDIGUNGEN

**2** 2016

2. Jahrgang  
Seite 129 – 260  
ISSN 2365-1083



**Nomos**

Das Ziel vieler Wissenschaftler: eine Fachzeitschrift. Hier erscheinen Aufsätze, Studien oder Besprechungen zu aktuellen Themen.



In der »Killerspiel«-Debatte stand Counter-Strike oft im Mittelpunkt. Das führte zu einer kuriosen Zensur: In der deutschen Version 1.0 fielen erledigte Gegner nicht blutend zu Boden, sondern setzten sich hin – und verpufften dann.



sondern nur eine von vielen Möglichkeiten. Genauso gut könnten Schüler mit einem Gewaltproblem eher an entsprechenden Spielen interessiert sein.

Mit Experimenten ist eine differenziertere Betrachtung möglich. Damit lassen sich kurzzeitige Wirkungen feststellen und auf eine konkrete Ursache analysieren. Das Forscherteam setzt die »Versuchskaninchen« einem bestimmten Reiz aus und kann direkt beobachten, wie die Reaktion darauf ausfällt. Um zu überprüfen, ob die Reaktion aufgrund des Reizes geschah, gibt

es noch eine Vergleichsgruppe, die reizfrei geblieben ist. Durch diese kontrollierten Bedingungen, bei der die Forscher die äußere Umgebung für die Probanden möglichst eng und ablenkungsfrei halten, lassen sich Ursache-Wirkung-Thesen relativ gut auf wenige Variablen überprüfen. Wer seine Teilnehmer entweder ein gewalthaltiges oder ein gewaltfreies Videospiel spielen lässt und danach ihre Aggression misst, kann die erhöhte Aggressionsbereitschaft der ersten Gruppe direkt auf die gewalthaltigen Spiele zurückführen. Mit verschiedenen statistischen Maßen ist es dann auch möglich zu sagen, wie stark der gemessene Effekt war, und wie wahrscheinlich er auch in der echten Welt vorkommt, also nicht nur unter Laborbedingungen. Wie erwähnt sind dadurch aber nur kurzfristige Effekte messbar. Ob langfristig auch nach der Reizauslösung ein Einfluss auf eine Person besteht, bleibt unklar. Längsschnittstudien sollen genau hier ansetzen und langfristige Effekte klären.

## Gewaltvergleich

Niederländische Forscher verglichen im Vorfeld ihrer Studie einige PlayStation-1-Spiele anhand von mehreren Merkmalen. Ziel war es, zwei Videospiele zu finden, die sich bis auf die dargestellte Gewalt stark ähnelten. Die Tabelle zeigt jeweils den Mittelwert (**M**) einer Kategorie, der aus den Angaben von 15 Studenten ermittelt wurde. Je

höher die Zahl, desto mehr trifft diese Kategorie zu. Die Standardabweichung (**SA**) gibt an, wie sehr die Antworten einer Kategorie vom Durchschnittswert abweichen – je höher diese Zahl, desto uneinigere waren sich die Studenten. Übrigens: Den Schreibfehler bei Medal of Honor haben wir aus der Originaltabelle übernommen.

Spiel	Dimensionen											
	Gewalt		Action		Pausen		Schwierigkeit		Unterhaltung		Frustration	
	M	SA	M	SA	M	SA	M	SA	M	SA	M	SA
Crash Bandicoot	1,00	0,00	4,13	1,06	1,80	0,94	3,13	0,74	4,47	0,52	3,07	1,28
Gran Turismo	1,27	0,59	3,67	1,35	1,67	0,82	3,60	0,91	3,53	1,30	3,00	1,25
Tony Hawk	1,93	1,10	3,93	1,10	2,33	0,98	3,73	1,16	4,07	0,80	2,40	1,18
James Bond	4,40	1,06	4,07	0,70	2,27	0,80	3,53	1,25	2,53	1,06	3,53	0,99
Tekken	4,47	1,06	4,53	0,64	2,27	1,28	2,20	1,01	3,93	1,22	3,27	1,28
Medal of Honor	4,67	0,49	3,53	1,06	2,53	1,25	3,07	1,10	2,60	1,24	3,07	1,53





Nicht nur Gewalt interessiert die Medienforscher. MMOs wie World of Warcraft eignen sich beispielsweise besonders gut, um das Phänomen Spielesucht zu verstehen.



Nach dem Amoklauf von Winnenden wollte ein Aktionsbündnis möglichst viele »Killerspiele« sammeln und entsorgen. Das Vorhaben war alles andere als erfolgreich – es landeten nur eine Handvoll Spiele im Container.

### Das Einmaleins der Kommunikationswissenschaft

Im Prinzip handelt es sich bei Längsschnittstudien um mehrere Querschnitterhebungen mit derselben Untersuchungsgruppe über einen längeren Zeitraum hinweg. Dank des Vergleichs zwischen der Gruppe an Zeitpunkt A und später an Zeitpunkt B kann man eine Entwicklung feststellen. Wenn etwa videospieldaffine Schüler im Gegensatz zu anderen Mitschülern über ein Jahr hinweg auch außerhalb der virtuellen Welt häufiger gewalttätig wurden, spricht das für eine Medienwirkung, die über episodenhafte Aggressionssteigerungen hinausgeht. Bei solchen Studien werden für gewöhnlich mehrere Einflussvariablen untersucht, um das zu untersuchende Phänomen umfassend zu beleuchten. So könnte sich herausstellen, dass andere Faktoren wie häusliche Gewalt oder sozialer Status wichtiger bei der Entstehung von Gewalt sind. Von allen Untersuchungsformen ist diese mit die aufwendigste und schwierigste.

Für alle Verfahren gilt aber, dass der Forscher seine Untersuchungsobjekte beim Studienaufbau vereinfachen muss. Da man nicht in die Köpfe der Menschen hineinschauen kann, muss man Methoden finden, die es ermöglichen, komplexe Zusammenhänge greif- und messbar zu machen. Dabei wird immer Genauigkeit und Individualität verlorengehen. Jeder Mensch wird ein Stück weit in Schubladen gesteckt. Als weiteres Ärgernis ist die Kommunikationswissenschaft eine Wissenschaft der Wahrscheinlichkeiten. Die Physik kann hundertprozentig voraussagen, dass ein Apfel auf der Erde nicht empor gen Himmel fällt. Bei sozialwissenschaftlichen Phänomenen ist es nur »eher wahrscheinlich«, dass man gewalttätiger wird oder eben »eher unwahrscheinlich«. Und das sind nur die allgemeinen Probleme, denn bei der Wahl der Methodik oder der Auswertungsstrategie kommt noch eine Wagenladung weiterer Schwierigkeiten dazu.

### Der Teufel liegt überall

Die häufigsten Vorwürfe gegen Studien betreffen daher nicht die Wissenschaft selbst, sondern das Untersuchungsdesign. Ein gutes Beispiel dafür ist eine niederländische Untersuchung aus dem Jahr 2008. Forscher ließen Grundschüler einmal ein gewalthaltiges Prügelenspiel (Tekken 3) und ein relativ gewaltloses Jump&Run spielen (Crash Bandicoot 2), zudem schauten einige Schüler das gewalthaltige Spiel (Tekken 3) nur passiv an. Nach einer Viertelstunde an der Konsole oder am Fernseher durften diese drei Gruppen zurück zu ihren Klassenkameraden, um mit ihnen zu spielen. Anschließend wurden die insgesamt rund 60 Schüler gebeten, einen Fragebogen auszufüllen. Hier mussten sie angeben, wie oft sie an diesem Tag physische und psychische Gewalt von anderen Kindern erlebt hatten. So konnte man statistisch nachweisen, dass Jungen bei der Nutzung des ge-

walthaltigen Videospiels häufiger aggressiv handelten als die Gruppe, die sich das Spiel nur am Fernseher angesehen hatte. Allerdings konnte kein Unterschied zwischen den aktiven Tekken-3- und Crash-Bandicoot-2-Spielern festgestellt werden. Die in der Realität ausgeübte Gewalt scheint in diesem Fall unabhängig vom eigentlichen Spielinhalt zu sein.

Die Auswahl der beiden Spiele erfolgte zwar im Vorfeld aufgrund einer Skala, die es ermöglichen soll, ein Spielepaar zu finden, das sich lediglich in Bezug auf die Gewalt unterscheidet. Doch Tekken 3 und Crash Bandicoot 2 unterscheiden sich schon vom Genre her deutlich. Das Jump&Run im Cartoonstil ist zudem nicht frei von (comichaft) Gewalt. Die beiden Vergleichsspiele scheinen daher unglücklich gewählt zu sein. Der Studie kann man ankreiden, nicht wirklich zu messen, wie sich die Wirkung eines gewalthaltigen Videospiels im Vergleich mit einem gewaltlosen verändert. Wissenschaftler nennen dieses Qualitätsmerkmal »Validität«. Diese gibt an, ob eine Untersuchung auch wirklich das misst, was sie vorgibt zu messen.

### Fehlender Gewaltstandard

Ein anderer Vorwurf betrifft die fehlende Standardisierung von Gewalt. Viele Studien verwenden leicht unterschiedliche Definitionen, was in noch unterschiedlicheren Methoden resultiert. Einige befragen Studienteilnehmer, wann sie das letzte Mal jemanden geschlagen haben. Wieder andere messen Gewalt anhand von Stellvertreteraktionen, bei der Probanden beispielsweise einen lauten Ton aktivieren und so anderen Schmerzen zufügen können. Eine 2012 durchgeführte Längsschnittstudie aus Berlin zählte unter Gewalt auch kriminelles Verhalten wie Diebstähle und Vandalismus. Kritiker aus forschungsnahen Feldern wie der Psychologie Christopher Ferguson oder der Politologie Patrick Portz zweifeln nicht daran, dass es sich dabei um Formen der Gewalt handelt, monieren aber die schwierige Vergleichbarkeit der Studien, wenn jeder Gewalt anders misst.

Der dritte Kritikpunkt zielt auf die zu stark vereinfachte Sicht auf Gewalt. So werden Aggressionen zu einseitig immer nur als moralisch verwerfliche Reaktionen bewertet und der Kontext der Handlung, in der die Gewalt eingebettet ist, wird ignoriert. Bei der Übertragung der virtuellen Gewalt zum realen »volles Pfund aufs Maul« macht man es sich zu leicht und vergisst die Abstraktionsebene zwischen Spiel und Spieler. Die Spiele seien mit ihren eigenen Regeln und Einschränkungen weniger zum »Lernen« gewalthaltiger Problemlösung geeignet, als es viele Wissenschaftler zu messen glauben.





Kaum eine Spielereihe versprüht so ungeniert roten Lebenssaft, dennoch hat es Mortal Kombat X sogar ungekürzt nach Deutschland geschafft.

Andere Kritiker vermuten hinter Teilen der Gewaltmedien-Wirkungsforschung einen Kreuzzug gegen die Videospiele. Der Verdacht lautet, dass viele Forscher große Vorurteile gegenüber dem Medium haben und das in ihre Arbeit einfließen lassen. So sprechen Kritiker von »Zitierkartellen« und unkritischen Übernahmen von problematischen Studien, um den eigenen Standpunkt zu untermauern. Studien, die den Videospielen keine schädigende Wirkung attestieren, sollen geringere Chancen haben, veröffentlicht zu werden, weil Wissenschaftsjournale diese nicht publizieren wollen. Durch diese Vetternwirtschaft soll es zu einer Unterdrückung von kritischen Meinungen kommen, damit gewalthaltige Medien weiter die Bösen bleiben.

#### Valide sein, ist gar nicht so einfach

Die Validität ist eine der wichtigsten Voraussetzungen für gute Forschung. Experimente & Co. müssen den Untersuchungsgegenstand genauestens erfassen können, sonst droht bereits der K.O. in der ersten Runde, und die ganze restliche Studie verliert ihre Glaubwürdigkeit. Bei einem derart vielschichtigen Phänomen wie der Entstehung von Gewalt ist die Skepsis natürlich groß, ob Studien diesem überhaupt gerecht werden können. Linda Breitlauch, Professorin für Game-Design an der Hochschule Trier, hat ähnliche Bedenken: »Sie können keine zwei

Testgruppen finden, die übereinstimmende Merkmale haben, weil die Menschen viel zu individuell sind. Das geht bei der Pharmaindustrie, das funktioniert aber nicht, wenn ich die Komplexität des Menschen abbilden will. Jeder hat ein anderes soziales Umfeld, jeder reagiert auf bestimmte Dinge anders.«

Zufallsstichproben, bei denen die Studienteilnehmer zufällig ausgewählt und zugewiesen werden, verhindern immerhin eine Verzerrung der Ergebnisse durch unterschiedliche Persönlichkeiten. Die Sozialforschung hat auch jahrelange Erfahrung darin, Testgruppen zu bilden, und ist sich darüber bewusst, dass jeder Mensch mit individuellen Einstellungen in eine Untersuchung geht. Auch gehöre zu einer vollständigen Studie, etwaige Einflussvariablen nicht zu ignorieren, sagt Dr. Melanie Verhovich, die seit 2008 Gewalt in der Massenkommunikation untersucht: »Wer eine Ursache-Wirkungs-Beziehung untersuchen will, muss neben dem Faktor oder den Faktoren, die analysiert werden, alle anderen Einflussvariablen kontrollieren. Das können neben so einfachen Dingen wie Alter und Geschlecht auch schwieriger zu messende Variablen wie Spielerfahrung oder Fähigkeit zur Empathie sein.«

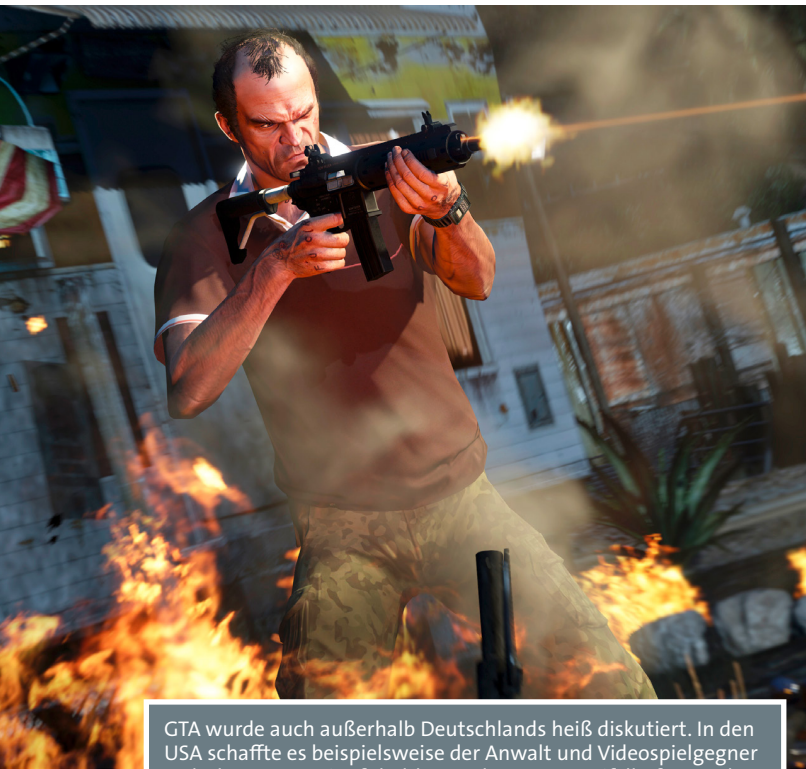
Professor Michael Kunzick beschäftigt sich seit über vier Jahrzehnten mit der Wirkung von Gewaltmedien und vertrat anfangs noch die These der Wirkungslosigkeit. Seine Arbeit am Forschungsstand begann in den 70er-Jahren. Damals wuchsen in ihm immer größere Zweifel, als er erhebliche Forschungslücken und falsche Interpretationen feststellte. Mittlerweile kommt er aber zu einem anderen Schluss: »Wenn eine einzelne, isolierte Untersuchung einen schwachen, positiven Zusammenhang zwischen Medien und Gewalt feststellt, neigt man dazu, zu sagen: Nein, da besteht kein Zusammenhang. Wenn aber am Ende hunderte Studien immer wieder einen schwachen, positiven Zusammenhang auffinden, dann liegt da doch etwas vor.« Für Professor Kunzick zeigt sich die Qualität eines Forschungsstandes aber nicht nur in dessen häufiger Bestätigung, sondern auch in ihrem Umgang mit Schwächen: »Wichtig ist, dass man Studien genau darlegen und kritisieren kann. Wenn die Schwächen einer Untersuchung mit dargestellt werden, ist es eine seriöse Untersuchung, die zu Fortschritt führen kann.«

Das ständige Hervorheben der schlechten Validität von Studien durch ihre ausgewählten Methoden, nervt allerdings auch Wissenschaftler, die in dieser Argumentation eine Diskreditierung ihres Forschungsfeldes sehen. Der Psychologe Werner Hopf arbeitete mit vielen Schulklassen zusammen und war Forschungsleiter einiger Untersuchungen: »Ich frage mich manch-



Dishonored lässt uns die Wahl, ob wir unsere Gegner bewusstlos schlagen oder sie lieber mit unserer Klinge bekannt machen.





GTA wurde auch außerhalb Deutschlands heiß diskutiert. In den USA schaffte es beispielsweise der Anwalt und Videospiegelgegner Jack Thompson mit oft haltlosen Klagen zu zweifelhaftem Ruhm.

mal, ob die Kritiker jemals eine Studie in der Praxis durchgeführt haben. Ich habe den Eindruck, die haben keine Ahnung, wie schwierig eine Längsschnittstudie ist und wie kompliziert die statistische Analyse. Trotzdem gibt es hervorragende Studien, die eindeutig belegen, dass diejenigen, die Computergehaltsspiele spielen, im realen Verhalten aggressiver sind als alle anderen Vergleichsgruppen. Solche Klein-Klein-Argumente werden dazu herangezogen, die wirklich relevanten Forschungsergebnisse abzuwehren und zu bezweifeln.«

#### Ein Standard, sie zu knechten

Wer die fehlende Standardisierung der Methoden kritisieren möchte, findet besonders in unzähligen Experimenten Futter für seine Argumente. Sozialwissenschaftler scheinen großen Spaß daran zu haben, sich die vielfältigsten Methoden auszudenken, um Gewaltbereitschaft oder Aggression zu messen. Von Ballons

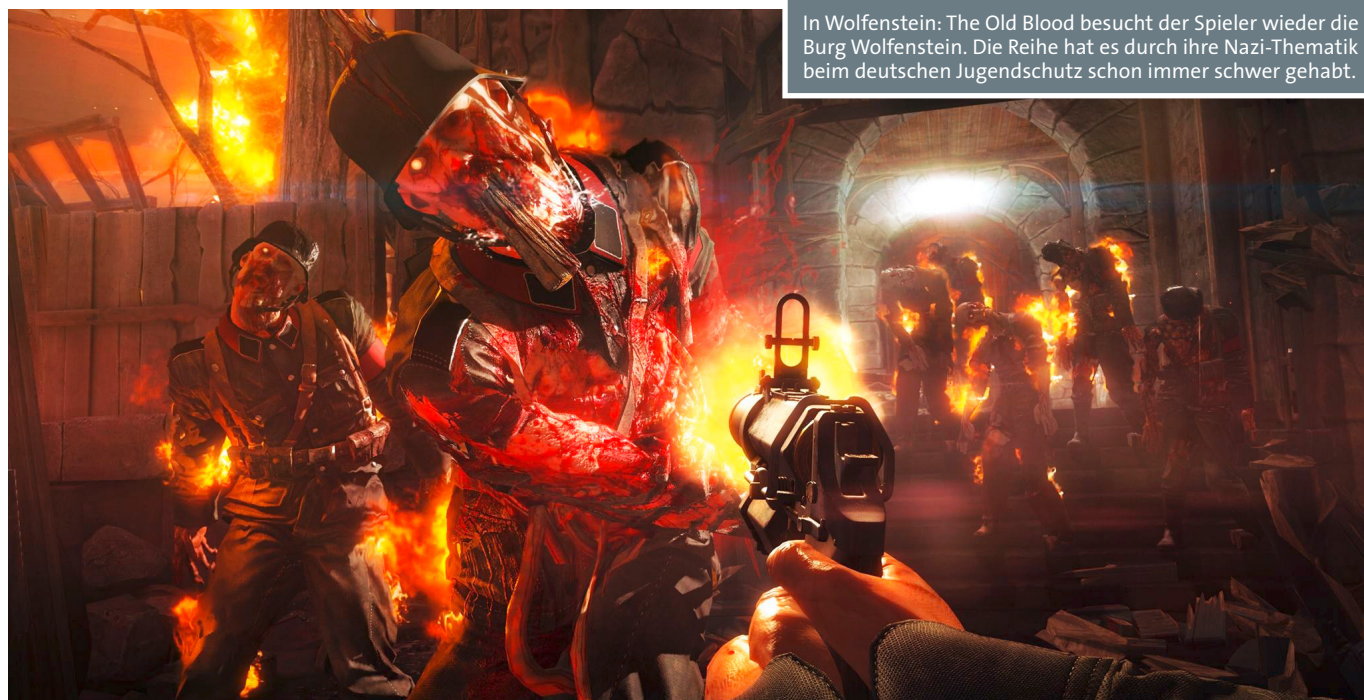
platzen lassen über Wörter mit Gewaltgehalt erkennen bis zum Verabreichen von scharfer Chilisoße. Für Melanie Verhovnik besteht hierin großer Nachholbedarf: »Mangelnde Standardisierung ist bei vielen Gewaltstudien eines der größten Probleme. Werden unterschiedliche Definitionen von Gewalt verwendet, macht das die Studien untereinander schwer vergleichbar.«

Eine einheitliche Definition mitsamt fertig verpacktem Methodenbaukasten würde aber wahrscheinlich auch nicht zum gewünschten Ergebnis führen, wie die Forscherin weiter ausführt: »Bevor es das Gewaltschutzgesetz gab, war Gewalt gegen Kinder erlaubt. Erst Anfang des neuen Jahrtausends wurde es tatsächlich ins Gesetz mitaufgenommen. Im Vorfeld hat man es gar nicht unter Gewalt zusammengefasst. In der Gesellschaft oder im sozialen Gefüge ändern sich bestimmte Vorstellungen, Meinungen und Definitionen, deswegen halte ich es für sehr gewagt, wenn man eine Gewaltdefinition für alle Zeiten festlegen würde.« Gerade in der Sozialforschung sind Messvarianten im ständigen Fluss der Veränderung und Anpassung, da Mensch und Technik nicht stehenbleiben, sondern sich weiterentwickeln.

Barbara Krahé, Professorin für Psychologie, sieht deswegen hierin zugleich eine große Chance: »Ich würde umgekehrt sagen, wenn Gewalt immer nur mit derselben Messmethode nachgewiesen würde, dann würde ich skeptisch werden. Was wir brauchen, ist genau der Nachweis, dass diese Effekte da sind, unabhängig davon, wie genau wir Aggression definieren.« So können sich im besten Fall die geeignetsten Messmethoden bewähren und andere bleiben (wissenschaftliche) Modetrends. Die eine Vorgehensweise zur perfekten Vergleichbarkeit wird es dann aber auch in Zukunft wohl nicht geben.

#### Ich sehe Gewalt, ich mache Gewalt

Um die Wirkung von medialen Gewaltdarstellungen zu erklären, braucht es neben einer fundierten Untersuchung auch eine theoretische Grundlage als festen Grundpfeiler. Eine der am häufigsten nachgewiesenen Theorien ist die Lerntheorie. Diese erklärt Verhalten durch das wechselseitige Zusammenspiel zwischen Persönlichkeits- und Umweltfaktoren. Rezipienten lernen so aus den Medien Verhaltensmuster, die sie in geeigneten Situationen anwenden können. Die Nachahmung ist allerdings abhängig von individuellen Persönlichkeitsmerkmalen (etwa frühere Erfahrungen mit Gewalt) sowie dem Medieninhalt selbst (etwa Nachvollziehbarkeit oder Belohnung von Gewalt) und erfolgt auch nicht eins zu eins, sondern in abstrahierter Form. Skeptiker dieser Theorie stören sich am einfach gezeichneten



In Wolfenstein: The Old Blood besucht der Spieler wieder die Burg Wolfenstein. Die Reihe hat es durch ihre Nazi-Thematik beim deutschen Jugendschutz schon immer schwer gehabt.





In deutschen Spielefassungen der 90er-Jahre wurde häufig das Blut anders gefärbt, hier etwa in System Shock 2. Diese Zeiten sind glücklicherweise vorbei.



Bild von realer und medialer Gewalt, der wir Menschen mehr oder weniger schutzlos ausgeliefert sind. Linda Breitlauch sieht gerade den Ego-Shooter als leichtes Ziel für vorschnelle Verurteilungen: »Ich finde es nicht richtig, dass ein Genre, das Gewalt enthält, automatisch Spiele hervorbringen soll, die Gewalt provozieren. Das ist viel zu kurz gedacht. Es geht immer darum, wie mit dem Thema umgegangen wird. Die meisten verwechseln auch gewalthaltig mit gewaltverherrlichend«, erklärt die Professorin. »Nur gewalthaltig zu verdammen, halte ich für schwierig, wenn man sich nicht den Kontext im Gesamten anschaut.« Für Professorin Breitlauch sollte weniger das Genre oder die Altersfreigabe diskutiert, sondern das Spiel an sich in den Mittelpunkt gerückt werden. Gewalt in Videospielen sei stets auch ein Spiegel der Gesellschaft und häufig als Kritik an dieser gemeint.

Die Lerntheorie beachtet zwar die unterschiedlichen Formen von medialen Gewaltinhalten, doch bei der Interpretation und der journalistischen Weitergabe entsprechender Studien kommt es immer wieder zu Verkürzungen, die eben diesen Eindruck der Verurteilung verstärken können. Für Professorin Babara Krahé wird die Lerntheorie aber auch zu einer einseitigen Betrachtung der positiven Effekte von Computerspielen genutzt: »Dieselben Leute, die sagen, dass Mediengewalt keine Wirkung hat, sagen auch, welche tollen Effekte Computerspiele haben. Also, dass man dabei alles möglich Nützliche lernen kann – was ich auch gar nicht bestreiten würde. Aber sie sehen nicht ein, dass man durch dieselben Mechanismen, mit denen man positive Verhaltensweisen lernt, eben auch negative Verhaltensweisen lernt. Von den Kritikern wird gar nicht gewürdigt, dass die psychologi-

schen Mechanismen erstmal inhaltsneutral sind. Man kann gute und schlechte Sachen lernen. Der Lernprozess ist der gleiche.« Dass die Lerntheorie auch über 300 Jahre nach ihrer ersten Niederschrift noch existiert und in Gesprächen mit Sozialwissenschaftlern häufig erwähnt wird, zeigt zumindest ihre Robustheit selbst nach einigen Veränderungen und neuen Erkenntnisgewinnen. Bei der Erklärung von Gewalt stolpert man unweigerlich über sie, und wenn sie angewendet werden darf, dann verkommt mediale Gewalt auch nicht zum einfachen Sündenträger.

#### Wer hat jetzt angefangen?

Bevor es eine wissenschaftliche Studie über den Schreibtisch des Forschers hinaus in die Welt schafft, muss sie für gewöhnlich einige Hürden überspringen, wie der Psychologe Werner Hopf das Verfahren erklärt: »Sie müssen zwei Blind-Reviews machen. Dann werden unabhängig von der Zeitschrift zwei Professoren beauftragt, die Studie zu begutachten. Deshalb dauert es teilweise ein halbes bis ein Jahr, ehe sie veröffentlicht wird.« Eine fehleranfällige Untersuchung sollte dann eigentlich kaum eine Chance haben. Professor Michael Kunczik wittert aber eher aus finanzieller Sicht eine Beeinflussung: »In der Wissenschaft und bei der Vergabe von Forschungsgeldern spielt es eine Rolle, ob man etwas Negatives herausgefunden hat, das öffentlich diskutiert wird. Dann bekommt man nämlich leichter Forschungsmittel. Es ist nicht ausgeschlossen, dass bestimmte Wissenschaftler oder der Wissenschaft nahestehende Institutionen daran interessiert sind, ständig einen möglichst negativen Effekt von Mediengewalt zu demonstrieren, um weiter forschen zu können und Gelder dafür zu kriegen.« Inwieweit bestimmte Einzelfälle hier die Regel bestimmen, lässt sich schwer beurteilen. Zumal umgekehrt seitens der Unterhaltungsindustrie ein Interesse daran besteht, die Wirkungslosigkeit von Mediengewalt zu belegen. In unseren Gesprächen mit Wissenschaftlern bestätigt sich aber mehrmals, dass eine Veröffentlichung der Forschungsergebnisse keine Selbstverständlichkeit ist und harte Kontrollmechanismen existieren.

Sollte die Studie dann aber schlussendlich doch veröffentlicht werden, endet der Spießbrutenlauf möglicherweise noch nicht. In den Händen von Journalisten und der Öffentlichkeit wird aus einer komplexen Kette schnell eine dünnfransige Schnur. So hat die Medienwissenschaft besonders nach großen Gewalttaten viel Aufmerksamkeit und ein Mikrofon vorm Gesicht. »Nach einem sogenannten Amoklauf wie in München kam sofort die Frage von Journalisten an Wissenschaftler, ob Gewaltspiele wie Counter-Strike die Ursache für diese Gewalttat seien. In fast allen Interviews wurde von Medienforschern nicht klargestellt, dass diese Fragestellung falsch ist, weil sie eine Mono-

In vielen Kinderzimmern versteckt sich wahrscheinlich heute noch irgendwo eine Kopie von Doom, die immer hervorgeholt wurde, wenn die Eltern gerade nicht in Sichtweite waren.





kausalität beinhaltet, obwohl Gewalttaten multikausal bedingt sind, also viele unterschiedliche Gründe haben«, erklärt Werner Hopf. Das heiße allerdings nicht, dass virtuelle Gewalt keinerlei Rolle spiele: »In mehreren Fallstudien war Mediengewalt ein besonders wirksamer Faktor, in Einzelstudien mit hunderten Probanden wie unserer zweijährigen oder einer vierjährigen kanadischen Längsschnittstudie hatten Gewaltspiele unter vielen erhobenen Risikofaktoren den stärksten Einfluss auf Delinquenz und Aggression.« Laut Werner Hopf haben deswegen auch die Forscher eine Mitschuld am verzerrten Forschungsbild: »Ich glaube, viele Wissenschaftler sind nicht fit für eine öffentliche Kommunikation. Sie haben nur ihre Einzeluntersuchungen im Kopf. Sie sehen nicht, was bei der Öffentlichkeit, bei den Eltern hängenbleibt. Die Kernfrage lautet: Wie kommuniziere ich solche komplexen Zusammenhänge?«

Kaum jemand möchte sich durch mehrere Dutzend Studien wühlen, besorgte Eltern erwarten verständliche Erklärungen so wie eine einfache und endgültige Antwort auf die Gretchenfrage: Machen Spiele denn nun gewalttätig oder nicht? Für komplexe Diskussionen lassen die wenigsten Zeitungsspalten und Fernsehbeiträge Platz. Wissenschaftliche Studien stehen daher unter Dauerbeschuss und werden sowohl von innen durch die eigenen Gutachter als auch von außen durch die Öffentlichkeit regelrecht auseinandergenommen.

### Niemand hat gesagt, es würde einfach werden

Viele der vorgebrachten Kritikpunkte hört sich die Mediengewaltforschung schon lange an. Je nachdem, wen man fragt, sind diese scheinbar berechtigt – oder doch aus der Luft gegriffen und ignorieren etablierte Forschungsstandards. Egal, ob Sozialforscher nun diese Vorwürfe bekräftigen oder ihnen widersprechen, sind die meisten doch einer Meinung: Mediengewalt ist eine eigenständige Größe bei der Entstehung von realer Gewalt. Den Effekt bemessen sie dabei als klein bis mittelgroß. Stärker betroffen sind Risikogruppen, bei denen Verstärkungseffekte wie familiäre Gewalt und Mobbing hinzukommen, sowie Schutzfaktoren wie eine feste soziale Bindung fehlen. Barbara Krahé führt aus: »Aggressives Verhalten kommt durch eine Vielzahl von Faktoren zustande. Die Wissenschaft stellt die Frage, ob der Konsum von Gewaltdarstellungen in den Medien oder das Gewaltspielen ein Faktor ist. Niemand behauptet im Ernst, dies sei der einzige Faktor, der aggressives Verhalten erklärt.« Medien-



Moderne Shooter wie Bioshock Infinite sind nicht für ihre Zimmerlichkeit bekannt.

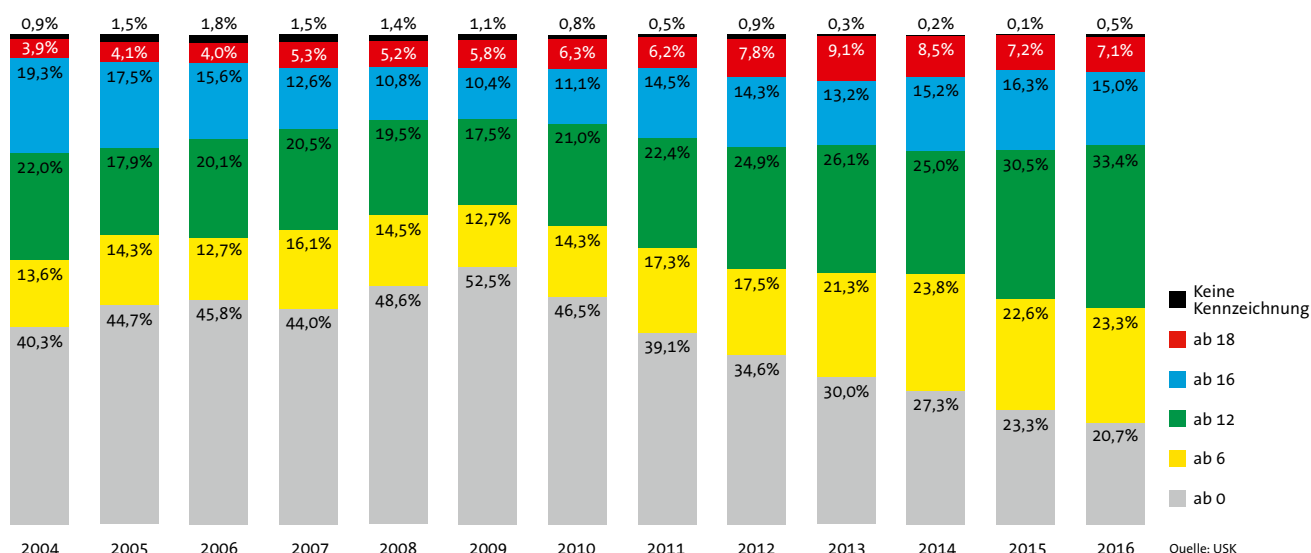
gewalt ist also niemals ein alleiniger Grund für Gewalttaten und für den Großteil der Spieler schlichtweg unbedenklich.

Videospiele nehmen als noch junges Medium eine Sonderstellung ein. Ihre Interaktivität erschwert viele Untersuchungen, da sich der Inhalt eines Videospiels erst beim Spielen entwickelt und so das Konsumerlebnis teils erheblich schwanken kann. Zukünftige Studien wollen daher besonders diesen Aspekt in den Fokus nehmen und noch überprüfen, inwieweit sich Erkenntnisse aus anderen Medienfeldern übertragen lassen.

Fehler wurden besonders bei der öffentlichen Kommunikation gemacht. Mediengewalt wurde abseits von einigen hysterischen, selbsternannten Experten immer als komplexe und vielschichtige Variable betrachtet. Schlechte Studien gibt es natürlich auch hier, aber ein ganzes Forschungsfeld als null und nichtig zu erklären, scheint zu kurz gegriffen. Die Sozialwissenschaft liefert keine einzeiligen Belege für eine endgültige Verurteilung von Gewaltmedien oder einen endgültigen Freispruch von jeglicher Wirkung. Sie liefert stattdessen ein Verständnis für eine höchst verzweigte Gesellschaft. Kritik an der Forschung ist trotzdem wichtig und Voraussetzung für einen Erkenntnisgewinn. Die Frage, was Mediengewalt mit uns macht, funktioniert nur mit einer ehrlichen, faktenbasierten Diskussion. Und Fakten hat die Mediengewaltforschung durchaus – der Umgang mit ihnen muss nur noch gelernt werden. ★

## Das sagen die Jugendschützer

Die Altersfreigaben der USK von 2004 bis 2016 im Überblick. Die Fälle, in denen die Jugendschützer ein Spiel nicht kennzeichnen – etwa, weil sie es zur Indizierungsprüfung direkt an die BPjM weitergeben – sind seltener geworden. Zugleich haben die »ab 0« gekennzeichneten Spiele stark abgenommen, was daran liegen mag, dass kaum noch Kinderspiele in den regulären Handel kommen. Viele Hersteller konzentrieren sich inzwischen auf den Smartphone-Markt, der von der USK nicht geprüft wird.





Spieleentwicklung im Alleingang

# DAS GROSSE SOLO

Die Erfolgsgeschichten von Ein-Mann-Spielprojekten klingen oft wie Märchen. Dabei wird meist übersehen, wie viel wirklich hinter so einem Projekt steckt. Von Daniel Ziegner

»Im Grunde war es bloß ein Hobby. Ich hatte keine Erwartungen ... ich dachte, ich stelle es auf meine Webseite und niemand würde es spielen.« So erinnert sich Tom Happ an die bescheidenen Anfänge von Axiom Verge. Das war, bevor sein im Alleingang entwickeltes Metroidvania zum Überraschungserfolg des Jahres 2015 wurde. »Als es anfang, Aufmerksamkeit zu erregen, war das ein riesiger Schock«, gesteht Happ. Bis heute hat sich die PC-Version Axiom Verge laut Steamspy rund 150.000 Mal verkauft – und ist nur ein Beispiel von vielen. In den letzten Jahren erschienen mehrere Indiespiele, deren Entwicklerteam nur aus einer einzigen Person bestand. Und ihre Macher ernten zu Recht viel Bewunderung für ihr großes Solo.

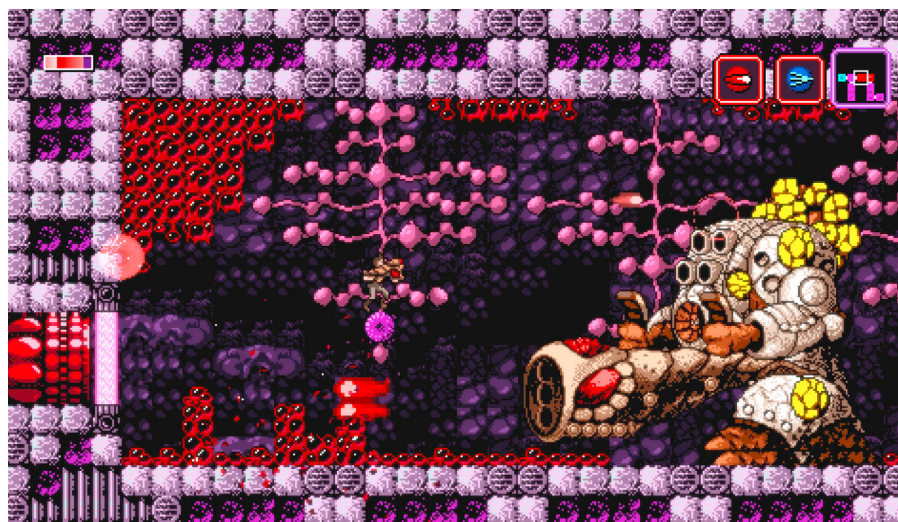
Mehr als 2,9 Millionen Mal hat sich Stardew Valley bereits verkauft und gehört auf Steam damit zu den erfolgreichsten Indie-Titeln der letzten Jahre. Ein Erfolg, dem vier Jahre Entwicklung vorausgingen: Seit 2012 arbeitete Eric Barone an seiner Variante des Konsolenklassikers Harvest Moon. Was später zum Hit werden sollte, begann als Hobbyprojekt eines Informatikstudenten, der mit einem kleinen Spiel seine Programmierkenntnisse auffrischen wollte. Diese anfängliche Fingerübung wuchs immer weiter, bis Barone das Potenzial von Stardew Valley erkannte und sich ganz seiner Entwicklung widmete. Er ist bei Weitem nicht der einzige, dem so ein Erfolg gelungen ist. Papers, Please

machte Lucas Pope zum Star der Indieszene, Banished von Luke Hodorowicz verkaufte sich hervorragend, und Toby Fox' Undertale wurde binnen kürzester Zeit zum Kult. Die Bandbreite dieser Ein-Mann-Hits reicht von Aufbausimulationen bis zu dialoglastigen Retro-Rollenspielen. Und ihre Existenz ist ein Beleg dafür, wie viel Entwickler immer noch erreichen können.

## Der Weg zum Multitalent

Dabei ist die Entstehung eines Videospiels üblicherweise nicht ohne Grund eine Grup-

penanstrengung. Ein Spiel besteht aus mehr als nur Programmcode. Grafiken wollen entworfen, eingebunden und animiert, Dialoge geschrieben, Musik komponiert und Soundeffekte aufgenommen werden. Daneben müssen Entwickler auch Projekt- und Budgetplanung sowie Marketing und Vertrieb stemmen. Wer alleine die komplette Arbeit übernimmt, muss ein wahres Multitalent sein – oder im Verlauf der Entwicklung zu einem werden. »Als ich mit der Arbeit am Spiel begann, erschien mir die ganze Sache mehr als furchteinflößend«, gesteht Eric Ba-



Tom Happs Axiom Verge weckte Erinnerungen an Super Metroid und Castlevania.





Das Survival-Aufbauspiel Banished begeisterte enttäuschte SimCity-Spieler.



Stephan Hövelbrinks arbeitet am postapokalyptischen Death Trash.

rone über die Anfänge von Stardew Valley. Die Grafik seiner Bauernhof-Simulation gestaltete er mehrmals von Grund auf neu, weil er mit dem bisherigen Ergebnis unzufrieden war. Dem fertigen Spiel ist das nicht anzumerken. Stardew Valley steckt voller lebendiger Pixelgrafiken und Animationen, angesichts derer wohl niemand Barones Fähigkeiten infrage stellen würde. Wie aus den einzelnen Komponenten ein Ganzes wird, lernte er allerdings erst während der Entwicklung: »Ich habe quasi alle Bauteile gemacht, die man für ein Spiel braucht. Zu diesem Zeitpunkt wusste ich nur noch nicht, dass ich es zusammenfügen konnte.«

Der Berliner Indie-Entwickler Stephan Hövelbrinks ist noch dabei, die Puzzlestücke zusammenzusetzen. Sein ambitionierter, postapokalyptischer Action-Rollenspielmix Death Trash soll 2018 erscheinen. Die vielen Rollen, die er selbst übernimmt, vergleicht er mit einer gespaltenen Persönlichkeit: »Ich bin Projektleiter, Programmierer, Künstler, Designer, Autor und eine komplette Marketingabteilung. Das sind mehrere Personen auf einmal.« Diese Rollen zu balancieren, ohne dass eine zu kurz kommt, gehört zu den großen Herausforderungen. Dass viele sie meistern, zeigt aber auch, dass selbst kreative Fähigkeiten nicht unbedingt etwas mit angeborenem Talent zu tun haben, sondern sich erlernen lassen. In dieser Herausforderung steckt für angehende Alleskönner wie Barone und Hövelbrinks auch die Motivation, besser zu werden: »Ich habe als Amateur angefangen und immer noch das Gefühl, dass ich viel lernen muss. Ich arbeite in jedem Bereich, also muss ich auch in jedem Bereich mit anderen konkurrieren.« Für Tom Happ ist das aber keine Bürde, er genießt vielmehr die Freiheit: »Man schafft enorm viel, weil man nicht ständig Meetings abhalten oder anderen Leuten sagen muss, was sie zu tun haben. Man weiß genau, was man zu tun hat, und verschwendet keine Zeit mit nachträglichen Änderungen. Jeder Programmierer kennt das: Die Designer oder Grafiker wollen irgendein Feature, das den Aufwand nie und nimmer wert ist – falls man es überhaupt umsetzen kann.« Für Solo-Entwickler fallen solche Diskussionen

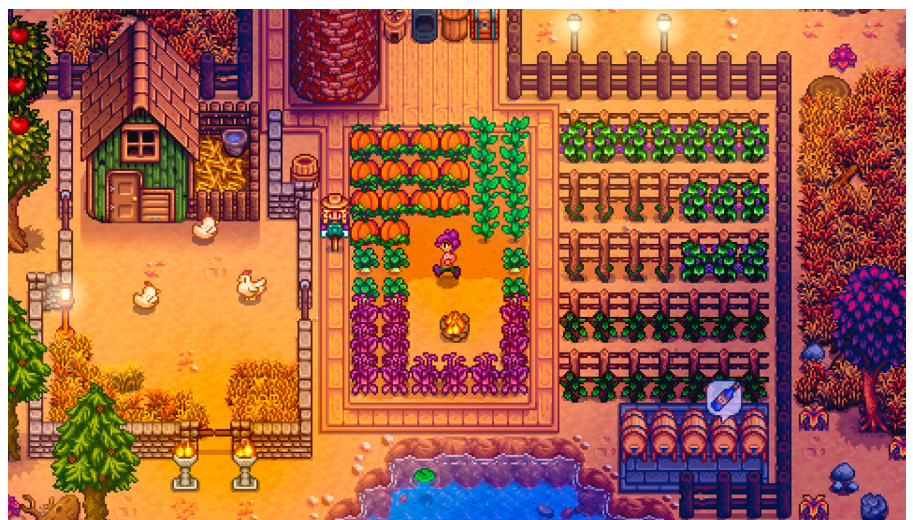
weg. Planung ist dafür das A und O: Wer einfach vor sich hinwerkelt oder sich gar in immer ambitioniertere und unrealistischere Ideen versteigt, wird niemals fertig. Das vielversprechendste Soloprojekt ist eines, dessen Umfang und Ziele von vornherein feststehen – zumindest weitgehend.

### Historische Alleingänge

Soloprojekte waren in den Anfangszeiten kommerzieller Videospiele nicht unüblich. Space Invaders etwa wurde allein von Tomohiro Nishikado geplant und programmiert, der sogar die Hardware zusammenlötete, auf der er arbeitete. Technische Limitierungen begrenzten in den 70ern die Möglichkeiten, sodass ein Solo-Programmierer ohne Weiteres ein gesamtes Projekt mitsamt rudimentärer Grafik, minimalistischem Sound und simplen Spielprinzipien bewältigen konnte. Seit Spiele zunehmend multimedial und komplexer wurden, erfordert ihre Entstehung auch eine höhere Bandbreite an Fähigkeiten – und größere Teams. Viele Designer spezialisieren sich auf einzelne Aspekte eines Projekts: Texturen, Modellieren, Level-design oder Animation sind getrennte Disziplinen, genau wie die Programmierung der KI, die Benutzeroberfläche oder die Netzwerkinfrastruktur. Die Hunderte Namen im Abspann eines GTA 5 oder Assassin's Creed

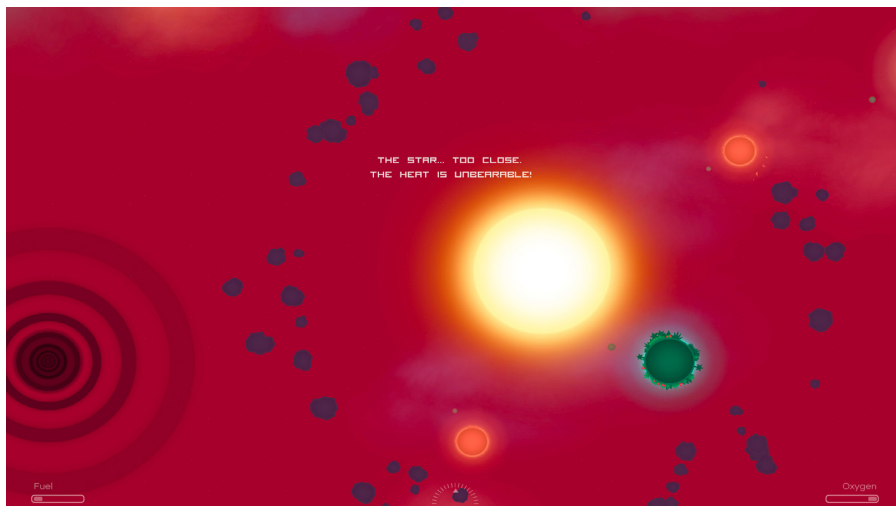
spiegeln wider, wie viel Arbeit dahintersteckt. Jeder dieser Namen hat seinen Teil zur Fertigstellung beigetragen.

»Wenn mich früher jemand gefragt hat, was sie als Game Designer studieren sollten, antwortete ich Literatur, Kunst oder Programmierung. Heute empfehle ich einen Abschluss in Betriebswirtschaft und ein Managementstudium«, sagte der LucasArts-Veteran Brian Moriarty einmal und versinnbildlicht damit die Branchenentwicklung von einfach zu bewältigenden Programmieraufgaben zu aufwändigen Produktionen, die vor allem eine gute Planung erfordern. Jeffrey Nielson, der alleinige Entwickler des Weltraumspiels Last Horizon, rät angehenden Nachahmern in einem Artikel auf der Website Gamasutra, zunächst einige Jahre als festangestellte Designer zu arbeiten. So könne man aus den Erfolgen und Fehlern anderer lernen, die eigenen Stärken und Schwächen besser einschätzen sowie Kontakte zu Kollegen knüpfen, die später beim Lösen von Problemen und beim Bewerben des Spiels helfen. Außerdem erlaube ein regelmäßiges Gehalt, Rücklagen anzusparen, mit denen man das Soloprojekt finanzieren könne. Dann, so Nielson, sei man nicht »auf Bettelei, Leihgaben oder auf Crowdfunding angewiesen, das bestenfalls unzuverlässig ist.« Tom Happ führt aus: »Das Lernen hört



Stardew Valley war ein »richtiger« Ersatz für Bauernhof-Simpelspiele à la Farmville.





Jeffrey Nielson entwarf im Alleingang das minimalistische Weltraum-Erkundungsspiel Last Horizon.

nie auf, vor allem, wenn es um Finanzielles und Marketing geht. Am wichtigsten ist, sich erfahrene Berater zu suchen, ich etwa habe mit [dem ehemaligen Nintendo-Manager] Dan Adelman zusammengearbeitet. Ich glaube, dass viele Entwickler wissen, wie man Spiele macht. Aber sie haben keine Ahnung von den geschäftlichen Aspekten.«

#### Das richtige Werkzeug

Dass es in den letzten Jahren so viele Entwickler geschafft haben, ganze Projekte im Alleingang zu stemmen, ist auch dem technischen Fortschritt zu verdanken. Es ist heute viel einfacher, Videospiele zu entwerfen, als noch vor zehn Jahren. Kostenlose Engines wie Unity und Programme wie das auf Steam erhältliche GameMaker Studio bieten recht leicht zu bedienende Entwicklungsumgebungen. Von Cities: Skylines bis Hotline Miami stecken sie unsichtbar hinter unzähligen Spielen und können gerade kleineren Teams viel Grundlagenarbeit ersparen. Werkzeuge wie Flixel oder die webbasierte Textadventure-Engine Twine, die durch Zoe Quinns Depression Quest einige Bekanntheit erlangte, vereinfachen den Prozess sogar noch weiter. Mit ihnen können sogar Menschen ohne jeglichen technischen Hintergrund interaktive Geschichten erzählen.

Die Zugänglichkeit dieser Tools eröffnet die Möglichkeiten für eine ganz neue Art von Spielen und ein neues Publikum von Spielern. In der alternativen Spieleszene ist es kaum erwähnenswert, wenn Künstlerinnen oder Künstler ihre Ideen eigenständig umsetzen. Hier entstehen intime Titel wie Curtain von Llaura Dreamfeel, – die in abstrakter Grafik erzählte Geschichte einer gewalttätigen Beziehung – das 2015 auf dem A-Maze-Festival in Berlin den Hauptpreis gewann. Dass sie das Spiel ganz alleine entwickelt hat, fand in der Laudatio jedoch keine gesonderte Beachtung. Solche kurzen, vignettenartigen Titel finden ihre Anknüpfungspunkte eher beim klassischen Kunstbetrieb als der Spieleindustrie und werden unter Vernachlässigung der technischen Hintergründe sehr viel selbstverständlicher als Gesamtwerk eines einzelnen Autors betrachtet.

#### Selbstauferlegter Crunch

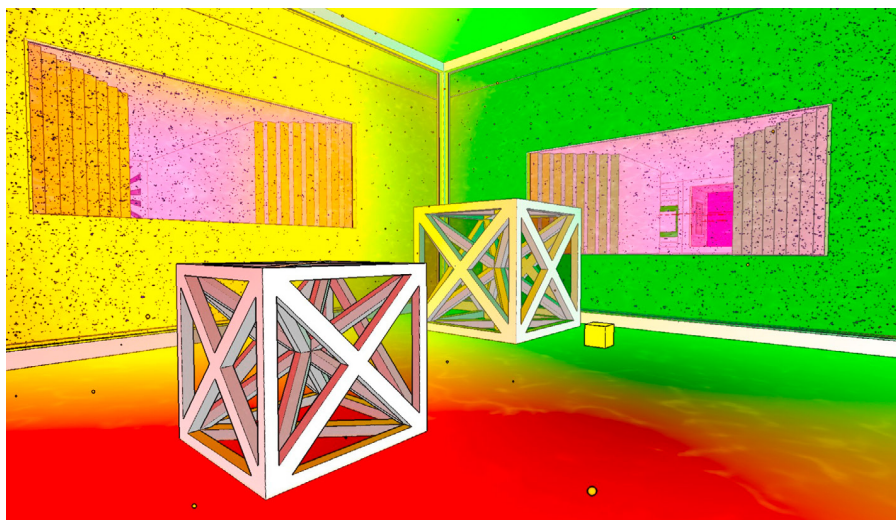
Die Überraschungserfolge der Indieszene sind oft kommerzieller ausgerichtet als diese alternativen Spiele, besitzen mehr Schliff und ein aufwändigeres Gameplay. Sobald so ein Hobbyprojekt zu etwas Größerem heranwächst, steigt selbstverständlich auch der Arbeitsaufwand. Spieler können Hunderte Stunden in Banished oder Stardew Valley investieren und immer noch neue Inhalte entdecken, sich in den unzähligen Details von Undertale verlieren oder endlos Highscores in Downwell jagen, einem Höhlenforscher-Spiel des Japaners Ojio Fumoto. Doch nicht jeder Schritt auf dem Weg zum Spiel kann von der Freude am eigenen Schaffen geprägt sein. Unliebsame Aufgaben lassen sich nicht weiterreichen, sondern müssen selbst abgearbeitet werden. Und Zeit ist Geld. Erst mit der Fertigstellung des Spiels zahlt sich diese Investition aus. Bis dahin müssen sich die Entwickler mit ihren Ersparnissen, Nebenjobs oder mithilfe ihrer Lebensgefährten finanziell über Wasser halten. Selbst in Erfolgsgeschichten wie der von Tom Happ und Axiom Verge stellte die Finanzierung die größte Hürde dar: »Bis ich die Förderung von Sony bekam, konnte ich nur in Teilzeit an Axiom Verge arbeiten. Für eine Weile arbeitete ich dann Vollzeit, muss-

te mich aber dennoch zusätzlich mit einem Teilzeitjob stützen.«

Spätestens wenn das eigene Projekt zum Vollzeitjob wird, sind Arbeitstage mit zehn Stunden und Sieben-Tage-Wochen nichts Ungewöhnliches mehr. Crunch Time, also das regelmäßige Leisten von Überstunden, ist in der Videospieleindustrie nach wie vor weit verbreitet. 2016 sorgte der DirectX-Mitfinder Alex St. John für Aufregung, indem er Entwicklern Faulheit vorwarf, wenn sie nicht bereit seien, eine 80-Stunden-Arbeitswoche herunterzureißen. Gerade von Veteranen wie ihm werden solche extremen Arbeitsbedingungen oft romantisiert. Inzwischen wird der von knappen Deadlines getriebene Leistungsdruck zwar größtenteils als problematische Arbeitspraxis angesehen, die Bemühung der International Game Developers Association (IGDA), die Crunch Time ganz abzuschaffen, kann bei einem Solo-Team jedoch nicht greifen. Wie die Beispiele zeigen, sind es vor allem junge Männer, die sich diesem in der gesamten Technologiebranche verbreiteten Leistungsdruck ergeben. Sie treibt zwar kein Vorgesetzter in die Überarbeitung, dafür aber ein wie von St. John propagiertes, ungesundes Arbeitsethos. Dieses Phänomen erleben selbst Entwickler vermeintlich kleiner Projekte wie Stephan Hövelbrinks. »Ich mache dann genau das Falsche. Aus einem Gefühl der Verpflichtung heraus, dass Death Trash fertig werden muss und noch so viel zu tun ist, arbeite ich weiter, wenn ich eigentlich Urlaub bräuhete.« Auch selbstauferlegter Crunch wirft die vielbeschworene Work-Life-Balance aus dem Gleichgewicht – und das bleibt nicht ohne Folgen. Nicht umsonst ging die Geschichte des Super-Meat-Boy-Machers Edmund McMillen um die Welt, der monatelang ohne Krankenversicherung arbeitete. Und das, obwohl er mit Tommy Refenes sogar einen tatkräftigen Mitstreiter hatte.

#### »Ich konnte nicht aufhören«

Lässt sich diese Belastung nicht auf mehrere Schultern verteilen, führt sie schnell zum Burnout. Diese dunkle Seite der Spieleent-



Antichamber stürzte seinen Solo-Entwickler Alexander Bruce in eine Depression.



wicklung findet deutlich seltener Beachtung als das Happy End einer Erfolgsgeschichte. Alexander Bruce brach 2014 in einem eindringlichen Vortrag auf der Game Developers Conference mit dem Schweigen. Kurz vor der Fertigstellung seines gefeierten 3D-Puzzles Antichamber stürzte der Neuseeländer in eine depressive Phase. »Du bekommst auf der öffentlichen Seite der Leute davon nicht viel mit. Wollen Konsumenten etwas über die psychischen Probleme hören, die ein Entwickler durchmacht?« Trotz mehrerer Auszeichnungen, wachsender Aufmerksamkeit und erfolgreicher Finanzierung plagten ihn Selbstzweifel, ob er Antichamber jemals fertigstellen könnte. »An diesem Punkt konnte ich nicht mehr aufhören, weil ich dann sieben Jahre meines Lebens verschwendet hätte, aber ich konnte auch kein unfertiges Spiel veröffentlichen, das nicht meinen eigenen Ansprüchen genüge.«

Auch nach der Veröffentlichung eines Spiels lastet der gesamte Druck weiter auf einem einzigen Paar Schultern. The Stanley Parable machte Davey Wreden weltbekannt, das bissige Satirespiel verkaufte sich gut und wurde mit unzähligen Spiel-des-Jahres-Preisen ausgezeichnet. Genießen konnte der Mittzwanziger seinen Erfolg nicht. »Mit jeder Meinung von jemand anderem zum Spiel wurde ich unsicherer in meiner eigenen. Ich fing an zu vergessen, warum ich das Spiel mochte. Ich verlor das, was ich geschaffen hatte.« Diese Erfahrungen verarbeitete Wreden in seinem Folgeprojekt The Beginner's Guide: In einer Szene muss der Spieler versuchen, den kreativen Motor neu zu starten, während er auf allen Seiten von Reportern bedrängt wird.

### Unsichtbare Hintergrundarbeit

Den Ausweg aus einem solchen Loch – sei es der Umgang mit der Öffentlichkeit, Überarbeitung oder das Aufrechterhalten der Motivation – kann kein Entwickler alleine schaffen. Ob Freunde und Familie, Kollegen oder die Community, sie alle kommen in den Erfolgsgeschichten der einsamen Helden nur selten vor und verschwinden im Hintergrund. So ist Stardew Valley neben Eric Barone mindestens noch einer weiteren Person zu verdanken: seiner Freundin. Erst durch ihre Unterstützung konnte sich der gerade erst mit dem Studium fertig gewordene Programmierer die nötige Zeit nehmen, um in Vollzeit an seinem Spiel zu arbeiten. Jeffrey Nielson betont auf Gamasutra zudem, wie wichtig es ist, günstig zu leben – eventuell sogar im Ausland. Nielson zog zeitweilig von den USA ins günstigere Thailand, was ihm aber auch leicht fiel, weil seine Ehefrau für internationale Schulen arbeitet und regelmäßig in andere Länder reist. Wer einen festen Wohnsitz samt Familie hat, kann hier zu auf Probleme stoßen.

Wer sich die Beispiele für Solo-Entwickler genauer anschaut, wird zudem feststellen, wie unpräzise die ganze Vorstellung eigentlich ist. Zählt es noch, wenn vorgefertigte



In Ojio Fumotos Downwell fallen wir in eine Höhle hinab – simples Prinzip, sehr gut umgesetzt.

Grafiken und Sounds eingesetzt werden? Wird der Arbeitsaufwand weniger beeindruckend, wenn man den Soundtrack an einen professionellen Musiker auslagert? Ist die alleinige Autorenschaft verwässert, wenn spät im Entwicklungsprozess noch externe Hilfe gesucht wird? Sind etwa die bahnbrechenden Puzzlespiele Fez und Braid weniger von den Visionen ihrer Schöpfer Phil Fish und Jonathan Blow geprägt, nur weil sie sich Unterstützung bei der Programmierung und den Illustrationen dazu holten? Jeffrey Nielson rät: »Wenn du es selbst gut kannst – dann mach es selbst. Sei jedoch bereit, großzügig für alles zu bezahlen, das du selbst nicht gut kannst.«

### Gegenentwurf zu anonymen Produkten

Videospiele – insbesondere auf ein Massenpublikum ausgerichtete Titel – sind letztendlich anonyme

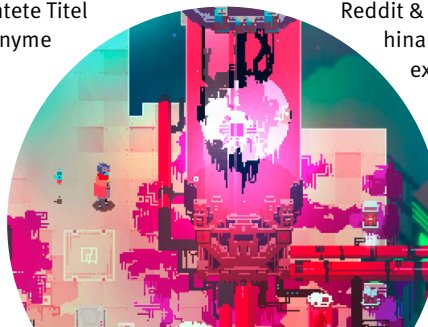
Produkte. Dass große Spiele auch große Teams brauchen, ist nichts Schlechtes. Aber wer kann schon den Art Director des letzten Assassin's Creed beim Namen nennen, geschweige denn die vielen Grafikerinnen und Grafiker, die das viktorianische London zum Leben erweckt haben? Kaum jemand kann die Spielwelten, in denen wir so gerne Zeit verbringen, noch mit ihren Machern in Verbindung bringen. Wir hören diese Ein-Mann-Märchen so gerne, weil sie einen Gegenentwurf zu dieser undurchschaubaren Maschinerie, dieser gesichtslosen Industrie darstellen. Luke Hodorowicz sagte in einem Interview über sein Aufbauspiel Banished, dass er anfänglich ein ganz anderes Spiel entwickeln wollte, bis er feststellte, dass es ihm selbst nicht gefiel: »Wenn du alleine ein Spiel entwickelt, aber diese Art von Spiel nicht liebst, dann gibt es nicht viel Hoffnung, dass es jemals fertig wird.«

Der Erfolg dieser Spiele ist keineswegs vorprogrammiert – Barone, Hodorowicz, Happ & Co hatten auch einfach Glück. Etwa, dass ihre Spiele den Zeitgeist trafen. Banished begeisterte jene Spieler, die vom letzten SimCity und seiner Schummelsimulation enttäuscht waren; Stardew Valley brachte das Spielprinzip des bis dahin konsolenexklusiven Harvest Moon auf den PC und war endlich ein »richtiger« Ersatz für Bauernhof-Simpelspiele à la Farmville. Und Axiom Verge weckte wundervolle Kindheitserinnerungen an Castlevania und Super Metroid, zwei absolute Klassiker der 2D-Ära. Jeffrey Nielson rät Entwicklern daher, möglichst viel über ihre Arbeit und ihre Ideen zu sprechen, damit die Spieler auf sie aufmerksam werden. Das trägt dazu bei, eine Community aufzubauen, die den Ruhm des Spiels via

Reddit & Co. letztlich in die Welt hinausträgt. Außerdem hilft externes Feedback, wie Tom Happ erzählt: »Du verlierst die Objektivität. Manchmal merkst du ewig nicht, dass deine eigenen Ideen schlecht waren. Du musst deine verrückte, kleine Welt für andere Leute öffnen, um auf dem richtigen Weg zu bleiben.«

Und davon profitieren letztlich wir alle. Denn diese Spiele er-

innern uns daran, dass hinter den Kulissen der virtuellen Welten immer noch Menschen stecken, die Schweiß, Blut und Tränen investieren. Es sind oft die Geschichten von Underdogs, die sich ein ambitioniertes Ziel setzen und es auch erreichen – vom Tellerwäscher zum Millionär, vom Programmieranfänger zum Spieleentwickler. Aber so schön die Geschichten auch klingen, darf man nicht vergessen, dass auf dem Weg zum Spiel vor allem eins wartet: viel harte Arbeit. Und diese alleine zu bewältigen, ist nicht immer das Märchen vom einsamen Helden, das im Nachhinein erzählt wird. ★



Mit Programmen wie dem GameMaker Studio 2 lassen sich recht komfortabel Spiele entwickeln, beispielsweise das fantastische Rollenspiel Hyper Light Drifter.



Denuvo im Faktencheck

# SCHAF IM WOLFSPELZ?



**Der Kopierschutz gehört zu den Themen, die bei PC-Spielern augenblicklich die Zornesfalten anschwellen lassen. Aktuell steht besonders Denuvo Anti-Tamper im Kreuzfeuer der Kritik. Denuvo soll unter anderem für Performanceeinbrüche, den Verschleiß von SSD-Festplatten oder das Auslesen von privaten Daten verantwortlich sein. Wir sind den Gerüchten auf den Grund gegangen und haben eines festgestellt: Geschichte wiederholt sich.** Von Martin Dietrich

Schnitt auf die Firmenzentrale von Electronic Arts im Jahre 2017, Sektkorken knallen, Manager und Mitarbeiter liegen sich in den Armen. Endlich haben sich all die Bemühungen gelohnt. Der Publisher ist nicht mehr das unbeliebteste Unternehmen der Videospielindustrie! Vor vier Jahren verteidigte EA noch seinen Status als schlechteste Firma der USA und wurde zweimal in Folge von Lesern der Webseite Consumerist zum Paradebeispiel schlechter Geschäftspraktiken gewählt. Nun aber kommt die Rettung aus Salzburg, Österreich. Die dort beheimatete Denuvo Software Solutions GmbH kennt man vor allem für ihren PC-Software-Kopierschutz, Denuvo Anti-Tamper genannt. Seit 2014 werkeln die Österreicher daran und wollen den Software-Piraten gehörig in den Download grätschen. Doch statt den Crackern und Hackern das Spiel zu verderben, genießen sie unter Videospielern einen nicht zu beneidenden Ruf.

## »Unnötige Geldverbrennung«

Eine auf GameStar.de durchgeführte Umfrage, bei der wir 2.641 Leser nach ihrer Meinung zu Denuvo befragten, lässt erahnen, welche Welle der Entrüstung der Firma immer wieder entgegen-schwappen muss. So sprechen GameStar-User von »Stasi«, »spürbar schlechterer Performance«, »Schäden an der SSD« und »ständigem Onlinezwang«. Raubkopierer, die diesen Ko-

pierschutz umgehen, bekämen »das bessere Spiel als ich bezahlender Idiot«, und »wenn die Firma irgendwann nicht mehr existiert, kann kein Spiel mehr gespielt werden, da die Abfrage-server abgeschaltet werden.« Einige Leser meinen auch, dass die Lizenzkosten für die Software »die Budgets trocken saugen« und Denuvo »das Ende für Mods« bedeuten könnte. Ein GameStar-User fasst zusammen: »Kopierschutzmaßnahmen drangsaliieren nur ehrliche Kunden.« Immerhin 22 Prozent der Umfrageteilnehmer gaben an, mit Denuvo-Schutz ausgestattete Spiele grundsätzlich nicht zu kaufen. 38 Prozent bestätigen, dass sie sich zumindest am Kopierschutz stören, und nur 28 Prozent haben keinerlei Probleme mit der Sicherheitssoftware. Was ist also dran an all den Vorwürfen? Ist Denuvo wirklich »schlimmer als jeder Virus«, oder sind es am Ende nur haltlose Gerüchte?

## Der DRM-Bodyguard

Anders als vorherige Kopierschutzmaßnahmen der Marke SecuROM, die das Kopieren von physischen Datenträgern wie DVDs und CDs verhindern sollten, schützt Denuvo den bestehenden digitalen Kopierschutz von Steam, Origin und Co. Der Denuvo-Firmenchef Reinhard Blaukovitsch erklärt das Konzept folgendermaßen: »Plattformen wie Steam verwenden ein sogenanntes digitales Rechtemanagement (DRM), das dazu dient, dem legitimen User gewisse Rechte einzuräumen. Dieses System braucht dann noch eine Schutzhülle, damit es nicht ausgehebelt wird.« Die Anti-Tamper (»Anti-Einmischung«) getaufte Technik ist somit keine eigenständige DRM-Software, sondern stellt sicher, dass die Regeln der zu schützenden Plattform eingehalten werden. Denuvo passt sich »nur« dem bestehenden Kopierschutz an und funktioniert auch nur im Zusammenspiel mit diesem. »Wer was darf, entscheiden der Publisher oder die Plattform«, erklärt Blaukovitsch weiter. Aber wie genau stellt Denuvo denn nun fest, ob der Spieler rechtmäßig das Spiel nutzt?

Die Anti-Tamper-Lösung wird dazu hauptsächlich in die Exe-Datei des Spieles eingebunden. Der Spielehersteller muss keine zusätzlichen Programme in den Spielcode implementieren. Seine Arbeit verrichtet der Kopierschutz dann an sogenannten zeitunkritischen Funktionen im Spiel, was Auswirkungen auf die Performance verhindern soll. Im Gespräch mit GameStar erläutert der Technische Direktor von Denuvo, Christopher Gabler,

Der Patch 1.09 vom 10. Juli entfernte den Denuvo-Kopierschutz aus Mass Effect: Andromeda. Er wurde bereits zwei Wochen nach Release geknackt.





Das schöne Puzzle-Adventure Rime wurde trotz Denuvo binnen fünf Tagen geknackt. Daraufhin entfernten die Entwickler den Kopierschutz.



Als der Denuvo-Schutz von Rise of the Tomb Raider geknackt wurde, schlug das hohe Wellen. Über ein halbes Jahr hatten die Cracker dafür gebraucht.



```
* Release Name: Rime-v1.0.Crack-V3.by.BALDMAN
* Release Date: 31/05/2017
* Protection: Denuvo v4+ x64
```

#### Instructions:

- 1) Copy content of archive to "RIME\" folder (replace files)
- 2) You can change language in "RIME\Engine\Binaries\ThirdParty\Steamworks\Steamv137\Win64\steam\_emu.ini"
- 3) Start "RIME\SirenGame\Binaries\Win64\RIME.exe"

Have fun!

.....

PS. As you guys use Codex steamemu anyway, I've included it into archive. Also this game can run without any steamemu at all, with english language only.

PPS. Game is super nice and you should support devs, buy it when you can do it. But the game will be much better without that huge abomination called Denuvo. In Rime that ugly creature went out of control - how do you like three fucking hundreds of THOUSANDS calls to "triggers" during initial game launch and savegame loading! Did you wonder why game loading times are so long - here is the answer :)

In previous games like Spw3, Wier, Frey there were only about 1000 "triggers" called, so we have x300 here.

Next - 300,000 called "triggers" were just warmup for Denuvo, after 30 minutes of gameplay it became 2 fucking MILLIONS of called "triggers". Protection now calls about 10-30 triggers every second during actual gameplay, slowing game down.

In previous games like Spw3, Wier, Frey there were only about 1-2 "triggers" called every several minutes during gameplay, so do the math. Don't forget that triggers is under VM and heavily obfuscated, which obviously does not improve performance.

PPPS. But don't worry, 2 millions of protection trigger calls are not enough to stop BALDMAN, so you if like my releases and want to help me fight against the protection - send some Satoshi's to this Bitcoin address: 155ay3U3C2e28Q9arwhqG0578Abv8f

Der Cracker Baldman berichtete in der Infodatei seines Rime-Cracks, dass Denuvo millionenfach auf die Festplatte zugriff.

Spore geriet in die Kritik, weil SecuROM die Anzahl der Installationen begrenzte – was der Publisher EA aber anfangs nicht kommunizierte.



die Funktionsweise: »Für uns sind der Spielstart und die Lade-pausen zeitunkritisch. Zum Beispiel haben wir ein Spiel mit einem Ladebildschirm, der dauert drei Sekunden. Wir würden eine halbe Sekunde oder paar hundert Millisekunden dazu addieren. Das fällt einem gar nicht auf und stört auch kaum. Wir beeinflussen das eigentliche Spiel gar nicht. Wir lassen alles, wie es im Spiel ist, wo es auf Frames und so weiter ankommt.«

### Freund der Hard- und Software?

Das Action-Adventure Rime schaffte es in die Schlagzeilen, weil Baldman, ein Star der Cracker-Szene, diesen Verifizierungsprozess infrage stellte. Er gab an, dass das Spiel pro Sekunde zunächst 10 bis 30 Abfragen durchführe, nach einer halben Stunde sei die Zahl auf unfassbare zwei Millionen angewachsen. Als wir Gabler darauf ansprechen, lacht er kurz: »Das ist absolut falsch und hier geht es um Stimmungsmache. Wenn wir so viele Aufrufe unserer Schutzsoftware im Spiel hätten, würde das Spiel praktisch stillstehen, da würde gar nichts mehr passieren.«

Neben den generellen Performance-Vorwürfen soll Denuvo durch häufige Schreibzugriffe zudem die Lebensdauer von SSD-Festplatten verringern. Unser Hardware-Redakteur Nils Raettig führte bereits 2014 einen Test dazu durch und verglich Spiele mit Denuvo (Dragon Age: Inquisition, Lords of the Fallen) und ohne (Far Cry 4, Assassin's Creed: Unity). Sein Ergebnis: kein Unterschied feststellbar. Denuvo belastet die Festplatte in keinem besonderen Maße. Der Kopierschutz sei ihm nur bei einer Sache aufgefallen. »In der Vergangenheit war es bei manchen Spielen so, dass wir die CPU zu häufig mit ein und demselben Account gewechselt haben. Dann konnte es sein, dass Denuvo den Zugriff auf ein Spiel 24 Stunden lang sperrt. Für einen normalen Spieler sollte das aber kein Problem darstellen.«

Denuvo benötigt beim ersten Spielstart eine Internetverbindung. Nach der initialen Anmeldung läuft das Spiel dann im Offline-Modus. Eine weitere Verbindung mit den Servern ist erst dann wieder nötig, wenn der Nutzer wichtige Hardwarekomponenten austauscht. Dazu gehört beispielsweise der Prozessor,

nicht aber die Grafikkarte. Eine ständige Inter Verbindung muss nicht bestehen. Für Nils Raettig verhält sich der Denuvo-Kopierschutz bei Technikchecks insgesamt unauffällig. »Mein Eindruck ist schon, dass dort viel schlechter Ruf und Vorurteile gegenüber Denuvo im Spiel sind, die mit der Realität wenig zu tun haben. In einzelnen Fällen möchte ich zwar nicht ausschließen, dass Denuvo für eine schlechte Performance sorgt, aber aus der Erfahrung, die wir bisher gemacht haben und der Anzahl der Spiele mit Denuvo, ist uns so etwas nie aufgefallen.« Unser bisheriges Zwischenfazit: Weder die Performance noch die SSD-Killer Gerüchte lassen sich durch handfeste Beweise belegen.

### In der Hand der Publisher

Ganz aus dem Schneider ist Denuvo damit aber noch nicht. Die Datenschutzfrage stellt sich insbesondere nachdem nun feststeht, dass die Österreicher wissen wollen, welche Technik in unseren PCs schlummert. CEO Reinhard Blaukovitsch versichert uns: »Wir lesen nur ein paar unkritische Daten. Wir nehmen nichts Persönliches, sondern einen Hash davon, das heißt, wir wissen überhaupt nicht, was das im Endeffekt war. Wir sind da vollkommen anonym.« Ein Hash bezeichnet eine Einwegfunktion, bei der eine Information in eine kleine, kompakte Form gebracht wird. Diese wird so verschlüsselt, dass es später nicht mehr möglich ist, die originale Information wiederherzustellen. Ein Standardverfahren, das auch genutzt wird, um Passwörter zu speichern. Wie für alle Sicherheitsdienste gilt aber natürlich, dass ein hundertprozentiger Schutz nicht möglich ist. Für die Mod-Community hat Denuvo dafür gute Nachrichten. Software-Ingenieur Christopher Gabler stellt im Gespräch klar, dass Anti-Tamper »nichts mit Mods zu tun hat« und die Entwicklung von Modifikation in keiner Art und Weise beeinträchtigt.

Anders sieht es bezüglich der Frage aus, was passiert, wenn Denuvo dichtmacht und die Programmiercodes an den Nagel hängt. Durch den einmalig nötigen Servercheck beim ersten Spielstart und bei neuer Hardware wird doch mein gekauftes Spiel irgendwann zu Softwaremüll? Das ist möglich, doch an-





Auch aus Titanfall 2 wurde der Denuvo-Kopierschutz nachträglich entfernt.

Codezeilen zur Verfügung stellen müssen, damit der Kopierschutz-Hersteller seine Alarmsysteme darin verankern kann. Bei Denuvo geht es aber für den Entwickler relativ schmerzfrei. Es hat uns wenig Aufwand gekostet, damit zu arbeiten.« Auch die generelle Furcht vor Performance-Problemen kann Klose nicht bestätigen, obwohl Einzelfälle nicht auszuschließen seien: »Problematisch ist eher, dass auf Einzelsystemen mehr Komplikationen auftreten können. Insgesamt würden wir allerdings nicht sagen, dass die Performance des Spiels unter dem Kopierschutz leidet.« Schon während der Entwicklung glätte Deck13 zudem eventuelle Leistungsfalten: »Bei einer neuen Version des Spiels entdeckst du manchmal ein Performance-Defizit im Prozentbereich. Aber ob das am neu eingebauten Kopierschutz oder an den 30 anderen Maßnahmen liegt, die wir gestern Nachmittag eingebaut haben, können wir im statistischen Rauschen nicht sagen. Wir versuchen dann, die Performance in der nächsten Version wieder hochzuziehen. Das kann im Laufe der Entwicklung natürlich passieren.«

dert Denuvo wenig an der bereits bestehenden großen Abhängigkeit zu Firmen wie Valve (Steam) oder EA (Origin). Zudem können Publisher den Verifizierungsprozess auch bei sich selbst hosten und unabhängig von den Denuvo-Servern handeln. Laut den Österreichern tun dies bereits einige Firmen. Zweitens besteht die Möglichkeit, den Kopierschutz nachträglich per Patch wieder zu entfernen – wenn Publisher oder Entwickler sich dazu bereiterklären. So ist es etwa bei Rime geschehen, oder kürzlich bei Mass Effect: Andromeda.

### Gerüchteküche

Kaum ein Vorwurf gegen Denuvo hält einer näheren Betrachtung stand. Bis auf das Sammeln von Hardware-Informationen und der nicht bestehenden Garantie, dass Spiele mit Denuvo auch in 20 Jahren noch funktionieren, falls der Publisher kein Interesse daran haben sollte, konnte unsere Recherche kein Gerücht bestätigen. Dass Entwickler nachträglich den Kopierschutz wieder entfernen, lässt sich damit erklären, dass er sein Soll erfüllt hat und nicht mehr benötigt wird. Oder damit, dass ein Cracker ihn umgangen hat. »Wir sind nie angetreten und haben gesagt: Wir sind unknackbar. Wir sind immer angetreten mit der Dienstleistung, dass wir ein Release-Zeitfenster schützen können. Sodass das DRM in diesem Zeitfenster tun kann, was es tun soll.«, fasst Reinhard Blaukovitsch die Geschäftspraxis zusammen. Kurz gesagt: Denuvo soll dafür sorgen, dass Spiele zumindest nicht gleich zum Verkaufsstart schwarzkopiert werden können. Das gelingt nicht immer: Bei Rise of the Tomb Raider etwa wurde der Denuvo-Schutz zwar erst nach 193 Tagen geknackt, bei Mass Effect: Andromeda schon nach 14, bei Tekken 7 nach vier. Da kann man sich durchaus die Frage stellen, wie sinnvoll Denuvo noch ist. Und welches Kopierschutzsystem wohl als nächstes kommt.

### Unproblematisch für Entwickler

Im Zuge dieses Artikels haben wir auch bei mehreren Publishern angefragt, ob sie sich zu der Denuvo-Problematik äußern wollen. Firmen wie Bethesda (Prey), Warner (Batman: Arkham Knight) oder Sega (Total War: Warhammer) machten uns allerdings wenig Hoffnungen auf ein offizielles Statement. Ubisoft teilte uns zu ihrer Superhelden-Persiflage South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe lapidar mit, dass eine einmalige Online-Aktivierung nötig sei und man Denuvos Anti-Tamper Lösung verwende, um »die Sicherheit von Lizenzmanagementsystemen und Spielen zu stärken.« Viele Entwickler und Publisher scheinen sich vor einer konkreten Äußerung zu drücken, sicherlich im Wissen, dass das Thema für viele Spieler ein rotes Tuch darstellt.

Letztlich stellte sich immerhin Deck13 unseren Fragen, der Entwickler von Lords of the Fallen und The Surge. Ersteres war mit Denuvo geschützt, Letzteres nicht. Jan Klose ist Mitgründer und Creative Director des Frankfurter Studios und berichtet, der Einbau von Denuvo sei unproblematisch: »Bei einiger Kopierschutz-Software musst du viel tun als Entwickler, und bei anderer weniger. Einige greifen so tief ins System ein, dass wir sogar

### In der Zwickmühle

Klose versteht zwar die Gründe für Kopierschutzmaßnahmen seitens der Publisher, wünscht sich aber einen Kopierschutz, der das Spielerlebnis unberührt lässt. »Als Entwickler will man ihn haben und als Spieler nicht. Und weil man als Entwickler auch begeisterter Spieler ist, steckt man in der Zwickmühle und freut sich manchmal, wenn einem der Publisher die Entscheidung abnimmt.« So arbeitet Deck13 bei fast jedem Projekt mit einem anderen Partner zusammen. Bei Lords of the Fallen entschied der polnische Publisher City Interactive, Denuvo zu nutzen. Bei The Surge verzichteten die Franzosen von Focus Interactive darauf. Das führte sogar dazu, dass ein Reddit-User dazu aufrief, das Spiel zu kaufen, um Deck13 zu unterstützen. Kopierschutz ist eben ein Reizthema, auch weil er immer wieder für ungewollten Ärger sorgt.

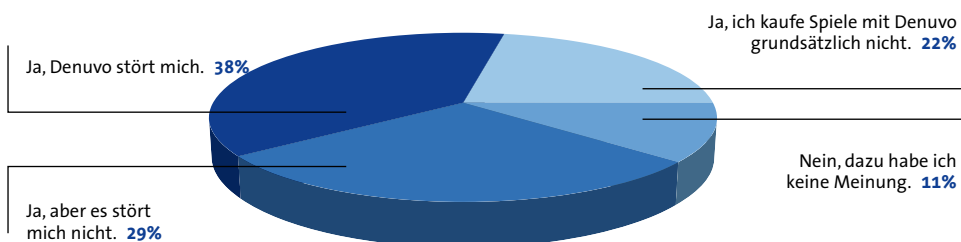
Deck13 hatten mit ihrem Action-Rollenspiel Venetica aus dem Jahre 2009 selbst ein solches Negativbeispiel erlebt. Dessen interner Schutzmechanismus ließ ein wichtiges Item verschwinden, sollte er eine unerlaubte Kopie feststellen. Beim späteren Sparpreis-Release in der Software-Pyramide schlug der Kopierschutz aber ständig falschen Alarm und machte das Durchspielen ab einem bestimmten Punkt unmöglich. Ein schnell nachgeschobener Patch löste das Problem, aber bei den Entwicklern melden sich auch Jahre danach noch Spieler, die die ältere Ver-

Lords of the Fallen vom Frankfurter Entwickler Deck13 verwendete den Denuvo-Kopierschutz, The Surge (rechts) hingegen nicht.

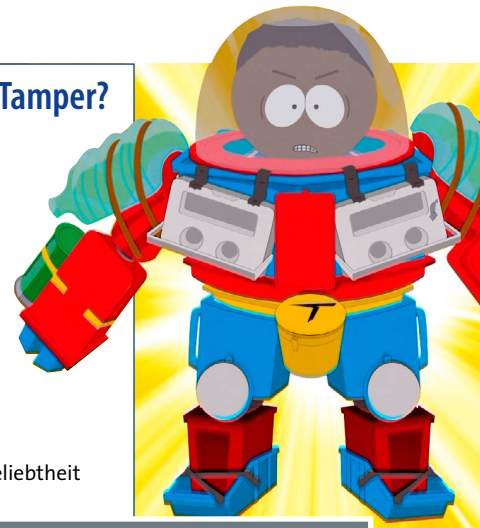




## Haben Sie eine Meinung zum Kopierschutz- und DRM-System Denuvo Anti-Tamper?



**Fazit:** Insgesamt 60 Prozent der 2.641 Umfrageteilnehmer stören sich zumindest an Denuvo, was die Unbeliebtheit des Kopierschutzes unterstreicht. Quelle: Umfrage auf GameStar.de



Auch das kommende South-Park-Rollenspiel The Fractured but Whole wird Denuvo nutzen.

sion besitzen und feststecken. Bezüglich der Geldfrage erteilt Jan Klose eine Absage an alle, die befürchten, dass Denuvo und Co. die Entwicklungskosten in die Höhe katapultieren. »Ob der Publisher für den Kopierschutz Geld ausgibt, hat mit dem Budget, was wir für die Spieleentwicklung zur Verfügung haben, gar nichts zu tun. Er könnte eher mehr Werbung machen, um mehr Leute zu erreichen. Der Spielequalität tut das keinen Abbruch.«

### Geschichte wiederholt sich

Wieso aber halten sich diese Gerüchte so hartnäckig und geistern immer wieder durch Spielerforen? Ein kurzer Blick auf die leidvolle Geschichte zwischen Spielern und Kopierschutzfirmen genügt, um das gegenseitige Misstrauen zu verstehen. Bevor Denuvo zur Zielscheibe und scheinbares Exemplar drakonischer Kopierschutzmaßnahmen wurde, machte es sich das berühmte SecuROM-System auf heimischen Rechnern gemütlich. Drei bis fünf Installationen pro Spiel und der Vorwurf von Instabilität und Datenschnüffelei führten zu wütenden Kunden und überfüllten Postfächern. 2008 erreichte die Unzufriedenheit ihren vorläufigen Höhepunkt in Form einer Sammelklage gegen Electronic Arts. Deren Evolutionssimulation Spore erhitze die Gemüter, weil der Industriegigant den Kopierschutz nicht genügend kommuniziert hatte und sich Kunden hintergangen fühlten. Kläger und Angeklagter einigten sich auf einen außergerichtlichen Vergleich. EA versprach, künftig mit offenen Karten zu spielen.

Wer im Konflikt noch weiter zurückgeht, findet Namen wie SafeDisk. Dessen Entwickler mussten sich 2007 eingestehen, ein Schlupfloch für Hacker zu sein und Fremdzugriffe auf das Betriebssystem zu erleichtern. Ein Patch beseitigte die Sicherheitslücke zwar, doch der Schaden war angerichtet und das Vertrauen zerstört. Noch härter traf es den Hersteller von StarForce. Dessen Sicherheitssoftware installierte zusätzliche Treiber und

führte bei einigen Nutzern zu Abstürzen. Zusätzlich sollte StarForce Brenner und DVD-Laufwerke lahmlegen. 2005 riefen die Entwickler sogar einen Wettbewerb aus und versprachen 1.000 Dollar für denjenigen, der die Schädlichkeit von StarForce beweisen kann. Am Ende gab es keine Gewinner. Die Gerüchte wurden nie bestätigt, dennoch kündigte Ubisoft 2006 an, auf StarForce zu verzichten. Heute nutzt es kein Publisher mehr.

### Kosten und Nutzen

Einen perfekten Kopierschutz, den Endkunden nicht bemerken, und an dem sich Cracker die Zähne ausbeißen, wird es auch in Zukunft nicht geben. Maßnahmen wie Denuvo, SecuROM oder StarForce haben für den Käufer keinen direkten Nutzen und sind im schlimmsten Fall fehleranfällig, im besten hingegen unauffällig. Nach unseren Untersuchungen scheint Denuvos Anti-Tamper Software letzteres Kriterium meist zu erfüllen.

Dahinter steckt natürlich, dass die Industrie Umsatzeinbußen fürchtet, die Gewinnerwartungen umstoßen und die Finanzierung des nächsten Spieles gefährden könnten. Wie hoch genau der verursachte Schaden ist, lässt sich schwer beziffern. Der Schwarzmarkt für Raubkopien hat keine zentrale Anlaufstelle und handelt nicht mit physischen Produkten. Dass aber auch nach dem x-ten Skandal (berechtigt oder nicht) immer wieder ein neuer Kopierschutz auftaucht zeigt, dass Entwickler und Publisher die negativen Auswirkungen von illegalen Downloads sehr hoch einschätzten. Cody Bradley, der Producer von Rime, gesteht in einem offenen Brief an die Community: »Wir haben uns die Kopieraten ähnlicher Spiele angeschaut, und sie haben uns Angst eingejagt. Als Publisher müssen wir letztlich das intellektuelle Eigentum unseres Entwicklerteams beschützen. Und Denuvo ist unsere effektivste Lösung.« Man gehe davon aus, dass der Schutz »zwei Wochen, bestenfalls drei« halten werde. Doch bereits nach fünf Tagen kursierte ein Crack für das Spiel, woraufhin die Entwickler den Kopierschutz wieder entfernten.

Markus Richter, der als freier Journalist unter anderem für Deutschlandradio Kultur arbeitet und sich beruflich viel mit Netzpolitik beschäftigt, glaubt nicht an dieses technologische Wettrüsten zwischen Crackern und Publishern. Er würde einen weniger restriktiven Kopierschutz bevorzugen: »Ich würde mir wünschen, dass es reicht, wenn der Kopierschutz eine Art Ärgernis ist, wie es das zum Beispiel früher gab. So etwas wie: Guck ins Handbuch Seite 23, drittes Wort. Ein Kopierschutz, der keinen technischen Eingriff darstellt, dich aber immer wieder daran erinnert, dass du etwas spielst, was du nicht bezahlt hast.« Software-Piraterie lässt sich nie verhindern – erst recht nicht, wenn Cracker eine sportliche Herausforderung darin sehen, einen Kopierschutz möglichst schnell zu knacken. Doch wer im Namen des Schutzes dem ehrlichen Kunden genügend Barrieren entgegenwirft, gibt den Raubkopierer nur einen unnötigen Nährboden und Argumente in die Hand. ★





Nicht sehen, nicht hören, nicht drüber reden: Viele Spiele scheuen Tabus. GTA 5 gehört nicht dazu.

## TABUBRUCH IN SPIELEN

# SEX, AMOK UND KANNIBALEN

**Vergewaltigung in Custer's Revenge, Kindesmissbrauch in Fran Bow, Kannibalismus in DayZ und Amokläufe in Modern Warfare 2 und Hatred: Viele Spiele brechen mit Tabus, überschreiten Grenzen. Aber wo liegt eigentlich diejenige zwischen geschmackloser Effekthascherei und notwendigem Aufrütteln? Gibt es überhaupt eine?**



### Die Autorin

Als das Spielmenü in Pony Island plötzlich nicht mehr so funktionierte, wie es funktionieren sollte, saß Nora Beyer bestimmt geschlagene zehn Minuten lang sprachlos vor dem Bildschirm. Von diesem formalen Eingriff in Wohlbekanntes und Vertrautes war sie aus unerfindlichen Gründen schockierter als von sämtlichen Blutfontänen in Hatred. Dann hat sie sich wieder berappelt und auf die Suche nach Tabubrüchen in Spielen gemacht. Das Ergebnis? Lesen Sie selbst.

Als Custer's Revenge anno 1982 für den Atari 2600 erscheint, gibt es einen öffentlichen Aufschrei: Mit dem nackten US-General George Armstrong Custer, dessen historischer Namenspatron 1876 bei der Schlacht am Little Bighorn von Indianern getötet wurde, weichen wir Pfeilen aus und lavieren uns ans andere Ende einer Ebene, um dort in kruder Pixelgrafik eine Indianerin zu vergewaltigen, die an einen Marterpfahl gefesselt ist. 35 Jahre später veröffentlicht der Kunstprofessor Robert Yang sein Indie-Spiel The Tearoom, in dem wir auf einer versifften Kneipentoilette in den USA der 60er-Jahre Oralsex mit Unbekannten haben, deren Geschlechtsteile wie fleischfarbene Waffen aussehen. Obwohl ein öffentlicher Aufschrei diesmal – auch mangels

Aufmerksamkeit – ausbleibt, bricht Yangs Spiel wie Custer's Revenge ein Tabu: Sowas kann man doch nicht in einem Spiel darstellen. Oder doch? Wo liegt denn nun die Grenze zwischen Provokation und Geschmacklosigkeit, zwischen klugem Tabubruch und Effekthascherei? Es geht ja nicht nur um Spiele mit sexuell expliziten Inhalten: Pädophilie in Fran Bow, Kannibalismus in DayZ, Amok in Hatred. Viele Spiele überschreiten Grenzen. Dürfen die das? Oder provokanter gefragt: Müssen sie es sogar?

### Alles Tabu, oder was?

Tabus sind normative Werte, die innerhalb einer Gesellschaft bestimmte Verhaltensweisen verbieten, ohne unbedingt in ei-



Im skandalösen Custer's Revenge sollen wir 1982 eine Indianerin vergewaltigen.



Kein Tabu mehr: In Dreamfall Chapters spielen wir einen homosexuellen Helden.





Einvernehmlicher Sex ist in Spielen längst kein Tabu mehr, sei's heterosexuell in The Witcher 3 oder homosexuell in Mass Effect: Andromeda.



The Tearoom stellt Homosexualität in einer pruden Gesellschaft dar.

nem Regelwerk festgeschrieben sein zu müssen. Sie bilden eine stillschweigende Übereinkunft, was sich »gehört« und was nicht. Der Gegensatz zu formell festgeschriebenen Regeln wie Gesetzen besteht genau darin: Tabus gelten, ohne dass man groß darüber redet. Mehr noch: Sie gelten, eben weil man nicht darüber redet. Natürlich können sich diese gesellschaftlichen Tabus in Gesetzestexten widerspiegeln, viele davon – etwa Pädophilie – beeinflussen maßgeblich die Gesetzgebung. Aber ein Tabu ist nicht auf eine rechtliche Grundlage angewiesen, um allgemein zu gelten. Beispielsweise gibt es in Deutschland kein konkretes Gesetz, dass das Essen von Menschen verbietet. Dennoch dürfte kaum jemand argumentieren, Kannibalismus sei okay. Vielmehr nisten Tabus als das »Ungehörige«, das »Unaussprechliche« im kollektiven Unterbewusstsein einer Gesellschaft.

Mehr noch: Ein Tabu kann auch unabhängig von oder sogar im Kontrast zu rechtlichen Regelwerken stehen. Aktuelles Beispiel: Trotz des neuerdings geltenden Rechts der Ehe für alle gilt Homosexualität in Teilen der Gesellschaft nach wie vor als Tabuthema. Man spricht nicht darüber. Ein Tabu geht über das bloß Verbotene hinaus. Bestimmte Handlungen können durchaus – rein rechtlich – erlaubt sein und dennoch tabuisiert. Kein Wunder, dass die Wurzel des Begriffs im Mystischen liegt. Ursprünglich dem polynesischen Wort »tapu« entlehnt, bezeichnet das Tabu etwas Unverletzliches oder Unberührbares. Ein Tabu war in den traditionellen polynesischen Gesellschaften etwas, das unter allen Umständen gemieden werden musste, da es gefährliche Kräfte besitzt. Beispielsweise war es Frauen verboten, Fleisch zu essen, um die knappen Vorräte zu wahren. Das Bezeichnende an modernen Tabus ist, dass sie Realitäten

innerhalb einer Gesellschaft abbilden, über die schlicht nicht gesprochen wird. Sie werden ausgeblendet. Banal gesagt: Es gibt ein Problem, aber es wird so getan, als existiere es nicht. Was das Problem freilich nicht löst. Es entstehen nur Zonen der Sprachlosigkeit, die für Betroffene oft Ausgrenzung und Stigmatisierung bedeuten. Denn: Einem tabuisierten Thema wird kein Platz eingeräumt, weder im öffentlichen noch im privaten Raum. Das macht eine ernsthafte Auseinandersetzung unmöglich.

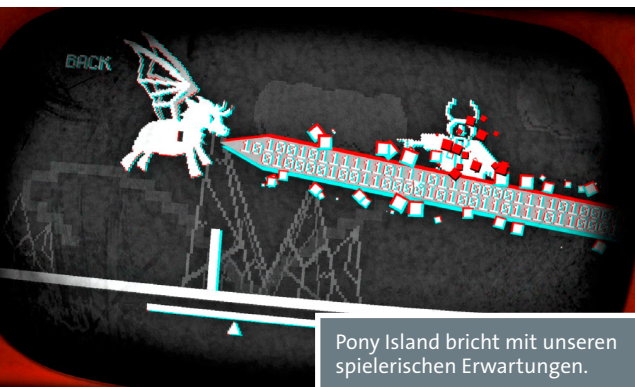
Ein Beispiel dafür sind psychische Krankheiten wie Depressionen: Lange war es verpönt, darüber zu sprechen; erst in letzter Zeit hat ein Umdenken eingesetzt. Luca Dalco, der kreative Kopf hinter dem Indie-Titel The Town of Light, fasst die Problematik zusammen: »Ein Tabu ist ein Thema, über das nicht gesprochen wird. Diese Art des Umgangs kann nur schlecht sein. Etwas unter den Mantel des Schweigens zu hüllen, weil es schmerzhaft, oder schockierend oder sonst was ist, ist nie ein guter Weg, Probleme zu lösen.« So weit, so gut. Aber können und wollen wir den Mantel des Schweigens wirklich immer lüften?

## Pädophilie im AAA-Spiel

Das PS4-exklusive The Last of Us bricht ein Tabu, an das sich kaum ein Medium heranwagt: Es behandelt das Thema Pädophilie. Im Spiel durchreisen die Hauptfiguren, der erwachsene Joel und die 14-jährige Ellie, das von Zombies überrannte Nordamerika. Als beide vorübergehend getrennt werden, zieht Ellie auf eigene Faust weiter und trifft dabei auf David, der sich als Anführer einer Gruppe von Überlebenden ausgibt und Ellie Medikamente verspricht. Ellie ist misstrauisch und nimmt David als Geisel, der sie daraufhin jedoch vor Zombies rettet, ihr die Medizin gibt und sie gehen lässt. Scheint ein netter Kerl zu sein? Ja – und nein. Denn in Wahrheit befiehlt David eine Bande von Plünderern, die Menschen essen und Ellie gegen den Willen ihres Anführers verfolgen. David rettet die junge Frau vor seinen Kameraden und bietet ihr die Mitgliedschaft im Plündertrupp an – doch als sie ablehnt, will er sie vergewaltigen. David ist Mörder, Kannibale und offensichtlich pädophil, er ist aber zunächst auch aufrichtig hilfsbereit, weil er sich zu Ellie hingezogen fühlt. Er ist Mensch und Monster, Engel und Teufel. The Last of Us reduziert ihn nicht auf seine Pädophilie, ein gelungener Tabubruch.







Pony Island bricht mit unseren spielerischen Erwartungen.



Das Flughafenmassaker von Modern Warfare 2 lässt jeden Kontext missen.



Selma and the Wisp ist ein bedrückendes Spiel über die Verletzlichkeit von Kindern.



Die Folterszene in GTA 5 wird zwar im Nachgang satirisch eingeordnet, doch das wirkt wie ein Feigenblatt.

### Der schmale Grat

Wo verläuft die Grenze zwischen geschmacklosem und notwendigem Tabubruch in Spielen? Gibt es überhaupt eine? Sollte alles, wirklich alles, zur Debatte stehen? Die Spieleentwickler sind da geteilter Meinung. Luca Dalco meint, normative Grenzen zu akzeptieren, sei durchaus wichtig und Grenzüberschreitung nicht »pauschal notwendig«. Pawel Miechowksi von 11 bit studios, den Machern des Antikriegs-Survivalspiels This War of Mine, widerspricht: »Ich denke, beim Thema Tabu und Tabubruch in Spielen können wir uns an denselben Regeln orientieren, die für andere Medien gelten. Wenn ein Film über ein problematisches Thema reden kann, dann muss das ein Spiel auch können und dürfen. In diesem Sinne gibt es eigentlich keine Grenzen für den Tabubruch in Spielen.« Er schickt aber gleich hinterher: »Ich persönlich würde nicht so weit gehen zu sagen, dass Grenzüberschreitung in Spielen unbedingt immer wünschenswert ist. Aber sie sollte akzeptiert und anerkannt werden. Wenn Filme und Literatur über alles sprechen dürfen, dann sollte das Spielen genauso zugestanden werden.« Daniel Mullins, der Macher von Pony Island, stimmt zu: »Kein Tabu ist untastbar, wenn man es auf die richtige Art und Weise angeht.«

Tabus in Spielen können also gebrochen werden. Schön und gut. Aber wer legt die Grenze fest? Wer unterscheidet zwischen »gutem« und »schlechtem« Tabubruch? Für die Entwickler scheint vor allem ausschlaggebend, welches Motiv dahintersteckt. Luca Dalco führt aus: »Grenzüberschreitung ist wichtig, aber nur aus den richtigen Gründen und auf die richtige Art und Weise. Tabubruch als reine Marketingstrategie kann nicht der richtige Ansatz sein. Er kann nur dann etwas bewirken, wenn man sich der heiklen normativen Grenze mit viel Feingefühl nähert, um sie schließlich zu überschreiten.« Die Designer müssen sich also fragen, warum sie ein bestimmtes Tabu überhaupt brechen wollen. Daniel Mullins bringt das auf den Punkt: »Es geht nicht einfach nur darum, irgendein Tabuthema aufzugreifen. Es kommt darauf an, was wir darüber zu sagen haben.«

Die zentrale Frage lautet also: Was soll das Spiel mit dem Tabubruch erreichen? Lediglich höhere Verkaufszahlen oder ein

echtes Umdenken, eine frische Perspektive auf ein tabuisiertes Thema? Klar, das eine schließt das andere nicht aus, hehre Motive und ökonomischer Erfolg können durchaus Hand in Hand gehen. Aber wie wollen wir herausfinden, ob jemand aus den »richtigen« Gründen ein Tabu bricht? Dafür müssten wir ja seine ehrlichsten, innersten Motive kennen, die ihn zu diesem Schritt bewogen haben. Da kam schon Immanuel Kant ins Straucheln, der meinte, genau diese inneren Motive seien der Maßstab für richtiges Handeln. Mag sein. Nur – sie herauszufinden ist nicht einfach, wenn man keine Gedanken lesen kann. Was also tun?

### Denkt niemand an die Kinder?

Vielleicht hilft es, wenn wir uns erst mal ansehen, welche Tabus in Spielen vorherrschen. Für den Hatred-Macher Marcin Stanek erregt weiterhin der Klassiker die Gemüter: »Ich denke, es sind immer noch Nacktheit und Sex, die die puritanischen Köpfe zum Glühlen bringen«. Das liegt zumindest nahe, wenn man an die USA denkt, siehe den »Hot Coffee«-Skandal um GTA: San Andreas. In vielen Mainstream-Titeln gilt laut Daniel Mullins zudem:





»Was unseren Igitt-Instinkt anregt, ist noch immer tabu«. Dazu zählt der Pony-Island-Designer etwa Kannibalismus, Inzest und Gewalt gegen Kinder. Beispielsweise erlauben die ersten beiden Fallout-Teile das Töten von Minderjährigen, was sie mit dem Attribut »Childkiller« bestrafen, das Nachteile in Gesprächen und Zufallskämpfe gegen Kopfgeldjäger bringt. In Fallout 2 wollen die Designer dieses Attribut sogar mit einem Vault Boy illustrieren, der einer schwangeren Frau in den Bauch tritt, verwerfen diese Idee aber. Dennoch missfällt das Töten von Kindern der deutschen Filiale des Publishers Interplay, die eine Indizierung fürchtet und eine bizarre Änderung durchsetzt: Die Kinder bleiben zwar in der deutschen Version, werden aber unsichtbar. Dadurch können minderjährige Taschendiebe den Spieler ohne Gegenwehr beklaulen. Wer Pech hat, verliert so wertvolle Gegenstände.

Um derartige Kontroversen zu umschiffen, lässt der heutige Fallout-Publisher Bethesda in seinen Rollenspielen grundsätzlich unverwundbare Kinder herumtollen, nicht nur in Fallout 3 und 4, sondern auch in Skyrim. Diesen Umstand »korrigieren« Mods, die den virtuellen Nachwuchs sterblich machen. »Ich will gar keine Kinder töten«, rechtfertigt sich ein Skyrim-Modder auf der Plattform Nexusmods. »Ich will Immersion und glaube nicht, dass ein Tabuthema als Grund dafür ausreicht, überall in den Städten unverwundbare NPCs herumrennen zu lassen.« Auch in der GTA-Serie gibt es keine Kinder – Gerüchten zufolge hatte Rockstar sie zwar in eine Betaversion von GTA 3 eingebaut, aber aus Furcht vor einem Skandal wieder entfernt. Das schließen GTA-Fans daraus, dass auf frühen GTA-3-Bildern Schulbusse zu sehen waren, die zum Release dann fehlten.

### Kontext ist Trumpf

Aber gelten solche Tabus in Spielen wirklich noch immer? Thema Kannibalismus: Im Survival-Shooter DayZ können wir unsere Online-Mitspieler zu Steaks verarbeiten und verspeisen. Auch in der Fallout-Reihe sind kannibalistische Umtriebe ein wiederkehrendes Thema – in Fallout: New Vegas etwa können wir menschenfressenden Kasinobetreibern helfen oder das Handwerk legen. Nur: In beiden Spielen passt das gewissermaßen ins Gesamtbild. Das postapokalyptische Szenario mit seiner Ressourcenknappheit gibt uns einen bestimmten Kontext vor, das den Tabubruch für uns als vor dem Bildschirm logisch einbettet. Nach einem Atomkrieg sind nun mal die Salatköpfe und Rindersteaks knapp, da mag schon mal jemand auf die Idee kommen, andere Menschen anzuknabbern. Schockierender wäre es, wenn das Tabu in einem anderen Kontext aufträte, wenn sich die knuffigen Figuren in der Sims-Reihe etwa plötz-

### Alles ist relativ

Wie wir Tabus erleben, hängt auch maßgeblich davon ab, in welchen Kontexten wir uns bewegen. Daniel Mullins, der Entwickler von Pony Island, berichtet von einem Game-Jam-Spiel, in das er NPCs einfügte, die sich am Ende des Spiels in einer überraschenden Wendung als pädophil herausstellten. Der Großteil der Spieler, die das Spiel spielten, hatte kein Problem mit dieser Offenbarung. Innerhalb seines nicht spielaffinen Bekanntenkreises stieß er aber auf Ablehnung mit der Begründung, einem Tabu wie Pädophilie könne man sich in keinem künstlerischen Medium nähern. So banal es klingen mag, so zutreffend ist es doch: Was den einen nicht mal hinterm Ofen hervorlocken würde, bringt einen anderen auf die Palme.

### Mord – ja! Vergewaltigung – nein!

Ein anonym Nutzer schreibt in einem Gaming-Forum: »Ich finde es zum Totlachen, wie Mord in Spielen sozial so viel akzeptierter ist als Sex.« Zum Totlachen ist es zwar beileibe nicht, aber schon bezeichnend, dass sich die Entwickler in einer Szene wie im Reboot des Tomb-Raider-Franchise, als Lara Croft sich gegen eine andgedeutete Vergewaltigung per Quick Time zur Wehr setzen muss, sich beim Versagen des Spielers lieber dazu entscheiden, dass der potenzielle Vergewaltiger Lara aus nächster Nähe in den Kopf schießt, als das Tabu der Vergewaltigungsdarstellung, auf das sie eindeutig abzielen, konsequent zu brechen. Wir lernen: Die Darstellung der Vergewaltigung einer Person in Spielen ist tabuisierter als eine blutige, hochauflösende Hinrichtung derselben Person.

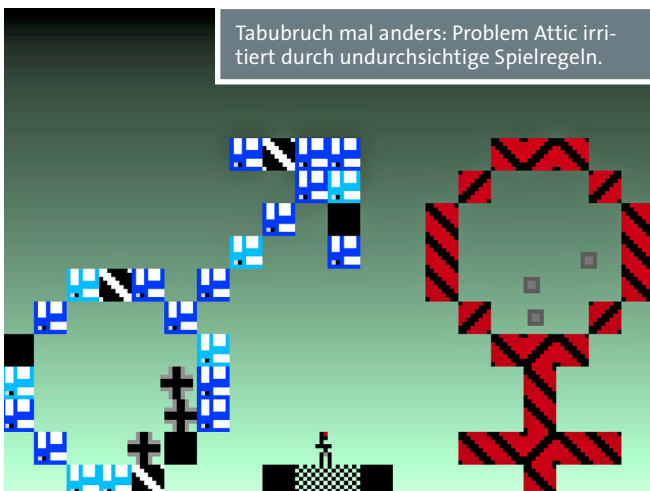
lich gegenseitig auffressen würden. Die Akzeptanz eines Tabubruchs ist also immer abhängig vom Kontext.

Was also ist mit Sex? Ist Geschlechtsverkehr in Spielen wirklich noch immer das unausgesprochene Tabu, wie Marcin Stanek es beschreibt? Denken wir an all die schlüpfrigen Zwischensequenzen und Techtelmechtel-Einlagen in Mass Effect, Dragon Age und The Witcher oder an die – ungelenken – Versuche, Sex als Quick-Time-Event zu inszenieren wie in Heavy Rain (Wir lernen: Mit R1 und Controllerkippeln kriegt man einen BH auf. Oder auch nicht.), erscheint das altbacken. Sex ist selbst in Großproduktionen längst kein Tabu mehr. Allerdings kommt es hier auf den Kontext an. Akzeptiert ist vor allem eine bestimmte Spielart von Sex: Die romantische, einvernehmliche zwischen (meist) verschiedengeschlechtlichen Paaren. Andere Arten von Schäferstündchen werden kaum oder gar nicht thematisiert. Während Homosexualität in Spielen immer weniger einen Tabubruch darstellt – Bioware und Die Sims kennen schon lange gleichgeschlechtliche Romanzen, und Dreamfall Chapters stellt einen homosexuellen Helden ins Zentrum – werden Themen wie sexueller Missbrauch oder Gewalt gegen Kinder kaum behandelt. Doch gerade diese schmerzhaften Tabus sind es, die in Spielen angesprochen werden müssten, um die Mauer der Sprachlosigkeit zu durchbrechen, die das Tabu überhaupt erst erzeugt hat.

### Robert Yang und die Penispistole

Wenn die Mainstream-Titel an Grenzüberschreitungen scheitern, gelingt sie den Indie-Spielen? Daniel Mullins ist da zuver-

Tabubruch mal anders: Problem Attic irritiert durch undurchsichtige Spielregeln.



Hatred inszeniert Amokläufe – ein Tabubruch um des Tabubruchs willen?





sichtlich: »Die zunehmende Fülle an Indie-Spielen geht an die Grenzen, was Tabus anbelangt. Es gibt nicht viele Themen mehr, die unangetastet bleiben.« Beispiel Homosexualität: Robert Yang, Spieleentwickler und Assistenzprofessor für Kunst am New York City Game Center, hat es sich zur Aufgabe gemacht, Tabus über Homosexualität zu brechen, die gerade in der puritanischen US-Gesellschaft noch immer verwurzelt sind: »Die Tabus, die ich brechen will, sind eigentlich ziemlich langweilig, weil klassisch amerikanisch: Öffentlich (aus)gelebte Sexualität, die explizite Darstellung von gleichgeschlechtlichem Sex und so weiter.« Dafür designt Yang seine – meist kurzen – Spiele bewusst in realistischer Optik. Die sexuellen Handlungen sollen optisch nicht abstrahiert dargestellt werden, etwa in Cartoon-Grafik, weil das dem Thema nicht gerecht werde: »Abstrakte oder comichaftige Grafik würde bedeuten, dass ich versuche, das Tabu gewissermaßen zu entschärfen, es weniger »gefährlich« zu machen. Genau das will ich vermeiden. Ich will in Spielen die gesellschaftlichen Hürden und Probleme abbilden, vor denen Homosexuelle nach wie vor stehen.« So steuern wir in *The Tea Room* einen Mann, der in einer schäbigen Kneipentoilette Fremde oral befriedigt. Dabei gibt es eine Chance, von der Sittenpolizei ertappt zu werden. Bezeichnend: Die Grafik fällt realistisch aus, doch Yang abstrahiert die Geschlechtsteile – sie haben die Form von Schusswaffen. Dies spiegelt sich im Bild des Polizisten, der mit gezogener Waffe die Toilette stürmt. Homosexualität kann in einer konservativen Gesellschaft nach wie vor die Sittenwächter auf den Plan rufen, die dann mit – realer – Waffe den Tabubrecher sanktionieren. Yang überschreitet hier Grenzen. Ist das geschmacklos? Nein. Er zeigt durch die doppelte Waffenmetapher ganz reale Problemfelder eines gesellschaftlichen Tabus auf. Yang hat etwas zu sagen.

#### Tabubruch light: Perspektivwechsel

Robert Yang macht auf gesellschaftliche Missstände und Tabus aufmerksam, indem er sie grafisch explizit und schonungslos darstellt. Das ist eine Möglichkeit, aber sicher kein Patentrezept für den Umgang mit Tabus in Spielen. Ein äußerst sensibles und potenziell schmerzhaftes Thema, an das sich die Entwickler:innen erst nach und nach herantastet, ist Gewalt gegen Kinder. Während namhafte Serien dieses Tabu wie erwähnt ausklammern, gibt es eine Reihe von Indie-Spielen, die sich damit beschäftigen. Das wahrscheinlich populärste Beispiel sind *Play-deads Jump&Runs Limbo* und *Inside*. In beiden Spielen steuern wir ein Kind durch trostlose Landschaften. Wenn wir versagen,



The Town of Light verdeutlicht die Schrecken psychiatrischer Heilanstalten des 19. Jahrhunderts.

kommt die Spielfigur grausam ums Leben. Der Tabubruch besteht hier allein in der Wahl der Spielerperspektive. Wir verkörpern keine edlen Paladine oder ausgebildeten Navy Seals. Wir sind ein Kind. In all seiner Verletzlichkeit. Bei uns als Spieler bewirkt das vor allem eins: erhöhte Empathie für unsere Spielfigur und mehr Achtsamkeit in unseren Aktionen. Wir sehen einfach ungern zu, wie der kleine Junge in *Limbo* zerhäckselt wird.

Nach der gleichen Logik funktionieren Spiele wie *Selma* und *the Wisp* oder *Among the Sleep*. Beide Spiele ersetzen den klassischen, erwachsenen Helden durch eine Kinderfigur. Allein das kann zum bewussteren Umgang mit dem Spiel führen – Tabubruch light sozusagen. In der Kinderperspektive fühlen wir uns machtlos, wehrlos, ausgeliefert. So wie reale Kinder, denen Gewalt angetan wird. Noch einen Schritt weiter geht *This War of Mine: The Little Ones*. In der Erweiterung sind wir in einer vom Krieg zerstörten Stadt nicht nur für das Überleben erwachsener Menschen, sondern auch für Kinder verantwortlich. Wir suchen Ressourcen, plündern, kämpfen oder verteidigen uns in einer heruntergekommenen Hausgemeinschaft. Das Spiel sieht uns keinen Fehler nach. Ein Tutorial gibt es nicht, wir müssen selbst lernen, uns zurechtzufinden. Die Steuerung ist hakelig, der Gegner oft übermächtig und der Tod endgültig. Das macht den Kontrollverlust, die Hilflosigkeit noch drückender. Plötzlich stecken wir als Spieler nicht nur in der Rolle des Beschützers, der auf den kleinen Jungen in *Limbo* aufpassen muss, damit er nicht in die Grube stürzt und dann neu lädt, um es nächstes Mal besser zu machen. Vielmehr nähern wir uns der Position des Jungen selbst an, weil uns die Kontrolle entzogen wird. Wir sind nicht mehr hilflose Zuschauer, sondern hilflose Betroffene. Wenn einer unserer Schützlinge stirbt, dann können wir keinen Spielstand laden, denn *This War of Mine* erlaubt das nicht. Der Tod ist endgültig. Pawel Miechowski vom polnischen Entwickler 11

#### So ein Sch...

Man zeigt sie nicht, man spricht nicht darüber, man verdrängt am besten ganz, dass sie existieren: Auch Exkremente sind ein gesellschaftliches Tabu. Und auch dieses Tabu wurde in Spielen schon gebrochen, beispielsweise im Nintendo-64-Klassiker *Conker's Bad Fur Day*. Mit dem Titelhelden, dem rabiaten Eichhörnchen Conker, treffen wir darin auf »The Great Mighty Poo«, einen riesigen – und überraschend musikalischen – Haufen ... nun, Sie wissen schon (rechts im Remake *Conker: Live and Reloaded*). Der Super-Meat-Boy-Schöpfer Ed McMillen wiederum verarbeitet mit dem Action-Rollenspiel *The Binding of Isaac* nicht nur seine Kindheit in einer streng religiösen Familie, sondern auch Fäkalien zu Items, Monstern sowie Levelbausteinen. Das ist nur einer der vielen Tabubrüche im Spiel, McMillen stellt auch behinderte und entstellte Kinder da; generell spielt Kindesmissbrauch eine zentrale Rolle in *The Binding of Isaac*. Die Exkremente sind nur ein weiterer Weg, zu sagen: Seht her, ich pfeife auf gesellschaftliche Normen und Zwänge.



Auch *The Binding of Isaac* hat einen Exkrement-Boss zu bieten: Brownie.





Kaum eine TV-Serie bricht so viele Tabus wie South Park, auch das Spiel Der Stab der Wahrheit spart nicht mit Körperflüssigkeiten und anderen anstößigen Inhalten. South Park gelingt es allerdings meist sehr gut, seine auf den ersten Blick plumpe Provokation mit kluger Satire zu verknüpfen.

trie auseinander. Dieser Mut hat den Entwicklern nicht nur Lob eingebracht. Luca Dolca erzählt: »Wir haben uns entschieden, im Spiel offen über sexuellen Missbrauch zu sprechen, ohne das Thema zu beschönigen oder zu verharmlosen. Uns war klar, dass wir dafür unter Umständen Kritik einstecken müssen. Aber wir waren überzeugt, dass es das Richtige ist. Jemand hat uns dann geschrieben, dass wir den Missbrauch ausschalten wollten, als würden wir uns daran aufteilen. Als würden wir Missbrauch zur Schau stellen, damit über das Spiel gesprochen wird. Das hat mich zutiefst getroffen.«

bit studios bestätigt: »This War of Mine: The Little Ones überschreitet erfolgreich Grenzen. Kinder als Kriegsoffer waren in Spielen bislang kein Thema. Damit haben wir ein Tabu gebrochen.« Und das auf empathische, einfühlsame Art und Weise.

### Missbrauch und Sprachlosigkeit

Tabus können also auf verschiedene Art und Weise gebrochen werden. Wir können die Kamera schonungslos draufhalten wie Robert Yang oder über spielmechanische Entscheidungen und Perspektivwechsel zum Nachdenken anregen wie in This War of Mine: The Little Ones. Tabus, die vielleicht zu schmerzhaft sind, um sie direkt zu adressieren, lassen sich auch subtil ansprechen. Im Indie-Adventure Fran Bow rätselt sich die – kindliche – Heldin zum Beginn durch eine Nervenheilanstalt für Kinder und bekommt seltsame Pillen an die Hand, die sie in eine alpträumliche Version der Realität versetzen. Dort treiben sich Geister herum, die sich von den Ängsten der Kinder ernähren und diese zugleich verkörpern. Wir treffen einen Jungen, hinter dem eine der schattenhaften Gestalten auf dem Bett sitzt, und aus den Gedankenketten der Gestalt können wir uns nach und nach zusammenreimen, dass der Junge wohl von einem Familienangehörigen sexuell missbraucht wurde. Wenig später stoßen wir auf einen Wärter, der uns verspricht, er helfe uns die zum Fortkommen notwendige Tür zu öffnen, wenn wir uns im Gegenzug kurz auf seinen Schoß setzen. In all diesen Interaktionen lässt Fran Bow mehr Leerstellen, als es klare Aussagen trifft. Andeutungen, die erst harmlos klingen, dann aber in Unausprechliches kippen. Fran Bow hat es gar nicht nötig, seine Andeutungen vollständig auszusprechen. Das können wir uns selbst zusammenreimen. Und uns als Spieler wird schlecht dabei. Genau diese Gratwanderung am Rande des Tabubruchs macht das Spiel herausragend. Obwohl es strenggenommen innerhalb der Grenzen des Tabus Kindesmissbrauch bleibt – nichts wird ausgesprochen, alles nur angedeutet – weist es über diese hinaus.

Ähnlich gelingt das auch dem kleinen Florentiner Indie-Studio LKA in The Town of Light. Darin bewegen wir uns als ehemalige Insassin durch das Ospedale Psichiatrico di Volterra, eine psychiatrische Klinik, die Ende des 19. Jahrhunderts in Italien gegründet und für ihre Insassen zum Ort des Schreckens wurde. Während wir das nun verfallene Sanatorium erkunden, erzählt The Town of Light in skizzenhaften Bildern und Erinnerungen von menschlichen Abgründen. Wir erleben, wie unsere Spielfigur gefesselt und misshandelt wird, und wissen zugleich, dass das Spiel diesmal nicht bloß ein Spiel ist. Zwar geht es um eine fiktive Protagonistin, aber die Klinik selbst sowie die Erzählungen des Spiels, die auf Berichten ehemaliger Insassen und Untersuchungen beruhen, sind traurige Realität. LKA bricht so mit gleich mehreren Tabus. Nicht nur thematisiert The Town of Light einzelne Themen wie Kindesmisshandlung und sexuelle Nötigung, es setzt sich auch mit einem dunklen Kapitel der Psychia-

### Tabubruch um des Tabubruchs willen?

Auch wenn der Vorwurf des Ausschaltens um der Aufmerksamkeit Willen bei The Town of Light nicht zutreffen mag: Ganz von der Hand zu weisen ist er nicht. Ein Tabubruch, egal wie er im Nachgang bewertet wird, erreicht ja in jedem Fall eines: Aufmerksamkeit. Erinnern wir uns an die Amoklauf-Szene in Modern Warfare 2. In der berühmten Szene kann der Spieler (in der internationalen Version) als amerikanischer Undercover-Agent ein Massaker unter Zivilisten am Moskauer Flughafen anrichten, damit seine Deckung als russischer Terrorist nicht auffliegt. Der Publisher Activision Blizzard liefert eine Begründung für den umstrittenen Level: »Im Kontext der Story illustriert diese Szene die Bösartigkeit und Kaltblütigkeit eines russischen Terroristen und seiner Handlanger.« Das Problem: Es wird kein Kontext angeboten, in der ohnehin wirren Handlung wirkt die Szene willkürlich gesetzt und gewollt provozierend. Mit gutem Willen könnte man die Szene als Parabel darauf verstehen, dass staatliche Stellen im Rahmen des vermeintlichen Antiterror-Kampfs auch zivile Opfer hinnehmen. Modern Warfare 2 oder seine Entwickler stellen diesen Zusammenhang aber an keiner Stelle her. Der Leveldesigner Mohammad Alavi rechtfertigt sich in einem Interview mit PC Gamer: »Wir wollten damit drei Dinge erreichen: Rüberbringen, warum Russland die USA angreifen wird, eine emotionale Verbindung zwischen dem Spieler und



Auf frühen Bildern von GTA 3 waren noch fahrende Schulbusse zu sehen (oben), im fertigen Spiel gab's nur Wracks. Deshalb spekulieren Fans, dass ursprünglich Kinder geplant waren, aber gestrichen wurden.







In den Originalversionen der ersten beiden Fallout-Teile gab es Kinder, die man sogar töten konnte. Das brachte dem eigenen Charakter das Attribut »Kindermörder« ein, das die Entwickler in Fallout 2 zunächst mit einer geschmacklosen Zeichnung illustrieren wollten. In den Nachfolgern sind die Kinder dann unverwundbar (rechts in Fallout 4).

dem Bösewicht Makarov herstellen, und das auf eine denkwürdige und fesselnde Weise tun.« Tieferer Sinn? Fehlangeize.

In eine ähnliche Kontroverse stolperte Rockstar mit GTA 5, in dem wir als Hauptcharakter Trevor auf Geheiß der Bundespolizei einen Informanten foltern. Wir verabreichen Elektroschocks, schlagen zu, ziehen Zähne. Eine widerliche Szene, die viel Kritik erntet. Immerhin ordnen die Entwickler sie ein, indem sie Trevor nach der Tat mit seinem Opfer sprechen lassen. Folter, heißt es da, diene letztlich nur einem: dem Folterer und seiner Lust an der Gewalt. Zur Informationsbeschaffung sei sie nutzlos. Klar, das soll eine Satire auf die brutalen Methoden der CIA sein, die in den Jahren nach den Anschlägen vom 11. September 2001 geheime Foltergefängnisse betrieb. Weil sie in GTA 5 derart plump nachgeschoben wird, wirkt die Erklärung dennoch wie ein Feigenblatt: Satire schön und gut, aber muss es so geschmacklos sein – zumal der Spieler keine Wahl hat, ob er Folter einsetzen will oder nicht? Den Vorwurf, ein ernstes Thema zur Effekthascherei missbraucht zu haben, muss sich Rockstar gefallen lassen.

Ebenso wie die Entwickler anderer Spiele, die uns ohne tiefere Aussage foltern lassen oder gar dazu zwingen, etwa in Splinter Cell: Conviction. Dessen Creative Director Maxime Béland versteigt sich in einem Interview gar zur Aussage, dass Sam Fisher foltere, weil das eben zum Berufsbild eines Geheimagenten gehöre. Kritische Auseinandersetzung klingt anders. Einen Fingerzeig, wie's besser geht, gibt die US-Menschenrechtsorganisation Human Rights Watch. Die rät Filmemachern, Folter zwar zu zeigen, aber zugleich zu verurteilen und als das darzustellen, was sie ist: grausam, ungeeignet zur Informationsbeschaffung und für ihre Opfer ein schweres Trauma. Das Szenario der »tickenden Zeitbombe« müsse begraben werden, keine noch so große Gefahr dürfe einen Persilschein für Folter darstellen.

### Die Hass-Kontroverse

Eines der skandalträchtigsten Spiele der letzten Jahre ist Hatred vom polnischen Team Destructive Creations. Darin verkörpern wir einen Amokläufer, der so viele Menschen wie möglich töten soll. Die Motivation hinter der Gewaltorgie nennt das Spiel nicht. In einem Interview mit Vice erklärt der Chefentwickler Jaroslaw Zielinski: »Ich will nichts rechtfertigen. Ich will, dass der Spieler sich nach dem Warum fragt.« Zielinskis Kollege Marcin Stanek ergänzt uns gegenüber, Hatred wende sich gegen die politische Korrektheit in Spielen und stelle »Gewalt in ihrer reinsten, ungeschönten Form dar. Gewalt und Brutalität sind Teil unserer Realität. Sinnloses Bluvergießen hat einen hohen Schockfaktor, aber

wir müssen auch mitdenken, dass es immer Gründe dafür gibt, sei es eine schreckliche Kindheit, religiöser Fanatismus oder ein anderes der unzähligen Motive, die uns in unseren Handlungen beeinflussen.« Hatred verweigert die Einordnung des Tabubruchs mit der Aussage, diese sei Aufgabe des Spielers.

Wir sollen also gefälligst selbst hinterfragen, was der Mist soll. Genau dafür werden Spiele wie Modern Warfare 2 oder Hatred kritisiert: Sie klammern Kontext aus und brechen Tabus nur um des Tabubruchs willen. Womöglich ist das bewusste Offenlassen der Begründung sogar ein valider Weg des Tabubruchs. Nur weil ein Spiel Gewalt ungeschnitten darstellt, bedeutet das nicht zwangsläufig, dass es Gewalt zelebriert. Das wäre ungefähr so, als würde man behaupten, Robert Yangs The Tearoom verherrliche Oralsex mit Fremden und darin erschöpfe sich auch schon die Aussage des Spiels. Natürlich gibt es immer Interpretationsebenen, umso mehr, wenn das Spiel selbst eindeutige Wertungen verweigert oder allgemein als verwerflich betrachtete Handlungen nicht sanktioniert. Das verlangt von uns Spielern mindestens einen funktionierenden moralischen Kompass und eine ethische Alarmanlage, die anspringt, wenn wir uns durch Unschuldige metzeln. Die Bewertung eines Tabubruchs in Spielen ist stets eine Gratwanderung zwischen Bevormundung und moralischer Anarchie. Nimmt man uns als Spieler zu sehr an die Hand oder – wie Yang richtig erkennt – abstrahiert man das zu brechende Tabu zu extrem, findet keine Grenzüberschreitung statt. Das Tabu bleibt tabu. Lässt man uns als Spieler aber komplett alleine mit der Einordnung des Verstörenden, laufen wir Gefahr, das Erfahrene entweder falsch einzuordnen oder eben gar nicht, weil wir verstört sind und uns jeder Reflexion verweigern. Bei Hatred wurzelt diese Verstörung darin, dass ein Amoklauf ohne Kontext spielerisch uninteressant, weil nicht herausfordernd ist. Hatred ist einfach sinnlos. Und langweilig.

### Tabubruch mal anders

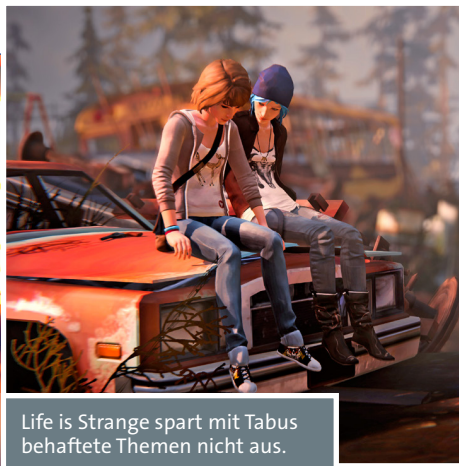
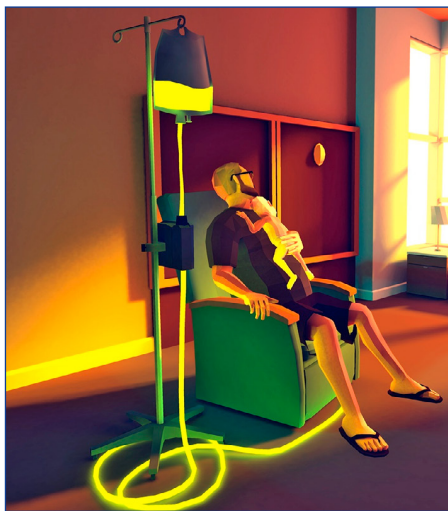
Sexueller Missbrauch, Amok, Oralverkehr und Folter: Müssen Tabubrüche immer so offensichtlich und provokant sein? Nein. Es geht vor allem um Irritation. Natürlich gibt es eindeutige Tabubrüche in Spielen, die uns mit schwer verdaulichen Inhalten konfrontieren. Aber, darauf weist auch Robert Yang hin, Tabus lassen sich nicht nur in Spielinhalten brechen, sondern auch in Spielregeln: »Es kann schon ein Tabu sein, ein Spiel zu machen, das sich nicht spielt wie andere Spiele.« Liz Ryersons Indie-Plattformer Problem Attic ist so ein Spiel. Hier bewegen wir unsere Figur durch ein gewohntes Jump&Run-Szenario mit offenen und geschlossenen Räumen, Hüpfenlagen und allem, was so dazugehört. Klar, kennen wir. Doch schnell wird deutlich, dass die üblichen Regeln hier nicht gelten. Oder: Manchmal gelten sie, dann wieder nicht. Die Wände sind plötzlich begehrbar, an manche Hindernisse stoßen wir nicht in typischer 2D-Logik an, sondern dahinter vorbei und verlieren unsere Spielfigur aus dem Blick. Manchmal schweift sogar die Kamera ab und lässt unseren Spieler im Off stehen. In anderen Spielen antrainierte Erfahrungswerte, auf die wir uns unbewusst verlassen, sind au-

Es gibt Mods, die in Skyrim das Verletzen von Kindern erlauben. Nach Aussage eines Modders soll das die Immersion erhöhen.

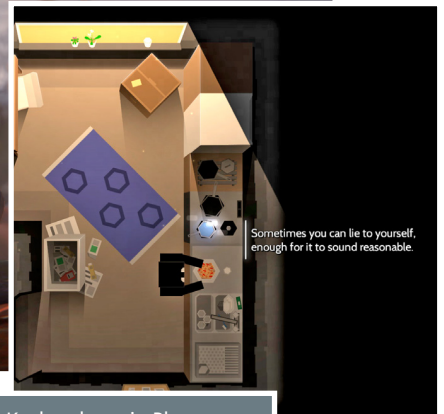




## Emotionaler Tabubruch



Life is Strange spart mit Tabus behaftete Themen nicht aus.



Selbst das Kochen kann in Please Knock on My Door zur Qual werden.

Emotional Games sind eine junge SpieleGattung, die uns zum Nachdenken anregen soll, indem sie uns – oft mit Tabus behaftete – Extremsituationen erleben lässt. Dazu zählt beispielsweise That Dragon, Cancer (oben), das sich um den Krebstod eines Kindes dreht. Auch Life is Strange behandelt oft totgeschwiegene Themen wie Mobbing, Behinderung und Sterbehilfe. Und mit Please Knock on My Door verarbeitet der schwedische Designer Michael Levall seine eigenen Depressionen. Im Spiel erleben wir den Alltag eines depressiven Menschen, der sich an manchen Tagen schlicht nicht aufrufen oder seine Wohnung in Ordnung halten kann. Also fühlt er sich unwohl, was seine Hilflosigkeit weiter verstärkt – und sich auf die Spielmechanik auswirkt. Selbst einfache Aktionen wie der Griff zum Telefonhörer klappen dann nicht mehr. Ein Tabubruch am eigenen Mausfinger: Statt nur von Depressionen zu hören, bekommen wir einen (natürlich groben) Eindruck davon, wie sie sich tatsächlich anfühlen. Dieser Perspektivwechsel kann Unwissen aus der Welt schaffen und dabei helfen, Tabus auszuräumen – ein mächtiges Werkzeug.

ber Kraft gesetzt. Das irritiert, weil unsere Handlungsmuster und Reaktionen maßgeblich durch Routinen bestimmt sind: Wir übertragen gemachte Erfahrungen auf neue, als ähnlich wahrgenommene Situationen. Wenn dieser Mechanismus nicht mehr funktioniert, stutzen wir. Raph Koster, Spieleentwickler und Autor von »A Theory of Fun«, hat dazu einen geeigneten Vergleich: »Wenn ein antrainiertes Muster sich nicht so verhält, wie es unsere Erfahrung erwarten lässt, haben wir ein Problem. Das kann uns im schlimmsten Fall umbringen. Sagen wir, Autos würden plötzlich seitwärts über die Straße schlittern anstatt vorwärts zu fahren – dann könnten wir gar nicht schnell genug darauf reagieren, weil wir für diese Situation kein entsprechendes Verhaltensmuster gelernt haben.« Genau das passiert in Problem Attic. Die in unzähligen Jump&Runs gelernten Verhaltensmuster funktionieren plötzlich nicht mehr und wir müssen mühsam und von Grund auf dieses seltsame, fremde, irritierende Spiel und dessen Regeln begreifen – oder wir geben frustriert auf.

Das ist ein Tabubruch der anderen Art. Die stillschweigende Übereinkunft, die gebrochen wird, ist: Das Genre Jump&Run folgt den Regeln A. Problem Attic ordnen wir durch seine Optik und seine Aufgaben in dieses Genre Jump&Run ein. Demnach gilt: Problem Attic folgt den Regeln A. Denkste. Und genau hier findet der Tabubruch statt. Ein anderes Beispiel für diese Art des formalen Tabubruchs ist Daniel Mullins Pony Island, das im wahrsten Sinne des Wortes des Teufels Spiel mit uns treibt. Der Höllenfürst versucht sich – mehr schlecht als recht – als Spieleentwickler und treibt uns durch ein Programm, dessen anfangs

kuscheliges Interface bald mehr und mehr zerfällt. Optionen im Hauptmenü lassen sich plötzlich nicht mehr bedienen oder führen zu gänzlich unerwarteten Ergebnissen. Das Chaos und die Regellosigkeit wuchern wie Metastasen im zunehmend wirren Spiel und karikieren jede bekannte Spiellogik. »Mein bewusstes Ziel war, alle Erwartungen zu unterlaufen, wie ein digitales Interface zu funktionieren hat«, sagt Mullins. Problem Attic und Pony Island brechen Tabus und irritieren uns als Spieler ganz ohne Penis pistolen, Blutfontänen und Amokläufe.

### Zurück zum schmalen Grat

Wo verläuft er nun also, der schmale Grat zwischen gelungener Grenzüberschreitung und geschmacklosem Tabubruch um des Tabubruchs willen? Ist der Maßstab das Motiv der Entwickler? Es ist fast unmöglich, den jeweiligen Gedanken hinter dem Tabubruch herauszufinden. Um Hatred etwa kursierten Gerüchte, das Spiel sei politisch motiviert, weil Jaroslaw Zielinski auf Facebook eine islamfeindliche Gruppierung mit »Gefällt mir« markiert hat. Zielinski selbst behauptet, er folge der Organisation nur, um Nachrichten zu erhalten, die man nicht aus den Medien bekomme. Ist das aufrichtig? Das zu ergründen, ist unmöglich.

Was also tun? Wie sollen wir mit Tabus in Spielen umgehen? Vielleicht setzen wir mit dem Town-of-Light-Designer Luca Dalco an einem anderen Punkt an. Dalco mutmaßt, es gehe gar nicht um das Tabu selbst, sondern darum, was dahintersteckt: »Es sind die Gründe für ein Tabu, die wir aufdecken und analysieren müssen, damit wir mit anderem Bewusstsein und reflektiert darüber sprechen können. Nur so durchbrechen wir das Tabu.« Nur so wandeln wir die Sprachlosigkeit in einen Dialog um. Ein Schritt in diese Richtung wäre, so Raph Koster, Spiele nicht nur als triviales Unterhaltungsmedium zu begreifen. Solange wir in diesem Muster verharren, ist jedes Spiel, das soziale Normen überschreitet, obszön. Wenn wir Spiele als Medium ernst nehmen, dürfen und sollen darin Tabus gebrochen werden. Das muss nicht so radikal und kontextfrei geschehen wie in Hatred. Grenzen lassen sich auch sanft austesten wie in Fran Bow. Und bevor wir es merken, haben wir sie schon übersprungen, und das vormals Unaussprechliche wird Teil des Diskurses. ★



Kannibalismus ist kein Tabu mehr, unter anderem wegen DayZ. Wer darin Menschenfleisch isst, kann sich jedoch Kuru einfangen, eine reale und unheilbare Krankheit, die zu unkontrollierbarem Lachen, Weinen und Zittern führt. Kurzum: zum Wahnsinn. Bild: Youtube.com/RobCoxy



Theoretisch betrachtet: No Thing

TÖTE DEN  
BOTENDER BOTE  
KENNT DIE BOT-  
SCHAFT NICHT

## Der Autor

Maximilian Schulz (27) studiert Gesellschafts- und Wirtschaftskommunikation in Berlin. Das Hauptgebäude an der Hardenbergstraße besteht aus schier endlosen Korridoren. Wer sich hier vor dem nahenden Beginn einer Vorlesung noch etwas zu essen aus der Cafeteria holen möchte, der muss weit gehen, vielleicht sogar rennen und vor allem häufig Haken schlagen. Mit einer wichtigen Mission im Kopf einfach loszusprinten, ist also nichts Neues für Max. Nur das Frustrationspotenzial hält sich an der Uni glücklicherweise in Grenzen.

**Eine Nachricht zur Eiskönigin bringen? An sich eine ehrenwerte Aufgabe – allerdings nicht für die unterdrückte Arbeitsdrohne eines totalitären Regimes. No Thing ist psychedelisches Cyber-Drama par excellence, ein surreales Mistspiel, in dem ich nichts mache außer rennen, stürzen und mich schlecht fühlen. Und gerade das motiviert.**

Von Maximilian Schulz

Die roboterhafte Stimme schnarrt in meinen Ohren: »Level 01, unterster Helfer. Du musst eine Nachricht zur Eiskönigin bringen.« Damit sind die Parameter meiner Reise auch schon gesetzt. Ich bin ein Niemand, trotzdem muss ich eine wichtige Nachricht zur (scheinbaren) Herrscherin bringen. »Jemand musste Josef K. verleumdet haben ...«, schießt es mir in den Kopf. Denn wie der Protagonist von Franz Kafkas Romanklassiker »Der Prozess« werde auch ich ohne Erklärung inmitten einer obskuren Welt ab- und zugleich in andauernder Bewegung

festgesetzt. Ab jetzt kann ich nur noch rennen. Nicht verschnaufen, nicht stehenbleiben, ich werde sogar immer schneller. Während Josef K. in »Der Prozess« durch das Labyrinth der Bürokratie irrt, hetze ich in No Thing durch labyrinthische, surreale Levels. Zwar habe ich ein Ziel, das Spiel lässt mich aber in vollendeter Unklarheit darüber, wieso ich zur Eiskönigin eile, welche Botschaft ich trage, was das Ganze soll. Wie passend, auch bei Kafka bellt ein Gerichtsscherge auf die Frage nach dem Grund für K.s Verhaftung: »Wir sind nicht bestellt, Ihnen das zu sagen. Das Verfahren ist nun einmal eingeleitet und Sie werden alles zur richtigen Zeit erfahren. Ich gehe über meinen Auftrag hinaus, wenn ich Ihnen so freundschaftlich zurede.« Auch von No Thing habe ich wenig Mitgefühl zu erwarten. Im Gegenteil.

## Mein Feind

Der ewige Begleiter meines Marathons ist der Kommentator, gleichzeitig Erzähler einer Geschichte, die laufend an mir vorbeizieht. Im Rausch aus den wirren, sich andauernd verändernden Farben der surrealen, bruchstückhaften Spielwelt zerfasert die sonore Maschinenstimme zum Hintergrundrauschen. Überhaupt, der Rausch: No Thing ist wahrhaft psychedelisch, es versetzt mich in

eine Art Trance – und möchte zugleich in keinem Fall, dass ich ans Ziel komme. Das Spiel scheint nur dafür gemacht, dass ich aufgebe, scheitere, und so spiele ich niemals länger als 20 Minuten am Stück. Die Monotonie des Wirrwarrs regt mich auf. Ganz am Boden der Gesellschaft, gefangen in der ständigen Wiederholung, im ewigen Limbus der Sinnlosigkeit schickt mich No Thing auf einen spielerischen und atmosphärischen Höllentrip.

No Thing gibt mir nur zwei Möglichkeiten der Interaktion: abbiegen nach links und abbiegen nach rechts. Logisch, diese fast groteske Beschneidung meiner spielerischen Freiheit gehört zum Konzept des »untersten Helfers«. Mir ist anfangs nicht einmal wirklich klar, ob ich selbst »Level 01« bin, man mich in diesem Staat also mit meinem gesellschaftlichen Rang anspricht, oder ob das nur ein zufälliger Zusammenhang mit dem ersten Level ist. Mein Feind, der Erzähler, sagt es mir wenigstens offen und ehrlich: Er kennt mich, mag mich aber nicht. Ich solle mich mal selber angucken. Ganz so, als würde ich dann schon sehen, was für einer ich bin, jedenfalls kein Guter. Gute werden nicht so behandelt. Nur Level-01-Helfern, der untersten Kaste des Systems, würgt man derart offen seine Feindseligkeit ins Gesicht.



## DIE BOTSCHAFT IST DAS MEDIUM

### Der Lauf

Ich laufe und biege ab. Nach rechts, wieder nach rechts, dann links, dann wieder rechts, nicht stehenbleiben. Ab und an gibt es Bodenschwellen im monotonen Graubrei der Wege. Wenn ich sie passiere, springe ich kurz – mit etwas Pech gleich über die nächste Gabelung hinaus, an der ich hätte abbiegen müssen. Drehen kann ich mich ausschließlich in 90-Grad-Winkeln. Das Gefühl, etwas unsauber abgebogen zu sein, endet in acht von zehn Fällen damit, dass ich die Bahn überschreite und hinabstürze. Denn No Thing spiele ich in der Ego-Perspektive, und mein Instinkt sagt mir, dass ich immer in der Mitte der Bahn laufen sollte. Also versuche ich, mich im Zickzack wieder dorthin zu manövrieren, was schiefgeht, weil die Bedienung zu grob ausfällt. Schnell lasse ich davon ab, im Zentrum laufen zu wollen. Das Ziel lautet Ankommen, Perfektionismus ist nur ein weiteres Hindernis.

So ziehe ich durch die blanke Ödnis, getränkt in strahlend-dumpfe Retrofarben. Regelmäßig tauchen in der Leere hängende Gesichter auf. Da ich so schnell renne und mich permanent darauf konzentrieren muss, nicht von der Bahn herunterzufallen, und mir dabei wie ein dressierter Affe vorkomme, bekomme ich nicht wirklich mit, ob die Gesichter mit der Geschichte verwoben sind oder einfach völlige Willkür. Derweil verspottet mich unentwegt der Erzähler: »Deine Schuhe glänzen. Aber ich kenne dich wirklich.« Immerhin ist das mehr, als ich selbst von meinem Marathonboten behaupten kann.

### Unterwegs im Nichts

Und so laufe und laufe ich und kenne mich selber kaum, erkenne die Welt nicht, so wie Josef K., als ihn Fräulein Bürstner nach seinem Verbrechen fragt, das ihm den Prozess eingebracht hat, und er matt antwortet, dass

er es selber nicht wisse. Okay, ein paar Storykroken streut No Thing dann doch. Die Rebellen scheinen zu erstarken in diesem totalitären Regime des Zukunftsjahres 1994 (!). Aber was wollen die Rebellen? Und was steht in dieser Nachricht? Ich versuche, aufmerksamer zu lauschen, renne wie in Trance, schanze versehentlich bei hoher Geschwindigkeit über die Bodenschwellen, fange mich, lausche weiter, biege ab und schaue durch die hohlen Fratzen am Wegesrand, die wie höhnische Zuschauer in der Luft hängen, nur darauf lechzend, dass ich falle. Und das geht schnell, mit steigendem Tempo wird No Thing extrem schwer. Ich brauche über 150 Wendungen, bis ich die 100 Prozent des ersten Levels erreiche, und stolpere in eine Stadt, Level 02. Nun führt mein Dauerlauf durch Kulissen von Häuserfassaden, deren Front sich mit mir dreht, wenn ich sie passiere. Und ich weiß jetzt wenigstens, dass ich vollkommen namenlos bin und Level 01 wirklich den ersten Level beschreibt. Später schweben noch andere Objekte um mich herum, Stühle, Telefone, irgendwann hetze ich sogar durch Menschenmassen. Ich bin ein Nichts, im Nichts.

### Gehirnwäsche

»Du bist unser einfachster Helfer. Du wirst schlecht bezahlt. Du lebst auf der grauen Straße«, schallt es mir entgegen. Hier ist kein Platz für meinen kleinen, inneren Konflikt, sagt man mir. Ich falle immer wieder von der Straße, mein Gehirn wird zu Salat, ich kann die Texte mittlerweile auswendig, und keiner davon ist auch nur im Ansatz ermutigend. No Thing ist durch und durch destruktiv, es will, dass ich das Handtuch werfe, und dabei soll ich mich auch noch möglichst schlecht fühlen. Die direkte Ansprache des Erzählers ist unmissverständlich, meine Biografie maximal trostlos. Ich murmele seine kurzen, im Stakkato vorgetragenen Beleidigungen und Erniedrigungen mit, während mir andauernde Farbwechsel und Unschärfefilter das Sichtfeld verhaseln. Das perma-

nente Runterziehen durch die Parolen des Erzählers wird mein eigenes Credo, ich kann nicht dagegen ankämpfen. Hier glaubt niemand an mich, nicht einmal ich selbst. Also schalte ich erst mal ab. Aber nicht lange.

No Thing wirkt auf den ersten Blick unfassbar simpel, ein »Endless Runner« eben, wie es ihn auf Smartphones dutzend-, wenn nicht hundertfach gibt. Allerdings treiben mich die völlig undurchsichtige und in kürzesten Sprüchen vorgetragene Geschichte, der andauernd schneller werdende Schritt und die kontinuierliche Ablenkung durch die Umwelt immer wieder an meine Grenzen und darüber hinaus. Besonders sobald mein Weg nicht mehr ebenerdig, sondern auf- und abwärts verläuft und ich plötzlich über – und in – Abgründe fliege, wird meine Mission zum permanenten Misserfolg. Sofort raffe ich meinen Rest Selbstachtung zusammen und beginne von vorne, solange, bis ich das Level entweder geschafft habe oder genervt pausieren muss. Zurück komme ich in jedem Fall, denn ich möchte endlich wissen, wieso ich welche Botschaft an die Eiskönigin überbringen muss. Und wenn ich auch immer wieder stürze, sterbe, so beginne ich neu. Nur um mich, im Gegensatz zu Josef K., nicht zu fühlen »wie ein Hund«, unfähig mein eigenes Schicksal in die Hand zu nehmen. Ich werde laufen und weiter laufen und abbiegen, bis meine Mission erfüllt ist. Sei's nur, um diesem verdammten, höhnischen, demoralisierenden Drecksspiel zu beweisen, wer hier der unterste Helfer ist. ★

### No Thing

#### Entwickler:

Evil Indie Games

**Release:** 7.4.2016

**Quelle:** Steam, Itch.io

**Preis:** 4 Euro

**Sprache:** Englisch





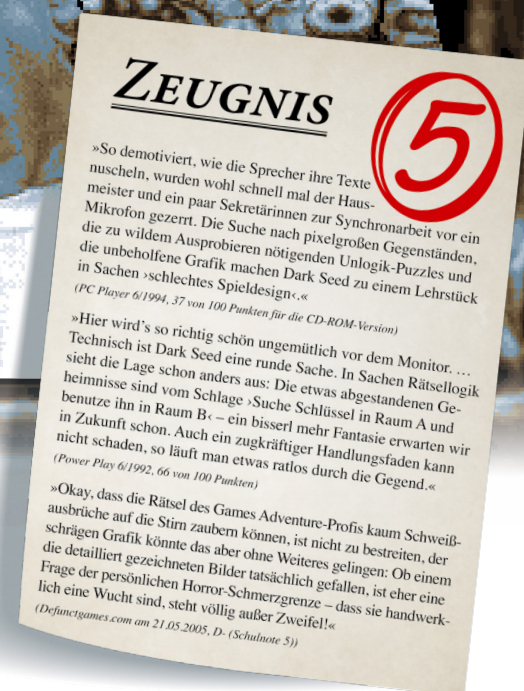
Legendär schlecht: Dark Seed

# GIGER IN GEISTLOS



## Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Das Goethe-Zitat »Heinrich, mir graut's vor dir« bekam er schon des Öfteren zu hören. Doch jeder irdische Schrecken verblasst im Vergleich zu den Story- und Puzzle-Peinlichkeiten, mit denen Dark Seed unschuldige Spieler um den Schlaf bringt.



Auf DVD: Video-Special

**Grafiken des surrealen Künstlers H.R. Giger sollen 1992 Adventure-Spielern das Fürchten lehren. Noch grausiger sind die Zutaten aus der Spieldesign-Vorhölle: Zeitdruck, Sackgassen und irrsinnige Puzzle-Logik lassen auch hartgesottene Naturen verzweifeln.** Von Heinrich Lenhardt

Hansruedi »H.R.« Giger will zum einen ordnungsgemäß bezahlt werden, zum anderen stellt er eine technische Bedingung: Wenn der Künstler schon die Verwendung seiner schaurigen Werke in einem Computerspiel erlaubt, dann doch bitte nicht in klumpigen 320x200 Pixeln, wie sie Anfang der 1990er-Jahre üblich sind. Für Super VGA ist es noch etwas zu früh, also verwendet der Entwickler Cyberdreams die auf 16 Farben beschränkte 640x350-Auflösung. Wegen der reduzierten Palette müssen die digitalisierten Giger-Grafikelemente in monatelanger Zusatzarbeit neu koloriert werden. Doch das neue Spielstudio braucht den Promifaktor, um 1992 auf dem mit Neuerscheinungen überhäuften Adventure-Markt wahrgenommen zu werden. Und was würde sich da besser eignen als der auffällig auf die Packung gedruckte Name des Schweizer Künstlers?

H.R. Giger ist seit dem ersten Alien-Kinofilm als Schöpfer stilvoller Schreckensbilder bekannt. Mit der Spielproduktion hat er dann relativ wenig zu tun; statt neue Grafiken anzufertigen, rückt er lediglich Archivbestände zur Adaption raus. Außerdem gewährt er den Entwicklern Audienzen, die ei-



Erst zum Beginn des zweiten Spieltags erhalten wir per Post die fehlende Scherbe, um den Portalspiegel zu aktivieren. Die Inventarobjekte sind am oberen Bildrand zu sehen.

nen bleibenden Eindruck hinterlassen: »Ich besuchte Giger in Zürich und die Sachen, die man im Film Alien sieht, sind gegenüber seinen Originalwerken abgeschwächt«, erinnerte sich Dark-Seed-Designer Mike Dawson 2006 in einem Interview mit der Website Gamasutra. »Er hatte einen Schrumpfkopf auf seinem Schreibtisch stehen. Und bei einem Rundgang bezeichnete er ein Zimmer beiläufig als den Ort, an dem sich eine frühere Geliebte einst das Leben nahm.«

## Spieldesign, das wahre Grauen

Größeren seelischen Schaden nimmt während der Entwicklung von Dark Seed zum Glück niemand, ein angeblicher Nervenzusammenbruch Mike Dawsons entpuppt sich als reines Gerücht. Und falls sich irgendwo irgendwann ein Dark-Seed-Käufer unter schrecklichen Alpträumen windet, dann liegt das nicht am Giger-Gruselgrafikstil,

sondern am zusammengestümperten Spielgeschehen. Ein Jahr nachdem das Adventure-Genre mit Monkey Island 2 einen geistreichen Höhepunkt erlebt, schikaniert Dark Seed seine Käufer 1992 nach allen Regeln der Kunst. Kein Wunder: Dawson ist Berufsanfänger, der über eine Zeitungsanzeige bei der neuen Minifirma Cyberdreams landet. Als erfahrener Spieldesignberater wird zusätzlich Michael Crawford angeheuert, der Interplay einst auf die Idee zum Rollenspiel The Bard's Tale brachte. Dummerweise hat er eine Vorliebe dafür, den Spielern möglichst fiese Fallen zu stellen. Wer einst bei The Bard's Tale 2 von arglistigen Dungeon-Puzzles in den Wahnsinn getrieben wurde, darf sich inbrünstig bei Crawford bedanken.

## Hirnrisziger Zeitdruck

In Dark Seed steuern wir einen Schriftsteller, dessen vermeintliches Immobilien-Schnäpp-



**Genre:** Adventure

**Publisher:** Cyberdreams

**Entwickler:** Cyberdreams

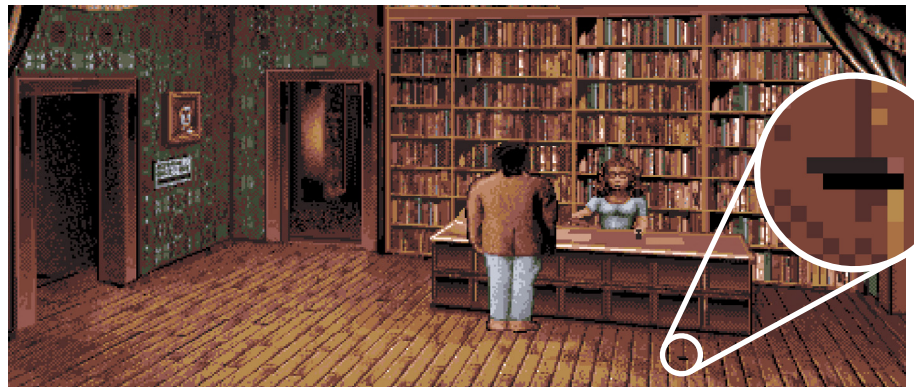
**Veröffentlichung:** 1992

**Legendär, weil:** ... das erste offizielle Giger-Computerspiel eine neue Dimension des interaktiven Schreckens versprach. Und weil man es nicht alle Tage erlebt, dass der Protagonist Namen und Aussehen des Spieldesigners hat.

**Schlecht, weil:** ... alle möglichen Schikanen, Sackgassen und unfairen Stellen nicht davon ablenken können, wie überschaubar der Spielumfang ist. Story und Charaktere sind hochgradig läppisch, einige Puzzles rekordverdächtig idiotisch.

**Fazit:** Gigantischer Giger-Schmu aus der Point-and-Click-Blütezeit. Die für ihre Epoche bemerkenswerte Grafik verheißt Gänsehaut, doch wirres Rumprobier-Design, steter Rätsel-frust und unfreiwilliger Humor ruinieren die Grusel-Atmosphäre.

chen ein Tor in die sogenannte Dunkle Welt enthält, eine Gruselversion der realen Erde. Davon ahnt er zunächst ebenso wenig wie vom Alien-Embryo in seinem Gehirn (Spoiler: Die Intro-Animation ist mehr als nur ein Alptraum). Am Morgen des ersten Spieltags wacht unser wackerer Held mit pochenden Kopfschmerzen auf. Bevor wir Zimmer und Umgebung erforschen, müssen wir erst eine Kopfschmerztablette aus dem Badezimmer-schränkchen einwerfen. Bei der Gelegenheit die Morgendusche nicht vergessen, denn sonst weigert sich der Protagonist später, die Läden im nahen Ort zu betreten. Ganz schön empfindlich für jemanden, der immer in denselben Klamotten schläft. Neben eigenwilliger Logik strapaziert ein komplett überflüssiges Echtzeitelement unsere Geduld: Ständig verrinnen in der Spielwelt die Stunden, und es ist zu dumm, wenn man den Ladenschluss um 18 Uhr verpasst oder mit dem Helden nach 22 Uhr etwas unternehmen will. Zu dieser Stunde fällt er nämlich in einen spontanen Tiefschlaf und wacht erst am nächsten Morgen wieder auf. Ist die Handlung nach drei Spieltagen nicht enträtselt, schlüpft ein Alien unsanft aus seinem Mund – dann hilft auch kein Aspirin mehr.



Schlimmer als im Heuhaufen: Den Pixelfleck auf dem Parkett übersieht man leicht, dabei handelt es sich um eine Haarnadel. Da hat sich jemand beim Objektverstecken reichlich Mühe gegeben.

### Ich sehe was, das du nicht siehst

Die Bedienung ist vergleichsweise schmerzfrei: Mit der rechten Maustaste wechseln wir zwischen drei Cursortypen: herumlaufen, untersuchen, benutzen. Das Absuchen der Räume per Fragezeichen-Icon ist wichtig; es verwandelt sich in ein Ausrufezeichen, wenn wir den Cursor über etwas Interessantes bewegen. Schließlich enthält Dark Seed mit bloßem Auge nicht wirklich sichtbare Gegenstände wie Haarnadel und Taschenuhr, deren Vorhandensein mit ein paar sehtestreifen Pixeln höchst subtil angedeutet wird.

Bis es auf dem Bildschirm gehörig gigert, dauert es hingegen ein Weilchen: Erst am zweiten Spieltag wird die fehlende Scherbe des Portalspiegels geliefert, durch den wir die unheimliche Dunkle Welt betreten. Der aus der 16-Farben-Not geborene Monochrom-Stil mit Giger-Zierelementen sieht für 1992 beachtlich aus. Nur wird die Horror-Atmosphäre durch eine dilettantische Geisterstimme und verblüffende Vorkommnisse geschwächt: Im dusseligen Dorfladen können wir keine Schaufel kaufen, aber in der Albtraumwelt liegt zufälligerweise eine herum. Damit begraben wir ganz schnell jegliche Hoffnungen auf intelligente Spielideen.

### Ohne Sinn und Verstand

Manche Änderungen in der einen Welt wirken sich auf ihr Pendant jenseits des Spiegels aus, doch statt cleverer Rätsel gibt es Ausprobierfrust. »Wir haben versucht, dass alle Puzzles im Spiel logisch Sinn ergeben, obwohl es manchmal ein wenig schwerfallen mag, dieser Logik zu folgen«, gesteht die Anleitung. Ernsthaft, »Logik«?! Hier ein klei-

nes Beispiel für die höchst kreativen Zusammenhänge: Damit der Nachbarshund sein Stöckchen fallen lässt (das wir zur Ablenkung eines Monsters in der Dunklen Welt brauchen – fragen Sie bitte nicht), müssen wir dessen Herrchen eine Whiskyflasche in die Hand drücken. Wohlgeremert zu einer bestimmten Zeit an einem bestimmten Ort, und wer das verpasst, landet in einer der zahlreichen Sackgassen. Dark Seed ist reicher an »Was haben die sich denn nur dabei gedacht?«-Momenten als an Giger-Grafiken.

### Egotrip aus Sparsamkeit

Dass die Hauptfigur Namen und Aussehen von Dark-Seed-Designer Mike Dawson erbt (kein Scherz!), liegt nicht an seinem großen Ego, sondern schlichtweg an Zeit- und Geldmangel. Als er auf den letzten Drücker das Spielkonzept fertigstellt, fällt Dawson kein geeigneter Name für den Helden ein, also schreibt er als Platzhalter einfach »Mike Dawson«. Cyberdreams-Chef Patrick Ketchum findet den Namensgag richtig gut, der soll so bleiben. Und Dawson spielt sich dann auch selber, das herumtapsende Sprite und der gequälte Schnurrbartinhaber der Albtraum-Animationen basieren auf dem Entwickler. »Der Hauptgrund für diese Entscheidung war vor allem Geld«, erklärt Mike Dawson. »Wenn ich die Rolle selber spielte, mussten wir keinen richtigen Schauspieler anheuern (und bezahlen). Deshalb sprang ich zwischen zwei Meetings schnell mal vor die Kamera und tat so, als würde ein Alien aus meinem Kopf platzen.« Seltsam, so haben wir uns beim Schreiben dieses Artikels auch gefühlt. Mehrfach. ★



Einer der vielen plötzlichen Bildschirmtode: Kommt Dawson in der Dunklen Welt diesem Monster zu nahe, wird er rasch zerfleischt.



Des Rätsels bescheuerte Lösung ist ein Stöckchen, das wir (durch Einsatz einer Whiskyflasche!) der Nachbarstöße abluhsen.



## JETZT MIT HARDWARE VON ASUS

Alle ONE GameStar-PCs verstärken wir jetzt mit Grafikkarten und Mainboards von ASUS. Ab dem Ultra begeistern unsere Gaming-PCs sogar mit besonders hochwertigen ASUS STRIX-Komponenten.



★ GameStar

PC ULTRA XTREME

- ▶ Intel Core i7 7700K (4x 4,2 GHz)
- ▶ ASUS GTX 1080 8 GB STRIX Advanced **NEU**
- ▶ 16 GB DDR4-2400 RAM
- ▶ 500 GB SSD
- ▶ 2.000 GB HDD & DVD-Brenner **NEU**

nur **1999,-**

Inklusive Vollversion von Destiny 2 \*\*

Inklusive 10€ Gutschein auf gamesplanet.de \*



★ GameStar  
PC ALPHA

- ▶ AMD Ryzen 3 1300X (4x 3,5 GHz) **NEU**
- ▶ ASUS GTX 1050 Ti 4 GB STRIX **NEU**
- ▶ 8 GB DDR4-2400 RAM
- ▶ 120 GB SSD
- ▶ 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur **899,-**

★ GameStar  
PC XXL

- ▶ Intel Core i5 7600K (4x 3,8 GHz)
- ▶ ASUS GTX 1060 DUAL OC 6 GB **NEU**
- ▶ 16 GB DDR4-2400 RAM
- ▶ 250 GB SSD
- ▶ 1.000 GB HDD & DVD-Brenner

nur **1399,-**

★ GameStar  
PC TITAN X

- ▶ Intel Core i7 7700K (4x 4,2 GHz)
- ▶ ASUS GTX 1080 Ti OC 11 GB STRIX **NEU**
- ▶ 32 GB DDR4-2400 RAM
- ▶ 500 GB SSD
- ▶ 4.000 GB HDD & DVD-Brenner **NEU**

nur **2499,-**

★ GameStar  
NOTEBOOK PRO 17

- ▶ Intel 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 07.08.2017. Änderungen vorbehalten. Alle Angebote nur solange der Vorrat reicht.

\* Rabattgutschein bei Gamesplanet Deutschland. Gültig ab 35 Euro Mindestumsatz. \*\* Download-Gutschein. Online-Benutzerkonto erforderlich. Zeitlich begrenztes Angebot.

**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!

LIMITED EDITION

LETZTE CHANCE!

Nur noch wenige auf Lager.  
Jetzt bestellen, solange der  
Vorrat noch reicht



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](http://www.gamestarpc.de)





## Skylake X und Kaby Lake X im Test

# KANN INTEL ABLIEFERN?

Bevor AMD mit seinen Threadripper-Prozessoren versucht, im High-End-Bereich Fuß zu fassen, bringt Intel neue CPUs für dieses Segment auf den Markt. Gelingt der Vorstoß oder muss sich Intel warm anziehen? Von Nils Raettig

Mit Kaby Lake X und Skylake X hat Intel zwei neue Prozessorgenerationen für das High-End-Segment veröffentlicht. Wir testen die (vorerst) jeweils schnellsten CPUs, den Core i7 7740X mit vier Kernen und den Core i9 7900X mit zehn Kernen. Beide Prozessoren finden im gleichen Sockel 2066 Platz, aufgrund von technischen Beschränkungen lassen sich mit den Kaby-Lake-X-CPU aber nicht alle Funktionen der neuen Plattform für den X299-Chipsatz nutzen.

Im Falle von Skylake X ist der Core i9 7900X außerdem nur zeitweise das Top-Modell. Wenn Sie diese Zeilen lesen, könnte er bereits vom Core i9 7920X mit zwölf Kernen

abgelöst worden sein – der wiederum im Oktober drei weiteren Skylake-X-CPU mit bis zu 18 Kernen an der Spitze Platz machen muss. Mit einem Preis von 970 Euro bietet der Core i9 7900X aber immerhin zehn Kerne zu einem deutlich günstigeren Preis als bisher: Der Core i7 6950X der Vorgängergeneration Broadwell-E mit gleicher Kernzahl kostet immer noch ungefähr 1.500 Euro.

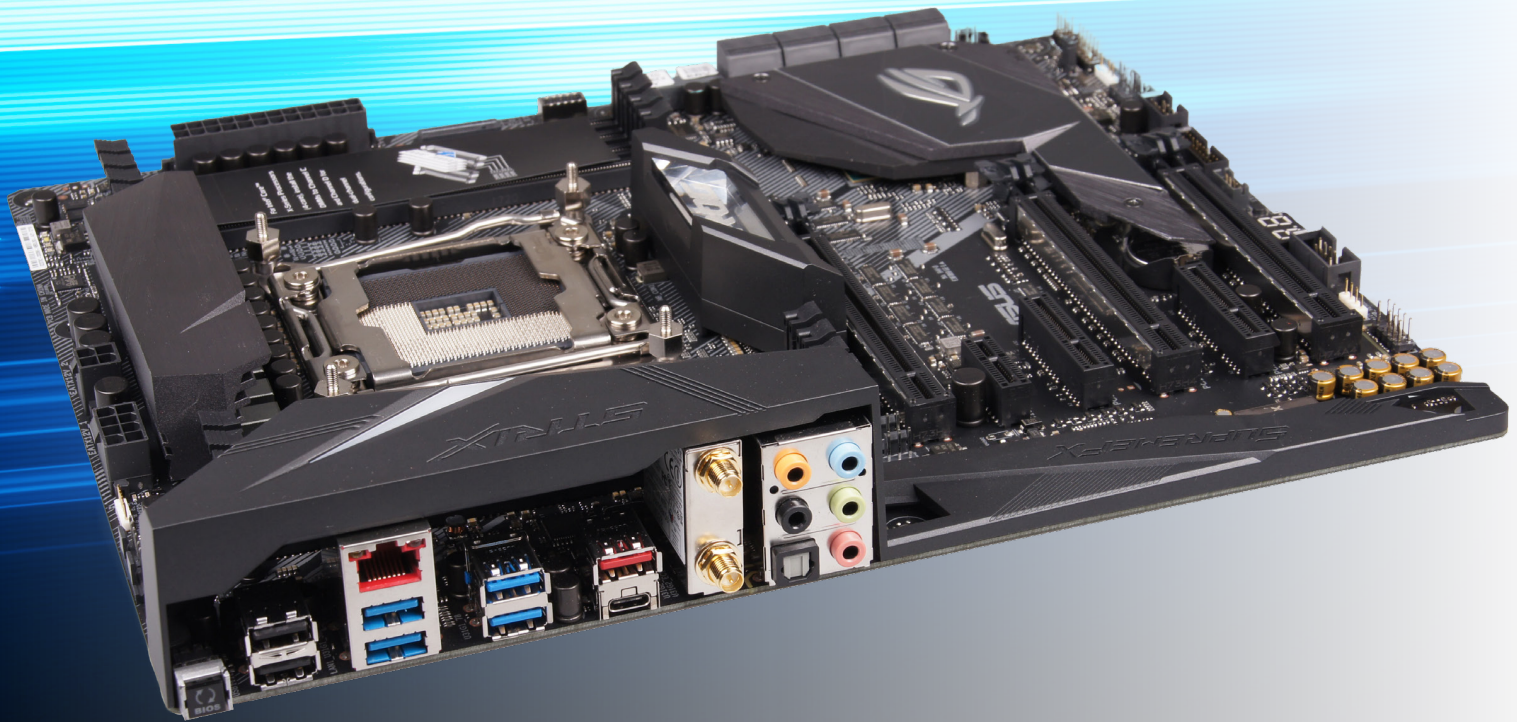
Rund ist der Release von Skylake-X allerdings nicht verlaufen, viele Redaktionen (inklusive uns) haben erst spät Testmuster erhalten, gleichzeitig gibt es Berichte über nicht wirklich für das Übertakten geeignete Komponenten und Kühllösungen bei den

Mainboards für den neuen X299-Chipsatz. Kaby Lake X hat außerdem aufgrund der angesprochenen technischen Beschränkungen bislang eher negative Schlagzeilen gemacht.

Wie sich der Core i9 7900X und der Core i7 7740X in unseren Spiele- und Anwendungs-Benchmarks schlagen und was wir von den neuen Intel-CPU halten, klären wir auf den folgenden Seiten. AMDs Antwort in Form des Ryzen Threadripper 1950X mit 16 Kernen (999 US-Dollar) und des Threadripper 1920X mit zwölf Kernen (799 US-Dollar) steht dann Mitte August an, den Test lesen Sie voraussichtlich in einer der kommenden GameStar-Ausgaben.

	Core i9 7900X	Core i7 6950X	Core i7 7740X	Core i7 7700K	Ryzen 7 1800X
<b>Kerne / Threads</b>	10 / 20	10 / 20	4 / 8	4 / 8	8 / 16
<b>Sockel</b>	2066	2011-3	2066	1151	AM4
<b>Architektur</b>	Skylake-SP	Broadwell-E	Kaby Lake (X)	Kaby Lake	Zen
<b>Standard-Takt</b>	3,3 GHz	3,0 GHz	4,3 GHz	4,2 GHz	3,5 GHz
<b>max. Turbo-Takt</b>	4,3 GHz (Turbo 2.0)	3,5 GHz (Turbo 2.0)	4,5 GHz	4,5 GHz	4,0 GHz
<b>Speicher</b>	DDR4-2666 (Quad-Channel)	DDR4-2400 (Quad-Channel)	DDR4-2666 (Dual-Channel)	DDR4-2400 (Dual-Channel)	DDR4-2666 (Dual-Channel)
<b>L2-Cache pro Kern</b>	1.024 KByte	256 KByte	256 KByte	256 KByte	512 KByte
<b>L3-Cache</b>	13,75 MByte	25,0 MByte	8,0 MByte	8,0 MByte	2 x 8,0 MByte
<b>TDP</b>	140 Watt	140 Watt	112 Watt	91 Watt	95 Watt
<b>freier Multiplikator</b>	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
<b>PCI-Express Lanes</b>	44	40	16	16	24
<b>Verbindung DIE / Heatspreader</b>	Wärmeleitpaste	Metall (verlötet)	Wärmeleitpaste	Wärmeleitpaste	Metall (verlötet)
<b>ca. Preis</b>	970 Euro	1.500 Euro	340 Euro	320 Euro	450 Euro





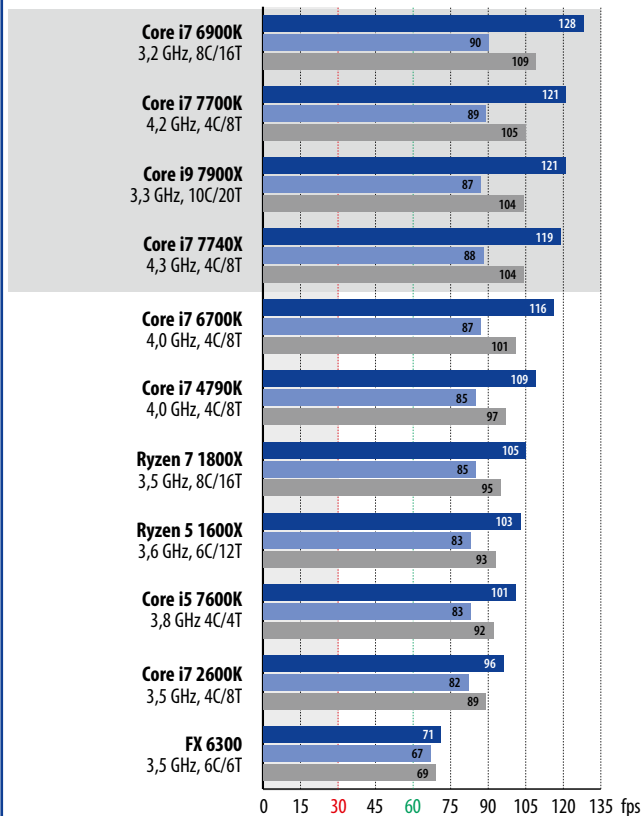
Die Benchmarks haben wir mit dem Asus X299-E Gaming durchgeführt. Asus hat uns für die Tests das neueste verfügbare BIOS in der Version 0501 bereitgestellt, das auf der offiziellen Homepage zum Testzeitpunkt noch nicht heruntergeladen werden konnte.

## Benchmarks

### Performance Rating alle Spiele (RotTR nur DX12, Deus Ex: MD nur DX11)

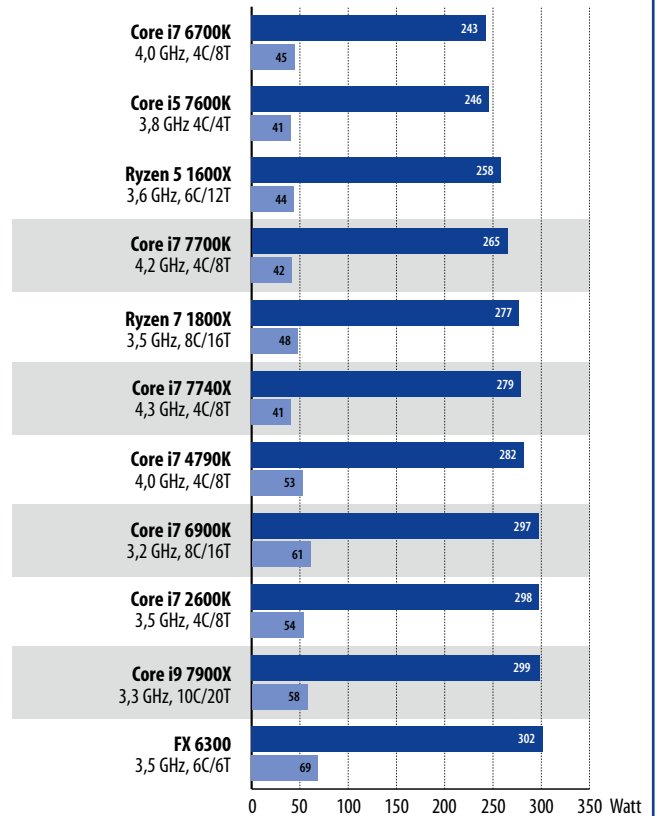
■ 1920x1080 ■ 2560x1440 ■ Insgesamt

ruckelt spielbar sehr gut spielbar



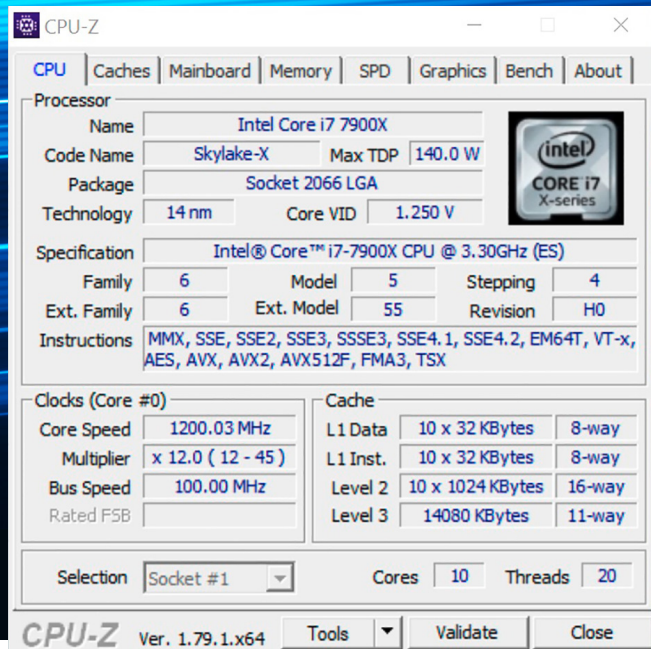
### Stromverbrauch gesamtes Testsystem

■ Spielelast (Battlefield 1) ■ Leerlauf



Testsystem: Nvidia GeForce GTX 1080, 16,0 GByte Arbeitsspeicher, Windows 10





Momentan ist der Core i9 7900X mit zehn Kernen das Flaggschiff für den Sockel 2066, es folgen aber noch teurere Prozessoren mit bis zu 18 Kernen.

### Core i9 7900X im Detail

Der Core i9 7900X basiert auf Intels Server-CPU's mit der Skylake-SP-Architektur. Im Vergleich zum Vorgänger Broadwell-E (unter anderem i7 6950X) sowie zu den Modellen für den Desktop-Bereich Skylake(-S) und Kaby Lake(-X) bringt das grundlegende Änderun-

gen der Architektur mit sich. Das betrifft vor allem die Kommunikation zwischen CPU-Kernen, Speichercontroller, Cache und I/O-Komponenten sowie die Cache-Struktur selbst. Statt der bislang genutzten kreisförmigen Verbindung (Ringbus) kommt ein gitterförmiges Netzwerk zum Einsatz (Mesh),

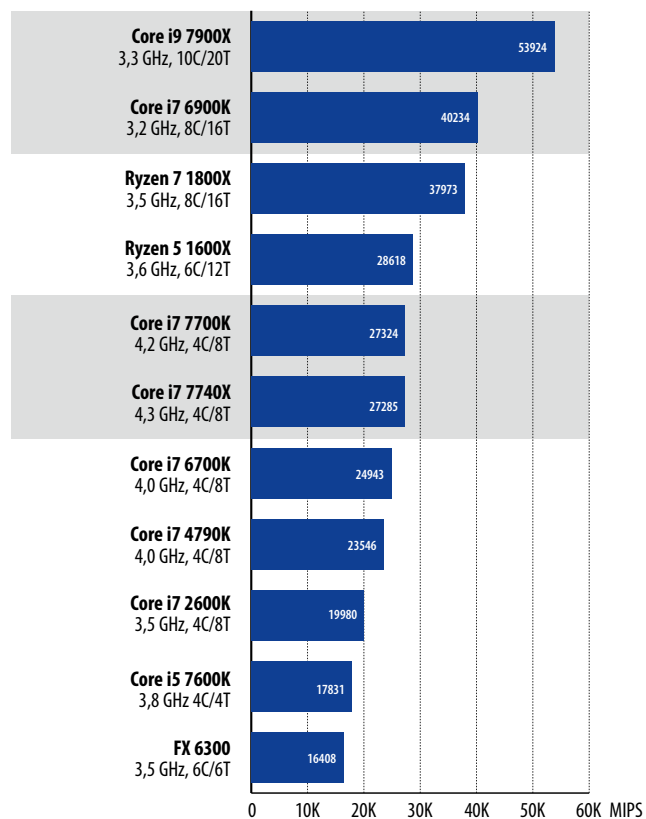
was mit Blick auf die hohe Kernzahl kürzere Kommunikationswege und geringere Latenzen ermöglicht.

Beim Cache für den schnellen Zugriff auf wichtige und häufig genutzte Daten hat Intel gleichzeitig die Verhältnisse geändert. Der generell meist größere, aber langsamere L3-

## Anwendungs-Benchmarks

### 7-Zip integrierter Benchmark

Angabe in MIPS (»Million Instructions per Second«), mehr ist besser.

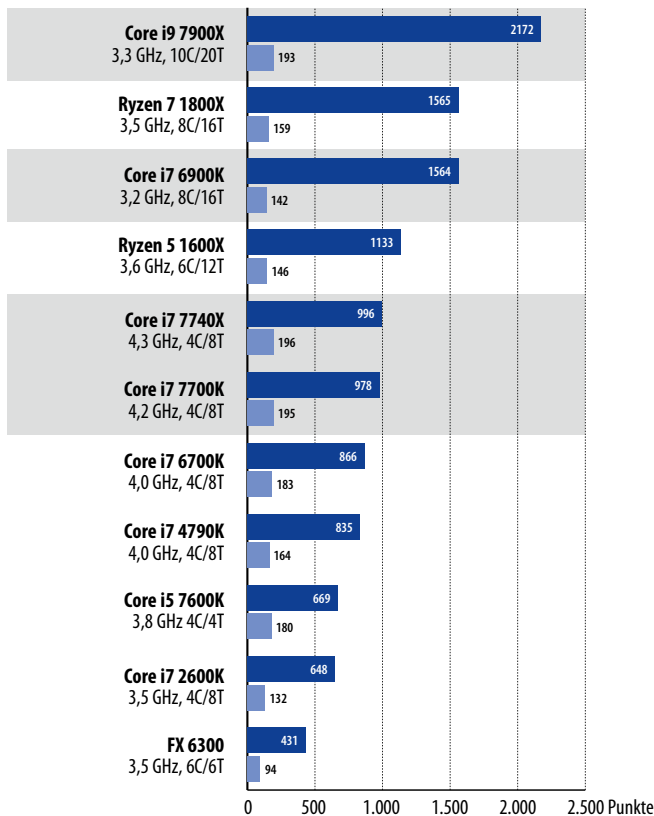


In The Witcher 3 ist der Core i7 6900K bei hohen Details und Full-HD-Auflösung sechs Prozent schneller als der neue Core i9 7900X, obwohl er über zwei Kerne weniger und niedrigere Taktraten unter Last verfügt. Der Core i7 7740X liegt gleichzeitig etwa zehn Prozent hinter dem 7900X.



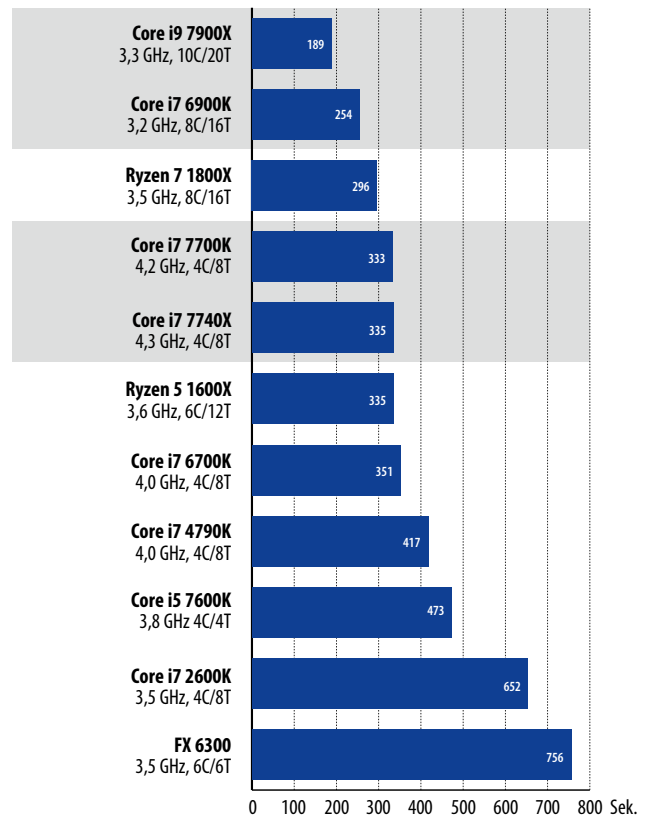
## Cinebench R15 CPU-Test

Angabe in Punkten, mehr ist besser. ■ Multicore ■ Singlecore



## Handbrake Encodierung eines 4K-Videos (H.265)

Angabe in Sekunden, weniger ist besser.



Cache wurde verkleinert (knapp 14 MByte statt 20 MByte). Dafür ist der schnellere und für jeden einzelnen Kern zur Verfügung stehende L2-Cache jetzt größer (1.024 KByte statt 256 KByte), was insgesamt ebenfalls für bessere Performance sorgen soll.

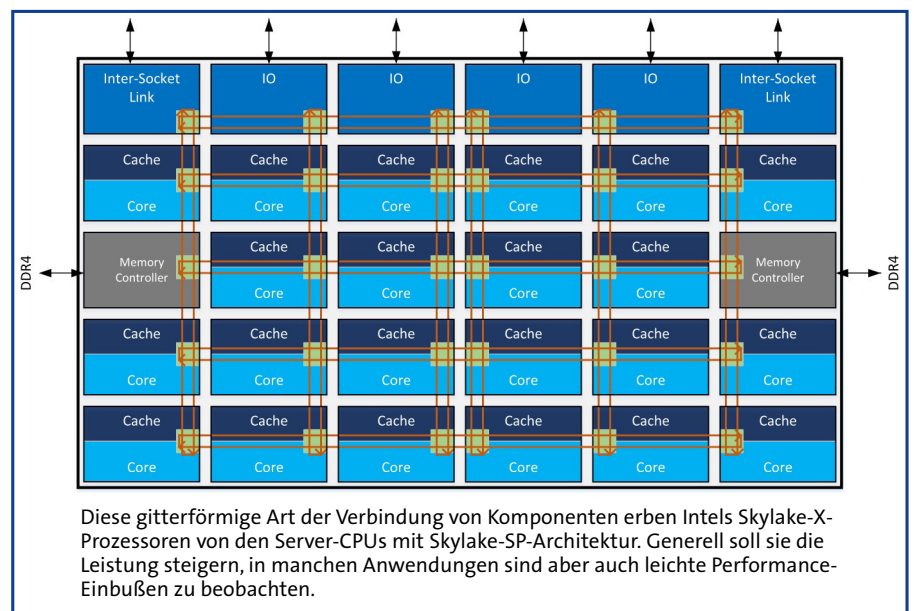
Außerdem neu: Der Turbo-Boost 3.0 kann jetzt bis zu zwei Kerne statt wie bisher nur einen Kern auf besonders hohe Taktraten hieven, wenn eine sehr geringe Auslastung der restlichen Kerne vorliegt und wenn andere Faktoren wie der Energiebedarf und die CPU-Temperatur das zulassen. Das Maximum liegt im Fall des Core i9 7900X bei 4,5 GHz. Da in Spielen aber mittlerweile in der Regel mehr als zwei Kerne belastet werden, spielt das für die Gaming-Performance meist kaum eine Rolle.

Weitere Änderungen finden sich in der Zahl der unterstützten PCI Express-Lanes (44 statt 40), im besseren Umgang mit AVX-Instruktionen («Advanced Vector Extensions») per AVX512-Unterstützung sowie in der leichten Erhöhung des offiziell unterstützten RAM-Taktes. Er beträgt nun 2.666 MHz statt wie bisher 2.400 MHz (DDR4). Da in der Praxis auch Broadwell-E meist problemlos mit noch höher taktenden Speichermodulen zurechtkommt, ist der höhere RAM-Takt keine besonders weitreichende Neuerung. Mit Blick auf Spiele gilt das auch für die neue AVX512-Unterstützung, da entsprechende Berechnungen hier in der Regel nicht genutzt werden.

## Kaby Lake X vs. Skylake X vs. Kaby Lake

In der Vergangenheit haben sich Intels High-End-CPU's stets klar von den Mainstream-Modellen unterschieden, auch mit Blick auf den jeweils passenden Sockel und Chipsatz. Das hebt Intel im Falle des Sockel 2066 durch zwei Kaby-Lake X-Prozessoren erstmals ein Stück weit auf: Der Core i7 7740X aus diesem Test und der Core i5 7640X basieren auf der Kaby-Lake-Architektur der aktuellen Core-CPU's für den Mainstream-Desktop-Bereich (unter anderem Core i7 7700K).

Die größten Nachteile der beiden Kaby Lake- X-CPU's für S2066 im Vergleich zu Skylake X liegen in der niedrigen Kernzahl (4 statt 6 bis 18), weniger PCI-Express-Lanes (16 statt 28 bis 44) und Dual- statt Quad-Channel-Speicher. Das bedeutet gleichzeitig auch, dass nicht alle Funktionen der relativ teuren Mainboards mit X299-Chipsatz für den Sockel 2066 mit einer Kaby-Lake-X-CPU wie dem i7 7740X genutzt werden können. Manche X299-Boards unterstützen diese CPU deshalb offiziell nicht ein Mal.





Kaby-Lake-X-Prozessoren müssen außerdem im Gegensatz zu Skylake-X-CPUs auf die neue Aufteilung von L2- und L3-Cache, das gitterförmige Mesh-Netzwerk und den Turbo Boost 3.0 verzichten. Gegenüber dem Core i7 7700K (Kaby Lake, S1151) hat der Core i7 7740X (Kaby Lake X, S2066) gleichzeitig nur wenige Vorteile zu bieten. Dazu zählen ein um 100 MHz höherer Takt, die offizielle Unterstützung von leicht höher getaktetem Speicher (DDR4-RAM mit 2.666 MHz statt DDR4-RAM mit 2.400 MHz) und eine potenziell bessere Eignung für das Übertakten (unter anderem aufgrund des größeren Heatspreaders).

Einen für Spieler eher weniger relevanten Nachteil gibt es ebenfalls: Der Core i7 7740X verfügt über keine integrierte Grafikeinheit. Man kann also nicht darauf ausweichen, falls die dedizierte Grafikkarte einmal ausfallen sollte, zudem unterstützt der 7740X auch kein Quicksync für das De- und Enkodieren von Videos. Außerdem kurz noch ein Blick auf die zweite Kaby-Lake-X-CPU: Der Core i5 7640X (ein späterer Test ist geplant) kostet statt 370 Euro etwa 270 Euro, dafür fehlt ihm allerdings die virtuelle Kernverdopplung (Hyperthreading), er taktet um 300 MHz niedriger und sein L3-Cache ist nur 6,0 statt 8,0 MByte groß.

### Die Spiele-Benchmarks

Vor dem Blick auf die Spiele-Benchmarks noch zwei Hinweise: Leider stand uns der Core i7 6950X der Vorgänger-Generation mit zehn Kernen für die Messungen in unserem neuen Testsystem nicht mehr zur Verfügung. Wir können den Core i9 7900X deshalb nur mit den Achtkern-CPUs Core i7 6900K und Core i7 5960X und den anderen bislang im aktuellen Testsystem vertretenen Prozessoren vergleichen. Aus Platzgründen können wir im Heft außerdem nicht die Einzelergebnisse der getesteten Spiele abdrucken, Sie finden Sie online unter [bit.ly/2uZscuN](http://bit.ly/2uZscuN).

In unseren Messungen zeigt sich dabei nicht ganz das erwartete Bild. Da der Core i9 7900X über zwei Kerne mehr als die bisherigen Spitzenreiter verfügt und vor allem bei



In Total War: Warhammer bleibt die Leistung des Core i9 7900X etwas hinter den Erwartungen zurück. Außerdem ist es in unseren Messungen immer wieder zu den hier zu sehenden Framedrops gekommen. In den anderen Benchmark-Titeln sind vergleichbare Framedrops nicht aufgetreten.

der Belastung von mehreren Kernen mit 4,0 GHz im Vergleich zum Core i7 6900K (3,5 GHz) und Core i7 5960X (3,3 GHz) klar am höchsten taktet, sollte er in der Theorie mindestens genauso schnell sein (wenn die Grafikkarte limitiert) oder etwas schneller (wenn die CPU limitiert).

Während die drei besagten Prozessoren aber in Battlefield 1, The Witcher 3 und Watch Dogs 2 unabhängig von der Auflösung praktisch keine nennenswerten Leistungsunterschiede aufweisen, liegt der Core i9 7900X in Deus Ex: Mankind Divided, Rise of the Tomb Raider und Total War: Warhammer stets ein Stück hinter den beiden Achtkern-CPUs der Vorgängergenerationen (und damit meist auch hinter schnellen Vierkern-CPUs wie dem Core i7 7700K). In Total War: Warhammer kam es außerdem in vielen Benchmark-Durchläufen zu einem spürbaren Stocken, das wir bei den anderen CPUs so nicht beobachtet haben. Bei den weiteren Benchmark-Titeln ist uns Vergleichbares aber nicht aufgefallen.

### Wo liegt das Problem beim 7900X?

Für die nicht ganz erwartungsgemäße Performance des Core i9 7900X gibt es verschiedene Erklärungsansätze, wobei wir grundsätzliche Probleme mit unserem Testsetup aufgrund vorheriger Messergebnisse und Gegentests mit anderen Speichermodulen und Grafikkarten weitgehend ausschließen. Wir verwenden für den Test des Core i9 7900X dasselbe X299-E Gaming-Mainboard von Asus, das wir auch für die Messungen mit dem

Core i7 7740X verwenden, und hier zeigen sich keine vergleichbaren Auffälligkeiten. Dabei nutzen wir das zum Testzeitpunkt neueste BIOS, das Asus uns zur Verfügung stellen konnte (Version 0501) mit den Standardeinstel-

lungen – abgesehen vom »Asus Multicore Enhancement«, weil das die offiziellen Boost-Vorgaben für den Takt von Intel ein Stück weit aushebelt.

Der Takt verhält sich gleichzeitig in all unseren Benchmark-Spielen wie erwartet, meist liegt auf den genutzten Kernen der vorgesehene All-Core-Turbo von 4,0 GHz an. Die Temperaturen bewegen sich dabei mit etwa 60 bis 65 Grad in unserem offenen Testaufbau in unkritischen Bereichen, gleiches gilt für die Leistungsaufnahme. Sie erreicht laut HWInfo bei unseren Spiele-Benchmarks maximal 80 Watt – und ist damit weit von der offiziellen Grenze von 140 Watt entfernt, was vor allem an der relativ geringen Kernauslastung liegt. Die beträgt in den getesteten Titeln maximal etwa 60 Prozent und in den meisten Fällen sogar nur 30 bis 40 Prozent, die CPU kommt mit ihren 10 Kernen in diesen Spielen also noch lange nicht an ihre Grenzen.

Eine Erklärung für die etwas zu niedrige Leistung könnten Probleme mit der neuen Prozessor-Architektur von Skylake X sein. Möglicherweise kommen die getesteten Spiele noch nicht optimal mit dem neuen Mesh-Netzwerk oder der angepassten Cache-Struktur zurecht. Wir haben diesbezüglich beim Hersteller Intel nachgehakt, die Antwort bestätigt unseren Verdacht: Man hat auch bei Intel selbst festgestellt, dass es in bestimmten Anwendungen aufgrund der neuen Mesh-Struktur zu leichten Performance-Einbußen im Vergleich mit Broadwell-E kommen kann. Für mehr Details zur Mesh-Struktur verweist man gleichzeitig auf einen Blog-Eintrag ([intel.ly/2tazjfv](http://intel.ly/2tazjfv)). Das offizielle Statement von Intel im Wortlaut finden Sie online unter [bit.ly/2uYfTyS](http://bit.ly/2uYfTyS). Die neue Cache-Struktur bleibt darin zwar unerwähnt, sie trägt aber vermutlich ebenfalls ihren Teil zu der teils leicht niedrigeren Performance bei.



Der Standard-Takt des Core i9 7900X beträgt 3,3 GHz. Bei Last auf allen Kernen erreicht er maximal 4,0 GHz. Werden nur zwei Kerne belastet, sind dank Turbo Boost 3.0 bis zu 4,5 GHz möglich.



Der Core i7 7740X für den Sockel 2066 verfügt im Test genau wie der Core i7 7700K für den Sockel 1151 über vier Kerne, auch die Taktraten sind fast identisch.



#### 7740X so schnell wie erwartet

Keine besonderen Auffälligkeiten gibt es beim Core i7 7740X mit Kaby-Lake-Architektur, er liegt in unseren Tests praktisch gleichauf mit dem Core i7 7700K auf Basis derselben Architektur. In der Praxis bleibt von seinem ohnehin geringen Taktvorteil von 100 MHz (unser 7740X taktet bei Last auf allen vier Kernen in Spielen auch bei deaktiviertem »Asus MultiCore Enhancement« mit 4,5 GHz, der 7700K dagegen mit 4,4 GHz) also nichts Nennenswertes übrig.

Das gilt sowohl für die Full-HD-Auflösung als auch für die WQHD-Auflösung, hier merkt man den beiden Prozessoren ihre große technische Ähnlichkeit also klar an. Dabei muss man allerdings erwähnen, dass wir die CPUs zur besseren Vergleichbarkeit alle mit identisch getaktetem Speicher betreiben

(2.400 MHz), während der Core i7 7740X offiziell etwas höher getakteten RAM (2.666 MHz) unterstützt.

Der leicht höhere RAM-Takt dürfte in Spielen aber höchstens für ein Plus im Bereich von ein paar Prozentpunkten sorgen, zudem lassen sich auch Kaby-Lake-Prozessoren mit einem passenden Mainboard problemlos mit einem RAM-Takt von 2.666 MHz (oder noch höher) betreiben – auch wenn das dann offiziell als Overclocking gilt.

#### Das Gesamtbild

Wie die Rangliste der Spiele-Performance deutlich macht, ist der Core i9 7900X ungeachtet der leichten Schwächen in manchen Titeln generell eine extrem schnelle CPU. In der Spiele-Praxis fallen die genannten Probleme deshalb nicht wirklich spürbar ins Gewicht, zumal jemand mit einem derart schnellen Prozessor vermutlich meist in maximalen Details statt »nur« in hohen Details spielen wird, wodurch die Grafikkarte stärker zum limitierenden Faktor wird und die CPUs noch enger zusammenrücken.

Dennoch zeigt die Performance-Rangliste gleichzeitig, dass man zumindest in unseren Benchmark-Titeln bei weitem keine CPU mit zehn Kernen benötigt, um sehr hohe fps zu erreichen. Die schnellen Intel-CPU mit vier Kernen wie auch der Core i7 7740X spielen ganz oben in der Rangliste mit, gleichzeitig können sich AMDs Ryzen-CPU mit mehr als vier Kernen nicht vor Intels flotten Vierkernern platzieren. Mit Blick auf eine bessere Kernauslastung und die Implemen-

tierung von Ryzen-spezifischen Optimierungen in Spielen könnte sich dieses Bild in Zukunft aber stärker zu Gunsten von Ryzen im Speziellen und zu Gunsten von CPUs mit hoher Kernzahl im Allgemeinen verändern.

#### Anwendungen & Stromverbrauch

Bei unseren Anwendungs-Benchmarks ist von Performance-Problemen beim Core i9 7900X nichts mehr zu spüren, ganz im Gegenteil. Dank der höchsten Kernzahl im Testfeld und seiner vergleichsweise hohen Takt rate kann er sich in nahezu allen Tests klar an der Spitze platzieren. Der Vorsprung gegenüber der zweit schnellsten CPU liegt stets bei etwa 35 bis 40 Prozent – ein sehr eindrucksvolles Ergebnis. In diesen Tests stehen auch AMDs (deutlich günstigere) Ryzen-CPU dank ihrer hohen Kernzahl und ausreichend hoher Taktraten meist sehr gut da. Der Core i7 7740X muss sich in den Anwendungen aufgrund von nur vier Kernen dagegen meist etwas weiter hinten einordnen, wirklich schlecht steht er aber nicht da.

In Sachen Stromverbrauch zeigen sich auf den ersten Blick keine Besonderheiten. Der Core i7 7740X verbraucht erwartungsgemäß minimal mehr Strom als der 7700K. Der Core i9 7900X ordnet sich gleichzeitig mit einem Wert von knapp 300 Watt für das gesamte System ungefähr auf dem Niveau des Core i7 6900K und des Core i7 5960X ein. Zumindest in unserer Testsequenz in Battlefield 1 verhält er sich also nicht sehr auffällig, da auch seine Leistung ähnlich hoch wie bei den Achtkern-CPU ist.

Etwas anders sieht es allerdings aus, wenn alle zehn Kerne des Prozessors in ent-



Da Kaby Lake X nur Dual Channel-Speicher unterstützt, können nicht alle acht vorhandenen RAM-Slots des Asus-Mainboards mit dem Core i7 7740X und dem Core i7 7640X genutzt werden. Ein passender Hinweis ist auf den RAM-Slots angebracht.





**Nils Raettig**  
@nraettig

Intel liefert mit Kaby Lake X und Skylake X extrem schnelle CPUs, keine Frage. Einen etwas faden Beigeschmack gibt es aber in beiden Fällen. Auch wenn Intel betont, dass Kaby Lake X als vergleichsweise günstiger Einstieg für den Sockel 2066 gedacht ist und sich besonders gut für Übertakter eignet, fühlt es sich in meinen Augen einfach nicht richtig an, eine technisch eingeschränkte CPU für einen High-End-Chipsatz zu nutzen. Die neue Architektur von Skylake X ist gleichzeitig mit Blick auf die Zukunft und die hohe Kernzahl vermutlich wirklich besser aufgestellt als die Architektur der Vorgänger für den Sockel 2011-3, momentan kann sie in Spielen aber noch zu geringen Leistungseinbußen führen. Vor allem mit Blick auf das Preis-Leistungs-Verhältnis hat AMD deshalb gute Karten, Intel mit den kommenden Threadripper-Prozessoren starke und ernstzunehmende Konkurrenz im High-End-Segment zu machen – vorausgesetzt, die Anlaufschwierigkeiten der neuen Plattform für den X399-Chipsatz halten sich in Grenzen.

sprechenden Anwendungen belastet werden. Je nach verwendetem Mainboard und BIOS-Einstellungen kann es dann passieren, dass die offizielle Grenze für die Leistungsaufnahme der CPU von 140 Watt überschritten wird – oder dass die anliegenden Taktraten mehr oder weniger stark gesenkt werden, um diese TDP eben nicht zu überschreiten.

### Sonderfall Übertaktung

Wie groß der Unterschied zwischen Spielen und anderen Anwendungen beim Core i9 7900X in Sachen Stromverbrauch sein kann, zeigt ein Test mit der für eine Zehnkern-CPU vergleichsweise hohen Übertaktung auf 4,5 GHz bei allen Kernen. Um sie zu erreichen, haben wir die Spannung um 0,1 Volt erhöht. Das Spielen war mit diesen Werten auch über längere Zeit problemlos möglich: In Watch Dogs 2 haben wir nach 90 Minuten eine durchschnittliche CPU-Temperatur von unbedenklichen 73 Grad gemessen (offener Aufbau mit großem Noctua-NH-D15-Kühler), der Prozessor hat gleichzeitig im Schnitt laut HWInfo etwa 110 Watt verbraucht (statt etwa 80 Watt ohne Übertaktung). Der anvisierte Takt von 4,5 GHz konnte dementsprechend stabil gehalten werden – was vor allem der Tatsache zu verdanken sein dürfte, dass die CPU im Schnitt »nur« zu etwa 60 Prozent ausgelastet wurde.

Starten wir dagegen mit denselben Einstellungen den Multi-Core-Benchmark von Cinebench mit voller Kernauslastung, steigen die Temperaturen fast sofort auf etwa



Bei Battlefield 1 ist mit hohen Details bereits in Full HD eine Limitierung durch die GeForce GTX 1080 zu erkennen: Die schnellsten Prozessoren erreichen hier alle etwa 140 Bilder pro Sekunde, dazu zählen auch der Core i9 7900X und der Core i7 7740X.

100 Grad und der Stromverbrauch auf über 200 Watt. Das in wenigen Sekunden feststehende Ergebnis verbessert sich gleichzeitig von 2.172 Punkten auf 2.434 Punkte, was prozentual erwartungsgemäß weitgehend der anliegenden Takterhöhung für die Last auf allen Kernen von circa zwölf Prozent entspricht (4,5 statt 4,0 GHz).

Derart hohe Taktraten sind natürlich für eine Zehnkern-CPU gerade auf Dauer nicht ohne, insbesondere wenn man die von Overclocker Roman »der8auer« Hartung kritisierten Kühllösungen für die Spannungswandler auf manchen X299-Platinen berücksichtigt (siehe auch unsere Online-News dazu unter [bit.ly/2uYJ6tC](http://bit.ly/2uYJ6tC)). Gleichzeitig liegt die Anwendungsleistung des Core i9 7900X wie beschrieben auch ohne Übertaktung bereits extrem hoch.

Wer die CPU allerdings produktiv nutzt und plant, sie zu übertakten, der sollte generell für eine möglichst leistungsstarke Kühllösung sorgen. Auch das sogenannte »Köpfen« der CPU für den Austausch der verwendeten Wärmeleitpaste zwischen CPU-Die und Heatspreader könnte helfen (beziehungsweise der Kauf einer entsprechend vorbereiteten CPU, etwa bei Caseking, falls Sie das Risiko dabei scheuen). Intel setzt hier beim Core i9 7900X nämlich nicht auf eine die Wärme in der Regel besser abführende verlötete Verbindung, sondern auf normale Wärmeleitpaste.

Diese Kühllösung kommt übrigens auch beim Core i7 7740X zum Einsatz, Gleiches gilt für den Core i7 7700K. Die Kaby-Lake-X-CPU eignet sich unserer Erfahrung nach aber etwas besser für das Übertakten, vermutlich auch aufgrund des generell größeren Heatspreaders. Während wir mit dem Core i7 7740X auf Anheb stabile 5,1 GHz beim Spielen erreicht haben, war mit dem Core i7 7700K bei 4,8 GHz Schluss. In allen anderen Belangen unterscheidet sich die Kaby-Lake-X-CPU für den Sockel 2066 aber nicht nennenswert von Ihrem Kaby-Lake-Pendant für den Sockel 1151. ★

## CORE I9 7900X PROZESSOR

<b>Hersteller / Preis</b>	Intel / 970 Euro
<b>Kernzahl</b>	zehn Kerne (zwanzig Threads)
<b>Standard-/Turbotakt</b>	3,3 / 4,3 GHz
<b>Sockel</b>	2066
<b>Speichertyp</b>	DDR4 (Quad-Channel)
<b>TDP</b>	140 Watt

- zehn Kerne
- virtuelle Kernverdoppelung
- sehr hohe Spieleleistung
- extrem hohe Anwendungsleistung
- freier Multiplikator für leichtes Übertakten
- in Spielen teils etwas langsamer als Broadwell-E-Vorgänger
- relativ hohe Leistungsaufnahme unter Last
- bei Last auf allen Kernen an seinen Grenzen (TDP, Temperatur)

### FAZIT

Der 7900X ist extrem schnell, in Spielen sorgt die neue Architektur aber im Vergleich mit Broadwell-E für etwas niedrigere fps.

PREIS/LEISTUNG: Ungenügend



## CORE I7 7740X PROZESSOR

<b>Hersteller / Preis</b>	Intel / 340 Euro
<b>Kernzahl</b>	vier Kerne (acht Threads)
<b>Standard-/Turbotakt</b>	4,3 / 4,5 GHz
<b>Sockel</b>	2066
<b>Speichertyp</b>	DDR4 (Dual-Channel)
<b>TDP</b>	112 Watt

- sehr hohe Spieleleistung
- virtuelle Kernverdoppelung
- freier Multiplikator für leichtes Übertakten
- moderate Leistungsaufnahme unter Last
- kann nicht alle Funktionen von X299-Mainboards nutzen
- Anwendungsleistung aufgrund von vier Kernen begrenzt
- keine Quad-Channel-Unterstützung

### FAZIT

Intels Core i7 7740X ist in Spielen sehr schnell, er kann aber nicht alle Funktionen des neuen Sockel 2066 wirklich nutzen.

PREIS/LEISTUNG: Ausreichend





# Caseking@ gamescom 2017

## - Beyond Gaming!

Erlebe auf mehr als **360m<sup>2</sup>**  
die ganze Welt des Gamings



**Halle 8 | Stand C-040**



## Live-Shows // VR // Preise // Gaming // Modding

**Starbesetzung am Caseking-Stand:** Youtube-Star **FlyingUwe** am Freitag & Samstag  
// Profi-Modder **Ali-Abbas** in unserer riesigen Modding-Area // Einzigartige Laser-Gravuren  
mit **Roman "der8auer" Hartung** // Team Hölle mit ihrer **Höllenmaschine 8**  
(täglich um 13:00 & 18:00 Uhr)

Die meisten **Preise und Gewinne**  
auf der ganzen Gamescom gibt es nur bei uns  
und während unserer Giveaway-Shows!

**AMD**  
RYZEN | RADEON

**BAUER**  
GERMAN ENGINEERED PERFECTION

  
noblechairs

  
oculus

**8**  
PACK

  
HÖLLEN  
MASCHINE  
8

**akasa**

  
intel

**SAMSUNG** **be quiet!**

**xtrfy**

  
IN WIN

**KOLINK**

  
SUPER  
FLOWER

  
LIAN LI  
Feel the difference

**ZOTAC**

**STREACOM**

  
BIO FENIX

  
AORUS

**EVGA**

Intelligent Innovation

  
BALLISTIX

  
RAVI INTEK

  
Alpenföhn

  
COUGAR

  
PHANTEKS





## Tuning-Guide

# MEHR FPS IN SPIELEN

**Einige Grafikoptionen kosten in Spielen sehr viel Power, verbessern die Optik in der Regel aber nur wenig. Wir geben Tipps, welche Optionen Sie in den meisten Spielen getrost abschalten oder verringern können, um mehr Leistung zu erhalten.** Von Christoph Liedtke

Die maximale Bildqualität kostet in vielen Spielen selbst auf aktuellen High-End-PCs enorm viel Performance respektive fps (frames per second, Bilder pro Sekunde). Und egal ob hektisches Shooter-Gefecht, rasantes Fahrmanöver oder ein Ausritt in die Open-World, ohne ausreichend hohe Bildwiederholrate bleibt der Spielspaß schnell auf der Strecke. Vor allem steht der hohe fps-Verlust durch maximale Grafikdetails oft nicht im Verhältnis zur optischen Verbesse-

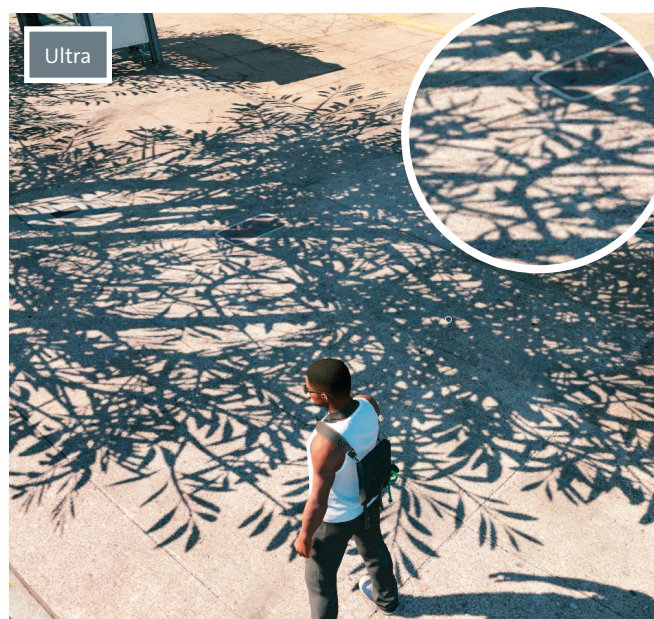
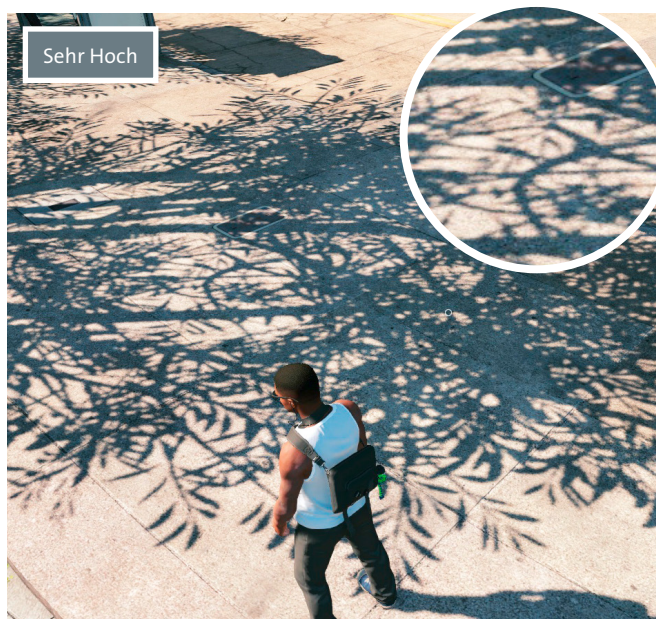
rung. Die Auswirkungen der Maximalstufe einiger Grafikoptionen sind im Vergleich häufig so gering, dass sie auf den ersten Blick oft nicht von niedrigeren Settings zu unterscheiden sind. Daher lohnt es sich häufig durchaus, auf die allerhöchste Einstellung zu verzichten und von den gewonnenen fps zu profitieren, denn flüssigeres Gameplay bemerken Sie selbst noch im Bereich über 60 fps. Nachfolgend gehen wir auf solche häufig unverhältnismäßig for-

dernden und teilweise unnötigen Grafikoptionen ein, die Sie bedenkenlos herunterregeln können, um die Bilder pro Sekunde zu steigern, ohne allzu viel Abstriche in der Optik machen zu müssen. Hinweis: Diese Tipps sind nicht auf alle Spiele anwendbar, da nicht jeder Titel alle gezeigten Grafikoptionen besitzt oder diese sich im speziellen Fall durchaus auch mal lohnen können. Erfahrungsgemäß gelten unsere Tipps aber für viele Spiele und Grafik-Engines. ★

## Schatten

Die Schattenqualität hat in sehr vielen Spielen sowohl grafisch als auch in Sachen fps vergleichsweise großen Einfluss: Komplett ohne Schatten verlieren Spiele in der Regel deutlich an Atmosphäre und Glaubwürdigkeit. Auf der höchsten Stufe benötigen die Schatten in vielen Titeln aber unverhältnismäßig viel Performance, ohne dass die Grafik wirklich besser aussieht – viele Tester aus der Redaktion emp-

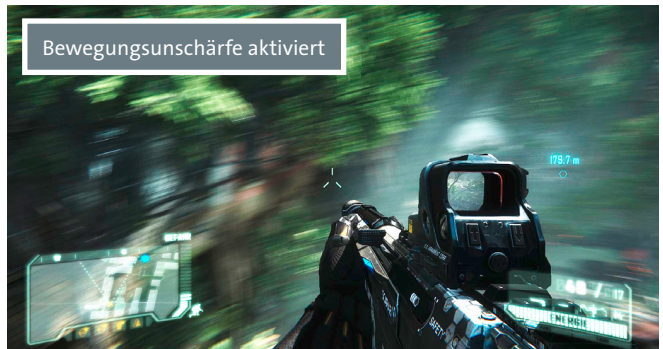
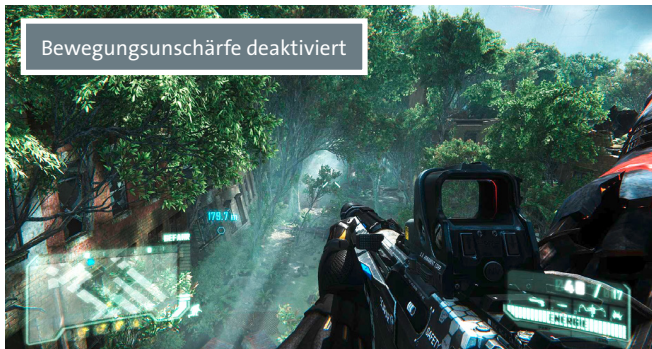
fanden subjektiv oft sogar eine etwas niedrigere Schattenqualität qualitativ besser als die maximale. Unserer Erfahrung nach bietet in Spielen häufig die zweithöchste Option zur Schattenqualität den besten Kompromiss aus grafischer Qualität und akzeptabler Leistung. Bei Performance-Problemen sind die Schatten daher eine der ersten Grafikoptionen, mit der Sie experimentieren sollten.





## Bewegungsunschärfe

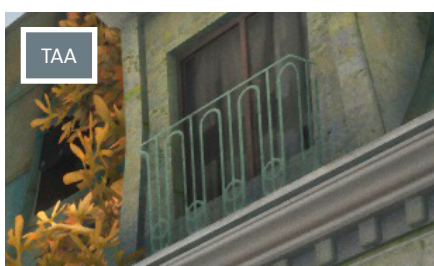
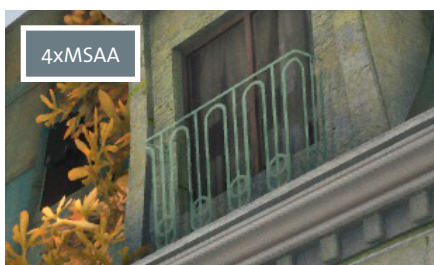
Die Bewegungsunschärfe (Motion Blur) sorgt schon seit einigen Jahren für gespaltene Lager in der Spielschaft. Einige lieben den Effekt, andere verabscheuen ihn dagegen regelrecht – unseren Erfahrungen nach sind die Gegner von Motion Blur in der Überzahl.



## Kantenglättung

Kantenglättung (Anti-Aliasing, AA) ist sicher keine sinnlose Grafik-Option, denn flimmernde Vegetation und störende Treppchenbildung an schrägen Objektkanten werden dadurch beseitigt. Allerdings kann die falsche Anti-Aliasing-Methode extrem viel Leistung kosten oder die Grafik sogar verschlechtern! Dazu kommt, dass in den meisten Spielen unterschiedliche Glättungsoptionen zur Auswahl stehen und die Bezeichnungen oft kryptisch sind. Generell lässt sich zwischen zwei grundlegenden Kantenglättungs-Varianten unterscheiden: Einige Modi kommen bereits bei der eigentlichen Berechnung des Bildes zum Einsatz wie Multisampling (MSAA) und Supersampling (SSAA). Andere AA-Verfahren greifen erst, nachdem das Bild komplett fertig gerendert ist und werden Post Processing AA genannt (TAA, FXAA). Methoden wie MSAA und SSAA glätten zuverlässig, ohne das Bild mit einer Unschärfe zu versehen, sind dafür aber (sehr) leistungshungrig. Im Gegensatz dazu kosten TAA und FXAA wenig Leistung und glätten relativ ordentlich, machen das Bild aber auch etwas unscharf, teilweise sogar zu matschig. Den besten Kompromiss aus Leistung und Optik erhalten Sie mit einer modernen

MSAA-Variante auf vierfacher Stufe. Sollte das Spiel nur Post-Process-Kantenglättung bieten, leisten TAA und selbst noch FXAA gute Dienste, fügen dem Bild aber die besagte Unschärfe hinzu, die den einen stört, den anderen nicht – am besten selbst ausprobieren.

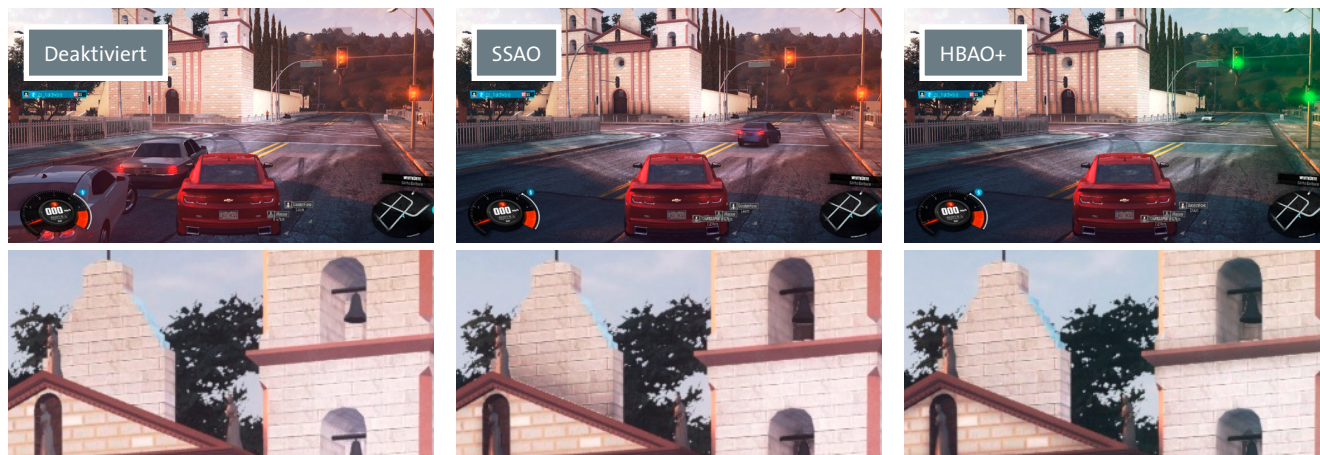




## Umgebungsverdeckung

Die Umgebungsverdeckung (Ambient Occlusion) gehört zum Standard-repertoire, und das zu Recht. Durch die Ergänzung sekundärer Schatten an Objekten erscheinen diese nicht mehr wie aufgeklebt, sondern organisch(er) in die Spielwelt integriert. Technisch zählt das Feature zu

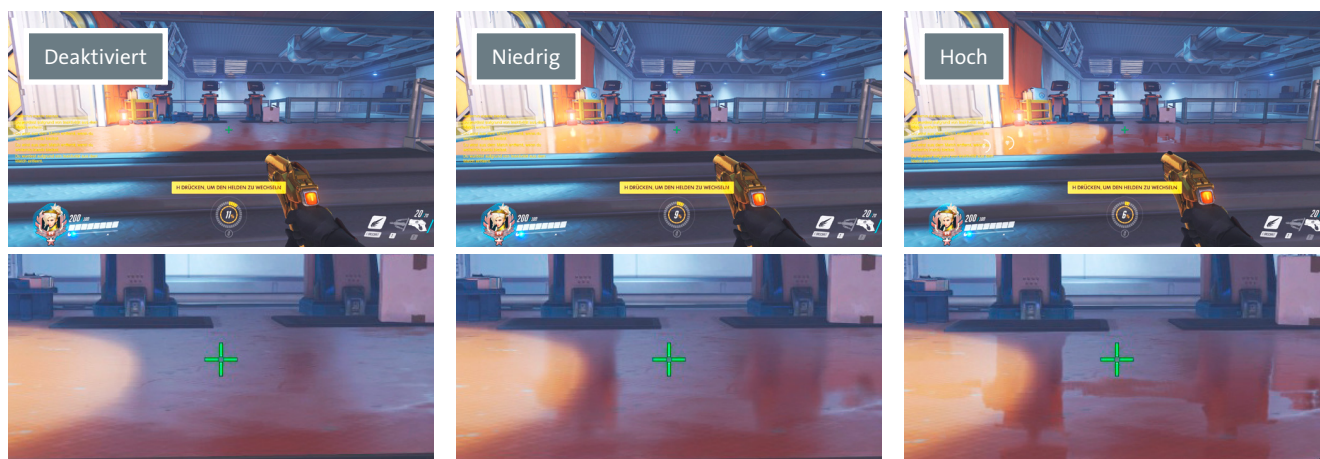
den Post-Processing-Effekten, verringert die Leistung also nur unwesentlich. Besitzer von AMD-Grafikkarten verlieren bei aktiviertem HBAO+ mehr Leistung als Nvidia-Nutzer. Im Falle von Leistungsproblemen stellt die SSAO-Methode häufig die goldene Mitte dar.



## Dynamische Reflexionen

Objekte, Lichtquellen und auch Charaktere werden mithilfe von dynamischen Reflexionen physikalisch korrekt in Oberflächen gespiegelt und werten die Spielwelt und insbesondere Innenräume deutlich auf.

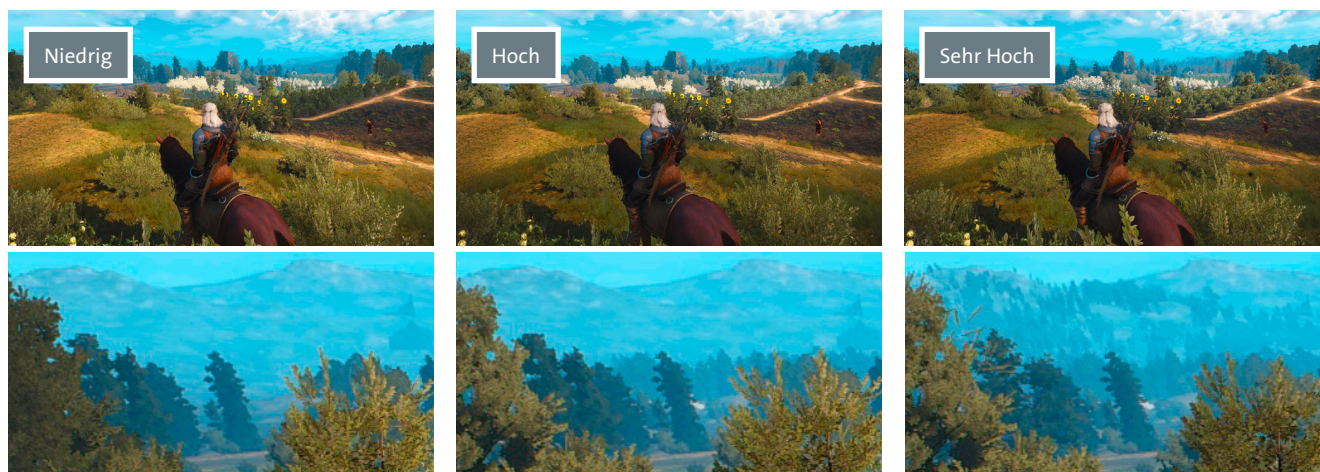
Die höchsten Stufen dieser Spiegelungen kosten allerdings extrem viel Performance und sollten aufgrund ihrer minimalen optischen Steigerung selbst auf High-End-PCs heruntergeregt werden.



## Sichtweite

Die Sichtweite-Option beeinflusst, bis in welcher Entfernung wie viele Objekte berechnet und dargestellt werden. Da sich die Sichtweite auf die Grafikkarte, aber auch stark auf den Prozessor, auswirkt, lohnt es sich bei schlechter Performance auszuprobieren, inwieweit eine gerin-

gere Sichtweite für Sie noch akzeptabel ist – werden Gegner wirklich später dargestellt oder sind es nur Landschaftsdetails? In vielen Spielen liefert die Sichtweite-Option auch auf einer niedrigeren Stufe noch ansehnliche Ergebnisse ohne riesigen Performance-Verlust.

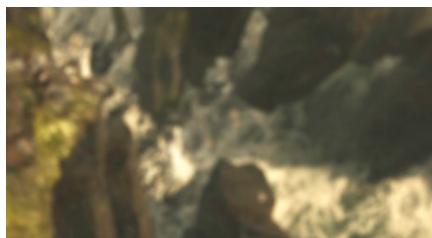
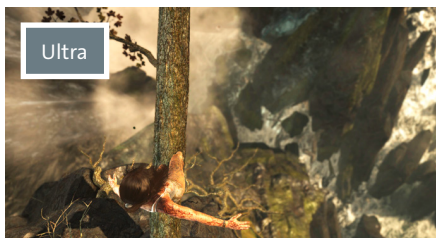
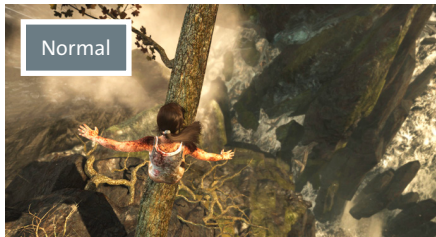




## Tiefenschärfe

Tiefenschärfe (Depth of Field) stellt Objekte, die nicht im Fokus liegen, unscharf und leicht verschwommen dar. Die Technik ist im Film und der Fotografie weit verbreitet und soll die Aufmerksamkeit des Betrachters beziehungsweise Spielers auf das Bildzentrum fokussieren. Ähnlich wie Motion Blur ist es reine Geschmackssache, ob Sie die Opti-

on verwenden. In einigen Situationen kann die Tiefenschärfe durchaus Atmosphäre bringen, andererseits aber auch von Gegnern am Sichtfeldrand ablenken. Einen Leistungsverlust messen wir in der Regel nicht, je nach Implementierung in den diversen Spiele-Engines kann das Feature genau wie Motion Blur aber doch etwas Performance kosten.



LC-POWER™  
www.lc-power.com



**LIGHTHOUSE**  
GAMING 991B

VON  
ZEITLOSER ELEGANZ  
AUS  
HOCHWERTIGEN MATERIALIEN  
FÜR  
ENTHUSIASTEN



# EINKAUFSFÜHRER

Zwar flaut der Mining-Hype um die Krypto-Währung Ethereum etwas ab, die dafür eingesetzten Grafikkarten sind aber nach wie vor knapp, vor allem Radeons der RX-500-Serie. Die GeForce-Modelle ab der GTX 1060 sind besser verfügbar, aber erheblich teurer als vor zwei Monaten – wer nicht unbedingt muss, sollte mit dem Kauf einer Grafikkarte am besten noch warten, bis sich die Preise wieder normalisiert haben.

## 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

<b>Prozessor Sockel 1151</b>	<b>UPDATE</b>
Intel Pentium G4560	75 €
<b>Prozessorkühler</b>	
beim Prozessor mitgeliefert	0 €
<b>Mainboard Sockel 1151</b>	
MSI B250M Pro-VDH	70 €
<b>Arbeitsspeicher (DDR4-2400)</b>	<b>NEU</b>
Crucial Ballistix Sport LT 8,0 GByte Kit	70 €
<b>Grafikkarte (4,0 GByte VRAM)</b>	<b>UPDATE</b>
Zotac GTX 1050 Ti Mini	150 €
<b>Festplatte</b>	
Western Digital WD Blue 1,0 TByte	50 €
<b>SSD</b>	
keine	0 €
<b>Gehäuse</b>	
Bitfenix Neos	40 €
<b>Netzteil</b>	
be Quiet! Pure Power 10 400 Watt	55 €

**GESAMTPREIS 510 €**

<b>Schnelle SSD</b>	<b>+95 €</b>
Crucial MX300 275 GByte	95 €
<b>Schnellere Grafikkarte</b>	<b>+110 €</b>
Zotac GTX 1060 Mini 6 GB	260 €

**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

<b>Prozessor Sockel AM4</b>	<b>UPDATE</b>
AMD Ryzen 5 1600 Boxed	210 €
<b>Prozessorkühler</b>	
Be Quiet Pure Rock	35 €
<b>Mainboard Sockel AM4</b>	<b>UPDATE</b>
Asus Prime B350-Plus	95 €
<b>Arbeitsspeicher (DDR4-2400)</b>	<b>NEU</b>
Crucial Ballistix Sport LT 16,0 GB Kit	120 €
<b>Grafikkarte (6,0 GByte VRAM)</b>	<b>NEU</b>
Palit GTX 1060 StormX	280 €
<b>Festplatte</b>	
Western Digital WD Blue 1,0 TByte	50 €
<b>SSD</b>	
Crucial MX300 275 GByte	95 €
<b>Gehäuse</b>	
Fractal Design Core 2500	55 €
<b>Netzteil</b>	
be Quiet! Pure Power 10 500 Watt	65 €

**GESAMTPREIS 1.012 €**

<b>Intel-Alternative CPU</b>	<b>+15 €</b>
Intel Core i5 7600K	225 €
<b>Größere SSD</b>	<b>+55 €</b>
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

<b>Prozessor Sockel AM4</b>	<b>UPDATE</b>
AMD Ryzen 5 1600X Boxed	245 €
<b>Prozessorkühler</b>	<b>UPDATE</b>
Be Quiet Pure Rock	35 €
<b>Mainboard Sockel AM4</b>	<b>UPDATE</b>
Asus Prime B350-Plus	95 €
<b>Arbeitsspeicher (DDR4-2400)</b>	<b>NEU</b>
Crucial Ballistix Sport LT 16,0 GB Kit	120 €
<b>Grafikkarte (8,0 GByte VRAM)</b>	<b>UPDATE</b>
KFA² GeForce GTX 1070 EX	460 €
<b>Festplatte</b>	
Western Digital WD Blue 1,0 TByte	50 €
<b>SSD</b>	
Crucial MX300 525 GByte	150 €
<b>Gehäuse</b>	
Corsair Carbide Series 300R	80 €
<b>Netzteil</b>	<b>UPDATE</b>
be Quiet! Straight P. 10 CM 500 Watt	100 €

**GESAMTPREIS 1.335 €**

<b>Größere SSD</b>	<b>+130 €</b>
Crucial MX300 1,0 TByte	280 €
<b>Schnellere Grafikkarte</b>	<b>+90 €</b>
Palit GTX 1080 Dual OC	550 €

**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					R3 1200	R3 1300X	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**  
► 250 € ► 12/2016 ► bit.ly/2gTH2Hj  
sehr schnell, leise / GeForce GTX 1060 / 3,0 GByte

► **Asus Expedition RX 570 OC** **UPDATE**  
► 250 € ► — ► bit.ly/2gb2ScJ  
schnell, leise / Radeon RX 570 / 4,0 GByte

► **Gigabyte GTX 1050 Ti G1 Gaming** **UPDATE**  
► 175 € ► online ► bit.ly/2gTH0Rg  
schnell, leise / GeForce GTX 1050 Ti / 4,0 GByte

► **Sapphire Pulse Radeon RX 560** **UPDATE**  
► 150 € ► — ► bit.ly/2gXVznC  
recht schnell, leise / Radeon RX 560 / 4,0 GByte

► **Palit GTX 1050 StormX** **UPDATE**  
► 120 € ► — ► —  
flott, leise / GeForce GTX 1050 / 2,0 GByte

## GRAFIKKARTEN

AB 250 EURO

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Gigabyte GTX 1080 Windforce OC** **UPDATE**  
► 550 € ► — ► bit.ly/2nS0uLR  
extrem schnell, leise / GTX 1080 / 8,0 GByte

► **Palit GeForce GTX 1070 Game Rock** **UPDATE**  
► 490 € ► online ► bit.ly/1PoaeCF  
extrem schnell, sehr leise / GTX 1070 / 8,0 GByte

► **MSI GeForce GTX 1070 Armor OC** **UPDATE**  
► 480 € ► — ► bit.ly/2osKD7U  
extrem schnell, leise / GTX 1070 / 8,0 GByte

► **KFA² GeForce GTX 1070 EX** **UPDATE**  
► 460 € ► — ► bit.ly/2cULIAS  
extrem schnell, leise / GTX 1070 / 8,0 GByte

► **Palit GeForce GTX 1060 Dual** **UPDATE**  
► 310 € ► — ► bit.ly/2gTCDWE  
sehr schnell, leise / GTX 1060 / 6,0 GByte

## PROZESSOREN

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **AMD Ryzen 7 1700X** **UPDATE**  
► 350 € ► online ► —  
8 Kerne / 3,4 – 3,8 GHz / SMT 16 Threads / freier Multi / AM4

► **Intel Core i7 7700K** **UPDATE**  
► 320 € ► online ► —  
4 Kerne / 4,2 – 4,5 GHz / Hyperthreading / freier Multi / S1151

► **AMD Ryzen 5 1600X** **UPDATE**  
► 235 € ► online ► —  
6 Kerne / 3,6 – 4,0 GHz / SMT 12 Threads / freier Multi / AM4

► **Intel Core i5 7600K** **UPDATE**  
► 225 € ► online ► bit.ly/1YFP1k2  
4 Kerne / 3,5 – 3,9 GHz / freier Multi / S1151

► **Intel Pentium G4560** **UPDATE**  
► 75 € ► — ► bit.ly/2n3NnIO  
2 Kerne / 3,5 GHz / Hyperthreading / S1151

## CPU-KÜHLER

► Preis ► Test in ► GameStar.de

► **Noctua NH-U12S SE-AM4** **UPDATE**  
► 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**  
► 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** **UPDATE**  
► 65 € ► — ► 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**  
► 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), halbhohler 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**  
► 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** **UPDATE**  
► 560 € ► — ► bit.ly/1MebF5H  
27 Zoll / 2560x1440 / 144 Hz / IPS-Panel / FreeSync

► **Eizo Foris FS2434** **UPDATE**  
► 300 € ► 01/15 ► bit.ly/1GhdxaH  
24 Zoll / 1920x1080 / 60 Hz / IPS-Panel

► **AOC g2460Fq** **UPDATE**  
► 245 € ► — ► 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**  
► 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**  
► 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/1KQA2c  
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](mailto: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](http://www.gamestar.de/miniabo)

Preise außerhalb Deutschlands: siehe [www.shop.gamestar.de](http://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



# DER ULTIMATIVE GAMESCOM SURVIVAL GUIDE™

Von den erfahrenen Gamescom-Veteranen Petra Schmitz,  
Markus Schwerdtel und Michael Graf



Jedes Jahr die gleiche Frage: Soll ich im August auf die Gamescom nach Köln fahren? Wer darauf mit »Ja! Natürlich! Woohoooo!« antwortet, muss sich automatisch eine weitere, weitaus schwerwiegendere Frage stellen: Werde ich die Gamescom überleben? Und darauf war die Antwort bis jetzt nicht ganz so leicht. Bis jetzt, wohl-gemerkt. Denn mit unserem Ultimativen Gamescom Survival Guide™ meistern Sie die Messehallen mühelos!

1. Gehen Sie in den Outdoor-Shop und erstehen Sie dort: einen 70-Liter-Rucksack, einen Schlafsack, ein Zelt, Kletterseile, Steigeisen, Campingkocher, Campinggeschirr, Campingbesteck, Trekking-Nahrung für mindestens zwei Wochen, wetterfeste Kleidung, eine Trillerpfeife, ein Outdoor-Feuerzeug. Lagern Sie Ihre Anschaffungen in einem dunklen, trockenen Raum, bis Sie bereit sind, zu Fuß die Anden zu überqueren.
2. Kaufen Sie sich schon im Mai ein Gamescom-Ticket. Oder kaufen Sie besser gleich zwei Tickets. Für den Fall, dass sie eins verlieren (oder während der Anden-Überquerung etwas Papier für ein Feuer benötigen).
3. Machen Sie sich mit den Gepflogenheiten der Kölner vertraut, speziell Akzent und Umgangsformen. Hören Sie sich dazu alle Alben der Bläck Fööss, der Paveier und der Höhner an und lernen Sie die Texte auswendig. Verzeihung, natürlich von de Bläck Fööss, de Pavaier und de Höhner. Oder siehe Punkt 4.
4. Seien Sie unfreundlich. Immer! Der Durchschnittskölner betrachtet das als normales Verhalten.
5. Nehmen Sie ab Januar täglich eine kleine Dosis Arsen zu sich, die Sie die nächsten Monate langsam aber stetig erhöhen. Das ermöglicht Ihrem Körper, Resistenzen gegen Gifte wie Kölsch, leicht drüberne Mettbrötchen oder die gebratenen Nudeln von der Asiabude auf der Messe aufzubauen.
6. Kaufen Sie sich keinen Reiseführer für Köln, das einzig Sehenswerte neben dem Zeug in den Messehallen sehen Sie sowieso dauernd. Ja, wir meinen das spitze Ding mit der Dauerbaustelle an einem der Türme.
7. Wählen Sie Ihre Unterkunft mit einem Sicherheitsabstand von 1.000 Metern zum nächsten Büdchen oder der nächsten 24-Stunden-Kneipe. Außer natürlich, Sie legen keinen gesteigerten Wert auf nächtlichen Schlaf.
8. Stellen Sie sich nicht als Erster in die Warteschlange vor dem Haupteingang, der Joghurt in Ihrem Rucksack wird es Ihnen danken.
9. Wenn Sie Ihre persönlichen Dinge wegen verschärfter Sicherheitsvorkehrungen am Eingang abgeben müssen, achten Sie darauf, dass der Rucksack vom Personal nicht geworfen wird. Ihr Joghurt!
10. Weil Sie Rucksack und Joghurt abgeben müssen, aber nicht verhungern wollen, sollten Sie Ihr gesamtes Vermögen mitführen. Ein labberiger Reibekuchen mit Apfelmatsch aus dem Tetrapack schlägt an den Ständen in den Messehallen mit ca. 2.000.000 Euro zu Buche. Getränk kostet extra.
11. Verzichten Sie darauf, sich in der Kantine von ehemaligen sowjetischen Kugelstoßerinnen einen phosphatschwangeren Kartoffelsalat aus dem Eimer auf den Teller ballern zu lassen. Den können Sie in der Innenstadt schließlich noch teurer und schlechter bekommen!
12. Trinken Sie viel, um das Vorurteil zu entkräften, Sie würden nur zum Fressen auf die Messe fahren.
13. Kommen Sie im Idealfall erst zum späten Nachmittag. Dann sind alle Menschen schon so müde vom Warten an den Anspielstationen, dass niemand bemerkt, wenn Sie sich schamlos vordrängeln. Falls es doch mal jemand bemerken sollte, siehe Punkt 14.
14. Laufen Sie die 100 Meter in unter neun Sekunden.
15. Machen Sie stets einen großen Bogen um Menschentrauben, die vor Bühnen stehen und die Werbeslogans eines Animators nachschreien, um mit T-Shirts beworfen zu werden. Ihr Selbstwertgefühl wird es Ihnen danken.
16. Lassen Sie sich keine übergroße Tüte andrehen, auf der eine Artwork eines unbekannten koreanischen MMOs eine halbnackte Frau in kecker Pose zeigt. Damit rennen später alle (ALLE!) rum. Bleiben Sie Individua-list. Und außerdem ist die Tüte echt hässlich und geschmacklos. Echt!
17. Lassen Sie sich, sofern vorhanden, eine stylische Tüte mit einem dezenten Spielelogo andrehen. Auch Retro-Muster sind absolut zulässig, auch wenn Sie noch nicht auf der Welt waren, als dieses Space Invaders der geile Scheiß war. Und wer war das schon außer Heiko Klinge?
18. Seien Sie eine Frau. Die Damentoiletten sind zwar nicht mehr so leer wie vor zehn Jahren auf der Games Convention in Leipzig, aber noch immer deutlich weniger frequentiert als die Herrentoiletten.
19. Seien Sie eine Frau (siehe oben) – und Fachbesucherin. Dann entfallen automatisch die Punkte 1, 2, 8, 9, 10, 11 und 12. Und wenn etwa der Flashpoint-Stand noch genau so funktioniert wie in den letzten Jahren, dann bekommen Sie dort auch einen Joghurt.
20. Wenn Ihnen Menschen mit Kamera und Mikro entgegenkommen, auf denen das Logo eines Privatsenders zu sehen ist, entscheiden Sie sich schnell zwischen Punkt 4 und Punkt 14.
21. Falls ein Gang zu voll ist, dann deuten Sie auf einen beliebigen Bartträger und rufen ganz laut: »Hey, ist das da drüben nicht Gronkh?« Der Gang wird dann rund um den Bartträger sehr viel voller, rund um Sie derweil sehr viel leerer.
22. Verfallen Sie nicht in Panik, wenn die Luft in den Messehallen mal knapp wird. Versuchen Sie nicht, ins Freie zu gelangen. Draußen ist die Luft kein bisschen besser. Nur wärmer. Bleiben Sie einfach still stehen, irgendwann ist die Gamescom auch wieder vorbei.



# Die GameStar-Ausgabe 10/2017 erscheint am 20.9.2017.

# 20 JAHRE 1



## 1 20 Jahre GameStar SPECIAL

In unserer extradicken Jubiläumsausgabe blicken wir zurück auf 20 Jahre des besten Spielmagazins der Welt.

## 2 LawBreakers TEST

Was kann der neue Arena-Shooter des Unreal-Tournament- und Gears-of-War-Erfinders Cliff Bleszinski?

## 3 Divinity: Original Sin 2 TEST

Mehr Story, mehr Dialoge, mehr Möglichkeiten bei der Heldenwahl? Und auch mehr Spaß? Wir testen.

## 4 Destiny 2 PREVIEW

Wir verraten Ihnen, ob sich der Kauf der PC-Version von Bungies Koop-Shooter im Oktober lohnt.

### IMPRESSUM

**Verlag** 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 Stöfel, 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, Martin Dietrich, Heinrich Lenhardt, Manuel Fritsch, Sascha Penzhorn, Michael Förtisch, Rainer Sigl, Benjamin Danneberg, Kevin Nielsen, Daniel Ziegner

**Fotos** Uwe Miethe, Petra Schmitz (Pressematerial ausgenommen), www.fotolia.de

**Einsendungen** Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.

**Haftung** Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.

### ABO SERVICE

**Service** Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger  
GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH  
Postfach 810580, 70522 Stuttgart  
Telefon: 0711/72 52 -275, Fax: -377  
Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15  
E-Mail: kundenservice@gamestar.de

**Jetzt bestellen** www.gamestar.de/shop  
XL-Version (2 DVDs): Inland: 74,50 € (Studenten: 69,- €)  
Österreich und sonstiges Ausland: 89,- € (Studenten: 79,- €)  
Schweiz: 129,- SFR (Studenten: 109,- SFR)

**Preise jeweils inklusive Versand. Preise und Versand in Nicht-EU-Länder auf Anfrage. Eine Abokündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).**

**Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten** Postbank Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70,  
IBAN: DE43 6001 0070 0000 3117 04, BIC: PBNKDEFF

**Vertrieb Handelsauflage** MZV GmbH & Co. KG  
Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim  
Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113  
E-Mail: info@mzv.de Web: www.mzv.de

**ISSN-Nummern** DVD XL: ISSN 2193-4894, DVD: ISSN 1610-6547,  
Magazin: ISSN 1610-6520, PDF: ISSN 2193-4886

**Erscheinungsweise:** GameStar erscheint monatlich.

### ANZEIGEN

**Anzeigen GameStar** Anschrift der Redaktion

**Ansprechpartner** Ralf Sattelberger (Ltd.) (-730)  
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 0105 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:







## GAMING AUF DER ÜBERHOLSPIR

AKTION: GAMING-RUCKSACK, MAUSPAD, DRACHENFIGUR & GAMING-STICKER GRATIS!

**GE63/73 Raider**



120-Hz-Panel für ruckelfreies Gameplay



Starkes und leises Kühlsystem



Dynaudio High-End-Sound



RGB-Einzeltastenbeleuchtung



Beschleunigtes Online-Gaming

| INTEL® CORE™ i7 PROZESSOR DER SIEBTEN GENERATION | WINDOWS 10 HOME | NEUESTE GEFORCE® GTX 1080 / GTX 1070 GRAFIK | 120 HZ / 3 MS BILDSCHIRM |  
| COOLER BOOST 5 | DYNAUDIO SOUNDSYSTEM | STEELSERIES GAMING-TASTATUR | INTEL INSIDE®. HERAUSRAGENDE LEISTUNG OUTSIDE. |

### HIER KAUFEN

**DEUTSCHLAND:** Alternate, Amazon.de, ARLT Computer, Bora Computer, computeruniverse, comtech, Conrad Electronic, Cyberport, Easynotebooks, Euronics, Expert, HardwareCamp24, K&M Computer, MediaMarkt.de, MEDIMAX, Notebook.de, notebooksbilliger.de, one.de, Otto.de, Redcoon.de, Saturn.de  
**ÖSTERREICH:** Conrad, cyberport.at, e-tec.at, MediaMarkt.at, Saturn.at

WWW.MSI.COM





REPUBLIC OF  
GAMERS



## DAS NEUE ROG ZEPHYRUS GX501 DAS DÜNNSTE HIGH-END GAMING-NOTEBOOK DER WELT

- ▶ Intel® Core™ i7-7700HQ Prozessor
- ▶ Windows 10 Home
- ▶ 16,9 mm ROG Slim-Design
- ▶ NVIDIA® GeForce® GTX 1080 Grafik
- ▶ ROG Active Aerodynamic System
- ▶ 120 Hz G-SYNC™ Display
- ▶ ROG Aura Anti-Ghosting Keyboard

Jetzt u. a. erhältlich bei:

ALTERNATE  
bequem online

amazon.de

cyberport

MediaMarkt

notebook.de

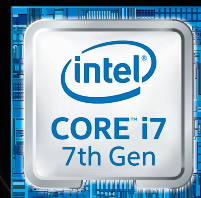
notebooksbilliger.de

SATURN

ASUS



asus.de



Intel Inside®. Herausragende Leistung Outside.

Intel, das Intel Logo, Intel Inside, Intel Core und Core Inside sind Marken der Intel Corporation in den USA und anderen Ländern.