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

Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

FEBRUAR 02/2018



CROSSOUT

CRAFT • RIDE • DESTROY

JETZT KOSTENLOS SPIELEN

ENTFESSLE DEINE KREATIVITÄT AUF

WWW.CROSSOUT.NET





Gaijin entertainment

TARGEM GAMES

PC PS4 XBOX

USK 12

© 2017 Targem Games. All Rights Reserved. © 2017 Gaijin Entertainment. All Rights Reserved.

DVD-Inhalt 02/2018

DVDs und Vollversion sind nur Teil der GameStar-XL-Ausgabe 02/2018.

Eine **DVD-Hülle** zum Ausdrucken findet ihr auf www.gamestar.de/dvdhuelle022018.

Achtung: Trials Fusion und Rayman Legends befinden sich nicht auf der DVD. Für Download und Aktivierung benötigt ihr ein kostenloses Uplay-Konto. Die Codes findet ihr auf der Code-Karte im Heft.

VOLLVERSIONEN



TRIALS FUSION

Das Motorradspiel Trials Fusion setzt auf das physikbasierte Gameplay der Vorgänger, einen spaßigen Mehrspielermodus und einen Editor zum Erstellen eigener Strecken. Neu ist neben futuristischeren Kursen auch ein abgewandeltes Trick-System, das euer ganzes Stunt-Geschick fordert.



RAYMAN LEGENDS

Das kunterbunte Jump&Run Rayman Legends knüpft nicht nur grafisch an den direkten Vorgänger Rayman Origins an, sondern beinhaltet auch 40 Levels aus dem Spiel. Aber auch in den neuen Levels muss Ubisofts Maskottchen durch knifflige Plattformlevels hüpfen und es mit fiesen Bossgegnern aufnehmen.

PROGRAMME/ DATEN / VIDEOS

PREVIEWS

Hunt: Showdown

Kingdom Come: Deliverance

Star Citizen

TESTS

Rainbow Six: Siege

Autobahnpolizei-Simulator 2

Seven: Days Long Gone

Dreadnought

Nine Parchments

Darkwood

SPECIALS

Rückblick 02/08

Legendär schlecht: Star Wars - Droids

Hall of Fame: Star Wars - KotOR

Destiny 2: Auch auf dem PC mit Aimbot

Top 5: Early-Access-Spiele

Top 5: PC-Spiele 2017

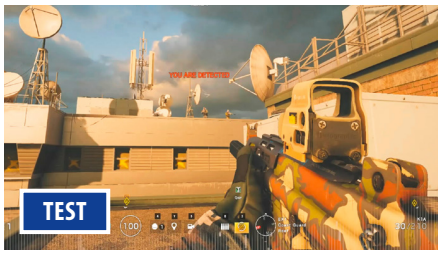
Wie baut man sich den besten Spiele-PC?

DVD-HIGHLIGHTS



HUNT: SHOWDOWN

Petra war bei Crytek zu Besuch und hat eine Menge frischer Eindrücke zum Shooter mitgebracht.



RAINBOW SIX: SIEGE

Wir machen einen Kontrollbesuch und klären, was sich beim beliebten Multiplayer-Taktik-Shooter getan hat.



RÜCKBLICK 02/08

Wir erinnern uns auch in dieser Ausgabe an Vergangenes. Diesmal Blacksite, Juiced 2, Sudden Strike 3 und Universe at War.

DVD-XL-Inhalt 02/2018

PROGRAMME/ DATEN / VIDEOS

HD-PREVIEWS

RIOT: Civil Unrest

PUBG: Die neue Map

HD-TESTS

Total War: Rome 2 - Empire Divided

HD-SPECIALS

Talk: Was Kingdom Come – Deliverance und Elex verbindet

Interviews: Hunt - Showdown

Top 5: Rollenspiele 2017

Videos in der Tablet-App

Leser unserer Tablet-Ausgaben finden alle Videos vereint auf der praktischen Videowall. Diese Übersicht erreicht ihr über den Play-Button (siehe Screenshot), enthalten sind alle Videos der jeweiligen GameStar-XL-Ausgabe.



XL-HIGHLIGHTS



PUBG: DIE NEUE MAP

Wir nehmen die neue Map Miramar unter die Lupe: Wieviel Spaß bringt die neue Umgebung in den Überlebenskampf?



TOTAL WAR: ROME 2 – EMPIRE DIVIDED

Maurice und Jochen nehmen das frische Addon für den nicht mehr ganz taufrischen Klassiker in Augenschein.



INTERVIEWS ZU HUNT: SHOWDOWN

In fünf Interview-Clips erfahrt ihr interessante Hintergrundinformationen zu Hunt: Showdown.

pczentrum

PCZentrum empfiehlt Windows Windows 10



MASSGESCHNEIDERTE SYSTEME

GAMING-DESKTOP-PCs & -LAPTOPS

KONFIGURIEREN SIE IHR SYSTEM AUF WWW.PCZENTRUM.DE

DEFIANCE IV	FUSION 1000	VORTEX 800
		
17,3"-Full-HD-Bildschirm, matt, 120 Hz Intel® Xeon® i7-7700HQ 16 GB Corsair VALUE 2133 MHz 8 GB GeForce GTX 1070 1 TB SEAGATE FIRECUDA SAMSUNG PM961 M.2, 256 GB **Windows 10 Home**	AMD Ryzen 5 1600 ASUS® STRIX B350-F 16 GB Corsair VENGEANCE 2133 MHz 3 GB GEFORCE GTX 1060 1 TB-SATA-III 6 GB/s, 3,5" **Windows 10 Home**	Intel® Core™ i5-7400 ASUS® STRIX B250H 8 GB Corsair VENGEANCE 2133 MHz 3 GB GEFORCE GTX 1060 1 TB SEAGATE FIRECUDA-SSHD **Windows 10 Home**
ab **1.604,00 €***	ab **1.229,99 €***	ab **939,99 €***

ERHALTEN SIE BEI ONLINE-BESTELLUNG MIT DIESEM CODE EINEN RABATT VON 15€ AUF IHRE BESTELLUNG: **GMS17**

069 5050 2555

*Alle Preise inkl. gesetzlicher Mwst und Lieferung. Änderungen vorbehalten. Alle Angebote nur solange der Voratt reicht.
PCZ Technologies GmbH, c/o Mazars GmbH & Co. KG, Theodor-Stern-Kai 1, 60596, Frankfurt am Main.

/PCZENTRUM @PCZENTRUM



Markus Schwerdtel,
Chefredaktion

EDITORIAL

Die Last der Vergangenheit

Das kennen die Erben Richard Wagners genauso wie die Entwickler bei Microsoft: Es ist immer schwierig, mit einem großen Vermächtnis umzugehen. Baut man zu sorglos Neuerungen ein, verärgert man die Fans. Lässt man aber alles so, wie es ist, muss man sich den Vorwurf des innovationslosen Besitzstandswahrers gefallen lassen. Doch während man bei den Bayreuther Festspielen Jahr für Jahr erneut um die richtige Inszenierung der Wagner-Opern kämpft, hat Microsoft für die Mega-Strategiemarke Age of Empires einen konkreten Fahrplan: Bevor irgendwann Age of Empires 4 erscheint, kommen neue Versionen der bisherigen Serienteile als Definitive Editions auf den Markt – mit kleinen, aber teilweise entscheidenden Verbesserungen. Schlau, denn so gewöhnt man AoE-Traditionalisten langsam an die Innovationen in Age of Empires 4. Die es dann hoffentlich auch gibt, um dem Genre der Echtzeitstrategie neues Leben einzuhauchen. Schließlich haben wir 2017 mit Halo Wars 2, Sudden Strike 4 oder Spellforce 3 gesehen, dass das gar nicht so einfach ist. Selbst wenn die Spiele allesamt eine Qualität liefern, nach der wir uns damals während der ersten RTS-Welle um die Jahrtausendwende die Finger bis zum Ellbogen geleckt hätten. Was genau die Nachlassverwalter in Seattle mit dem großen Erbe von Age of Empires vorhaben, hat Kollege Sandro Odak bei seinem Entwicklerbesuch für unsere Titelstory (Seite 46) herausgefunden. Außerdem lassen wir den Serienerfinder Bruce Shelley zu Wort kommen (Seite 54) und erklären, warum eine Mod für Age of Empires 3 als leuchtendes Vorbild für Teil 4 dienen sollte (Seite 56).



Zur Strafe: Nachsitzen!
Wie ist das, wenn man in der Schule nicht aufpasst und wichtigen Stoff versäumt? Genau, man muss ihn nachholen, schlimmstenfalls vielleicht sogar nachsitzen. Wie bereits letztes Jahr haben wir uns am Jahresende zusammengesetzt und eine Liste mit Spielen zusammengestellt, die wir 2017 verpasst, vergessen oder schlicht falsch eingeschätzt (»Interessiert niemanden!«) haben. Oder die wir zwar wahrgenommen und als gut erkannt haben, die aber dann doch irgendwie im Rauschen untergegangen sind. Etwa das grandiose West of Loathing (Seite 88), das ausgerechnet während des Gamescom- und GameStar-Jubiläums-Trubels erschienen ist. Oder das nostalgisch anmutende Text-Adventure Thaumistry (Seite 90) von Altmeister Bob Bates, für das wir extra GameStar-Altmeister Gunnar Lott als Tester reaktiviert haben. Oder das Hüpfspielwunder A Hat in Time (Seite 86), von dem viele Menschen – unter anderem unser Autor Manuel Fritsch – sagen, dass es fast an das unumstrittene Switch-Hops-Epos Super Mario Odyssey heranreicht. Kurz: Unsere Tester haben zwischen den Jahren viel Zeit auf dem Nachsitzbänkchen verbracht. Und euch raten wir ebenfalls, diese (von uns) vergessenen Perlen nachzuholen, denn damit ist Nachsitzen gar nicht so übel. Doch egal, ob ihr alte Perlen nachholt, Neuerscheinungen wie Railway Empire (Seite 68) bevorzugt oder Außenseitern wie Ultimate General: Civil War (Seite 72) eine Chance gebt,

wir wünschen Viel Spaß beim Lesen und Spielen!



Zucker statt Bilder

Eigentlich gehört es für uns bei jedem Entwicklerbesuch zum Pflichtprogramm: das Foto des Redakteurs mit den Programmierern, am PC, im Studio. Denn so ein Foto sieht hier im Editorial nicht nur super aus, sondern beweist zudem, dass wir auch wirklich dort waren. Allerdings vergessen die reisenden Kollegen oft, dieses Beweisfoto zu schießen. So ein Studiobesuch ist eben stressig und natürlich hat man andere Sorgen (Spielen! Interviews!). Kollege Sandro Odaks Ausrede: Er hatte keine Zeit für Fotos, schließlich musste er in den Supermarkt und Souvenir-Süßigkeiten besorgen. Caramel- und Erdnussbutter-M&Ms gibt es eben nur in den USA. Na gut, Sandro, das lassen wir dann mal gerade so durchgehen.



Stimmen aus Seattle

Im Rahmen unserer Titelgeschichte zu Age of Empires haben wir mit dem Serienerfinder Bruce Shelley und Jörg Neumann von Microsoft gesprochen. Beide Unterhaltungen haben wir zu Podcasts geschnitten. Allerdings fanden die Gespräche erst statt, als die Heft-DVD schon lange im Presswerk war, wir packen die Audiodateien deshalb auf die DVD der Ausgabe 03/2018. Nutzer von GameStar Plus finden die beiden Podcasts unter www.gamestar.de/bruceshelley sowie www.gamestar.de/jorgneumann.

INHALT



Age of Empires: Definitive Edition

46 Microsoft belebt Age of Empires wieder. Was in der Definitive Edition anders ist, haben wir beim Studiobesuch in Seattle herausgefunden.



Playerunknown's Battlegrounds

62 Raus aus dem Early Access, rein in den Test. Ist es wirklich so gut?



Star Citizen: Squadron 42

58 Was kann die Singleplayer-Kampagne inzwischen? Wir wissen es.

Titelstory

46 Age of Empires: Definitive Edition
47 Podcast-Specials
47 Age of Empires im Weltkrieg?
48 Das ist neu
49 Damals und heute
54 Interview mit Bruce Shelley
56 Wars of Liberty: Ein Vorbild für Age 4

Aktuell

10 Seed
10 The Surge
11 The Division
11 Slender Man
11 Star Citizen
12 Kolumne: Reißt euch zusammen, Bungie
14 Essay: Jesus Christ Superstar
17 Termin-Update
18 Meltdown und Spectre
19 Neue AMD-Hardware

Previews

38 Das spielen wir 2018
58 Star Citizen: Squadron 42

Tests

62 Playerunknown's Battlegrounds
68 Railway Empire
72 Ultimate General: Civil War
76 Dreadnought
78 Gorogoa
80 Bridge Constructor: Portal
82 Hollow Knight
84 Observer
86 A Hat in Time
88 West of Loathing
90 Thaumistry
92 Robo Recall
94 Autobahnpolizei Simulator 2
96 Old Man's Journey
98 Nidhogg 2
100 Rainbow Six: Siege



Das war 2017

84 Die Aufreger in einem Artikel. Und ein paar schöne Dinge.



Bridge Constructor: Portal

80 Wir bauen Brücken. Und lassen uns von GLaDOS dabei verhöhnen.



So wird 2018

34 Werden die kommenden Monate nur eine Potenzierung von 2017? So schlimm das in einigen Belangen auch klingen mag, es ist sehr wahrscheinlich.



Making of Knights of the Old Republic

104 LucasArts klopft bei Bioware an: Wie das beste Star-Wars-Spiel entstand.

Magazin

22 Das war 2017
30 Unsere Highlights, Enttäuschungen und Geheimtipps
34 So wird 2018
104 Making of Knights of the Old Republic
112 Legendär schlecht: Star Wars Droids

Hardware

116 Hardware-Trends 2018
120 Tesoro Gram SE Spectrum
122 HDR in PC-Spielen
126 Einkaufsführer

Rubriken

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

Spiele in dieser Ausgabe

Age of Empires: Definitive Edition .. Titelstory 46
A Hat in Time ..... Test 86
A Way Out ..... Preview 39
Anno 1800 ..... Preview 38
Anthem ..... Preview 38
Aquanox: Deep Descent ..... Preview 39
Autobahnpolizei Simulator 2 ..... Test 94
Battle Chasers: Nightwar ..... Magazin 30
Beyond Good & Evil 2 ..... Preview 39
Biomutant ..... Preview 39
Bridge Constructor: Portal ..... Test 80
Crackdown 3 ..... Preview 40
Darksiders 3 ..... Preview 40
Divinity: Original Sin 2 ..... Magazin 32
Dreadnought ..... Test 76
Escape from Tarkov ..... Preview 40
Far Cry 5 ..... Preview 40
Gorogoa ..... Test 78
Guild Wars 2: Path of Fire ..... Magazin 30
Hollow Knight ..... Test 82
Iron Wings ..... Magazin 31
Kingdom Come: Deliverance ..... Preview 41
Knights of the Old Republic ..... Magazin 104
Metro: Exodus ..... Preview 41
Monster Hunter World ..... Preview 41
Mount & Blade 2: Bannerlord ..... Preview 41
Ni No Kuni 2: Schicksal eines Königreichs ..... Preview 42
Nidhogg 2 ..... Test 98
Observer ..... Test 84
Old Man's Journey ..... Test 96
Ori and the Will of the Wisps ..... Preview 42
Pathfinder: Kingmaker ..... Preview 42
Playerunknown's Battlegrounds ... Test 62
Railway Empire ..... Test 68
Rainbow Six: Siege ..... Test 100
Robo Recall ..... Test 92
Sea of Thieves ..... Preview 42
Seed ..... Aktuell 10
Shadow of the Tomb Raider ..... Preview 44
Shenmue 3 ..... Preview 44
Soul Calibur 6 ..... Preview 44
Spellforce 3 ..... Magazin 32
Star Citizen ..... Aktuell 11
Star Citizen: Squadron 42 ..... Preview 58
Star Wars Droids ..... Magazin 112
Star Wars: Battlefront 2 ..... Magazin 31
State of Decay 2 ..... Preview 44
Stellaris ..... Magazin 33
Thaumistry ..... Test 90
The Division ..... Aktuell 11
The Sexy Brutale ..... Magazin 33
The Surge ..... Aktuell 10
This is the Police ..... Magazin 32
Ultimate General: Civil War ..... Test 72
West of Loathing ..... Test 88
Wolfenstein 2: The New Colossus ... Magazin 31

one GAMING

GameStar PCs & NOTEBOOKs

ZOCKEN IN FULL-HD FÜR UNTER 1.000 EURO

Aufgerüstet mit leistungsstarken Ryzen CPUs und ASUS GeForce Strix Grafikkarten zeigen sich die preiswerten GameStar-PC Alphas auch in grafisch anspruchsvolleren Titeln nicht überfordert.



Gutschein + *
GAMESPLANET
10 Euro
ab 35€ Mindestumsatz

GameStar ALPHA

- Ryzen 3 1300X (4x 3,4 GHz) NEU
- ASUS ROG STRIX GTX 1050Ti OC 4 GB
- 8 GB DDR4-2400 RAM
- 120 GB WD Green SSD
- ASUS PRIME B350-PLUS Mainboard
- 1.000 GB HDD

nur 899,–



GameStar NOTEBOOK ULTRA 17

- Intel Core i7 7700HQ (4x 2,8 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 1070 8 GB
- 16 GB DDR4-2400 RAM
- 500 GB SSD und 2.000 GB HDD
- 17,3 Zoll Full-HD Display

nur 2199,–

GameStar PC XL

- Intel Core i5 8400 (6x 2,8 GHz)
- ASUS ROG STRIX GTX 1050Ti Adv. 4 GB
- 16 GB DDR4-2400 RAM
- 250 GB WD Blue SSD
- 1.000 GB WD Blue HDD

nur 1199,–

GameStar PC ULTRA XTREME

- Intel Core i7 8700K (6x 3,7 GHz)
- ASUS ROG STRIX GTX 1080 Adv. 8 GB
- 16 GB DDR4-2400 RAM
- 500 GB WD Blue SSD
- 2.000 GB HDD

nur 2099,–

GameStar PC TITAN X

- Intel Core i7 8700K (6x 3,7 GHz)
- ASUS ROG STRIX GTX 1080Ti OC 11 GB
- 32 GB DDR4-2400 RAM
- 500 GB WD Blue SSD
- 4.000 GB HDD

nur 2599,–

Alle Preise in Euro inkl. gesetzlicher Mwst. Angaben Stand 05.01.2018. Änderungen vorbehalten. Alle Angebote nur solange der Vorrat reicht. * Rabattgutschein bei Gamesplanet Deutschland. Gültig ab 35 Euro Mindestumsatz. ** Intel Games- und Software Bundle Aktion: Kostenlose Games und Software im Wert von über 200€. Aktion gültig bis 31.01.2018.

Alle GameStar-PCs und -Notebooks jetzt versandkostenfrei bestellen unter:

Konfiguriert von der GameStar-Redaktion für maximalen Spielspaß

NEU MIT GEFORCE GTX 1070 TI ADVANCED

Intels neuer Core i7 8700K und die ultimative ASUS ROG Strix GeForce GTX 1070 Ti Advanced Grafikkarte machen den neuen GameStar-PC Ultra Plus zum Garant für ein unvergleichliches Spieleerlebnis.



ONE GAMESTAR-PC
ULTRA PLUS

PROZESSOR	Intel Core i7 8700K (6x 3,7 GHz)	MAINBOARD	ASUS ROG STRIX Z370-F Gaming
GRAFIKKARTE	ASUS ROG STRIX GTX 1070 Ti Advanced 8 GB	ARBEITSSPEICHER	16 GB DDR4-2400 Crucial
SOLID STATE DRIVE	Western Digital WD Blue 500 GB	FESTPLATTE	Western Digital WD Blue 2.000 GB
NETZTEIL	BeQuiet! System Power B8 550 Watt 80+	GEHÄUSE	BeQuiet! Silent Base 600 mit Sichtfenster

nur 1899,-

Inkl. Aktionsbundle**

www.gamestarpc.de

AKTUELL

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

Seed

MMO aus Civ und Sims



Das MMO Seed ist ein ziemlich ambitioniertes Projekt.

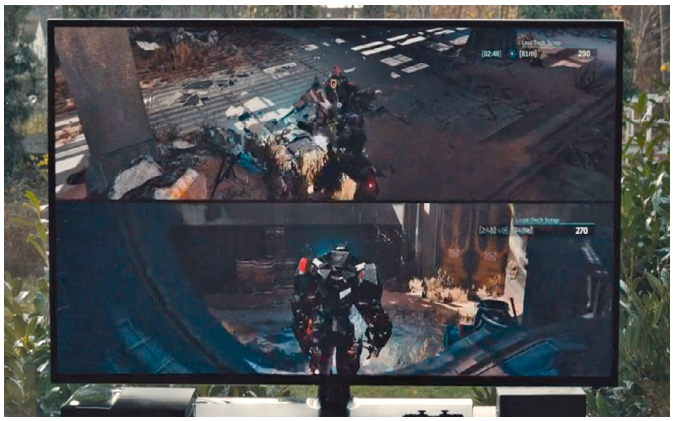
Was passiert, wenn Die Sims und Civilization aufeinandertreffen und zu einem Online-Rollenspiel vermischt werden? Diese Frage beantwortet möglicherweise Seed, der neue Titel von Klang Games aus Berlin. Das MMO spielt 1.000 Jahre nach der Vernichtung der Erde. Die Menschen siedeln auf einem neuen Planeten, und wir haben die Aufgabe, zehn Charaktere zu steuern, denen wir wie in einem Strategiespiel unterschiedliche Aufgaben zuweisen. Dabei können die Figuren die Welt erkunden, Rohstoffe sammeln, Gebäude errichten oder auch Nahrung anbauen. Sie werkeln übrigens auch weiter, wenn wir gerade nicht spielen. Die Bevölkerungszahl der Spielwelt soll dabei schnell steigen. Denn weil (hoffentlich) viele Spieler siedeln und dabei je zehn Charaktere befehligen, ist die offene Welt schnell gut gefüllt. Neulinge sollen sich übrigens entscheiden können, ob sie eine neue Zivilisation aufbauen wollen oder ob sie sich lieber einer bereits existierenden anschließen. Dann allerdings heißt es, sich deren Regeln zu unterwerfen. Natürlich besteht auch die Möglichkeit zu kämpfen und Kriege zu führen. Wer selbst eine Zivilisation gründet, der kann auch andere Spieler anwerben, sich ihm anzuschließen. Dadurch kommt ein soziales Element ins Spiel, das man so ähnlich aus Die Sims kennt. Die Figuren müssen darüber hinaus zufriedengestellt werden. Beispielsweise über einen komfortablen Schlafplatz. Fehlt dieser und der Charakter fühlt sich überarbeitet, dann sinkt seine Effizienz.

Soziale Schieflagen führen zu Problemen

Im schlimmsten Fall führt diese Unzufriedenheit dann zu Gesetzesbrüchen. Dann sind die Charaktere im Knast und für eine Weile nicht verfügbar. Ein klarer Nachteil für das eigene Volk, weshalb man tunlichst darauf achten sollte, die sozialen Bande intakt zu halten. Bei Ereignissen, die eine Entscheidung oder Handeln seitens des Spielers voraussetzen, bekommt man von Seed eine E-Mail. Das ist wichtig, schließlich läuft die Besiedlung auch weiter, wenn man gerade nicht aktiv ist. Zum Beispiel können dann tödliche Seuchen das Volk heimsuchen. Finanzieren soll sich Seed unter anderem über Implantate und Perks, welche die Spieler für die Charaktere kaufen. Diese Booster verschaffen Vorteile und können entweder im Spiel gekauft, aber auch zwischen den Spielern gehandelt werden – dadurch soll ein Wirtschaftssystem entstehen. Ebenfalls interessant ist der Plan, dass alle Güter im Spiel von den Spielern erschaffen werden sollen, egal ob das Möbel sind oder Unterkünfte. Auch diese produzierten Artikel sollen gehandelt werden können. Für ein Indie-Studio wie Klang Games klingen diese Pläne extrem ambitioniert. Umso überraschender, dass Seed bereits Ende 2018 erscheinen soll.

The Surge

Splitscreen-Fake



Nein, The Surge hat keinen Splitscreen-Modus und wird auch keinen bekommen. Diese Szene aus »Dark« ist Fake.

Im kleinen Örtchen Winden in der Netflix-Mystery-Serie »Dark« passieren seltsame Dinge. Menschen verschwinden und scheinbar wiederholen sich Ereignisse aus vergangenen Jahrzehnten. Videospiel-Kenner wundern sich obendrein über ganz andere Dinge: In einer Szene sieht man, wie zwei der Hauptfiguren The Surge im Splitscreen auf der PlayStation 4 spielen. Doch hat das deutsche Actionspiel gar keinen derartigen Modus! Auf Reddit fragte nun ein User nach, ob es sich hierbei um eine versteckte Ankündigung handeln könnte. Ein Entwickler von Deck13 antwortete und erklärte, dass sich die Macher der Serie hier einige Freiheiten genommen haben. Die Produzenten von »Dark« kontaktierten die Entwicklerschmiede schon einige Monate vor dem tatsächlichen Dreh, weil sie ein Spiel brauchten, das sie für die fragliche Szene benutzen konnten. Da »Dark« ebenfalls in Deutschland produziert wurde, fiel die Wahl auf The Surge. Deck13 erlaubte den Filmleuten auch, den Splitscreen zu faken. Technisch wäre eine solche Umsetzung direkt im Spiel nicht möglich, da die Konsolen sonst an ihre Kapazitätsgrenzen kommen würden. »Dark« ist seit Dezember 2017 auf Netflix verfügbar und ist die erste deutsche Serie des Streaming-Anbieters. Hinter dem Projekt steckt die Produktionsfirma Wiedemann & Berg Film (»Das Leben der Anderen«, »Friendship«).

The Division

Nachfolger kommt



Hat Massive Entertainments Managing Director David Polfeldt The Division 2 durch die Blume bestätigt?

The Division feiert im März 2018 seinen zweiten Geburtstag. Entwickler Massive Entertainment pflegt das Spiel fleißig weiterhin und arbeitet zudem am Spiel zum kommenden Film »Avatar 2«. Trotzdem scheint noch Zeit für Arbeiten an The Division 2 zu sein, zumindest legen Aussagen des Managing Directors David Polfeldt das nahe. Der versicherte gegenüber den Kollegen von IGN, dass das Studio sich weiterhin so gut wie möglich um The Division kümmere, und schob eine interessante Aussage hinterher: »Ich denke, es ist eine wundervolle, wundervolle Marke, die so viele mögliche Geschichten in sich birgt. Es gibt viele Dinge, die wir in The Division nicht gemacht haben, die aber aus Markensicht interessant wären. Ich glaube, dass es definitiv eine Menge Platz für eine Weiterführung gibt, die darüber hinausgeht, The Division online zu halten. Aber darüber kann ich momentan nicht viel sagen.« Das klingt tatsächlich sehr nach einem Nachfolger, allerdings sollen sich Spieler von Teil 1 keine Gedanken machen, ob The Division weiter unterstützt wird. Fürs Erste bleibt der Fokus klar auf dem aktuellen Spiel, erklärt Polfeldt: »Ich sehe es als eine Art Beziehung. Solange man seine Spieler weiter umwirbt und sie sich darüber freuen, hört man nicht auf, sie zu daten. Lange haben wir angenommen, dass wir zum jetzigen Zeitpunkt viel weniger Spieler haben würden, da wir davon ausgingen, dass es sich so entwickeln würde wie bei vielen Rollenspielen.« Stattdessen steige die Zahl der Spieler seit dem Patch 1.4 kontinuierlich. Inzwischen ist der Titel bei Update 1.8 angelangt. Eine offizielle Ankündigung zu The Division 2 gibt es bislang noch nicht.

Slender Man

Horror im Kino



Der Trailer zum Slender-Man-Film sieht schon mal gruselig aus.

Begonnen hat alles mit einem Online-Fotowettbewerb im Jahr 2009, als dort ein Bild auftauchte, auf dem im Hintergrund ein seltsamer hagerer Mann ohne Gesicht zu erkennen war: der Slender Man. Schon bald verselbstständigte sich das Internet-Phänomen und brachte unter anderem das Horrorspiel Slender: The Eight Pages hervor. Dem Mythos nach treibt der Slender Man nachts sein Unwesen. Er bewegt sich lautlos und kann sich überallhin teleportieren. Seinen Opfern stellt er erst eine Weile nach, zermürbt sie damit und hetzt sie anschließend zu Tode. Oder er fängt sie ein, um sie zu töten. Dabei geht er äußerst brutal vor und verschwindet stets spurlos. Jetzt kommt der Slender Man auch auf die Kinoleinwand. Die Besetzung besteht aus Julia Goldani Telles (»The Affair«), Joey King (»Conjuring«), Annalise Basso (»Captain Fantastic«). Als Slender Man selbst tritt Javier Botet (»Stephen Kings Es«) in Erscheinung. Das ist zwar nicht gerade eine AAA-Riege an Schauspielern, aber die Slender-Spiele waren ja auch eher Indie-Projekte.

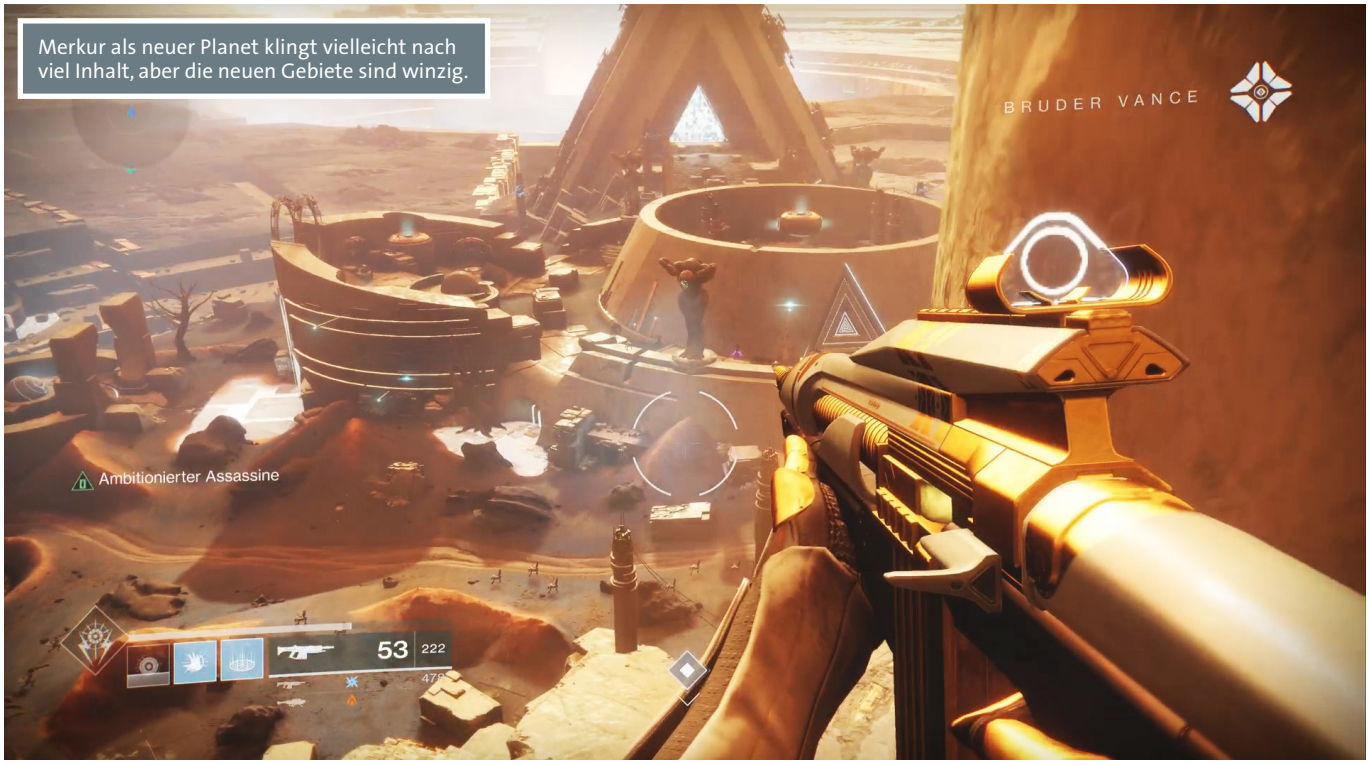
Star Citizen

Rekordeinnahmen



Star Citizen protzt mit dicken Schiffen und eindrucksvollen Spendeneinnahmen von fast 35 Millionen Euro im Jahr 2017.

Star Citizen ist ein Spiel der Rekorde, vor allem wenn es darum geht, Geld von Unterstützern einzusammeln. Vergleicht man die jährlichen Einnahmen des Titels mit denen anderer Kickstarter-Projekte, dann wird dieser Umstand ganz besonders deutlich. 2017 hat Chris Roberts' Weltraumprojekt im zweiten Jahr in Folge doppelt so viel eingenommen wie alle erfolgreichen Kickstarter-Games im Bereich Videospiele zusammen, wie die US-Kollegen von Polygon berichten. Cloud Imperium Games sammelte nach eigenen Angaben 2017 insgesamt 34,91 Millionen Dollar ein. Das ist etwas weniger als 2016, als Star Citizen 36,11 Millionen Dollar an Spenden erhielt. Auf Kickstarter lief es 2017 für Videospiele ebenfalls etwas schlechter als im Vorjahr. Während 2016 noch 17,6 Millionen Dollar für alle erfolgreichen Games-Projekte flossen, waren es im gerade abgelaufenen Jahr 17,25 Millionen Dollar. In beiden Jahren erzielte Chris Roberts' Spiel damit knapp doppelt so hohe Einnahmen wie alle Videospiele auf Kickstarter zusammen. Dort waren es immerhin mehr als 700 Einzelprojekte. Allerdings verrät Cloud Imperium Games nicht, wie viel Geld die Firma im Rahmen von Rückerstattungen bereits an Spieler zurückgeben musste. So hatte der Backer Phillip Schulz insgesamt 25.000 Dollar in Star Citizen investiert, bevor er den Eindruck erlangte, das Spiel mache nicht schnell genug Fortschritte. Im September 2017 wollte er eine Rückerstattung über 24.131 US-Dollar, die jedoch 80 Tage lang nicht bearbeitet wurde. Nachdem er mit Hilfe einer Verbraucherschutzorganisation und der Presse Druck auf CIG ausübte, erhielt er 17.200 Dollar zurück. Es scheint sich jedoch um keinen Einzelfall zu handeln. Laut Polygon kämpft mindestens ein weiterer Backer um eine Rückerstattung in ähnlichen Dimensionen. In diesem Fall geht es angeblich um 16.700 US-Dollar. Viel Geld, aber im Vergleich zu den 2017 eingesammelten knapp 35 Millionen Peanuts. Mehr Infos zu Star Citizen gibt's auf Seite 60.



Merkur als neuer Planet klingt vielleicht nach viel Inhalt, aber die neuen Gebiete sind winzig.

Reißt euch zusammen, Bungie

DER SKANDAL-MARATHON VON DESTINY 2



Der Autor

Maurice Weber (@Froody42) mag Shooter eigentlich nur in Ausnahmefällen. Zum Beispiel, wenn sie ihn mit einer Beutesucht-Spirale der Marke Diablo ködern! Und weil Gearbox lieber ein Desaster nach dem anderen veröffentlichen, statt endlich mal Borderlands 3 auf die Kette zu kriegen, hatte er sich richtig auf Destiny 2 gefreut. Nur um jetzt auch hier ein Desaster nach dem anderen zu erleben.

Mit Destiny 2 wird alles gut. Ich komme mir heute blauäugig bis behämmert vor, das je gedacht zu haben – aber es hätte doch stimmen können! Das erste Destiny war auf Konsolen ein Riesenerfolg, aber einer mit überraschend auffälligen Problemen. Die Story zum Beispiel, die Bungie gerade mal ein Jahr vor Release komplett in die Tonne trat und hastig neu zusammenstückelte. Und von der deshalb im eigentlichen Spiel gar nicht mal so viel zu sehen war, man musste sich die Geschichte aus Lexikon-Einträgen zusammenpuzzeln.

Aber das Spiel wurde stetig besser und erreichte mit der Erweiterung The Taken King (in Deutschland König der Besessenen) schließlich einen echten Höhepunkt. In meiner naiven Traumwelt würde Bungie all diese Erfahrung – und vor allem all das so verdiente Geld! – einsetzen, um mich mit einem aus dem Stand perfekten Destiny 2 aus den Socken zu hauen. Einer Fortsetzung, die aus all den Fehlern des ersten Teils lernen würde. Aber Pustekuchen: Die Entwickler kriegen es ja nicht mal hin, aus den Fehlern der letzten paar Wochen und Monate zu lernen.

Lügen, bis der Shitstorm kommt

Dabei sah es zunächst sogar aus, als würde ich meinen Wunsch erfüllt kriegen. Destiny 2 ist nämlich im Kern ein richtig guter Shooter mit allen Bungie-Tugenden wie nahezu perfektem Gunplay. Und es erschien am 24. Oktober 2017 endlich auch auf dem PC, wo gute Shooter hingehören! Sogar mit einer der besten Portierungen seit Langem! Der Release war also nicht das

»BELÜGT NIEMALS DAS INTERNET, ES WIRD EUCH DABEI ERTAPPEN!«

Problem – aber seitdem hat Bungie fast jeden weiteren Schritt verbockt. Da war zum Beispiel die große Erfahrungspunkt-Lüge. Nahm sich ein Spieler heraus, bestimmte Endgame-Aktivitäten zu lange zu spielen, rückte Destiny 2 irgendwann nur noch lächerliche vier Prozent der dafür versprochenen XP raus, zeigte aber völlig schamlos weiter den vollen Wert an.

Erst, als die Spieler dem XP-Scaling von sich aus auf die Schliche kamen und über alle Kanäle Sturm liefen, gestand Bungie

die Drosselung überhaupt ein. »Wir sind nicht zufrieden mit den Ergebnissen des Systems«, hieß es im offiziellen Statement, »und wir haben das gleiche von der Community gehört«. Nur: Warum sie die hirnrissigen gefälschten XP-Anzeigen überhaupt jemals für eine gute Idee hielten, das wollten die Entwickler nicht erklären. Also zog die Community ihre eigenen Schlüsse: Könnte es damit zu tun haben, dass wir für Erfahrungspunkte Lootboxen kriegen, die wir sonst für Echtgeld kaufen müssten? Ein Schelm, wer Böses dabei denkt!

Zumal Bungie danach einfach unbeirrt weitermachte. Ja, das XP-Scaling flog nach den Protesten raus, dafür brauchte jede Lootbox jetzt einfach mal doppelt so viel Erfahrung wie vorher. Wieder ganz still und geheim, versteht sich, hinter dem Rücken der Spieler. Was zum Geier, Bungie? Was soll die Heimlichtuerei, es kommt doch eh alles raus! Wenn ihr schon nicht auf eure Fans hört, dann nehmt euch bitte zumindest die Worte des großen Philosophen Gabe Newell zu Herzen: »Belügt niemals das Internet, denn es wird euch dabei ertappen!«

Die Anti-Erweiterung

Zu allem Überfluss setzte Bungie jede große Gelegenheit in den Sand, die eigentlich ja ohnehin nibelungentreuen und zu Zugeständnissen bereiten Fans wieder auf ihre Seite zu bringen. Mit dem ersten Addon Fluch des Osiris hätten die Entwickler einen Triumph vom Kaliber eines König der Besessenen abliefern müssen. Stattdessen machten sie doch allen Ernstes alles nur noch schlimmer. Nicht nur, dass sich der Fluch des Osiris für 20 Euro als regelrechte Mogelpackung entpuppte, nein, die »Erweiterung« nahm Käufern des Originalspiels sogar Inhalt weg! Plötzlich mussten wir uns also ein Addon kaufen, wenn wir weiter Prestige-Raids bestreiten wollten. Und wieder das gleiche Spielchen: Fan-Aufschrei, Bungie gibt sich einsichtig – und tritt noch im gleichen Monat den nächsten Shitstorm los.

Denn nicht einmal Weihnachten kann Destiny 2 feiern, ohne die Fans auf die Barrikaden zu bringen. Das Dawning-Event lieferte vor allem jede Menge neuer Items für die Lootboxen. Aber anders als bei solchen Ereignissen in anderen Spielen üblich, verdienen wir uns durch normale Level-Ups keine Event-Boxen. Die verteilt das Spiel so knausrig, dass es eine klare Botschaft sendet: Wollt ihr die Weihnachts-Items, dann lasst bitteschön erst mal Echtgeld rüberwachsen.

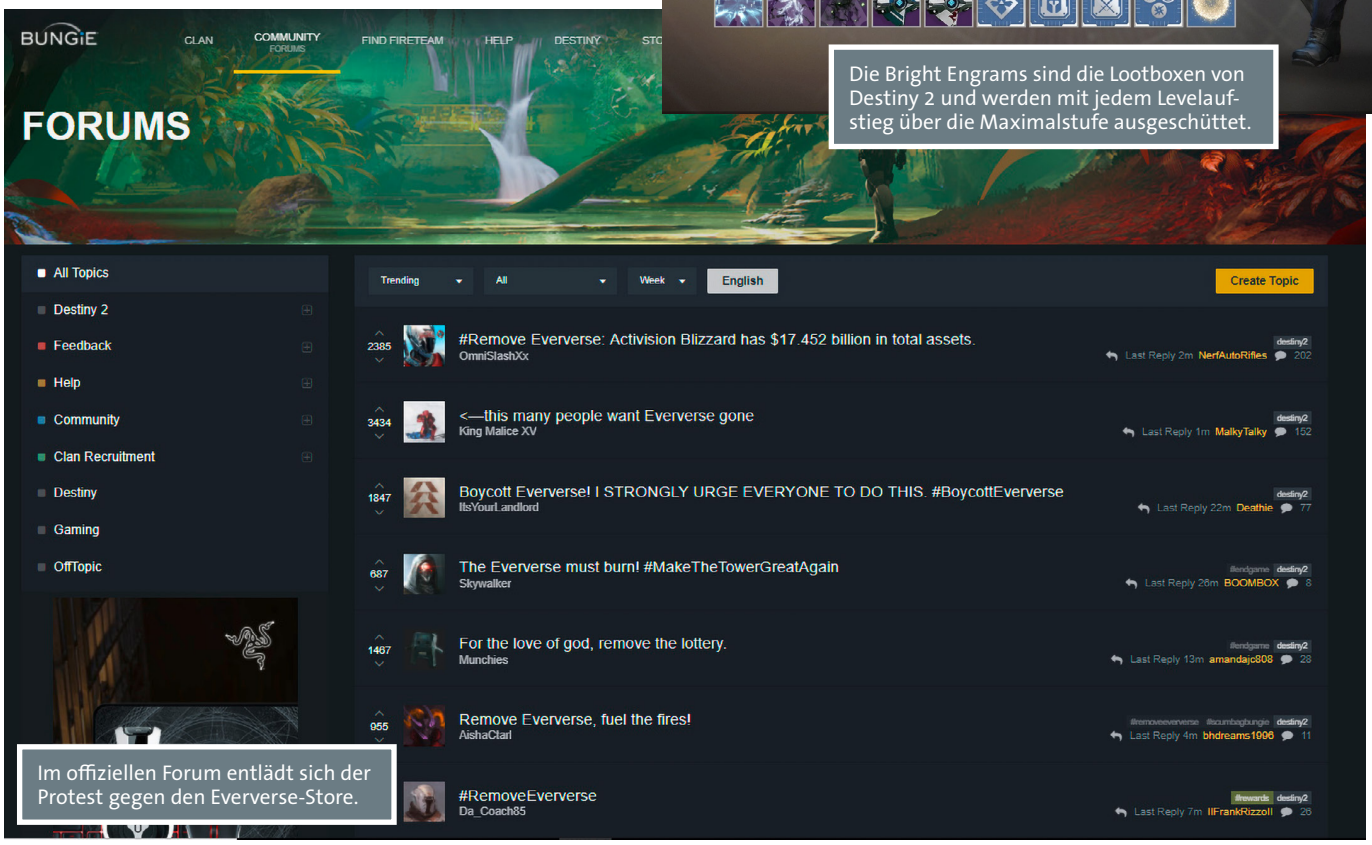
Belastete Beziehung

Ich habe selten erlebt, dass ein Entwickler die Beziehung zu seinen Fans so blindlings gegen die Wand fährt, wie Bungie es gerade tut. Nicht nur, dass sie aus keinem ihrer Fehler etwas gelernt zu haben scheinen und immer gleich wieder mit Anlauf in dasselbe Fettnäpfchen hüpfen. Nein, was mich über alles andere ärgert: Diese Fehler kann doch eigentlich nur jemand machen, der über die Bedürfnisse seiner Kunden keine fünf Minuten nachgedacht hat. Dass die Fans eine ehrliche XP-Anzeige wollen, dass sie sich über ein Addon empören, das ihnen Inhalte wegnimmt – was könnte offensichtlicher sein? Und doch waren die Entwickler entweder unfähig, das zu erkennen, oder es war ihnen grad egal. So oder so: 2018 könnt ihr so nicht weitermachen, Bungie – bevor ihr eure Fans endgültig vergrault. ★

»WOLLT IHR DIE WEIHNACHTS-ITEMS, DANN LASST BITTESCHÖN ERST MAL ECHTGELD RÜBERWACHSEN.«



Die Bright Engrams sind die Lootboxen von Destiny 2 und werden mit jedem Levelaufstieg über die Maximalstufe ausgeschüttet.



Im offiziellen Forum entlädt sich der Protest gegen den Eververse-Store.



Jesus in Spielen

JESUS CHRIST SUPERSTAR

Der Messias, Gottes Sohn, ist der zweitgrößte Held der Menschheitsgeschichte, gleich nach Chuck Norris. Insofern hätte es der jüdische Wanderprediger verdient, endlich einmal zum Protagonisten eines göttlich guten Computerspiels zu werden. Moment, gibt es das vielleicht schon?



Der Autor

Harald Fränkel ist vor Jahren aus der katholischen Kirche ausgetreten, weil er sich nicht mit der Institution identifizieren konnte. Er hat nichts gegen Religion und gibt sogar zu, dass er gläubige Menschen beneidet. »Das Leben des Brian« gehört zu seinen Lieblingsfilmen. Nicht etwa, weil er ihn als höhnisch-satirische Abrechnung mit dem Christentum braucht. Er fasst das Werk aus dem Jahr 1979 schlichtweg als launige Komödie auf.

Weihnachten 2017 werde ich nicht nur als das Fest der Liebe, sondern auch als das Fest der Hiebe für immer in meinem Herzen tragen. Weil ich während der Adventszeit erlebte, wie Jesus von Nazareth dem alttestamentarischen Propheten Moses mit dem Ausruf »Fist of Punishment!« zimmermannsgerecht die Faust aufs Auge zimmerte. Wobei der Heiland, bitte festhalten, zwei Dornenkronen als Schlagringe einsetzte und seinen Gegner vorher im Bruce-Lee-Stil herangewunken hatte – ihm mit den höhnisch gemeinten Worten »Slap me!« erst die eine und dann die andere Wange hinhaltend. WTF?

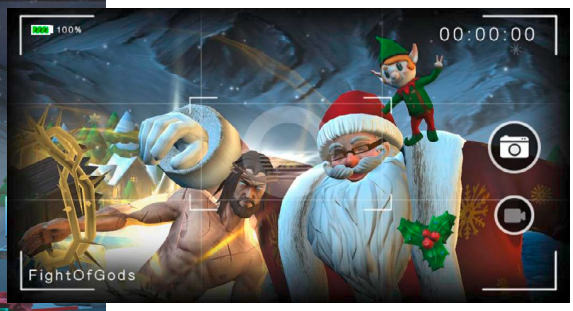
Als Moses schließlich seine Steintafeln nutzte, um dem Messias einen Mittelscheitel zu ziehen, fragte ich mich, mittlerweile doch dezent verstört: Ist das gerade wirklich passiert oder war nur der siebte Glühwein schlecht? Ich wähnte mich in einem Film, und zwar im falschen. Doch nein, ich existierte tatsächlich noch in der Welt der roten Pille, der Realität. Tja, das kommt eben dabei raus, wenn man Jesus-Spiele auf ihre Weihnachtstauglichkeit prüft und sich für die GameStar-Leser gewissermaßen auf den Kreuzweg begibt.

»Dornenkronen als Schlagringe«

Nun mag es der eine oder die andere blasphemisch finden, dass sich Christus bei Fight of Gods mit anderen prominenten Persönlichkeiten wie Buddha, Zeus, Odin oder Anubis prügelt. Gottes Sohn hüpft zunächst beschwingt vom Kreuz, indem er den Querbalken zerbricht. An den genagelten Händen bleiben aber zwei Kanthölzer zurück, die der Messias den anderen Kombattanten getreu dem Motto »Chleudert den Purschen zu Poden!« auf die Kiefer knallt. Irgendwie klar, dass der Haltegriff »Segnende Umarmung« den Gegnern fast das Kreuz bricht.

Fight of Gods ist ein lupenreines Fighting Game, das bei der Wahl zum Friedensnobelpreis 2018 zugegebenermaßen nur Außenseiterchancen hätte. Und ja, nicht wenige gläubige Menschen fragen sich angesichts der göttlichen und brutalen Version von »Schlag den Star« wohl, ob bei den Entwicklern eine Kreuzschlitzschraube locker ist. Für mich sind solche Reaktionen verständlich, aber nicht nachvollziehbar. Religionsfreiheit ist für mich ein hohes Gut, dem ich großen Respekt zolle. Als Agnostiker, der weder an die Existenz eines Gottes noch ans Gegenteil glaubt, tu ich mir vermutlich leicht, das Dargebotene mit Abstand zu betrachten. Ich bin wohlgemerkt sicher, dass es Jesus gab. Vielleicht war er wirklich Got-





Jesus und Santa Claus kloppen sich in Fight of Gods am Nordpol. Es ist ein Duell zweier fairer Sportsmänner, die gern auch mal ein gemeinsames Selfie schießen.

tes Sohn. Vielleicht »nur« ein gottbegnadeter Prediger, Heiler und/oder Psychologe. Fest steht für mich aber vor allem, dass er eine coole Sau war, ein Superheld ohne Stallallüren. Heutzutage dürfte ihn vieles beunruhigen, wenn er von der elterlichen Wohnung aus auf die Welt blickt – ein Computerspiel bestimmt nicht.

Die göttlichen Prügelknaben und Boxluder (u.a. die japanische Sonnengöttin Amaterasu) in Fight of Gods hauen sich übrigens in passender Umgebung die Köppe ein. Etwa in Walhalla, auf dem Olymp oder am Grund des Roten Meeres. Jesus hat sein Heimspiel im Garten Eden, wo ihn sogar Fans anfeuern. In der linken Ecke: Jesuuus, der Erlööööser! In der rechten: Santaaa Claaaus, Kampfname: The Weihnachtsmaaann! Let's get ready to ruuumble! Und dann haut Jeschua dem erst am Nikolaustag ins Spiel gekommenen dicken Mann auf den Sack, bis er zu Kreuze kriecht. Im Hintergrund jubeln Adam, Eva und die Schlange. Meine Meinung zu Fight of Gods kann in der Summe nur lauten: leider lustig! Entsprechend habe ich 74 von 100 Kreuzen in mein schwarzes Notizbüchlein gemalt. Während Judas für seinen Verrat an Jesus 30 Silberlinge erhielt, was dem Wert eines Esels entspricht und heute dem eines Kleinwagen (10.000 Euro), nehmen die Prügelspiel-Entwickler in der Early-Access-Phase auf Steam nur 7 Silber- und 99 Kupferstücke.

Böse Zungen mögen behaupten, dass Kandidat Nummer 2, die Jesus Christ RPG Trilogy, auf billigste Art mit dem RPG Maker zusammengeklöppelt wurde, mutmaßlich von den Langweilern des Bibelkreises in 31137 Hildesheim-Himmelsthür. Diesen Unkenrufen, so viel vorweg, widerspreche ich energisch! Das dreiteilige Rollenspiel vermittelt tatsächlich weihnachtliche Stimmung, wobei ich gestehe, auf so was zu stehen. Hey, ich liebe auch Verfilmungen wie »Die größte Geschichte aller Zeiten« und dachte mir: Wer weiß, vielleicht macht mich ja auch ein Spiel rund um Jesus kreuzfidel?

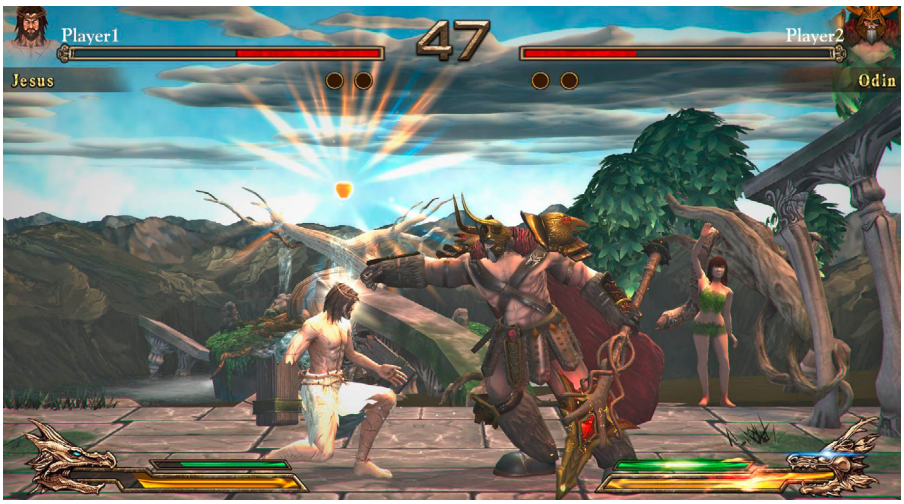
Denn mal ehrlich: Es ist schon ein Kreuz mit dem Weihnachtsfest: Auf der einen Seite wären da Liebe, Futtern bei Muttern, Plätzchenduft und leuchtende Kinderaugen. Für eher misslaunige Stimmung sorgen Familienstreit, »Last Chrismas« und natürlich vor allem jedwedes einschlägige Lied von diesem ... wie hieß er noch? Justin Bibel oder so ähnlich. Dieses Jahr, ich hole ein bisschen aus, sind meine Schwiegermutter und vier Wochen später meine Mama umgezogen. Weit weg. Jetzt haben sie hoffentlich ein Zimmer in Jesus' WG auf Wolke 7 und trinken gemeinsam Kaffee, doch meine Futtern-bei-Muttern-Pläne haben die beiden Frauen fies durchkreuzt. Deshalb suchte ich im Vorfeld des frohen Festes nach depressionslösenden medialen Maßnahmen. So entstand auch die Idee für diesen Text.

Baby Jesus Christ RPG, Jesus Christ RPG und Rise Jesus Christ RPG erzählen im praktischen Dreierpack die komplette Geschichte um den König aller Könige, von der Geburt bis zur Auferstehung und darüber hinaus. Ein kluger Schachzug, ist das Storyende dadurch nicht so vorhersehbar wie das der Buchvorlage oder der Top-Schnarchfilm »Titanic«. Der Spieler steuert bekannte Charaktere, auch in der Gruppe. Außer Jesus sind das unter anderem Josef, Petrus, Maria Magdalena und sogar Judas. Die Trilogie in charmanter 8-Bit-Optik bietet rund vier Stunden Spaß, bleibt bibeltreu, erlaubt sich aber humorige Freiheiten. Fast möchte man »Romanes eunt domus!« krakeelen. Jesus darf weder Rüstungen noch Waffen tragen, aber immerhin Dämonen massakrieren – freilich nur per Wunder (Exorzismus). Judas verfügt über das Talent »Küssen«. Das ruft während der Rundenkämpfe à la Final Fantasy eine Horde Römer auf den Plan, die die Feindesbrut mächtig aufmischt. Anders als im Kultfilm »Das Leben des Brian« (»Das könnt ihr Euch das nächste Mal in die Haare schmieren!«) freuen sich Maria und Josef sogar über mitgebrachte Myrrhe. Es spendiert unfassbar viel Lebensenergie.

»Messias trifft Final Fantasy«

Ach, die Heiligen Drei Könige! Die tappen bei ihrer Suche nach dem Christuskind kreuz und quer über die Weltkarte, quasi von Pontius zu Pilatus (nicht zu verwechseln mit Pilates, liebe Rotbuschtee trinkende und Sonderpädagogik studierende LeserInnen!). Dabei stoßen Kaspar, Melchior und Balthasar bisweilen an ihre Grenzen. Zum Beispiel wegen mangelnder Sprachkenntnisse, sodass sie im Turm zu Babel nach einem Wörterbuch suchen müssen. Ich bin auch relativ sicher, dass ein bestimmtes Gespräch nicht so stattgefunden hat wie im Spiel. Da fragt jemand Jesus, der nach Johannes dem Täufer sucht, an einer Oase: »Do you like Oasis?« Als der das bejaht, erwidert sein Gegenüber: »I know. Best Britpop band ever!«

Apropos Musik: Das Spiel bietet soundmäßig nicht mehr als Dudelei aus der digitalen Steinzeit, die für Blutungen in Gottes Ohr sorgen können. Mit dem Internationalen Malchower Kirchenpreis zur Förderung des Orgelnachwuchses isses damit natürlich Essig. Die Zwischensequenzen sehen aus, als habe sie mein fünfjähriger Sohn mit Paint gekritzelt, ergo sage ich wie immer: ganz toll gemacht!



Jesus hat seinen Fanclub am Start: Eva und die Schlange (rechts) feuern den Messias an, der im Paradies auf Odin trifft, den Hauptgott der nordischen Mythologie.

Im 1. Jhdt. n. Chr. erwähnt der jüdische Historiker Flavius Josephus den realen Jesus in seinem Werk »Antiquitates Judaicae«.



Moses aktiviert sein mächtigstes Angriffsmanöver, das mit göttlicher Kraft geteilte Rote Meer schlägt selbst für Jesus gefährlich hohe Wellen. Vorsicht auch vor den Gebotstafeln!

Nun, wen kratzen schon Details, wo Steam die Jesus Christ RPG Trilogy gratis offeriert? Ich vergebe aufgrund der besten Story ever gute 71 von 100 Kreuzen. Ob der durchschnittliche Bibel-TV-Zuschauer das Spiel als toll oder gotteslästerlich empfindet, wage ich allerdings nicht zu beurteilen.

Der dritte Bewerber, Save Jesus, sieht aus wie ein Jump&Run, entpuppt sich aber als Denkspiel. Vereinfacht ausgedrückt gilt es, einen Flammenball, Felsbrocken oder eine zur Kugel geformte Heilige Kuh (noch mal: WTF?) so durch 60 Levels rollen zu lassen, dass sie über drei Sterne bollern und am Ende die römischen Besatzer in ein blutiges Konglomerat aus Fleisch und Knochen verwandeln. Erschwert wird das durch Jesus, der nicht sterben darf, manchmal lungern zusätzlich Maria und Josef herum. Die Mörderbälle starten, wenn der Spieler darunter befindliche Sandsteine per Mausklick auflöst. Physikpuzzles, bei denen zum Beispiel Wippen oder Sprengstoff eine Rolle spielen, machen alles einen Tick unvorhersehbarer. Mich erinnert Save Jesus an eine Kreuzung aus dem Handyspiel Cut the Rope und den Klassikern Boulder Dash und Lemmings, gepaart mit einem Flippertisch.

Gefallen dürfte der Titel gelangweilten Hausfrauen, die auf den Milchmann oder den Redakteur von Frauentausch warten, der bekanntlich die Videobotschaft vorbeibringt. Mit der Geschichte um Christus hat das Ganze im Grunde null zu tun. Jesus und Maria könnten genauso gut Hinz und Kunz, Ken und Barbie, Black und Decker oder Gronkh und Pandorya heißen. Wahrscheinlich wollten die Entwickler nur ein prominentes Zugpferd für ihr (ganz nettes) Werk und kamen zu dem Schluss, der allesverzeihende Jesus werde sie nicht wegen etwaiger Namensrechte verklagen. Save Jesus, ich muss es deutlich sagen, ist keinesfalls so schlecht, dass man sofort dem Suizid-Kommando der Judäischen Volksfront beitreten möchte! Angesichts eines Steam-Preises von 1,99 Euro sehe ich es bei gnadenreichen 59 von 100 Kreuzen.

Die leider unfrohe Botschaft zum Schluss: Ein Beat'em up namens Fist of Jesus: The bloody Gospel of Judas konnte ich mir anders als geplant nicht ansehen. Es verschwand Anfang Dezember auf mysteriöse Weise aus dem Steam-Shop. Warum, entzieht sich meiner Kenntnis. Vielleicht, weil es auf einem spanischen Splatter-Kurzfilm basiert und das ungleiche Duo Jesus & Judas im Spiel ganze Horden von Zombies filetiert und Herzen aus Körpern reißt. Es könnten also Pietätsbeschwerden laut geworden sein. An meinem Fazit ändert das nix: Ich würde mir ein richtig gutes AAA-Spiel wünschen. Es muss gar nicht sein, dass man direkt in den übergroßen Fußstapfen von Jesus wandelt, sondern ihm nur immer wieder begegnet. Die Zeichentrickserie »Chi Rho: Das Geheimnis«, bei der es um Zeitreisen geht, macht es vor. Als Grundlage könnte auch der Roman »Das Jesus-Video« von Andreas Eschbach dienen. Oder nehmen wir meinen abschließenden Buchtipp: »Das dunkle Geheimnis Jesu« aus der Feder des Spieleentwicklers Wolfgang Walk (Albion, Aquanox, Die Siedler). Es wäre wirklich Zeit für ein großartiges Abenteuer mit dem in Wahrheit größten Helden der Menschheitsgeschichte. Ich würde seinen Sandalen folgen. Oder seiner Flasche. ★

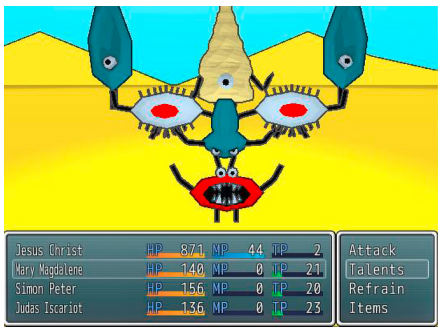
»Flucht vor der Heiligen Kuh«



Baby Jesus Christ RPG: Die Heiligen Drei Könige preisen das Christuskind im Stall von Bethlehem und haben Geschenke dabei.



Jesus Christ RPG: Asketische Zwischensequenzen treiben die Story voran. Sich von Johannes taufen zu lassen, ist die erste Quest.



Rise Jesus Christ RPG: Jesus, Maria Magdalena, Petrus und Judas im Kampf mit ... mit ... mit irgendeinem hässlichen Dingsbums.



Rise Jesus Christ RPG: In diesem Menü verwaltet der Spieler die Gegenstände, Talente und Ausrüstung seiner Party.



Save Jesus: Der runde Klotz in der Mitte soll über die drei Sterne rollen und dann den Römer plattmachen. Josef und Jesus müssen dabei natürlich überleben.

TERMIN-UPDATE

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Termin
	Ancestors Legacy	Echtzeitstrategie	Destructive Creations	-	2018
	Anno 1800	Aufbaustrategie	Blue Byte Mainz	09/17	4. Quartal 2018
	A Plague Tale: Innocence	Action-Adventure	Asobo Studios	05/17	2018
UPDATE	**A Way Out**	Action-Adventure	Hazelight	08/17	23. März 2018
	Ace Combat 7: Skies Unknown	Action	Namco Bandai	-	2018
UPDATE	**Age of Empires: Definitive Edition**	Echtzeitstrategie	Forgotten Empires	10/17, 02/18	2018
	Anthem	Online-Shooter	Bioware	-	4. Quartal 2018
	Aquanox: Deep Descent	Action-Simulation	Digital Arrow	09/14, 11/14	2018
	Battalion 1944	Multiplayer-Shooter	Bulkhead Interactive	03/16	2018
	Battletech	Rundenstrategie	Harebrained Schemes	01/18	2018
	Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft Montpellier	08/17	2018
	Biomutant	Action-Adventure	Experiment 101	09/17	2018
	Call of Cthulhu	Action	Cyanide	05/17	2018
	Camelot Unchained	Online-Rollenspiel	City State Entertainment	03/16	2018*
	Civilization 6: Rise and Fall	Aufbaustrategie	Firaxis	01/18	8. Februar 2018
	Conan Exiles	Survival-Action	Funcom	-	2. Quartal 2018*
	Crowfall	Online-Rollenspiel	ArtCraft	03/16	2018*
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt Red	04/13	2019
	Darksiders 3	Action-Adventure	Gunfire Games	06/17	2018
	Dauntless	Koop-Action	Phoenix Labs	-	2018
	Die Gilde 3	Wirtschaftssimulation	Nordic Games	-	2. Quartal 2018
	Dreadnought	Action	Yager Development	08/14	2018*
	Drone Swarm	Weltraumtaktik	Stillalive Studios/RCP	-	2018
	Escape from Tarkov	MMO-Shooter	Battlestate Games	03/17	2018*
	Factorio	Aufbaustrategie	Wube Software	-	2018*
	Far: Lone Sails	Adventure	Mr. Whale's Game Service	-	2018
UPDATE	**Far Cry 5**	Shooter	Ubisoft Montreal	07/17	27. März 2018
	Final Fantasy 7 Remake	Rollenspiel	Square Enix	-	2018
	Final Fantasy 15	Rollenspiel	Square Enix	-	1. Quartal 2018
	Ghost of a Tale	Actionspiel	SeithCG	-	2018*
	Hunt: Showdown	Multiplayer-Shooter	Crytek	01/18	2019
	Iron Harvest	Echtzeitstrategie	King Art Games	03/17	2018
	Kingdom Come: Deliverance	Action-Rollenspiel	Warhorse Studios	03/14, 12/14, 04/16, 01/18	13. Februar 2018
	Left Alive	Action	Square Enix	-	2018
	Mount & Blade 2: Bannerlord	Rollenspiel	Taleworlds Entertainment	06/17	2018
UPDATE	**Ni No Kuni 2: Revenant Kingdom**	Rollenspiel	Namco Bandai	03/17	23. März 2018
UPDATE	**Metal Gear Survive**	Koop-Action	Konami	-	20. Februar 2018
UPDATE	**Metro: Exodus**	Shooter	4A Games	10/17	4. Quartal 2018
UPDATE	**Monster Hunter: World**	Action-Rollenspiel		01/18	4. Quartal 2018
	Naval Action	Online-Rollenspiel	Game-Labs LLC	03/16	2018*
	Northgard	Aufbaustrategie	Shiro Games	11/17	2018*
	No Truce with the Furies	Rollenspiel	ZA/UM Studio	-	2018
	Osiris: New Dawn	Survival-Action	Fenix Fire	-	2018*
	Overkill's The Walking Dead	Ego-Shooter	Overkill Software	-	2018
	Pathfinder: Kingmaker	Rollenspiel	Owlcat Games	10/17	August 2018
	Pizza Connection 3	Wirtschaftssimulation	Gentlymad Games	08/17	2. Quartal 2018
	Quake Champions	Multiplayer-Shooter	id Software	05/17	2018*
	Rust	Action	Facepunch Studios	03/14	2018*
	Rune: Ragnarok	Action	Human Head Studios	-	2018
	Sea of Solitude	Adventure	Jo-Mei Games	-	2018
	Sea of Thieves	Online-Rollenspiel	Rare	-	1. Quartal 2018
	Shenmue 3	Action-Adventure	Deep Silver	-	2018
	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues	Rollenspiel	Portalarium	05/13	2018*
	Squad	Multiplayer-Shooter	Offworld Industries	-	2018*
	Star Citizen	Weltraumsimulation	Cloud Imperium Games	12/12, 03/13, 10/13, 05/14, 07/14, 11/15, 10/16, 02/17, 03/17, 08/17, 12/17	-
UPDATE	**Star Citizen: Squadron 42**	Weltraumsimulation	Cloud Imperium Games	12/15, 02/18	-
	State of Decay 2	Actionspiel	Undead Labs	-	1. Quartal 2018
	State of Mind	Adventure	Daedalic	02/17	30. März 2018
	System Shock 3	Action-Rollenspiel	OtherSide Entertainment	-	2018
	The Crew 2	Rennspiel	Ubisoft	-	16. März 2018
	Tropico 6	Aufbaustrategie	Limbic Entertainment	-	2018
	Twin Souls	Horrorspiel	White Noise	-	2018
	Underworld Ascendant	Action-Rollenspiel	OtherSide Entertainment	-	2018
	Vampyr	Rollenspiel	Dontnod	04/17	2018
	Wasteland 3	Rollenspiel	inXile	-	2019

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.

Sicherheitslücken in allen aktuellen CPUs

Drama um »Meltdown« und »Spectre«



Die Sicherheitslücken Meltdown (linkes Symbol) und Spectre (rechtes Symbol) werden die IT-Welt wohl noch eine ganz Weile beschäftigten.

Zwei schwerwiegende Sicherheitslücken, die nahezu alle aktuell relevanten Prozessoren betreffen, halten die IT-Welt auf Trab. Google hat sie bereits Mitte 2017 entdeckt und ihnen die Namen »Meltdown« und »Spectre« gegeben. Die Öffentlichkeit wurde erst Anfang 2018 darüber informiert – vermutlich, um den Herstellern Zeit zu geben, auf die Probleme zu reagieren. Der Kern der Sicherheitslücken besteht sowohl bei Meltdown als auch bei Spectre in einem unberechtigten Speicherzugriff auf tiefer Prozessor-Ebene. Dadurch können im schlimmsten Fall persönliche Daten wie Passwörter in die falschen Hände gelangen.

Meltdown (von Google auch als »Variant 3« bezeichnet) betrifft nach aktuellem Stand alle seit 1995 ausgelieferten Intel-Prozessoren (außer Itanium-Modelle und vor 2013 produzierte Atom-CPUs) sowie wenige Modelle mit ARM-Architektur. Andere CPUs sind nicht betroffen. Spectre (in den zwei Ausführungen »Variant 1« und »Variant 2« bekannt) ist dagegen für die meisten aktuellen Prozessoren ein Problem. Es sind also auch Modelle von AMD, Samsung oder Qualcomm betroffen – was gleichzeitig Mobilgeräte wie Smartphones oder Tablets und »Internet of Things«-Hardware einschließt.

Schützen schwer gemacht

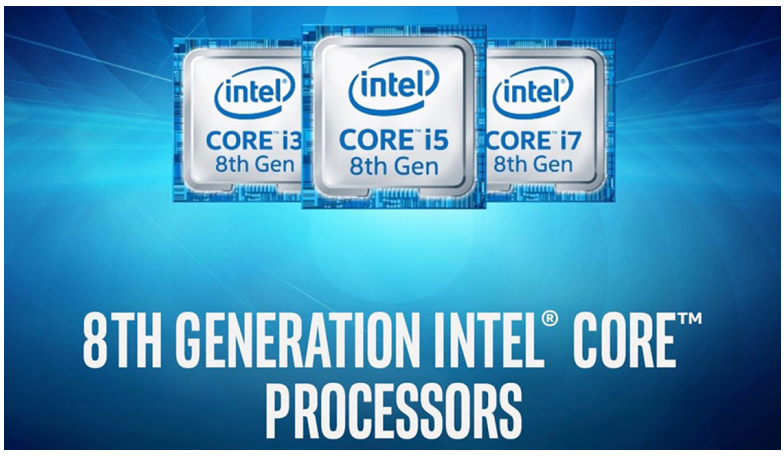
Da stellt sich natürlich die Frage nach einem möglichst schnellen und umfangreichen Schutz. Weil die Probleme aber mit sehr grundlegenden Arbeitsweisen von aktuellen CPUs zusammenhängen, gestaltet sich eine Antwort darauf mehr als schwierig. Besitzern von betroffenen Prozessoren (beziehungsweise PCs) bleibt momentan nicht viel mehr übrig, als Microcode-Updates für CPUs (in Form von BIOS-Updates) und Software-Updates für Betriebssysteme, Anwendungen und Mobilgeräte zu installieren. Wer sich bislang also eher selten aktiv um eine Aktualisierung seiner Firmware, von Windows, seines Browsers oder seines Smartphones gekümmert hat, der sollte umdenken.

Allerdings kann es nach der Update-Installation noch zu Problemen kommen. So lassen sich laut Berichten im Internet manche PCs anschließend nicht mehr starten, außerdem können in bestimmten Anwendungen Leistungseinbußen entstehen. Gleichzeitig lässt sich eine allgemeine Aussage darüber, wie akut die Bedrohungslage durch die Sicherheitslücken Meltdown und Spectre für normale Nutzer ist, momentan kaum tätigen. Generell gilt aber aus unserer Sicht, dass Panikmache nicht angebracht ist, zumindest nicht für private Nutzer.

Wachsames Surfen ist Pflicht

Immerhin spricht vieles dafür, dass sich die Sicherheitslücken nur dann ausnutzen lassen, wenn Angreifer auf dem betroffenen PC unerwünschten Code ausführen können – was bereits mit grundsätzlichen Schutzmaßnahmen und bei sorgsamem Umgang mit dem eigenen PC und dem Internet normalerweise nicht ohne Weiteres möglich sein sollte. Eine solche Code-Ausführung ist laut Sicherheitsforschern aber auch über JavaScripte machbar, die im Browser ausgeführt werden. Deshalb gilt jetzt erst recht: Aufpassen beim Surfen im Internet.

Außerdem scheinen sich über die Sicherheitslücken »nur« Daten auslesen zu lassen, statt auch Code in anderen Programmen oder gar dem Kernel ausführen zu können – wodurch sich deutlich größerer Schaden anrichten ließe. Tatsächliche Fälle, in denen die Sicherheitslücken schadhaft genutzt wurden, sind unseres Wissens nach bislang auch noch nicht bekannt. Das kann sich aber schneller ändern, als uns lieb ist. Sich zu sicher zu fühlen ist also genau so unangebracht, wie in Panik zu verfallen.



Auch die neuesten Intel-Prozessoren der Coffee-Lake-Generation sind von den Sicherheitslücken betroffen. Besonders pikant: Intel wusste wohl bereits vor ihrer Veröffentlichung vom Bestehen der Probleme.

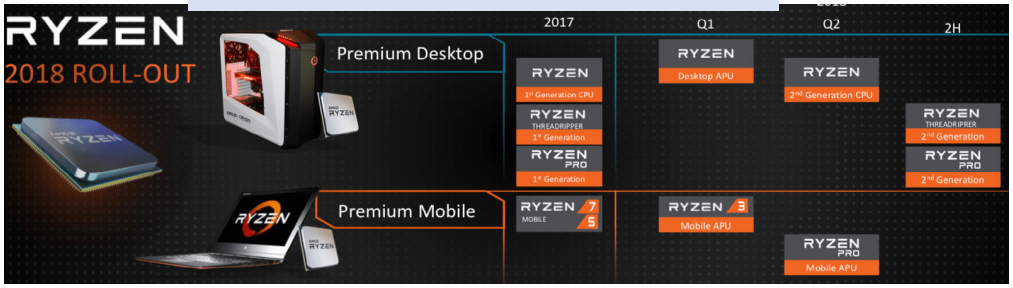


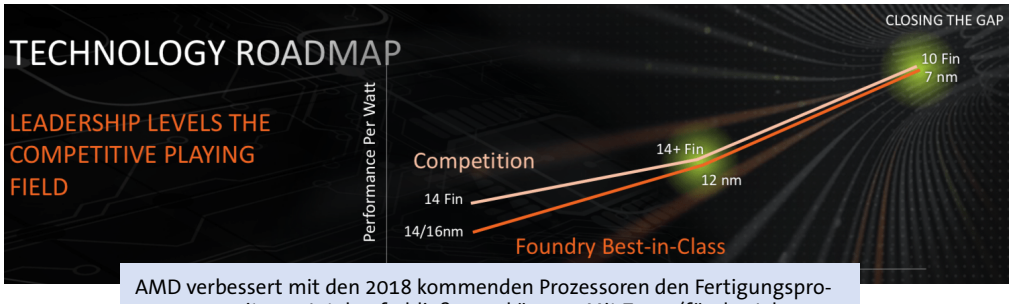
AMD-Prozessoren wie die aktuellen Ryzen-CPUs sind über Spectre angreifbar, Meltdown betrifft Modelle von AMD dagegen nicht.

Neue AMD-Hardware

Ryzen 2000, Vega in 7 Nanometern

Spieler können 2018 sowohl im Desktop-Bereich als auch bei Notebooks mit neuer Ryzen-Hardware von AMD rechnen.





AMD verbessert mit den 2018 kommenden Prozessoren den Fertigungsprozess, um weiter zu Intel aufschließen zu können. Mit Zen 2 (für das Jahr 2019 erwartet) in 7 Nanometern soll die Lücke noch weiter geschlossen werden.

Die neue Architektur Zen+ von AMD wird in Prozessoren der »Ryzen 2000«-Serie schon im Februar 2018 in Form von APUs mit integrierter Grafikeinheit in den Handel kommen. Im April 2018 folgen dann Desktop-Varianten ohne Grafikeinheit als Nachfolger der aktuellen Modelle wie dem Ryzen 7 1800X oder dem Ryzen 5 1600X. Wie bereits aus inoffiziellen Informationen bekannt, werden die neuen Prozessoren in einem verbesserten Herstellungsprozess gefertigt und sind so in der Lage, bei gleichem Energieverbrauch etwas mehr Leistung zu liefern.

Die neuen Ryzen-2000-Prozessoren werden auch einige Optimierungen aufweisen. Laut Computerbase gehört dazu unter anderem ein intelligenterer Turbo, der genauer arbeitet und die Temperatur der CPU direkt ausliest. Aktuelle Mainboards mit Sockel AM4 werden mit den kommenden Prozessoren nach einem BIOS-Update funktionieren. Außerdem wird es neue Hauptplatinen mit dem X470-Chipsatz geben, der aber keine großen Veränderungen mit sich bringt. Im Sommer folgen denn die auf gleiche Weise verbesserten Ryzen-2000-Threadripper-CPUs. Passend dazu werden die meisten aktuellen Ryzen-Prozessoren rund um den Ryzen 7 1800X schon jetzt um rund 10 Prozent im Preis gesenkt. 2019 soll dann die bereits fertiggestellte Zen-2-Architektur in 7 Nanometern übernehmen.

AMD setzt auch bei Vega auf die Herstellung in 7 Nanometern und will noch in diesem Jahr die ersten GPUs mit den kleineren Strukturen herstellen. Damit kommen wohl keine Refresh-Versionen, von denen in Gerüchten teilweise noch die Rede war. Außerdem wird die erste Grafikkarte mit 7-nm-GPU von AMD laut Videocardz nur für den professionellen Bereich gedacht sein. Der Vega-Nachfolger Navi kommt gleichzeitig erst 2019 – es sieht also so aus, als würde es 2018 für Spieler im Bereich Grafikkarten nicht viel Neues von AMD geben.



c't 22/2016

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

Gamestar 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 meiner Meinung nach nicht machen.«

G-Dream Revision 7.1 Air

- Intel Core i5-8600K @ 9500 Extreme
- Noctua NH U12S mit 12cm Lüfter
- 8GB G.Skill Ripjaws V DDR4-2666
- MSI Z370 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.[1)]



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 GDream-Paket nicht nur für Gamer, sondern qualifiziert sich auch für anspruchsvolle Aufgaben wie Rendering oder Videoschnitt, die viele Kerne lieben.«

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.[1)]



PC Welt 03/2015

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

G-Dream Light Revision 7.1 Air

- Intel Core i3-8100 @ ECO Green
- Noctua NH U12S mit 12cm Lüfter
- 8GB G.Skill Ripjaws V DDR4-2666
- MSI Z370 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.[1)]

hardware4u

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

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

FEEDBACK

brief@gamestar.de

@GameStar_de

GameStar.de

facebook.com/GameStar.de



35 Jahre Commodore 64

Ich gratuliere euch zu dem erfrischenden Beitrag von Herrn Fränkel aus der Steinzeit. Selten so geschmunzelt und gelacht. Weil es mich als älteres Semester auch an eigene PC-Start-Zeiten erinnert. Weil sich der Autor auch selbst nicht so bierernst nimmt. Diese leichte, humoristische Feder wünsche ich manchem verkrampften Artikel, egal in welchem Magazin er erscheint. **cobambi**

Ein wirklich toller Artikel, Harald. Ich könnte mich noch immer grün und blau drüber ärgern, dass ich meinen C64 irgendwann verkaufte, um mir so einen neumodernen PeCe zu holen und nicht auf die Rufe meiner Mutter hörte, es nicht zu tun, da er ja mal einen nostalgischen Wert haben könnte. **Koromanor**

Ich bin leider viel zu jung, um mich noch für den C64 zu begeistern (habe es oft probiert), und dennoch kann ich so vieles in diesem Artikel in mir wiedererkennen. Spiele können objektiv betrachtet noch so stark gealtert oder nie besonders gut gewesen sein, wenn man schöne Erinnerungen damit verknüpft, sind es die besten Spiele aller Zeiten. Harald – deine Artikel sind und bleiben die besten, und ich hoffe, dass wir in Zukunft wieder häufiger in den Genuss deiner literarischen Ergüsse kommen dürfen!
nathan-summers

Meist tue ich mich ja schwer, so lange Artikel zu lesen, gerade wenn sie von alter Hard- und Software handeln. Aber dieser hier war wirklich toll. Aufgrund meines Alters habe ich zwar nur die Nachwehen des C64 miterlebt, aber ich hatte einen und habe drauf gespielt! Danke für den unterhaltsamen Einblick in die Welt meiner Kindheit.
JStiller

Es hat Spaß gemacht, den Artikel zu lesen, allerdings habe ich das Gefühl, dass der Autor mehr von seiner Jugend als von der Technik schwärmt, der Informationsgehalt ist nüchtern betrachtet doch relativ dürftig. **arvenius**

Ja, es geht viel um meine Erfahrungen, es ist ja auch ein Essay. Ich arbeite aber bereits an einem größeren Artikel über den C64. Da geht's mehr um den Computer an sich. Und wenn erneut viel Lob und Feedback kommt – danke übrigens! – kann man z.B. auch mal drüber nachdenken, den C64 nicht nur retroesque vorzustellen, sondern auch dahingehend, was die Fans da draußen noch heute mit ihm anstellen. **Harald Fränkel**

Schwere Jugend. Also wegen eines VHS-Kurses das Intro für »Ein Colt für alle Fälle« zu verpassen, ist wirklich hart. Das grenzt an Verletzung der Menschenrechte. Und ja, ich bin alt genug, um die Szene direkt vor Augen gehabt zu haben, als sie hier beschrieben wurde. Auch an den C64 erinnere ich mich noch zu gut. An all die vielen Stunden, in denen man zusammen mit Freunden diverse Sachen gespielt hat. Unter anderem auch ein sehr pixeliges Spiel, indem es nur um, nennen wir es Paarung, ging. Man war halt in der Pubertät. Danke jedenfalls für den tollen Artikel.
biochomiker

Harald, ein dickes Dankeschön! Besonders das gemeinsame Spielen mit Freunden bleibt mir in Er-



35 Jahre Commodore 64: »Ich gratuliere euch zu dem erfrischenden Beitrag von Herrn Fränkel aus der Steinzeit. Selten so geschmunzelt und gelacht.«



Battlefront 2: »Wenn die Lootboxen wieder eingeführt werden, müsste konsequent um 20 Punkte abgewertet werden.«

innerung; gerade das machte viel von der Faszination aus, wobei der ein oder andere Joystick sich von der Platine verabschiedet hatte. Ich erinnere mich da verschmitzt ans »Frauen-Werfen« in der Steinzeitolympiade, neudeutsch »Caveman Ugh-Lympics« anno '88, bei dem jeder Social Justice Warrior heutzutage sofort einen Herzkollaps aufgrund der politischen Unkorrektheit bekäme. Oder das eher unbekannte »Lords of Doom«, bei dem ich heldenhaft der erste Spieler der Schule war, der bis zum Abspann kam, aber aus orgasmischer Freude nicht mehr genau wusste, wie (Argh!). Um dann in zwei Wochen Kleinarbeit erneut herauszufinden, wie die vier Herren der Finsternis zu bezwingen waren, und per Telefonrundruf dann endlich alle in den Genuss kommen konnten. Bitte gern mehr solcher Berichte, in diesem Sinne: ,8,1! **Tentakeldebakel**

20 Jahre Age of Empires

WWW Beim Lesen fühlte ich mich richtig in die Zeit zurückversetzt, als ich noch unbeschwert vor dem PC der Eltern auf eine viel zu kleine Röhre starrte und mein 50 Mann starkes Imperium aufbaute. Zu meiner Schande muss ich gestehen, dass ich häufig gecheatet habe (nur im Singleplayer!). Selbst ohne Internet haben sich die Tricksereien wie ein Lauffeuer verbreitet. **Sbf93**

@ Ich bin kein großer Fan von Retro-Artikeln, aber weil ich voll wohliger Erinnerungen an a) Age of Empires denke und ich b) schon immer Leser der GameStar bin, hat mir der Artikel wirklich gut gefallen. **Jürgen Müller**

Kingdom Come: Deliverance

WWW Das letzte Mal, dass ich mich auf ein Spiel so gefreut habe, war vor 10 Jahren bei Stalker. Ich kann es echt nicht mehr erwarten. Sehr guter Artikel. Danke für die Einblicke, die ich bislang durch die Beta noch nicht hatte. **CaptainK.**

WWW Habe damals bei Kickstarter Kingdom Come: Deliverance unterstützt und verfolge seitdem die Entwicklung. Dimitrys Preview bestätigt meine Erwartungshaltung, ich freu' mich. Aber man muss schon ein Faible für Geschichte haben, wer sich früher im Geschichtsunterricht gelangweilt hat, wird mit KCD wohl nicht glücklich werden. **der dicke bumms**

WWW Na, geht doch. Und es ist endlich mal ein Versuch, ohne Monster und Wunder auszukommen. Ich glaube, die Realität hat genug Spannung zu bieten. **nihilist**

WWW Also mehr Simulation als Abenteuer. Insofern bin ich noch unschlüssig. Irgendwie reizt mich der Historienausflug, andererseits soll mich ein Spiel unterhalten und nicht in virtueller Fleißarbeit ausarten. **SirThomas**

WWW Ich bin wirklich gespannt auf dieses Spiel, und ich finde den Ansatz, den Warhorse gewählt haben, so interessant, dass ich mir das Spiel (außer, die Kritiken fallen wider Erwarten sehr schlecht aus) vermutlich blind kaufen werde, allein schon, um diese Originalität und Detailverliebtheit zu unterstützen. **Asphyx**

Star Wars: Battlefront 2

WWW 71! Für ein AAA-Spiel ist das ein »Ungenügend«. Das Spiel werde ich mir nicht einmal in einem Sale für einen Fünfer besorgen. Danke für den ehrlichen Test und die straffe Abwertung. Schön, dass Ihr vor EA nicht einknickt. **Cernano4**

WWW Ein überwiegend guter und informativer Test! Vielen Dank! Was mir leider völlig fehlt, ist die Bewertung, dass es keine Offline-Gefechte (und Raumschlachten) außerhalb des Arcade-Modus' gibt. Die wurden beim Vorgänger zwar auch erst spät nachgereicht, aber das ist schlicht keine Begründung, wenn man verspricht, im Nachfolger alles besser zu machen. **Volvic905**

WWW Ich finde den Test grandios! Er spiegelt exakt meine Erfahrung im Origin Access und der Beta wieder. Das Spiel vermag kurzweilig mit seiner Kulisse Spaß zu machen. Wenn man das aber verdaut hat, bleibt so wenig übrig, dass man einfach nur noch gähnen kann. **RandalenJoe**

WWW Für GameStar-Verhältnisse sind 71 Punkte für einen AAA-Titel eine Klatsche. Wobei GS natürlich in Sachen Lootboxen zwischen Baum und Borke hängt. Man kann zwar stark vermuten, dass die in ein paar Wochen wiederkommen, genau weiß man das aber nicht. Daher gehen die 71 Punkte wohl erst mal in Ordnung. Wenn die Lootboxen wieder eingeführt werden, müsste dann aber konsequent um 20 Punkte abgewertet werden. **Knarfe1000**

Jahresrückblick 2017

DAS JAHR DER LOOTBOX

Prinz Harry verlobt sich mit einer bürgerlichen Amerikanerin, die Kelly-Family füllt wieder ganze Stadien, und Boris Becker ist irgendwie vielleicht ziemlich pleite – für die Boulevardblätter war 2017 ein super Jahrgang. Und für uns Spieler? Werfen wir doch einen Blick in die Lootbox.

Von Martin Deppe und Michael Graf



In der Normandiestrand-Lobby von Call of Duty: WW2 fallen uns Lootboxen am Fallschirm vor die Füße. In einer Neben»mission« sollen wir sogar zugucken, wie ein Mitspieler so ein Ding öffnet.

Es ist DAS Duell 2017: Klassische Spiele mit klassischer Solokampagne und ebenso klassischem Vollpreismodell gegen »Games as a Service«. Also Vollpreisspiele, die wir nicht nur ein paar Tage oder vielleicht Wochen lang (durch)spielen, sondern solche, die uns monatelang oder gar über Jahre hinweg bei der Stange halten sollen – aber bitte mit gezückter Kreditkarte. Denn dieses Geschäftsmodell des kostenpflichtigen Inhalte-Nachschiebens, befeuert von kommerziell erfolgreichen Multiplayer-Titeln wie Overwatch, Destiny, FIFA Ultimate Team oder GTA Online, ist für Publisher schon mittelfristig lukrativer als ein herkömmlicher AAA-Titel, der Unsummen kostet, aber nach der Einmalzahlung kein Geld mehr einbringt. Wenn ihn nicht eh sehr viele Spieler für kleines Geld im Sale kaufen.

Grundsätzlich wäre das nichts Neues, schließlich gibt's kostenpflichtige DLCs, Erweiterungen, Skins und so weiter seit etlichen Jahren. Ist ja auch erst mal nichts Schlimmes, wenn die Qualität stimmt und das Spiel sinnvoll erweitert wird. Aber 2017 hat diese Dauerzahlpolitik ein neues Reizthema erschaffen, sozusagen das Unwort des Spielejahres 2017: die Lootbox. Also eine virtuelle Kiste, die sich nur mit Ingame-Währung, aber auch mit echtem Geld öffnen lässt. Diese Lootboxen bergen eine zufällige (!) Sammlung an Waffen, Ausrüstungsgegenständen, Skins oder anderen Objekten. Das Zufallssystem stammt ursprünglich aus Free2Play-Titeln wie Clash Royale oder Hearthstone. Weil Free2Play-Anbieter ja auch von irgendwas leben wollen, geht das sogar halbwegs in Ordnung. Zumindest, wenn sie nur kosmetischen Tand feilbieten und keine spielerischen Vorteile. Denn auch in einem Gratisspiel wollen wir uns nicht einfach zum Sieg kaufen können. Denn das wäre »Pay-2Win«, wie der Fachmann sagt.

Zahlen, spielen, zahlen, spielen

So weit, so Free2Play. Spätestens seit 2017 stehen diese Lootboxen aber auch massiv in Vollpreisspielen herum. In Call of Duty: WW2 purzeln sie an Fallschirmen in die Strand-Lobby, sie tauchen in Destiny 2 und Forza Motorsport 7 auf, sogar im (fast) reinen Singleplayer-Titel Mittelerde: Schatten des Krieges. Angespornt werden all die Beutekisten-Apostel von Overwatch. Blizzards Multiplayer-Shooter steht (fast) zum Vollpreis in den Läden, verscherbelt aber zusätzlich Lootboxen mit Skins & Co. – und zwar derart erfolgreich, dass Blizzard bereits ein knappes Jahr nach Release 1,4 Milliarden Dollar Umsatz

Garstigster Leser 2017

Da freuen wir uns über den wohlverdienten Kuchen zum 20-jährigen GameStar-Jubiläum – und was macht Twitter-User @DasEvoli daraus?



Kuchen-Diagramm 2017



Fotos: instagram.com/kargbier

Bei uns bringt ständig jemand Kuchen mit. Weil er oder sie Geburtstag feiert, die Geburt eines Kindes oder das Seepferdchenabzeichen. Dabei achten wir natürlich sorgfältig darauf, dass vegane, glutenfreie und regionale Zutaten auf gar keinen Fall in den Backwaren landen. Das beweist auch unser Kuchen-Diagramm des Jahres.

Fiesester Redaktions-Papa 2017

Martin Deppe



Weil seine quirligen Töchter ihm bei Zelda: Breath of the Wild immer reinquasseln, hat Martin ihnen erzählt, dass in seinem Switch-Controller ein Mikrofon eingebaut ist: Sobald jemand ein lautes Geräusch macht, rennen all die süßen Pferde weg! Für immer! Seitdem herrscht vor dem Fernseher andächtige Stille.

vermelden kann. Ja, Milliarden. Ja, alleine mit Overwatch. Kein Wunder, dass das Nachahmer anlockt.

Den Kopiervogel aber schießt Electronic Arts mit seinen Lootboxen im Vollpreisspiel (!) Star Wars: Battlefront 2 ab: In denen lagert eben nicht nur kosmetischer Kram oder Ausrüstung, die wir uns auch regulär erspielen können. Nein, hier gibt's auch mächtiges exklusives Equipment, an das wir ohne harte Euros nicht rankommen. Das kippt in einem Multiplayer-Spiel nicht nur die Balance, sondern vergiftet die Atmosphäre: Wenn wir uns nie sicher sein können, ob Spieler »Dei Mudda« uns gerade weggelasert hat, weil er mit den Reflexen eines Jedi kämpft – oder ob er einfach Lootbox-Dusel hatte, dann vermuten wir natürlich Letzteres.

»Boston wurde nur präventiv von Polen blockiert, die können aber zur Not auch nach Paris oder Berlin auswandern.«

Weil die Meeting-Räume in der Redaktion nach Städten benannt sind, klingt die Raumplanung gelegentlich merkwürdig.

Aber auch ohne unfaire Pay2Win-Beute verursachen Lootboxen Probleme. Um die Spieler zum Kauf zu verführen, kann der Publisher zum Beispiel Spielabschnitte künstlich in die Länge ziehen und Ressourcen absichtlich verknappen. Uns also zum Grinden verdammen, bis wir so genervt sind, dass wir die Abkürzung über die Lootbox oder zumindest Echtgeld-Einkäufe wählen. Etwa bei NBA 2K18, wo man unglaublich viele Matches spielen muss, um Fähigkeiten freizuschalten. Oder eben ein paar Extra-Euros ausgibt. Der Gipfel der Frechheit: Jeder Haarschnitt kostet nochmals Münzen, auch wenn wir die gewünschte Frisur vorher bereits freigeschaltet haben. Mit anderen Worten: Wer nicht zusätzlich zahlt, verzichtet nicht nur auf Vorteile, sondern bekommt auch ein langweiligeres Spiel! Dafür werten wir NBA 2K18 ab – aber vielleicht nicht hoch genug angesichts des Unmuts in der GameStar-Community über diese Praxis.

Wenn Juristen den Spielspaß bestimmen

Auch wenn Lootboxen massiv wie Glücksspiele funktionieren, ist ihnen rechtlich derzeit kaum beizukommen. Zwar prüfen Behörden in den USA und Großbritannien den Glücksspielcharakter der Zufallskisten, stärken dann aber den Spieleanbietern den Rücken: Nein, das sei nicht unzulässig. Ein Experte der australischen Glücksspielkommission merkt zwar an, dass Lootboxen unter die Definition von Glücksspiel fallen; ein Verbot sei wegen der komplexen Rechtslage jedoch schwierig – etwa, weil die verantwortlichen Firmen nicht in Australien säßen. Am deutlichsten sind die Belgier: Dort verlautbart die Glücksspielkommission, die Kombination von Echtgeld-Einsatz und Suchtfaktor sei selbstredend Glücksspiel, prompt bringt Justizminister Koen Geens ein EU-weites Lootbox-Verbot ins Gespräch. Dessen Chancen dürften aber



Star Wars: Battlefront 2 sieht fantastisch aus – doch man merkt dem Spiel an, dass es komplett um Lootboxen herum gestrickt wurde. So können wir nicht mal Soldatenklassen gezielt steigern.

Vertipper des Jahres 2017



Sandro Odak in seiner Preview über WoW Classic. Gemeint war »Auf Horden-Seite«.

Der Film »Battle Royale« erschien erst 2002 in Deutschland und war trotz starker Schnitte indiziert – bis 2017.



Neuer Schwede! Anfang Dezember ging der einstige Free2Play-Gigant Goodgame Studios für 270 Millionen Euro an die schwedische AG Stillfront. Anfang des Jahres ist schon Innogames mehrheitlich von der ebenfalls schwedischen Aktiengesellschaft MTG gekauft worden – eine Übernahme in Etappen. Das Bild zeigt Goodgames Erfolgstitel Empire.



Keine Lootboxen, Mikropayment-Wegelagerei oder »Games as a Service«-Strategie – Divinity: Original Sin 2 ist einfach nur ein episches, grandioses Rollenspiel!

schlecht stehen, weil Lootboxen eben nicht zweifelsfrei gegen die geltende Rechtslage in allen Ländern verstoßen.

Den Jugendschutzbehörden USK und PEGI sind ohnehin die Hände gebunden, weil die vorhandenen Glücksspielgesetze nicht greifen. Rechtsanwalt Sebastian Schwiddessen von der Wirtschaftskanzlei Baker & McKenzie erklärt uns die beiden Hauptgründe: Zum einen bieten die Lootboxen keine realen Gewinne, sondern stellen nur innerhalb eines Spiels einen Wert dar – wenn man die Kistenbeute also nicht gegen echtes Geld verkaufen kann, liegt kein Glücksspiel im juristischen Sinne vor. Zum anderen sind die Beträge, die man ausgibt, in der Regel nicht »erheblich«. Okay, wer mal mit seinen Kindern an einer Kirmeslosbude war, sieht das ganz anders, aber so ist derzeit die Gesetzeslage. Und das reizen die Publisher entsprechend aus. Selbst in China, das Mitte 2017 seine Lootbox-Regeln verschärft: Ab sofort müssten die Hersteller die Fundchance jedes einzelnen Beute-Items offenlegen. Wohlgemerkt »müssten«. Blizzard umgeht das nämlich, indem sie im chinesischen Overwatch alle Items auch zum Direktkauf anbieten. Weil man dann nicht mehr unbedingt auf die Zufallsbeute angewiesen ist, greifen die neuen Regeln nicht.

Der Battlefront-Affront

Am meisten überreizt schließlich Electronic Arts: Weil die Mikrotransaktionen und Lootboxen in Battlefront 2 schon vor Release auf heftige Gegenwehr der (Beta-)Spieler stoßen, stellt EA zum Erscheinungstermin am 17. November jegliche Ingame-Käufe ab. Zumindest vorübergehend, denn der Echtgeld-Shop wird mit Sicherheit wiederkommen. Immerhin zeigt der verschämte Rückzug, dass wir Spieler uns nicht alles bieten lassen, auch wenn es legal ist. Oder um es mit den klaren Worten des Kollegen Sandro Odak auszudrücken: »Lootboxen sind eine neue Qualität der Unanständigkeit!« Was in der EA-Chefetage (sowie beim Star-Wars-Lizenzgeber Disney) aber noch mehr Gehör gefunden haben dürfte, waren Alarmmeldungen von den Börsen: Analysten warnten ob des Community-Unmuts davor, dass Battlefront 2 die angepeilten Verkaufsziele verfehlen könnte.

Zum Glück gibt es 2017 aber auch Entwickler und Publisher, die nicht auf Zusatzprofite und juristische Winkelzüge setzen, sondern ausschließlich auf Qualität. Allen voran die Larian Studios und ihr Divinity: Original Sin 2, das bei uns eine fette 93er-Wertung nebst drei Awards einfährt. Und womit? Mit Recht! Dass Qualität und Herzblut nicht nur hohe Wertungen bringen, sondern sich auch in den Verkaufszahlen niederschlagen, zeigt das Rollenspiel-Epos ebenso, denn Ende Dezember hat es bereits die Eine-Million-Marke geknackt.

Hunger Battle Games Royale

Darüber kann Playerunknown's Battlegrounds wiederum nur müde lächeln. Über 25.000.000 Mal hat sich der Survival-Shooter bereits in der Early-Access-Phase verkauft – alleine auf dem PC! Im Schnitt spielt jeder Käufer 14 Stunden pro Woche, die tägliche Spielerzahl von über 2,5 Millionen hat selbst den Giganten Dota 2 übertrumpft. Die Hälfte der Einzelkämpfer stammt aus China, aber auch in Korea duelliert sich PUBG mit dem bisherigen Platzhirschen League of Legends. PUBG basiert auf dem japanischen Kultfilm »Battle Royale« von 2000, in dem Teenager in staatlich organisierten Sportkämpfen Jagd aufeinander machen, bis nur noch ein Spieler übrig ist – also wie in Hun-



PUBG ist der Überraschungskracher 2017 und steckt voller taktischer Entscheidungen: Fahrzeuge machen uns mobil, aber auch Lärm.



Viscerals noch namenloses Star-Wars-Spiel sollte auf einer Solostory basieren, geschrieben von Uncharted-Autorin Amy Hennig.

ger Games, nur noch brutaler. PUBG erfindet das Genre zwar nicht – »Last Man Standing«-Modi gab's ja schon in allerlei Multiplayer-Shootern –, es bringt aber eine Menge Besonderheiten mit. Schon zum Beginn eines Matches müssen die 100 Spieler strategische und taktische Entscheidungen fällen. Da springen sie nämlich aus einem Flugzeug, und weil sie ihre Landeposition dabei selbst bestimmen, geht das Taktieren sofort los: Lande ich in der Stadt, wo mehr Ausrüstung wartet, aber deswegen auch mehr Gegner lauern? Oder fange ich im Umland an, besetze vielleicht den Steinbruch oder die berüchtigte Ruine, die für Scharfschützen wie geschaffen ist? Lauere ich in meiner Stellung Gegnern auf, oder durchstreife ich auf der Suche nach besseren Waffen, Visieren, Schutzwesten das Gelände?

Erstaunlich ist auch, dass PUBG weder technisch top noch ein Hardcore-Shooter ist. Die einzige Map wirkt leer und unfertig, die Feuergefechte sind eher ungenau als realistisch, inklusive einer großen Portion Zufall. Aber: Dadurch haben auch Einsteiger eine Chance und werden nicht gleich von Profis mit abartigen Reflexen weggeschossen. Hinzu kommt, dass PUBG extrem zugänglich ist, es gibt weder Crafting noch Ressourcensammeln noch ein Fähigkeitssystem. Waffen und Ausrüstung muss sich jeder Spieler immer wieder neu suchen. Und weil PUBG bis kurz vor Jahreswechsel im Early Access läuft, können die Entwickler hemmungslos experimentieren. Allerdings müssen sie aufpassen, dass ihnen Cheater und Hacker nicht dazwischenfunken, denn die dämpfen wie bei GTA Online den Spielspaß enorm – deshalb fährt PUBG oft schlechte Steam-Bewertungen ein.

Neues vom E-Spocht

Der gigantische Erfolg von Playerunknown's Battlegrounds ist typisch für einen weiteren Trend 2017: E-Sports. Schon 2015 lagen die weltweiten Umsätze bei rund 325 Millionen US-Dollar, 2016 waren es schon knapp 500 Millionen, für Ende 2017 liegen die Prognosen bei rund 700 Millionen, die bis 2020 auf durchaus realistische 1,5 Milliarden Dollar Umsatz ansteigen sollen. Das schlägt sich auch in den Preisgeldern nieder, beim Dota-2-Turnier »The International 2017« lagen sie bei über 24 Millionen Dollar, vor drei Jahren waren es »nur« knapp elf Millionen. E-Sport zeigt dementsprechend lustige Auswüchse, etwa die chinesische Chengdu University, die einen vollwertigen E-Sports-Studiengang anbietet, nachdem Computerspielen in China seit 2016 ohnehin ein offizielles Hauptfach ist. Kein Wunder, dass auch der chinesische Spielemarkt insgesamt wächst: 2015 etwa stammten noch 4,3 Prozent aller Steam-Accounts aus dem Reich der Mitte, heute sind es bereits 11 Prozent. Steam-Spiele ohne chinesische Sprachversion werden 2017 verstärkt mit schlechten User-Wertungen bombardiert.

Doch zurück zum E-Sport: An den US-Universitäten bilden sich derweil immer mehr

Größter Zoff 2017



Puh, das war knapp: Fast wäre 2017 vorbei gewesen, ganz ohne Zoff um Star Citizen! Doch diesmal legt sich nicht Derek Smart mit Chris Roberts an, sondern das Yerli-Trio. Crytek hat nämlich Cloud Imperium Games (CIG) wegen Urheberrechtsverletzung verklagt und fordert Schadensersatz sowie eine einstweilige Verfügung. Laut der Anklageschrift wird CIG das Nichteinhalten von Verträgen vorgeworfen. So kooperierten die Unternehmen zum Kickstarter-Start des Weltraumabenteuers im Jahre 2012 und gingen eine vertragliche Partnerschaft ein. CIG sollte für Star Citizen ausschließlich die CryEngine nutzen und prominent bewerben. Crytek half im Gegenzug beim Bauen von Technikpräsentationen und Marketingmaterial für die Crowdfunding-Kampagne.

IN THE UNITED STATES DISTRICT COURT
FOR THE CENTRAL DISTRICT OF CALIFORNIA
WESTERN DIVISION

CRYTEK GMBH, Plaintiff, v. CLOUD IMPERIUM GAMES CORP. and ROBERTS SPACE INDUSTRIES CORP., Defendants.	Case No. 2:17-cv-08937 **COMPLAINT FOR BREACH OF CONTRACT AND COPYRIGHT INFRINGEMENT** **DEMAND FOR JURY TRIAL**

Die Klageschrift von Crytek hat insgesamt 15 Seiten.

Im Laufe der Entwicklung wurde die CryEngine jedoch stark modifiziert und angepasst. Logos, Copyright-Texte und Trademark-Hinweise der Crysis-Engine tauchten später nicht mehr auf den offiziellen Kanälen auf – ohne Crytek darüber zu informieren, so die Frankfurter. Chef-Entwickler Chris Roberts sprach selbst nur noch von der »Star Engine«. Ende 2016 verkündete CIG schließlich, ganz auf die CryEngine zu verzichten und auf Amazons Lumberyard Engine umzusteigen. Wichtiges Detail: Auch die Engine des Versandhändlers und Technikriesen basiert auf älteren Builds der CryEngine und wurde speziell für Online-Spiele entwickelt. Aber es gibt noch einen weiteren Grund für die Klage: Laut Crytek hat Roberts ihre Engine nur für EIN Spiel lizenziert – nämlich für Star Citizen. Am 16. Dezember 2015 habe er allerdings bekanntgegeben, Squadron 42 als eigenständiges Spiel zu verkaufen. Dazu hätte es aber einer eigenen Lizenz bedurft, so die Klageschrift.

CIGs Kommentar auf die Vorwürfe: »CIG hat die CryEngine seit der Umstellung auf Amazons Lumberyard nicht mehr genutzt. Dies ist eine wertlose Klage, gegen die wir uns energisch verteidigen werden.« Die Antwort der Kläger folgt prompt: »Crytek ist ein Technologieunternehmen, und geistiges Eigentum ist unser wichtigstes Kapital. Es ist bedauerlich, dass wir diese Klage einreichen mussten, aber Crytek blieb keine andere Wahl, als sein geistiges Eigentum vor Gericht zu schützen.« Wir holen uns schon mal Popcorn.





Der Star-Citizen-Macher Chris Roberts (links) und die Yerli-Brüder streiten vor Gericht.

Ihre Karriere in der Spielebranche begann sie bei Sony, als Programmiererin von Jeopardy und Trivial Pursuit.

Vor zehn Jahren



Crysis	94
Guild Wars	91
Call of Duty 4: Modern Warfare	91
Portal	90
Stalker	90
Team Fortress 2	90
Unreal Tournament 3	90
Rainbox Six: Vegas	90
Colin McRae: Dirt	90
C&C: Tiberium Wars	89

Killing Spree! Gleich sieben Actionspiele dominieren vor zehn Jahren unsere Charts, während Rollenspiele, Strategie und die Sportler nur je einen Vertreter in die Top 10 wuppen. Wer heute über inflationär hohe Wertungen schimpft, sollte sich die Anzahl der 90er-Wertungen anschauen: 2007 zücken wir gleich neunmal den Platin-Award, 2017 nur noch dreimal. Als einziger Nicht-Neunziger schafft es 2007 Tiberium Wars aufs Podest, das letzte Aufbäumen der niedergegangenen Command & Conquer-Serie. Denn C&C 4 hat es nie gegeben. Nie.

College-Teams, die mit digitalem Sport den Klassikern Baseball und Basketball Konkurrenz machen, inklusive mächtigen Sponsoren wie Rasierriese Gillette und der Fastfood-Kette Arby's. Und in der GameStar-Redaktion meldet sich sogar eine namhafte Brauerei, die auch gerne E-Sportler sponsern will, sich aber erst mal schlau machen muss und daher ein paar Hefte ordert. Nachdem große Marken jahrelang den Spielebereich gescheut haben (»Sind doch eh alles Nerds«) wittern sie nun ihre große Chance im Sportgeschäft. Und der aktuelle Boom gibt ihnen Recht, selbst Mobile-Titel werden inzwischen auf Turnieren gespielt. Beispielsweise veranstaltet die E-Sports World Convention (ESWC), die unserem Mutterunternehmen Webedia gehört, auf der Gamescom ein Clash-Royale-Turnier, das zu



E-Sport wächst und wächst und wächst. 2020 soll der weltweite Umsatz durch Sponsoring, Werbung, Ticketverkäufe, Merchandising und Premium-Content auf anderthalb Milliarden US-Dollar steigen. Das Bild stammt vom ESL-One-Turnier im Juli 2017 in Köln, bei dem 15.000 Vor-Ort-Besucher zusahen – und in der Spitze über 770.000 Stream-Zuschauer gleichzeitig. (Bild: ESL)

Spitzenzeiten über 40.000 internationale Stream-Zuschauer anlockt.

In der Branche herrscht eine regelrechte Goldgräberstimmung. Nicht umsonst hat etwa Blizzard 2017 eine eigene Overwatch-Liga gegründet, mit Städteteams aus den USA, Großbritannien, China und Südkorea. Es geht um Marktanteile, Zuschauerzahlen, Sponsoren, kurz: ums Geld. Das merken auch immer mehr Vereine der deutschen Fußball-Bundesliga, nach Schalke 04 und dem VfL Wolfsburg haben auch der VfB Stuttgart und RB Leipzig eigene E-Sportabteilungen gegründet. Dass der virtuelle Profisport nur die nächste Trendkuh ist, die durchs Spieledorf getrieben wird, um bald wieder zusammenzubrechen – nun, darauf deutet zumindest derzeit nichts hin.

VR vor dem Durchbruch – mal wieder

Eine andere Trendkuh lahmt dafür weiterhin. Eigentlich, so der Masterplan von HTC, Valve, Oculus VR und anderen VR-Anbietern, sollte 2017 ja den Durchbruch für VR bringen. So richtig geklappt hat das allerdings nicht: Abgesehen von Sony, die zwei Millionen verkaufte Playstation VR vermelden, halten sich die Anbieter der PC-Brillen bedeckt und rücken keine Zahlen raus – was mehr als nur ein Indiz dafür ist, dass sie hinter den gesteckten Zielen hermarschieren. Das geht sogar so weit, dass Marktforscher die Zahl der Google-Suchanfragen (!) nach den verschiedenen VR-Modellen als Grundlage für Absatz-Hochrechnungen herziehen – da könnten sie genauso gut mit Hühnerknochen würfeln und Kaffeesatz lesen.

Allerdings könnte das spannende Thema VR jetzt endlich den entscheidenden Initial-Kick bekommen. Denn zu den anfänglichen Partyspielchen und einer Menge VR-Titel, die zwar beeindrucken, aber nicht langfristig motivieren, stoßen große Namen: Fallout, Skyrim, Doom, Minecraft, L.A. Noire, Project Cars 2, Resident Evil 7. Selbst wenn die Qualität einer VR-Umsetzung nicht top ist, kann sie sich gut verkaufen – wie das vorerst PlayStation-exklusive Skyrim VR, dem man das Alter der Vorlage zwar deutlich ansieht, das aber trotzdem gekauft wird wie warme Backwaren.

Ubisoft schlägt EA – und zwar feste

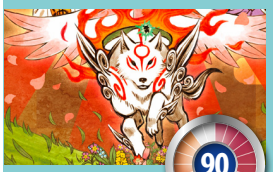
Auch ohne Battlefront 2 und den Lootbox-Shitstorm hat sich EA 2017 nicht gerade mit Ruhm bekleckert. Denn auch Need for Speed Rivals kommt nicht in die Puschen und bei Weitem nicht an die einstige Kultrennserie ran. Mass Effect: Andromeda hingegen geht in Ordnung, patzt aber mit unfreiwillig komischen Gesichtsanimationen. Zum Glück rettet Fußballplatzhirsch FIFA 18 die Saison, obwohl Dauerkonkurrent PES dieses Jahr wertungsmäßig gleichauf zieht. Besser läuft's für Ubisoft, denn mit Origins schafft es endlich wieder ein Assassine aufs Wertungstreppchen, auch South Park 2 mischt obenauf mit. Und weil die Franzosen sogar das zwei Jahre alte Rainbow Six: Siege kontinuierlich betreuen und verbessern, hat sich ihr Ruf stark verbessert. Auch Far Cry 5 und Anno 1800 scheinen den richtigen Weg einzuschlagen – was man von den guten, aber an der Fanbasis vorbeigeschrammten Kultserienteilen Far Cry Primal und Anno 2205 echt nicht behaupten kann. Spannend bleibt vor allem die Frage, was aus den armen Siedlern wird, von denen wir nach dem missglückten Anlauf mit Siedler 8 und dessen Rollenspiel- Resteverwertung Champions of Anteria nichts mehr



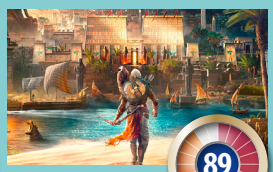
»Allein das Ding in der Hand zu haben, ist pervers.«

Markus Schwerdtel über unsere Jubiläumsausgabe. Hoffentlich.

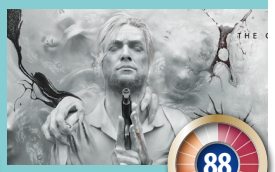
Die fünf besten Actionspiele 2017


Okami HD 90


Wolfenstein 2: The New Colossus 89


Assassin's Creed: Origins 89

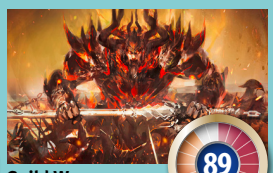

Resident Evil 7: Bio Hazard 88


The Evil Within 2 88

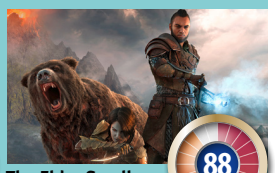
Die fünf besten Rollenspiele 2017


Divinity: Original Sin 2 93


Torment: Tides of Numera 89


Guild Wars 2: Path of Fire 89


Path of Exile: The Fall of Oriath 89


The Elder Scrolls Online: Morrowind 88

Die fünf besten Sportspiele und Simulationen 2017


Forza Motorsport 7 90


FIFA 18 89


Pro Evolution Soccer 2018 89

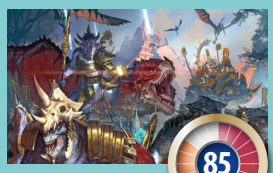

Project Cars 2 89


NBA 2K18 86

Die fünf besten Strategiespiele 2017


XCOM 2: War of the Chosen 89

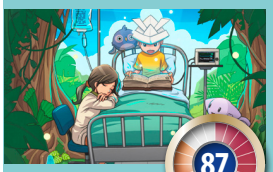

Warhammer 40k: Dawn of War 3 86

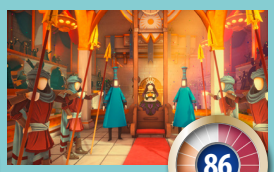

Total War: Warhammer 2 85

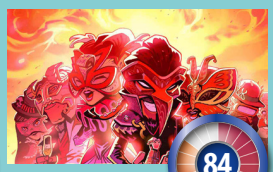

Steel Division: Normandy 44 84


Halo Wars 2 83

Die fünf besten Adventures 2017


Rakuen 87


What Remains of Edith Finch 86


The Sexy Brutale 84


The Inner World: Der letzte Windmönch 84


The Lion's Song 83

gehört haben. Unser Tipp: Spätestens, wenn Anno 1800 erschienen ist, wird der nächste Siedler-Teil angekündigt. Wäre ja auch zu doof, die emsigen Kerle in Rente zu lassen, nur weil sie einmal Mist gebaut haben. Nur diesmal vielleicht ohne Ingame-Shop.

Die Aktionäre bewerten Ubisofts Treiben jedenfalls mit Wohlwollen. Die drohende Übernahme durch Vivendi, die 2016 noch ein großes Thema war, scheint vom Tisch zu sein – denn mit hohen Kursen ist eine Übernahme schlicht zu teuer. Außerdem bauen Ubisoft-Chef Yves Guillemot und seine Familie 2017 ihren Aktienanteil aus und belegen weitere Aufsichtsratssitze. Am 16. November 2017 streckt Vivendi daher die Waffen und verkündet, bis auf Weiteres bei 30 Prozent Aktienanteil zu bleiben und keine Vertreter in Ubisofts Aufsichtsgremien zu platzieren.

Game Over

Electronic Arts bekommt 2017 aber nicht nur für seine Lootboxen und Spiele kräftig Gegenwind, sondern auch für seine Entwicklerpolitik. Vor allem die Schließung von Visceral Games Ende Oktober steht in der Kritik, schließlich hat das kalifornische Studio seit seiner Gründung 1998 einen guten Job gemacht, vor allem bei ihrer dreiteiligen Dead-Space-Reihe. In den letzten Jahren hat Visceral an einem noch namenlosen Action-Adventure im Star-Wars-Universum gearbeitet, das eigentlich 2019 erscheinen sollte. Doch dessen Solo-Ansatz (also Singleplayer, nicht Han Solo!) scheint EA nicht mehr ins Portfolio gepasst zu haben, denn die weitere Entwicklung liegt jetzt bei EA Worldwide Studios, unter der Leitung von EA Vancouver. Gleichzeitig kündigt Executive Vice President Patrick Söderlund an, dass das Star-Wars-Spiel weg soll vom storygetriebenen, linearen Abenteuerspiel – hin zu einem Titel, den »Spieler lange genießen können und immer wieder dazu zurückkehren«. Ein weiterer Schritt also zum »Games as a Service«-Konzept. Allerdings gibt es auch Insider, die nicht die Solo-Ausrichtung des Star-Wars-Spiels als Grund für die Schließung sehen, sondern seine chaotische Entwicklungsgeschichte – so formuliert es zumindest der Kotaku-Redakteur Jason Schreier, der für seinen guten Draht in die Entwicklerszene bekannt ist.

Rund drei Monate zuvor hat EA auch Bioware Montreal dichtgemacht, das Studio hinter Mass Effect: Andromeda. Das Team arbeitet nun beim 2015 gegründeten Studio EA Motive, ebenfalls in Montreal. Dort sollen sie

The Oregon Trail »simuliert« die Reise einer Pionierfamilie durch den Wilden Westen des Jahres 1848.

Frage des Jahres 2017



»Wie heißt noch gleich das Spiel, in dem man Dinge aus Blöcken baut?«

Don Rawitsch, Entwickler des Lernspiel-Klassikers The Oregon Trail, auf der GDC 2017. Keine Ahnung, welches Spiel er meint. Geht wohl um irgendwas, das wie Oregon Trail viel an Schulen gespielt wird.

»eine neue Marke mitentwickeln«, die derzeit unter den Fittichen von Producer-Legende Jade Raymond entsteht. Aber auch weniger prominente Studios erwischt es 2017. Darunter Runic Games (Torchlight), die Anfang November geschlossen werden, kurz nach dem Release ihres Action-Adventures Hob. Die Begründung klingt fast schon vertraut: Ihr Besitzer, der chinesische Free2Play-Publisher Perfect World Entertainment, will sich weiter »auf Online-Games as a Service« konzentrieren …

Der GameStop-Skandal

Zwölf Stunden Arbeiten am Stück, alleine im Laden, mit einer leeren Flasche als Toiletten-Ersatz: Das ist nicht der einzige Vorwurf, den sich das Gebrauchtspiel-Imperium GameStop Anfang 2017 von Mitarbeitern gefallen lassen muss. Das Beispiel stammt aus einer Münchner Filiale, doch wir sprechen mit zahlreichen aktiven und ehemaligen GameStop-Mitarbeitern aus Deutschland und Österreich. Die wollen zwar anonym bleiben, legen uns aber Tätigkeitsnachweise vor. Sie berichten von 18-Stunden-Schichten, von einem Münchner Chef, der mit Inventar nach ihnen wirft, von Demütigungen, Beleidigungen, Drohungen à la »Ich mach dich fertig, ich bring dich zum Heulen!«

Gleichzeitig mussten GameStop-Mitarbeiter Kunden belügen und betrügen. Um das Kerngeschäft zu fördern, den An- und Verkauf von Gebrauchtspielen, haben sie nämlich strenge Vorgaben. So sollten etwa alle Verkäufer Vorbestellungen für »Gurken« (etwa den Mehrspieler-Shooter Evolve) anpreisen, unabhängig davon, ob sie die Spiele selbst empfehlen würden oder nicht. Andere Mitarbeiter berichten, dass zu jedem zweiten verkauften Spiel und jeder dritten Konsole zusätzlich eine Versicherung abgesetzt werden musste. Eine Art Garantieverlängerung, die je nach Konsolenverkaufspreis zwischen 20 und 45 Euro kostet. Mitarbeiter erzählen uns sogar, dass sie die eigentlich optionale Versicherung heimlich in den Preis einer Konsole oder eines Spiels eingerechnet haben, um die Verkaufsquoten zu erfüllen. Dann hätten sie einfach behauptet, die Ware sei »teurer geworden«.

Auslöser für den Verkaufsdruck ist das »Circle of Life«-Programm, das auch für die Mitarbeiter in den rund 230 Filialen in Deutschland, Österreich und der Schweiz gilt. Der Gedanke dahinter: Der Kunde soll vorbestellen, kaufen, verkaufen, wieder neu vorbestellen. Das ist grundsätzlich nicht verwerflich, das macht jeder Autohändler und Handyladen so. Allerdings wird bei GameStop massiv Druck ausgeübt, und in zahlreichen nachweisbaren Einzelfällen eklatant gegen das deutsche Arbeitszeitgesetz verstoßen – das unter anderem vorschreibt, dass nach sechs Stunden Arbeit mindestens 30 Minuten Pause eingelegt werden müssen (§2) und die Arbeitszeit acht Stunden nicht überschreiten darf (§3). Verstöße können mit einem Bußgeld von bis zu 15.000 Euro geahndet werden. Auf die konkreten Vorfälle in Deutschland und Österreich angesprochen, hat uns die GameStop-Pressestelle bis heute nicht geantwortet. Und GameStop-Geschäftsführer Tony Bartel? Der hat die Vorwürfe, die erstmals in einem Kotaku-Artikel erhoben wurden, in einer internen Mail lediglich als »Einzelfälle« bezeichnet.

Himmelsrand zum Mitnehmen

Es ist DIE Konsole des Jahres 2017: die Switch. Mit dem kleinen flachen Kistchen erobert Nintendo eine bisher total vernachlässigte Spielergruppe. Nämlich alle, die auch mal unterwegs »richtig« spielen wollen. Keine simplen Handyspielchen oder Free2Play-Gedöns, sondern die richtig großen Namen.

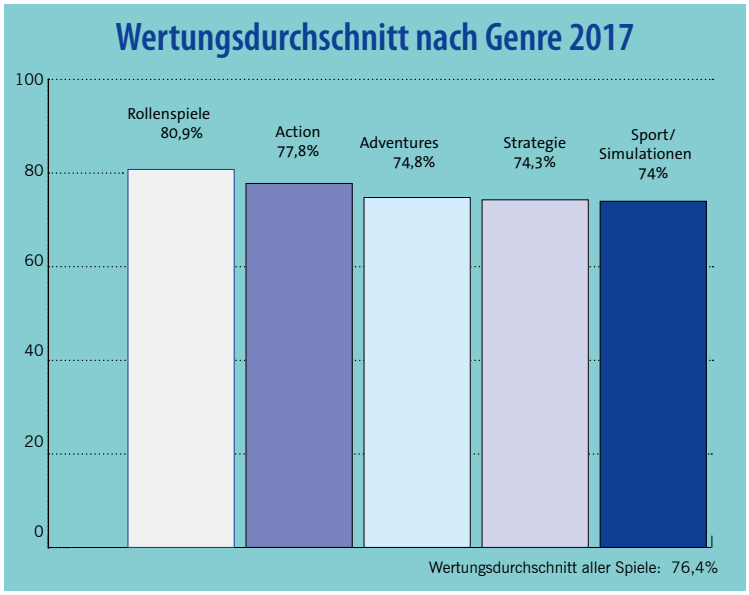


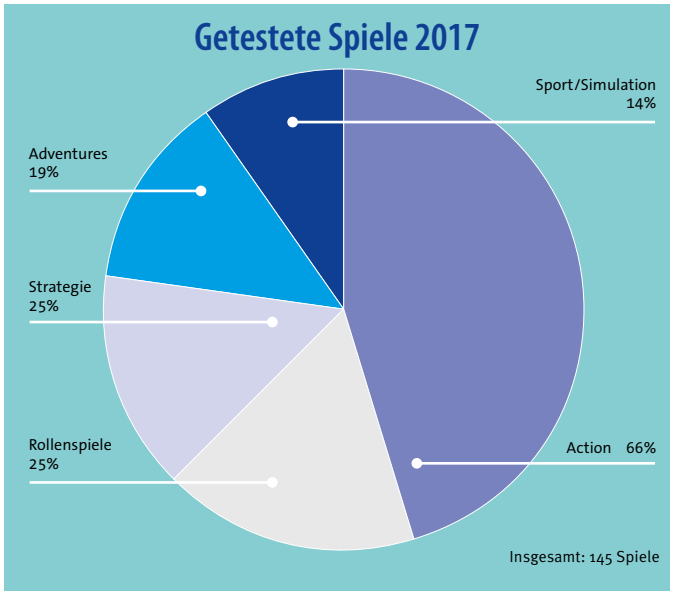






Wir erhoffen uns 2017 ein Comeback der Echtzeitstrategie – doch leider vergebens. Halo Wars 2 (links oben) leidet trotz toller Inszenierung unter kaum messbaren Verkaufszahlen, Dawn of War 3 (rechts oben) setzt sich mit seinem Mix aus reduziertem Basisbau und starken Helden zwischen die Fanstühle, Sudden Strike 4 (links unten) reicht nicht ganz an die legendären Vorgänger heran, und Spellforce 3 (rechts unten) erscheint verbuggt. Unsere Hoffnungen ruhen nun auf Age of Empires 4 – der Ankündigung des Jahres, zu der es aber noch kaum belastbare Infos gibt.





Skyrim, Doom, L.A. Noire, Xenoblade Chronicles 2. Und gleichzeitig tobt sich auf der Switch Nintendos hauseigene Heldentruppe aus: Link beschützt seine Zelda, Mario umschwärmt Peach, wir rasen durch Mario Kart 8, hüpfen durch Super Mario Odyssey, schießen in Kingdom Battles rundenbasiert auf Ubisofts totgeglaubte Rabbids – quasi ein XCOM 2 in niedlich, da muss man erst mal drauf kommen. Und ach, das neue Zelda! Der fulminante Launch-Titel Breath of the Wild ist eines der besten Abenteuer der ohnehin hochkarätigen Reihe rund um den Zipfelmützen-Zampano.

Es ist ein Kontrastprogramm, das die Switch da auffährt, aber es funktioniert. Vor allem, weil die Hardware selbst auch so vielseitig ist: Kollege Penzhorn nimmt die Switch mit in die Tierhandlung seiner Freundin und ist sofort von Kunden umringt, die mit ihm auf den schnell aufgestellten Screen schauen. Kollege Deppe spielt am Fernseher Zelda, während die Töchter dezidierte Anweisungen geben, wie das nächste zu zähmende Wildpferd auszusehen hat – und wenn er mit der Gattin netflixen will, nutzen die Kinder die Switch halt als Handheld. Nach so vielen Fehlversuchen, von Nokias N-Gage bis zu Sonys Achtungserfolg PSP, scheint sich endlich ein durchdachtes Handheld-Kombi-Konzept durchzusetzen! Bei all dieser Nintendo-Lobhudelei wollen wir allerdings die Xbox One X nicht vergessen: Im November bringt Microsoft die bislang stärkste Konsole auf den Markt, die noch dazu erstaunlich klein ist. PC-Spieler müssen nun jedoch nicht vor einer neuen Sintflut an Xbox-Exklusivtiteln zittern: Microsoft will seine Spiele künftig immer auch für Windows veröffentlichen. Wohlgemerkt für Windows 10 und dessen ungeliebten Store, aber immerhin.

»Das ist wie Urlaub, nur mit mehr sterben.«

Heiko Klinge über Assassin's Creed: Origins.

Classic Remastered HD GTI

Mit gemischten Gefühlen hat uns 2017 eine weitere Welle von HD-Versionen und Remasters erwischt. So gut wir die gelungenen Neuauflagen von Full Throttle, Planescape: Torment und Okami auch finden, haben wir Sorge vor den Nebenwirkungen: Wenn Publisher nur noch auf Fortsetzungen und Remakes setzen, kommen frische Ideen und Konzepte schnell zu kurz. Zumal auch Spiele neu aufgelegt werden, die noch gar nicht so alt sind – etwa Bulletstorm von 2011, das im April als Full Clip Edition erneut veröffentlicht wurde. Aber immer noch besser als halbherzige Neuauflagen wie unlängst die von Outcast und Das Schwarze Auge: Sternenschweif. Starcraft Remastered wiederum spielt sich genau wie das Original und sieht lediglich etwas besser aus – wenn auch weniger stimmig. Manche Spiele behalten wir halt besser in seliger Erinnerung.

Falls ihr glaubt, nun sei erst mal Schluss mit Remakes: 2018 geht's nahtlos damit weiter, unter anderem mit Final Fantasy 7, Resident Evil 2 und der Definitive Edition von Age of Empires. Und dann ist da noch ein gewisses World of Warcraft in Arbeit, das in der Classic-Version das MMO-Spielgefühl von 2004 aus der Versenkung holen will. Nix mit Erweiterungen, fliegenden Mounts und Gildenbanken also, dafür wieder nervenaufreibende 40-Helden-Raids und ewiges Sparen, bis man sich ein flugunfähiges Reittier nebst Führerschein leisten kann. Und wenn Blizzards Rückschritt Erfolg hat, stehen uns Burning Crusade, Cataclysm und die übrigen Erweiterungen ebenfalls postwendend als »Classic-Editionen« ins Haus, wetten? Dann aber hoffentlich ohne Lootboxen. ★



In der Mitte der Gesellschaft: Bundeskanzlerin Angela Merkel eröffnet die Gamescom 2017. Das liegt sicherlich auch am Wahlkampf, dennoch ein symbolträchtiger Akt. (Foto: Franziska Krug / Getty Images for BIU)



Die Switch ist vom Start weg ein Erfolg. Neben den Nintendo-üblichen Verdächtigen wie Mario und Link toben hier aber auch Doom-Marines und Skyrim-Drachen. Und demnächst natürlich Pokémon.

2017: Highlights, Enttäuschungen, Geheimtipps

DAS HABEN WIR GESPIELT

Michael betete einen Wurm an, Johannes stolperte über einen Namen. Und über Sandro wunderte sich irgendwann einfach niemand mehr. Die letzten zwölf Monate waren voll von persönlichen Höhepunkten, Enttäuschungen und Spielen, die uns echt überrascht haben.

HIGHLIGHT

Endlich wieder zu Hause!



Petra Schmitz @flausensieb

Es ist alles ganz, ganz schlimm: Wenn ich morgens rechtzeitig aus dem Bett komme, dann schmeiß ich vor der Reise ins Büro den Rechner an, um die täglichen Quests in Guild Wars 2 zu erledigen. Schuld daran ist Path of Fire! Dass ich das Addon spielen würde, war klar, dass es mich aber wieder so für Guild Wars 2 gewinnen würde? Das hätte ich nun nicht gedacht. Es hat mich sogar so zurückgewonnen, dass ich mir inzwischen endlich meine ersten zwei legendären Waffen (Frostfang und Heuler, Baby! geleistet habe. Und aktuell auf meine dritte (Chuka und Champawat, ja, das ist eine Waffe) hinarbeite. Wer mit dem ersten Addon Heart of Thorns so ein bisschen den Glauben an ArenaNet und – wie ich – im Dschungel dauernd die Orientierung verloren hat, wird sich in Path of Fire gleich wieder wie zu Hause fühlen. Und die neuen Reittiere sind eine so große Bereicherung für das gesamte Spiel, dass ich mich frage, wie ich jemals ohne die Viecher auskommen konnte. Wer einmal mit seinem Greif vom Leuchtturm in Löwenstein aus über die gesamte Stadt geflogen ist, weiß genau, was ich meine.

GEHEIMTIPP

Ich fühle mich gedrückt



Markus Schwerdtel @kargbier

Die Schultern zu breit, die Köpfe zu klein, die Waffen zu groß: Eigentlich mag ich ihn nicht besonders, den Stil des Comiczeichners Joe »Joe Mad« Madureira. Die von ihm mitgestalteten Spiele (Darksiders!) finde ich aber irgendwie immer super. Und da ist Battle Chasers: Nightwar keine Ausnahme. Das liegt aber wohl vor allem daran, dass der Titel von der Optik mal abgesehen alle meine Knöpfe drückt. Ich liebe Rundenkämpfe im Stil japanischer Rollenspiele, davon gibt es in Nightwar jede Menge und sie sind durch einige Kniffe (Standardattacken füllen zum Beispiel Mana auf) besonders anspruchsvoll. Dazu gibt's eine riesige Oberweltkarte zum Abgrasen. Oberweltkarten sind immer super. Außerdem mag ich einzigartige Charaktere, und auch davon hat das Spiel mit dem sanften Kampfroboter Calibretto oder der ungewöhnlichen Heldin Gully (ein Mädchen als Tank?!) genügend. Kurz: Battle Chasers liefert ein rundes Gesamtpaket und ist immer wieder mal für ein paar Stunden gut. Und wenn das Ding für Nintendos Switch erscheint, spiele ich es im Zug gleich noch mal durch.

 Der Kurzbogen Chuka und Champawat aus Guild Wars 2 ist nach zwei Orten in Indien benannt.

GEHEIMTIPP



Christian Fritz Schneider @GrummelFritz

Geheimer geht's wohl kaum

Wenn ein Spiel laut Steamspy weniger als tausend Käufer gefunden hat, und wenn ich dieses Spiel dann empfehle, kann ich wohl endlich mal von einem echten Geheimtipp sprechen. Aber Iron Wings ist nicht nur wegen seiner schlechten Verkaufszahlen mein Geheimtipp 2017, sondern auch wegen der »größtenteils negativen« Steam-Bewertungen. An denen muss man sich mit seinen 20 Euro erst mal vorbeitrauen. So viel will das winzige italienische Entwicklerstudio Naps Team nämlich für seine Action-Flugsimulation haben. Und ja, Iron Wings hat viele Schwächen, vorne und hinten merkt man das kleine Entwicklungsbudget. Aber anderseits war ich selten so überrascht, was ein Team durch Einfallsreichtum aus seinen wenigen Mitteln machen kann und ein Spiel abliefert, das fast immer toll aussieht, sich rasant spielt und die Flugaction so filmreif inszeniert, wie es selbst große Produktionen wie das in die Jahre gekommene Blazing Angels nicht geschafft haben. In einem Genre, das längst einen stillen Tod gestorben ist, hält Iron Wings seine kleine Fahne hoch. Und ich schwenke sie gerne.

HIGHLIGHT



Philipp Elsner @GameStar_de

Zurück zum Singleplayer

Wolfenstein 2 macht so vieles richtig, dass ich gar nicht weiß, wo ich anfangen soll. Zuerst mal ist es ein reiner Singleplayer-Shooter, der sich auf seine Story und die Charaktere fokussiert - hier gibt's keinen Multiplayer-Modus, keine Lootboxen, keine Ranglisten. In den letzten Monaten und Jahren habe ich so viele Online-Shooter gespielt, dass mir gar nicht mehr klar war, wie sehr ich so etwas vermisst habe! Neben der tollen Geschichte und den vielen skurrilen bis tragischen Figuren begeistert mich aber auch die Spielmechanik. Denn Wolfenstein 2 funktioniert als Ego-Shooter brutal gut, die Waffen klingen satt, fühlen sich mächtig an und Gegner zerplatzen... äh, ich meine, sie reagieren mit befriedigendem Trefferfeedback! Außerdem fügen sich die Upgrades für den Helden und seine Waffen super in das klassische Shooter-Gameplay ein und wirken nicht aufgesetzt. Wolfenstein 2 stellt damit meinen Glauben an die Zukunft von guten Singleplayer-Shootern wieder her. Denn so ein Erlebnis liefert mir keine Runde PUBG, kein Match in Rainbow Six: Siege und keine Operation aus Battlefield 1.

ENTTÄUSCHUNG



Dimitry Halley @dimi_halley

Ich lag so falsch

Als ich im April 2017 bei der Enthüllung von Battlefront 2 auf der Star Wars Celebration in Orlando vor Ort war, verließ ich den Saal mit einem breiten Grinsen. Eine Singleplayer-Kampagne, in der man ein imperiales Elite-Kommando spielt? Multiplayer-Schlachten aus allen Star-Wars-Ären? Ich proklamierte Battlefront 2 vor vielen Monaten als mein potenzielles Highlight des Jahres 2017. Als ruhmreiches Zeichen, dass Dice aus den Fehlern des ersten Serienreboots lernen würde. Stattdessen: Lootboxen, Mikrotransaktionen und so ziemlich jede profitmaximierende Praktik gruben sich so tief in die Spielmechaniken, dass das Internet darüber explodierte. Spiele ich Battlefront 2 trotzdem? Ja, aktuell zeigt mir die Origin-Uhr knapp 70 Stunden an, in denen ich prächtig unterhalten wurde. Denn unter dem Berg an Problemen steckt immer noch ein spaßiger Star-Wars-Shooter, der mir grandiose Fan-Momente beschert. Aber das ändert nichts an der ernüchternden Wahrheit: Battlefront 2 ist eine Enttäuschung. Und die Gaming-Zukunft von Star Wars war lange nicht mehr so ungewiss.

Orlando ist dank Disney World und dank des Universal Orlando Resorts die Tourismus-Hauptstadt der USA.

ENTTÄUSCHUNG

Es hätte so schön werden können!

Maurice Weber @Froody42



Meine Enttäuschung des Jahres ist nicht einmal ein schlechtes Spiel. Im Gegenteil! Spellforce 3 wirkte so perfekt auf meine Vorlieben zugeschnitten, dass ich mich schon das ganze Jahr darauf gefreut habe. Und dann dieser Release! Die Testversion ließ sich vor lauter Bugs nicht einmal durchspielen. Die finale Steam-Fassung war in einem besseren Zustand, aber immer noch längst in keinem guten. Keine drei Stunden konnte ich Spellforce 3 einfach mal ungehemmt genießen, ohne dass mir der nächste Fehler reingrätschte. Ja, die Entwickler patchen fleißig – aber warum zum Geier sind sie überhaupt sehenden Auges in diesen Release marschiert? Die Probleme waren in der Testversion allesamt absehbar! Und man macht nur einmal einen ersten Eindruck, man spielt ein Spiel nur einmal zum ersten Mal. Was bringt es, das Weihnachtsgeschäft mitzunehmen, wenn dafür die Steam-Reviews unter die magische Siebziger-Grenze fallen? Spellforce 3 hätte es verdient gehabt, einen großartigen Ersteindruck hinzulegen. Nur dafür hätte man eben den Release verschieben müssen.

HIGHLIGHT

Wie ich aus Versehen zum Massenmörder wurde

Heiko Klinge @HeikosKlinge



Ich schaue vor der Party, wann die letzte U-Bahn fährt, habe einen stets ordentlichen Schreibtisch und hasse nur wenig mehr als Unpünktlichkeit. Ja, ich bin ein Pedant. Tja, und dann habe ich Divinity: Original Sin 2 gespielt und sollte eigentlich nur von einer Gefängnisinsel fliehen. Aber weil ich als Pedant natürlich jedes Gebiet immer bis auf den letzten Quadratzentimeter erkunden muss, bin ich schnurstracks in ein Ritual voller hochstufiger Bösewichte gestolpert, bei dem ich nur so mittel erwünscht war. »Keine Panik«, dachte ich mir, »kannst dich ja noch rausreden.« Konnte ich nicht. Also musste ich das geniale Kampfsystem voll ausschöpfen und mich zum Sieg durchknobeln. Dass anschließend sämtliche Wachen der Insel von dem Massaker erfuhren und Jagd auf mich machten, konnte doch niemand ahnen! So passierte das Undenkbare: Der Pedant in mir war besiegt, der »echte« Rollenspieler geweckt. Die Brillanz von Original Sin 2 liegt darin, dass es keinen perfekten Weg gibt. Sondern nur das, was ich in meiner Rolle für richtig halte – mit entsprechenden Konsequenzen.

GEHEIMTIPP

Endlich was für den Bürokraten in mir

Sandro Odak @riperl



Wie ist eigentlich das Leben eines Cops so, der sich nicht durch die Mafia ballert? Wie ist der ganz stumpfe, bürokratische Alltag? This is the Police beantwortet das, und zwar ein bisschen stumpf und bürokratisch. In diesem Polizei-Spiel fahre ich nicht Streife, ich nehme niemanden fest, eröffne nie das Feuer. Stattdessen sitze ich mir den Hintern im Büro platt und verteile Polizisten und Fahrzeuge auf Notrufe. Drumherum gibt es zwar eine ganz unterhaltsame Geschichte um einen korrupten (oder eben ehrlichen) Cop, aber die zieht sich in der Mitte ganz schön. Ist mir aber egal, ich hab This is the Police nämlich durchgespielt, als ich krank im Bett lag. Und es blieb mir deutlich besser in Erinnerung als jedes AAA-Feuerwerk davor oder danach. Wenn in euch auch ein kleiner Bürokrat steckt, verrat' ich euch jetzt mal ein Geheimnis: Manchmal komme ich abends nach Hause, lade einen alten Spielstand und verteile wieder Polizistenköpfe auf Notrufe. Weil's irgendwie beruhigt. Ich hoffe nur, dass die echten Notruf-Dispatcher nicht so ein schlechtes Urteilsvermögen haben wie ich.

GEHEIMTIPP



Johannes Rohe @DasRehRohe

Wie heißt das?

Meinen Geheimtipp 2017 habe ich in diesem Jahr wirklich jedem ans Herz gelegt, der im Entferntesten etwas mit Gaming am Hut hat – ob er wollte oder nicht. Und jedes Mal stand ich vor demselben Problem: Ich weiß bis heute nicht, wie man dieses verflixte Spiel ausspricht! The Sexy Brütel? Brutel? Brühtahl? Brühtäil? Aber eigentlich ist das auch egal, wichtig ist tatsächlich nur, dass ihr danach den (Online-)Shop eures Vertrauens aufsucht und auf »Kaufen« drückt. Ach, ihr wollt vor dem Kauf wissen, worum es in dem Spiel geht? Okay: In The Sexy Brutale erkundet ihr ein Herrenhaus, in dem seltsame Dinge vorgehen. Die Bediensteten drehen durch und ermorden die Gäste eines Maskenballs – wieder und wieder und wieder. Das ganze Anwesen steckt nämlich in einer Zeitschleife und ihr mittendrin! Um zu entkommen, müsst ihr die Morde aufklären und verhindern. Die Rätsel sind großartig, die Story ist fesselnd, das Artdesign und die Musik sind famos. Der einzige Wermutstropfen: Das Adventure ist dann doch ziemlich leicht und deshalb etwas zu schnell vorbei.

HIGHLIGHT



Michael Herold @michiherold

Die Jagd nach dem Chicken Dinner

112 Stunden. So viel Zeit habe ich laut meiner Steam-Bibliothek in den letzten neun Monaten mit dem Spielen von Playerunknown's Battlegrounds verbracht. Ich kann mich nicht erinnern, dass mich jemals zuvor ein Spiel ohne Story, ohne Kampagne und mit nur einer einzigen Multiplayer-Karte (bis zum Release der Wüsten-Map Miramar) so lange und so sehr begeistert hat. Doch PUBG hat es geschafft, trotz der immer wiederkehrenden Lags und der Serverprobleme mein absolutes Highlight und Spiel des Jahres 2017 zu werden. Und mit dieser Meinung bin ich offensichtlich nicht ganz allein: Inzwischen verzeichnet der Battle-Royale-Shooter täglich knapp drei Millionen gleichzeitig aktive Spieler und schlägt damit sogar das Massenphänomen Dota 2. Die simple Spielidee von Battlegrounds (100 Spieler landen auf einer Insel, nur einer kann überleben) ist so fantastisch umgesetzt, dass ich nicht anders kann als eine Runde nach der anderen zu starten. Ich will schließlich dieses verdammte Chicken Dinner! Und dann noch eins! Und noch eins! Und noch eins ...

GEHEIMTIPP



Michael Graf @Greu_Lich

Das beste Spiel 2017 ist von 2016

Es ist passiert, sie haben mich erwischt. Die verdammten Service-Games haben mich erwischt. Denn ich habe 2017 längst nicht so viele unterschiedliche Spiele ausprobiert, wie ich eigentlich wollte. Schuld ist Stellaris, ein Spiel von 2016. Immer wieder lockt mich diese Sirene zurück in den Weltraum und weg von all den anderen Spielen. In Stellaris kann und will ich nämlich immer wieder mit neuen Kombinationen von Regierungstypen, Ethnien, Schiffsdesigns und Mini-Quests experimentieren. Wo sonst darf ich Kopfsalate mit Schwarmbewusstsein regieren? Oder tiefreligiöse Pazifistenvögel? Wo darf ich einem interdimensionalen »Wurm« huldigen, der die Vergangenheit manipuliert? Stellaris ist und bleibt ein Quell schöner SciFi-Geschichten und eines der besten Beispiele für »Emergent Storytelling«, für Geschichten, die aus Spielmechanik entstehen, umrahmt von Quests. Ja, viele dieser Geschichten finden in meinem Kopf statt, Stellaris lebt von meiner Fantasie. Aber es spielt eben auch so gekonnt mit bekannten SciFi-Motiven, dass es diese Fantasie immer wieder wachkitzelt.

Dass die Wüsten-Map in PUBG Miramar heißt, ist ja auch wundervolle Ironie. Immerhin bedeutet das Wort »Meerblick«.



Zukunftsorakel

SO WIRD 2018

Werden die kommenden Monate nur eine Potenzierung von 2017? So schlimm das in einigen Belangen auch klingen mag, es ist sehr wahrscheinlich. Von Petra Schmitz

Wer unseren Rückblick auf 2017 (ab Seite 22) bereits gelesen hat, der hat tatsächlich schon einen ziemlich guten Eindruck davon, was 2018 passieren … nun, könnte. Prognose-Artikel sind bekanntlich keine Fakten. Doch viele der Trends des Vorjahres dürften uns auch in den kommenden Monaten begleiten. Etwa, weil sie noch mächtig im Rollen sind, oder weil sie sich entgegen der Erwartungen nicht zu echten Trends entwickeln konnten. Das Trendigste an VR ist aktuell wohl, über VR als vermeintlichen Trend zu reden. Aber – und das ist nicht mal eine wahnsinnig gewagte These – 2018 wird das allgemeine Interesse an diesem Thema zumindest für eine begrenzte Zeit sprunghaft ansteigen. Denn dann wird VR mit all seinen Implikationen auch außerhalb von Games- und Technikveröffentlichungen ein ganz heißes Eisen werden.

Ready Player One

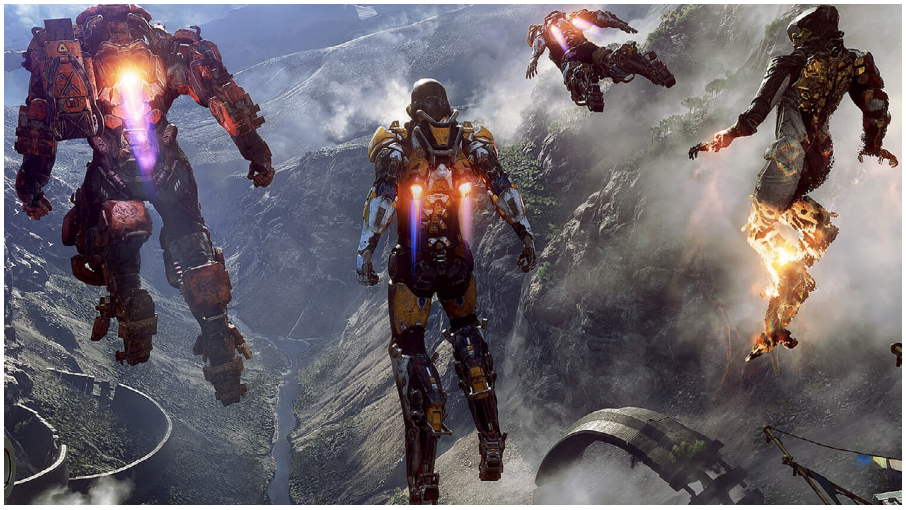
Am 30. März soll Steven Spielbergs neuer Film in die Kinos kommen: »Ready Player One«. Der Film basiert auf dem gleichnamigen und überraschend erfolgreicher SciFi-Roman. Darin wird eine dystopische Zukunft gemalt, in der sich die Menschen nahezu durchgängig in einer virtuellen Realität (OASIS genannt) aufhalten. Wo sie in bester Rollenspielmanier durch das Verdreschen von Mobs aufleveln, sich neue Ausrüstung besorgen, aber auch in die Schule oder zum Tanzen gehen. Nicht nur die Kinomagazine werden sich »Ready Player One« widmen. Feuilletons werden sich daran abarbeiten, es wird mal mehr, mal weniger fundierte Berichte darüber geben, wie realitätsnah der Film bereits ist oder noch werden wird. Kurz: VR wird plötzlich in aller Munde sein. Ein nicht zu unterschätzender Katalysator für den Trend, der vielleicht 2018 endlich einer wird. Denn die Verkäufe der Brillen waren zuletzt – wenn auch nur minimal – rückläufig, hauptsächlich zu Lasten der Vive, während preiswertere Modelle wie das Gear VR von Samsung oder auch die Rift dank einer temporären Preissenkung zulegen konnten. Spannend aber, inwiefern Microsofts Mixed Reality (Microsofts schmissiger Überbegriff für VR und AR) den Markt 2018 aufmischen wird. Eines der Hauptziele des Unternehmens ist beziehungsweise war es, die Hardware preiswerter und nutzerfreundlicher zu gestalten, inzwischen sind schon mehrere Headsets auf dem Markt, die auf Microsofts Hololens-Technik basieren. Ein anderes Ziel ist, mit entsprechender Software den Wunsch nach den Headsets zu steigern, ein VR-Spiel im Halo-Universum ist zumindest schon angedeutet worden. Und auch Steam soll die Mixed Reality unterstützen, aktuell befindet sich das Projekt im kostenlosen Early Access auf Steam. Denn immerhin: Das amerikanische Marktforschungsunternehmen Grand View Research prognostiziert dem VR-Markt einen Wert von knapp über 45 Milliarden Dollar – für 2025. Zum Vergleich: Für 2017 sind 108 Milliarden Dollar (Quelle: Newzoo.com) an Einnahmen für den gesamten Spielemarkt vorausgesagt, endgültige Zahlen liegen noch nicht vor.

Pokémon GO. Und dann?

Wo wir gerade schon kurz die Augmented Reality tangiert haben: Nach dem wahnwitzigen Erfolg von Pokémon GO hatte doch je-



Der Kinofilm »Ready Player One« könnte dem Thema VR mächtig Auftrieb geben. Wird der vermeintliche Trend dann wirklich einer? (Bild: Warner Bros.)



Spannend wird, wie Bioware und Electronic Arts mit dem Thema Mikrotransaktionen und Lootboxen bei Anthem umgehen werden. Hoffentlich extrem vorsichtig.

der erwartet, dass die AR-Spiele durch die Decke gehen, oder? Tatsächlich gibt's auch schon eine ganz schöne Menge für Handys und Tablets, aber keines hat bisher auch nur ansatzweise am Erfolg der Monsterjagd von Niantic kratzen können. Dass die Augmented Reality aber tatsächlich in den kommenden Jahren ein größeres Thema werden dürfte, deutet sich schon durch Microsofts Mixed Reality an. Und dass AR für den PC-Spieler keine große Bedeutung hat, ist dabei ein Irrtum. Je komplexer und aufwändiger die Projekte, desto mehr Rechenleistung benötigen wir. In dem Zusammenhang: Wer erinnert sich noch an Microsofts Hololens-Demo von 2015, in der ein virtueller Roboter durch eine wirklich im Raum stehende Holzwand brach und dann beschossen wurde? Das war ziemlich cool!
Apples ARKit, ein Entwicklungstool, das die Erstellung von komplexen AR-Angeboten extrem vereinfachen soll, wird den Markt zusätzlich spannend gestalten. Auch Pokémon GO wurde schon mit einem ARKit-Update versehen und ist dadurch tatsächlich um einiges interaktiver geworden.

Und dann ist da noch Magic Leap! Die erste AR-Brille, die so richtig SciFi-Feeling rüberbringen dürfte. Das Ding besteht ganz genau aus einer Brille, einem kleinen Controller und einem Mini-Rechner, den man sich an den Hosenbund klemmen kann (was hoffentlich niemand tun wird). Magic Leap soll unsere Realität etwa durch einen in die Umgebung projizierten Browser erweitern. Und bald schon wird die Magic Leap für Software-Entwickler verfügbar sein. Die Zukunft, da ist sie endlich! Aber dass AR bereits 2018 so viel Momentum aufnimmt, um zu einem ernstzunehmenden Trend im Spielemarkt heranzuwachsen, das wagen wir dann doch zu bezweifeln. Es fehlt mindestens ein zweites Ding vom Kaliber eines Pokémon GO oder eben eine Must-have-Anwendung für die Mixed Reality.

Mal so richtig schön durchmonetarisieren

Momentum ist übrigens ein schönes Stichwort. Das ist nämlich nicht nur der schicke englische Begriff für den deutschen Impuls bzw. für Schwung oder Wucht, sondern auch der Name für eine angebliche und von EA konstant dementierte Mauschelei bei FIFA, um auch schlechtere Spieler bei der Stange zu halten – oder eben besonders gute zwischendurch mit schlechten Ergebnissen zu »motivieren«. Und mit FIFA und seinem Ultimate Team (FUT) stehen wir auch schon mitten im Schlamassel der Mikrotransaktionen und Lootboxen. Die uns auch 2018 nicht aus ihren Fängen lassen werden. PUBG experimentiert seit Anfang Januar mit Lootboxen auf dem Testserver rum. Zuvor gab's auch schon Kisten mit zufälligen Inhalten zu kaufen, aber nur mit Ingame-Währung, die neuen kosten echtes Geld. Immerhin: Bei PUBG bleibt's erstmal bei rein kosmetischem Kram, der keinerlei Auswirkungen auf den Ausgang eines Matches haben sollte. Dass sich in absehbarer Zeit noch mal ein Publisher so eine Nummer wie Electronic Arts mit Battlefront 2 traut, ist unwahrscheinlich.

Trotzdem werden 2018 weiterhin Grenzen ausgelotet: Wo machen unsere Spieler dicht? Was geht, was geht nicht? Und: Was bemerken sie? Dass die Spieler pfiffiger sind, als es sich die menschlichen Rechenschieber bei den Publishern träumen lassen, haben erst Ende November 2017 Activision und Bungie erleben müssen, als sie heimlich, still und leise während eines Double-XP-Wochenendes die für ein Bright Engram (Lootbox-Equivalent von Destiny 2) nötigen 80.000 Erfahrungspunkte auf das Doppelte angehoben haben. Das allein ist schon nicht die feine Art, wenn man aber bedenkt, dass man die Bright Engrams auch mit echtem Geld kaufen kann, wird die verschwiegene XP-Anpassung mehr als bedenklich. Kein Wunder, dass die Fans mild ungehalten wurden. Inzwischen ist das aber fast Schnee von gestern, der neue Aufreger nennt sich Eververse. Dahinter verbirgt sich ein Shop, in dem nicht nur kosmetische Items, sondern auch nützliche Rüstungen gegen Echtgeld verkauft werden. Theoretisch kann man sich den Kram erspielen, aber die dafür nötigen Summen der Ingame-Währung liegen lächerlich hoch. Das Destiny-2-Forum quillt über mit Beschwerden.

Neue Abgründe?

Wir sind überdies gespannt, ob Electronic Arts seine in Entwicklung befindlichen Systeme DDA und EOMM (für beide wurden schon 2016 Patente beantragt) umsetzen wird. Von vorne: Die Abkürzung DDA steht für »Dynamic Difficulty Adjustment«, eine Mechanik, die einsetzt, wenn ein Spieler immer wieder scheitert oder wenn ein Spiel zu einfach für ihn wird und er beginnen könnte, sich zu langweilen. Dann passt DDA den Schwierigkeitsgrad entsprechend an, um den Spieler bei Laune – will sagen: im Spiel zu halten. Wohlgemerkt in Singleplayer-Spielen, die uns künftig ja auch möglichst lange beschäftigen und so zum Kauf von DLCs, Lootboxen & Co. animieren sollen.

EOMM (»Engagement Optimized Match-Making framework«) geht noch einen Schritt weiter und soll beim – wie der Name schon sagt – Matchmaking in Multiplayer-Spielen eingesetzt werden. Statt gleichwertige Spieler gegeneinander antreten zu lassen, legt es EOMM darauf an, die für die Spielerbindung besten Ergebnisse zu erzielen. Spieler, die dreimal hintereinander verlieren, legen das Programm eher zur Seite als solche, die zuerst verloren haben, dann ein Unentschie-

Auch sehr trendy

1. Battle-Royale-Spiele

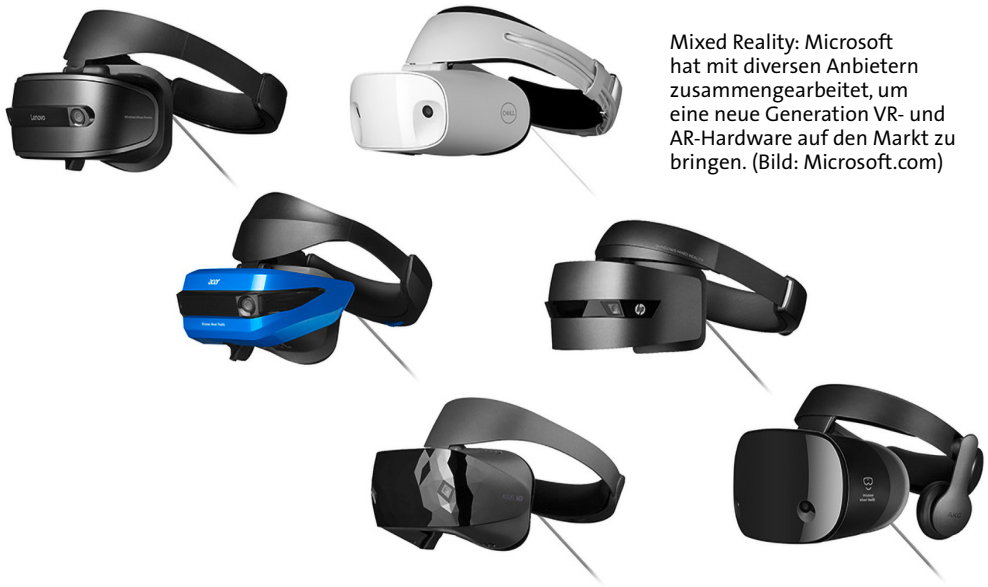
Kann man ein einziges Spiel schon als einen Trend bezeichnen? Im Falle von PUBG ist das sicherlich zulässig, aber wir rechnen für 2018 mit diversen Nachmachern. So was lässt man nicht auf der Straße rumliegen! Immerhin hat Epic wegen Fortnite schon die Entwicklung des neuen Unreal Tournament auf Eis gelegt. Ach ja: Das heißt nicht, dass all diese Klone auch erfolgreich sein werden.

2. E-Sport

Sollte der E-Sport etwa auch hierzulande mal so richtig ins Rollen kommen? Laut dem BIU hat sich bereits 2017 jeder vierte deutsche Spieler mit dem Gedanken anfreunden können, sich in einem lokalen E-Sport-Verein zu engagieren. Finden wir gut. Blizzard wiederum startet seine eigene Overwatch-Liga, um zu beweisen, dass auch »kleinere« Shooter (also alle außer Counter-Strike) E-Sport-Erfolge feiern können. Das ist ein Pilotprojekt auch für andere Entwickler und Publisher: Wenn Overwatch Erfolg hat, sind die nächsten Liga-Nachahmer reine Formsache.

3. Digitale Käufe

Lootboxen und Mikrotransaktionen sind das Böse? Könnte man inzwischen ja durchaus annehmen, aber allein im ersten Halbjahr 2017 wurden nur in Deutschland 400 Millionen Euro für zusätzliche digitale Güter ausgegeben. Für den Kauf von Spielen selbst waren es knapp über 500 Millionen Euro. (Quelle: BIU)



Mixed Reality: Microsoft hat mit diversen Anbietern zusammengearbeitet, um eine neue Generation VR- und AR-Hardware auf den Markt zu bringen. (Bild: Microsoft.com)

den und dann einen Sieg verbuchen können. Entsprechend soll EOMM stärkere und schwächere Spieler einander zuweisen. Das ist nichts weltbewegend Neues, Blizzard etwa verfährt bei Starcraft 2 schon seit Jahren ähnlich; Wargaming hat eine ähnliche Mechanik für World of Tanks patentiert, setzt sie aber nach eigener Aussage nicht ein. Allerdings sagen weder Blizzard noch Wargaming, dass man das System auch auf jeden anderen Aspekt eines Spiels anwenden könne. Das tut aber EA: »Moreover, we can even change the objective function to other core game metrics of interest, such as play time, retention, or spending.« Also: »Wir können sogar die Zielfunktion auf andere Kennmessdaten der Spiele anwenden, etwa Spielzeit, Verweildauer oder Ausgaben.« Und so stellen wir uns jetzt mal alle vor, wie ein Spieler eine Lootbox öffnet, darin nur Geraffel, in der nächsten dann schon was ganz Nettes und in der dritten anschließend einer der Hauptpreise. Und dann kauft er gleich noch mal drei Lootboxen. Mindestens!

Dass Spielerbindung und Monetarisierung Hand in Hand gehen, betrifft übrigens nicht nur Spiele von EA. Wer ein Spiel intensiv nutzt, ist deutlich eher bereit, dafür weiteres Geld auszugeben als jemand, der es nur ab und zu mal anfasst. Trotzdem: Gegen EAs Pläne wirken etwa Activisions Versuche, unsere Gier zu kitzeln, fast schon niedlich: In Call of Duty: WW2 wird uns gezeigt, wie andere ihre Lootboxen öffnen (inklusive Jubel-Emote der Spielerfiguren). Das System, das uns bevorzugt mit Spielern in Matches zusammenwerfen soll, die schnieke Echtgeld-Klamotten oder -Waffen tragen, um uns zum Shoppen zu bewegen, wurde von Activision 2015 zum Patent angemeldet, kam aber bisher noch nicht zum Einsatz. Wir sollten 2018 also noch mehr die Augen offenhalten, wenn wir Spiele mit Service-Komponenten, Lootboxen und Mikrotransaktionen spielen, als wir es ohnehin hoffentlich schon immer getan haben. Und weil wir gerade schon mal dabei sind: Ja, die Service-Games von 2017 werden uns auch 2018 begleiten, immerhin sind die Dinger auf Langlebigkeit ausgelegt. Und ein paar neue wird's auch geben.

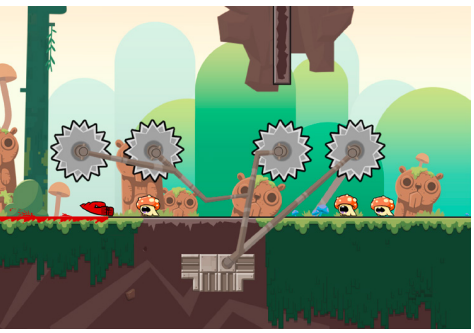
David gegen Goliath

Was aber, wenn man keine Lust darauf hat, sich mit Leib und Seele einem einzigen Spiel über Monate hinzugeben, um vielleicht irgendwelchen Klamottenskins hinterherzujagen? Die Zeiten, in denen uns Ubisoft und Co. regelmäßig mit neuem Futter versorgt haben, scheinen jedenfalls vorbei zu sein. Ein Extrembeispiel gefällig? 2010 veröffentlichte Electronic Arts plattformübergreifend 58 Spiele und Addons, 2017 waren es gerade mal sechs. Sechs! Das ist mindestens erstaunlich, zeigt aber sehr deutlich, dass wir, wollen wir Abwechslung und Vielfalt, auch 2018 vermehrt auf die Indies ausweichen müssen. Vor gar nicht allzu langer Zeit noch belächelt, haben sie sich zu einer so festen wie wichtigen Größe entwickelt. Die Indies trauen sich was, die Indies erzählen die Geschichten, die uns bewegen, die Indies halten unseren Spieleralltag facettenreich, die Indies erfinden die Spiele immer wieder neu. Aber auch 2018 werden gerade die unabhängigen Studios mit der schier zahllosen Konkurrenz und begrenzten Werbemitteln zu kämpfen haben. Und wir mit dem Überangebot, aus dem wir uns die Perlen mühsam raussuchen müssen. Zur Veranschaulichung des Dilemmas: 2017 wurden über 6.000 neue Spiele auf Steam veröffentlicht, im Schnitt pro Tag also mehr als 16. Immerhin haben inzwischen auch die traditionellen Publisher den Wert und die Kreativität der unabhängigen Entwicklerteams erkannt. EA etwa finanziert im Rahmen seines EA-Originals-Programms das Koop-Gangsterspiel A Way Out, das vom schwedischen Indie-Team Hazelight Studios entwickelt wird. 2K Games wiederum hat jüngst ebenfalls ein eigenes Indie-Partnerprogramm namens Private Division angekündigt. Das kann eine Chance für kleine Teams sein – so lange auf den Indie-Teams kein zu großer Monetarisierungsdruck lastet. Wenn in A Way Out plötzlich Lootboxen & Co. auftauchen, dürften die Indie-Sympathien schneller verpuffen als E-Zigarettendämpfe in einem Orkan.

Endlich eine Krankheit

Dieses 2018 wird 2017 also sehr, sehr ähnlich. Übrigens vielleicht auch in Bezug auf das Wettrennen bei den Konsolen. Das aktuell heißeste Gerücht? Dass es schon Devkits für die PlayStation 5 gibt. Wenn dem so sein sollte, dann dürfen jetzt alle PC-Spieler, die sich eine ganz lange Zeit mit ständigen und sackteuren Hardware-Updates rumgeärgert haben und deswegen neidisch auf die Konsolenmenschen schauten, jetzt mal ordentlich lachen. Auch wenn die PS5 sicherlich nicht vor 2019 erscheint.

Ein Grund zur Freude ist übrigens auch, dass die Weltgesundheitsorganisation die Spielesucht alsbald als Krankheit klassifizieren dürfte. Das klingt komisch, aber für die Betroffenen bedeutet das eine enorme (finanzielle) Erleichterung, weil dann die Krankenkassen bei Therapiemaßnahmen deutlich eher bezahlen. Apropos Therapie: Auch die Therapiezentren und die Forschung werden davon profitieren. Allerdings hören wir schon wieder irgendwelche Stammtischpolitiker, die sich das für Stimmungsmache und Stimmenfang ganz groß auf die Parolen-Agenda schreiben: »Spiele müssen weg. Die machen süchtig!« Und was machen wir 2018, wenn wir nicht gerade Lootboxen ausweichen und bei Stammtischparolen weghören? Wir spielen. Hoffentlich mit ganz viel Freude! ★







Für die Vielfalt sind auch 2018 wieder die Indie-Spiele zuständig. Von links nach rechts: Super Meat Boy Forever, Mosaic und No Truce with the Furies.

OMEN by HP

GO BEYOND LIMITS



OMEN X NOTEBOOK | DAS ERSTE OMEN OVERCLOCKING-NOTEBOOK

#DOMINATETHEGAME

Mehr OMEN: www.hp.com/go/omenbyhp

© Copyright 2018 HP Development Company, L.P. Microsoft und Windows sind eingetragene Marken bzw. Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Bildschirmdarstellungen simuliert; Änderungen vorbehalten. Apps separat erhältlich, Verfügbarkeit variiert.

Windows

Das bislang beste Windows für PC-Gaming.

Von A bis S

DIE WICHTIGSTEN SPIELE 2018

Vorweg: Die folgenden Seiten erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit, immerhin werden gerade während der E3 viele 2018er-Spiele erst noch offiziell angekündigt. Vielleicht auch eins, das mit »Z« beginnt? Allerdings ist die Liste auch ohne ein Zelda für den PC oder ein neues Zork schon recht vielversprechend.

Anno 1800

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Ubisoft**
Entwickler: **Blue Byte** Termin: **4. Quartal 2018**

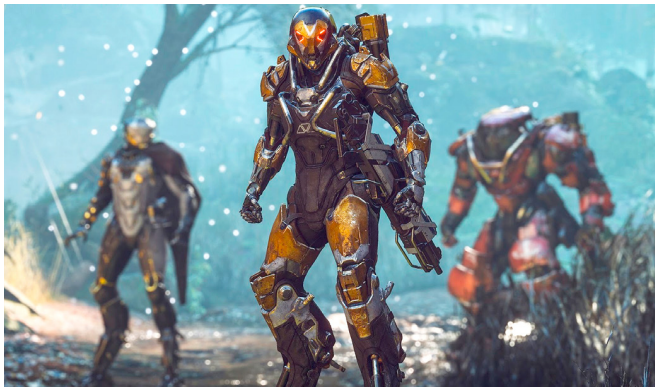
Endlich wieder zurück in die Vergangenheit! Mit Anno 1800 geht's endlich wieder historisch in der Serie zu. Zum mittlerweile siebten Mal besiedeln die Spieler Inselwelten, errichten zahlreiche Gebäude und erfüllen die Bedürfnisse ihrer Untertanen. Spielerisch kombiniert Anno 1800 viele Elemente des bislang besten Serienteils Anno 1404 mit den Stärken des direkten Vorgängers Anno 2205. So kehren sowohl die zufallsgenerierten Inselwelten als auch der Konkurrenzkampf mit KI-Gegnern aus Anno 1404 zurück. Friedlicher Handel ist ebenso möglich wie militärische Konfrontation. Schlachten werden dabei wieder direkt in der Heimatregion ausgefochten. Vom direkten Vorgänger erbt Anno 1800 das Ausdehnen des Imperiums auf mehrere Regionen. Anno 1800 liefert sowohl eine Story-Kampagne, als auch ein frei konfigurierbares Endlosspiel sowie einen Multiplayer-Modus.



Die Anno-Reihe feiert dieses Jahr ihren 20. Geburtstag. Hui!

Anthem

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Electronic Arts**
Entwickler: **Bioware** Termin: **4. Quartal 2018**



Untypisch für Bioware ist Anthem kein Rollenspiel, sondern ein auf Vier-Spieler-Koop ausgelegtes Action-Adventure mit Multiplayer-Komponente und Live-Service im Stil von Destiny und The Division. Wir spielen einen Freelancer (also eine Art Söldner), der in noch unbewohnte Gebiete eines bewaldeten Planeten vordringt und sie von Monstern befreit. Dabei tragen wir einen Javelin, einen Exosuit-Anzug samt Jetpack, mit dem wir springen, schwimmen und schnell laufen können. Es gibt unterschiedliche Anzug-Designs, wie beispielsweise den wuchtigen Colossus. Auch Loot spielt eine wichtige Rolle: Wir können neue Items und Ausrüstung mit unterschiedlichen Seltenheitsgraden einsammeln. Moment, hat hier gerade jemand Warframe in die hohle Hand gehustet? Grund zu besonderer Freude: Die Story schreibt Drew Karpyshyn, der Autor der ersten beiden Mass-Effect-Teile.

Aquanox: Deep Descent

Genre: **Action-Simulation** Publisher: **THQ Nordic**
Entwickler: **Digital Arrow** Termin: **1. Quartal 2018**



In Aquanox: Deep Descent schießen wir uns erneut als Kapitän eines wendigen und waffenstarrenden U-Boots durch die tiefste Tiefsee. Das Actionspiel wird der Reboot der bekannten Spielereihe von Massive Development (2005 geschlossen) aus Mannheim, deren letzter Teil, Aquanox 2: Revelation, im Jahr 2002 auf dem PC erschien. Deep Descent soll uns zunächst einmal eine frei erkundbare Unterwasserwelt bieten. Die außerdem vorhandene Kampagne bestreiten wir kooperativ mit bis zu vier Spielern. Jeder Spieler darf sein U-Boot dabei umfangreich modifizieren, etwa die Bewaffnung ändern. Die Kämpfe sollen spürbar weniger actionreich als in den Vorgängern werden und sich eher an der Taktik im Serienurvater Schleichfahrt von 1996 orientieren.

A Way Out

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Electronic Arts**
Entwickler: **Hazelight** Termin: **23.3.2018**



Bei A Way Out handelt es sich um einen Gefängnis-Ausbruch im Stil der Serie Prison Break, der ausschließlich im Zwei-Spieler-Koop gespielt werden kann, im lokalen Splitscreen-Modus oder online. Wir steuern die Knackis Leo und Vincent. Da beide unterschiedliche Aufgaben übernehmen müssen, ist Koordination das A und O. Viel verrät das Spiel nicht, wir bekommen stets nur ein Ziel und müssen uns überlegen, wie wir es erreichen. Das Gameplay variiert stark, mal schleichen wir, mal steuern wir ein Fahrzeug. Trotzdem bleiben die Tätigkeiten einfach, wir interagieren nur mit hervorgehobenen Objekten. So viel zur Mechanik. Überdies will A Way Out eine ähnlich emotional aufgeladene Story erzählen wie das Vorgängerspiel der Macher: Brothers: A Tale of Two Sons.

Beyond Good & Evil 2

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



15 Jahre nach dem von Kritikern gefeierten, vom damaligen Massenpublikum aber wenig beachteten Beyond Good & Evil kündigte Ubisoft eine Fortsetzung an. Allerdings ist »Fortsetzung« nicht ganz das korrekte Wort für Beyond Good & Evil 2, es handelt sich eigentlich um die Vorgeschichte zum Klassiker rund um die Fotojournalistin Jade, die in einem seltsamen Universum voll mit Tierwesen lebt. Beyond Good & Evil 2 wird ein Rollenspiel, das uns als Captain einer Crew von Weltraumpiraten quer durchs Universum schickt. Teils treiben wir uns dabei auf designten Welten herum, teils handelt es sich um prozedural generierte Orte. Ob das Spiel tatsächlich 2018 erscheint, ist allerdings noch nicht ganz klar, die Pläne der Entwickler sind nämlich reichlich ambitioniert.

Biomutant

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



Als Mischung aus Katze und Waschbär müssen wir in diesem Action-Rollenspiel mit Schwert, Pistolen und Mutanten-Superkräften wie Telekinese drei Aufgaben bewältigen: Erstens gilt es, den Baum des Lebens zu heilen, da die Welt wegen Umweltverschmutzung vor dem Ende steht. Zweitens müssen wir uns in einer Welt, in der es nur noch Pflanzenfresser gibt, mit dem letzten überlebenden Fleischfresser anlegen. Und drittens dürfen wir mit sechs Völkern interagieren, die über die Spielwelt herrschen. Dabei können wir die Stämme entweder vereinen und ihnen Frieden schenken, oder aber uns selbst zum alleinigen Herrscher erklären. Klingt durchaus vielversprechend für den Erstling des 2015 gegründeten Stockholmer Studios Experiment 101.

Crackdown 3

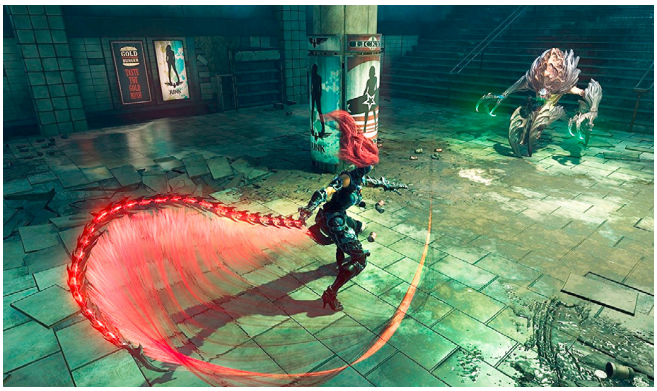
Genre: **Action** Publisher: **Microsoft**
Entwickler: **Reagent Games / Sumo Digital** Termin: **2018**



Kein gutes Zeichen: Das Actionspiel Crackdown 3 sollte eigentlich schon im Jahr 2016 erscheinen und die »Power of the Cloud« für ungeahnte Zerstörungsorgien nutzen, ist nach mehreren Verschiebungen aber aktuell als Release für irgendwann im Jahr 2018 geplant. Wie schon in den ersten beiden Crackdown-Spielen schlüpft ihr in die Rolle eines Agenten und sorgt in einer frei begeh- und befahrbaren Open-World-Stadt für Recht und Ordnung. Dazu setzt ihr etliche Waffen und Fahrzeuge ein, nebenbei könnt ihr euren Agenten in diversen Kategorien wie Agilität, Sprungkraft etc. verbessern. Darüber hinaus stehen Celshading-Optik, zerstörbare Umgebungen sowie ein Multiplayer-Modus auf der Feature-Liste. Übrigens: Die ersten beiden Teile (erschienen nur für die Xbox 360) waren bis Mitte letzten Jahres noch indiziert.

Darksiders 3

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



Eigentlich befürchteten wir nach der Pleite von Publisher THQ und der Schließung des Studios Vigil Games bereits, dass die Geschichte um die Reiter der Apokalypse nicht mehr zu Ende erzählt wird. Doch ein Team ehemaliger Vigil-Entwickler formierte sich zum neuen Studio Gunfire Games (haben neulich noch das VR-Spiel From Other Suns für die Oculus Rift herausgebracht) und setzte nicht nur die alten Teile der Reihe für die aktuellen Konsolen um, sondern begann auch mit der Arbeit an einer Fortsetzung. Hauptfigur in Darksiders 3 ist die Reiterin Wut, die sich im Stil des ersten Teils durch eine postapokalyptische Welt kämpft, um den Namen ihres zu Unrecht verurteilten Bruders Krieg reinzuwaschen. Fans der beiden Vorgänger (und des klassischen Zelda-Spielprinzips) dürften dabei auf ihre Kosten kommen.

Escape from Tarkov

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **-**
Entwickler: **Battlestate Games** Termin: **2018**



Ein heißer Anwärter auf den Titel »das nächste große Ding« ist Escape from Tarkov. Darin sind wir nicht wie in DayZ in einer persistenten Welt unterwegs, sondern begeben uns in instanzierte Raids. Die fünf bis 15 Quadratkilometer großen Gebiete durchsuchen wir nach Ausrüstung, bevor wir uns durch einen Ausgang wieder aus dem Staub machen. Damit das nicht zu langweilig wird, bevölkern KI-Feinde und andere Spieler die Welt. Wir können uns mit den anderen Spielern verbünden, sie aber auch über den Haufen schießen. Wer stirbt, verliert die gesamte Ausrüstung. Die Bildschirmanzeigen sind auf ein Minimum reduziert, das Waffenverhalten entspricht der Realität, wechselnde Witterungs- und Lichtverhältnisse machen uns zu schaffen und unsere Spielfigur muss regelmäßig essen und trinken.

Far Cry 5

Genre: **Shooter** Publisher: **Ubisoft**
Entwickler: **Ubisoft Montreal** Termin: **23.2.2018**



Far Cry 5 spielt in einer Open World im fiktiven Hope County im US Bundesstaat Montana. Wir übernehmen die Rolle eines jungen Sheriffs, der neu in die Region kommt, während der religiöse Fanatiker Joseph Seed, der sich selbst Vater nennt und die Sekte »The Project at Eden's Gate« anführt, die Region mit Gewalt abriegelt. Wie in Far Cry Primal können wir gefährliche Tiere für uns kämpfen lassen, erstmals sind aber auch Luftkämpfe in richtigen Flugzeugen möglich. Ansonsten gibt es jede Menge normale Autos, die in die Region passen, darunter zahlreiche Geländefahrzeuge. Die Kampagne funktioniert sowohl im Solo- wie auch im Zwei-Spieler-Koop. Gut: Dieses Mal darf auch der Koop-Partner eingesammelten Kram und Erfahrungspunkte behalten. Doof: Der Weltfortschritt wird wieder nur für den Host gespeichert.

Kingdom Come: Deliverance

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Deep Silver**
Entwickler: **Warhorse Studios** Termin: **13.2.2018**



Im Sandbox-Mittelalter-Rollenspiel erleben wir die Geschichte von Henry, der 1403 in die Thronstreitigkeiten des Heiligen Römischen Reichs Deutscher Nation verwickelt wird. Anfangs ist der Bub allerdings nur der Sohn eines Schmieds und entsprechend unaufgeregt sieht sein Tagwerk aus. Tatsächlich ist Kingdom Come nämlich nicht nur Rollenspiel, sondern auch ganz schön viel Simulation. Taktische First-Person-Kämpfe und ein umfangreiches, freies Skill-System ersetzen Fantasy-Elemente. In Kingdom Come: Deliverance gibt es keine Drachen, sondern ein realistisches Mittelalter. Die Quests werden mehrere Lösungsmöglichkeiten haben, die Welt reagiert dynamisch auf unsere Handlungen. NPCs haben dabei nicht bloß einen geregelten Tagesablauf: Nach Feierabend gehen sie Freizeitaktivitäten nach und lernen aus ihren Erfahrungen.

Metro: Exodus

Genre: **Shooter** Publisher: **Deep Silver**
Entwickler: **4A Games** Termin: **9.8.2018**



Yeah, endlich wieder Postapokalypse in Russland! Mit Metro: Exodus kommt im Herbst die Fortsetzung von Metro 2033 und Metro: Last Light. Erneut basiert das Spiel zumindest in Teilen auf einer Buchvorlage von Dmitry Glukhovsky. Wir schlüpfen abermals in die Rolle von Artyom, der diesmal die Metro verlassen muss, um eine Reise durch das postapokalyptische Russland anzutreten. Als Fortbewegungsmittel und Basis kommt die von den Überlebenden umgebaute Dampflock Aurora zum Einsatz. Die linearen Levels der Vorgängerspiele werden von einer Reihe größerer und nichtlinearer Karten abgelöst – inklusive Tag-Nacht-Wechsel und dynamischem Wettersystem. Trotz des Open-World-Ansatzes soll der Fokus aber auf einer spannenden Geschichte liegen, die uns gezielt von A nach B führt. Exodus orientiert sich diesbezüglich an Stalker.

Monster Hunter World

Genre: **Action** Publisher: **Capcom**
Entwickler: **Capcom** Termin: **4. Quartal 2018**



In Monster Hunter World treten wir allein oder mit bis zu drei Freunden in einer tödlichen neuen Welt gegen immer mächtigere Kreaturen an, erbeuten Ressourcen und verbessern damit unsere Ausrüstung, um anschließend noch heftigere Viecher zu besiegen. Dabei geht es nicht um sinnentleertes Monsterschnetzeln, sondern wir müssen Siedler beschützen und gelegentlich auch mal als Förster eingreifen, um den Bestand bestimmter Arten zu regulieren. Die Monster-Hunter-Reihe ist auf PlayStation- und Nintendo-Plattformen bereits seit vielen Jahren ein echter Geheimtipp mit einer begeisterten Community aus enthusiastischen Monsterjägern. World ist der erste Teil der Reihe, der es auch auf den PC schafft. Deutlich später als die Konsolenversionen, die erscheinen nämlich bereits Ende Januar 2018.

Mount & Blade 2: Bannerlord

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **-**
Entwickler: **TaleWorlds** Termin: **2018**



In der vom Mittelalter inspirierten Welt des Rollenspiels Mount & Blade 2: Bannerlord können wir tun und lassen, was wir wollen. Wir können Händler oder Kriegsheer werden, im Rahmen des Spiels stehen uns alle Möglichkeiten offen. Insbesondere die Schlachten allerdings sind das große Herausstellungsmerkmal. Kaum ein anderes Spiel bietet ein derartig vielfältiges Ritterleben. Riesige Festungen zu belagern oder zu erstürmen ist dabei nur ein Teil des Spaßes, aber ein immens wichtiger. Das höchst präzise Kampfsystem mit der Simulation nahezu jeder Mittelalter-Waffe kommt der Gaudi extrem zugute. Bedenken, dass der zweite Teil der Reihe zu casual wird, können wir nach einem ersten langen Anspieltermin zerstreuen, Bannerlord büßt im Vergleich zum Vorgänger nichts an Komplexität ein.

Der Hauptfirmensitz von 4A Games (Metro) wurde von Kiew nach Malta verlegt.

Ni No Kuni 2

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Bandai Namco**
Entwickler: **Level-5** Termin: **23.3.2018**



Und noch ein unerwarteter Neuzugang für den PC: Die Fortsetzung des hochgelobten Rollenspielmärchens Ni No Kuni, das nur für die Konsolen verfügbar ist, setzt auch ohne die Unterstützung von Studio Ghibli auf gewohnt reizvolle Anime-Optik, macht ansonsten aber viel anders als der Vorgänger. Die Helden werden ausgetauscht, die Story wird neu geschrieben, die Spielmechanik erheblich umgebaut. In den Echtzeitkämpfen von Ni No Kuni 2 unterstützen uns putzige Wichtel, die Gegner anzünden oder ablenken und Spezialattacken ermöglichen. Die kleinen Helferlein verleihen euch zudem Kräfte, mit denen ihr zuvor unerreichbare Stellen in der Spielwelt erkundet. Ursprünglich für Januar geplant, wurde das Spiel jüngst auf März 2018 verschoben. Ist uns egal, wir freuen uns schon darüber, dass es überhaupt für den PC erscheint.

Ori and the Will of the Wisps

Genre: **Jump&Run** Publisher: **Microsoft**
Entwickler: **Moon Studios** Termin: **2018**



Ori and the Will of the Wisps wird der Nachfolger des herausragenden Action-Platformers Ori and the Blind Forest (GameStar-Wertung: 88 Punkte) der Moon Studios aus Wien. Erneut erkunden wir mit dem fast schon Zahnschmerzen verursachenden, weil so süßen Ori in bewährter Metroidvania-Manier wunderschöne und verwinkelt designte Landschaften, lösen kleinere Rätsel und meistern knifflige Geschicklichkeitspassagen. Viel zur Hintergrundgeschichte des neuen Abenteuers ist bisher noch nicht bekannt, aber dass Ori wie schon im ersten Teil wieder den Wesen des Waldes helfen muss, ist schon klar. Der erste Trailer zum Spiel verspricht überdies eine deutlich düsterere Atmosphäre als die des Vorgängers. Sollte sich der Schwierigkeitsgrad am Erstling orientieren, erwartet uns erneut ein herausforderndes und wunderschönes Abenteuer.

Pathfinder: Kingmaker

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **My.com**
Entwickler: **Owlcat Games** Termin: **August 2018**



Neben Pillars of Eternity 2 kommt auch noch Pathfinder: Kingmaker mit einem klassischen isometrischen Look daher. Das Spiel basiert auf der Welt und den Regeln des Pen&Paper-RPGs Pathfinder, das wiederum auf der Open Game License von Dungeons & Dragons (Version 3.5) basiert. Eine große Rolle in Pathfinder sollen unsere Begleiter spielen: Jedes Mitglied unserer Gruppe hat seine eigene Geschichte und Persönlichkeit, und wir können alle Charaktere frei entwickeln – und eventuell auch mit ihnen anbandeln. Auf elegantere Art, als den Auserwählten immer nur Tand zuzustecken. Im Lauf des Abenteuers bauen wir ein Königreich auf und verteidigen es gegen Rivalen. Die Geschichte schreibt Chris Avellone, der unter anderem an Planescape: Torment und sogar am ersten Pillars of Eternity mitgewirkt hat.

Sea of Thieves

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Microsoft**
Entwickler: **Rare** Termin: **20.3.2018**



Sea of Thieves ist das aktuelle Projekt des Entwicklungsstudios Rare und lässt sich am besten als »Open-World-Piratenspiel« beschreiben. Als Pirat erkundet ihr eine riesige Spielwelt, geht auf die Suche nach Schätzen und schippert mit Booten über das Meer. Natürlich könnt ihr die karibische Inselwelt alleine durchstreifen und dabei viele Kuriositäten entdecken, immerhin handelt es sich hier nicht um eine ernste Simulation, das Spiel steht vielmehr in der Tradition von Moneky Island. Sea of Thieves legt seinen großen Schwerpunkt aber auf den Multiplayer, denn ihr könnt euch mit Freunden in Crews zusammenschließen und euch mit anderen Piraten kabbeln, auch manche Schiffe lassen sich nur im Verbund steuern. Eine letzte Testphase läuft bereits, am 20. März soll das kunterbunte Sea of Thieves dann endlich offiziell erscheinen.

1&1 ALL-NET-FLAT

LTE HIGHSPEED

- ✓ **FLAT** TELEFONIE
- ✓ **FLAT** INTERNET
- ✓ **FLAT** AUSLAND

ab **9,99** €/Monat*

~~19,99~~

12 Monate,
davon 3 Frei-Monate,
danach 19,99 €/Monat

3 FREI-MONATE



LG V30

Samsung Galaxy S8

HUAWEI Mate10 Pro

Internet made in Germany

Sofort starten: 1 NACHT OVERNIGHT-LIEFERUNG

In Ruhe ausprobieren: 1 MONAT TESTEN

Defekt? Morgen neu! 1 TAG AUSTAUSCH VOR ORT

✆ 02602/9696

1&1

1und1.de

*24 Monate Vertragslaufzeit. Mit der 1&1 All-Net-Flat LTE S (2 GB Highspeed-Volumen/Monat mit bis zu 50 MBit/s im Download/bis zu 25 MBit/s im Upload, danach jew. max. 64 kBit/s) 3 Monate lang keine Grundgebühr (4. bis 6. Monat, nur Tarifpreis ohne Smartphone), sonst 9,99 €/Monat. Ab dem 13. Monat 19,99 €/Monat. Telefonate in dt. Fest- und Handynetze und aus dem gesamten EU-Ausland inklusive. Kostenlose Overnight-Lieferung, einmaliger Bereitstellungspreis 29,90 €. Auf Wunsch mit Smartphone ab 10,– €/Monat mehr, ggf. zzgl. einmaligen Gerätepreises (Höhe geräteabhängig). Weitere Tarife in D-Netz-Qualität verfügbar. Preise inkl. MwSt. 1&1 Telecom GmbH, Elgendorfer Straße 57, 56410 Montabaur

Shadow of the Tomb Raider

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Square Enix**
Entwickler: **Eidos Montreal** Termin: **2018**



Bereits Ende 2016 über den Laptop eines unvorsichtigen Square-Enix-Mitarbeiters als Shadow of the Tomb Raider geleakt, hat der Publisher nun endlich über Twitter offiziell verkündet, dass 2018 ein neues Spiel der Reihe erscheinen soll. Einen offiziellen Titel gibt es noch nicht, doch die Anfangsbuchstaben der sechs Sätze des Tweets ergeben das Wort Shadow. Square Enix spricht darin von einem neuen Ansatz sowie einer »Reise« – kommt da etwa ein episodisches Tomb Raider auf uns zu? Das könnte durchaus funktionieren, sofern Lara anders als in ihren beiden Vorgängerabenteuern nicht wieder an einen Ort gebunden ist, sondern wie in den Klassikern von einem Schauplatz zum nächsten reist. Was wir uns für den neuen Serienteil auch gut vorstellen könnten.

Shenmue 3

Genre: **Action-Adventure / Rollenspiel** Publisher: **Deep Silver**
Entwickler: **Ys Net** Termin: **Ende 2018**



Shenmue 3 sollte eigentlich bereits 2017 erscheinen, doch letztlich dauert die Entwicklung des per Crowdfunding mitfinanzierten Action-Adventure-Rollenspiel-Hybriden länger als gedacht. Shenmue 3 setzt übrigens genau da an, wo der Vorgänger für den Dreamcast vor knapp 16 Jahren aufhörte, und soll die offenen Fragen der Fans beantworten. Das schließt aber natürlich nicht aus, dass weitere aufgeworfen werden, denn schließlich war Yu Suzukis Epos ursprünglich auf 16 Kapitel angelegt, von denen in den bisherigen beiden Spielen lediglich fünf abgehandelt wurden. Hoffentlich klappt es mit einem Release des ambitionierten Spiels nun 2018. Wir drücken die Daumen. Wer die ersten Teile nicht kennt, findet auf Youtube Let's Plays. Zeit mitbringen!

Soul Calibur 6

Genre: **Kampfspiel** Publisher: **Bandai Namco**
Entwickler: **Bandai Namco** Termin: **2018**



Sechs Jahre ist es nun schon her, seit der letzte Teil der Waffenkampfspielreihe für die letzte Konsolengeneration erschien. Doch Fans von Mitsurugi, Ivy und Co. müssen nicht mehr lange darben, denn Bandai Namco kündigte kürzlich den sechsten Teil der Serie an – obwohl es eigentlich bereits Teil sieben ist, wenn man den Arcade-/PlayStation-Titel Soul Edge mitzählt. Und das Beste: Das Ding erscheint auch für den PC! Grundlegendes Thema der Fortsetzung ist »Reboot«. Durch Änderungen bei der Steuerung soll das Spiel auch für Einsteiger zugänglicher werden, Profis aber nicht außer Acht lassen. Ebenfalls neu: Durch besonders starke Kombos lässt sich das Equipment des Gegners zerstören (zum Beispiel die Rüstung). In einem ersten Trailer treten Sophitia und Mitsurugi an, da schon mal alles richtig gemacht, Bandai Namco!

State of Decay 2

Genre: **Action** Publisher: **Microsoft**
Entwickler: **Undead Labs** Termin: **1. Quartal 2018**



In State of Decay 2 kämpft ihr nach einer Zombie-Apokalypse ums Überleben. Dabei müsst ihr auf einer von drei großen Open-World-Maps allerdings nicht nur auf euch selbst achten, sondern auch auf eure Basis, in der sich diverse unterwegs aufgelesene KI-Charaktere tummeln. Im Laufe des Spiels müsst ihr euer Lager ausbauen, Überlebende anheuern und Rohstoffe heranschaffen, was wiederum nur funktioniert, wenn ihr euch in zombieverseuchtes Gebiet wagt. Im Lauf des Spiels werdet ihr vor schwierige Entscheidungen gestellt, die wiederum Auswirkungen auf die gesamte Gruppendynamik haben können. Der Clou an State of Decay 2 ist der Koop-Modus, in dem bis zu vier Spieler zusammen loslegen dürfen. Fun Fact: Undead Labs wurde von Jeff Strain gegründet, einem der Guild-Wars-Erfinder.

SHARKFORCE PRO

Sharkoon



LET THE COLORS PLAY!



- Hochpräziser optischer Sensor (400 bis 3200 DPI)
- Unterseite mit Beleuchtungseffekt
- Ergonomisches Design
- Sechs leicht zugängliche Tasten

VIDEO

www.sharkoon.de

Age of Empires: Definitive Edition

WIDER DIE NOSTALGIE

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Forgotten Empires** Termin: **2018**

Nach 20 Jahren belebt Microsoft mit Age of Empires eine seiner beliebtesten PC-Marken wieder. Warum der Start so holprig war und was in der Definitive Edition anders ist, haben wir beim Studiobesuch in Seattle herausgefunden. Von Sandro Odak

1997 war ein besonderes Jahr. Nicht nur, weil GameStar damals das Licht der Welt erblickte, sondern auch eine Strategiespielreihe, die unser Magazin für eine ganze Weile lang begleiten sollte. 20 Jahre später erinnert sich Microsoft endlich an sie zurück: Age of Empires feiert seine Rückkehr. Und zwar gleich mehrfach! Da ist zum einen das noch in weiter Ferne liegende Age of Empires 4. Und deutlich näher die Definitive Editions der Vorgänger. Wenn man mit Mitarbeitern der Microsoft Studios spricht, dann erfährt man, dass wir dieses Revival ausgerechnet einem Deutschen zu verdanken haben: Jörg Neumann. Ausgerechnet deutsch,



Die Definitive Edition bekommt frische Umgebungseffekte, das hübsche Wasser ist nur einer davon.

Monumente wie dieses sehen nicht nur schick aus, sie sind auch eine der alternativen Siegbedingungen.

Soldaten in Reih und Glied? Gibt's eigentlich in Age of Empires gar nicht! Formationen kommen erst im zweiten Teil dazu.

Age of Empires Podcast-Specials

Für unsere Titelstory haben wir mit Jörg Neumann, Head of Production der Microsoft Studios, und Bruce Shelley, Erfinder der Age-of-Empires-Reihe, gesprochen. Die Interviews kamen allerdings so kurzfristig zustande, dass sie nicht mehr auf die DVD passten. Ihr findet die Gespräche als Plus-Podcast-Special auf GameStar.de und nächsten Monat auf der Disc:

- GameStar.de/bruceshelley
- GameStar.de/jorgneumann



Wer eine große Armee aufbauen will, muss sich zuerst um die Wirtschaft kümmern: Nahrung, Holz, Gold und Stein sind nötig, außerdem Häuser, in denen die Truppen »wohnen«.

weil in der Welt der Videospiele Strategie als das deutscheste Genre überhaupt gilt; sie ist wie digitale Birkenstocksandalen.

Neumann lebt seit 24 Jahren in den USA, hat bei Richard Garriotts Origin Systems begonnen und ist heute Head of Production bei den Microsoft Studios. Er überwacht damit die komplette Spielesparte, was jahrelang bedeutete, ein Xbox-Spiel nach dem anderen produzieren zu lassen. »Das war eben die Strategie von Microsoft«, sagt Neumann. Wer lange in der Branche arbeitet, lernt mit solchen Entscheidungen zu leben.

Doch ganz vergessen hat er Age of Empires nie. Origin-Mitarbeiter haben nämlich damals 1997 einem anderen Entwickler in Dallas beim Playtesting ausgeholfen, den Ensemble Studios. Als Microsoft, aus Angst vor der Übermacht der PlayStation, auch den PC zur Xbox-Plattform machen wollte, war sein Moment gekommen: Mit Xbox Play Anywhere fing er gedanklich schon ein neues Age of Empires an: Monatelang sammelte er Meinungen und Stimmungen von Fans, sprach mit Studios, entwarf einen ersten Business-Plan. Und als Phil Spencer diesen Plan sah, sagte der sofort »Ja«.

»Es gibt keinen einfacheren Pitchs, als einen, in dem man sich die Liebe und Begeisterung von Fans vorstellen kann. Und Age of Empires ist so ein Spiel: Nach 20 Jahren gibt es noch immer eine Pro-Gaming-Szene rund um den ersten Teil, und Age of Kings ist bis heute ein Verkaufsschlager auf Steam.« Wenn Neumann die Geschichte des Neustarts so lapidar erzählt, klingt es ganz einfach. Doch seine Kollegen sagen, dass es harte Arbeit war, das Management zu überzeugen. »Jörg hat einfach nicht lockergelassen. Er wollte es, weil er weiß, dass Millionen Fans darauf warten. Wir haben es ihm zu verdanken, dass Age of Empires



Age of Empires 4 im Weltkrieg?

Relic Entertainment arbeitet seit mehr als einem Jahr an Age of Empires 4. Bekannt ist das Studio vor allem für die Company-of-Heroes-Reihe, weswegen viele – einschließlich uns – ein Weltkriegs-Szenario für wahrscheinlich hielten. Muss aber gar nicht sein, wie Jörg Neumann erklärt: »Die Wahl fiel auf Relic, weil sie eine der wenigen richtig guten Strategiespiel-Engines haben.« Etwas wie Unity, Unreal oder CryEngine gibt es für Strategiespiele schlicht nicht. Relics Essence Engine bietet von Haus aus Funktionen für zerstörbare Umgebungen und Wettereffekte – interessant, weil Age of Empires schon seit dem ersten Teil Höhenvorteile und ähnliche externe Einflüsse auf Kämpfe ausnutzt. Zuletzt kam die Engine im Warhammer-Epos Dawn of War 3 zum Einsatz.

Ein altes Artbook verrät, dass die Serie einst im Weltkrieg, dann in der Zukunft weitergehen sollte.

Das ist neu

Für die Age of Empires: Definitive Edition hat Forgotten Empires die Optik komplett aktualisiert und auch unter der Haube geschraubt. Das hat sich alles geändert:

- komplett überarbeitete Grafik
- unterschiedliche Zoomstufen hinzugefügt
- Anti-Aliasing hinzugefügt
- Blooming und animierte Wolkeneffekte hinzugefügt
- Wasser neu animiert, Wellen brechen nun und haben Licht- und Spiegeleffekte
- animierter Kriegsnebel
- Animationsdetails verzwölffacht, Farbtiefe ver-128-facht
- Soft Shadows und Ambient Occlusion hinzugefügt
- 4K UHD-Auflösung
- komplett neu aufgenommener Orchester-Soundtrack
- komplett neue Soundeffekte
- Vertonung der Kampagnen auf Deutsch
- neue Umgebungen und Editor-Objekte
- skalierbare HUD-Elemente
- Einheitenlimit nun im HUD sichtbar
- Anzeige für untätige Dorfbewohner
- Ziele werden eingeblendet
- Fortschrittsbalken für Zeitalter im HUD
- neue Minimap-Modi (Wirtschaft/Militär)
- Tech Tree hinzugefügt
- Spielerische Neuerungen
- Attack Move für Einheiten, die auf dem Weg zum Ziel auch schon angreifen können
- Einheitenlimit auf 250 erhöht
- editierbare Hotkeys (inklusive zwei Presets: Grid Mode [angelehnt an Tastatur-Layout] und klassisch)
- Auswahl-Hotkey für untätige Soldaten
- Sammelpunkt für Gebäude, inklusive Kontext-Support (Dorfbewohner fangen direkt zu arbeiten an, wenn der Sammelpunkt eine Ressource ist)
- Gebäude-Fundamente beim Bauen sind nun begehbare Objekte und Einheiten darauf gehen aus dem Weg
- Felder sind nun begehbare Objekte
- abgeerntete Felder werden mit Rechtsklick neu bewirtschaftet
- intelligente Dorfbewohner fangen sofort auch dann zu arbeiten an, wenn sie ein Job-Gebäude bauen
- Wegpunkte für Einheiten hinzugefügt
- mit Shift-Klick lassen sich fünf Einheiten gleichzeitig bauen
- Einheiten-Warteschlange über mehrere Gebäude desselben Typs
- Möglichkeit, zufällige Teams einzustellen
- Möglichkeit, zufällige Karten einzustellen
- Siegbedingungen der KI verbessert
- Zoomstufen hinzugefügt
- Quick Match im Multiplayer hinzugefügt



Kleine Hommage an den Klassiker: Alle Cheats von 1997 funktionieren noch heute, und die besonderen Einheiten wie dieser »Big Daddy« wurden grafisch im Original-Zustand belassen.

zurückkommt«, verrät ein Producer. Hartnäckigkeit zahlt sich eben aus.

Der Release-Plan

Das »Go!« von oben ist nun schon mehr als ein Jahr her. Neumann hält mit einem Team von Produzenten bei Microsoft die Strippen in der Hand und koordiniert die Arbeiten an insgesamt vier Spielen. Vielleicht kommt sogar noch ein fünftes dazu; eine Definitive Edition von Age of Mythology steht zumindest im Raum. Die Spiele werden aber nicht von Microsoft direkt entwickelt. Das US-Unternehmen hat die Aufgaben an zwei Studios delegiert: Die Remakes von Age of Empires 1 bis 3 kommen von Forgotten Empires, einer Gruppe von Fan-Entwicklern, die einige der erfolgreichsten Age-of-Empires-2-Mods veröffentlicht hat. 2013 haben sie bereits die Age of Empires 2: HD Edition entwickelt und damit für einen Age-of-Empires-Boom gesorgt. Mit 2,5 Millionen Verkäufen auf Steam dient das Remake vielleicht sogar als Blaupause für die heutige Definitive Edition. Age of Empires 4 entsteht hingegen beim Strategieexperten Relic Entertainment. »Zwei bis drei Jahre muss man für ein Projekt wie Age of Empires 4 einplanen. Und falls etwas Unvorhergesehenes passiert, sogar noch mehr«, überlegt Jörg Neumann. Die Remakes sollen die Zeit bis dahin überbrücken. Wenn jedes Jahr eines erscheint, hätten sie die Lücke bis zum neuen Serienteil perfekt ausfüllen können. Wohlgemerkt hätten, geplant war nämlich, dass Age of Empires: Definitive Edition bereits zur E3 2017 kommt.

Doch der Plan ist zu ehrgeizig, das Team braucht länger. Das neue angepeilte Datum ist nun die Gamescom 2017. Ein eigens veranstaltetes Fanfest in Köln soll als Kulisse für den Überraschungsstart dienen. Doch auch zu diesem Termin wird das Spiel nicht fertig. Fans bekommen als Entschädigung zumindest die Ankündigung von Age of Empires 4 – im Mutterland der Echtzeitstrategie! Im August verschiebt Microsoft den Release der Definitive Edition schließlich auf Oktober, weil da das Jubiläum ansteht – ein emotionales Datum. Und der Beginn eines besonders absurden Abschnitts der Entwicklungsgeschichte …

Die Sache mit der Verschiebung

»Wir haben eine riesige Dummheit begangen.« Nun, so kann man ein Interview natürlich auch beginnen, um den kritischen Fra-



Erstmals kann man in der Definitive Edition rauszoomen, das sorgt für bessere Übersicht.

gen eines GameStar-Redakteurs den Wind aus den Segeln zu nehmen. Jörg Neumann meint damit die ziemlich ungeschickte Verschiebung von Age of Empires: Definitive Edition im Oktober 2017. Eigentlich soll die Definitive Edition am 20. Geburtstag des Spiels herauskommen, Vorbesteller bekommen den Kaufpreis bereits von ihren Kreditkarten abgebucht. Und dann, wenige Tage vor dem Release, die Horrormeldung: Age of Empires erscheint doch nicht. Das 20 Jahre alte Spiel ist irgendwie nicht fertig geworden, und keiner will es geahnt haben.

Dabei ist das Spiel schon so gut wie final, ein Release Candidate – wie eine eigentlich endgültige Version im Fachjargon heißt – steht bereit. »Wir waren durch und hatten endlich Zeit, auch Außenstehende nach ihrer Meinung zu fragen«, erklärt Neumann. Und das Feedback von Fans war: Ja, das ist schon ganz okay. Aber warum ist es noch so unzugänglich und komplex wie vor 20 Jahren? Warum gibt es nicht ein Minimum an Komfortfunktionen? Über 130 Feature-Wünsche kommen von Fans zusammen – und das Team sieht ein, dass die Community recht hat. »Wir können kein Spiel veröffentlichen, das nur ganz okay ist. Wir brauchen eins, das hervorragend wird.« Microsoft weiß: Wenn das Remake floppt, ist auch der Neustart mit Teil 4 in Gefahr. Aus der zu frühen Ankündigung hat man anscheinend gelernt: Ein neues Datum will uns Microsoft selbst beim Studiobesuch in der Firmenzentrale nicht verraten. Aber ziemlich bald sei es soweit: »Der neue Release Candidate ist schon fertig und zertifiziert. Das Spiel ist in einem Zustand, in dem wir es schon veröffentlichen könnten. Wir wollen nur die Details noch perfekt machen.«



Weil Gebäude nicht begehbar waren, gibt es in Age of Empires keine Tore. Wer sich nicht zumauern will, muss solche Lücken bauen und von Türmen bewachen lassen.

Wie die Erinnerung trügt

Am Anfang der Entwicklung wollen die Macher eigentlich so wenig wie möglich ändern. »Unser Ziel war es, ein Spiel zurückzubringen, das Geschichte geschrieben hat und das man ohne diesen Remaster sonst gar nicht mehr kaufen kann.« Die Grafik wollten sie modernisieren, den ziemlich blechernen Soundtrack durch eine echte Orchester-Aufnahme ersetzen, das Menü aufhübschen. Doch mit dem Fan-Feedback hat sich auch diese Einstellung geändert. Heute ist das Motto der Entwickler, das Spiel so zu veröffentlichen, wie man es in Erinnerung behalten hat, und nicht so, wie es wirklich war. Denn die Erinnerung trügt, Nostalgie lässt uns häufig über die Unzulänglichkeiten unserer Kindheitshelden hinwegblicken.

An allen Ecken und Enden haben die Entwickler Hand angelegt: Das Einheitenlimit ist von 50 (respektive 75 im Addon Rise of Rome) auf 250 gestiegen. Wer sich heute an epische Großschlachten im originalen Age of Empires erinnert, wird von seinem Gehirn belogen – die Gefechte damals waren eher klein. Und wenn's schon mehr Einheiten gibt, das muss man die auch koordinieren können. Für mehr Übersicht auf dem Schlachtfeld sorgt ein in heutigen Strategiespielen fast selbstverständliches Feature: der Mausrad-Zoom. Mit einem starken PC kann man die Detailstufe sogar noch erhöhen. In der UHD-Auflösung kommt so ein un-



Viele unterschätzen in Strategiespielen den Nutzen von Schiffen – doch sie sind in Age of Empires schon immer ein zuverlässiger Nahrungslieferant und auch militärisch stark. Kluge Generäle nutzen die Seestreitkräfte also so früh wie möglich.

Damals und Heute

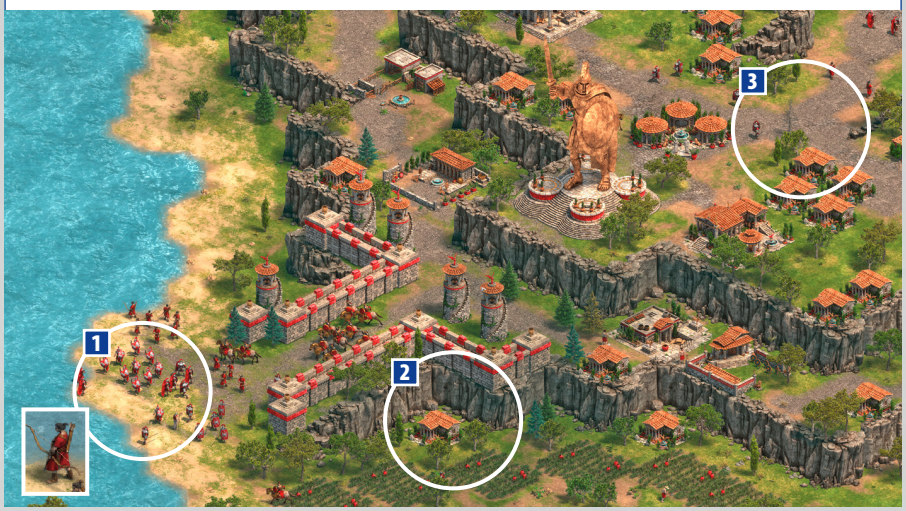
Ihr erkennt auf den ersten Blick keinen Unterschied zwischen der Definitive Edition und dem Original-Spiel aus eurer Erinnerung. Wir haben beide Versionen nebeneinander gelegt und erklären auf den Vergleichs-Screenshots, wo die größten Änderungen sind.



1 Alle Grafik-Assets komplett ausgetauscht: Statt pixeliger Figuren gibt es nun detaillierte Soldaten, die man nicht nur anhand ihrer Farbgebung voneinander unterscheiden kann.

2 Felder sind nun begehbare Objekte: Im Original wurden sie als billige Mauern genutzt, weil niemand die Zeit hatte, eine Ausnahme für begehbare Gebäude zu programmieren. Unlogisch, befand Forgotten Empires.

3 Modernere Umgebungen: Das Original kennt nur wenige Umgebungsarten wie Gras, Felsen und Schotter. Die Definitive Edition fügt neue hinzu und wirkt dadurch lebendiger und weniger steril.



heimlich farbenfrohes Spektakel heraus, dem man sein Alter zwar ansieht, aber das sich in Sachen Effektstärke hinter Neuentwicklungen nicht verstecken braucht.

Wer sich die Screenshots der Definitive Edition anschaut und denkt, da habe sich doch gar nicht so viel verändert, der irrt. Zum Glück gibt es einen eingebauten Realitätscheck: In Skirmish-Gefechten kann man wählen, ob man im Definitive- oder Klassik-Modus spielt. Die Unterschiede könnten nicht größer sein. Der originale Modus wartet mit den alten Grafikelementen auf, die heute ziemlich pixelig und altertümlich anmuten. Die Einheiten sind zum Teil so niedrig aufgelöst, dass man sie nur anhand der Form und Farbgebung unterscheiden kann, und nicht etwa anhand ihrer Details. Die Definitive Edition erhöht die Auflösung der Soldaten enorm und wirkt weniger »eckig«. Die Farbtiefe wurde gar ver-128-facht, was man vor allem an den viel lebendigeren Spielumgebungen erkennt. Anti-Aliasing macht das Bild ruhiger und glatter.

Komfort, an dem sich Geister scheiden

An diesen optischen Änderungen stört sich eigentlich so gut wie niemand. Im Gegenteil: Die Hardcore-Fans des Originals freuen sich sogar, dass sie zwischen alter und neuer Optik wechseln können – zumindest im Skirmish- und Multiplayer-Modus, nicht jedoch in der Kampagne. Doch an den kleinen Details scheiden sich die Geister. Denn auf vielfachen Spielerwunsch gibt es nun eine ganze Reihe neu eingeführter Komfortfunktionen. Manche, wie den »Idle-Villager-Button«, mit dem man einen untätigen Dorfbewohner auswählt, kennt man schon aus dem Nachfolger Age of Empires 2. Sie dienen der Erleichterung. Andere vermeintliche Verbesserungen sind da schon umstrittener.

Zum Beispiel, dass man nun über Felder gehen kann. Im Original war das nicht möglich, weshalb manche Spieler sie als billige Mauern genutzt haben. Gerade mal 50 Lebenspunkte hat ein Feld, doch als schnelle und günstige Maßnahme, um Gegner auszubremsen und die eigene Truppe in Position zu bringen, war es beliebt. »Die Entscheidung fiel einfach aus logischen Gründen: Damals haben die Ensemble Studios auf begehbare Felder verzichtet, weil die vom Programm wie ein Gebäude behandelt wurden und Truppen nun mal nicht über Gebäude gehen konnten. Niemand hatte Zeit, eine Ausnahme dafür zu definieren. Aber wieso sollte eine Armee nicht über ein Feld marschieren können? Das ergibt doch keinen Sinn«, erklärt Neumann. Um die Felder entbrannte noch eine zweite hitzige Diskussion: Man kann sie nun durch Rechtsklick wieder neu bewirtschaften, nachdem sie abgeerntet sind. Klingt banal, doch im Original musste man sie neu bauen, inklusive der Auswahl im Baumenü. Manche Pro-Gamer halten das für gutes Gameplay, das Spieler zum Mikromanagement zwingt und so die Spreu vom Weizen trennt. Doch für Forgotten Empires gehören solche Spielspaßbremsen nicht zur »Seele eines Spiels«, sie sind Nervfaktoren, die gnadenlos ausgemistet werden.

Unter der Haube gibt es noch eine Menge anderer Verbesserungen. So kann man seine Armee nun mit Wegpunkten über die Karte bewegen – eine enorme Erleichterung für Spieler, die ihre Einheiten zwar mikromanagen, jedoch auch zwischendurch mal den Blick in die heimische Produktionskette wagen wollen. Apropos Produktion: Gebäude haben nun eine Warteschlange und können mehrere Aufträge hintereinander abarbeiten. Nur noch beim Erforschen von Technologien oder Zeitaltern steht der Rest des Betriebs still. Was wohl uneingeschränkt jeden freut: Auch die unbeliebteste Siegbedingung von allen wurde angepasst. Nun muss man nicht mehr stur jedes einzelne Gebäude und jede Einheit des Gegners vernichten, sondern nur noch seine Dorfbewohner, die Dorfzentren und Militäreinheiten. Vorbei die Zeit, in der ein verstecktes Gebäude am Rande der Map den Sieg noch herauszögern konnte.

Multiplayer-Balance mit Dank nach Vietnam

Im Multiplayer-Modus erhält Age of Empires: Definitive Edition ein komplettes Update der Spielbalance. »Wir mussten da alles ändern. Es ist, als hätte Ensemble damals nicht eine Runde lang im Mehrspieler-Modus gespielt.« Das Strategiespiel war so unausgeglichen, dass manche Völker – etwa die Griechen – keine Chance auf einen Sieg hat-

ten. Forgotten Empires hatte in dieser Hinsicht Glück im Unglück: In Südostasien, vor allem Vietnam, ist Age of Empires 1 bis heute noch als E-Sport-Spiel beliebt, es gibt eine aktive Szene, die ihre Spiele auch live ins Netz streamt. »Wir hatten dort Leute, die Zehntausende Stunden Age of Empires gespielt haben und das Balancing vermutlich besser verstanden als die Entwickler von 1997«, erklärt Jörg Neumann. Anhand ihrer Daten konnten die Entwickler die Stärken und Schwächen neu justieren.

Eine der beliebtesten Pro-Gamer-Taktiken neben dem Tower-Rush scheint sich um die Pferdegespanne Chariot zu drehen. In einer Testrunde spielen wir mit zwei Playtestern zusammen gegen Will, der eigentlich in einem anderen Microsoft-Team arbeitet, aber sich mit Taktiken aus vietnamesischen Streams an die Spitze der Tester-Leaderboards gespielt hat. Obwohl wir ihn koordiniert mit Angriffen aus verschiedenen Richtungen beharken, besiegt Will uns alle drei mit einer schier nicht enden wollenden Welle dieser Streitwagen. Wer sich dagegen wappnen will, muss früh mit der Gegenwehr anfangen. Ein Match entscheidet sich oft schon in den ersten Minuten, wenn es um die richtige »Build Order« – also Bau-Reihenfolge – geht. Wer die Ressourcen-Sammlung des Gegners stört, kann ihn damit aus dem Konzept bringen. Wenn man den Gegner hingegen in Ruhe seine Armee aufbauen lässt, wie wir, muss man mit dem Schlimmsten rechnen. Konstante Scharmützel helfen.

In den Genuss des Multiplayer-Modus' kommt man übrigens nicht nur übers Internet. Einer der über 130 Feature-Wünsche war ein LAN-Modus, der nun auch drin ist. »Wir waren total verblüfft. Wir dachten, dass LAN-Partys ein Ding der Vergangenheit wären, doch das war einer der am häufigsten genannten Wünsche«, verrät Neumann. Das heißt auch: Age of Empires: Definitive Edition ist komplett offline spielbar. Eine Always-On-Pflicht gibt es – nach der einmaligen Freischaltung im Windows Store – nicht.



Age of Empires war eines der ersten Spiele, die Höhenunterschiede belohnten. Einheiten sind bergauf langsamer, daher haben erhöhte Gegner einen Vorteil.

Die 20 Jahre alte Engine

Die größte Überraschung an Age of Empires: Definitive Edition ist aber das technische Grundgerüst. 4K-Auflösung, Ambient Occlusion Mapping, Soft Shadows, Zoomstufen und Bloom-Effekte – alles Features, die auf eine moderne Engine hindeuten. Pustekuchen! Forgotten Empires nutzt die 20 Jahre alte Original-Engine, weil schlicht keine andere existiert. »Es gibt schon so zu wenige Strategiespiel-Engines. Und eine, in der wir die Logik von Age of Empires einfach nachbilden könnten, existiert erst recht nicht«, erklärt Neumann. Stattdessen hatte man Glück: Der Programmierer des Originals lebt heute nur 15 Minuten vom Microsoft Hauptquartier entfernt und ist natürlich sofort Feuer und Flamme, als man ihn wieder an seinen Quellcode von 1997 ranlässt.

Dass unter der Haube ein 20 Jahre alter Motor brummt, tut dem Spiel nicht weh. Im Gegenteil; der Stil wirkt putzig, aber nicht kindisch neuinterpretiert. Doch technisch merkt man schon, dass die Engine auch ihre Grenzen hat. Für den höchsten Detailgrad braucht man etwa einen unverhältnismäßig starken Rechner, vor allem wenn man in 4K spielt. Grund dafür sind die tiefgreifenden Änderungen, um Age of Empires moderner



Die 4K-Optik ist in der höchsten Detailstufe eindrucksvoll, belastet aber die CPU. Wer weit rauszoomt, muss mit Ruckeln rechnen.



Gewöhnungsbedürftig: Alle Zivilisationen können dieselben Einheiten ausbilden, sie unterscheiden sich nur durch ihre Rüstungsfarben.

und zugänglicher zu machen. Die Zoomstufe wurde etwa nur durch einen Trick implementiert. Das Spiel rendert ständig mehrere dieser Perspektiven, was die Speicherauslastung stark beeinflusst.

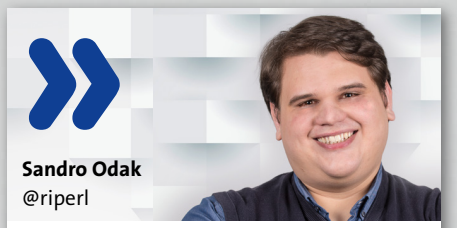
Und auch manch ein historisches Mätzchen übernimmt die Definitive Edition aus dem Originalspiel: In unserem Multiplayer-Match gegen die drei Entwickler geht die Performance etwas in die Knie, als viele Einheiten zusammenkommen. Selbst die Wegfindung – einer der Gründe für die erste Verschiebung – ist bis heute noch nicht perfekt. Mehrmals finden wir Dorfbewohner, die in ihren Jobs feststecken und inaktiv sind. Ärgerlich, weil sie theoretisch noch immer ihren Job ausführen – und damit nicht mit dem Idle-Villager-Button sichtbar werden. Man muss sie suchen. Solche Bugs will das Team aber noch finden und entfernen.

Der letzte CPU-Fresser unserer Zeit

Zum Schluss noch ein Kuriosum: Als Age of Empires erschien, da waren Grafikkarten und GPUs noch viel unwichtiger, als sie es heute sind. Ein Großteil der Rechenpower kam von den viel stärkeren und größeren CPUs. Age of Empires: Definitive Edition ist damit eines der wenigen Spiele unserer Zeit, die tatsächlich einen starken Prozessor benötigt und mit einem schwachen Grafikchip auskommen. Ein mulmiges Gefühl haben die Entwickler deshalb schon: Gerade erst hat Intel Patches für die als Meltdown und Spectre bekannten Sicherheitsprobleme angekündigt. Das Update soll die Performance der Chips angeblich senken. Für einige Spieler könnte das bedeuten, dass sie vielleicht nicht in 4K spielen können oder in der höchsten Detailstufe und beim Rauszoomen der Karte Frame-Verluste hinnehmen müssen. Genaueres werden wir beim Erscheinen von Age of Empires: Definitive Edition im Benchmark-Test überprüfen. ★



Im Original von 1997 lag das Einheitenlimit bei 50, die Definitive Edition erhöht auf 250 Soldaten.



Sandro Odak
@riperl

Age of Empires ist auch nach 20 Jahren noch genauso gut wie damals! Ich habe mich beim Anspielen sogar so schnell an das Grafik-Update gewöhnt, dass ich fast vergessen habe, wie gut das Strategiespiel im Vergleich zum Original aussieht. »So viel hat sich doch gar nicht geändert«, habe ich zum Team gesagt. Tja, hätte ich es mal nicht getan, der Vergleich mit der Original-Grafik ist nämlich wirklich enorm. Vor allem in 4K mit hohen Details wirkt Age of Empires: Definitive Edition wie ein kleines Kunstwerk – und genau das ist es auch für mich, alleine schon spielhistorisch. Manche Details daran sind jedoch für heutige Verhältnisse nicht mehr ganz aktuell. Zum Beispiel, dass alle Völker dieselben Einheiten haben und die sich nur farblich unterscheiden. Elite-Soldaten sind auch erst in Age of Empires 2 dazugekommen. Die einzigen Unterschiede zwischen den Zivilisationen sind daher Truppenboni und unterschiedliche Architektur. Aber so war das damals eben, und dass die Entwickler an solchen Details festhalten, tut dem Spiel gut. Jetzt müsste ich nur noch mal meine Build Order überdenken, sonst sehe ich gegen die Kollegen Maurice Weber und Michael Graf im Multiplayer vermutlich kein Land.

CORSAIR

/CORSAIR

WWW.CORSAIR.COM/ONE

DER PREISGEKRÖNTE PC VON CORSAIR.



DER PC, NEU DEFINIERT.
SCHNELL. LEISE. KOMPAKT. DREIFACH GUT.

Jetzt erhältlich mit NVIDIA® GeForce GTX 1080 Ti and M.2 SSD

Der CORSAIR ONE bringt schnelle, leise und elegante PCs auf ein ungeahntes Level. Er ist vollgepackt mit modernster und vollständig anpassbarer CORSAIR-Technologie und bietet echtes VR- und 4K-Gaming am Schreibtisch, im Wohnzimmer oder Gaming-Raum. Genug Leistung für das Spielen, Entdecken und Entwerfen.

EUROPEAN HARDWARE AWARDS 2017
BEST GAMING DESKTOP SYSTEM
Corsair One Pro

86
07/17
Corsair One Pro
GameStar
Gold-Award

EXCELLENT HARDWARE
Corsair One Pro GTX 1080 Ti
HARDWARELUXX

EXCELLENT HARDWARE
Corsair One Pro (Webshop)
HARDWARELUXX

CORSAIR ONE PRO
SFT 06/2017
TESTURTEIL SEHR GUT
NOTE 1,2

Interview mit Bruce Shelley

»ICH SPIELE KAUM NOCH«



Er hat mit Legende Sid Meier Civilization entwickelt und Age of Empires erfunden – aber heute tüftelt Bruce Shelley lieber an Investment-Strategie statt an Echtzeit-Strategiespielen. Von Maurice Weber

GameStar: Microsoft und Relic entwickeln nach all der Zeit endlich Age of Empires 4. Wurdest Du eigentlich je gefragt, ob Du dabei mitmachen willst?

Bruce Shelley: Informell, aber nicht offiziell – aber ich bin ehrlich gesagt auch nicht sonderlich interessiert daran. Wir hatten eine tolle Zeit mit Age of Empires und ich glaube, einige der alten Ensemble-Kollegen sind sogar am neuen beteiligt. Aber ich fand, dass nach all der Zeit jemand anderes seine Chance mit der Marke kriegen sollte. Ich bin neugierig, was sie damit machen werden.

Welchen Rat würdest Du Relic für Age of Empires 4 geben?

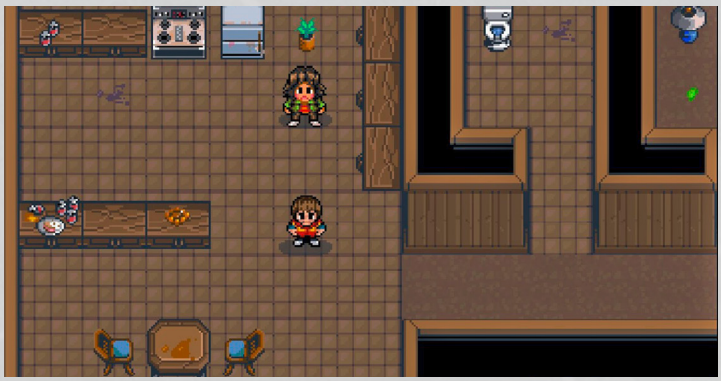
Mein Rat wäre: Versucht herauszufinden, was der Kern eines Age-Spiels war, davon würde ich nicht zu sehr abweichen. Gleichzeitig würde ich ihnen aber sagen, dass sie unbedingt Innovation brauchen. Man muss auf den ersten Blick erkennen, dass es sich um ein neues Spiel handelt. Als die Leute damals in Age of Empires Rehe durch den Wald hüpfen sahen, war sofort klar: Das ist was anderes als Command & Conquer und Starcraft. Und dann mussten wir dieses Versprechen mit interessantem Gameplay erfüllen. Diese Gratwanderung muss Relic auch hinkriegen: Es muss anders sein, aber es braucht einen vertrauten Kern.

Aber was macht denn für Dich den Kern von Age of Empires überhaupt aus?

In Age of Empires beginnst du mit sehr wenigen Spielelementen und deine Entscheidungen steigen im Lauf der Partie logarithmisch an. Ich nenne das die umgedrehte Entscheidungs-Pyramide. Ehe du dich versiehst, hast du so viel zu tun, dass du eine Prioritätenliste erstellen musst, das schafft gleichermaßen Spaß und intellektuellen Anspruch. Dann ist da die wirtschaftliche Untermauerung, das 4X-Spielprinzip: Explore, Expand, Exploit, Exterminate. Außerdem denke ich, der historische Ton eines Age-Spiels ist wichtig. Du hast das Gefühl, das ist relevant, das sind Probleme, mit denen die Leute damals konfrontiert waren. Ich sagte immer: »In Age of Empires scheint stets die Sonne.« Wir fanden, wir hatten eine wunderschöne Welt, über die Spieler mehr wissen wollten. Sie war ein einladender Ort. Das war vielleicht den Hardcore-Spielern nicht wichtig, aber es erklärt denke ich, warum das Spiel weltweit in der ganzen Community so erfolgreich war. Wir haben im Lauf der Jahre viele Briefe von Leuten gekriegt, deren Söhne mittelmäßige Schüler waren, bis sie Age of Empires spielten und plötzlich in der Bibliothek Geschichtsbücher wälzten!

Aktuell arbeitest Du mit anderen Ex-Ensemble-Entwicklern bei BonusXP an Mobile-Titeln wie Stranger Things. Vermisst Du die alten Zeiten oder genießt Du die neuen Herausforderungen?

Ich mag die neuen Herausforderungen im Allgemeinen. Mir gefällt es allerdings überhaupt nicht, mir Wege zu überlegen, wie man die Spieler zum Zahlen bringt. Früher war unser Job einfach, ein unterhaltsames Spiel zu machen, und das war genug. Heute müssen wir das tun und obendrauf noch überlegen, wie wir damit Geld verdienen. Und diesen Teil eines Projekts genieße ich überhaupt nicht. Aber es hat mir auch sehr viel Spaß gemacht, so viele neue Dinge lernen zu müssen. Ich habe eine Weile für Zynga gearbeitet und dort über Facebook-Spiele gelernt, jetzt lerne ich über Mobile-Spiele. Das hält mich selbst in meinem Alter noch jung, denke ich.



Das sehr gute Mobile-Spiel zu Stranger Things geht auf Bruce Shelleys Kappe.

Warst Du je versucht, über Kickstarter einen geistigen AoE-Erben ins Leben zu rufen?

War ich nie. Ich hatte damals viel Spaß, aber vierzehn Jahre sind eine Menge Zeit. Und das nächste Age of Empires wäre eine schwierige Herausforderung geworden: Die nächste logische Zeitperiode wäre das 20. Jahrhundert. Bis dahin hatte sich die Kriegsführung stark verändert, die Menschen haben einander über große Distanzen getötet. Das wäre ein ganz anderes Spiel geworden. Ich glaube, es gab schon damals bei Ensemble wenig Begeisterung dafür.

Was begeistert Dich heutzutage?

Ich spiele kaum noch Spiele außer denen, die ich selbst entwickle oder die für meine Arbeit wichtig sind. Es macht mir mehr Spaß, meine Finanzen und Investitionen zu verwalten – das ist für mich ganz ähnlich wie ein Spiel: Es gibt Regeln, Ziele und interessante Entscheidungen. Ich habe eine Weile Ökonomie studiert und ich denke, das spiegelt sich auch in einigen meiner Spiele wieder. In der Spieleindustrie kannst du dich selbst wertvoller machen, indem du viel spielst und viel liest. Ich hatte so viel über Geschichte und Wirtschaft gelesen, dass ich oft derjenige im Team war, der etwa beantworten konnte, welche Gebäude oder Industriezweige wir brauchen würden. Meine Eltern waren beide Lehrer und als Kind fand ich das grässlich, aber heute finde ich es wundervoll. Ich bin einfach neugierig, ich will Dinge wissen und bin ständig am Lesen.

Eigentlich wollten wir Dich noch an einer Spielempfehlung fragen, aber wenn Du heute lieber liest - welches Buch würdest Du unseren Lesern ans Herz legen?

In »Warum Nationen scheitern« blicken zwei Ökonomen zurück und analysieren den Untergang von Zivilisationen. Die Autoren kommen zu dem Schluss, dass Nationen sowohl politische als auch wirtschaftliche Möglichkeiten mit der gesamten Bevölkerung teilen müssen. Es ist ein sehr gutes Buch, um die aktuelle Lage der Welt besser zu verstehen – und wo sie hinführen könnte. ★

LC-POWER™

www.lc-power.com



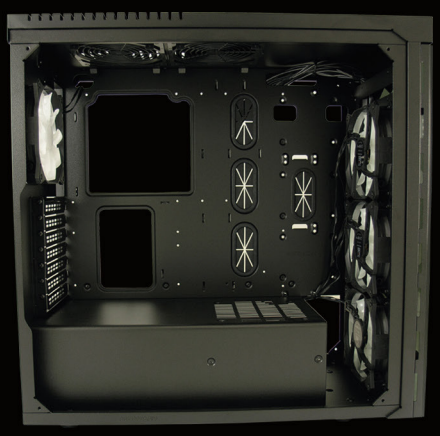
LIGHTHOUSE
GAMING 991B

VON **ZEITLOSER ELEGANZ**

AUS **HOCHWERTIGEN MATERIALIEN**

FÜR **ENTHUSIASTEN**

- 2x USB 3.0, 2x USB 2.0
- inkl. vier RGB-Gehäuselüfter mit einstellbaren Farben
- Seitenteile & Frontpanel aus Hartglas
- vielfältige Lüfter- & Radiatoreinbaumöglichkeiten
- bis zu acht Festplatten montierbar (5x 3,5” und 3x 2,5”)



Find us on Facebook
facebook.com/lcpower.germany

LC-Power-Produkte u.a. erhältlich bei: Bora-Computer.de - Cyberport.de | .at - KMComputer.de - Mindfactory.de - Reichelt.de - Brack.ch - Digitec.ch - Steg-Electronics.ch

Wars of Liberty

EIN VORBILD FÜR AGE 4

Wars of Liberty wurde gerade zur besten Mod für Age of Empires 3 gekürt und gehört zu den zehn Top-Mods 2017. Wir zeigen, warum Relic Entertainment sich die Fan-Erweiterung genau anschauen sollte, um Age of Empires 4 richtig rund zu machen. Von Martin Deppe



Der Kampf um Tsingtau im Ersten Weltkrieg: Kurz nach Ausbruch eroberten britisch-chinesische Truppen nach fast zwei Monaten Belagerung die von Deutschen besetzte Stadt.

Über 40 neue Zivilisationen, mehr als 60 Karten, ganz neue Einheiten und Gebäude, Religion als Spielelement, sich ausbreitende Feuersbrünste und demnächst der Erste Weltkrieg als neues Zeitalter: Die gefeierte Modifikation Wars of Liberty erweitert das zwölf Jahre alte Epos Age of Empires 3 enorm. Seit über elf Jahren (!) arbeitet das international verstreute Team an der Mod, und es geht auch 2018 immer weiter. Wars of Liberty wurde kürzlich bei der 16. Community-Wahl der Webseite ModDB als beste AoE3-Mod 2017 ausgezeichnet. Sie ist komplett kostenlos, wird ständig erweitert und läuft auch mit der aktuellen Steam-Version von Age of Empires 3 (siehe Kasten). Warum wir die Mod hier vorstellen? Weil sie etliche Elemente enthält, die auch dem kommenden Age of Empires 4 gut zu Gesicht stehen würden. Bitte nachmachen, Relic!

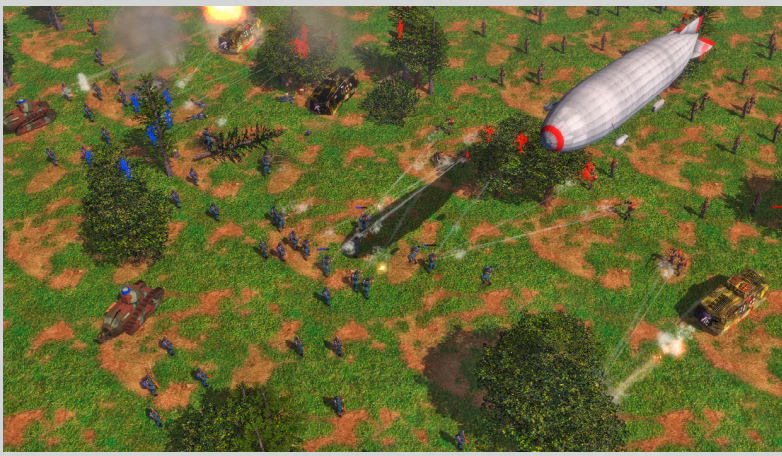
Du, glückliches Österreich, heirate!

Age of Empires 3, bereits im Oktober 2005 erschienen, hat es mit seinen beiden Add-ons The Warchiefs (2006) und The Asian Dynasties (2007) schon auf 14 eigenständige Zivilisationen gebracht. Doch Wars of Liberty setzt noch einen drauf: Die Mod bringt über 40 weitere Völker ins Rennen. Die verteilen sich auf neue Kulturen und ergänzen die bisherigen. Weil Age of Empires 3 schon ein paar Jahre auf dem Buckel hat, hier kurz noch mal das Kulturen-Prinzip: Mit den beiden Erweiterungen hat Ensemble damals die neuen Zivilisationen Kulturen zugeordnet – zum Beispiel in The Asian Dynasties die drei Zivilisationen Japan, China und Indien zur Kultur der Asiaten, die sich ganz anders spielt als die Europäer. Kurz: Kulturen fassen ähnliche Zivilisationen zusammen.

Wars of Liberty erweitert aber nicht nur die vorhandenen Kulturen, sondern schickt auch ganz neue auf die Zeitreise. Lateinamerika, Afrika und der Balkan zum Beispiel sind bereits fertig, der Mittlere Osten und die Polynesier derzeit in Arbeit. Allein schon die Lateinamerikaner bringen sieben Zivilisationen mit. Das Coole daran: Alle Neuzugänge haben nicht einfach nur angepasste Einheitenwerte, sondern ihre ganz eigenen Besonderheiten, Truppen und Spezialgebäude. Als Argentinier bekommen wir zum Beispiel Gauchos als Arbeiter, die nie von ihrem Pferd absteigen, nicht mal beim Holzhacken. Stilecht gehen sie mit Bola-Wurfwaffe auf die Jagd, die geschleuderten Schnüre mit den Gewichten am Ende wickeln sich um die Beine der Wildtiere – das klappt übrigens auch bei zweibeinigen Zielen. Die Argentinier sind generell flink unterwegs, auch der anfängliche Entdecker wird hoch zu Ross geliefert und es gibt jede Menge Boni für die Kavallerie. Statt Windmühlen



Die Skagerrak-Map inszeniert die Schlacht zwischen der deutschen und britischen Flotte am 31. Mai und 1. Juni 1916.



Das Mod-Team von Liberty Wars hat den Ersten Weltkrieg als eigene Epoche mit typischen Einheiten entwickelt. .

errichten wir Weideplätze, auf denen die exklusiven argentinischen Zebu-Rinder rasant zu Steaklieferanten mutieren.

Wars of Liberty bekommt es hin, dass sich jede Kultur und Zivilisation abwechslungsreich und irgendwie auch authentisch spielt: Als Habsburger dürfen wir zum Beispiel bei jedem Epochenwechsel einen unserer Thronfolger mit einem anderen europäischen Erben verheiraten – und so die Boni von dessen Nation abgreifen. Und weil die echten Habsburger auch auf Söldner aus anderen Ländern setzten, können wir hier ein knappes Dutzend Einheiten »importieren«.

Für Age of Empires 4 wichtig, weil …
… viele unterschiedliche Zivilisationen einfach super sind, um sich sein Lieblingsvolk rauszusuchen, das genau zum eigenen Spielstil passt. Außerdem erhöhen viele Völker die Anzahl an Freund-Feind-Kombinationen exponentiell.

Wololo!

Wars of Liberty hat auch die Kirche umgekrempelt, jede Zivilisation kann sich jetzt für eine oder zwei von 16 Religionen entscheiden. Wenn wir Kirchen, Tempel und Co. errichten, produzieren sie Glauben als Ressource – mit dem wir wiederum Priester rekrutieren und religiöse Boni freischalten. Auch hier gibt's nationale Unterschiede, zum Beispiel sind die brasilianischen Jesuitenpriester nicht nur mit einer Pistole bewaffnet, sondern dürfen auch Handelsposten und sogar Dorfzentren bauen.

Für Age of Empires 4 wichtig, weil …
… Priester und ihre Wololo!-Gesänge seit dem allerersten Age of Empires einfach Kult sind. Außerdem ist Religion ein wichtiger Aspekt der Menschheitsgeschichte, oft genug verantwortlich für Kriege und sonstige Konflikte.

Feuer!

In Wars of Liberty können Brände um sich greifen, von Gebäude zu Gebäude springen und so ganze Siedlungen vernichten – genau wie in der historischen Realität. So ein verheerendes Feuer legen wir mit unterschiedlichen Methoden: Die lateinamerikanischen Coronels (ein spanischer Offiziersrang, der dem Colonel / Oberst entspricht) können sie genauso entfachen wie das Inka-Monument mit seiner Waldbrand-Spezialfähigkeit. Auch die Serben dürfen Gebäude anzünden, allerdings nur ihre eigenen, damit der vorrückende Gegner keine XP kassiert, wenn er sie zerstört.

Für Age of Empires 4 wichtig, weil …
… uns schon in Age of Empires 3 die Physikeffekte so gefallen haben – allen voran die Kanonenkugeln, die durch Feindreihen titschen. Feuer als taktische Waffe bringt da noch mehr Tiefe ins Spiel.

Karten voller Überraschungen

Entdecken lohnt sich: Das Team von Wars of Liberty hat über 60 Maps gebaut. Die Karten bieten nicht nur typische Flora und Fauna, sondern auch neue Ressourcen, die zum Setting passen: von Kohle über Diamanten und Jade bis hin zu Gummibäumen (die Kautschuk liefern). Diese Ressourcen werden in die guten, alten Münzen umgewandelt und bringen viel Atmosphäre ins Spiel. Manche Karten sind besonders speziell: Auf der Kongo-Map wird der Fog of War ständig zurückgesetzt, im Bermuda-Dreieck verschwinden Schiffe, auf einer Grusel-Karte greift ein kopfloser Reiter den grade schwächsten Spieler an. Sogar eine Mondkarte gibt es.

Für Age of Empires 4 wichtig, weil …
… abwechslungsreiche Maps, die strategische Elemente ins Spiel bringen und zu unseren Zivilisationen passen, das A und O sind. Klar, so eine Mondkarte ist für eine Kampagne Quatsch, aber als Spaß-Map für Zwischendurch klasse.

Erster Weltkrieg

Sie ist zwar noch in Arbeit, klingt aber schon verdammt spannend: die neue Epoche The Great War, also der Erste Weltkrieg. Ende Februar oder im März 2018, so der Zeitplan des Mod-Teams, soll er ausbrechen, um die typischen Pattsituationen im Endspiel aufzubrechen. Alle Zivilisationen können ihn im fünften Zeitalter freischalten. Das ist zwar schweineteuer, erlaubt aber mächtige Technologien und Einheiten. Über ebenfalls neue Gebäude erforschen wir dann »moderne« Infanterieeinheiten, Flugzeuge, Panzerwagen, Tanks, neue Kriegsschiffe und einen nahezu unkaputtbaren Zeppelin.

Für Age of Empires 4 wichtig, weil …
… der Erste Weltkrieg die logische Fortsetzung von Age of Empires 3 wäre – und als Szenario frisch. Denn bisher hat noch kein Entwickler ein richtig gutes Echtzeit-Strategiespiel in dieser Epoche hinbekommen, aber Relic trauen wir das zu. ★

Wars of Liberty: Download und Installation

Die Mod Wars of Liberty könnt ihr auf www.aoe3wol.com/download herunterladen. Die Modifikation ist kostenlos, die Entwickler freuen sich aber sicher über eine Spende – und die haben sie sich wirklich verdient. Die aktuelle Versionsnummer ist die v1.0.9g vom 17. Dezember 2017. Zum Installieren startet ihr einfach die heruntergeladene exe-Datei. Die Mod setzt voraus, dass ihr Age of Empires 3 in der aktuellen Version 1.03 sowie die beiden Erweiterungen The Warchiefs und The Asian Dynasties bereits installiert habt.

Achtung: Wer die Steam-Version von Age of Empires hat (zum Beispiel die Complete Collection mit beiden Addons), muss bei der Installation der Mod als Installationspfad das Unterverzeichnis »bin« des Spielordners angeben, NICHT das Hauptverzeichnis von Age of Empires 3! Normalerweise also C:\Program Files (x86)\Steam\SteamApps\common\Age Of Empires 3\bin. Ansonsten gibt es beim Start eine Fehlermeldung, dass »die DLL-Datei rockalldll.dll fehlt«.

Wer die Mod schon mal installiert hatte, bekommt unter demselben Link den Updater.



Die Spieler können ihre Truppen wie in allen Age-of-Empires-Titeln in speziellen Gebäuden verbessern.



Manche Maps fahren spezielle Ereignisse auf, zum Beispiel die Bermuda-Karte mit ihren zerstörerischen Stürmen.

Star Citizen: Squadron 42

EINE SCHEIBE MEILENSTEIN

Genre: **Weltraumspiel** Publisher: **Cloud Imperium Games** Entwickler: **Cloud Imperium Games** Termin: **–**

In einer Spezialfolge von Around the Verse zeigen die Star-Citizen-Macher endlich neues Gameplay zur Einzelspielerkampagne Squadron 42. Werden die Erwartungen der Unterstützer erfüllt?

Von Benjamin Danneberg



Anflug auf die Mondoberfläche: Mit der Gladius versuchen wir unterhalb des Radars zu bleiben.

Eigentlich sollte der sogenannte »Vertical Slice« (Querschnitt, der einen vollständigen Überblick über das Spiel verschafft) zu Squadron 42, der Einzelspielerkampagne von Star Citizen, schon im letzten Jahr gezeigt werden. Doch die Planetentechnologie und eine neue Universal-KI kamen dazwischen. Weihnachten 2017 war's dann aber endlich soweit: In einem Holiday Special haben die Entwickler per Livestream über eine Stunde Gameplay präsentiert.

Es sind die kleinen Dinge

Wir starten im Odin-System auf der UEES Stanton, einer Idris-Fregatte im Anflug auf die acht Kilometer lange Shubin-Bergbaustation. Der gespielte Charakter, ein Leutnant des United Empire of Earth (UEE), krabbelt aus seiner Koje, streift sich seine Uniform über und geht dann durch unterschiedliche Bereiche des gigantischen Schiffs.

Dabei hören wir NPCs bei Gesprächen zu, sehen, wie sie Essen zubereiten oder einfach nur abhängen. Die subtilen Gesichtsanimationen in den Gesprächen sorgen für eine authentische Atmosphäre: Wir haben immer das Gefühl, echte Menschen vor uns zu haben. Das fällt bereits bei der normalen Crew der UEES Stanton auf, richtig deutlich wird das aber bei den von Schauspielern verkörperten Hauptpersonen im Spiel.

Da wäre zum einen Liam Cunningham, der vor allem für seine vielschichtige Darstellung des Zwiebelritters Ser Davos aus Game of Thrones bekannt ist. Und zum anderen wäre da Mark Hamill, den SciFi-Fans nicht nur als Luke Skywalker aus Star Wars, sondern auch als »Maverick« aus Wing Commander kennen. Beide zusammen sehen wir jetzt im Briefing-Raum in Aktion. Das Schauspiel der Stars ist hervorragend ins Spiel integriert worden, die subtilen Bewegungen der Gesichtsmuskeln schaffen es spielend, die Emotionen der Charaktere zu vermitteln.



Liam Cunningham in Aktion. Die Mimik und die Gesichtsanimationen sind hervorragend getroffen.

Das mag nicht allzu besonders klingen, wenn wir an Zwischensequenzen diverser AAA-Spiele der letzten Jahre denken. Denn darin werden Gesichter und Animationen teilweise sogar noch hochwertiger dargestellt. Allerdings sind diese Zwischensequenzen immer speziell für einen bestimmten Filmmoment bearbeitet worden. In Squadron 42 handelt es sich jedoch um die Darstellung im Spiel selbst. Zwischensequenzen bedeuten hier nur einen Wechsel der Kameraperspektive, die wir obendrein jederzeit abbrechen können, um wieder durch unsere Augen zu sehen.

Keine Tricks

Captain White (Liam Cunningham) erteilt uns den Auftrag, eine vermisste Starfarer zu suchen. Wir sollen als Wingman von Commander Steve »Old Man« Colton (Mark Hamill) die Gegend erkunden, Infos einholen und den Verbleib von Schiff und Besatzung klären. Während wir uns nach dem Briefing mit White unterhalten, macht sich Colton bereits auf den Weg zum Hangar. Dabei wird nicht getrickst, wie Chris Roberts in einem Kommentar erklärt. NPCs beamen sich nicht etwa zu einem Zielort, sondern sie gehen, fahren oder fliegen dorthin.

Auch bei Übertragungen über Kommunikationssysteme, wie zum Beispiel das Benutzerinterface mobiGlas oder Comm-Screens in Raumschiffen, soll nicht geschummelt werden. Wir erhalten beispielsweise kurz nach dem Briefing von der Flugkontrolle die Meldung, dass unser Kampfschiff bereit ist. Der Offizier in der Flugleitzentrale sitzt in diesem Moment tatsächlich genau dort, wo

wir ihn sehen und von wo aus er sein Kommunikationssystem bedienen kann.

Der Start mit unserer Gladius (ein leichter Jäger) ins Odin-System wäre nichts weniger als filmreif, wären da nicht die Performance-Probleme. »Wir wollten den Zustand des Spiels zeigen, so wie es jetzt ist. Hier sind noch so gut wie keine Optimierungen vorgenommen worden«, kommentiert Sean Tracy, Technical Director für Star Citizen. Die mehrfach auftretenden, deutlichen Bildrateneinbrüche sollen aber im finalen Spiel nicht mehr vorkommen, verspricht Chris Roberts: »Wir haben bereits die Technik dafür. Aber bei der Menge an Echtzeit-Rendering ist das eine sehr komplexe Aufgabe, die entsprechend viel Zeit braucht.«

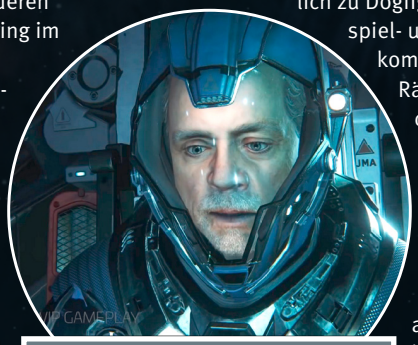


Nachrichten über das mobiGlas oder andere Kommunikations-Screens zeigen Charaktere in Echtzeit.

Atemberaubender Weltraum

Performance-Probleme hin oder her: Die fantastischen Umgebungen des Spiels kommen trotzdem zu Geltung. Gaswolken und Nebelbänke in der Ferne sind echte volumetrische Gebilde, der Flug durch zwei dicht übereinander schwebende Riesenasteroiden fühlt sich schon beim Zuschauen wie ein Abenteuer an. Nachdem wir per Comm-Screen einen Tipp von einer Agentin bezüglich einiger Sklavenhändler bekommen haben, machen wir uns zu deren Position auf: ein Schrottring im Orbit eines Mondes.

Ein intensives Raumgefecht später versuchen wir die Agentin in einem riesigen Wrackteil einer zerstörten Station zu finden. Doch ihr Schiff ist verlassen, offenbar sind die Sklavenhändler schneller gewesen. Über Hinweise auf einem Datenpad bekommen wir unser nächstes Ziel: ein ehemaliger Chemie-Industriekomplex auf dem Mond unter uns. Der wird durch Luftabwehr gesichert, weshalb sich unser Leutnant und Colton unter dem Radar halten und im Stealth-Modus in die Basis eindringen.


Commander Steve Colton (Mark Hamill) in seiner Gladius. Wir sind auf seiner Mission als Wingman dabei.

Der Spieler hat die Wahl

Die Kontrolle über den Spielstil hat dabei jederzeit der Spieler, erklärt Sean Tracy. Leise durch den Hintereingang – wie in der Demo – oder laut und im Terminator-Stil durch die Vordertür. Alles eine Frage persönlicher Präferenzen. Schließlich sollen alle Missionen Teil der Sandbox Squadron 42 sein, in der wir die Art und Weise, in der wir die Geschichte erleben, selbst bestimmen. Zusätzlich zu Dogfights, zu den Rollenspiel- und Stealth-Einlagen kommen außerdem noch Rätsel auf uns zu. Damit der Fahrstuhl uns in die Basis schafft, müssen wir erst mal Energiequellen finden, Türen überbrücken und Geheimgänge aufschweißen. In der Demo wird allerdings nicht klar, woher wir als Spieler wissen sollen, was wir wann zu tun haben. Dem soll in der finalen Version durch Scanning-Technologien sowie taktische 3D-Karten Abhilfe geschaffen werden, die uns die nötigen Hinweise liefern. Squadron 42 soll noch erheblich besser lesbar werden, versprechen Roberts & Co.

Bloß eine einstündige Nebenmission

Die Demo endet nach einem Feuergefecht mit der Befreiung der Agentin. Dass es sich bei dieser Mission allerdings bloß um einen Teil einer popeligen Nebenmission am Anfang des zweiten Akts handelt, erwähnen Roberts und Tracy mal eben so am Rande. Das soll eine Nebenmission sein? Wie sehen denn dann bitte die Hauptmissionen aus?

Die Demo wirkte auf uns jedenfalls schon ziemlich rund, allerdings ist Cloud Imperium Games noch nicht zufrieden. Beleuchtung, NPCs, Performance und kleinere Grafikfehler sollen noch behoben beziehungsweise deutlich verbessert werden. Dazu kommen außerdem die zuvor angesprochenen Verbesserungen für die Benutzeroberfläche. Schon jetzt befindet sich Squadron 42 in einem beeindruckenden Zustand, doch es wird trotzdem noch eine Menge Zeit vergehen, bis wir Episode 1 selbst spielen dürfen. Wann? Darüber schweigt sich Roberts inzwischen aus, er weiß es selbst nicht. ★

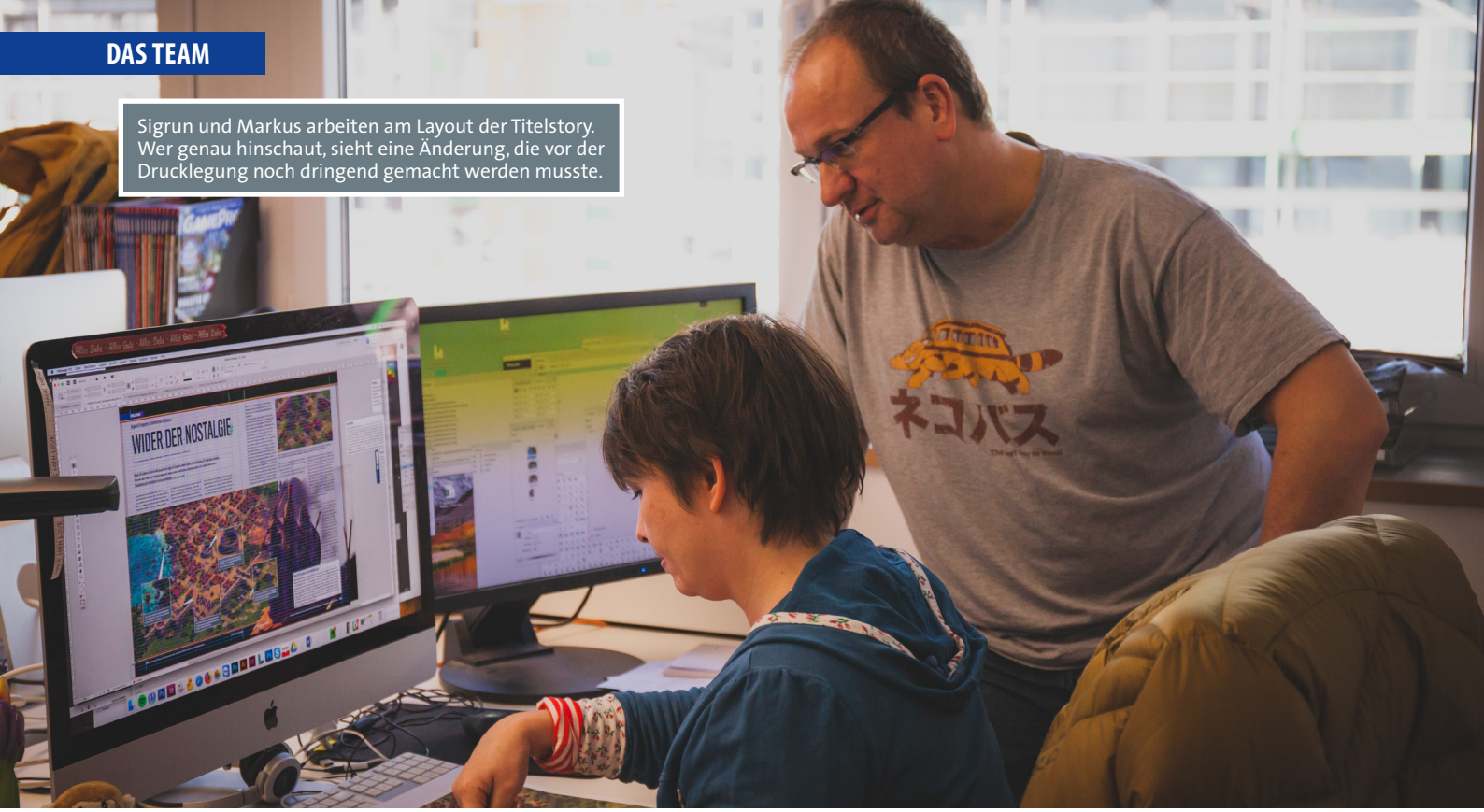

Benjamin Danneberg
@Game_Play_Me

Ich habe die Präsentation von Squadron 42 so gespannt verfolgt wie einen Kinofilm. Alles wirkt aus einem Guss, alles greift ineinander, wirkt authentisch, zieht mich als Zuschauer in das Universum. Die Entwickler von Cloud Imperium Games wissen offenbar ganz genau, was sie da tun und – was noch wichtiger ist – offenbar auch, wie es getan werden muss. Ihnen ist klar, was noch fehlt, und trotzdem haben sie eine ungeschönte Spielsession gezeigt, die den Stand der Dinge klarmacht. Die Demo hat meine Erwartungen an Squadron 42 kein bisschen gemindert, eher im Gegenteil. Ich bin aufgrund dieser Präsentation fest davon überzeugt, dass Roberts den versprochenen Meilenstein liefern wird. Allerdings könnte das – erneut – noch ein bisschen länger dauern, als ich mir das wünschen würde.



Der Blick über den Schrottring im Orbit eines Mondes ist atemberaubend.

Shubin – das ist der Nachname eines Paläontologen, der unter anderem »Das Universum in dir« geschrieben hat.



Sigrun und Markus arbeiten am Layout der Titelstory. Wer genau hinschaut, sieht eine Änderung, die vor der Drucklegung noch dringend gemacht werden musste.

DAS TEAM



Heiko

Heiko Klinge, Chefredakteur

@HeikosKlinge

ZULETZT GESEHEN Star Wars: Die letzten Jedi. Ich kann nicht verstehen, wie man diesen Film doof finden kann. Ich kann's einfach nicht.
ZULETZT GEHÖRT The War on Drugs: A deeper Understanding. Schlauer Wohlfühl-Indie-Pop-Rock. Für mich das beste Album 2017.
ZULETZT GEDACHT Echauffieren sich da wirklich ernsthaft Star-Wars-Fans über Slapstick? Die gleichen Fans, die sich nicht an Tarzan-imitierenden Ewoks gestört haben?
WELCHEN GUTEN VORSATZ FÜR 2018 HAST DU JETZT SCHON GEBROCHEN?
Ein weiser grüner Mann hat mal gesagt: »Tu es, oder tu es nicht. Es gibt kein Versuchen.« Deshalb nehme ich mir grundsätzlich nie was vor, auch nicht zum neuen Jahr.

Michael Graf, Chefredaktion

@Greu_Lich

ZULETZT GESEHEN Star Wars: Die letzten Jedi. Ich kann nicht verstehen, wie man diesen Film gut finden kann. Ich kann's einfach nicht.
ZULETZT GEHÖRT Den GameStar-Podcast beim Warten auf eingeschneite S-Bahnen. Maurice' Stimme versüßt einfach alles.
ZULETZT GEDACHT Es gibt so viele spannende Hintergrundthemen, über die wir berichten könnten! Neue Report-Autoren sind übrigens immer willkommen. Wer für uns schreiben möchte, melde sich bei micha@gamestar.de.
WELCHEN GUTEN VORSATZ FÜR 2018 HAST DU JETZT SCHON GEBROCHEN?
Jetzt ziehe ich's durch. Ehrlich. Es ist mein heiliger Ernst, meine gottgegebene Mission: Dieses Jahr esse ich weniger Schokomnomnom ... Mist.

Micha





Markus Schwerdtel, Chefredaktion

@kargbier

ZULETZT GESEHEN/GELESEN Geschirrspüler-Bedienungsanleitung. Kompliziert!
ZULETZT GEHÖRT The Sweet Simones: Pocket Moon – Fetziger, moderner Swing, exzellent arrangiert und gespielt. Und am Mikrofon steht ein langjähriger GameStar-Leser. Vor allem live der Hammer! Aber die Platte taugt auch!
ZULETZT GEDACHT Konzerte sind halt doch immer wieder jeden Cent wert.
WELCHEN GUTEN VORSATZ FÜR 2018 HAST DU JETZT SCHON GEBROCHEN?
Eigentlich wollte ich mir 2018 nicht so komplett mit Konzertterminen durchplanen wie die letzten Jahre. Mal spontaner sein! Jetzt hängt die Pinwand voller Tickets und mein Kalender sieht aus wie der des Papstes. Dann halt 2019 ...

Michael Obermeier, Host & Producer

@GameOvermeier

ZULETZT GESEHEN A Cure for Wellness. Spannender Thriller über eine dubiose Bergklinik. Leider mit doofem Ende.
ZULETZT GEHÖRT Den Soundtrack zur Netflix-Serie »The End of the F***ing World«. Rockt.
ZULETZT GEDACHT Ich habe über Weihnachten tatsächlich meinen kompletten Pile-of-Shame für 2017 »weggespielt«. Wo bleibt mein Orden?
WELCHEN GUTEN VORSATZ FÜR 2018 HAST DU JETZT SCHON GEBROCHEN?
Bisher bin ich noch fleissig, zwischen dem Tippen dieser Zeilen und dem Erscheinen des Heftes werde ich aber garantiert erfolgreich meinen Sport vernachlässigt haben.







Florian Klein, Leitender Hardware-Redakteur

@OPi_Flo

ZULETZT GELESEN N. K. Jemisin – Broken Earth Trilogie. Dichte Fiktion abseits der ausgetretenen Pfade.
ZULETZT GESPIELT Subnautica. Kann ich nur empfehlen! Survival und Erforschen (fast) ohne Gewalt, dafür unheimlich atmosphärisch.
ZULETZT GESEHEN The Punisher. Ich habe schon seit der ersten Walking Dead Staffel auf eine Hauptrolle für Jon Bernthal gewartet.
WELCHEN GUTEN VORSATZ FÜR 2018 HAST DU JETZT SCHON GEBROCHEN?
Mir keine Vorsätze mehr zu machen, weil das verhindert in meinem Fall laut langjähriger Erfahrung deren Erfolg. Einfach (nicht) machen, was man (nicht) möchte! Mist, ich wollte doch nicht mehr darüber reden (oder schreiben)!

Johannes Rohe, Redakteur

@DasRehRohe

ZULETZT GESEHEN Verschneite Berge, strahlenden Sonnenschein, frisch präparierte Pisten, besoffen grölende 16-jährige. Ja, ich war im Skiurlaub.
ZULETZT GEHÖRT DÄPP, DÄPP, DÄPP, JOHNNY DÄPP, DÄPP ... SAUFEN, MORGENS, MITTAGS, ABENDS, ICH WILL SAUFEN ... MICH HAT EIN ENGEL GEKÜSST ...
ZULETZT GEDACHT Unfassbar, gefühlt jeder zweite Party Hit ist von Micky Krause. Ob ich das auch könnte? Petra, leih mir mal deine Langhaar-Perücke!
WELCHEN GUTEN VORSATZ FÜR 2018 HAST DU JETZT SCHON GEBROCHEN?
Wer keine Vorsätze hat, kann auch keine brechen. Ganz einfach.









Petra Schmitz, Leitende Redakteurin

@Flausensieb

ZULETZT GELESEN Fire and Fury. Nichts wirklich überraschend, aber trotzdem alles schlimm, schlimm, schlimm.
ZULETZT GEHÖRT Anther von Polynation im Loop. Toll! Zwischen 3:15 und 3:45 sogar zum Niederknien!
ZULETZT GEDACHT Na, dieses 2018 geht ja schon mal gut los! (Ob ich das ironisch meine oder nicht, weiß ich selbst nicht genau.)
WELCHEN GUTEN VORSATZ FÜR 2018 HAST DU JETZT SCHON GEBROCHEN?
Ich wollte weniger von und über Trump lesen, weil das ganz schlecht für mein Wohlbefinden ist. Aber dann kam dieses vermaledeite Buch aus der Zuletzt-gelesen-Frage raus.

Maurice Weber, Redakteur

@Froody42

ZULETZT GELESEN Den Dungeon Master's Guide. Mein Leben kann nicht komplett sein, ohne mich daran nicht mal versucht zu haben.
ZULETZT GESEHEN Master of None, wovon die Kollegen Halley und Herold nicht aufhören können, zu schwärmen. Erste Folge solala, zweite deutlich besser – vielleicht wissen die Kollegen ja doch, worüber sie reden!
ZULETZT GEDACHT Bin morbide gespannt, womit 2018 uns nach 2017 noch schocken will.
WELCHEN GUTEN VORSATZ FÜR 2018 HAST DU JETZT SCHON GEBROCHEN?
Vage flatterte mir zwischen zwei Silvesterraketen irgendwas mit mehr Ordnung im Leben durch den Kopf und verpuffte so schnell, wie es gekommen war.









Sandro Odak Head of GameStar.de

@riperl

ZULETZT GESEHEN Eine Schnulze im Flugzeug nach Seattle über Queen Victoria und ihren indischen BFF – naja...
ZULETZT GEHÖRT »Exit to the Ass-Gates« am Flughafen. Ass, wie in Hintern! Gemeint waren die S-Gates. Ha! Ha! Ha!
ZULETZT GEDACHT Irgndwie hab ich wieder Lust auf Age of Empires!
WELCHEN GUTEN VORSATZ FÜR 2018 HAST DU JETZT SCHON GEBROCHEN?
Ich habe keine Vorsätze. Ich will sogar, dass andere ihre Vorsätze auch brechen. Eben bin ich zum Beispiel aus den USA zurückgekommen und habe anderthalb Kilo Schokolade mit Peanut Butter mitgebracht. Sollen die Kollegen halt dick werden! Mir doch egal!

Dimitry Halley, Redakteur

@dimi_halley

ZULETZT GELESEN Star Wars: Der Auslöser von James Luceno. Besonders für Fans des Imperiums spannend. Hörst du, Maurice?
ZULETZT GEHÖRT Big Shaq – Man's Not Hot. Langsam kommt's einem aus den Ohren raus.
ZULETZT GESPIELT Legend of Heroes: Trails in the Sky. Was für ein schönes, kleines JRPG!
WELCHEN GUTEN VORSATZ FÜR 2018 HAST DU JETZT SCHON GEBROCHEN?
Mehr zu schlafen. Ehrlich, jeden Morgen denke ich mir: Heute gehst du mal früher ins Bett, dann startest du vitaler in den Tag und bist ein besserer Redakteur. Jeden Abend denke ich mir: Hm, schon 11 Uhr, aber die Kumpels wollen noch Rainbow Six spielen? Wie lange können ein paar Runden schon dauern? Antwort: Stunden.









Nils Raettig, Hardware-Redakteur

@nraettig

ZULETZT GELESEN Zu viele unerfreuliche Nachrichten über Sicherheitslücken in CPUs.
ZULETZT GESEHEN Die erste Staffel von Bosch. Gute Unterhaltung!
ZULETZT GEDACHT Ein Glück, mein neuer Mini-ITX-PC hat seine erste Reise in die Heimat gut überstanden und mir auf der traditionellen Weihnachts-LAN gute (und vor allem leise) Dienste geleistet.
WELCHEN GUTEN VORSATZ FÜR 2018 HAST DU JETZT SCHON GEBROCHEN?
Eigentlich war der Plan von meiner Frau und mir, gemeinsam maximal eine Tüte Chips pro Woche zu essen. Selbst wenn man Bio-Chips nicht mit zählt, haben wir diesen guten Vorsatz schon in der ersten Woche des neuen Jahres gebrochen.

Christoph Liedtke, Hardware-Redakteur

@vAronized

ZULETZT GESEHEN Mein idyllisches Heimatstädtchen, dieses Jahr leider ohne Schnee. Dafür mit vielen Freunden und der Familie.
ZULETZT GEHÖRT Den Bombenhagel der roten Zone und die neuen Motorensounds aller Fahrzeuge von PUBG 1.0.
ZULETZT GESPIELT Neben ein wenig Solo Queue in Overwatch als Healer (nicht wirklich empfehlenswert), habe ich bereits zum dritten Mal in Folge Mario Kart 8 mit ein paar Freunden ins neue Jahr hineingespielt.
WELCHEN GUTEN VORSATZ FÜR 2018 HAST DU JETZT SCHON GEBROCHEN?
Weniger zu fluchen und mehr Ruhe zu bewahren, war das Ziel. Dann ist mir eingefallen, dass ich im neuen Jahr schon Mario Kart gespielt habe.





Playerunknown's Battlegrounds

EIN PHÄNOMEN VERLÄSST EARLY ACCESS

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Bluehole** Entwickler: **Bluehole**
Termin: **21.12.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 18 Jahren**
Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **Ja (Steam)**

PUBG ist das vielleicht wichtigste Spielephänomen 2017. Nun hat der Battle-Royale-Shooter seine Early-Access-Phase verlassen. Bedeutet das mehr Spaß denn je?

Von Robin Rüther

Wenn man den Erfolg von Playerunknown's Battlegrounds in Worte fassen will, ist das gar nicht so leicht. Darum lassen wir Zahlen sprechen: Rund 2,5 Millionen Spieler kommen jeden Tag gleichzeitig zusammen, um den Battle-Royale-Shooter zu spielen. Das stellt den absoluten Rekord auf Steam dar, kein anderes Spiel kann Battlegrounds in dieser Beziehung das Wasser reichen. Der Zweitplatzierte Dota 2 liegt deutlich dahinter, der aktuelle Monatsrekord der gleichzeitigen Spieler liegt bei 865.000, das Allzeithoch bei etwa 1,3 Millionen. Dabei ist das MOBA seit Jahren ein fertiges und ausgereiftes Spiel, während Battlegrounds bis zum 21. Dezember noch ein Early-Access-Titel war. Nun ist der Battle-Royale-Shooter offiziell als Vollversion erschienen und bringt neben einer neuen Map auch das langersehnte Vaulting-System (Kletter-Mechanik) mit – und leider auch ein paar bekannte Mängel.

Survival of the Fittest

Das Prinzip von PUBG ist schnell erklärt: Gemeinsam mit 99 anderen, feindlich gesinnten Spielern springen wir zu einem selbstgewählten Zeitpunkt mit einem Fallschirm aus einem Flugzeug ab und landen in einem 64km² großen Gebiet, das unter anderem mit Waffen, Rüstung und Heilungs-Items gespickt ist. Unten angekommen gibt es nur eine Regel: Der letzte Überlebende gewinnt. Damit sich die Teilnehmer auch finden, schränkt eine immer kleiner werdende Zone das Spielgebiet ein. Wer nicht darin steht, nimmt Schaden, der im späteren Spielverlauf zudem immer größer wird. Eine komplette Runde dauert rund 30 Minuten.

Nach der Landung haben wir zunächst nichts als unsere blanken Fäuste zur Verteidigung, erste Priorität ist es darum eine Waffe zu finden — schließlich können wir jeder-



Nach dem Absprung können wir senkrecht nach unten stürzen oder schon früh den Fallschirm ziehen, um weiter zu gleiten.

 Entwickler Bluehole ist ein alter Bekannter, das Online-Rollenspiel Tera entstand ebenfalls dort.



Dieser Krater läuft trichterförmig zu. Hier am Rand können wir die Lage gut überblicken und Gegner früh entdecken.

zeit auf andere Spieler treffen, die uns den Garaus machen wollen. Generell ist es zufällig, welche Items wir wo finden. An großen Orten, beispielsweise der Militärbasis, liegt in der Regel jedoch selteneres und besseres Loot, wie etwa ein Helm der Höchststufe 3, mit dem man ein paar Treffer mehr einstecken kann. Allerdings müssen wir hier auch damit rechnen, auf viele Widersacher zu treffen, die denselben Plan verfolgen.

Starten wir hingegen etwas abseits der Flugroute, haben wir zwar mehr Ruhe, letztlich aber wahrscheinlich auch einen größeren Weg zurückzulegen, da die Zone selten am Rand der Karte bleibt. Gut, dass auf den Karten auch einige Fahrzeuge wie Jeeps und Motorräder verteilt sind, mit denen man schnell große Distanzen zurücklegen kann. Da sie auch Lärm machen und so die Aufmerksamkeit anderer Spieler auf sich ziehen, sind sie nie übermächtig und fügen sich stattdessen gut ins Spiel ein.

Verschwitzt im Kornfeld

Ein Match in Battlegrounds ist mit das Spannendste, was wir in den vergangenen Jahren in Online-Shootern erlebt haben. Das liegt vor allem daran, dass wir pro Partie nur ein Leben, nur einen einzigen Versuch haben. Respawns gibt es nicht, wer stirbt, ist raus – egal ob direkt zu Beginn der Runde oder erst nach 30 Minuten. Dadurch herrscht eine ständige Anspannung, die umso größer wird, je länger wir im Match sind. Denn die Zone wird immer kleiner und die Wahrscheinlichkeit, auf einen Gegner zu treffen, damit immer größer. Gerade gegen Ende, wenn der Kreis nur noch wenige Hundert Meter umfasst, ist die Luft bis zum Bersten mit Spannung gefüllt.

Auf diesem kleinen Feld sollen sich noch sieben andere Spieler aufhalten? Sie könnten direkt neben uns liegen. Oder hinter dem Baum im Süden stehen. Oder am Hügel im Osten. Unsere Hände schwitzen. Bleiben wir liegen? Suchen wir Deckung? Schüsse! Ein Spieler springt auf und stürmt los, bricht zusammen. Woher der Angriff kam, wissen wir nicht. Nur, dass die Zone immer näher kommt. Wir müssen weiter. Nur noch sechs Gegner. Herzrasen.

Durch den Zufallsfaktor spielt sich jede Runde zudem anders. Denn mit jeder Partie verändert sich die Flugroute des Fliegers sowie der Ort der immer kleiner werdenden Zone. So erleben wir immer neue Geschichten an unterschiedlichen Orten. Besonders gut ist auch das Tempo des Spiels gelungen. Zu Beginn einer Runde haben wir noch einige Minuten Zeit, um uns ausrüsten und auf den bevorstehenden Kampf vorzubereiten.

Gegen Ende schrumpft die Spielzone bereits nach 30 Sekunden zusammen und verengt das Spielfeld so stark, dass man schneller und häufiger potenziell tödlichen Feindkontakt hat. Genau diese Hektik am Schluss der Runde schafft die adrenalingeladenen Momente, die PUBG auszeichnen.

Klettern in der Wüste

Der Battle-Royale-Shooter ist bereits seit März 2017 als Early-Access-Titel auf Steam verfügbar. Wer nur mal am Anfang reingeschaut hat, wird mittlerweile auf einige positive Entwicklungen stoßen. Neben der russisch angehauchten Map Erangel gibt es nun auch mit Miramar eine Wüstenkarte, die laut Greene in Zentralamerika oder Mexiko angesiedelt ist. Mit ihren zahlreichen Höhenunterschieden unterscheidet sie sich stark vom ersten Schauplatz und bietet neue taktische Möglichkeiten. Beispielsweise gibt



Der VW-Bulli ist erst mit Miramar ins Spiel gekommen. Er ist zwar lahm, hält aber viele Schüsse aus.



In dieser Stadt liegt eine Menge Loot. Wahrscheinlich sind wir hier aber nicht alleine.



Wer nicht alleine überleben will, kann auch zum

es Gebiete wie einen Krater, die trichterartig zulaufen, sodass etwa Scharfschützen am Rand dank eines Höhenvorteils eine große Fläche abdecken können. So müssen wir stets abwägen, ob wir uns in die Tiefe begeben, wo potenziell wertvoller Loot wartet, oder ob uns das Risiko zu groß ist. Man merkt außerdem, dass Miramar im Gegensatz zu Erangel schon im Hinblick auf das neue Vaulting-System entwickelt wurde. In Häusern treffen wir manchmal auf umgestürzte Schränke, über die wir nun einfach klettern können. Manche Items sind auf erhöhten Plattformen versteckt, auf die wir uns hochziehen müssen. Feuertreppen führen zu Fenstern, durch die wir hindurchschlüpfen können. Gerade beim letzten Punkt wird deutlich, wie sich das Vaulting-System auch taktisch auswirkt: Mussten wir bislang nur Türen abdecken, kommen nun auch Fenster als potenzielle Eingänge hinzu.

Neben all diesen großen Änderungen gibt es nun auch einen Replay-Modus, in dem wir gespielte Matches noch einmal Revue passieren lassen – auch aus der Sicht der Gegner. Eine Killcam verrät zudem direkt nach dem Match, wie wir das Zeitliche gesegnet haben. Damit gehören unnachvollziehbare Tode der Vergangenheit an.

Reine Glückssache?

In Battlegrounds starten alle Spieler unter denselben Startbedingungen. Die mit Ingame-Währung kaufbaren Lootboxen werfen rein kosmetische Items ab, wirken sich also nicht auf die Balance aus. Grundsätzlich hat jeder Spieler also die gleiche Chance auf einen Sieg. Wer allerdings nur darum spielt, wird vor allem zu Beginn viele Frustmomente erleben. Während im Gegensatz zu anderen Shootern wie Counter Strike: Global Offensive und Battlefield 1 jeweils die Hälfte der Spieler als ein großes Team als Sieger hervorgehen, gibt es in Battlegrounds nur einen Sieger aus 100 Spielern. So kann es unter Umständen Dutzende Stunden dauern, bis man sein erstes (Winner Winner) Chicken Dinner serviert bekommt. Die frühen Erfolgserlebnisse resultieren darum eher aus einzelnen Abschüssen.

Eine große Rolle spielt zudem der Glücksfaktor, der zu dem Genre dazugehört. Ähnlich wie bei einem Rogue-like wissen wir vor dem Betreten eines Hauses nie genau, welche Items uns darin erwarten. Gleichzeitig kann sich die Zone genau um uns herum bilden oder aber am anderen Ende der Karte erscheinen – auch hier entscheidet der Zufall. Dadurch rückt der Skill teilweise in den Hintergrund. Wenn wir Pech haben und kein



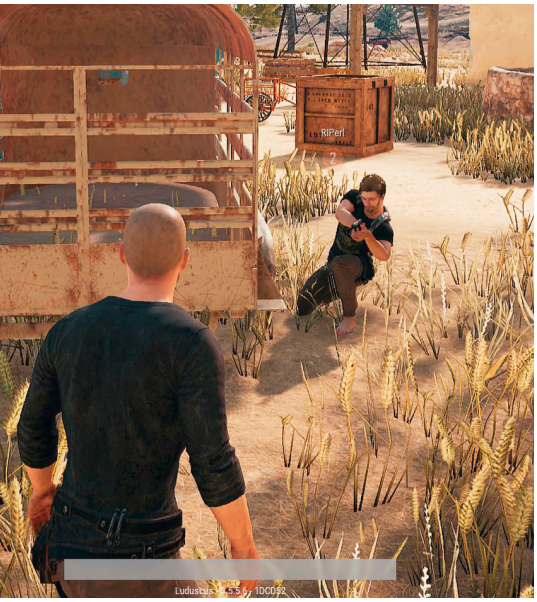
Johannes Rohe
@DasRehRohe

Die Frage nach der »richtigen« Wertung für PUBG ist in meinen Augen eine Frage der Philosophie. Betrachtet man Battlegrounds nur als Spiel oder als kulturelles Phänomen? Die amerikanische Website Polygon wählt den zweiten Weg und vergibt eine schier unglaubliche 10 von 10. Und auch mein Kollege Stefan Köhler sagt: »PUBG ist das Spiel des Jahres!« Ich sehe das anders. Klar, kein anderes Spiel hat dieses Spielejahr so sehr dominiert, kein anderes begeistert Tag für Tag so viele Spieler rund um den Globus. Doch Playerunknown's Battlegrounds hat auch deutliche Schwächen, die man benennen und bewerten kann und muss!

Angefangen bei der Technik (Ruckler, Lags, allgemein schlechte Performance), über die Balance (simples Einigeln ist viel zu effektiv) bis zum Umfang gibt es einiges zu bemängeln. Aus meiner ganz persönlichen Sicht hätte unsere Wertung sogar noch etwas niedriger ausfallen können, da die Release-Version noch zu viele offensichtliche Mängel hat. Ist das Spiel ein Reinfall? Absolut nicht. PUBG begeistert mich – selbst in seinem aktuellen Zustand. Es gibt nur wenige Spiele, in denen ich von der ersten bis zur letzten Minute eines Matches so sehr unter Strom stehe. Eine Runde gemeinsam mit Freunden zu bestreiten und dann gut abzuschneiden, gibt mir ein fantastisches Gefühl. Ganz subjektiv gesehen ist PUBG ein klasse Spiel. Aber objektiv liegt doch noch einiges im Argen.



Wenn wir viele Items mit uns herumtragen wollen, kommen wir nicht um einen Rucksack herum. Dieser hier ist allerdings das kleinste der drei Modelle.



Duo- und Squad-Modus greifen.



Viele Waffen haben Platz für Aufsätze. Besonders praktisch ist so ein Sucher.

Fahrzeug finden, rennen wir so schon mal ganze Partien allein durch die Landschaft, nur um innerhalb der Zone zu bleiben.

Ein noch größeres Problem ist das zu mächtige Einigeln, das nicht bestraft wird. Hat man Glück und steht schon früh im Zentrum der Zone, gibt es kaum einen Grund, sich hinauszubegeben. Zwar gibt es hin und wieder sogenannte Redzones, in denen tödliche Bomben in einem zufälligen Gebiet abgeworfen werden, jedoch ist man in jedem Gebäude davor geschützt. Die Umgebung ist nicht zerstörbar, ein Raum ohne Fenster damit wie ein Bunker. Das führt zu langweiligen Leerlaufphasen.

Ich halte dir den Rücken frei

Generell gibt es nur den Battle-Royale-Spielmodus in Battlegrounds, jedoch einige Variationen, um ihn zu spielen. Eine Frage der Perspektive ist zunächst, ob wir im Third-Person- oder First-Person-Modus starten wollen. Während wir in Ersterem auch noch im Match auf die Egoansicht wechseln können, beispielsweise um präziser zu schießen, sind wir in Letzterem daran gebunden. Das steigert den Schwierigkeitsgrad, weil das die Übersicht einengt. Fürs Gameplay wesentlich interessanter ist jedoch die Entscheidung, ob wir alleine, im Zweierteam oder im Squad mit bis zu drei Mitspielern starten wollen. Abgebrühte Spieler können auch alleine gegen Squads antreten.

Wer sich für die Gruppe entschieden hat, erlebt ein wesentlich taktischeres Abenteuer. Auch wenn wir nur auf einen einzelnen Gegner treffen, ist plötzlich Vorsicht geboten. Ist er wirklich alleine? Oder verstecken sich seine Kollegen irgendwo in der Nähe? Sollen wir uns aufteilen, das Feuer eröffnen, oder warten wir ab?

Wer noch lebende Teamkollegen hat, stirbt nach einem Abschuss nicht direkt, sondern verfällt in einen Last-Stand-Modus. Wenn sich unsere Freunde dann neben uns stellen, können sie eine Wiederbelebung starten. Außerdem haben wir die Möglichkeit, unsere Items untereinander auszutauschen. Du hast kein Medipack? Kein Problem, ich leg dir eins hin.

Tausend Geschichten

Obwohl PUBG das immergleiche Spielprinzip bietet, gibt es auf den riesigen Karten auch nach stundenlangem Spielen immer noch etwas zu entdecken. Mal treffen wir auf eine Farm, mal sind wir fast nur auf dem Meer unterwegs, mal erkunden wir Ruinen. Gerade die Topografie ist glaubhaft und lädt zum Umschauen ein – auch wenn wir dafür selten viel Zeit haben. Auf der anderen Seite treffen wir aber auch regelmäßig auf bekannte Häuser, an deren Layouts man sich schnell sattgesehen hat.

Für Abwechslung sorgt vor allem der Zufallsfaktor von Flugzeug und Zone, der uns



Die Lootboxen enthalten diverse Kleidungsstücke. Eine Motivationsquelle sind sie aber nicht.



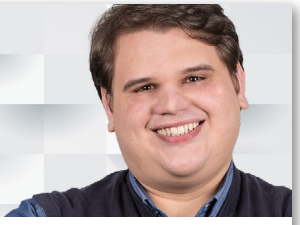
Michael Herold
@michiherold

Ich liebe Playerunknown's Battlegrounds. Seit dem Early-Access-Start im März 2017 bin ich auf Erangel unterwegs und außerdem furchtbar stolz auf jedes einzelne Chicken Dinner, das ich in den letzten Monaten gewonnen habe. Auf das Upgrade auf Version 1.0 habe ich dementsprechend fieberhaft gewartet. Nun ist es da und ich bin gleichermaßen begeistert und ernüchtert.

Einerseits sind Neuerungen wie das Replay-Feature, Vaulting und vor allem die neue Wüsten-Map fantastisch und bieten völlig neue Möglichkeiten beim Spielen. Ich kann jetzt zum Beispiel dank der Killcam endlich nachvollziehen, wer mich von wo hinterhältig erschossen hat. Andererseits verkaufen mir die Entwickler ihr Spiel als fertige Release-Version, obwohl es offensichtlich noch sehr weit vom finalen Zustand entfernt ist.

PUBG hat aktuell noch zu viele Schwächen (zum Beispiel Lags, Server-Probleme oder stellenweise hässliche Grafik), als dass es die Bezeichnung »1.0« verdient. Ohne Zweifel ist Battlegrounds das mit Abstand beste Battle-Royale-Spiel, das es aktuell auf dem PC gibt, doch es hat noch einen ziemlich weiten Weg vor sich.

Dort haben unter anderem auch Publisher wie Nexon oder NCSoft ihre Heimat.



Sandro Odak
@riperl

Ich war wirklich lange skeptisch: Was soll mir denn dieses irgendwie statische, ganz schön verbuggte PUBG bieten, was mein Lieblings-Online-Shooter Battlefield nicht auch schon hat? Erst seit ein paar Wochen verstehe ich, dass PUBG und Battlefield eine ganz große Gemeinsamkeit haben: Sie bieten ein geniales Storytelling – etwas, das Online-Shootern normalerweise fehlt!

Was die »Battlefield-Momente« groß gemacht hat, war die riesige Abwechslung durch zerstörbare Karten und immer wieder unterschiedliche Situationen durch das Klassen- und Fahrzeug-System. PUBG hat zwar keine zerstörbare Umgebung und eine relativ leblose Spielwelt – doch die Runden spielen sich jedes Mal anders und erzählen eine richtige Geschichte. Wenn ich mich eben noch sicher fühle und im nächsten Moment mit Freunden durch eine enge Schlucht hetzen muss, um gerade noch die neue Zonengrenze zu erreichen, ist das viel spannender als die wiederkehrenden Gefechte, die ich in klassischen Multiplayer-Spielen erlebe.

Die Mängel, vor allem auf technischer Seite, will ich zwar nicht verschweigen. Sie sind da und ärgern mich manchmal. Aber das im Kern perfekte Spieldesign wiegt diese Schwächen für mich locker auf: Wer Lust auf spannende Multiplayer-Shooter hat, kommt eigentlich kaum noch an PUBG vorbei.



Nur einer dieser Spieler in der Lobby wird am Ende als Sieger hervorgehen.

jede Runde zu einer anderen Gegend führt. Kistenabwürfe bestechen zudem mit besonders wertvollem Loot und verlagern die Action auf ebenfalls zufällig ausgewählte Punkte. Das schafft einen hohen Wiederspielwert, da die Runden unvorhersehbar bleiben und immer anders laufen.

Von diesem Spielprinzip abgesehen, sieht es beim Umfang jedoch spärlich aus. Nach jeder Partie verdienen wir zwar Punkte, die wir in Lootboxen investieren können. Die kosmetischen Items darin sind allerdings nur eine nette Dreingabe. Im Gegensatz zu Overwatch, in der gerade die legendären Skins einiges hermachen, qualifizieren sich die Kleidungsstücke in Battlegrounds kaum als motivierende Freischaltmöglichkeit. Auch die Option, an Custom-Matches teilzunehmen, ist bislang stark eingeschränkt. Erstellt und individualisiert werden können diese nur von dem Entwickler und dessen Partnern. Viele Server liegen zudem in entfernten Regionen und sind passwortgeschützt, was einen Beitritt erschwert. Das ist schade, da wir hier neben diversen Einstellungsmöglichkeiten auch auf einen Zombiemodus gestoßen sind. Spielen konnten wir den allerdings nicht.



Beide Karten sind 64km² groß. Dadurch gibt es viele Orte zu erkunden und massig Möglichkeiten.

Abzüge in der B-Note

Über die vergangenen Monate in der Early-Access-Phase hat sich vor allem an der Technik von Battlegrounds einiges getan. Das Spiel ist für seine Grafik zwar weiterhin recht hardwarefressend, allerdings längst nicht mehr so sehr wie zu Beginn. Trotzdem gibt es weiterhin Probleme mit flimmernden Texturen und kurzen Einbrüchen der Framerate. Leider ist auch das Rubberbanding, bei dem die eigene Spielfigur um einige Meter zurückgesetzt wird und darum nicht vorankommt, immer wieder ein Problem. Zwar haben wir auch Runden erlebt, in denen es kaum zu Problemen kam, dennoch müssen die Server in Zukunft stabiler werden.

Für einen Shooter im Jahr 2017 sieht Battlegrounds zudem nicht mehr zeitgemäß aus. Selbst auf den höchsten Grafikeinstellungen wirken einige Texturen grob und matschig. Dazu kommen die generell steifen Animationen der Spielfiguren, die ihren Zweck zwar erfüllen, mehr aber auch nicht.

Besonders die Spielwelt wirkt statisch. Die Sonne bewegt sich überhaupt nicht, die Wolken nur minimal auf Miramar. Auch die Soundkulisse könnte lebendiger sein: Zwar hören wir Wind, das Geräusch dafür ist jedoch nur ein monotones Rauschen. Und warum bewegen sich die Blätter der Bäume keinen Zentimeter, wenn die Grasbüschel darunter hin und her wehen?

Das ist nur der Anfang

Während des Spielens gab es eine Frage, die wir uns immer wieder gestellt haben: Ist Battlegrounds wirklich schon fertig, nur weil es sich jetzt in Version 1.0 befindet? Die



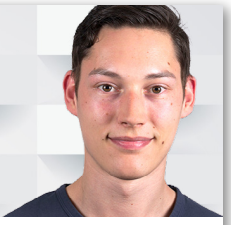
Die Zone kommt! Jetzt sollten wir unsere Beine in die Hand nehmen!

gute Nachricht ist: Wer bereits Spaß mit Battlegrounds in seiner Early-Access-Phase hatte, wird es jetzt umso mehr lieben. Und das mag selbst an einfachen Details wie dem überarbeiteten Interface in den Teamvarianten liegen, dank dem die Kollegen noch klarer erkenn- und unterscheidbar sind. Trotzdem bleiben einige Baustellen wie die angesprochenen Technikprobleme übrig, die in einem fertigen Spiel nichts mehr zu suchen haben. Und das wissen auch die Entwickler. In einem Post auf Steam haben sie bereits angekündigt, dass Version 1.0 nur der Anfang sei, nur die grundsätzliche Struktur. Und sie versprechen, das Spiel weiterhin auszubauen:

»Nachdem 1.0 veröffentlicht ist, werden wir unseren Entwicklungsprinzipien treu bleiben und weiterhin auf euer Feedback hören [...]. Das Erreichen von Version 1.0 bedeutet für uns, die Grundstruktur für ein reibungsloses Battle-Royale-Gameplay gelegt zu haben. Auch nach dem Release kümmern wir uns um Balancing und Detailverbesserungen in Bezug auf Waffenverhalten, Sound, Animationen und andere Inhalte.

[...] Wir haben zwei Anpassungswellen veröffentlicht, um mit den Server-Problemen umzugehen, seit die dritte Fassung von Version 1.0 auf unsere Testserver gekommen ist. Wir nehmen an, dass die Stabilitätsprobleme, die die Spieler erfahren haben, um 50 Prozent gesunken sind. Trotzdem wissen wir, dass das nicht genug ist. Wir haben verschiedene Gründe für die Stabilitätsprobleme entdeckt und erwarten fortlaufende Verbesserungen in der Zukunft.«

Wie sehr sich dieses Versprechen bewahrheitet, wird sich erst in den kommenden Wochen und Monaten zeigen. Doch da Bluehole sein Spiel bereits während der Early-Access-Phase regelmäßig ausgebaut hat, sind wir zuversichtlich, dass auch mit Version 1.0 das Entwicklungsende von PUBG längst nicht erreicht ist. Es bleibt damit allerdings die Frage, ob die jetzige Veröffentlichung von Battlegrounds als fertiges Spiel nicht noch zu früh ist. ★



Robin Rüther
@robinruether

Es ist schwierig, das Phänomen Playerunknown's Battlegrounds zu bewerten. Auf der einen Seite steht ein Spiel, das den Battle-Royale-Shooter einer breiten Masse zugänglich gemacht hat, das Steam selbst in seiner Early-Access-Phase dominierte, das von so manchem als Highlight des Jahres angesehen wird. Und das nicht ohne Grund: Zu sagen, die Runden in Battlegrounds seien spannend, wäre untertrieben. Wenn ich mich gegen Ende einer Partie mit nicht mehr als einer Handvoll Spieler in einer winzigen Zone befinde, erlebe ich ein derartiges Herzrasen wie in kaum einem anderen Titel.

Und dann gibt es die andere Seite, auf der zwar ein gutes, aber insgesamt noch nicht ausgereiftes Spiel steht. Battlegrounds fühlt sich an manchen Stellen einfach nicht fertig an und hätte meiner Meinung nach auch noch einige Zeit länger im Early-Access verbringen können. Das Spiel funktioniert zwar trotz einiger Probleme wie der mäßigen Performance schon jetzt. Es bleibt aber der Gedanke, dass Bluehole das Potenzial von Battlegrounds noch längst nicht ausgeschöpft hat.

PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3 4340 / AMD FX-6300	Core i5 6400 / AMD FX-8320
Geforce GTX 660 2GB / Radeon HD 7850	Geforce GTX 970 / Radeon R9 390
6 GB RAM, 30 GB Festplatte	8 GB RAM, 30 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ wuchtige Waffensounds + beeindruckende Weitsicht ermöglicht Kämpfe auf große Distanz − grobe Texturen − steife Animationen − statische Spielwelt ohne Leben

SPIELDESIGN

+ angenehmes Spieltempo + Redzone und Waffendrops sorgen für Spannung + griffiges Waffengefühl mit glaubhaftem Schussverhalten + taktische Teammatches − teilweise Leerlauf

BALANCE

+ gleiche Startbedingungen für jeden + seltenes Loot an häufig besuchten Orten + Fahrzeuge fügen sich gut ein − Glücksfaktor manchmal frustrierend − Einigeln zu mächtig

ATMOSPHÄRE / STORY

+ spannende Situationen mit Herzrasen + packender Wettkampf ums Überleben + glaubwürdige Topografie − keinerlei Kontext um die Kämpfe − offensichtliches Objekt-Recycling

UMFANG

+ Zufallsfaktor sorgt für Wiederspielwert + zwei riesige, abwechslungsreiche Karten + zahlreiche Items − Custom-Modus schwer zugänglich − keine motivierenden Belohnungen

ABWERTUNG

Auch wenn Version 1.0 mit vielen technischen Macken aufräumt, bleiben Serverprobleme mit nervigem Rubberbanding und Framerate-Einbrüchen. Das schadet dem Spielfluss oft enorm.

82 -5 77

FAZIT

Die spannenden Runden fesseln und machen jede Menge Spaß. Trotzdem ist Version 1.0 an einigen Ecken noch unausgereift.



Railway Empire

LOKRUF DER WILDNIS

Genre: **Wirtschaftssimulation** Publisher: **Kalypso Media** Entwickler: **Gaming Minds Studios** Termin: **26.1.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ohne Altersbeschränkung** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Ohne die Eisenbahn hätten sich die USA völlig anders entwickelt, und auf jeden Fall langsamer. Die Wirtschaftssimulation Railway Empire lässt diese spannende Pionierzeit wiederauferstehen – inklusive Konkurrenzkampf um die besten Strecken. Von Martin Deppe

Die Farm von Familie Lee ist ein Ort der Idylle. Ganz im Nordwesten der (wieder)vereinigten Staaten gelegen, kann man dem Getreide quasi beim Wachsen zuhören. Doch plötzlich fallen gleich zwei Bahnhöfe vom Himmel, schlagen nördlich und südlich der Farm auf, kurz darauf ploppen Gleise aus dem Boden. Während die Farmer sich noch verwundert die Augen reiben, ertönt ohrenbetäubendes Getöse, zwei Dampfwolken rasen heran, darunter eine Columbia 2-4-2 und eine Old Maude 0-6-6-0 – das war's dann mit der Idylle ...

Beim Test von Railway Empire passiert es immer wieder, dass eben noch abgelegene Farmen, Baumwollfelder oder Obstplantagen plötzlich heiß begehrt sind. Denn im Eisenbahnspiel von Gaming Minds dreht sich alles um die Eroberung der USA: Wir versorgen die boomenden Städte mit Rohstoffen und Fertigwaren, fahren Passagiere und Post durch die Wildnis. Eben diese Wildnis drängen wir dabei immer weiter zurück, wir spannen Brücken über die einst unpassierbaren Flüsse, buddeln Tunnel durch die Rocky Mountains, bauen sogar selber Fabriken oder öffentliche Gebäude in den Städten. Railway Empire deckt die Jahre von 1830 bis 1930 ab, also von den Anfängen an der Ostküste über die transkontinentalen Strecken durch die großen Ebenen und über Gebirge bis hin zur Westküste, inklusive Goldrausch. In den späten Jahren helfen wir sogar unserem größten Gegner: der Autoindustrie.

Konkurrenz belebt das Fahrgeschäft

Aber warum hat Familie Lee plötzlich zwei Bahnhöfe vor der Nase? Ganz einfach: Weil ihr Getreide dermaßen wichtig für die Brauereien der Städte Redding und Eugene ist, dass sich gleich zwei Eisenbahnunternehmen darum kloppen. Nämlich das KI-gesteuerte American Central und unser jung-dynamisches Westphalian Lightning. Dabei entsteht ein Verkehrsknotenpunkt, der dem Wort »Knoten« alle Ehre macht: Rund um den Bahnhof kreuzen sich die Konkurrenzgleise gleich mehrfach über langgezogene



Die Kampagnen- und Szenariokarten sind riesig. Alles, was ihr hinter dem Sierra-Nevada-Gebirge hinter Sacramento seht, ist auch bebaubar.



Wir können auch eigene Fabriken errichten, die Bauplätze sind heiß begehrt.

Brücken, ein sauteurer Tunnel verkürzt unseren Weg nach Eugene. Unser Mitbewerber schickt seine Züge dafür im schnelleren Takt auf Kornjagd, weil »seine« Städte näher an der begehrten Farm liegen.

Prima: Auch solche komplexeren Gleiskonstruktionen können wir leicht anlegen, weil der Baumodus von Railway Empire richtig gut gelungen ist. Steigungen und Kosten werden direkt angezeigt; so lässt sich zum Beispiel schnell ausprobieren, ob unsere Loks einen Berg packen, oder ob wir lieber den teuren Tunnel buddeln. Erst wenn wir zufrieden sind und den Bau bestätigen, saugt es die Dollars vom Konto. Gleise, Bahnhöfe und so weiter sind sofort fertig, ohne Bauzeit. Vor größeren Bauprojekten solltet ihr allerdings speichern, denn es gibt keine Undo-Funktion – was allerdings nicht negativ ins Gewicht fällt, weil man vor dem Bau ja noch alles feintunen kann und erst am Schluss seinen Segen gibt.

Ausweichmanöver Omega

Railway Empire bietet vorbildlich viele Einstellmöglichkeiten für Kampagne und Szenarios. Allen voran, wie realistisch der Zugverkehr denn bitte sein soll. Im einfachen Modus fahren entgegenkommende Züge auf einer eingleisigen Strecke geistermäßig durcheinander durch. Im komplexen Modus müssen wir entweder gleich Doppelgleise verbauen – was allerdings dezent umständlich ist, weil wir wirklich dieselbe Strecke zweimal anlegen müssen. Oder aber wir fügen Ausweichgleise ein, also ein kurzes zweispuriges Stück mit zwei Weichen und Richtungssignalen, sodass der eine Zug hier warten kann, während der entgegenkommende vorbeidampft. Gerade auf langen oder topografisch anspruchsvollen Strecken haben wir im Test immer Ausweichgleise angelegt, weil Doppelgleise schlicht zu teuer sind. An der flachen Ostküste mit ihren dicht beieinanderliegenden Städten sind die Doppelgleise hingegen die bessere Alternative.

Das Optimieren der Strecken ist generell ein großer Spaßfaktor bei Railway Empire. Mit Signalen teilen wir längere Strecken in kleinere Segmente, denn die etwas übervorsichtigen Züge trauen sich erst dann in den nächsten Abschnitt, wenn vor ihnen wirklich alles frei ist – sie würden also in San Francisco warten, bis der Zug vor ihnen im rund 380 Meilen entfernten Los Angeles angekommen ist. Ach ja, Versorgungstürme müssen wir in sinnvollen Abständen auch noch aufstellen, damit die Loks Wasser, Öl und Sand (zum Verbessern der Traktion bei Regen oder Steigungen) aufnehmen können.

Mit harten Bandagen

Unsere bis zu drei KI-Gegner bauen ganz schön pfiffige sowie realistische Strecken und schnappen uns gern mal Flachlandtrassen weg, sodass wir ins anspruchsvollere und somit teurere Gelände ausweichen müssen. Auch in »unseren« Städten machen sie sich gerne breit und setzen einfach ihren eigenen Bahnhof rein. Allerdings schummeln sie beim Befahren ihrer Strecken, im Gegensatz zu uns dürfen sie beispielsweise auch mehrere Züge direkt hintereinander fahren lassen, zum Ausgleich rollen die dann aber langsamer. Trotzdem sind die KI-Gegner glaubwürdig und beleben das Geschäft. Jeder von ihnen geht ein bisschen anders vor, Don Lorenzo zum Beispiel setzt gerne Saboteure auf unsere Züge an oder verleumdet uns in der Presse, sodass potenzielle Passagiere unser Unternehmen meiden. Immer wieder kommentieren die KI-Konkurrenten hörbar unsere Taten – wenn wir eine neue Lok erforschen, äußert sich Don Lorenzo hämisch über unseren »Schrotthaufen«. Und wenn wir dicht an Beatrix von Pomps Gleise bauen, beschwert die sich naserümpfend. Im Gegenzug können wir ebenfalls Banditen auf Züge ansetzen oder Rufmord betreiben, wobei Gewaltaktionen nicht wirklich zu sehen sind, sondern lediglich als Icons an den betroffenen Zügen und Stationen haften.

Während solche Aktionen vor allem für Atmosphäre sorgen, aber nicht spielentscheidend sind, wird ein Aktienkrieg schon bedrohlicher. Alle Unternehmen können nämlich Aktien ihrer Konkurrenten aufkaufen – nur keine eigenen. Sobald ein Spieler die Hälfte der Firmenanteile erworben hat, darf er den Rest mit einem Schlag kaufen. Das kostet zwar Riesensummen, verleibt ihm aber das übernommene Unternehmen mit allen Gleisen, Bahnhöfen, Zügen und sonstigen Besitztümern ein. Gegen so eine feindliche Übernahme hilft nur eins: Immer schön expandieren und konstant Gewinne einfahren, damit der eigene Kurs ordentlich steigt und ein Aufkauf unbezahlbar ist.

Wenig Mikromanagement

Railway Empire ist kein Spiel für Kontrollfreaks, die am liebsten jede Weiche einzeln stellen wollen. Wir können auch keine Signale selbst bedienen oder andere Züge kurzfristig anhalten, um eine besonders eilige Lieferung vorzulassen. Ein Zug besteht außerdem immer aus acht Waggons, egal wie schwach seine Lokomotive oder wie stark die Steigungen sind, wir dürfen keine Waggons abhängen. Selbst wenn eine Ladung am Bahnhof keine acht Waggons füllt, fahren die überschüssigen halt leer mit. Es gibt auch keine Möglichkeit, einen Zug erst dann abfahren zu lassen, wenn er rappelvoll ist – denn alle Züge folgen einem festen Fahrplan und warten nicht.



Rund 300 Forschungsprojekte fahren die beiden Technologiebäume auf. Am wichtigsten sind die knapp über 40 Lokomotivtypen mit ihren sehr unterschiedlichen Eigenschaften.



El Dorado für Dampflok-Fans: Der Lokschuppen zeigt die Dampfrösser und ihre Daten im Detail.

In diesem Rahmen haben wir trotzdem viele Feintuning-Möglichkeiten. Angefangen bei der Wahl der Lokomotive: Eine kräftige Shay Class B eignet sich nun mal eher als Güterlok, während die spurtstarke Rogers Ten-Wheeler ideal für Passagiere und Briefe ist, die es immer eilig haben. Zum anderen dürfen wir festlegen, ob ein Zug nur Güter transportiert oder ausschließlich Expresslieferungen (eben Passagiere und Post). Wenn wir einen Zug auf Automatik lassen, pickt er sich an jedem Bahnhof selber die Ladungen heraus, und das macht er gut. Die meisten Eingriffsmöglichkeiten haben wir aber, wenn wir einen Zug auf »manuell« stellen: Dann können wir jedem Bahnhof (nicht dem Zug!) auf der Strecke mitteilen, was genau ankommende manuelle Züge aufladen dürfen. Das empfiehlt sich vor allem, wenn wir konkrete Aufgaben haben (»Bringe 20 Kisten Klamotten nach New York«) oder eine Stadt mit einem bestimmten Rohstoff beliefern wollen.

Kettenreaktion

Wie und wo wir unsere Strecken legen und Züge fahren lassen, wirkt sich nicht nur auf die KI-Konkurrenten aus, sondern auch auf die angebundenen Städte, ihre Bewohner und Industrien. Wie in der Anno-Reihe sind die Bürger kleiner Städte noch genügsam und freuen sich schon ein Loch in den Bauch, wenn sie eine Lieferung Korn bekommen. Also Getreide, nicht Feuerwasser! Doch mit der Einwohnerzahl steigen auch die Ansprüche, dann sollen auch Gemüse, Obst und schicke Klamotten her. Und Feuerwasser! Schwups, sind die ersten Produktions- und Lieferketten gefragt: Wir müssen Öl von einer Quelle nach Indianapolis bringen, damit die dortige Raffinerie daraus Benzin herstellt. Gleichzeitig braucht das Stahlwerk von Grand Rapids Kohle und Erz. Benzin und Stahl wiederum fahren wir nach Chicago, wo die örtliche Autofabrik daraus unsere künftigen Konkurrenten fertigt. Über diese modernen Oldtimer freuen sich die Bewohner sofort – und später auch die der Nachbarstädte, wenn wir die überschüssigen Autos dorthin exportieren.

Welche Städter gerade welche Güter benötigen, müssen wir in unserer Testversion allerdings etwas umständlich aus Tabellen ablesen: Jede Stadt einzeln anwählen, Detailübersicht anklicken, eine nicht sortierbare Nachfragetabelle mit allen Gütern im Spiel Zeile für Zeile studieren. Wir haben Publisher Kalypso Media vorgeschlagen, doch schon auf der Landkarte Icons einzublenden, welche drei Waren die Bewohner gerade am meisten fordern. So würde man mit einem Blick und für mehrere Städte gleichzeitig sehen, was ihre Bürger momentan am dringendsten benötigen. Für die Details kann man ja immer noch in die Tabellen gucken. Der Witz dabei: Solche Icons blendet Railway Empire bereits ein – allerdings nur für das Angebot der städtischen Fabriken, aber nicht für die Nachfrage ihrer Bewohner. Doch die ist wichtig, um gute Gewinne zu machen, und häufig lautet auch eines der Missionsziele, Stadt X auf Y Einwohner wachsen zu lassen.

Wir gehen fremd

Gelegentlich können wir das Eisenbahngeschäft kurz links liegen lassen und eine Fabrik kaufen. Etwa dann, wenn eine Stadt die nächsthöhere Bevölkerungsstufe erreicht und ein Industrieslot frei wird. In bis zu zwölf unterschiedliche Branchen dürfen wir so einsteigen, von A wie Autofabrik bis Z wie Zeitungsverlag. Natürlich kaufen wir dann eine Fabrik, die gut zu den Rohstoffen passt,



Spaßige Mitfahr-Kamera: Einfach mal mit dem eigenen Zug von Endstation zu Endstation gondeln!



Das Zuweisen von Strecken geht so flott wie das Bauen der Schienen. Je nach Schwierigkeitsgrad sollten wir aber entlang der Strecke Ausweichgleise einplanen oder gar doppelgleisig fahren.

die wir ohnehin durch die Gegend wuppen. Aber auch jenseits der Städte wird immer mal wieder ein Rohstoffbetrieb feilgeboten, etwa eine Baumwollplantage, der es gerade nicht so prickelnd geht. Aber Obacht: Erst anzeigen lassen, wo genau das Teil eigentlich liegt – die Baumwolle nutzt uns schließlich nix, wenn wir erst zigtausend Meilen Gleis dorthin verlegen müssen.

Da lohnt es sich eher, in einer Stadt Sehenswürdigkeiten oder etwa eine Universität zu bauen, die uns einen Forschungsvorsprung verschafft. Railway Empire hat nämlich zwei lange Forschungsbäume, die neben den coolen Lokomotiven (dazu gleich mehr) jede Menge Boni freischalten – etwa Bordtoiletten, sodass mehr Passagiere mit unseren Zügen fahren möchten. Diese Boni schalten allerdings abgesehen von den Loks keine konkreten Gebäude oder Ähnliches frei, sondern erhöhen lediglich Zahlenwerte wie »20 Prozent mehr Leistung für Loks« oder »40 Prozent Baukostenrabatt für Brücken«. Trotzdem können wir mit den Forschungspunkten, die in regelmäßigen Abständen bei uns eintrudeln, unser Arsenal gut spezialisieren. Eine bergreiche Karte schreit nach Leistungsboni; wer viel auf Expresslieferungen setzt, braucht flotte Züge.

Vier gewinnt

Unser letztes Betätigungsfeld ist das Personal: Ständig bewerben sich Lokführer, Heizer, Schaffner und Wachleute bei uns, die eigene Boni mitbringen – ein guter Lokführer etwa holt mehr Speed aus seinem Bock raus, ein Wachmann schützt vor Spitzbuben der Konkurrenz. Wenn wir ein gutes Team für einen Zug zusammenstellen, kriegt der sogar einen Bonus-Bonus, weil sich die vier so gut vertragen. Aber es gibt auch jede Menge anderes Personal, zum Beispiel eigene Banditen, Forscher oder Stationsvorsteher, die in ihrem Bahnhof Züge schneller abfertigen.

Die größten Stars von Railway Empire sind aber die knapp über 40 Lokomotiven, von der schlurfigen Grasshopper bis hin zur einzigen Diesellok im Spiel, der EMD E-Serie. Es macht Spaß, auch im dicksten Konkurrenzkampf einfach mal den Zügen zuzuschauen. Oder bei einem mitzufahren, denn über die Mitreisekamera können wir die Fahrt aus diversen Perspektiven mitmachen. Das ist technisch zwar nicht so beeindruckend und detailverliebt wie etwa im Train Simulator – aber hey, dafür haben wir alle Gleise und Bahnhöfe selbst gebaut. Und wenn wir bei Familie Lee und ihrer Farm vorfahren, können wir sogar die Zugpfeife betätigen! ★



Die bis zu drei KI-Konkurrenten bauen realistische Strecken, schummeln aber beim Befahren: So dicht hintereinander dürfen unsere eigenen Züge bei Weitem nicht fahren.



Martin Deppe
@GameStar_de

Schnell noch die Kohlemine anschließen, bevor mir Don Lorenzo zuvorkommt. Endlich die neue Atlantic 4-4-2 freischalten. Die letzte Lieferung Möbel nach San Diego bringen, damit die Stadt brav wächst. Und verdammt, warum hat die Tricia-Trulla schon wieder fünf Prozent meiner Aktien aufgekauft? Ein Abend mit Railway Empire ist ein bisschen wie die H0-Eisenbahn im Keller: Es gibt immer was zu tun, und richtig fertig werde ich nie. Das hat mich schon bei Sid Meiers legendärem Railroad Tycoon fasziniert, und dieser Funke springt in Railway Empire über. Die Pionierzeit ist prima eingefangen, meine Eisenbahnlinien und Züge verändern wirklich die Spielwelt. Klar, das dezent oldschoolige Spiel erfindet das Rad nicht neu, ist aber mit seinem guten Bausystem, den vielen Zielen und Nebenaufgaben, der gut verzahnten Wirtschaft und den glaubwürdigen, wenn auch ein wenig schummelnden KI-Konkurrenten ein richtig gutes Gesamtpaket. Hoffentlich setzt Gaming Minds meinen Vorschlag um, die Nachfrage nicht in Tabellen zu verstecken, sondern direkt auf der Landkarte zu zeigen.

RAILWAY EMPIRE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 750 / AMD Phenom II X4	Core i5 2400s / AMD FX-4100
Geforce GTX 460 / Radeon HD5870	Geforce GTX 680 / Radeon HD7970
4 GB RAM, 7 GB Festplatte	8 GB RAM, 7 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ viel Eisenbahnflair + Oldschool-Interface à la Ascaron + nette Fahrtkamera − Pannen, Sabotage etc. werden nur als Icons gezeigt − grafisch etwas angestaubt

SPIELDESIGN

+ immer was auszubauen + viele Aufgaben und Nebenziele + manuelles Beladen + Städte und Industrien wachsen dynamisch − unübersichtliche Nachfragetabellen

BALANCE

+ sehr gutes Bausystem + Tutorial und Erklärvideos + Einstellmöglichkeiten für Szenarien + nachvollziehbares Wirtschaftssystem − etwas wenig Mikromanagement

ATMOSPHÄRE / STORY

+ fängt Pionierzeit gut ein + kaum Leerlauf + motivierender Konkurrenzkampf + Konkurrenten kommentieren unsere Aktionen − insgesamt etwas altbacken

UMFANG

+ über 40 Lokomotivtypen + Kampagne, Szenarios, freies Bauen + Forschung + Personal bringt Boni − keine manuelle Waggonzusammenstellung

FAZIT

Solides Eisenbahnspiel im Stil der Ascaron-WiSims. Erfindet das Rad nicht neu, läuft aber schön rund. Etwas wenig Mikromanagement.



Achtung, nicht verwechseln: Genau einen Monat nach Railway Empire erscheint ein gleichnamiges Sachbuch.



Ultimate General: Civil War

HISTORISCHE ECHTZEITSTRATEGIE

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **GameLabs** Entwickler: **GameLabs** Termin: **14.7.2017 (getestete Version 1.09)** Sprache: **Englisch, Deutsch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **28 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Authentische Schlachtenatmosphäre mit ungewöhnlichem Kampagnendesign.

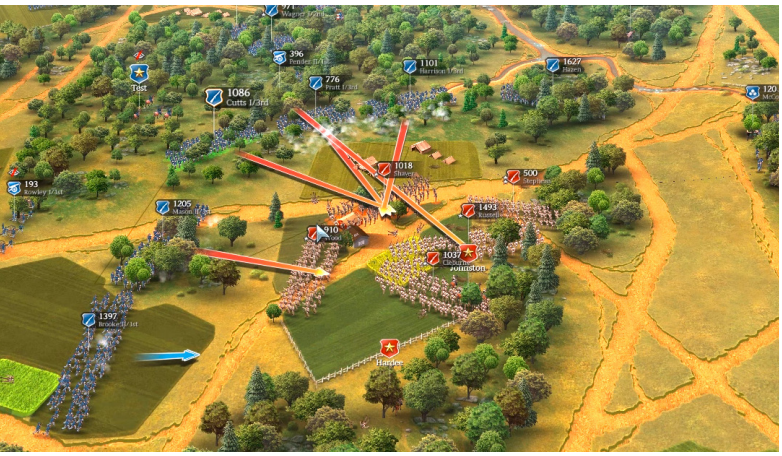
Von Alexander Beck

Historische Strategiespiele haben den Ruf, unzugänglich, übertrieben komplex und hässlich zu sein. Oft zu Recht. Nicht aber Ultimate General: Civil War. Schon ein Blick auf die liebevoll, den Originalschauplätzen des Bürgerkriegs bis ins kleinste Detail nachgebildeten Karten verrät, dass es auch anders geht. Und das nicht nur optisch. In Ultimate General: Civil War werden wir zum Befehlshaber einer Armeeeinheit während des amerikanischen Bürgerkriegs. Entweder als General auf Seiten der Union oder der abtrünnigen Konföderierten Staaten. Wir befehlen unsere Soldaten in bis zu 50 Echtzeit-Schlachten pro Kampagne von 1861-1865 durch den gesamten blutigen Sezessionskrieg. Dabei erwarten uns pro Feldzug jeweils 16 große, teilweise mehrere Tage und Karten umfassende historische Schlachten wie etwa Gettysburg, bei der gleich mehrere Armeen aufeinandertreffen. Dazwischen kämpfen wir uns noch durch zahlreiche kleinere bis mittelgroße Gefechte. Die sind zwar meist frei erfunden, aber nicht nur liebloses Beiwerk, um die Kampagne künstlich zu verlängern, sondern stellen Hobbygeneräle immer wieder vor interessante Herausforderungen. Pro Kampagne kommen so rund 50 Schlachten mit knapp 50-70 Stunden Spielzeit zustande. Auf einen Multiplayer-Modus hat der Entwickler leider verzichtet. Grund dafür sind wohl vor allem die in den USA immer noch oft hasserfüllt geführten Diskussionen über den Bürgerkrieg. Durch einen Verzicht auf spielerische Konfrontationen erhofft man sich einen ruhigeren Umgang miteinander in der Community.



Unsere blaue Nordstaaten-Armee hat eine durchgehende Verteidigungslinie aufgebaut, um den Vormarsch des Feindes zu verlangsamen.

618.000 Soldaten starben während des Bürgerkriegs. Das ist mehr als in allen anderen Kriegen der USA zusammengenommen.



Die feindlichen Einheiten sind in einen L-förmigen Hinterhalt geraten und müssen sich gegen unsere verschanzten Truppen verteidigen.



Einheiten, die sich in der Nähe eines Generals aufhalten, bekommen Boni gutgeschrieben und kämpfen besonders effektiv.

Vier Jahre Krieg

Die Besonderheit der Kampagnen ist die historische Genauigkeit. Entwickler GameLabs hat versucht, die 16 kriegsentscheidenden Großgefechte möglichst geschichtlich korrekt ins Spiel zu übertragen. Erreicht wird das durch teilweise stark geskriptete Ereignisse. Während eines Kampfes ändern sich etwa die Missionsziele oft und orientieren sich dabei am tatsächlichen Schlachtverlauf und den damaligen strategischen Entscheidungen. So sollen beispielsweise bereits eingenommene Stellungen auf Befehl wieder geräumt werden. Oder wir müssen eigentlich selbstmörderische Frontalangriffe ausführen. Letztendlich sind nämlich auch wir nur Befehlsempfänger und ans Kommando der obersten Armeeführung gebunden. Ob die sinnvoll agiert oder nicht.

Dadurch wird eines klar: Es gibt keine echte strategische Ebene in Ultimate General: Civil War. Wir entscheiden nicht, wo und wann die nächste Schlacht stattfindet, oder verschieben Armeen auf einer Karte. Wir folgen linear dem Kriegsverlauf und haben wenig Einfluss. Gewinnen wir eine Schlacht, haben wir in der nächsten etwa eine bessere Moral oder mehr Einheiten zur Verfügung, bei verlorenen Schlachten verhält sich das andersherum. Damit die Geschichte nicht durcheinandergerüttelt wird, skalieren die gegnerischen Armeen entsprechend unsere Erfolge. Lediglich gegen Ende der Konföderierten-Kampagne haben sich die Entwickler die Freiheit genommen, von der Geschichte abzuweichen, um einen Sieg der Südstaaten, die den Krieg bekanntlich verloren haben, überhaupt möglich zu machen.

Schade ist, dass man es verpasst hat, mehr über die Hintergründe und den Verlauf des Bürgerkriegs zu zeigen. Wer nur wenig Kenntnisse von diesem Konflikt hat, wird des Öfteren nicht genau wissen, wie und warum es zu den Schlachten gekommen ist und wie sich die einzelnen Gefechte in die Geschichte einfügen.

Armeeorganisation

Auch ohne strategische Entscheidungen gibt es zwischen den Schlachten genügend zu tun. Aufbau und Erhalt unserer Armee liegen ganz in unserer Hand. Im Armeelager heben wir Truppen aus und sorgen für die entsprechende Ausrüstung. Dabei haben wir je nach damaliger Verfügbarkeit Zugriff auf eine stetig wachsende Vielfalt an Pistolen, Gewehren oder Artilleriegeschützen. Im Verlauf der Kampagnen bauen wir so unsere anfangs kleine Armee, bestehend aus nur einer Handvoll Brigaden, zu einer gewaltigen Streitmacht aus. Dabei entscheiden wir selbst, wie wir unsere Einheiten militärisch korrekt in Divisionen und Korps organisieren. Zusätzlich verfügen wir als General über sieben Charakterwerte, die wir ausbauen. Ein besserer Wert in Politik ermöglicht uns etwa mehr finanzielle Unterstützung, ein hoher Wert bei Armeeorganisation hingegen erlaubt uns größere Truppenkontingente.

Gemächliche Schlachten

Obwohl das Spiel genügend Tiefgang bietet, um auch historisch versierte Hobbygeneräle zu befriedigen, überzeugt es vor allem durch simple Bedienung und durchdachte Benutzerführung. Einzelne Einheiten oder gleich ganze Divisionen werden per Rechtsklick an neue Positionen befohlen und nach Belieben gedreht. Besonders elegant ist die Möglichkeit, Pfade per Maus auf die Karte zu zeich-



Für die Ausrüstung unserer Truppen stehen unzählige zeitgenössische Waffen zur Verfügung. Hier eine Auswahl an frühen Musketen.



Unsere Verteidigungsstellung auf einem Hügel wehrt einen schweren konföderierten Angriff ab.

nen. So lassen sich auch komplexe Truppenbewegungen effektiv umsetzen. Zusätzlich gibt es nur wenige Befehle. Das heißt aber nicht, dass Herausforderungen fehlen: gefordert und belohnt werden Taktiken, wie sie auf den Schlachtfeldern des 19. Jahrhunderts angewandt wurden. Schlachtlinien müssen gebildet und gehalten werden, geschicktes Manövrieren unter Berücksichtigung des Geländes verschafft Vorteile, und Reserven müssen gebildet werden. Es kommt weniger auf schnelles Agieren und Reagieren an, sondern auf einen guten Schlachtplan und geduldiges Abwarten, um im richtigen Moment eine Lücke in die gegnerischen Reihen zu schlagen.

Die KI – Star des Spiels

Die Gefechte sind vor allem wegen der herausragenden KI stets herausfordernd und spielen sich bei Wiederholungen immer anders. Das ist kein Wunder, denn verantwortlich dafür ist Nick Thomadis, der Entwickler der beliebten, realitätssteigernden Darth-Mods der Total-War-Spiele. Eigene und feindliche Einheiten bewegen sich glaubhaft über das Schlachtfeld und reagieren sinnvoll auf wechselnde Situationen. Brigaden stopfen automatisch entstehende Lücken in den Linien, nehmen in Abhängigkeit von Freund und Feind neue Positionen ein und eröffnen selbstständig das Feuer. Der Gegner bedroht unsere Flanken mit Kavallerieangriffen, verlangsamt unser Vorrücken mit Plänklern, um neue Verteidigungslinien aufzubauen, und attackiert erbarmungslos ungeschützte Artillerieeinheiten und Nachschub-Konvois.

Bemerkenswert ist vor allem die KI der eigenen Truppen. Auf Wunsch können wir ganzen Divisionen (mehrere Brigaden) oder Korps (mehrere Divisionen) einfache Befehle wie »diese Position angreifen« oder »diese Position halten« erteilen. Und diese Aufgaben erledigen unsere KI-Generäle in den meisten Fällen zufriedenstellend. Ganze Brigaden werden in Marsch gesetzt, Artilleriestellungen bezogen, Angriffe werden selbstständig durchgeführt und im Notfall auch taktische Rückzüge angeordnet. So können wir bei großen Schlachten ruhigen Gewissens ganze Frontabschnitte einem KI-General überlassen, während wir uns auf das Gesamtgeschehen konzentrieren oder uns um Brennpunkte kümmern. Für die ganz Harten eine Entwarnung: Natürlich lässt sich unsere Armee aber auf Wunsch auch bis in kleinste Detail mikromanagen. Sonst hieße das Spiel ja nicht Ultimate General. ★



In der Armeeverwaltung habt ihr volle Kontrolle über eure eigenen Truppen.



Alexander Beck
@GameStar_de

Als Freund von Strategiespielen mit historischem Hintergrund hat mich Ultimate General: Civil War voll überzeugt. Denn obwohl die Spielmechanik simpel und die Einheitenvielfalt gering ist, sind die taktischen Herausforderungen hoch. Nicht zuletzt wegen der herausragenden Feind- und vor allem Freund-KI. Dadurch kann ich mich auf meinen Job als Befehlshaber einer Armee konzentrieren. Ich erteile meist nur grobe Befehle, nur bei besonders wichtigen Frontabschnitten greife ich selbst ein. So habe ich das große Ganze im Überblick und verliere mich nicht im Kleinen, bei dem ich jede einzelne Einheit persönlich überwachen muss. Und die eigenwillige Kampagnenstruktur, inklusive der geskripteten Ereignisse, stört mich nicht im Geringsten, denn sie gewährleisten eine durchgehende, realitätsnahe Simulation der Dynamik des amerikanischen Bürgerkriegs mit allen wichtigen historischen Entscheidungsschlachten. Lediglich der fehlende Multiplayer wirft einen leichten Schatten auf den überaus positiven Gesamteindruck.

ULTIMATE GENERAL
CIVIL WAR

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo E4600 / Athlon 64 X2 5000+	Core i3-3240 / Phenom II X4 40
Geforce GT 720 / Radeon HD 3800	Geforce GT 640 / Radeon R7 250
1 GB RAM, 2 GB Festplatte	4 GB RAM, 2 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ liebevoll gestaltete und historisch akkurate Karten + gelungene Effekte + historische Einheiten − Einheiten optisch zu einheitlich − Höhenunterschiede schlecht zu erkennen

SPIELDESIGN

+ sehr gute KI + intuitive Bedienung + umfangreiches Truppenmanagement + clevere Mischung aus historischen und fiktiven Schlachten − manche Spielmechaniken nicht ausreichend erklärt

BALANCE

+ drei Schwierigkeitsgrade + Armee-Scaling führt zu realitätsnahen Schlachten + stetig wachsende Herausforderung + KI-Unterstützung erleichtert das Generalsleben + Mikromanagment möglich

ATMOSPHÄRE / STORY

+ authentische Schlachtfeldatmosphäre + spannender geschichtlicher Rahmen + Tabletop-Charme − wenig Informationen über den Konflikt − keine Zwischensequenzen

UMFANG

+ zwei Kampagnen + über 50 Missionen + zwölf historische Schlachten + zehn Custom-Schlachten − kein Multiplayer-Modus

FAZIT

Wer sich mit der ungewöhnlichen Kampagnendynamik anfreunden kann, den erwartet anspruchsvolle Strategie im historischen Gewand.



3x GameStar XL zum Sparpreis

Einmal im Monat gibt's in der neuen GameStar das Wichtigste aus der Welt der PC-Spiele auf einen Blick – gemütlich Blättern jetzt besonders preiswert.



33% SPAREN
3x GameStar XL nach Hause

nur 13,99€

VERSANDKOSTENFREI

GameStar kommt meist vier Tage vor dem Kiosktermin zu Ihnen nach Hause

EXKLUSIVES COVER

Die ganze Welt der PC-Spiele jeden Monat besonders elegant verpackt

ZWEI DVDs

Trailer, Videos aus der Redaktion und tolle Vollversionen ohne Ende

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

Ja, ich bestelle das GameStar Miniabo für nur 13,99€

Wenn ich GameStar über das Miniabo hinaus lesen möchte, brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte dann weitere zwölf Ausgaben zum aktuellen Abopreis von derzeit 74,50 € pro Jahr. Nach dem ersten Jahr kann ich mein Abo jeweils zur übernächsten Ausgabe kündigen und erhalte zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Ausgaben zurück.

Vorname, Name	○ Ich bezahle bequem per Bankeinzug ○ Ich erwarte eine Rechnung
Straße / Nr.	Geldinstitut
PLZ / Ort	IBAN
Telefon / Handy Geburtstag	BIC
E-Mail	Datum / Unterschrift des neuen Lesers

oder hier: www.gamestar.de/miniabo

Preise außerhalb Deutschlands: siehe www.shop.gamestar.de
GameStar erscheint im Verlag Webedia Gaming GmbH, Ridlerstr. 55, 80339 München, Registergericht München, HRB 99187, Geschäftsführer: Nicolas John.
Die Kundenbetreuung erfolgt durch den GameStar Kundenservice, durchgeführt durch die ZENIT Pressevertrieb GmbH, Postfach 810580, 70522 Stuttgart, Geschäftsführer: Joachim John

Dreadnought

FLIEGENDE SCHEUNENTORE

Genre: **Weltraum-Actionspiel** Publisher: **Greybox** Entwickler: **Yager Development** Termin: **2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **Free2Play** DRM: **nein**

Auf DVD: Test-Video

Ihr trefft in Multiplayer-Gefechten sonst nicht mal ein Scheunentor? Dann passt vielleicht Dreadnought zu euch: Hier beharken sich Raumdickschiffe mit Lasern, Raketen, Torpedos & Co. Von Martin Deppe

Waffenstarrende Dreadnought-Schlachtschiffe, die sich langsam in Feuerposition drehen, ihre brutalen Plasma-Breitseiten abfeuern und Raketenschwärme auf die Reise schicken. Flinke Korvetten, die im Hinterland Artillerieschiffe umzingeln, während mitten im Gefecht Hilfskreuzer Verbündete reparieren. Das Weltraum-Actionspiel Dreadnought zelebriert eher gemütliche Multiplayer-Schlachten zwischen zwei Teams mit jeweils bis zu acht dicken Raumschiffen.

Wobei »Weltraum« und »Action« hier nicht hundertprozentig passen. Der Großteil der Schlachtfelder ist sehr dicht über Planetenoberflächen angesiedelt, unsere Teams bekämpfen sich zwischen Industrieanlagen und Wolkenkratzern. Wer zu lange in großer Höhe darüber hinwegschwebt, zieht das feindliche Waffengewitter sofort auf sich. Und weil die großen Schiffe schwer zu verbergen sind, spielt sich Dreadnought ziemlich geradlinig: Wir schleichen uns selten in die Flanke oder gar den Rücken des Feindes, stattdessen brechen schon sehr früh Fernduelle mit Raketen und weitreichenden Strahlenwaffen aus, bis es mit Torpedos und Autocannons in den Nahkampf geht. Dabei bieten die vier Spielmodi (dazu gleich mehr) ausschließlich Deathmatch-Varianten, es gibt also keinen Conquest- oder Capture-the-Irgendwas-Modus. Auch das trägt dazu bei, dass sich Dreadnought ungewöhnlich statisch spielt und eben nicht wie ein actionbetontes Weltraumspiel.

Ist da jemand?

»Liegt der Camper tot im Keller, war der Rusher wieder schneller!« Würde man den uralten Counterstrike-Spruch auf Dreadnought anwenden, hieße es wohl: »Schießt der Camper immer weiter, war der Rusher wieder ... nicht da!« Denn vor allem auf dem ersten Schiffsrang (so genannte Tiers, schaltet man nach und nach frei) ist die Multiplayer-Lobby oft arg leer. Selbst abends oder am Wochenende haben wir nur selten Schlachten erlebt, in denen ausschließlich menschliche Mitspieler unterwegs waren. Der Matchmaker füllt fehlende Kapitäne zwar aus seinen KI-Reihen auf, was aber nicht gerade zum Teamspiel beiträgt. Manchmal kam sogar gar keine Partie zustande, weil sich schlicht kein menschlicher Sparringspartner für einen gewünschten Modus eingefunden hat. Auf späteren Tiers fanden wir zwar eher per Matchmaking Mitspieler, aber immer noch später als in vergleichbaren Spielen. Unser subjektiver Eindruck: Weil Dreadnought bereits seit Mai in der offenen Beta läuft, ist das Gros der Spieler schon auf höheren Tiers angekommen, aber es stoßen derzeit kaum neue hinzu.

Hinzu kommt, dass Dreadnought die zwischenmenschliche Kommunikation nicht gerade fördert. Es gibt zwar einen simplen Ingame-Chat, aber derzeit nur in einer laufenden Partie. Im Hangar, also zwischen Einsätzen, können wir nur mit Freunden chatten und uns zu einem Match verabreden, nicht aber mit den übrigen, fremden Spielern. Da ist Eigeninitiative gefragt, wir müssen zum Beispiel im Forum oder über die Facebook-Gruppe nach Gleichgesinnten



Martin Deppe
@GameStar_de

So mächtig Schlachtschiffe einst waren – es hat schon seinen Grund, dass sie heute fast ausgestorben sind. Zu unflexibel, für die heutigen Konflikte ungeeignet, das sind nur einige der Gründe für ihren, nun ja, Untergang. Das gleiche Problem hat Dreadnought: Ich mag zwar die gemächlichen Schlachten, bin aber offenbar in der Minderheit. Es gibt schlicht zu wenig Mitspieler, selbst abends dauert es auch mal zwölf Minuten, bis das Ingame-Matchmaking eine Runde startet. Im Testgelände-Modus geht der Start hingegen flotter, wird aber zur lästigen Pflichtveranstaltung: Immer und immer wieder fast nur gegen KI-Kapitäne anzutreten, um langsam mal in die höheren Tiers zu kommen, ist nur was für Geduldige. Wer Dreadnought ausprobieren will, sollte das also am bestem gleich mit Kumpels machen und ein Squad gründen.



Auf dieser lauschigen Map bringen die KI-gesteuerten Kommandoschiffe besonders viele Punkte.



Treffer, versenkt: Per Zoomfunktion genießen wir die Explosion eines Teamgegners.

suchen und uns dann am besten per Teamspeak oder Discord austauschen. Einsteigerfreundlich geht anders, zumal Dreadnought seine neuen Spieler nach einem extrem kurzen Tutorial völlig alleine lässt.

Wer ich darauf einlässt, Dreadnought wirklich als Teamspiel sieht und taktisch klug vorgeht, erlebt schon zu zweit oder dritt ein ganz anderes, besseres Spiel. Etwa dann, wenn die Gruppe ihr Feuer auf einzelne Feindschiffe konzentriert, oder ein Dreadnought leicht über eine Deckung lugt und feuert, während der Kollege direkt darunter bei Bedarf Schäden repariert. Dank der fluffigen WASD-Steuerung (plus Leertaste zum Steigen und Shift-Taste zum Sinken) sind auch die großen Pötte gut zu lenken, auch das simple, kurzzeitige Pushen von Antrieb, Waffen oder Schilden geht per Skillrad flott von der Hand. Doof: Wir können keine feindlichen Schiffskomponenten anvisieren, um zum Beispiel gezielt Geschütze oder Düsen zu zerstören. Stattdessen teilen wir lediglich Trefferpunkte aus, sägen also an zwei Hitpointbalken für Schilde und Rumpf.

Jump!

61 Schiffe gibt es derzeit, verteilt auf fünf Tiers und fünf Klassen: Dreadnoughts, Zerstörer, Hilfskreuzer, Korvetten und Artilleriekreuzer – genau, die Camper! Keine der Klassen ist übermächtig, jede hat ihre Stärken und Schwächen: Die Hilfskreuzer können indirekt den Sieg bringen, sind aber sehr dünnhäutig. Die schmalen Artilleriekreuzer hingegen verursachen mit ihren weitreichenden Geschützen hohe Schadenspitzen, müssen aber fast starr nach vorne feuern. Dazu haben die Klassen Spezialfähigkeiten: Ein Dreadnought kann zum Beispiel über die Map warpen, ein Camper darf sich kurzzeitig tarnen oder in den Belagerungsmodus gehen. Dann ist er bewegungslos, verursacht aber Schaden in einem kugelförmigen Radius. Außerdem sind Waffen und Skills modular aufgebaut, wir können etwa wendige, weitreichende Raketen durch langsame Torpedos ersetzen, die nur ein Drittel der Reichweite schaffen, aber mit mehr Bumms einschlagen. Dieses System motiviert zum Ausprobieren und hilft, seine Schiffe nach persönlichem Spielstil auszustaffieren. Es kommt aber zum Beispiel nicht an ein Mechwarrior Online heran, in dem allein schon das Hitzemanagement eines Mechs wissenschaftliche Dispute hervorruft. Ständig erforscht man neue Waffen und Module für die jeweiligen Klassen. Und wenn man in einem Tier die Klasse voll hat, kann man die nächsthöhere Stufe kaufen.



Fette Torpedos oder weitreichende Raketen? Vier der sechs Module können wir frei bestücken.

Je nach gespieltem Modus dauert ein Match bis zu 21 Minuten. In der Regel dürfen wir nach einem Bildschirmtod ein paar Sekunden später respawnen und entweder mit dem gleichen Schiff weitermachen oder eine andere Klasse aus unserer Flotte wählen. Im Modus Team-Elimination werden wir hingegen mit einem kleinen Kampfjet wiedergeboren – wie sich das spielt, konnten wir allerdings nicht testen, denn für diesen Modus fanden sich partout keine Mitspieler.

Faires F2P-Modell

Free2Play-typisch könnt ihr zum einen sogenannte Heldenschiffe für echte Euro kaufen. Das sind Pötte, die optisch aufgebrezelt sind: Mit Bemalung, Galionsfigur, Wappen und so weiter, nur der Abi-Aufkleber auf der Heckscheibe fehlt. Diese Heldenschiffe sind aber nicht stärker bewaffnet oder sonstwie besser ausgerüstet, sie haben die gleichen Ausrüstungsmodule, wie wir sie auch regulär über erspielte Punkte im Techtree freischalten können – nur eben später. Alternativ kann man auch Euro in den Elitestatus investieren, dann kriegt man nach Schlachten doppelt so viele Erfahrungspunkte und Credits wie reguläre Spieler. Aber auch dadurch spielt man nicht besser, sondern steigt lediglich schneller im Rang auf und kommt früher an reguläre Schiffe ran. Kurzum: Dreadnought ist kein Pay2Win. ★

DREADNOUGHT

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 2300 / AMD FX-6300	Core i5 6600K / AMD FX-9590
Geforce 750 Ti / Radeon 7850	Geforce GTX 970 / Radeon R9 390
4 GB RAM, 20 GB Festplatte	8 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ schicke Schiffe + stimmungsvolle Welten + eindrucksvolle Explosionen + deutsche Sprachausgabe – teils nervige Waffensounds

SPIELDESIGN

+ Respawn nach kurzer Zeit + motivierendes Upgraden + kein Pay2Win – kein Lobbychat für die Mitspieler-Koordination – keine freie Map-Wahl, nur Rotation

BALANCE

+ gut ausgewogene Schiffsklassen + einfache Steuerung + keine Imba-Schiffe – zu wenig aktive Mitspieler auf den Servern – viel zu kurzes Tutorial

ATMOSPHÄRE / STORY

+ gelungenes Fluggefühl + große Schlachten – insgesamt trockene Atmosphäre – gelegentlich zäher Schlachtverlauf – keinerlei Hintergrundgeschichte

UMFANG

+ 61 Schiffe + viele Waffen und Module + abwechslungsreiche Maps – zu wenig Modi – keine Soloinhalte

FAZIT

Solide Multiplayer-Gefechte mit schweren Raumschiffen. Spielt sich relativ gemächlich, leidet an Mitspielermangel.

72

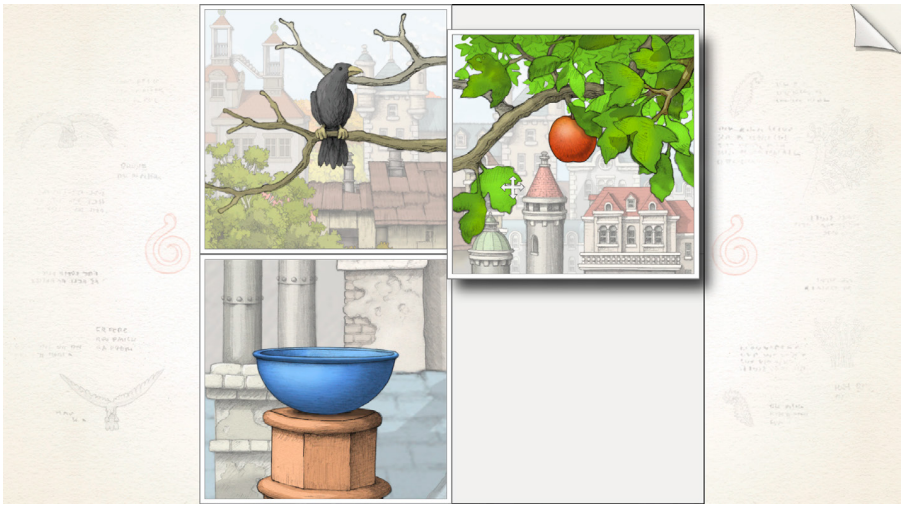
Der Ausdruck »dread nought« bedeutet frei übersetzt »fürchte nichts«.

Gorogoa

UM VIER ECKEN GEDACHT

Genre: **Denkspiel** Publisher: **Annapurna Interactive** Entwickler: **Buried Signal / Jason Roberts** Termin: **14.12.2017** Sprache: **Englisch, Deutsch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **2 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **Nein (GOG)**

Das Indie-Puzzlespiel Gorogoa ist eine traumhaft illustrierte Reise durch Raum und Zeit und überrascht uns mit seiner außergewöhnlichen sowie innovativen Mechanik. Von Manuel Fritsch



Gorogoas Puzzles funktionieren meist visuell und arbeiten viel mit Perspektivwechseln.

Gorogoa ist eindeutig ein Puzzlespiel. Es begrüßt uns beim Start mit einem zweidimensionalen Spielbrett, zwei auf zwei Felder groß. Darauf liegt eine ansprechende, handgemalte Zeichnung. Das Bild zeigt den Blick aus einem Fenster auf eine kleine Stadt. Rauch steigt aus Kaminen, rote Dachziegel und Kirchtürme sind zu sehen. Als am Horizont eine bunte, drachenartige Kreatur auftaucht, läuft unerwartet ein Junge ins Bild, in der Hand trägt er ein schweres Buch. Er blättert darin und findet einen Eintrag, der ein Abbild des unbekannten Fabelwesens zeigt. Wie in einem Comic sehen wir in einer Gedankenblase visualisiert, was er noch auf der Seite findet: Ein junger und ein alter Mann bieten der Kreatur gemeinsam eine Schale mit fünf bunten Früchten dar. Der Junge klappt das Buch zu und läuft aus dem Bild.

Während wir noch über die Bedeutung des Gezeigten nachdenken, bemerken wir, dass wir mit dem Spielfeld und dem Motiv darauf interagieren können. Per Klick lässt uns Gorogoa in bestimmte Teile des Bilds herein- und herauszoomen oder zur Seite scrollen. Außerdem können wir ein Viertel des Bildes aufheben und beliebig auf eines der vier eingezeichneten Spielfelder platzieren. Als wir das ausprobieren, halten wir ohne Vorwarnung nur einen Teil der Zeichnung in der Hand, wie ausgestanzt ist in der Mitte ein Loch. Der ausgestanzte Teil bleibt »liegen«, das abgezogene Blatt können wir jetzt mit Bildern auf den anderen Spielfeldbereichen kombinieren. Wir ziehen zum Beispiel das Bild eines Zimmers ab, die Tür bleibt jedoch zurück. Und wenn wir unseren Aufkleber in die Zeichnung der Stadt pappen, kann der Junge plötzlich durch die neue Türöffnung einen Glockenturm betreten. Diese innovative Mechanik ist schwer zu beschreiben, doch sie dient als eins der zentralen Spielelemente von Gorogoa: Karten mit Teilmotiven lassen sich aufeinanderlegen, um Bildern neue Bedeutung zu geben.



Oft müssen wir Bilder wie Schablonen benutzen und übereinanderlegen.



Manchmal fordern kleine Physikrätsel wie Waagen mit Gewichten oder diese Wippe.

Eine Frage der Perspektive

Durch die immer neuen Kombinationen ergeben sich Möglichkeiten für den Jungen, seine Reise fortzusetzen und Hindernisse zu überwinden. Richtig angelegt ergeben sich so auch größere Bilder, die sich über zwei oder drei Kacheln erstrecken. Erzeugen wir die optisch passenden Anschlussstellen, kann der Junge auch von einem Bild ins nächste laufen. Gorogoa lehrt uns schnell,



Manuel Fritsch
@manuspielt

Gorogoa ist in vielerlei Hinsicht ein traumhaftes Spiel: Es verzaubert mit seinen wunderschönen Bilderbuch-Illustrationen und nimmt mich mit in eine unbekannte, faszinierende Welt, in der alles möglich scheint und die sich dennoch zu einem stimmigen Ganzen zusammenfügt. Es verwirrt und überrascht mich im Sekundentakt durch seine sich ständig veränderte, aber immer nachvollziehbare Weltlogik und lässt mich nach etwas über 90 völlig einnehmenden Minuten benommen, aber glücklich zurück. Etwa wie nach einem sehr intensiven und bildgewaltigen Traum. Jason Roberts hat seine fünf Jahre Lebenszeit sehr gut investiert, ich meine knapp zwei Stunden fürs Durchspielen von Gorogoa auch.

dass wir uns nie auf das verlassen können, was wir sehen, und lädt uns so zum Experimentieren und Um-die-Ecke-Denken ein. Dem Spiel gelingt es, uns permanent mit neuen cleveren Mechaniken und perspektivischen Tricks zu überraschen.

Diese scheinbar willkürlichen Regeln der Welt erinnern an den Zustand zwischen Traum und Erwachen. Orte, Klänge und Menschen, die eigentlich ohne Zusammenhang stehen, verbinden sich auf fremde und doch vertraute Weise. Es ist diese Phase, in der unser Gehirn nicht richtig unterscheiden kann zwischen Realität, Erinnerung und Fantasie. Genau dieser unbestimmte Schwebezustand beschreibt das Spielgefühl, das wir in Gorogoa empfinden. Wir schieben, puzzeln und zoomen uns durch die grafisch beeindruckende Welt und können nicht eher aufhören, bevor wir nicht alles getan haben, um den mysteriösen Drachen des Eröffnungsbildes zu besänftigen.

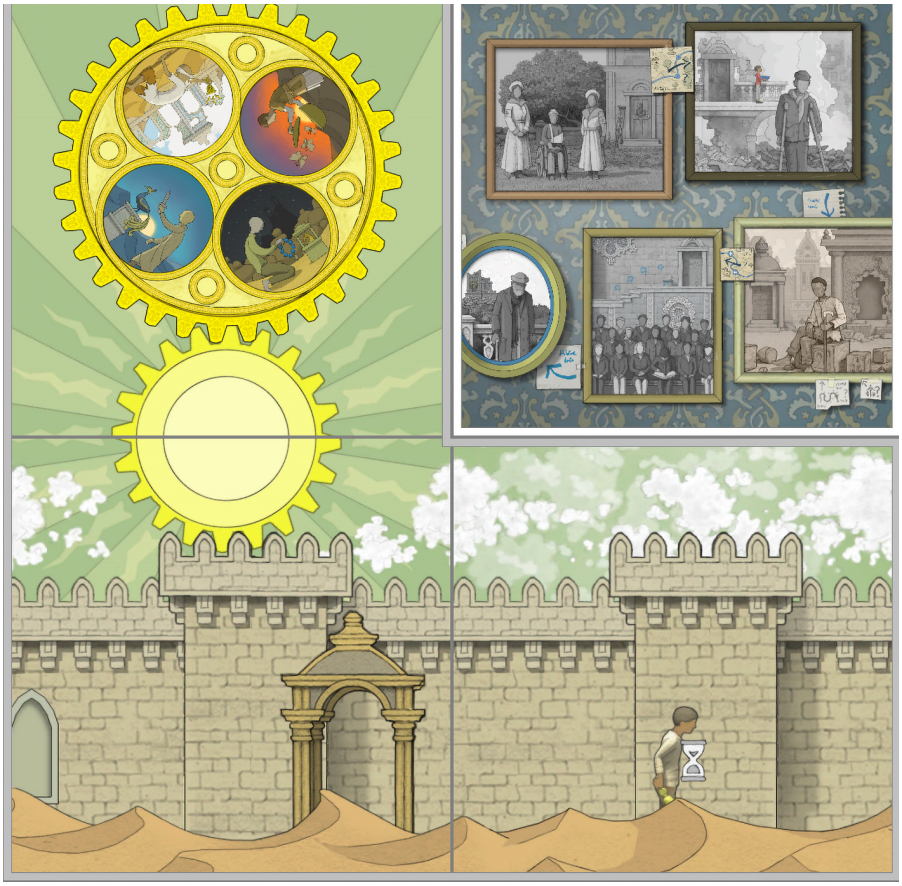
Eine Reise durch Raum und Zeit

Was es mit dem Wesen und den ausdrucksstarken Symbolen der Spielwelt auf sich hat, liegt im Interpretationsspielraum des Betrachters. Gorogoa erzählt seine Geschichte gänzlich ohne Worte und beantwortet viele Fragen nicht im Detail. Dennoch lässt uns das Spiel nicht komplett ratlos zurück. Die Rahmenhandlung mit der Suche des Jungen nach fünf mystischen Früchten bildet eine klare Orientierung und findet einen befriedigenden Abschluss. Das ist auch nötig, denn auf unserer Reise wechseln wir in Sekundenbruchteilen nicht nur Orte, sondern springen dabei mitunter auch durch Zeitepochen. In einem Moment sind wir als junger Erwachsener in einer sonnigen Wüste unterwegs, während parallel dazu eine ältere, graubärtige Version des Helden verwundet in einem düsteren Kriegsgebiet sitzt.

Diese Mischung wirkt auf den ersten Blick unsortiert, doch im Entdecken der verborgenen Verbindungen liegt der Reiz des Spiels. Wenn sich eine stilisierte Sonne in Verbindung mit der Detailansicht eines Buchrückens zu einem Zahnrad-Rätsel zusammenfügt, oder der funkelnde Polarstern am Nachthimmel durch Bildüberlagerungen plötzlich zum Licht einer Öllampe wird, dann möchte man vor Begeisterung über diese kreativen Einfälle Beifall klatschen.



Es wird nicht gesprochen oder geredet, Gedanken werden mit Bildern visualisiert.



Teilweise müssen wir Dinge zweckentfremden. Aus der stilisierten Sonne im dritten Bild wird in Kombination mit dem oberen Bild ein Zahnrad, das eine Maschine in Bewegung setzt.

Es sind diese kleinen, ungemein befriedigenden Momente, wenn es »klick« macht und ein gelöstes Rätsel die nächste Animationsphase auslöst, die das Bild zum Leben erweckt. Gorogoa gelingt es über den Verlauf seiner gut 90-minütigen Erzählung von Anfang an zu fesseln, und danach nie langweilig zu werden. Kein Rätsel fühlt sich wie redundantes Füllmaterial an, die präsentierten Mechaniken werden nicht überstrapaziert. Die Reise beginnt behutsam, wird dann komplexer und endet wie eine klassische Musikkomposition in einem Finale, in der sich das Spiel zitiert, Themen und Motive erneut aufgreift, und in einem majestätischen Abschluss zusammenführt. Großartig!

Fünf Jahre für zwei Stunden

Über fünf Jahre hat sich der Künstler Jason Roberts Zeit genommen, um das einzigartige Puzzle-Adventure komplett von Hand zu zeichnen. Das Erlebnis ist verhältnismäßig kurz, aber man erlebt in dieser Zeit ein in sich absolut stimmiges Gesamtkunstwerk, das sich niemand mit Spaß an Rätsel- und Knobelspielen – und toll gezeichneten Bildern – entgehen lassen sollte. Natürlich leidet durch die Linearität die Wiederspielbarkeit. Die Faszination der Überraschung und das Entdecken der Mechaniken funktionieren nur beim ersten Mal. Spaß macht es auch, Freunde kommentarlos vor das Spiel zu setzen und zu beobachten, wie auch sie von der Magie der Welt erfasst werden. ★

GOROGOA

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo E4600 / Athlon 64 X2 5000+	Core i3-3240 / Phenom II X4 40
Geforce GT 720 / Radeon HD 3800	Geforce GT 640 / Radeon R7 250
1 GB RAM, 700 MB Festplatte	2 GB RAM, 1 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ künstlerischer Zeichenstil + wunderschöne Animationen + stimmungsvolle Landschaften & Hintergründe + passender, sehr dezenter Soundtrack – arg eingeschränkter Blickwinkel

SPIELDESIGN

+ cleveres Spiel mit Tiefe und Perspektive + abwechslungsreiche Rätselmechaniken + viele überraschende Momente + Mechaniken nicht überstrapaziert – fehlende Spannungskurve

BALANCE

+ intuitiv und logisch aufgebaut + steigender Komplexitätsgrad + eingebautes Hilfesystem – größtenteils zu einfach – durch Trial and Error lösbar

ATMOSPHÄRE / STORY

+ mystische, geheimnisvolle Atmosphäre + glaubhafte und doch fremdartige Welt + ausdrucksstarke Erzählung ohne Worte + Story lässt Interpretationsspielraum – Rahmenhandlung

UMFANG

+ fünf thematisch unterschiedliche Abschnitte + Kapitel einzeln anwählbar – nur 90 Minuten kurz – sehr linear – geringer Wiederspielwert

FAZIT

Wunderschönes, handgezeichnetes Puzzle-Spiel, dass mit eleganten Rätseln und einer Geschichte ganz ohne Worte verzaubert.

82

Bridge Constructor Portal

THE BRIDGE IS A LIE!

Genre: **Denkspiel** Publisher: **Headup Games** Entwickler: **ClockStone Studio** Termin: **20.12.2017** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **12 Stunden** Preis: **10 Euro** DRM: **Ja (Steam)**

GLaDOS ist zurück! Im unterhaltsamen Mashup Bridge Constructor Portal lassen wir uns von der fiesen KI durch tödliche Testkammern schicken. Von Manuel Fritsch

Bridge Constructor Portal ist der neueste Ableger der beliebten Puzzlespielreihe des österreichischen Entwicklerstudios ClockStone Studio. Nach Ausflügen ins Mittelalter und auf die Stuntstrecke geht die Serie nun ein Bündnis mit einer der wohl beliebtesten Figuren der Videospielgeschichte ein: GLaDOS aus Valves Knobel-Großtat Portal.

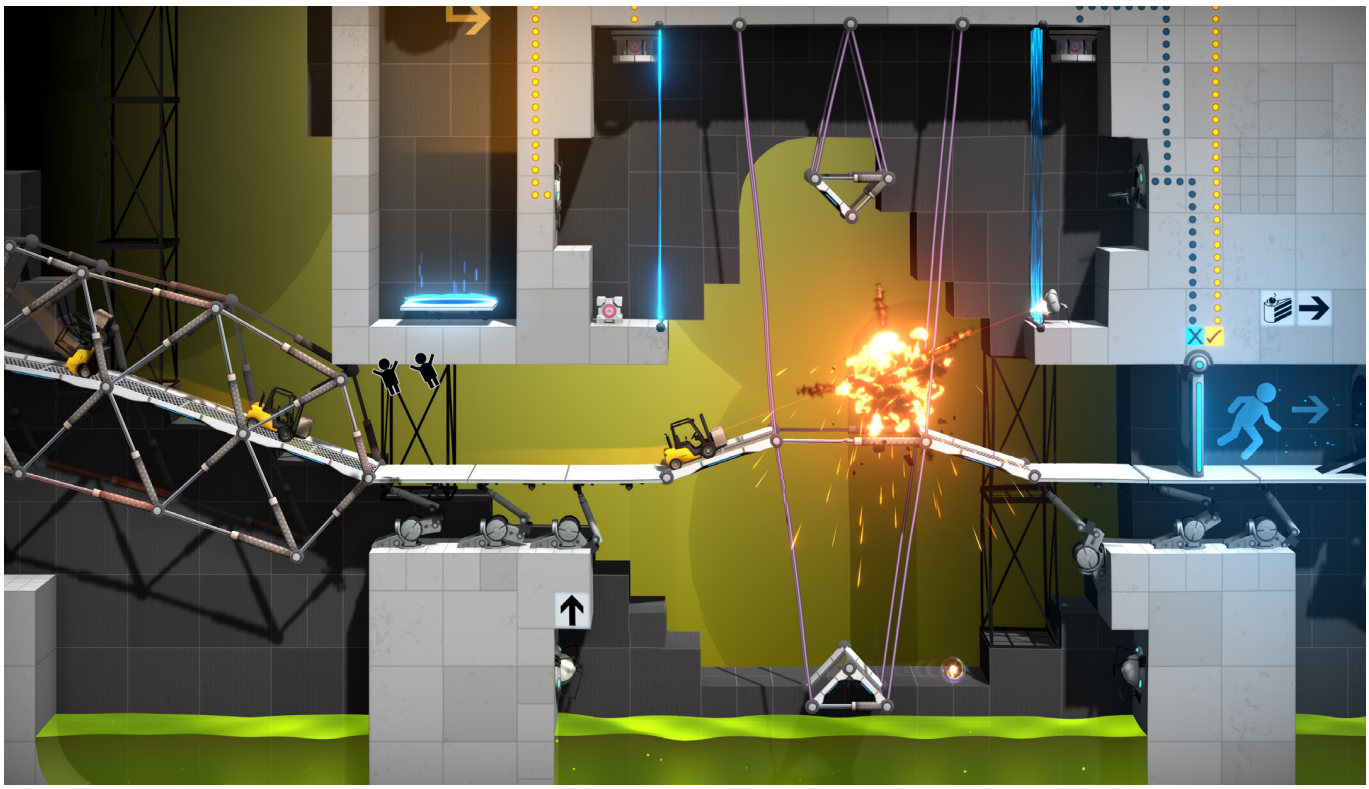
Als neuer Mitarbeiter im Testlabor von Aperture Science ist es unsere Aufgabe, in speziell dafür vorgesehenen Testkammern Brücken, Rampen und weitere Konstruktionen zu bauen, um einen Konvoi von Transportfahrzeugen sicher ins Ziel zu bringen. Mit Betonung auf »sicher«, denn das Aperture Science Enrichment Center ist aus der Vergangenheit eher bekannt für seine hohe Sterberate als für wissenschaftliche Erfolge. Kenner der Portal-Spiele wissen bereits, dass die perfide Roboterdame und Chefin des Hauses GLaDOS nicht gerade zimperlich mit ihren Mitarbeitern umgeht. So treffen wir auch hier auf Säurebecken, Selbstschussanlagen und tödliche Laserbarrieren.

Brücken schlagen für die Wissenschaft

Die grundlegende Spielmechanik besteht wie in jedem Bridge Constructor darin, dass wir Stahlträger, Seile und Straßen mit dafür vorgesehenen Ankerpunkten verbinden und auf diese Weise Brückenkonstruktionen erstellen, mit denen wir die Hindernisse überwinden. Genre-üblich macht uns dabei die Physik Probleme, denn die Fahrzeuge sind schwer und unser Baumaterial nicht unendlich tragfähig. Insgesamt warten 60 Testkammern auf unsere Baukünste, die uns mit einem angenehmen, spürbar ansteigenden Komplexitätsgrad immer weiter fordern. Die Dimensions-Portale funktionieren im Bridge-Constructor-Ableger genauso wie im Originalspiel: Alles, was auf der einen Seite hineinfährt oder -fällt, kommt auf der anderen Seite mit genau dem gleichen Winkel und Schwung wieder herausgeschossen. Der kleine, aber feine Unterschied besteht darin, dass die Portale fest vorgegeben sind und nicht wie in Valves Puzzleshooter selbstständig platziert werden können.

Einstürzende Neubauten

Selbst wenn es uns gelingt, das Testfahrzeug erfolgreich ins Ziel zu bringen, ist GLaDOS wenig beeindruckt. Sie ist erst zufrieden, wenn es auch ein ganzer Konvoi in den nächsten Abschnitt schafft. Dieses zweite, optional erreichbare Ziel pro Level stellt unsere Ingenieurfähigkeiten vor eine deutlich größere Herausforderung. Hinzu kommen ganz neue logistische Probleme, da bis zu 15 Fahrzeuge gleichzeitig durch den Level düsen. Kollisionen durch sich kreuzende Wege, nachwippende Träger und reißende Seilkonstruktionen sorgen oft dafür, dass



Der Bridge Constructor trifft auf das Portal-Universum. Der auf den ersten Blick ungewöhnliche Genremix harmoniert erstaunlich gut.

 Ellen McLain (GLaDOS) hat vor Portal bereits in vielen Valve-Spielen eine Sprechrolle übernommen.



Manuel Fritsch
@manuspielt

Ein neues Portal-Spiel, aber als Lizenz für den Bridge Constructor? Klar, auch ich habe die erste Ankündigung für einen Aprilscherz und Trollversuch von Valve gehalten. Aber die Vermischung der beiden erfolgreichen Serien ist auf den zweiten Blick gar nicht so abwegig, wie sie scheint. Beide Serien lassen sich dem Physikpuzzle-Genre zuschreiben und harmonieren erstaunlich gut. Die bekannten Gimmicks aus Valves Klassiker fügen sich nahtlos in das fordernde und erprobt solide Brückenbauen ein und sorgen für die wohl cleversten Levels, die der Bridge Constructor bisher hervorgebracht hat. Für die passende Atmosphäre sorgen die beliebten Figuren wie GLaDOS und der Companion Cube aus Portal. Die gut getroffene, sarkastische Art und Ellen McLain als Originalstimme runden das Gesamtpaket gut ab. Eine gelungene Liaison, die gerne weitere Früchte tragen darf. Wer braucht schon Half-Life 3? Ich freue mich auf die kommenden Crossover-Highlights Black Mesa Farmville und Gordon Freeman's Unknown Battlegrounds.



Zentrales Spielelement sind die Portale, die die Fahrzeuge durch den Level transportieren.

wir als Bauherren erneut zurück ans Reißbrett müssen. Gerade in den höheren Levelbereichen stellt die Konvoifahrt eine echte Herausforderung für Profis dar. Alle Kräfte werden in Echtzeit berechnet und belastete Bereiche rot markiert, sodass wir nachvollziehen können, wo der Knackpunkt liegt. So wechseln wir ständig zwischen Baumodus und Testfahrt und probieren neue und verbesserte Brückenentwürfe aus. Allerdings fehlt eine Vorspulfunktion, die häufige Versuche etwas abgekürzt hätte.

Scheitern als Chance

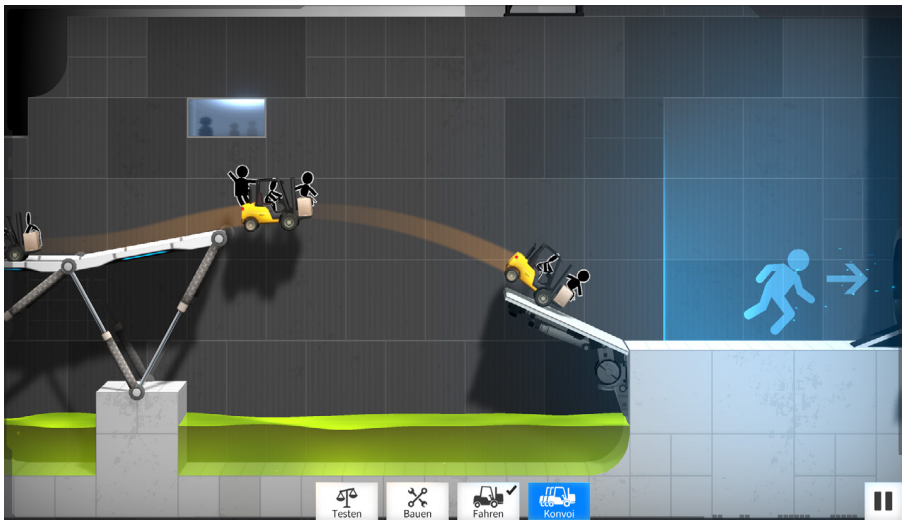
Die physikalischen Gesetze in der Welt von Portal funktionieren etwas anders als auf der Erde. So treffen wir in diesen speziellen Bridge-Constructor-Leveln auf ungewöhnliche Mechaniken der Portal-Spiele wie Beschleunigungsgel, Katapultplattformen und eine spezielle Gummibeschichtung, die Wände in Trampoline verwandelt.

I <3 Companion Cube

Die besondere Atmosphäre der Portal-Serie fängt dieses Lizenzprodukt erstaunlich gut ein. Publisher Headup Games hat nach eigenen Aussagen sehr eng mit Valve zusammengearbeitet. So wurden die Dialoge und Soundeffekte sowie selbst die Namen der Testkammern unter der Leitung des ursprünglichen Portal-Teams erstellt. Viel zur Stimmung trägt auch die Schauspielerin Ellen McLain bei, die als Originalstimme von GLaDOS ausschließlich auf Englisch kommentiert (immerhin mit deutschen Untertiteln), aber auch hier die heimliche Hauptrolle spielt. Zwar tritt die fiese KI nicht sehr oft in Erscheinung, aber als Tutorial und Motivationsstütze ist sie dennoch unersetzlich.

Still Alive

Bridge Constructor Portal verbindet das Beste zweier Welten und ist nicht nur eine gelungene Erweiterung der robusten Brückenbau-Simulation, sondern funktioniert auch als Indie-2D-Spinoff der Portal-Grundidee ganz wunderbar. Die bekannten Portal-Gadgets wie Beschleunigungsgel und Geschütztürme sorgen für einige wirklich clevere und fordernde Rätsel, die das ansonsten etwas biedere Brückenbauen wohltuend auflockern. Es ist eine wahre Freude, erneut von GLaDOS getriezt und beschimpft zu werden und ihre absurden Testkammern zu durchlaufen. Ohne Kuchen, versteht sich, der bleibt auch in diesem Spiel eine Lüge. ★



Die kleinen Transportfahrzeuge sind relativ agil und halten auch leichte Sprünge und Stürze aus.

BRIDGE CONSTRUCTOR PORTAL

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo E4600 / Athlon 64 5000+	Core i3 3240 / Phenom II X4 40
Geforce GT 720 / Radeon HD 3800	Geforce GT 640 / Radeon R7 250
2 GB RAM, 200 MB Festplatte	4 GB RAM, 400 MB Festplatte

PRÄSENTATION

+ trifft Humor und Flair der Vorlage
+ Originalstimme von GlaDOS
+ Perspektivenwechsel zwischen Bau- und Testmodus
− monotoner Testkammer-Look
− abwechslungsarmer Soundtrack

SPIELDESIGN

+ anspruchsvolle Physikpuzzles
+ ernsthafter Brückenbau mit Portallogik
+ gute Steuerung mit Maus und Gamepad
+ interessante Herausforderungen
− fehlende Vorspulfunktion

BALANCE

+ fordernd, aber fair
+ angenehm ansteigende Lernkurve
+ Konstruktionen können gespeichert werden
− kein dynamisches Hilfesystem
− wenig Spielraum für Alternativen

ATMOSPHÄRE / STORY

+ Flair der Portal-Spiele gut eingefangen
+ unterhaltsames, selbstironisches Setting
+ putzig animierte Zwischensequenzen
− keine Rahmenhandlung
− Testkammern ohne Originalbezug

UMFANG

+ 60 Testkammern
+ optionale Levelziele
+ vielfältige Hindernisse und Gefahren
− wenig Auswahl bei Baumaterial
− geringer Wiederspielwert

FAZIT

Anspruchsvolle Brückenbau-Simulation und der selbstironische Puzzle-Flair der Portal-Spiele im harmonischen Einklang.



Ihre Stimme ist auch in TF2 und HL2 und damit in allen Titeln der The Orange Box zu hören.

Hollow Knight

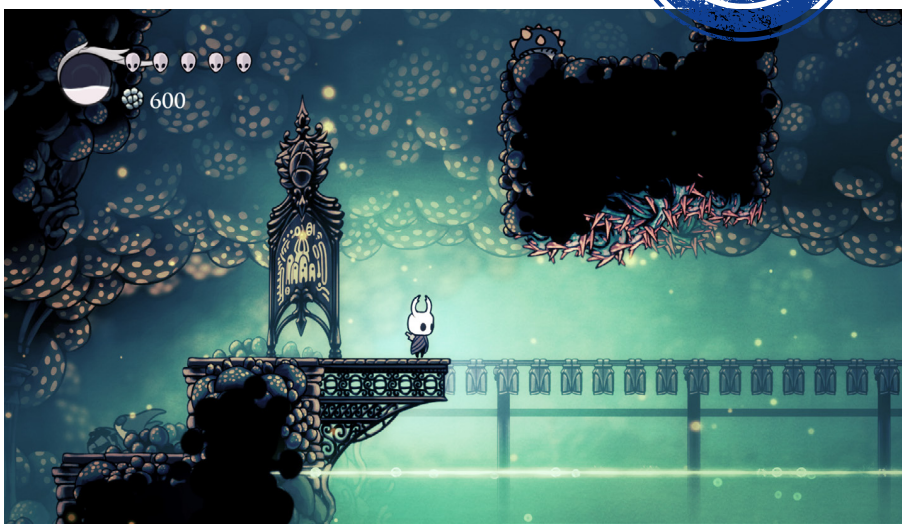
EINE (FAST) SICHERE BANK

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Team Cherry** Entwickler: **Team Cherry** Termin: **24.2.2017** Sprache: **Englisch, Deutsch**
USK: **keine Angabe** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**



GameStar für Umfang

NACHSITZEN!



Typisch für das Genre: Vielerorts können wir erst weiter, wenn die Figur neue Fähigkeiten gelernt hat.

Manuel Fritsch
@manuspielt

Das, was zwischen mir und Hollow Knight existiert, kann nur als Hassliebe bezeichnet werden. Viele Metroidvania-Spiele gehören zu meinen absoluten Lieblingstiteln, das Genre begleitet und fasziniert mich seit Jahren. Mit den bestrafenden und unbarmherzigen Mechanismen der Souls-Spiele, bei denen der Fortschritt von Stunden durch einen unüberlegten Schritt verloren gehen kann, komme ich dagegen nur sehr begrenzt klar. Hollow Knight vermählt nun ausgerechnet diese beiden Genres und ich bin hin und her gerissen: Die meiste Zeit liebe ich dieses Spiel für seine wunderschöne Grafik, die wohlig schaurige Atmosphäre und das durchdachte Level- und Gegnerdesign. Aber es gibt immer wieder Momente, in denen ich es für seine gnadenlose Brutalität am liebsten für immer von meiner Festplatte verbannen möchte. Hollow Knight ist nie unfair, aber es bestraft mich für meinen Geschmack zu hart und wirft mir unnötig viele Steine in den Weg. Dass es mich trotz meiner Wut immer wieder zurück in den unbarmherzigen Untergrund zieht, spricht für diese Welt.

Der handgezeichnete 2D-Plattformer Hollow Knight vermählt Metroidvania-Tugenden mit fordernden Souls-Elementen. Von Manuel Fritsch

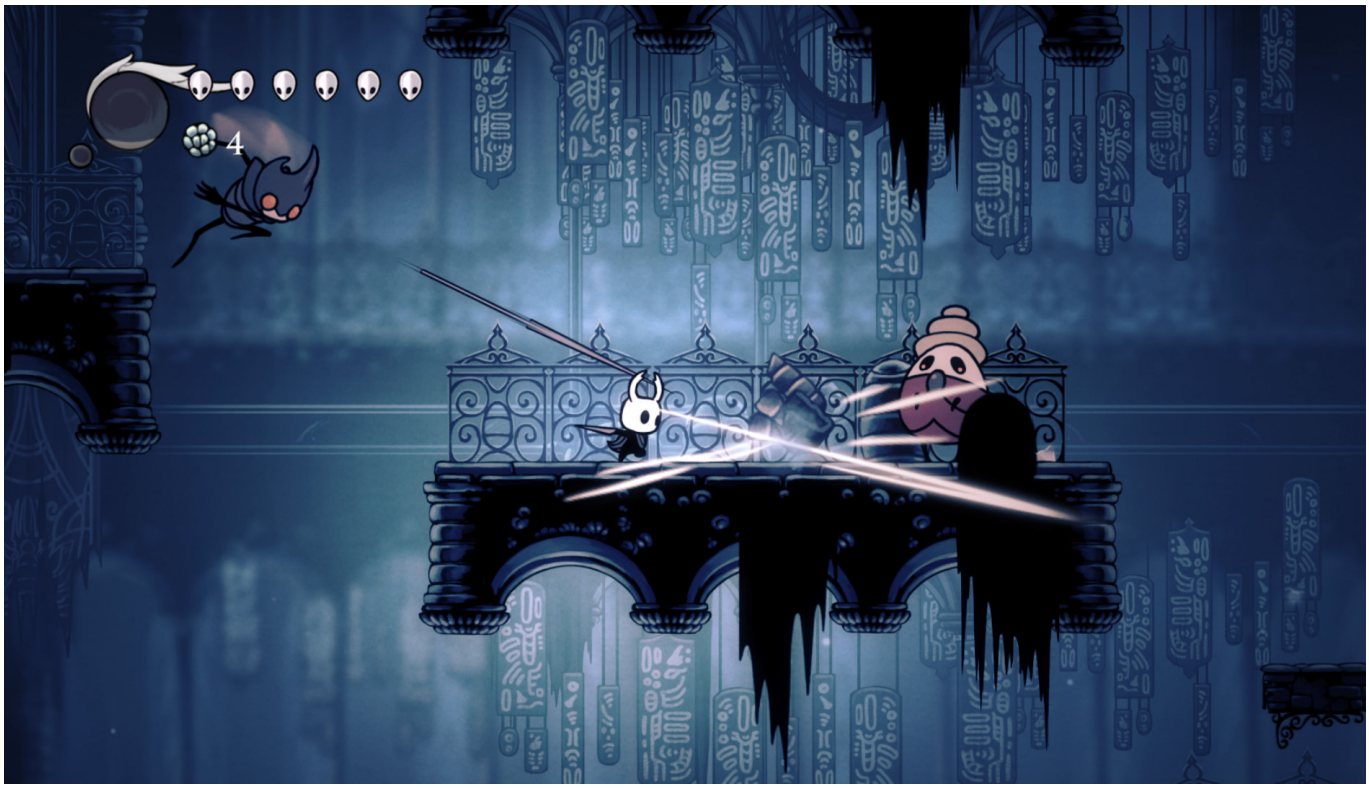
Hollow Knight ist ein sehr düsterer, atmosphärisch dichter Plattformer des Indie-Studios Team Cherry. Der Debüttitel der Australier wurde über Kickstarter finanziert und besticht durch seinen wunderschönen, handgezeichneten Stil. Lediglich mit einem Nagel bewaffnet machen wir uns als furchtloser Käfer auf, in einem lang vergessenen Insekten-Königreich unter der Erde mächtige Artefakte und Schätze zu heben.

Die abwechslungsreichen, weitläufigen Areale sind von Anfang an grundsätzlich frei erkundbar und führen uns in sumpfige, mit giftigen Gasen durchsetzte Höhlen, verwilderte Gartenanlagen, die regnerische alte Hauptstadt oder eine noch aktive Mine voller stacheliger Kristalle. Vielerorts treffen wir genretypisch an unüberwindbare Hindernisse, an denen unsere Reise ins Stocken gerät. Dorthin gelangen wir erst, wenn wir die dafür benötigte Fähigkeit erlangt haben. Den Großteil dieser neuen Fähigkeiten erhält unsere Spielfigur als Belohnung nach Kämpfen gegen größere Bossgegner. Dank Doppel- und Wandsprung oder einem Vorwärtshechten in der Luft fällt so auch das Navigieren und oft nötige Backtracking durch bereits bekannte Levelabschnitte leichter.

Die Qual der Wahl

Hollow Knight hat nur einen Schwierigkeitsgrad und dieser ist überdurchschnittlich hoch – auch Standardgegner haben Angriffsmuster, die aufmerksam studiert werden wollen. Als Ausgleich wirft jeder Kampf etwas Seelenenergie und Geo-Münzen ab. Die Seelenenergie ist aus zwei Gründen wichtig: Wir benötigen sie, um sie als einzige Fernattacke in Form einer mächtigen Energiewelle auf Feinde zu schleudern. Viel wichtiger aber: Die gleiche Ressource ermöglicht unserer Figur eine Selbstheilung auszuführen. Dafür müssen wir an einem ruhigen Ort meditieren – Angriffen sind wir in dieser kurzen Zeit schutzlos ausgeliefert.

Schaffen wir es trotz aller Widerstände, etwas Geo anzusammeln, helfen uns sogenannte »Charms« (im deutschen: Talismane), die uns die in der Welt verteilten Händler verkaufen. Diese mystischen Anhänger erlauben das Feinjustieren der Spielfigur, verbessern die Angriffs- oder Verteidigungswerte, verringern den Rückstoß bei Treffern oder fungieren als Magnet für Münzen. Über den Verlauf der rund 30 Stunden andauernden Kampagne kaufen und finden wir eine große Bandbreite dieser Anhänger, aller-



Hollow Knight ist ein forderndes Spiel, vor allem bei mehreren Feinden gleichzeitig ist höchste Konzentration gefragt.

dings lassen sich nur eine Handvoll davon gleichzeitig ausrüsten. So müssen wir stets abwägen, was uns für die aktuelle Aufgabenstellung wichtiger ist. Selbst die Tatsache, dass man die eigene Position auf der Karte sieht, kostet einen von anfangs lediglich vier kostbaren Steckplätzen.

Metroidvania trifft Dark Souls

Die Währung Geo wird nicht nur gebraucht, um neue Talismane oder beispielsweise ein Waffenupgrade beim Schmied zu kaufen, sondern muss auch angespart werden, um Karten, verbindende Schnellreisestationen und sogar Speicherpunkte freizuschalten. So kann es schon mal passieren, dass wir mit letzter Kraftreserve an einem der spärlich gesäten Bahnhofstationen ankommen – nur um dann dort festzustellen, dass unsere Geldreserven nicht ausreichen, um sie zu aktivieren. Als wäre das nicht schon brutal genug, verlieren wir auch noch alle Geos an dem Ort unseres Bildschirmtodes.

Wer ist hier der Boss?

Die Entwickler schöpfen das ungewöhnliche Insektensetting voll aus. Bosse wie das mit tödlichen Speeren bewaffnete Fangheuschrecken-Trio oder der Mistkugel-werfende »Dung Defender« bleiben auch nach dem Spiel noch lange in Erinnerung. Allerdings setzen die Macher augenscheinlich alles daran, dass nur ein Bruchteil aller Spieler diese Highlights jemals zu Gesicht bekommt. Die meisten Metroidvania-Titel setzen direkt vor schwierigen Passagen oder Bossen einen Checkpoint. Hollow Knight nicht. Selbst die Strecke vom Speicherpunkt zum Bossareal ist mit tödlichen Feinden gespickt und erfordert im Schnitt rund drei bis vier Minuten Spielzeit, bis der eben verlorene Bosskampf erneut angegangen werden kann. Nicht selten wird bereits dieser Gang zur Tour de Force, denn wer übermütig ist und nicht jeden einzelnen Gegner respektiert, nimmt unweigerlich Schaden.

Ein Juwel, doch nicht für jeden

Hollow Knight ist ein faszinierendes Spiel, allerdings sorgen ein paar Designentscheidungen dafür, dass man den Plattformer nicht uneingeschränkt empfehlen kann. Die wenigen, weit auseinanderliegenden Speicherpunkte, der Verlust sämtlicher Geos nach dem Tod, der nötige Grind und nicht zuletzt die nervig langen Wege zu den Bossen sind bewusste Hürden der Entwickler, die die Spielerschaft hart ausfiltern: Wer nicht leidensfähig ist und sich nicht Dutzende Stunden mit vollem Ehrgeiz in ein Spiel verbeißen möchte, wird wenig Gefallen an diesen unbarmherzigen Systemen finden. Wer jedoch durchhält und sich darauf einlassen kann, wird reich belohnt. ★

Was bedeutet Metroidvania?

Es passiert nicht oft, dass ein Spiel den Namen eines ganzen Genres prägt. Die einprägsame Wortkombination »Metroidvania« entsteht, als sich Castlevania mit »Symphony of the Night« von seinen Wurzeln entfernt und sich spielerisch stark am Genre-Opa Super Metroid orientiert. Als Metroidvania bezeichnet man seitdem Spiele, in denen Bereiche der Spielwelt bereits sichtbar sind, aber erst im späteren Verlauf durch freischaltbare Fähigkeiten oder Gegenstände erreicht werden können. Das damit verbundene Progressionsgefühl ist untrennbar mit dem Erkunden der Karte und Backtracking verbunden. Aktuelle Vertreter dieses Action-Subgenres sind Ori and the Blind Forest, Axiom Verge oder WayForwards Shantae-Reihe.

HOLLOW KNIGHT

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo E5200 / Athlon 5600B	Core 2 i5 650 / Phenom 9850
Geforce 9800 GTX / Radeon HD 4850	Geforce GTX 560 / Radeon HD 5850
4 GB RAM, 10 GB Festplatte	8 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ wunderschöne, handgezeichnete Welt + tolle Animationen und Effekte + erfrischendes Insekten-Setting + stimmungsvoller Soundtrack − keine Sprachausgabe, Dialoge nur in Textform

SPIELDESIGN

+ gelungener Mix aus Metroidvania & Dark Souls + nicht linear, viel zu entdecken + optionale Bosskämpfe + flexibles & taktisches Talisman-System − ausufernde Backtracking und lange Wege

BALANCE

+ sehr schwer, aber nicht unfair + Talismane erlauben Anpassung an Spielstil − keine Speicherpunkte vor Endgegnern − Frust durch Seelenverlust − keine einstellbaren Schwierigkeitsgrade

ATMOSPHÄRE / STORY

+ atmosphärisch dichte Höhlenwelt + mystische Hintergrundgeschichte + skurrile Charaktere und Feinde + gut inszenierte Schlüsselmomente − vage Story verliert sich in Andeutungen

UMFANG

+ riesige Kampagne über 30 Stunden + mehrere optionale Bosskämpfe + versteckte Nebenquests und Secrets + Talismane verändern Spielgefühl + hoher Wiederspielwert

FAZIT

Knackig schweres, handgezeichnetes Metroidvania mit enormem Umfang für gute Spieler mit viel Geduld und hoher Frusttoleranz.





Observer

EIN BLÖDER FEHLER

Genre: **Adventure** Publisher: **Aspyr** Entwickler: **Bloober Team** Termin: **15.8.2017** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Es wäre ein herausragendes Cyberpunk-Detektivspiel – wenn nicht dieser eine Designfehler wäre.

Von Dom Schott

Egal ob in Büchern, Filmen oder eben Spielen – das Cyberpunk-Genre ist ein Spiegelbild der Zukunftsängste und -hoffnungen der Menschheit: Wohin werden uns die Digitalisierung und der Fortschritt führen? In eine perfekte Welt, in der alle Sorgen und Nöte aus den Menschen herausgepatcht wurden? Oder in eine Dystopie, in der sich die Maschinen zu einer erbarmungslosen Weltherrschaft aufgeschwungen haben?

Observer vom polnischen Indie-Entwicklerteam Bloober Team reiht sich in dieses Genre ein und kommt für seine eigene Zukunftsvision der Menschheit mit einfachsten Mitteln aus: Nicht etwa eine offene Spielwelt voller Möglichkeiten, sondern ein einzelnes schäbiges Mietshaus dient als Schauplatz für ein verstörendes Kammerspiel, das allerdings in der zweiten Hälfte mit einigen Mängeln zu kämpfen hat.

Im Zwiegespräch mit Türspionen

Bevor wir dieses Mietshaus betreten, führt uns Observer kurz aber effektiv in seine Spielwelt ein. Wir sitzen am Steuer eines Autos, das direkt aus der »Blade Runner«-Garage gerollt sein könnte: Eine abgegriffene Gangschaltung, kantige Lüfter und altmodische Fensterheber teilen sich den Platz mit geheimnisvoll blinkenden Lichtern und Schaltern. Eine Frau meldet sich über den Bildschirm eines flackernden Bordcomputers zu Wort. Von ihr erfahren wir die notwendigsten Eckdaten über uns und die Spielwelt: Im Polen des Jahres 2084 erholen sich die Menschen von blutigen Kriegen und einer mysteriösen Seuche, die Jahre zuvor Tausende tötete. Offiziell ist das Land eine Republik, doch in Wirklichkeit hat die Firma Chiron die Macht an sich gerissen und herrscht mit eiserner Hand über die Gesellschaft. Schwache werden aussortiert und vergessen, leistungsfähige Bürger in gigantischen Büros und Fabriken für das kapitalistische Wohl verheizt.

Wir nehmen in dieser Welt einen vergleichsweise privilegierten Platz ein: Als Detektiv und Kriminologe arbeiten wir für die Staatspolizei, klären Mordfälle auf und verhören Verdächtige. Vertont wird unsere Spielfigur dabei vom dänischen Schauspieler Rutger Hauer, der bereits einen unvergesslichen Auftritt in »Blade Runner« hatte. Seine rauen, gepressten aber ausdrucksstarken Monologe werden in den nächsten Spielstunden unser ständiger Begleiter sein, wenn wir unseren neuen Auftrag angehen: Ein brutaler Mord muss aufgeklärt werden – und niemand anderes als unser seit Jahren vermisster Sohn scheint das Opfer zu sein.

Eine Schwarzblende überbrückt den Weg zum Tatort und entlässt uns in den Eingangsbereich eines mehrstöckigen Wohnhauses. Die Wände sind plakatiert mit Werbung und Propaganda: »Roboter sichern die Zukunft der Menschheit«, »Vertraut den Implantaten«, »Arbeitet bei Chiron!« Es ist ein Vorgeschmack auf das sogenannte Environmental Storytelling, das Observer zur Meisterklasse erhoben hat. Das bedeutet, dass die Entwickler die Geschichte nicht etwa nur in Zwischensequenzen oder Dialogen erzählen, sondern subtil durch die Levelgestaltung. Während die Hausbewohner bis auf wenige Ausnahmen nicht ihre Wohnung verlassen und unsere Fragen nur über den Türspion beantworten wollen, ist es die Spielwelt selbst, die die Geschichte trägt: Sorgsam platzierte Indizien führen uns



Der Dienstwagen der Hauptfigur: Wo Auto-Innereien der 80er-Jahre auf mysteriös leuchtende Bildschirme und Knöpfe treffen, ist Cyberpunk nicht weit. Oder der Knight Rider.

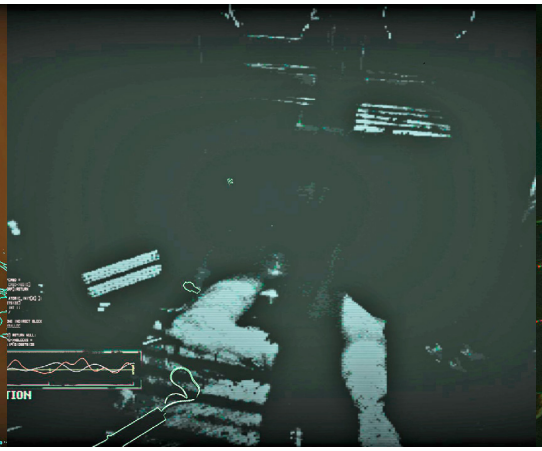


Dom Schott
@R3nDom

Zum einen will ich Observer jedem Menschen ins Gesicht drücken und »Spiel es!« schreien. Schon lange nicht mehr durfte ich eine so spannende Geschichte mit so dichter Atmosphäre erleben. Zudem ist der Soundtrack fantastisch, einige Sequenzen wahrlich albtraumhaft und die englische Sprachausgabe glänzt mit talentierten Schauspielern. Zum anderen fällt es mir schwer, ein Spiel uneingeschränkt zu empfehlen, das irgendwann zu vergessen scheint, wo seine Stärken liegen: Frustrierende Schleichlevels nehmen die Luft aus dem Abenteuer und die Lust am Weiterspielen. Selten musste ich mich so zum Ende eines Spiels quälen, das ich so begeistert begonnen hatte. Trotzdem: Wer Leidensfähigkeit und Begeisterung für das Cyberpunk-Genre mitbringt, wird den Ausflug in die Welt von Observer nicht bereuen.



Der Bio-Filter macht Körperflüssigkeiten und organische Materialien besonders gut sichtbar.



Dank elektromagnetischem Filter werden metallene Gegenstände von Interesse problemlos erkennbar.



Und so sieht die Szene schließlich ungefiltert durch die Augen des Helden aus.

durch die Handlung, während die Levelarchitektur geschickt mit Perspektiven und Lichtstimmungen spielt. Dank eines Implantats können wir zwischen drei optischen Filtern wechseln, die je nach Aufenthaltsort unterschiedliche Dinge sichtbar machen: Eine Bioanalyse hebt Körperflüssigkeiten wie Blut oder Schweiß hervor, die Elektroanalyse macht metallische Gegenstände und Implantate sichtbar, die Nachtsicht schließlich erhellt dunkelste Gänge.

Klugerweise nutzt Observer diese Mechaniken nicht nur, um uns die Tatorte untersuchen zu lassen. Darüber hinaus sind die unterschiedlichen Filter nämlich essenziell, um einfache Umgebungsrätsel zu lösen oder den nächsten Verdächtigen für eine Befragung ausfindig zu machen. Gegenstände kombinieren und uns selbst den Kopf über den Mordfall zerbrechen müssen wir nicht – wenn wir unsere Umgebung ausreichend abgesucht haben, beginnt unser Detektiv von alleine, seine Schlüsse zu ziehen.

Ein nur halb gelungenes Abenteuer

Etwa die erste Hälfte von Observer ist ein rundum gelungener Trip in eine menschenfeindliche Cyberpunk-Welt: Wir folgen der linearen Story und vermissen die fehlende Entscheidungsfreiheit keine Sekunde, denn unser Weg ist gepflastert mit interessanten Begegnungen, gruseligen Momenten und surrealen Traumsequenzen. Jedes Gespräch, jede Entdeckung, jedes neue Indiz erreicht uns zur genau richtigen Zeit und lässt die Spielwelt in einem zunehmend düsteren Licht erscheinen. So kommen wir Schritt um Schritt einem dramatischen Ereignis auf die Schliche. Spannend!

Doch sobald diese intensive Schnitzeljagd nach dem Mörder in der zweiten Spielhälfte beginnt, begegnen wir vor allem auf spielmechanischer Ebene echten Frustmomenten. So verlangt Observer von uns immer wieder, ein größeres Areal zu durchqueren, ohne von einem der »Wächter« entdeckt zu werden – deformierte Monster, deren Herkunft nicht genauer erklärt wird. Knieend schleichen wir von Deckung zu Deckung, lauschen den Schritten unserer Gegner und ihren bedrohlichen Geräuschen. Werden wir entdeckt, sind wir meist sofort tot – und müssen zurück zum letzten Checkpoint. Ärgerlich ist dabei die Unberechenbarkeit der Aufpasser: Manchmal scheinen die Wächter auf beiden Augen blind zu sein, dann wieder sind sie so aufmerksam, dass uns bereits eine aus der Deckung lugende Pulloverfalte zu verraten scheint. Diese Sequenzen sind ausnahmslos unheimlich frustrierend und nehmen immer wieder das angenehme Tempo aus dem Erzählrhythmus, den Observer in der ersten Hälfte etabliert. Mit diesen Wächter-Leveln wollen die Entwickler wohl einen vermeintlichen Mangel ausgleichen, der aber eigentlich gar keiner ist: In Observer gibt es keinen Endgegner, den wir zu Fall bringen sollen. Stattdessen stehen Themen wie Zukunftsangst, Kriminalität, Perspektivlosigkeit und Furcht im Zentrum der Geschichte. Wirklich nötig hätte die Spielwelt diese greifbaren Feinde also nicht, da sie der dichten Atmosphäre schaden. Am Ende macht diese Design-Entscheidung Observer »nur« zu einem guten, statt einem herausragenden Cyberpunk-Spiel. ★



Neonschilder, Holographie, zwielichtige Nachtclubs: Observers Cyberpunk-Ästhetik kann auch mit Genregrößen wie Blade Runner locker mithalten.

OBSERVER

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3 2130 / AMD A10-6700	Core i7 860 / AMD FX-8120
Geforce GTX 660 / Radeon R9 270	Geforce GTX 770 / Radeon R9 280X
8 GB RAM, 10 GB Festplatte	8 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ neonfarbener Cyberpunk-(Alb)Traum + wenige, aber sinnvoll platzierte Zwischensequenzen + stimmiger Soundtrack + keine störenden Menü-Einblendungen + abwechslungsreiche Spielwelt

SPIELDESIGN

+ spannende erste Spielhälfte + Filter motivieren zum Erkunden – zerfasernde Schleichlevels – erbarmungslose Stealth-Herausforderungen – kaum Hirnschmalz für Detektivarbeit nötig

BALANCE

+ guter Spieleinstieg + Tatort-Untersuchung und Erkundung im Wechsel + simple Steuerung + keine überflüssigen Nebenaufgaben – Stealth-Levels unnötig und undurchsichtig

ATMOSPHÄRE / STORY

+ stimmige Spielwelt mit vielen Details + wendungsreiche Story + charismatische Charaktere – »Wächter« reißen Logik-Löcher in die Story – klischeehaftes Finale

UMFANG

+ zwei grundverschiedene Enden + kurzweiliges Retro-Minispiel + genau richtig viele Sammelgegenstände – Erkundung des Hauses fernab der Story nicht möglich – kein Wiederspielwert

FAZIT

Ein spannendes Abenteuer, das allerdings seine Stärken auf halbem Weg vergisst und gegen unausgegorene Spielelemente tauscht.

76

Rutger Hauer wird nächstes Jahr 74, Roy Batty hingegen feiert am 8. Januar 2018 seinen zweiten Geburtstag.

A Hat in Time

MIT SCHIRM, CHARME UND MELONE



Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Humble Bundle** Entwickler: **Gears for Breakfast** Termin: **5.10.2017** Sprache: **Englisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **12 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **nein (GOG)**

Hut ab! Dieser Indie-Plattformer kann's sogar mit Super Mario Odyssey aufnehmen.

Von Manuel Fritsch

Es ist der 31. Mai 2013, das über mehrere Kontinente verteilte Team Gears for Breakfast freut sich über die erfolgreich finanzierte Kickstarter-Kampagne. A Hat in Time verspricht, ein bunter Oldschool-3D-Plattformer im Stile beliebter N64-Klassiker wie Banjo Kazooie oder Super Mario 64 zu werden. Das Konzept wurde zuvor mehrfach von Publishern abgelehnt, doch dank knapp 10.000 Unterstützern und deren 300.000 Dollar kann das Herzensprojekt realisiert werden. Vier Jahre später ist das Spiel fertig, und das Warten hat sich gelohnt.

Mädchen mit Hut

Titelheldin ist die lediglich als »Hat Kid« bezeichnete junge Raumfahrerin, die auf der Suche nach 40 Sanduhren ist, dem magischen Treibstoff für ihr Raumschiff. Die Sanduhren liegen seit einem Zwischenfall mit der örtlichen Mafia über die Oberfläche eines Planeten verstreut. Dieser namenlose Planet ist in fünf Kontinente aufgeteilt, die sich nicht nur thematisch, sondern auch spielerisch und optisch stark voneinander unterscheiden. In der ersten Welt treffen wir auf eine Bande Mafiosi in einer Küstenstadt. Auf dem zweiten, von Pinguinen und Eulen bewohnten Kontinent, werden unsere glitzernden Sanduhren zum Mittelpunkt eines erbitterten Konkurrenzkampfs zwischen zwei Regisseuren. Beide wollen die außerirdischen Objekte als Requisiten für ihre Filmprojekte nutzen. Mal spielen wir die Hauptrolle in einem der Vogelfilme und decken als clevere Detektivin einen Mordfall in einem Zug auf. An anderer Stelle sammeln wir Fans für die Filmpremiere. Das Gameplay ist im Vergleich zur ersten Welt deutlich linearer und erzählerischer und entwickelt sich auch in den restlichen Welten noch kontinuierlich weiter. Im Kern bleibt das Spiel aber seinem Versprechen treu, forderndes Jump&Run in skurrilen Umgebungen zu bieten.

Mary Poppins mit Kletterhaken

Mit einem Regenschirm bewaffnet verteidigt sich Hat Kid gegen Gegner, doch die wahre Stärke liegt in ihrer Akrobatik. Mit Leichtigkeit hangelt sie sich per Doppel- und Hechtsprung an Häuserwänden empor und balanciert furchtlos auf Dächern und Plattformen über tiefe Abgründe. Das ist auch nötig, die Orte, an denen sie nach den verlorenen Sanduhren sucht, sind selten auf dem einfachsten und direktesten Weg zu erreichen. Brüchige Plattformen über heißen Lavaseen, explosive Weinfässer und giftige Dämpfe und Schlangen im düsteren Sumpfgebiet sind nur einige der Gefahren, denen sie ausweichen müssen. Das funktioniert am besten mit einem angeschlossenen Gamepad, aber auch die Steuerung mit Maus und Tastatur geht gut von der Hand. Typisch für das Genre sammeln wir auf dem Weg zur Ziel-Sanduhr noch allerlei Münzen ein, finden



Der Indie-3D-Plattformer A Hat in Time glänzt mit einer bunten Welt, in der jeder Level mit neuen Herausforderungen aufwartet.

 Banjo-Kazooie-Komponist Grant Kirkhope hat einige der Musikstücke beigetragen.





Manuel Fritsch
@manuspielt

A Hat in Time nimmt mich mit auf eine Zeitreise. Eine Zeitreise zurück zum puren und naiven Spielspaß eines Banjo Kazooie. Es ist eine wahre Freude, die kreativen Aufgabenstellungen zu meistern. Die beschwingte, immer gut gelaunte und sich dynamisch verändernde Musik tröstet allemal über die leicht angestaubt wirkenden 3D-Modelle hinweg. Und wenn man ehrlich ist, gehört dieser kantige Look ja auch irgendwie dazu. Die perfekte Steuerung und das motivierende und spannende Leveldesign mit einem stets anspruchsvoller werdenden Schwierigkeitsgrad müssen den Vergleich mit großen Nintendo-Produktionen nicht scheuen. Neben Mario Odyssey ist A Hat in Time der wohl beste 3D-Plattformer des Jahres und ein klarer Beweis, dass man das Genre auch weiterhin kreativ und mit neuen Ideen bereichern kann.

Herausfordernde Hüpfpassagen stehen im Mittelpunkt des Spiels. Hier müssen wir einen ziemlich knifflingen Parkourlauf unter Zeitdruck schaffen.

geheime Wege und Ecken, lösen kleine Logikrätsel und halten nach Sammelobjekten wie Wollknäueln Ausschau.

Aus diesem Garn näht sich Hat Girl im Verlauf des Abenteuers neue Hüte, die ihr weitere Spezialfähigkeiten verleihen, um den ansteigenden Schwierigkeitsgrad zu meistern. Die neuen Kopfbedeckungen lassen sich jederzeit auf Knopfdruck wechseln. Die sportliche Baseballcap beispielsweise lässt Hat Girl schneller rennen, die Magiermütze erlaubt ihr das Werfen von explosiven Tränken. Insgesamt stehen sechs Hüte zur Verfügung. Doch damit nicht genug, ein Händler verkauft zusätzliche Anstecknadeln, die das Fähigkeiten-Repertoire um Dinge wie Kletterhaken oder einen Rettungsfallschirm erweitern. Besonders witzig für Nostalgiker: Einer dieser Anstecker bringt keinen spielerischen Vorteil, sondern ersetzt die englische Sprachausgabe durch das vom N64 bekannte, unverständliche Kauderwelsch.

Der dynamische Wechsel zwischen den Hüten lässt die Entwickler interessante Rätsel und knifflige Sprungpassagen realisieren, die im Laufe des Spiels immer fordernder, aber nie unfair werden. Auch ein erneuter Besuch bereits erledigter Abschnitte lohnt sich nach dem Herstellen neuer Kopfbedeckungen. Dort finden sich zahlreiche versteckte Sammelobjekte und weitere Garnrollen an Orten, die zuvor unerreichbar waren. Das Geld (»Pons«) für den Händler sammeln wir in den Kämpfen ein. Wer es gerne etwas schwerer hat, findet innerhalb der Missionen optionale Challenge-Levels in Form von »Time Rifts«. Diese Zeitriss-Portale bringen Hat Kid in abstrakte Parkourlevels, in denen es auf jeden Sprung ankommt.

Aus dem Hut gezaubert

A Hat in Time ist voll von skurrilen Charakteren und Momenten, die noch lange nach den rund 15 Stunden Spielzeit im Gedächtnis bleiben. Die Texte sind liebevoll, witzig und oft hintersinnig, und jeder Nebencharakter wird mit einer charmanten Dialogzeile bedacht. Die professionellen (englischen) Synchronsprecher erwecken die Figuren passend zum überzeichneten Look mit Dialekten und verstellter Stimme zum Leben.

Und auch wenn die Animationen auf sehr kurze Loops beschränkt und die 3D-Modelle teils sehr grob geraten sind und das Spiel dadurch technisch veraltet wirkt, trifft es den Look der N64-Vorbilder nahezu perfekt.

Hut ab vor den Entwicklern, wie rund und abwechslungsreich ihr Debutspiel geworden ist. Man merkt dem Spiel in jeder Minute an, mit wie viel Leidenschaft daran gearbeitet wurde. Und Nachschub naht: Zwei weitere Welten und ein Koop-Modus sollen als kostenlose Patches nachgereicht werden. Diese wurden über die Kickstarter-Kampagne freigeschaltet, haben es aber zum Release nicht mehr ins fertige Spiel geschafft. ★



Das Farb-, Charakter- und Weltendesign wirkt etwas aus der Zeit gefallen und erinnert an die goldene Ära des Genres auf dem N64 mit Spielen wie Banjo Kazooie und Mario Sunshine.

A HAT IN TIME

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo E4400 / Athlon 64 X2	Core i3-2115C / Athlon X2 370K
Geforce GTX 460 SE / Radeon HD 5670	Geforce GTX 560 / Radeon HD 6870
4 GB RAM, 5 GB Festplatte	8 GB RAM, 5 GB Festplatte

PRÄSENTATION

⊕ kunterbunte Welt ⊕ witzig überzeichnete Charaktere und Feinde ⊕ gut gelaunter Ohrwurm-Soundtrack ⊕ komplett vertont, professionelle Sprecher ⊖ kantige 3D-Modelle wirken nicht zeitgemäß

SPIELDESIGN

⊕ guter Mix aus Springen, Erkunden & Kämpfen ⊕ dynamisches Fähigkeitenarsenal ⊕ abwechslungsreiches Leveldesign ⊕ ideenreiche Aufgabenstellungen und Missionen ⊕ gute Steuerung

BALANCE

⊕ langsam ansteigender Schwierigkeitsgrad ⊕ faire Bosskämpfe ⊕ optionale, schwere Bonuslevels ⊖ unnötig verschachteltes Hut- und Badge-System ⊖ störrische Kamera führt teils zu Fehlsprüngen

ATMOSPHÄRE / STORY

⊕ erfrischend verspieltes Setting ⊕ selbstbewusste Heldin ⊕ gut geschriebene Dialoge und Situationskomik ⊕ in sich funktionierende Welten ⊖ schwacher Antagonist, aufgesetztes Motiv

UMFANG

⊕ fünf große, frei erkundbare Welten ⊕ Kampagne rund 15 Stunden ⊕ 40 Sanduhren und Missionen ⊕ Mod- und Steam-Workshop-Support ⊖ versprochener Koop-Modus fehlt (bisher)

FAZIT

Anspruchsvoller 3D-Plattformer, der an die Größen des Genres anknüpft und mit viel Kreativität und tollem Leveldesign überzeugt.

86

West of Loathing

KÜHE SCHUBSEN



Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Asymmetric** Entwickler: **Asymmetric** Termin: **10.8. 2017** Sprache: **Englisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **12 Stunden** Preis: **11 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Krakel-Look, Nekromanten und Wilder Westen. Hört sich nach einer kruden Mischung an. Aber West of Loathing macht daraus eines der lustigsten Rollenspiele des Jahres.

Von Petra Schmitz

Hingekrakelt wirkende Strichmännchen, alles in Schwarz-Weiß, trotzdem bietet West of Loathing in den Optionen einen Modus für Farbblinde an. »You never know.« Man weiß ja nie. Und damit wäre zumindest der Humor von West of Loathing schon mal in Teilen abgesteckt. Ja, das Rollenspiel von Asymmetric ist oft haarsträubend albern. Die meiste Zeit ist es aber einfach nur witzig. Sofern man denn Englisch beherrscht und bereit ist, eine Menge zu lesen.

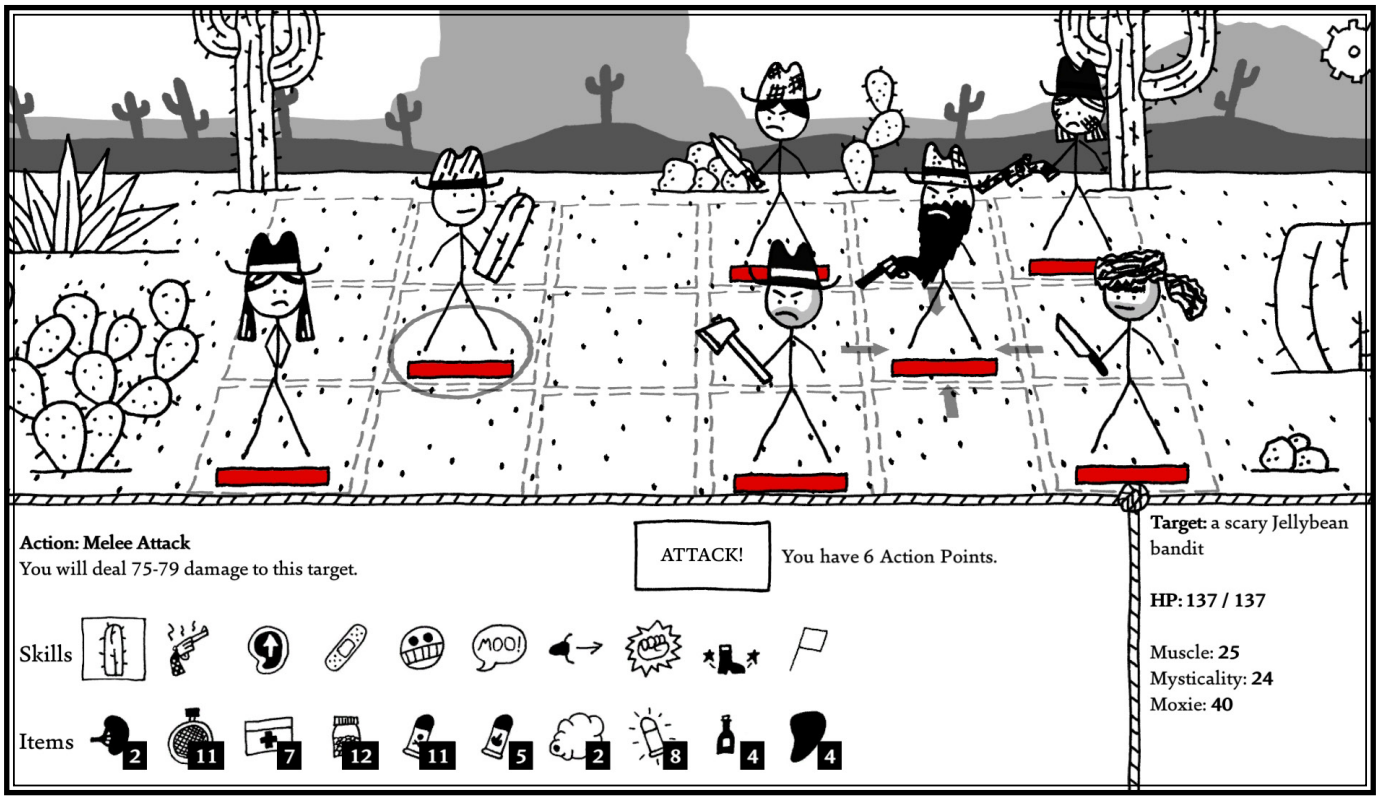
Auf nach Westen!

Wachwerden, den abenteuerlichen Entschluss zum Aufbruch Richtung Wilder Westen fassen, der Familie Adieu sagen – das ist der Auftakt von West of Loathing. Zuvor haben wir uns noch entschieden, ob wir einen Nahkämpfer (Cow Puncher), einen Magier (Beanslinger) oder einen Schurken (Snake Oiler) spielen wollen. Wenn wir bald darauf auch das Tutorial-Städtchen mit unserem schielenden Pferd (es hat schlimme Dinge gesehen!) und unserer neuen Partnerin (ihre Familie wurde von verhexten Kühen getötet) verlassen, haben wir mehr gleichermaßen bescheuerte wie clevere Dialoge geführt, als gemeinhin in einem Spiel Platz haben. Und dabei war das nur der Auftakt!

Streichelzoo für tote Tiere

West of Loathing nimmt zuallererst mal den Western auf die Schippe, klar. Aber die Entwickler lassen sich dadurch nicht einschränken. Da ist etwa der Petting Cemetery, wo wir Tierskelette streicheln können, um einen Buff für den Tag abzustauben. Und das dürfte auch das beste Beispiel dafür sein, dass es mit Englischkenntnissen allein nicht getan ist. Man muss auch eine Menge (englischsprachiges) Popkulturwissen mitbringen und etwa den Originaltitel von Stephen Kings »Friedhof der Kuscheltiere« kennen, um wirklich jeden Witz und jede Anspielung in West of Loathing zu durchschauen.

Die Hauptstory hangelt sich an der Reise in den Westen entlang. Wir müssen als Hauptaufgabe einem Zug die Schienen ebnen, indem wir Hindernisse aus dem Weg räumen und etwa Felsen sprengen. Aber Dynamit liegt auch in West of Loathing nicht auf der Straße, jedenfalls nicht in rauen Mengen. Also nehmen wir Quests an, finden verlorene Briefe und Postboten wieder, stocken eine Stadtbibliothek um 33 Prozent (ca. ein halbes Buch) auf oder helfen, die örtlichen Banditen dingfest zu machen, weil der Sherf (sic!) verschwunden ist. Wir finden für einen Kaktusmann eine Kaktuslady, dringen in finstere Minen vor, lösen Rätsel, reden mit Goblins – und wir legen uns mit einem Nekromanten und seinem Kuhkult an, was den zweiten großen Handlungsstrang darstellt.



Petzi Power und sein treuer Pardner Susie im Kampf gegen Geleebohnendiebe. Die Kämpfe finden rundenweise statt.

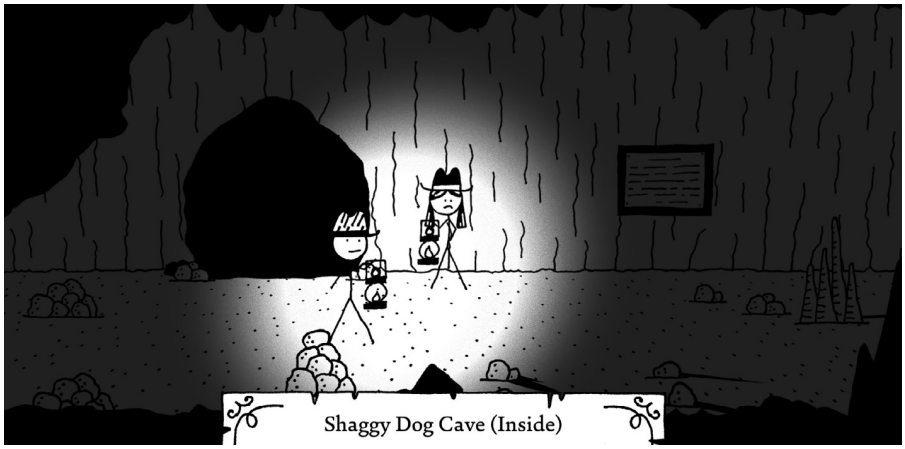
 »Friedhof der Kuscheltiere« heißt im Original »Pet Sematary«, die Rechtschreibfehler sind Kinderhänden geschuldet.



Petra Schmitz
@Flausensieb

Mein erster großer Lacher in West of Loathing? Als ich auf der Farm der Eltern »Stupid Walking« gelernt habe. Da lese ich nur in einem harmlos erscheinenden Buch und kann – zack – plötzlich nicht mehr gescheit gehen. Okay, die Reminiszenz an Monty Pythons Ministry of Silly Walks lässt sich dann in den Optionen deaktivieren, aber ich bin ca. die Hälfte der Spielzeit gekrochen, gehüpft, getorkelt oder hab sonstige Verrenkungen gemacht. Weil's so gut in den allgemeinen Irrsinn des Spiels passte.

Natürlich ist West of Loathing weit davon entfernt, makellos zu sein. Es mangelt an Komfort, und Sprachausgabe gibt's auch nicht. Aber mit so was rechne ich für das Geld gar nicht. Dafür habe ich haufenweise gute Witze und bekloppte Ideen erlebt. Aber nach Kingdom of Loathing (Kasten) hatte ich auch nichts anderes erwartet.



Alle naselang geht's in Höhlen und Minen. Nicht immer ist es darin ... spannend.

Besser mal den Wecker stellen

Wenn wir in West of Loathing nicht mit Hippies quatschen, die sich im Fort of Darkness breitgemacht haben oder in randvollen Spucketöpfen nach Ringen suchen, dann kämpfen wir gegen dämonische Clowns, Diebe, Kühe oder Totenbeschwörer. Rundenweise auf Feldern wie in The Banner Saga. Die Kämpfe sind – bis auf wenige Ausnahmen – durch Items und freischaltbare Skills (wir lesen Bücher) vergleichsweise leicht zu stemmen. Wir zünden Gegner mit Brandgeschossen an, legen sie mit einem Lassowurf oder einem Schlag für die Dauer einer Runde lahm, saugen ihnen mit einem Vampirskill Lebenspunkte ab oder hauen ihnen mit einem Kaktusteil (eine mögliche Waffe für den Cow Puncher) einfach auf die Omme.

Unseren Charakter können wir vom Spiel automatisch leveln lassen, oder wir verteilen die Erfahrungspunkte von Hand. Letzteres macht natürlich deutlich mehr Spaß, weil aber West of Loathing ohne sichtbare Level-ups auskommt, kann man die angehäuften Erfahrungspunkte auch schon mal vergessen. Man kann zwar dem Spiel das Leveln überlassen, aber was soll denn ein Cow Puncher mit Magie? Soll heißen: Der Automatismus funktioniert nicht unbedingt einwandfrei. Besser man stellt sich einen Wecker, der einen alle halbe Stunde an die Erfahrungspunkte erinnert.

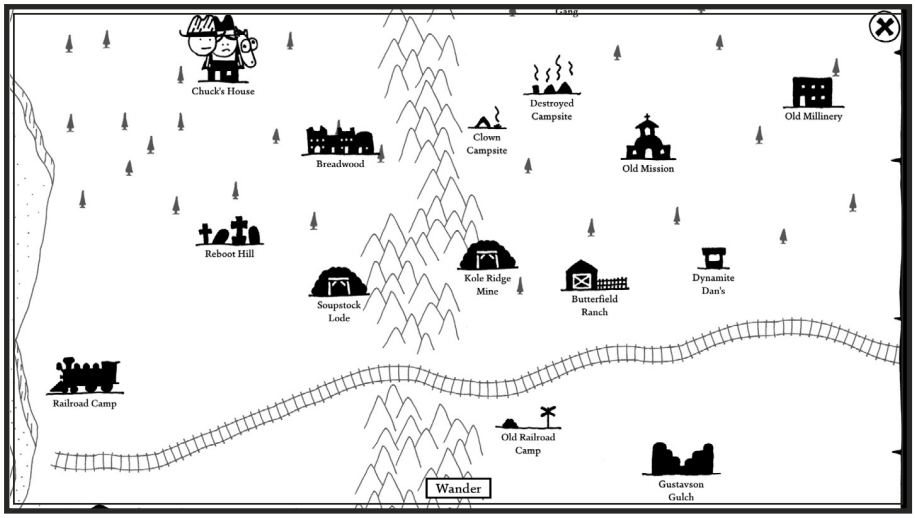
Was sollte ich tun?

Vergessen kann man auch, was man eigentlich gerade vorhatte. In West of Loathing gibt's zig Schauplätze, an denen zig Gestalten zig Dinge wollen. Aber ein gescheites Questlog fehlt. Also lässt man sich entweder nicht von einer frisch entdeckten Farm voller verrückter Kühe ablenken, oder man schreibt sich auf: Wer? Was? Wo? Und vielleicht auch wann. Alternativ fragen wir unseren Pardner (sic!), jedoch rattert die junge Frau auch nur grobe Hinweise runter.

Allerdings ist ein großer Teil des Spaßes in West of Loathing das Entdecken von neuem Unsinn. Wer sich einfach nur treiben lässt, erreicht sein Ziel früher oder später auch irgendwie. Wahrscheinlich aber erst später. Nichtsdestotrotz: Wer ein Quäntchen Humor in sich hat, gutes Englisch spricht und ein Rollenspiel auch dann mag, wenn es einen nicht alle zwei Meter in die richtige Richtung stupst, der kann getrost zugreifen. ★

Eigentlich ein zweiter Teil

2003 brachte Asymmetric bereits das browserbasierte Rollenspiel Kingdom of Loathing raus, das West of Loathing in vielen Teilen ähnelt. Nur ist KoL (so die offizielle Abkürzung) eben nicht animiert. Wer aktuell noch mit sich hadert, ob er die zehn Euro für West of Loathing ausgeben will, kann den Vorgänger unter KingdomofLoathing.com zunächst ja mal ausprobieren. Kostet nämlich nix.



Mit einfachen Klicks reisen wir von Ort zu Ort über die Karte. Oft mit lukrativen Zufallsbegegnungen.

WEST OF LOATHING

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo E4600 / Athlon 64 X2 5000+	Core i3 3240 / Phenom II X4 40
Geforce GT 720 / Radeon HD 3800	Geforce GT 640 / Radeon R7 250
2 GB RAM, 4 GB Festplatte	4 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ stilsicherer Krakel-Look + herrlich ironischer Western-Soundtrack + guter Einsatz von Geräuschen + überraschend abwechslungsreich − keine Sprachausgabe

SPIELDESIGN

+ Schnellreisesystem + gute Mischung aus Kämpfen, Dialogen und Erkunden + launige Rundenkämpfe − kein gescheites Questlog − Inventar trotz Sortierfunktion unübersichtlich

BALANCE

+ leicht zu lernende Mechanik + Kämpfe zumeist fair + auf Wunsch automatische Charakterverbesserung − Automatik nicht immer sinnvoll − Rätsel hin und wieder etwas aufgesetzt

ATMOSPHÄRE / STORY

+ völlig durchgeknallte Welt + einfache, aber funktionierende Hauptquest + verrückte Gestalten an jeder Ecke + pfiffig geschriebene Dialoge + unzählige Anspielungen

UMFANG

+ drei unterschiedliche Heldentypen + viele Schauplätze + viele Nebenaufgaben + zig Items, Tränke und Klamotten + Zufallsbegegnungen

FAZIT

Völlig verrücktes Rollenspiel für Leute mit Humor und guten Englischkenntnissen.



Das Fort of Darkness ist natürlich eine Verhohnepipelung von »Heart of Darkness« von Joseph Conrad.

Thaumistry: In Charm's Way

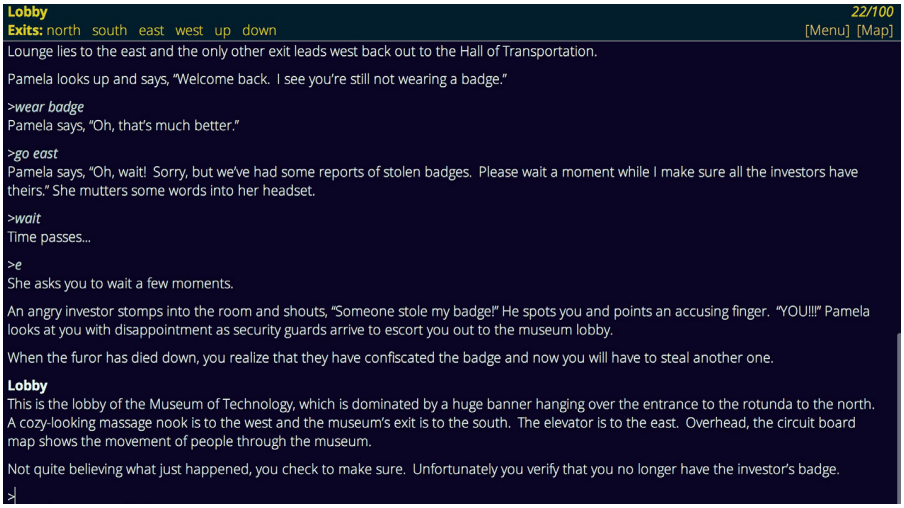
DER TEXT DES MEISTERS



Genre: **Text-Adventure** Publisher: **Bobbates LLC.** Entwickler: **Bobbates LLC.** Termin: **8.10.2017** Sprache: **Englisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Bob Bates, Veteran der Adventure-Szene, hat nach langer Zeit mal wieder ein eigenes Werk veröffentlicht: Und es ist voller Text!

Von Gunnar Lott



Das Geschehen und alle Eingaben sind in Text dargestellt, sauber formatiert und gut lesbar.

Bob Bates, vor vielen, vielen Jahren als Entwickler an Spielen wie Eric the Unready, Wheel of Time oder Unreal 2 beteiligt, schließt einen Kreis: Fast 30 Jahre nach seinem ersten Spiel, dem Text-Adventure Sherlock: The Riddle of the Crown Jewels, das er für die legendäre Firma Infocom entwickelte, kehrt er zu seinen Anfängen zurück und veröffentlicht … ein Text-Adventure. Ein Textspiel ohne Grafik, das klingt nicht nach einem Projekt, mit dem man im Jahr 2017 kommerziell erfolgreich sein kann. Aber Bates hat das notwendige Geld für die Entwicklung per Kickstarter eingesammelt – gut 1.000 Unterstützer gaben ihm rund 35.000 Dollar dafür.

Das ist alles nur in meinem Kopf!

Thaumistry ist ein klassisches, englischsprachiges Text-Adventure im Infocom-Stil. Sämtliche Räume und Aufgaben sind mit ein paar Zeilen Text beschrieben, es gibt keine Grafik und kaum Sound. Alle Eingaben erfolgen über das Eintippen von simplen Befehlssätzen: »Ask Jack about spell«, »Break door with axe«. Das Spiel versteht auch Verkettungen und komplexere Satzstrukturen, aber normalerweise kommt man mit einfach »Verb+Objekt«-Befehlen gut hin. Eine Karte zeigt die Orte und ihre Verbindungen, dazu gibt es ein umfassendes Hilfesystem. Thaumistry steht erzählerisch in der Tradition früherer Bates-Spiele und hat Bobs typischen, nerdig-verschmitzten Humor, aber technisch ist es ein modernes Spiel. Es ist eine saubere Implementation des TADS3-Parsersystems (Text Adventure Development System, ein Gratis-Tool) mit allen dazugehörigen Komfortfunktionen. Ihr könnt Dinge wie Farben und Schriftarten anpassen, Speicherstände mit Dropbox verwalten usw. Text-Adventures hatten ihre Glanzzeit in den 80er-Jahren, heute gibt es zwar eine lebendige Fanszene, aber kaum kommerzielle Versuche, Spiele dieser Art zu produzieren. Thaumistry rechnet deshalb auch nicht damit, dass man das Genre kennt, und führt neue Spieler clever und behutsam durch die ersten Spielminuten. Außerdem – das war auch früher schon eine Eigenart von Bates-Spielen – hat Thaumistry nicht nur für richtige Aktionen, sondern auch für eine Vielzahl von möglichen und unmöglichen Ideen Antworten parat. Das alles macht das Spiel sehr viel leichter zugänglich als die meisten historischen oder aktuellen Text-Adventures.

Die Welt ist voller Bodgers!

Held des Spiels Thaumistry ist Eric Knight, ein glückloser Erfinder, der mit seinem aktuellen Projekt nicht vorankommt und kurz davorsteht, alle Forschungsgelder gestrichen zu bekommen. Da taucht der geheimnisvolle Jack auf und verrät Eric, dass er ein Bodger sei, ein magiebegabter Mensch. Bodgers gibt es einige, aber sie halten ihre Existenz verborgen. Eric glaubt Jack erst mal gar nichts, aber der bringt ihm ein paar Zauber bei, damit ist die Existenz von Magie bewiesen. Und erzählt von einer großen Gefahr: Auf der Erfindermesse in der Stadt soll eine Maschine enthüllt werden, die Magie sichtbar machen kann – das würde die Bodgers

Text-Adventures, die gibt es noch?

Text-Adventures sind eines der allerersten Genres überhaupt: 1976 erscheint Colossal Cave und lockt Spieler in den Bann des noch jungen Mediums Computerspiel. Es beginnt eine kurze Blütezeit, Mitte der 90er werden die Textspiele von Grafik-Adventures verdrängt. Seither fristet das Genre ein Randdasein. Ende der 2010er Jahre lebt auf den Smartphones das verwandte Genre der »CYOA« oder »Choice«-Games auf, quasi interaktive Spielbücher, bei denen man sich durch verzweigende Entscheidungsbäume klickt, die als Textoptionen dargestellt sind. Daneben gibt es aber auch eine florierende Fanszene mit eigenen Treffen und GameJams und Awards, die immer wieder tolle Spiele hervorbringt – auch Thaumistry nutzt einen in diesem Kontext entwickelten modernen Parser zur Interpretation der Texteingaben.

Ein paar Tipps für Leute, die tiefer in Textspiele einsteigen wollen:

Hadeans Land (Steam) – Toll geschriebenes Text-Adventure mit komplex-knobeligem Alchemiesystem

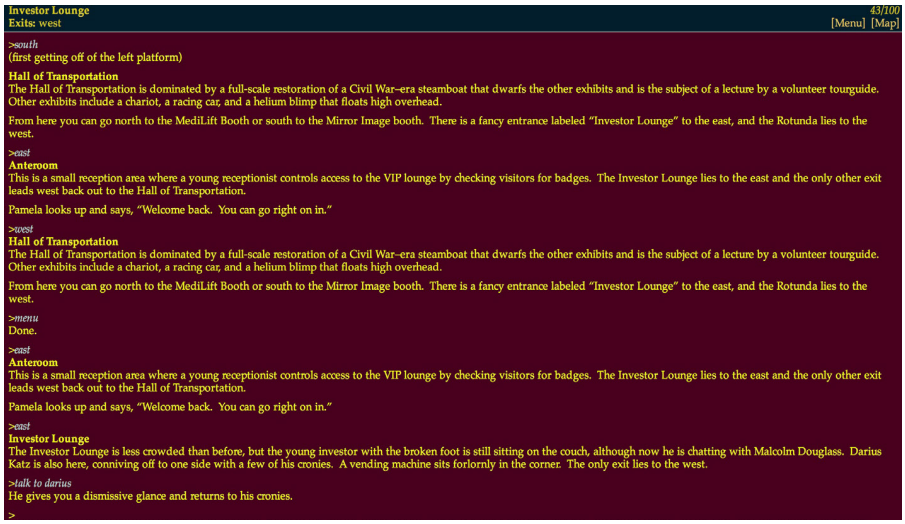
Spider and Web (Web) – Kostenloses Browser-Adventure mit cleverem Gamedesign und tollen Ideen

Sorcery! (Mobile) – Grafisch aufgemotzte Serie von Entscheidungsspielen mit rollenspielhafter Charakterentwicklung



Gunnar Lott
@herrkaliban

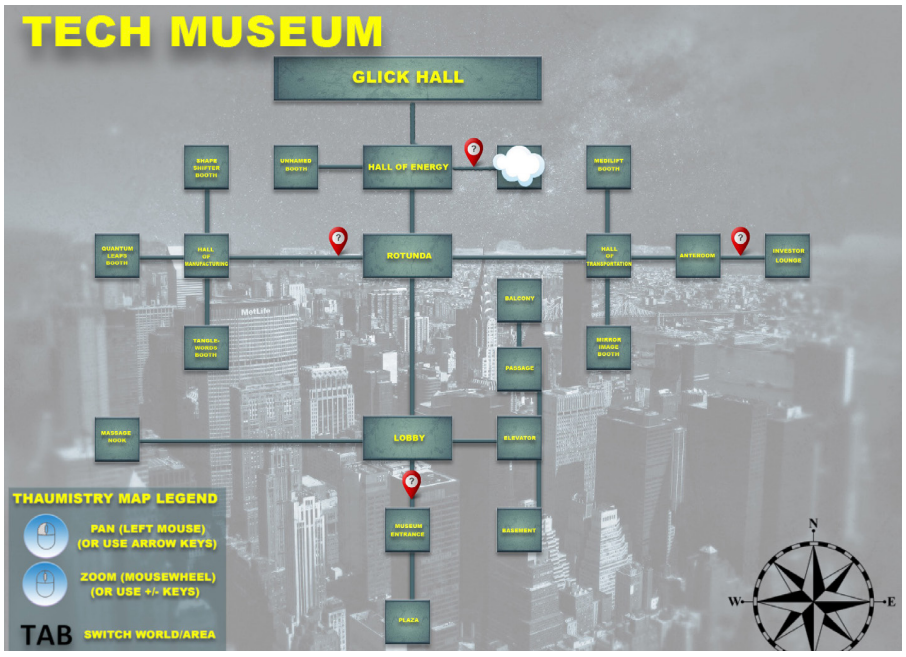
Ich spiele eigentlich alles, was es an Text-basierten Spielen gibt, von retro bis modern, von Parser-basiert bis zu den Optionsbäumen aktueller »Choose your own Adventure«-Games. Thaumistry ordnet sich da im Mittelfeld ein: Es ist originell, aber nicht experimentell; es bietet clevere Rätsel, wird dabei aber nicht kompliziert; es ist sehr gut und pointiert geschrieben, geht aber nicht in die Tiefe. Damit ist es ein idealer Einstiegspunkt für ältere Semester, die das Genre wiederentdecken möchten. Und auch für jüngere Menschen, die das Ding mit dem Text mal probieren wollen, sich aber nicht an die sperrigen historischen Werke der 80er trauen. Mir hat es jedenfalls viel Spaß gemacht, mal wieder etwas zu spielen, bei dem die Hand des Meisters, Bob Bates, klar erkennbar ist.



Farben und Schriftarten lassen sich frei wählen, jeder spielt, wie er mag.

enttarnen und sie der Verfolgung durch die Menschen preisgeben. Eric soll helfen und die Maschine zerstören. Den erzählerischen Kunstgriff, dass der Held eben erst von seinen neuen Fähigkeiten erfahren hat, nutzt Bates zudem zur Einführung in die Welt und ihres Magiesystems. Jack nimmt Eric erst mal mit auf eine Reise in die heroische Geschichte der Bodgers.

Gibt's dafür 'ne App, äh, einen Zauber?
Nach einem einfachen und linearen Beginn breitet Thaumistry dann eine Reihe von Aufgaben vor uns aus, die teils nacheinander und teils parallel angegangen werden können. Der hilfreiche Befehl »Recall« zeigt an, was zuletzt passiert ist und was momentan zu tun wäre. Da ist etwa die Lounge der Investoren, zu der man nur mit einem Abzeichen Zutritt bekommt. Da gibt es aber einen Masseur, bei dem die Investoren ihre Kittel samt Abzeichen ablegen! Oder die Halle des Transportwesens, wo ein Erfinder so leise spricht, dass man ihn nicht verstehen kann. Aber gab es nicht einen Zauber, der Lautstärken verändert? Und wie kommt man an die Pizza, die auf der Plaza verkauft wird? Rätsel über Rätsel, Dutzende – weit mehr als in vergleichbaren Grafik-Adventures. Weil die Bewegung einfach ist und man keine Screens nach Hotspots absuchen muss, verbringt man pro Spielstunde viel mehr Zeit mit Denken als bei Point&Click-Titeln. Thaumistry bleibt dabei aber in Sachen Story relativ konventionell. Die Szene zeitgenössischer Text-Adventures strotzt nur so vor Experimenten, aber Bates geht diesen Weg nicht mit. Er erzählt eine solide Geschichte. Dabei kommt die Motivation des Helden vielleicht ein bisschen zu kurz, denn er bleibt nach dem Auftakt im Wesentlichen eine Rätsellöse-Maschine. Aber das passt zum leichten Ton von Thaumistry, das im Zweifel immer auf Humor setzt. Ein Beispiel: Ein Zauber füllt Objekte mit Luft, den braucht man später für ein wichtiges Rätsel. Aber man kann ihn auch nutzen, um Leute zum Rülpsen oder Furzen zu bringen. Das klingt nach Holzhammer, das Spiel trägt seine Witzchen jedoch so charmant vor, dass die Freude am Ausprobieren stets überwiegt. Und so folgt man gespannt den Abenteuern von Eric, dem Helden wider Willen, knobelt sich durch die Welt und freut sich an den absurden Stellen. ★



Die Karte ist nicht sehr hübsch, aber jederzeit einblendbar und zeigt alle Räume eines Ortes.

THAUMISTRY
IN CHARM'S WAY

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
irgendein Prozessor	irgendein Prozessor
Onboard-Grafik reicht	Onboard-Grafik reicht
1 GB RAM, 120 MB Festplatte	2 GB RAM, 120 MB Festplatte

PRÄSENTATION ★★☆☆☆

+ saubere Formatierung, viele Einstellmöglichkeiten − Karte könnte schöner sein − reines Textspiel ohne Grafik − keine Sprachausgabe oder Musik − keine künstlerische Textformatierung

SPIELDESIGN ★★★☆☆

+ solides Design mit Retro-Anklängen + nach linearem Einstieg mehrere Rätsel gleichzeitig + viele Möglichkeiten zum Ausprobieren + logische Aufgaben − Rätseldesign nicht sehr originell

BALANCE ★★★☆☆

+ genau richtige Schwierigkeit + exzellentes Hilfesystem in Stufen + einsteigerfreundliches Tutorial + guter Wiedereinstieg nach Spielpause − einige Rätsel leicht unlogisch

ATMOSPHÄRE / STORY ★★★☆☆

+ interessante, lustige Story + sehr gut geschriebene Texte + viele interessante Charaktere + nettes, frisches Setting − Protagonist bleibt blass

UMFANG ★★☆☆☆

+ ordentliche zehn Stunden Spielzeit + gut strukturiert, in Häppchen spielbar − keine unterschiedlichen Enden/Lösungsweg − kaum versteckte Secrets/Easter Eggs − wenig Wiederspielwert

FAZIT

Zugängliches, humorvolles Text-Adventure mit soliden Rätseln und angenehmen Komfortfunktionen.



Robo Recall

ROBOCOP MAL ANDERS

Genre: Action Publisher: Epic Games Entwickler: Epic Games Termin: 1.3.2017 Sprache: Englisch, Deutsch
USK: ab 16 Jahren Spieldauer: 15 Stunden Preis: 30 Euro DRM: ja (Oculus)

NACHSITZEN!

In Robo Recall retten wir die Menschheit vor wildgewordenen Maschinen – und erledigen dabei gleichzeitig unser tägliches Fitnessprogramm.

Von Manuel Fritsch

Es fing alles so harmlos an: Lippensynchrone Emojis und selbstfahrende Autos wurden uns als zukunftsweisende Technologien in einen glücklichen Morgen präsentiert. Nun stehe ich zwischen den Häuserschluchten einer menschenleeren Metropole und bereite mich auf die nächste Welle von wildgewordenen Service-Robotern vor. Die Maschinen haben sich emanzipiert und wollen alles Leben auf unserem Planeten auslöschen. In einer beispiellos großen Rückrufaktion (englisch: Recall) ist es nun meine Aufgabe, die Invasion der infizierten Roboter aufzuhalten – koste es, was es wolle!

Von links vernehme ich das schrille Fiepen eines Lasers, der mich einäschern soll. Ich drehe mich zur laserbewehrten Kampfdrohne, packe beherzt zu und werfe sie mit Schwung auf den anstürmenden Androiden. Als der Roboter durch den Aufprall ins Wanken gerät, teleportiere ich mich in seinen Rücken, schleudere ihn nach oben und jongliere ihn mit meinen Schüssen wie einen Wasserball in der Luft. Gerade noch rechtzeitig bemerke ich aus dem Augenwinkel die Rakete. Ich lasse meine Waffe und den Roboter fallen und greife nach ihr. Nachdem ich die Rakete zurück in Richtung ihres Absenders geschickt habe, ziehe ich in Sekundenbruchteilen eine zweite Pistole aus dem Halfter und entlade das gesamte Magazin auf die Elektro-Schutzbarriere des Gegners. In letzter Sekunde gibt der Schildgenerator nach und die Explosion der Rakete zerreißt die missratene Blechbüchse in tausend Stücke. Beeindruckt von meiner Effizienz ziehen sich die restlichen Roboter panisch zurück. Die Einsatzleitung gratuliert mir über Funk überschwänglich zu meinem Erfolg. Ich bin der beste Robo Recaller aller Zeiten!

Ein gutes (virtuelles) Händchen

Puh! Ich nehme die Oculus Rift ab und benötige erstmal eine Verschnaufpause. Die extreme Anspannung ist elementarer Bestandteil des Erlebnisses. Robo Recall ist nicht nur nervlich aufreibend, sondern verlangt auch vollen, schweißtreibenden Körpereinsatz. Ununterbrochen strömen Gegner auf mich ein. Diese sind zwar in der Regel lockeres Kanonenfutter, jedoch nur wenn ich dauerhaft in Bewegung bleibe. Wer längere Zeit an einem Punkt rumgammelt, wird unweigerlich den Game-Over-Screen sehen.

Der exklusiv für die Virtual Reality konzipierte Arcade-Titel von Epic Games (Unreal Tournament, Gears of War, Fortnite) kann ausschließlich mit der Oculus Rift und den Oculus Touch Motion Controllern gesteuert werden. Die beiden kabellosen Eingabegeräte werden sehr präzise ohne spürbaren Lag im Raum erfasst und vermitteln ein sehr



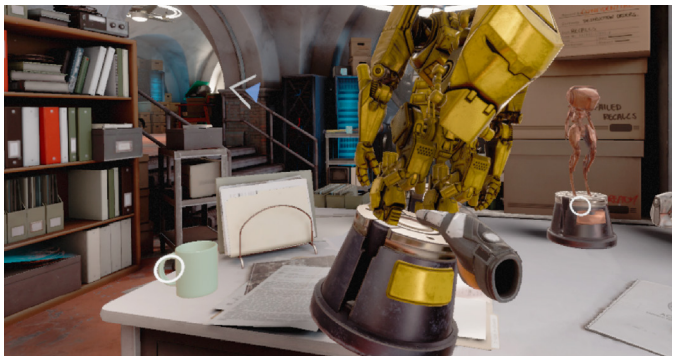
Alles mit einem kleinen weißen Ring lässt sich greifen. Der Roboter dient als Schutzschild, während wir mit links weiter ballern.



Extrapunkte gibt es für fast alle Aktionen. Hier jonglieren wir eine der Blechbüchsen mit Treffern in der Luft.



Leider stehen nur drei sehr ähnliche Stadtgebiete zur Auswahl, die sich alle an einem futuristischen New York orientieren.



Zwischen den Leveln können wir uns im Büro der Firma Robo Ready umschauen und witzige Details entdecken.

 Das Spiel entstand auf Basis der »Bullet Train«-Demo, die auf der Oculus Connect 2015 gezeigt wurde.

natürliches Steuerungsgefühl beim Zielen der Waffen und Greifen nach Gegnern. Bereits nach wenigen Minuten im virtuellen Raum vergisst man, dass die Polygonhände nicht die eigenen Extremitäten sind.

Grafik hui, Abwechslung pfui

In drei grafisch beeindruckenden, an New York City angelehnten Stadtgebieten gilt es, Hundertschaften von Robotern möglichst kunstvoll in ihre Einzelteile zu zerlegen. Die Stadtkulisse besticht mit ihrer glaubwürdigen Architektur und mit einer für VR-Verhältnisse überragenden Grafik. Autos spiegeln sich in Wasserpfützen, Glasfronten reflektieren das einfallende Licht und auch die Partikel- und Explosionseffekte gehören zum Hübschesten, was uns bisher in VR begegnet ist. Toll gelungen ist auch das räumliche Körpergefühl und die Illusion, wenn man einem riesigen, meterhohen Maschinenwesen direkt in die Augen schaut. Menschen mit Höhenangst sollten sich schon mal mental auf das schwindelerregende dritte Areal auf den Dächern der Wolkenkratzer einstellen.

Robo Recall steht in der Tradition der klassischen Arcade-Shooter. Headshots, kreative Kettenreaktionen und »in der Luft halten« mit Schüssen geben Extrapunkte. Alles, was cool aussieht und ordentlich Schaden macht, hält den Score-Multiplikator länger oben und wird von zwei witzigen Sprechern aus der Einsatzzentrale kommentiert.

Neben den primären, eher einfallslosen Missionszielen wie »Zerstöre 25 Roboter in zwei Minuten« oder »Werfe 15 Roboter in den Traktorstrahl« gibt es auch eine ganze Reihe von optionalen Zusatzaufgaben. Diese sollen dazu motivieren, die nur insgesamt neun Level immer und immer wieder zu spielen. Der schwerere »All Star«-Modus wird erst freigeschaltet, wenn alle Zusatzziele in einem Level erreicht wurden – was sich als schwierig erweist. Da wird unter anderem schon mal gefordert, einen Abschnitt komplett ohne Schusswaffen zu meistern oder unter einem bestimmten, extrem knappen Zeitlimit zu bleiben. Mit den heroischen Taten verdient man sich Sterne, mit denen man neue Module für das Waffenarsenal freischaltet. Mit Laser-Zielhilfen, größeren Magazinen und Rückstoßdämpfer lässt es sich noch effektiver auf Punktejagd gehen.



Getroffene Roboter bellen nicht – aber lassen Waffen fallen, die wir direkt aus der Luft greifen können.

Magenschonende Fortbewegung

Das bei VR-Spielen häufig auftretende Phänomen von Übelkeit bei schnellen Bewegungen hat Epic Games mit einer sehr eingeschränkten Fortbewegungsart hervorragend in den Griff bekommen. Nur der Oberkörper der Spielfigur lässt sich frei bewegen, die Füße bleiben wie angeklebt am Boden. Mit einem Teleporter können wir uns dann an neue Positionen wie auf Dächer oder hinter Schutz gebenden Autos »beamen«.
Die neue Position wird anvisiert, und per Drehung des Analogsticks legen wir die neue Blickrichtung fest. Lassen wir los, befinden wir uns nach einer kurzen Überblendung an der anvisierten Stelle. Durch den permanenten Positions- und Blickpunktwechsel verlieren wir anfangs ständig die Orientierung, aber mit etwas Eingewöhnungszeit werden wir spürbar besser. Nach einigen Missionen geht die Steuerung intuitiv von der Hand. Wir tricksen die Roboter elegant aus und nutzen die Teleportfähigkeit zu unserem strategischen Vorteil.

Robo Recall ist ein unterhaltsamer, visuell beeindruckender Vorzeigetitel für die aktuelle Technologiestufe der Virtual Reality. Die präzise Steuerung, die actiongeladenen Kämpfe und die stimmungsvolle, selbstironische Präsentation machen Robo Recall zu einem Pflichttitel für alle VR-Begeisterten. Die hohe Zugänglichkeit und Magenverträglichkeit machen den Titel auch für Neulinge interessant, Profis und Arcade-Fans reizt die Jagd nach dem nächsten Highscore und den optionalen Bonuszielen. Lediglich die fehlende Abwechslung dämpft den ansonsten hervorragenden Gesamteindruck. ★



Manuel Fritsch
@manuspielt

Wow, was für ein Erlebnis! Epic Games legt mit Robo Recall die grafische Messlatte der aktuellen VR-Generation sehr hoch. Die actionreiche Roboter-Zerstörungsorgie sieht fantastisch aus und macht – in kleinen Dosen – einen Heidenspaß. Das Zielen mit den Waffen funktioniert dank dem Oculus Touch absolut intuitiv. Auch spektakuläre Nahkampf-Attacken gehen so locker von der Hand, man kommt sich wahrlich wie ein Actionheld vor. Schade, dass das sehr statische Teleportsystem ein wenig den Schwung aus der Sache nimmt. Aber nach anfänglicher Orientierungslosigkeit hüpfe ich inzwischen in Windeseile über die Dächer und genieße den strategischen Vorteil, Gegnern völlig überraschend in den Rücken schießen zu können. Mein absoluter Lieblingsmoment des Spiels: Wie Neo in Matrix den Schüssen ausweichen, währenddessen mit den Fingerspitzen eine Pistolenkugel fangen und auf den Gegner zurückschleudern. Dafür liebe ich Virtual Reality!

ROBO RECALL

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3-6100 / AMD FX 4350	Core i5 4590 / AMD FX 6350
Geforce GTX 960 / Radeon R9 280	Geforce GTX 970 / Radeon R9 290
8 GB RAM, 10 GB Festplatte	8 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ grafisch beeindruckende Architektur + toll animierte Roboterarmee + treibender Elektro-Soundtrack + wuchtige Waffensounds und Explosionen – nur Stadtlevels, wenig optische Abwechslung

SPIELDESIGN

+ magenschonendes Teleportationssystem + abwechslungsreiches Waffenarsenal + agile Gegnerschar – sehr statisches Gameplay trotz viel Action – auf Dauer ermüdende Highscore-Jagd

BALANCE

+ fordernd, aber nicht zu schwer + optionale Nebenmissionen geben Waffen-Mods + anspruchsvolle Bosskämpfe + Hardcore-Modus für Experten – anfängliche Orientierungslosigkeit verwirrt

ATMOSPHÄRE / STORY

+ unterhaltsames, selbstironisches Setting + witzige Kommentatoren, gute Sprecher + glaubhaft agierende Roboterarmee – sehr dünne Rahmenhandlung – statisches, unbelebtes Stadtgebiet

UMFANG

+ freischaltbare Waffen-Erweiterungen + Experten-Modus nach Erreichen der Levelziele – nur drei Stadtbereiche mit je drei Levels – kurze Kampagne – keine alternativen Spielmodi

FAZIT

Schweißtreibender Vorzeige-Shooter für Virtual Reality, der durch Grafikpracht und hohe Immersion und Präzision überzeugt.



Über Mods lässt sich das Spiel auch mit kompletter Bewegungsfreiheit spielen – auf eigene Gefahr!

Autobahnpolizei Simulator 2

TRAGISCHE STREIFENOPER

Genre: **Simulation** Publisher: **Aerosoft** Entwickler: **Z-Software** Termin: **7.12.2017** Sprache: **Deutsch**
USK: **ohne Altersbeschränkung** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **25 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

Verkehrsteilnehmer, die ihr Gehirn bei der Deutschen Stiftung Organtransplantation abgegeben haben, sind in dieser Simulation noch das kleinste Problem. Wir erörtern, ob das für den Titel »Germany's Next Copmodel« reicht. Von Harald Fränkel



Per Kreismenü lassen sich in der Heckscheibe des Polizeiwagens diverse Leuchtschriften einblenden. Und wie bei den echten Idioten klappt das mit der Rettungsgasse null.

Im Grunde könnte sich unser Streifenpolizist im Autobahnpolizei Simulator 2, made in Dortmund, Germany, dank seiner interessanten Aufgaben des Lebens freuen. Der gute Mann hat nur das Problem, dass seine virtuelle Welt partout nicht richtig funktionieren will und er quasi im falschen Film gestrandet ist. Da fängt ein komplett talentfreies »1,2 oder 3«-Kamerakind die Dialoge immer wieder aus unmöglichsten Perspektiven ein, sodass der Held mit der nackten Wand oder schwebenden Augäpfeln spricht. Dem Surrealismus verfallenen Salvador-Dalí-Fan mag das zusagen. Wenn der Film dann aber noch zeitweise bei zehn Bildern pro Sekunde herumtrödelt, steigt selbst der Kunstfreund aus. Doch Moment, schnell mit der Polizeikelle wedeln und Stop! Auf den zweiten Blick hat das Spiel nämlich ein paar Asse im Uniformärmel versteckt.

Jungbulle trifft Spider-Man

Die Entwickler haben den potenziell öden Streifendienst der Autobahn-Cops kreativ gestaltet. Da wäre zunächst die in Zwischensequenzen erzählte Story. Sie ist auf Seifenoper-Niveau, aber in dieser Form gab es das im Simulatoren-Bereich noch nicht. Der Spieler klöppelt im Charaktereditor einen Helden, der als Neuling seinen Dienst antritt. Seine Wache erweitert er mit Erfahrungspunkten, er kann etwa einen Schießstand bauen. Ferner kauft der Protagonist im Rahmen der motivierenden Freischaltmechanik neue Einsatzfahrzeuge, motzt diese auf oder schafft schusssichere Westen und mobile Blitzer an. Dank dieser Passbildautomaten winken wiederum mehr Erfahrungspunkte. Unser Jungbulle darf darüber hinaus seine Fähigkeiten verbessern. Beispielsweise die sogenannte Polizei-Intuition, eine Art Spider-Man-Gedenk-Spinnensinn. Der hilft unter anderem bei der Spurensuche, indem er Beweismittel farbig markiert.

Ein Hauch von Toto und Harry

Wenn der frischgebackene Ordnungshüter mit seinem Kollegen Hans über die Autobahnen und durch die Walachei kachelt, erwarten ihn fürs Genre überraschend unterhaltsame und komplexe Tätigkeiten. Er nimmt Unfälle auf und sichert betroffene Streckenabschnitte. Oder hängt sich beziehungsweise sein Auto an Verkehrsteilnehmer, um Tempo und Abstand zu messen. Er kontrolliert verdächtige Fahrer, bittet zum Alkohol- oder Drogentest und liefert sich Verfolgungsjagden. So weit, so selbstverständlich. Was den Autobahnpolizei Simulator 2 besonders macht: Der Spieler muss bei jeder Mission mehrere Teilaufgaben erfüllen. Wenn es beim zusammengegurkten 08/15-Steckbaukasten-Simulator aus dem 1-Euro-Shop gekracht hat, würde der virtuelle Polizist wohl zum Ort des Geschehens brettern, auf das beschädigte Fahrzeug klicken, das mit dem aufplöppenden Menüpunkt »Unfall aufnehmen« bestätigen, wieder zurückdüsen und sich weiter die Nägel feilen.

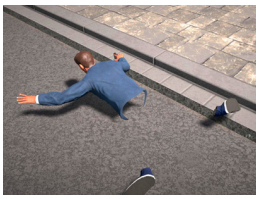
Drogentest für Fortgeschrittene

Kommt jedoch unser Alter Ego im Autobahnpolizei Simulator 2 zu einem Unfall, stellt er

Kuriose Cops



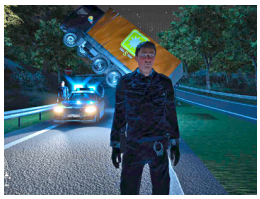
Polizeibeamte stehen sehr auf schnelle Autos.



Nicht mal realistisch sterben kann er, der Rayman.



Warum die Windeln erst aus der Packung nehmen?



Wir sind jetzt bei dem Lkw-Fahrer unten durch.



Der Verdächtige entpuppte sich schnell als Fakir.



Ein Bild sagt mehr als 1.000 Worte: Angesichts der unterirdischen Verkehrs-KI kann man manchmal nicht mehr aufhören zu lachen, auch wenn so ein Unfall in echt nicht soooo lustig wäre.



Harald Fränkel
@GameStar_de

Die Geschichte des »Bullen von Dummsdorf«, so nenne ich den Protagonisten in Autobahnpolizei Simulator 2 liebevoll, weil auf den Straßen seines Reviers nur Hohlkörper unterwegs sind, treibt mir die Tränen in die Augen. Zum einen, weil sich das Spiel oft ungewollt komisch präsentiert und mir einige Lacher spendiert hat. Klar, immerhin musste ich als Tester anders als Otto-Normal-Konsument nichts dafür bezahlen. In Wahrheit ist das, was da am Bildschirm abläuft, natürlich ähnlich witzig wie der Clown Pennywise. Deshalb, und damit kommen wir zum Anderseits, tut es mir in der Seele weh, wie groß die Kluft zwischen einer vielversprechenden Vision und deren Umsetzung sein kann. Die Entwickler arbeiten aktuell fieberhaft an Patches, aber mal ehrlich: Wie groß ist die Wahrscheinlichkeit, dass sie alle Fehler eliminieren und der Titel sein vorhandenes Potenzial für eine Wertung im 60er- bis 70er-Bereich ausschöpft? Den Enthusiasmus der Macher in allen Ehren, das war nix! Für eins werde ich den Jungs aber dankbar sein: Wenn die Einsatzfahrzeuge in Autobahnpolizei Simulator 2 bei Karambolagen beschädigt werden, reparieren sie sich fix selbst. Endlich weiß ich, woher der Begriff Autohealing kommt.

Leitkegel auf, räumt Wrackteile weg und dokumentiert den Schauplatz mit hoffentlich aufschlussreichen Fotos. Ab und an fertigt der Freund und Helfer auch eine Skizze des Unfallhergangs an, indem er auf einem Tablet Symbole hin- und her schubst, die zum Beispiel für beteiligte Lastwagen und verlorene Ladung stehen – letztlich muss alles vom Spieler in die richtige Position gedreht werden. Bei Drogentests fuchtelt der Ordnungshüter mit einem Stift vor den Augen des Probanden herum und muss aus dessen Körperreaktionen ablesen, ob der sich verbotene Substanzen reingepfiffen hat. War da etwa Alkohol im Spiel? Im Falle einer Fehlentscheidung ist's Essig mit Erfahrungspunkten. Die Minispiele, bei denen es teilweise auch auf Geschicklichkeit ankommt, sind nicht so anspruchsvoll wie Atomphysik, fördern aber die Atmosphäre. Dasselbe gilt für die Gespräche mit Zeugen. Denen entlockt man ab und an unerwartete Infos.

Keine Macht den Doofen!

Zwischendurch macht Autobahnpolizei Simulator 2 viel Spaß. Minutenlang sogar! Also genau genommen immer mal wieder fünf Minuten, dann zerfällt er wegen der unfassbaren programmtechnischen Mängel in seine Atome. Die Verkehrsteilnehmer sind so hohl, sie schwimmen sogar in Milch. Fahren können sie gar nicht – diese Intelligenzbremsen wackeln, eiern und zucken über den Asphalt, als säßen nur Schlaganfallpatienten am Steuer, während auf der Rückbank jemand hart Liebe macht. Zu ihren weiteren Hobbys gehört es, Polizeiautos zu rammen und einen Kurs an der Comedy-Schule in Köln zu belegen. Humoristischer Höhepunkt: Massenkarambolagen, die jegliches Realitätsgefühl strangulieren. Getreu dem ramboesken Motto »Was macht das blaue Licht? Es leuchtet blau!« interessiert es diese Bagage darüber hinaus kein Stück, wenn sich die Polizei nähert, lautstark angekündigt vom Einsatzhorn. Wahrscheinlich denken sie, diese »Rettungsgasse«, von der immer alle reden, sei eine kleine Nebenstraße im Norden von Blödesheim.

Technik, die entgeistert

Die Grafik des Autobahnpolizei Simulator 2 sieht nicht so übel aus, als sei sie zur Kreidezeit aus dem Ei gekrochen. Sie ist zweckmäßig. Bleibt die Frage, wie man sie dazu bringt, flüssig zu laufen. Die einzige Chance beruht auf der wissenschaftlichen Erkenntnis, dass Screenshots gegenüber bewegten Bildern insofern im Vorteil sind, dass sie nicht ruckeln können. Unser Tipp lautet also: 60 Bildschirmfotos ausdrucken, zusammenkleben, und das angefertigte Daumenkino starten – schwuppdiwupp erlebt der Konsument das Spiel in feinsten 60 FPS. Gut, das ändert nichts daran, dass die Gesichter der sprechenden Charaktere optisch zwischen Bauchrednerpuppe und »Fisch, der Luft in seine Schwimmblase schluckt« pendeln – aber Simulatorenfans sind ja Kummer gewohnt. Wir könnten die Liste der Unzulänglichkeiten an dieser Stelle beliebig verlängern, dann würden aber die tippenden Fingerkuppen bluten. Insofern belassen wir es beim abschließenden Urteil: Lieber Autobahnpolizei Simulator 2, ich habe heute leider kein Blitzerfoto für dich! ★


Selbst Billigautos haben eine Kühlerfigur.


Er war früher Türsteher und auf der schiefen Bahn.


Zauberhaftes Spiel: Beim Alkotest verschwindet der Bart.

AUTOBAHNPOLIZEI SIMULATOR 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Intel Quad Q9650 / AMD FX-4170 Geforce GTX 760 / Radeon RX 460 4 GB RAM, 20 GB Festplatte	Keine offizielle Information verfügbar. Wir raten zu einem Sunway Taihu Light mit mindestens 93 Petaflops.

PRÄSENTATION

+ stimmungsvolle Lichteffekte
− zeitweise extremes Ruckeln
− massenhaft Grafikfehler
− teils alberne Animationen
− sichtbar nachladende Grafikelemente

SPIELDESIGN

+ kreative Storymissionen
+ witzig umgesetzte Minispiele
+ gutes Navigationssystem mit Schnellreisefunktion
− viele kleine Programmfehler
− schwammige Steuerung

BALANCE

+ Tutorial nimmt den Spieler gut an die Hand
− keine höheren Schwierigkeitsgrade
− fummelige Quicktime-Events
− nur ein Spielstand speicherbar
− man will gar nicht weiterkommen

ATMOSPHÄRE / STORY

+ genreunübliche Storykampagne
+ Gesprächsoptionen/Entscheidungen wirken sich aus
− unterirdische künstliche Intelligenz
− nicht funktionierende Kernfeatures
− Fremdschäm-Physik

UMFANG

+ viele Freischaltoptionen
− 08/15-Aufträge strecken die Spielzeit
− nicht kooperativ spielbar
− nur drei steuerbare Fahrzeuge
− kaum Wiederspielwert

FAZIT

Wenig Blaulicht, viel Schatten: Hier geraten eigentlich tolle Ideen in einen gnadenlosen Schredder.





Old Man's Journey

LIEBE KANN BERGE VERSETZEN

GameStar für Story

Genre: **Adventure** Publisher: **Broken Rules** Entwickler: **Broken Rules** Termin:18.5.2017 Sprache: **Englisch, Deutsch**
USK: **keine Angabe** Spieldauer: **2 Stunden** Preis: **8 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Im 2D-Puzzle-Adventure Old Man's Journey begleiten wir einen alten Mann auf einer persönlichen Reise, die uns zu Tränen rührt und trotz sehr kurzer Spielzeit und simpler Rätselmechanik lange im Gedächtnis bleibt.

Von Manuel Fritsch

Die Geschichte beginnt mit einem alten Mann, der seinen Lebensabend abgeschieden in einem Haus an der Küste verbringt. Als ihm eines Morgens ein Brief überreicht wird, macht er sich sichtlich aufgewühlt über das Gelesene umgehend daran, seinen Wanderrucksack zu packen und die Stiefel zu schnüren. Wohin die Reise gehen soll, ist uns nicht klar, den Inhalt des Briefes halten die Entwickler bis zum Schluss geheim, der Mann bleibt stumm – wie der Rest des Spiels auch. Mit dem Ende der Introsequenz setzen wir die erste Wegmarkierung. Der Mann geht los auf eine wichtige Reise.

Wir machen uns die Welt, wie sie uns gefällt

Neugierig schicken wir den Wandersmann Klick für Klick an den Rand des Bildschirms,



Durch Schieben mit der Maus bewegen wir hier etwa die Hügel, um den Weg zu ebnen.



Manuel Fritsch
@manuspielt

Old Man's Journey hat mich zu Tränen gerührt. Das können nicht viele Spiele, aber die bewegende Reise des alten Mannes lässt mich in rund 90 Minuten an einem kompletten Leben mit Höhen und Tiefen teilhaben. Begleitet wird diese persönliche und menschliche Geschichte von wunderschönen, handgezeichneten Landschaften und warmherzigen Animationen – ganz ohne Action, Bösewichter und dem üblichen Getöse. Statt Machtphantasien auszuleben, fühle ich mit dem Protagonisten mit und reflektiere während seiner Erinnerungen über eigene Lebensentscheidungen und Situationen. Das sehr seichte Gameplay hat mich über die kurze Laufzeit nicht gestört, ganz im Gegenteil: Es ist innovativ genug, um zu unterhalten und geht so locker und verspielt von der Hand, dass ich mich voll und ganz auf die Geschichte und die Optik einlassen kann. Ein kleines, intimes und wunderschönes Meisterwerk!

im Hintergrund sind Hügel, die Dächer einer Stadt und eine Brücke zu sehen. Während wir noch überlegen, wie wir dort hingelangen, beobachten wir eine Katze, die vor uns herläuft und von unserer Ebene auf die optisch dahinterliegende Bergebene springt. Wir verstehen intuitiv: Die handgezeichnete, an Bilderbücher erinnernde Papier-Optik des Spiels nutzt diesen perspektivischen Trick, um daraus die zentrale Spielmechanik zu machen: Mit dem Mauszeiger lassen sich alle Berge verschieben und die Landschaft der Welt so umformen, dass neue Verbindungslinien entstehen und so unserem Protagonisten die Weiterreise ermöglichen.

In 15 Kapiteln begleiten wir den Mann über Wiesen, vorbei an leuchtenden Lavendelfeldern, durch regnerische Berglandschaften und bunt geschmückte Städte. Doch der rüstige Rentner ist nicht nur per pedes unterwegs. Teile der Reise verbringt er auch im Zug, auf einem Schiff oder in einem Heißluftballon. Auch dabei unterstützen wir seine Reise durch unsere Fähigkeit, die Welt zu manipulieren. Die wunderschönen, handgezeichneten Landschaften laden dabei zum Verweilen ein und sorgen für regelrechtes Fernweh.

Ein ganz normales Leben

An festgelegten Stellen auf der Reise macht der Mann Rast. Auf einer Parkbank oder in einem Ufercafé. Dort streift er sich über den Bart und beobachtet Flora, Fauna und Menschen. Als er einen jungen Musiker sieht, der von seiner Freundin in einem bunt beklebten VW-Bus abgeholt wird, erinnert er sich an den Tag, an dem er als junger Matrose zum ersten Mal seine zukünftige Frau sah. Diese gemalten und nicht animierten Erinnerungen erzählen uns über das ereignisreiche Leben des Titelhelden. Im Verlauf der Reise erfahren wir so immer weitere Details und persönlich wichtige Stationen und Wendepunkte, die das Leben des Mannes nachhaltig geprägt haben.





Ein alter Mann erhält einen Brief, dessen Inhalt ihn zu der namensgebenden Reise bewegt.

Besonders gut gefällt uns die Charakterisierung der Hauptfigur. Der uns immer vertrauter werdende Alte hat in seinem Leben Fehler gemacht und wird mit klaren Schwächen gezeichnet. Mehrere Male verurteilen wir denn Mann wegen seines Egoismus oder einer aus unserer Sicht dummen Entscheidung – nur um uns wenige Momente später dabei zu ertappen, wie wir uns an ein ähnliches Verhalten aus unser eigenen Biografie erinnert fühlen. In den Augen und der Mimik der stummen Figur erkennen wir mit jeder weiteren Erinnerung Reue und Traurigkeit, aber auch Hoffnung, je näher sie ihrem Ziel kommt. Wir fiebern mit, je mehr wir uns die Geschichte und den Inhalt des Briefs zusammenreimen können.

Wir werden an dieser Stelle keine weiteren Storydetails verraten, aber selbstverständlich wird der Aufbruch zum Absender des Briefes am Ende auch im übertragenen Sinne eine Reise zu sich selbst. Nicht nur der fiktive Charakter verarbeitet auf der Wanderung Dinge seiner Vergangenheit, sondern lässt auch uns als Spieler über unser Leben reflektieren. Auch wenn viele Szenen und die Farbgebung überwiegend heiter sind, bekommt die Reise etwas Schicksalhaftes und eine Schwere, die uns eine komplette Lebensgeschichte in einer emotionalen Berg- und Talfahrt mitfühlen lässt.

Geht leicht von der Hand

Die simple Rätselmechanik von Old Man's Journey geht im wahrsten Sinne des Wortes intuitiv von der Hand, das Spiel ist auch für rein touchbasierte Geräte wie Tablets und Smartphones verfügbar. Sie stellt selbst Anfänger vor keine große intellektuelle Herausforderung. Das tut aber keinen Abbruch. Wir sind uns sicher: Schwerere Rätsel oder spielerisches Füllmaterial zur Streckung der Spielzeit hätten der Geschichte und ihrer emotionalen Wirkung nur geschadet. Mit einer Länge von rund 90 Minuten empfehlen wir, das Spiel wie einen Film am Stück zu genießen und sich voll und ganz auf die Stimmung einzulassen. Alle Kapitel sind nach dem Abschluss der Story einzeln anwählbar, ein großer Wiederspielwert existiert allerdings nicht. Besser wäre es, das Spiel in ein paar Jahren einfach noch mal von vorne zu erleben, wie einen guten Film. ★

OLD MAN'S JOURNEY

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo E4600 / Athlon 64 X2	Core i3 2100T / AMD FX 4100
Geforce 8600 GT / Radeon HD 2600	Geforce 9500 GT / Radeon HD 3670
1 GB RAM, 2 GB Festplatte	2 GB RAM, 2 GB Festplatte

PRÄSENTATION

✪✪✪✪✪

+ wunderschöne Bilderbuchoptik + gelungene Animationen + stimmungsvolle Landschaften & Hintergründe + tolle Parallaxscrolling-Effekte + perfekt abgestimmter Soundtrack

SPIELDESIGN

✪✪✪✩✩

+ innovative 2D-Rätselmechanik + cleveres Spiel mit Perspektive + durchdachtes One-Button-Design
− wenig Abwechslung beim Rätseldesign − Sehr linear

BALANCE

✪✪✪✪✩

+ intuitive Steuerung + faire, eindeutige Aufgabenstellungen + guter Spielfluss, keine unnötigen Füller + klare visuelle Hilfen und Führung − insgesamt sehr simpel

ATMOSPHÄRE / STORY

✪✪✪✪✪

+ berührende Geschichte + ausdrucksstarke Narration ohne Worte + menschliche Charaktere mit Schwächen + Geschichte regt zum Nachdenken an + wie ein Kurztrip in die Provence

UMFANG

✪✪✩✩✩

+ 15 Abschnitte + Kapitel nach Ende einzeln anwählbar − geringer Wiederspielwert − nur 90 Minuten kurz

FAZIT

Berührende, atmosphärisch dichte Geschichte, die mit einfacher, innovativer Rätselmechanik und toller Bilderbuch-Optik beeindruckt.



In And Yet It Moves besteht die Welt aus Papierschnipseln, die durch das Drehen der Welt bewegt werden.

Nidhogg 2

DER FEIND AUF MEINEM SOFA



Genre: **Action** Publisher: **Messhof** Entwickler: **Messhof** Termin: **15.8.2017** Sprache: **Englisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Warnung! Dieses Spiel kann Freundschaften und Beziehungen gefährden.

Von Manuel Fritsch

Spielt Nidhogg 2 nur auf eigene Gefahr mit Menschen, die euch am Herzen liegen. Die GameStar-Redaktion übernimmt mit diesem Test keine Haftung für Scheidungen, Anwaltskosten für Enterbungsverfahren und Schäden, die durch unsachgemäße Verwendung von Eingabegeräten entstehen.

Nidhogg 2 ist – keine Überraschung – der Nachfolger zu Nidhogg, dem Überraschungserfolg des Indie-Studios Messhof von 2014. Auch Nidhogg 2 präsentiert sich als ein minimalistisches Sidescrolling-Kampfspiel mit dem Fokus auf taktische Schwertkämpfe. Siegbedingung: Erreiche vor deinem Gegner das linke, respektive rechte Ende des Levels, um dort von einem Riesenwurm namens Nidhogg gefressen zu werden. In der skurrilen Parallelwelt von Nidhogg 2 stellt dies die größte Ehre dar, die einem Krieger widerfahren kann. Die einzige Regel lautet, dass nur derjenige den nächsten Levelabschnitt in Laufrichtung betreten darf, der den letzten Kill im Kampf gelandet hat. Verlieren wir eines der Scharmützel pro Runde, wechseln wir von der Offensive in die Defensive und versuchen die Oberhand zurückzugewinnen. Dieser Kniff sorgt dafür, dass das Spiel nicht zum reinen Wettrennen ausartet und dass durch das ständige Hin und Her eine hohe Dynamik entsteht. Nichts ist befriedigender als eine erfolgreiche Aufholjagd, vor allem wegen des Ärgers auf Gegnerseite, den man damit bereiten kann.

Die Level bieten nur wenige Alternativ- und Ausweichrouten. Vereinzelte einstöckige Gebäude, klaffende Abgründe, schwimmende Eisschollen oder auch enge Schächte lockern das Kampfgeschehen auf, ohne den Fokus auf die spielerisch anspruchsvollen Duelle zu verschleiern. Stirbt eure Figur, wird diese mit etwas Abstand vor dem Gegner neu platziert, bereit für das nächste Duell.

Vielseitiges Waffenarsenal

Das Waffenarsenal wurde für den zweiten Teil erheblich vergrößert. Neben dem aus dem Vorgänger bekannten Degen gibt es nun zusätzlich einen Dolch, ein schweres Zweihänderschwert sowie Pfeil und Bogen. Jede Waffe kann zusätzlich als tödliches Projektil geworfen werden und auch unbewaffnet können die Figuren Schaden austeilen.

Das taktisch anspruchsvolle, aber einfach zu erlernende Kampfsystem basiert darauf, die drei möglichen Haltungen der Figuren so einzusetzen, dass wir auf Kopf-, Brust- und Beinbereich zielen bzw. diese verteidigen. Jede Waffe bringt in diesem System ihre



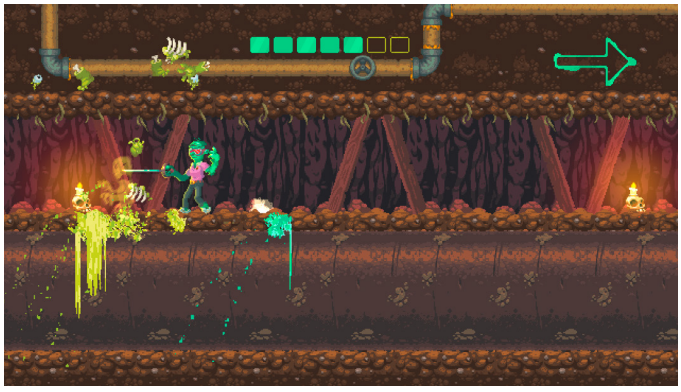
Das Ziel eines jeden Kämpfers: die große Ehre zu haben, von einem Nidhogg am Ende des Levels gefressen zu werden!



Zehn Areale stehen im Spiel zur Auswahl, die sich in Architektur und Design stark voneinander unterscheiden.



Blood on the Dancefloor. Die Designer von Messhof reizen die komplette Farbpalette aus, besonders in diesem Disco-Level.



Das Spiel geizt nicht mit Gewalt, allerdings wirkt es durch die bunten Fantasiewesen eher nach Malerunglück als nach Splatter-Orgie.

 Grafiker Toby Dixon wurde nach eigenen Aussagen stark von Knet-Animationsfilmen inspiriert.



Nidhogg 2 besticht durch einen komplett neuen Grafikstil, der das Spiel deutlich von seinem sehr minimalistischen Vorgänger unterscheidet.

ganz eigenen Vor- und Nachteile mit sich. Während das Breitschwert Gegner mit seiner Wucht direkt entwaffnet und massiven Schaden austeilt, ist es die mit Abstand langsamste Waffe und bietet keinen Schutz für Attacken auf die Mitte des Körpers. Der Bogen ist auf kurze Distanz nutzlos, während der Dolch seine geringe Reichweite mit hoher Geschwindigkeit ausgleicht.

Nach einem Bildschirmtod erscheint unsere Figur automatisch mit der nächsten durch eine feste Rotation festgelegten Waffe. Und jedes geworfene oder durch einen Tod verlorene Mordwerkzeug liegt weiterhin auf dem Boden und kann aufgehoben werden. Geübte Spieler planen diesen Umstand bereits für das nächste Aufeinandertreffen ein.

Wir treffen überlebenswichtige Entscheidungen in Bruchteilen von Sekunden – zum Nachdenken bleibt keine Zeit. Wir antizipieren Angriffe, streuen Finten und freuen uns diebisch über jeden Todesstoß, der unseren neu gewonnenen Erzfeind zu Boden ringt. Unterstützt wird dieser schweißtreibende Spielfluss von einem fantastischen Elektrosoundtrack von Indie-Musikern wie Doseone und Daedelus. Für den emotionalen Druckabbau dient dann übrigens das im Leveldesign eingeplante Schadenfreude-Potenzial, wenn sich der Feind elegant selbst erledigt, wenn seine Sprungattacke nicht in unserem Gesicht, sondern zum wiederholten Mal in tödlicher Levelarchitektur landet.

Das extravagante Design von Nidhogg 2 macht sofort klar: Das hier ist ein eigenständiges Spiel und keine simple Neuauflage des Minimalismus-Vorgängers. Uns hat der eigenwillige Stil nach einer kurzen Eingewöhnung unglaublich gut gefallen. Dank des neuen, an die goldene 16-Bit-Ära erinnernden Looks gibt es in den zehn abwechslungsreichen Kampfarenen nun auch mehr zu entdecken. Die trotteligen und schusseligen Animationen der absurd hässlichen Mutanten-Krieger unterstreichen das chaotische Kampfgeschehen perfekt.

Kein Spiel für Solisten

Für Solisten bietet das Spiel keinen nennenswerten Anreiz. Der Arcade-Modus lässt uns auf Zeit durch zehn Levels gegen zufällige KI-Gegner antreten, die weder besonders klug agieren noch sonderlich schwer zu besiegen sind. Die meiste Zeit des Spiels wird man im lokalen Multiplayer oder online gegen menschliche Spieler verbringen. Neben dem klassischen Eins-gegen-eins-Modus bietet Nidhogg 2 auch einen neuen Turniermodus für bis zu acht Mitstreiter.

Das Matchmaking im Online-Modus erlaubt Spiele im Ranked- und Spaß-Modus, sorgte bei uns im Test aber vereinzelt für Frust, da Ruckler und schlechte Verbindungen zu unfairen Situationen führten. In allen Multiplayer-Modi lassen sich gesonderte Regeln für Matches festlegen und die Waffen-Auswahl einschränken. Ein Deathmatch nur mit Pfeil und Bogen oder ein Turnier nur mit Degen sorgen für Abwechslung. Kein Spiel ist besser dafür geeignet, um Meinungsverschiedenheiten zu klären: Der Gewinner der nächsten Runde hat recht. En garde! ★



Manuel Fritsch
@manuspielt

Nidhogg 2 baut die Stärken des minimalistischen Vorgängers konsequent aus, ohne das grundlegende, auf spannende Duelle ausgelegte Kampfsystem zu verwässern. Die Levels profitieren von der fantasiereichen Abwechslung des grotesken Grafikstils und auch nach Stunden sind noch kleine Details in den Hintergründen zu entdecken. Der Ausbau des Waffenarsenals sorgt für mehr taktische Tiefe und insgesamt ein ausbalanciertes, runderes Spielerlebnis. Ein absoluter Pflichttitel für alle Couch-Multiplayer-Fans, der die Emotionen in Wallung bringt und selbst die friedliebendsten Zeitgenossen des Freundeskreises zu Trash-Talk-Profis werden lässt. Lang lebe Nidhogg!

NIDHOGG 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo E4600 / Athlon X2 340	Core 2 Duo E7400 / Athlon II X3 460
Geforce FX 5200 / Radeon Xpress 1200	Geforce 605 / Radeon HD 5450
1 GB RAM, 500 MB Festplatte	1 GB RAM, 500 MB Festplatte

PRÄSENTATION

+ extravaganter Grafikstil + treibender Elektro-Soundtrack
+ detaillierte, abwechslungsreiche Stages + gelungene Hommage an 16-Bit-Ära − polarisierend »hässliches« Charakterdesign

SPIELDESIGN

+ aufs Wesentliche reduzierte Kampfmechanik + Duelle mit hoher Spieltiefe + niedrige Einstiegshürde + dynamische, stets neue Kampfsituationen − keine Varianz, jede Arena mit gleichem Ziel

BALANCE

+ Waffen mit Stärken & Schwächen + Rotationssystem der Waffen
+ Auch mit Anfängern spannende Matches − keine wählbaren KI-Schwierigkeitsgrade − dumme KI-Gegner im Solomodus

ATMOSPHÄRE / STORY

+ Anspannung in Kämpfen + permanenter Konkurrenzkampf der Duelle motiviert + großes, auflockerndes Schadenfreude-Potenzial
− zusammenhangslose Arenen − nur Standard-KI-Gegner

UMFANG

+ 10 abwechslungsreiche Arenen + 4 unterschiedliche Waffenarten + Turniermodus für bis zu 8 Spieler + unterhaltsamer Charaktereditor − Singleplayer-Kampagne nur 20 Minuten

FAZIT

Anspruchsvolles Duellier-Spiel für Couch-Multiplayer, bei dem jeder Kampf aufs Neue überrascht und die Emotionen zum Kochen bringt.



Nidhogg hat sich bis heute rund 700.000 Mal auf Steam verkauft. Ein absoluter Überraschungshit.



Rainbow Six: Siege

TAKTIK IN BESTFORM

89
GameStar
Gold-Award

Genre: **Taktik-Shooter** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal** Termin: **1.12. 2015** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Uplay)**

Nach acht Gratis-DLCs, zahllosen Patches und einer Reparatur-Saison steht Rainbow Six: Siege besser da denn je. Reicht das im Test-Update für eine Aufwertung?

Von Philipp Elsner

Bereits bei unserem letzten Kontrollbesuch von Rainbow Six: Siege im September 2016 bescheinigten wir dem Spiel einen Platz als »neue feste Größe unter den Team-Shootern« und werteten von 83 auf 86 Punkte auf. Schon damals waren mit Dust Line, Black Ice und Skull Rain drei neue DLCs erschienen, die die Community begeistert aufgenommen hat. Seitdem hat sich erneut viel getan: Inzwischen ist mit Operation White Noise der achte DLC erschienen, satte 14 neue Operatoren haben das Spiel mit neuen Gadgets und Taktiken durcheinandergewirbelt. Mit Operation Health widmete sich Ubisoft außerdem fast sechs Monate lang ausschließlich der Performance und Stabilität von Rainbow Six: Siege, und die Spieler warteten die Durststrecke geduldig ab anstatt abzuspringen. Nun stellen wir Siege erneut auf den Prüfstand. Kann der Online-Shooter in noch höhere Wertungsregionen vorstoßen?

Tiefgang durch Hacker

Operation White Noise beendet das Jahr 2017 mit einem echten Knall: Gleich drei Operatoren-Neuzugänge bringen komplett neue Mechaniken ins Spiel und eröffnen gleichermaßen spannende Möglichkeiten für Angreifer wie für Verteidiger. Besonders sticht dabei Dokkaebi hervor, die südkoreanische Hackerin. Bis zu zwei Mal pro Runde kann sie mit ihrem Gadget die Telefone der Verteidiger zum Vibrieren bringen. Das ist für den Gehackten nicht nur nervig, sondern auch gut hörbar – und natürlich auch für die aufmerksamen Angreifer. Um den Effekt wieder loszuwerden, müssen wir unser Smart-

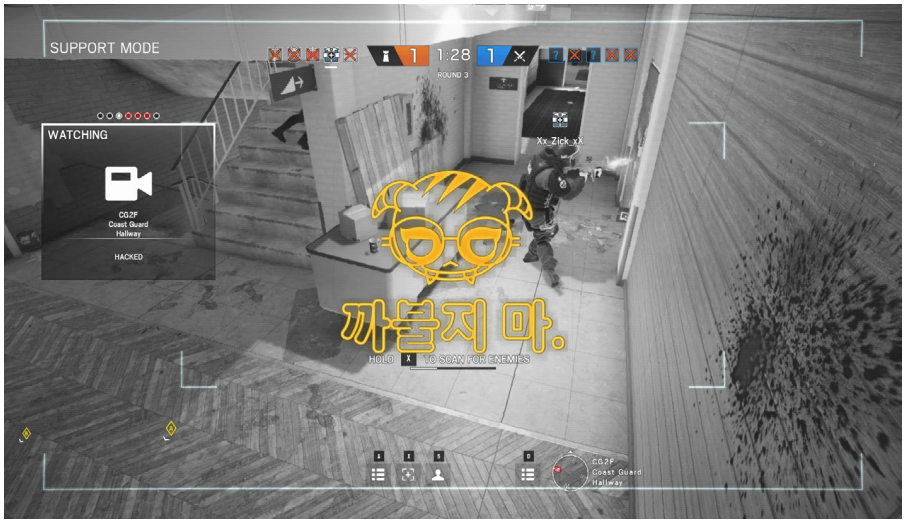


Hoffentlich schwindelfrei: Im DLC White Noise geht es für die Spezialisten von Rainbow Six: Siege in ungeahnte Höhen.

 Ursprünglich basierte Rainbow Six auf dem Buch »Operation Rainbow« von Tom Clancy.



Echo ist gegen die elektronischen Angriffe der neuen Hackerin Dokkaebi immun. Während sein Team wild auf dem Smartphone herumdrückt, ist er bereit zur Verteidigung.



Hat Dokkaebi die Kameras auf der Map unter ihrer Kontrolle, können sie von beiden Teams gleichzeitig verwendet werden, um die Umgebung zu erkunden.

phone manuell abschalten und sind dann für kurze Zeit verwundbar. Lediglich Echo ist immun gegen diesen Effekt.

Das hat drei Implikationen: Zum einen haben es Roamer, also Verteidiger, die abseits des Missionsziels die Map durchstreifen, nun schwerer, unentdeckt zu bleiben. Zum anderen werden die aktivierten Handys wie andere elektronische Gadgets auch für den Scanner von Operator IQ sichtbar. Ein eingespieltes Duo aus Dokkaebi und IQ kann also Gegner durch Wände hindurch präzise orten und ausschalten. Auch Echo wird stärker, weil er nicht anfällig für den Hack ist und Dokkaebi und ihre Kameraden mit einem Gegenangriff überrumpeln kann.

Solange Dokkaebi im Spiel ist, lassen getötete Verteidiger ihre Handys fallen. Schafft sie es, eines der Telefone zu hacken, erhalten die Angreifer Zugang zu allen Kameras im Level. Dann beginnt ein spannendes psychologisches Spiel, bei dem die Verteidiger entscheiden müssen, ob sie die Kameras gemeinsam mit dem Feind weiter nutzen oder sie doch lieber zerstören. In einem Spiel wie Rainbow Six: Siege, das so stark auf Aufklärung und das Wissen um die Feindpositionen setzt, stellt dieses Gadget ein Match schnell mal auf den Kopf und zwingt zum Umdenken. Klasse!

Alte Gewohnheiten über Bord!

Aber auch Dokkaebis Kollege Vigil bringt frischen Wind in den Krieg um Informationen, indem er sich für kurze Zeit für die Drohnen der Angreifer unsichtbar macht. Zwar ist anhand eines Schleiers am Bildschirmrand immer noch erkennbar, dass Vigil in der Nähe ist, sehen kann man ihn aber nicht. Das macht ihn als Roamer unberechenbar und stärkt gleichzeitig den etwas vernachlässigten Jackal, der durch seine Fähigkeiten als Fährtenleser der natürliche Feind von Vigil ist, indem er ihn für sein Team ortet.

Der dritte Operator im Bunde ist Zofia. Sie setzt auf einen Multifunktions-Granatwerfer, der entweder kleine Sprenggranaten oder Betäubungsladungen verschießt, die den Gegner desorientieren. Damit reißt sie Löcher in Wände, sprengt Türen auf oder Hindernisse wie Fallen und Stacheldraht weg, schafft überraschend neue Sichtlinien und blendet Gegner, bevor sie einen Raum erstürmt. Zugleich ist sie eine effektive Einzelgängerin, denn wenn sie schwer verletzt zu Boden geht, hebt sie sich einmal pro Runde ohne fremde Hilfe wieder auf und kann mit einem einzigen Lebenspunkt weitermachen.

Insgesamt gehören die Neulinge aus White Noise wohl zu den bedeutendsten Neuerungen, die Siege je gesehen hat. Und das nicht, weil sie stärker wären als die bisherigen, sondern weil ihre Fähigkeiten die Dynamik im Spiel drastisch verändern, ohne die Grundmechanik zu zerbrechen, denn auch viele der alten Operatoren profitieren passiv von den neuen Strategien und Gadgets.

Eine ganz neue Herausforderung (sogar für Veteranen) ist die Wolkenkratzer-Map Mok Myeok Tower. Mit ihren vielen Winkeln und Höhenunterschieden liefert sie neue Herausforderungen. Die Eingewöhnung mag zu Beginn mürbe machen, später siegen aber auch hier Taktik und Abwechslung.

Schneller besser treffen

Neben neuen Charakteren und Schauplätzen hat Ubisoft auch zwei der größten Bau-



Die fiesen Fallen von Lesion aus dem DLC Red Crow vergiften unseren Charakter, bis wir die Nadel aus unserem Körper ziehen. Ungangenehm, aber wirkungsvoll!

stellen von Rainbow Six: Siege in Angriff genommen: das Matchmaking und die Treffererkennung. Die Spielersuche ließ uns oft quälend lange warten und schickte uns schließlich in halbleere Lobbys. Mit dem Update 2.2.1 sind diese Probleme endlich passé, meist dauert es nur noch wenige Sekunden, bis das Spiel uns neun andere Spieler zuweist und die Runde startet.

Das alte Hitbox-System sorgte vor allem in kritischen Situationen immer wieder für Frust, wenn ein Gegner einfach nicht aus den Latschen kippen wollte, obwohl man hätte schwören können, einen Kopftreffer gelandet zu haben. Andererseits wurden oft auch Treffer an der Ausrüstung und Kleidung der Operatoren falsch gewertet. Die überarbeiteten Trefferzonen sind zwar immer noch nicht ganz perfekt, verbessern das allgemeine Spielgefühl aber deutlich, sodass der Ausgang der allermeisten Feuergefechte schlüssig und glaubhaft ist.

Komfort im Fokus

Sieht man von gelegentlichen Gummibandeffekten ab, die etwa ab und zu unsere Drohne scheinbar willkürlich ein Stück zurückrollen lassen, ist auch die allgemeine Performance und Stabilität seit dem Release deutlich gestiegen. Das liegt nicht zuletzt an der neuen Server-Infrastruktur, die seit Operation Health im Einsatz ist.

Damit sind noch nicht alle Probleme von Rainbow Six: Siege vom Tisch, aber das Spiel macht einen deutlich runderen Gesamteindruck als bisher. Dass Ubisoft den Kampf gegen Bugs und Fehler im Spiel ernst nimmt, beweist das Studio mit jedem neuen Update und Patch-Notes, die auch mal gerne 33 Seiten lang sind.

Mit einigen kleineren Änderungen an den Maps wurde etwa die Gefahr von Spawn-Killern gebannt, die an manchen Stellen sofort zu Rundenbeginn die wehrlosen Angreifer ungehindert aufs Korn nehmen konnten. Betrügern sagte man mit der Einführung des Anti-Cheat-Werkzeugs BattlEye und einer Reportfunktion den Kampf an. Wer sich unsportlich verhält oder ständig andere Spieler beleidigt, soll künftig ebenfalls bestraft werden. Man merkt einfach an allen Ecken und Enden: Ubisoft hört auf die Spieler und investiert damit in eine gesunde Community und einen langfristigen Erfolg.



Die DLC-Maps wie Mok Myeok sind stimmungsvoll in Szene gesetzt und eröffnen uns unterschiedliche Laufwege, die man wie immer möglichst alle kennen sollte.

Vorbildfunktion

Statt die Kunden für neue Inhalte zur Kasse zu bitten, bleiben neue Operatoren mitsamt ihren Waffen, Gadgets und Karten stets kostenfrei und können für eine faire Menge erspielte Ingame-Währung freigeschaltet werden – Besitzer des Season Pass erhalten lediglich eine Woche früher Zugriff auf die neuen Charaktere.

Echtes Geld wird außerdem für Skins und Waffentarnungen sowie für die Alpha Packs genannten Lootboxen fällig, sämtliche dieser Zusatzinhalte sind aber rein kosmetisch und machen keinerlei Unterschied im tatsächlichen Gameplay. Die Vorteile des Systems liegen dabei auf der Hand: Die Community wird nicht durch eine künstliche Paywall aufgesplittet und es entstehen keine Vorteile für DLC-Käufer.

In einer Zeit, in der so kontrovers wie nie über Lootboxen diskutiert wird und Vollpreisspiele wie Star Wars: Battlefront 2 den Charakterfortschritt durch zufallsbasierte Sammelkarten ausbremsen, ist das Modell von Rainbow Six: Siege derzeit eines der fairsten auf dem Markt. ★

RAINBOW SIX SIEGE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3, 3.3 GHz / Phenom II X4 Geforce GTX 460 / Radeon HD 5870 6 GB RAM, 30 GB Festplatte	Core i5-2500K / AMD FX-8120 Geforce GTX 670 / Radeon HD 7970 8 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ fantastisches Sounddesign
+ zerstörbare Umgebung
+ tolle Waffensounds
+ kostenlose HD-Texturen
− teils sterile, detailarme Umgebung

SPIELDESIGN

+ spannendes Multiplayer-Konzept aus Angriff und Verteidigung
+ Karten mit unterschiedlichen taktischen Ansprüchen
+ Sound als wichtiges Design-Element
+ gnadenloses Hardcore-Gameplay

BALANCE

+ Verteidiger und Angreifer mit ausgewogenem Arsenal
+ Tutorials und Solo-Modus erleichtern Einstieg
+ faires Kartendesign
+ gute Operator-Balance
+ faires Matchmaking

ATMOSPHÄRE / STORY

+ tolle Gefechtsatmosphäre
+ durchgehend Hochspannung in den Matches
+ stimmige Maps
− unlogisches Szenario
− zum Teil alberne Skins

UMFANG

+ mittlerweile 15 Maps
+ 14 kostenlose Zusatz-Operator
+ viel spielerischer Tiefgang
+ große Auswahl an Waffen und Aufsätzen
+ stetiger DLC-Nachschub

AUFWERTUNG

86 +3

Pfiffige Inhaltserweiterungen, stabilere Server und verbessertes Matchmaking. Rainbow Six: Siege wächst und gedeiht.

FAZIT

89

Die knallharten Multiplayer-Gefechte machen dank stetigem Content-Nachschub und sinnvollen Verbesserungen mehr Spaß als je zuvor.

GameStar digital

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



MEHR ALS 50% SPAREN
GameStar.de/app12

12 Ausgaben nur 34,99€

EINE APP FÜR ALLES

GameStar und Sonderhefte komfortabel in einer App kaufen und lesen

HEFTVIDEOS

Alle GameStar-Videos der jeweiligen Ausgabe als Stream dabei

ARCHIV

Zugriff auf komplettes GameStar-Heftarchiv während Abolaufzeit*

JETZT DOWNLOADEN

www.gamestar.de/epaper

Get it on Google play | Available on the App Store

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

Making of Knights of the Old Republic

ERSCHÜTTERUNG DER MACHT

Beeindruckt von Baldur's Gate klopft LucasArts 1999 bei Bioware an: Wie wär's mit einem Star-Wars-Spiel? Die kanadischen Rollenspielexperten sind Fans, legen aber Wert auf kreative Freiheit. So kommt es zum Besuch in der Alten Republik – und zum wahrscheinlich besten Star-Wars-Spiel. Von Heinrich Lenhardt

Auf DVD: Hall-of-Fame-Video

Viele Entwickler träumen vergeblich davon, jemals ein Star-Wars-Spiel machen zu dürfen. Doch Bioware fällt die Lizenz regelrecht in den Schoß. Aus heiterem Himmel klopft im Herbst 1999 LucasArts an: Ob sich das kanadische Studio wohl vorstellen könnte, das erste Computer-Rollenspiel mit offizieller Star-Wars-Lizenz zu machen? Und da bis rauf zum Doktoren-Führungsduo Muzyka und Zeschuk die Bioware-Belegschaft zu einem beträchtlichen Teil aus Star-Wars-Fans besteht, kann man sich das selbstredend sehr gut vorstellen. LucasArts-Entwicklungschef Simon Jeffery ist seinerseits von Biowares Baldur's Gate-Rollenspielen begeistert, er träumt von einem Star-Wars-Titel im Stil der isometrischen Infinity-Engine. »Die Bioware-Leute haben mir das ausgeredet«, erinnert sich Jeffery später. Denn das Star-Wars-Rollenspiel soll cineastischer wirken und moderne 3D-Grafik verwenden, ein größeres Publikum ansprechen und zugleich Bioware-Tugenden treu bleiben: ausgefeilte Geschichten, interessante Charaktere, folgenschwere Entscheidungen und ein ausgeklügeltes Regelsystem. Herausgekommen ist ein Klassiker, der für viele heute noch das beste Star-Wars-Computerspiel ist. Dabei verdankt Knights of the Old Republic (KotOR) seine Entstehung nicht zuletzt einigen Fehlleistungen beim interaktiven Krieg der Sterne.



Die Jedi-Kriegerin Bastila avanciert zum ikonischen KotOR-Charakter, verkörpert von zahllosen Cosplayerinnen.

Episode I und andere Katastrophen

In der zweiten Hälfte der Neunziger wirft LucasArts die vornehme Zurückhaltung über Bord und kurbelt den Ausstoß an Star-Wars-Spielen an. Es ist ja auch so einfach: Man nehme ein gerade angesagtes Genre, klone dessen Spielprinzip mehr oder weniger gekonnt und überbacke das Ganze mit der begehrten Lizenz. Was dabei manchmal herauskommt, droht jedoch das Image der Marke zu beschädigen. Auf jeden Klassiker wie Jedi Knight kommen mehrere dubiose Titel wie die Desktop-Dusse-



Das Interface der pausierbaren Kämpfe wird mehrmals überarbeitet und bereitet den Entwicklern viel Kopfzerbrechen.

Tatort Dantooine: Per Dialogmenü können wir überzeugen, lügen, Entscheidungen treffen und sogar einen wendungsreichen Nebenmissions-Kriminalfall lösen.





Damit die KOTOR-Kämpfe cineastische Qualität erreichen, kümmern sich 14 der insgesamt 75 Entwickler um die Animationen. Die Bewegungen der Spielfiguren werden in Handarbeit choreographiert.

ligkeit Yoda Stories oder die PlayStation-Prügelei Masters of Teräs Käsi. Als 1999 »Episode 1: The Phantom Menace« (dt.: »Die dunkle Bedrohung«) in die Kinos kommt, macht sich auch auf PC-Bildschirmen Ernüchterung breit. Das gleichnamige Action-Adventure ist eine lieblose Nacherzählung der ohnehin nicht sonderlich hellen Filmhandlung, die spielerische Einfallslosigkeit wird im GameStar-Test noch relativ gönnerhaft als »unwürdiger Eintopf« bezeichnet. Es muss sich dringend etwas bei der Produktstrategie von Star Wars ändern.

Suche nach den Dream Teams

Simon Jeffery beginnt seine Branchenkarriere 1987 in der Marketingabteilung von Electronic Arts' englischem Büro, danach geht er zu Virgin Interactive. Als er 1999 bei LucasArts die Entwicklungsverantwortung übernimmt, drängt er auf höhere Qualitätsstandards für Star-Wars-Spiele: »Wir hatten lange über die besten Entwickler in bestimmten Genres geredet. Wer sind die Leute, die zuverlässig Top-Produkte machen und einem Star-Wars-Spiel wirklich gerecht werden? Wir begannen damit, diese Teams zu kontaktieren. Einige von ihnen wie Pandemic hämmerten ohnehin schon an meine Tür, weil sie ein Star-Wars-Spiel machen wollten.« So entsteht bei Pandemic die erste Generation der Multiplayer-Serie Battlefront. Fürs MMO-Genre wendet sich LucasArts dagegen an Verant Interactive, die Schöpfer des 1999er-Hits Everquest entwickeln Star Wars Galaxies. Nach dem überzeugenden Star-Trek-Shooter Voyager: Elite Force erhält Raven Software den Zuschlag für Jedi Knight 2. Ensemble Studios qualifiziert sich mit Age of Empires in der Echtzeitstrategie-Sparte, heraus kommt das Schlachtengetümmel Galactic Battlegrounds. Und beim Rollenspiel ist nach dem triumphalen Baldur's Gate ein kanadisches Studio erste Wahl.

Ende 1999 sind zwei Bioware-Titel in der Entwicklungsendphase. Das ist zum einen das Action-Adventure MDK 2, das nicht nur spielerisches Neuland für das Studio darstellt, son-

Als die KotOR-Produktion 2000 richtig losgeht, experimentiert Bioware viel mit der 3D-Ansicht. Engine-Grundlage ist die Aurora-Technologie von Neverwinter Nights (Bild).



Zunächst ist auch bei KotOR die Kamera ähnlich wie bei Neverwinter Nights recht weit von den Spielfiguren entfernt. Ab Mitte 2001 rückt der Blickwinkel dann näher heran.





»Ich mache mir Sorgen, dass Disney es übertreibt«

Interview mit Greg Zeschuk

Der studierte Mediziner Gregory Zeschuk gründet im Februar 1995 zusammen mit Ray Muzyka und Augustine Yip das kanadische Spielestudio Bioware. Als Co-CEO und Producer arbeitet er an zahlreichen Titeln wie Baldur's Gate, MDK 2 oder The Old Republic. 2012 zieht sich Zeschuk von Bioware/EA zurück und startet die Video-Interviewserie »The Beer Diaries«. Die Liebe zum Gerstensaft führte auch zu seinem jüngsten Unternehmen, der Brauerei Blind Enthusiasm mit dem angeschlossenen Restaurant Biera.

GameStar: Wie überraschend kam damals der Anruf von LucasArts, der zur Entstehung von Knights of the Old Republic führte?
Greg Zeschuk: LucasArts hatte damals noch seine interne Entwicklungsabteilung und arbeitete kaum mit externen Partnern. Deshalb haben wir gar nicht an sie gedacht, wenn es darum ging, neue Spielprojekte vorzuschlagen. Wir erhielten einen Anruf von Simon Jeffery, dem damaligen Entwicklungschef. Er sagte wörtlich: »Gentlemen, wir wollen mit euch darüber reden, dass ihr ein Star-Wars-Rollenspiel macht.« Und Ray und ich starrten uns gegenseitig an: Ist das ein Scherzanruf? Meint der das ernst? Es war perfektes Timing, denn wir dachten gerade darüber nach, was das Team von MDK 2 als Nächstes machen könnte. Casey Hudson war da Technical Artist und er hatte schon gesagt, dass er gerne mal ein eigenes Projekt leiten möchte.

KotOR war eine große Produktion mit einer Premiumlizenz. Hat sich das Projekt in finanzieller Hinsicht für Bioware gelohnt?
Ja, das war ziemlich positiv, auch wenn ich mich nicht mehr an die genauen Entwicklungskosten erinnere. LucasArts war recht großzügig, was auch daran lag, dass sie sowohl Lizenzgeber als auch Publisher waren. Angenommen, wir hätten damals ein »Herr der Ringe«-Spiel für EA gemacht: Sie hätten eine Lizenzgebühr für diese Rechte zahlen müssen und zusätzlich einen Anteil fürs Publishing einbehalten. Der Vorteil von LucasArts war, dass du nur eine Instanz hattest. Deshalb kam bei KOTOR ein ziemlich vernünftiger Entwicklungsdeal für uns raus.

Später hat Bioware darauf verzichtet, KotOR 2 selber zu machen. Lag das daran, dass ihr mit Mass Effect lieber euer eigenes Science-Fiction-Universum erfinden wolltet?
Ja, das war ein wesentlicher Faktor. Ein anderer Grund war der Entwicklungszeitraum für KotOR 2. LucasArts hatte einen festen Plan, wann und wie sie das Spiel veröffentlichen wollten, den wir für etwas überambitioniert hielten. Wir wollten uns nicht zu etwas verpflichten, bei dem die Gefahr besteht, dass wir wegen Terminzwängen keine Qualität abliefern können.

dern auch seine erste Konsolenentwicklung. Zum anderen wird Baldur's Gate 2 langsam fertig, die noch umfangreichere und bessere Fortsetzung des D&D-Rollenspielhits von 1998. Als nächstes D&D-Projekt ist bereits Neverwinter Nights geplant, eine ehrgeizige Mischung aus Storykampagne, Online-Multiplayer und Editor. Die Pixel-Landschaften von Baldur's Gate sind von gestern, für dieses Projekt wird die 3D-Engine Aurora entwickelt. Aber was wird das zweite neue Spiel? Muzyka und Zeschuk ziehen verschiedene Ideen in Erwägung – darunter die Adaption eines Fantasyromans von George R.R. Martin.

Mittelerde, Westeros oder Tatooine?

»Ich erinnere mich, wie Ray das Buch ›Game of Thrones‹ erwähnte. Ich sollte es lesen, um abzuschätzen, ob wir es vielleicht lizenzieren sollten«, verrät uns der KotOR-Lead-Designer James Ohlen. »Aber noch bevor ich den Roman auslesen konnte, trafen Ray und Greg die erste Vereinbarung, ein Star-Wars-Spiel zu entwickeln – und das war der Beginn des Projekts.« Game of Thrones ist 1999 nur Fantasy-Lesern ein Begriff. Star Wars ist die deutlich saftigere Lizenz, Science-Fiction für das Studio eine willkommene Abwechslung nach einer Reihe von Fantasy-Rollenspielen. Es gibt noch andere interessante Überlegungen: Activision schlägt Bioware vor, ein Rollenspiel auf Basis der Comiclizenz X-Men zu produzieren. Und dann pokern 1999 mehrere Publisher um die Rechte, offizielle Spiele zu Peter Jacksons Filmtrilogie »Der Herr der Ringe« zu machen.

»Wir hatten Gespräche mit Publishern wie EA, Activision und THQ, die meinten: ›Können wir sagen, dass ihr ein Rollenspiel machen würdet, wenn wir die Rechte kriegen?‹«, erinnert sich Bioware-Mitgründer und Co-CEO Greg Zeschuk im Gespräch mit GameStar. Was Biowares Begeisterung bremst, ist das Tolkien-Kuddelmuddel: Die Lizenzrechte an Spielen zu den Büchern und Spielen zu den Filmen wurden separat vergeben: »Der Herr der Ringe war interessant, aber wir haben das Thema nicht weiterverfolgt. Denn wir wollten nicht, dass es ein Konkurrenzspiel in derselben Welt gibt – das hätte alles sehr verwirrend gemacht.«

Der Anruf von LucasArts bleibt 24 Stunden lang das kleine Geheimnis der Bioware-CEOs. Die Offerte wird dem Rest des Studios auf dramatische Weise enthüllt, wie sich Greg Zeschuk erinnert: »Am nächsten Tag besprachen wir, an welchen Projekten wir als Nächstes arbeiten könnten. Da schrieben wir die Namen der Lizenzofferten der Reihe nach auf die Tafel und ganz am Ende ergänzten wir ›Star Wars‹. Die Reaktion war: ›Macht ihr Witze?‹ – ›Nein, sie haben uns gestern angerufen.‹ Damit war das Meeting beendet, denn jeder meinte, dass wir Star Wars machen sollten.« Fragt sich nur: Welches Star Wars?

Auf Distanz zu den Filmen

Zunächst überlegt Bioware, das Spiel in den Klonkriegen anzusiedeln, ein Nebenstrang der Handlung soll sich konkret um Herkunft und Schicksal der Klone drehen. Das hätte aber womöglich den großen Twist des Films »Episode 3: Die Rache der Sith« vorweggenommen – Stichwort »Order 66«. Also lassen die Entwickler die Idee wieder fallen, zumal sie das Filmsetting zu

Der Hutt-Planet Sleheyron wurde komplett aus dem Spiel geschnitten. Hier hätte man Gladiatorenkämpfe bestreiten sollen.



Welcher Aspekt von KotOR hat dir am besten gefallen?
Das sind wohl die Interaktionen zwischen den einzelnen Charakteren und wie sie begannen, quasi hinter den Kulissen Beziehungen zueinander aufzubauen. In späteren Bioware-Spielen blühte dieses Konzept erst so richtig auf und wurde weitergeführt. Bei KotOR war es für mich sehr eindrucksvoll und überraschend, wie unterhaltsam dieses Spielelement wirkte.

Was ist deine erste Star-Wars-Erinnerung, wie bist du zum Fan des Universums geworden?
Ich glaube, ich war neun Jahre alt, als ich den ersten Film im Kino gesehen habe. Also genau das richtige Alter, um von der Magie bezaubert zu werden. Es war eine große Ehre und wirkte auf mich immer ein wenig surreal, dass ich dann an etwas arbeiten konnte, vor dem ich so großen Respekt habe.

Wie siehst du die Star-Wars-Neuzeit unter Disney?
Ich mache mir ein wenig Sorgen, dass Disney es übertreibt und die Magie von Star Wars durch eine exzessive Menge an Filmen und Spin-offs verloren gehen könnte. Das alte Disney war ähnlich wie LucasFilm früher sehr gut darin, es nicht zu übertreiben. Die klassischen Zeichentrickfilme erschienen in kleinen Dosen und so hatte es eine echte Bedeutung, wenn sie wieder in Umlauf gebracht wurden. Es war interessant, wie das funktionierte, aber das war halt eine andere Welt.

Du bist 2012 gemeinsam mit Ray Muzyka bei Bioware ausgestiegen, also schon seit rund fünf Jahren aus der Spielebranche raus. Was gefällt dir am Bierbrauen?
Als wir damals Spiele gemacht haben, dachten wir immer an den weltweiten Markt: »Wir wollen die Welt unterhalten« war das Motto von Bioware. Dagegen will ich nicht die ganze Welt mit meinem Bier beglücken, sondern nur meine kleine Nachbarschaft. Es ist ein einfacheres Leben: Jeden Tag fahre ich mit dem Rad in die Arbeit – sogar heute bei -20 Grad! Wir brauen Bier, kümmern uns ums Restaurant, dann fahre ich wieder heim. Ich würde vielleicht sagen, dass die Fans etwas nachsichtiger sind, obwohl sich Bier-Geeks gar nicht so sehr von Spielern unterscheiden. Bier macht die Leute glücklich, das ist generell etwas Gutes. Und es gibt im Vergleich zu Spielen weniger, über das man sich streiten kann.



Mit dem Actionspiel MDK 2 sammelt Bioware erste Konsolenerfahrung. Viele Entwickler aus dessen Team beginnen 2000 mit der Arbeit an KotOR.

sehr einengte. »Wir hatten die Option, das Spiel in der bestehenden Star-Wars-Zeitperiode anzusiedeln oder etwas wirklich Neues und Riskantes zu wählen: die Ära der Alten Republik, etwa 4.000 Jahre vor den Geschehnissen der Filme«, erinnert sich Casey Hudson. Die Begründung für die Wahl der »riskanten« Zeitperiode ist einfach. Dass die Filmprominenz nicht im Spiel auftauchen kann, empfindet Bioware als Vorteil: Die Entwickler wollen die größte Geschichte in der Galaxis erzählen, die coolsten Helden und besten Bösewichte selber erfinden. Bei den Filmen gibt es die schon, siehe Luke Skywalker oder Darth Vader – also ab in die Vergangenheit. Das Old-Republic-Setting ist ohnehin beliebt, Mitte der Neunziger-Jahre hat die zugehörige Comicreihe gemeinsam mit Timothy Zahns Thrawn-Fortsetzungsromanen eine Art Star-Wars-Revival ausgelöst.

Mike Gallo, der KotOR auf LucasArts-Seite als Producer betreut, macht seinem Chef Simon Jeffery das Szenario der Alten

Hilfsbereiter Gutheld oder skrupelloser Grobian? Die gesammelten hellen und dunklen Machtpunkte wirken sich auf Image und Jedi-Fähigkeitskosten des Hauptcharakters aus.



Republik schmackhaft. Und bei Bioware freut man sich auf die Kombination aus vertrauten Star-Wars-Elementen und kreativer Freiheit. Denn 4.000 Jahre in die Vergangenheit zu gehen, bedeutet ja nicht, dass sich Gut und Böse jetzt mit prähistorischen Waffen bekämpfen: »Wir nutzten die Star-Wars-Chronik zu unserem Vorteil«, erklärt Casey Hudson. »Raumfahrt war seit etwa 30.000 Jahren bekannt, also ist es offensichtlich, dass es nicht ständig große technische Fortschritte gab. So konnten wir das vertraute ›Look and Feel‹ von Star Wars einfangen, mit all den guten Sachen, den Raumschiffen oder Lichtschwertern.« Und 4.000 Jahre sind auch lange genug, dass man sich nicht sorgen muss, welche Auswirkungen das Spiel auf die Filmstorys hat.

Liebe zum Star-Wars-Detail
Trotz des Verzichts auf Filmprominenz verströmt KotOR eine wunderbare Star-Wars-Atmosphäre. Summende Lichtschwerter, dudelnde Droiden, röhrende Wookies – die Liebe zum Detail und zur Materie ist unübersehbar. Sie kommt nicht von ungefähr, während der Vorproduktionsphase gibt es Brainstorming-Meetings zu klassischen Star-Wars-Momenten. Die Entwickler spinnen darüber, was an den Filmen so cool ist, und welche Szenen sie am liebsten mochten. Auch wenn die Story noch nicht genau feststeht, entsteht so genug Input für die Konzeptgrafiker, von deren Skizzen sich wiederum die Autoren inspirieren lassen. KotOR macht rollenspielerisch viel aus dem Konflikt zwischen heller und dunkler Seite der Macht. Es gibt so viele Entscheidungsfreiheiten mit Folgen für den Hauptheld, dass sich zweimaliges Durchspielen wirklich lohnt. Und bei aller galaktischen Tragweite und Ernsthaftigkeit vergessen die Autoren den Humor nicht. Seien es Sith-Partygäste im Vollrausch, die Gedanken der Begleiterin Mission zur Wookie-Fellpflege oder alle Ausführungen des Fleischsack-verachtenden Killerroboters HK-47 (»Liebe ist, einem 120 km entfernten Ziel mit einem Aratech-Präzisionsgewehr und einem Tri-Light-Zielfernrohr die Kniescheibe zu zertrümmern.«) – KotOR nimmt sich ausreichend, aber nicht übertrieben ernst. Und das Jahrtausende vor Quotenclown Jar Jar!

Der KotOR-Soundtrack in bester John-Williams-Qualität stammt von Jeremy Soule (Skyrim).











① **Carth Onasi:** Beidhändig mit Blastern schießen kann er, aber der betrübte Carth ist nicht gerade ein Sonnenschein. Anfangs die einzige Begleiteroption, also erträgt man ihn.
② **Mission Vao:** Die kesse Twi'lek-Teenagerin erfüllt alle diebischen Ansprüche und legt dank eines Tarnschilds so manchen Minen-Hinterhalt gänzlich ungesehen.
③ **Zaalbar:** Er ist ein Wookiee. Jeder mag Wookiees. Vor allem, wenn sie 20 Konstitution haben und mitkämpfen. Seine Anhänglichkeit wegen Lebensschuld ist unbe-zaalbar.
④ **Bastila Shan:** Schau an, auch Jedis können überheblich sein. Doch die schnippische Bastila ist die erste Lichtschwert-Anwenderin im Personalbestand und heilt recht hilfreich.
⑤ **T3-M4:** Der kompetent hackende Knuddel-Droide wirkt wie der Urururopa von R2-D2. Waffenarm-Upgrades sorgen für Angriffsarten wie Betäubung oder Flammenwerfer.
⑥ **Canderous Ordo:** Rauer Charme, dicker Blaster: Der mandalorianische Söldner ist unser Fluchthelfer auf Taris. Er geht Carth und Bastila auf die Nerven, was ihn sympathisch macht.
⑦ **Juhani:** Temperamentvolle Jedi-Anwärterin vom Planeten Cathar, die mit der dunklen Seite flirtet. Sie kann unsichtbar pirschen und Gegner anspringen. Und: niedliche Öhrchen!
⑧ **HK-47:** HK steht nicht für »Heiko Klinge«, sondern für »Hunter-Killer«. Das klingt ernst, aber der Kampfdroide ist eines der witzigsten Partymitglieder der Rollenspielgeschichte.
⑨ **Jolee Bindo:** Wahrscheinlich ist der Senior ein dufter Typ. Als wir ihn auf Kashyyyk auflesen, ist unser Jedi-Bedarf aber schon längst gedeckt.









Die Verlockungen der Xbox-Macht

Anfang 2000 entsteht binnen vier Monaten ein Visionsdokument, das die Stärken und Ziele des geplanten Titels beschreibt. Erstaunlich früh wird das Projekt angekündigt: Am 25. Juli 2000 geben LucasArts und Bioware ihre Zusammenarbeit bei der Entwicklung des ersten Star-Wars-Rollenspiels bekannt. Das hat zu diesem Zeitpunkt noch keinen Namen, aber der Zeitrahmen der Alten Republik wird bereits verraten. Erscheinen soll das Spiel für den PC und »Konsolen der nächsten Generation« – damals die PlayStation 2. Doch ein Abkommen zwischen Microsoft und LucasArts sorgt dafür, dass KotOR im Juli 2003 nur auf der ersten Xbox landet, gefolgt von einer verbesserten PC-Version rund sechs Monate später. Zu diesem Deal kommt es nach einer vertraulichen Vorführung für Microsoft-Vertreter im Rahmen der E3 2001. Die Xbox leidet unter akutem Rollenspielmangel, im Gegenzug für die Exklusivität unterstützt Microsoft das Spiel mit Marketing und Dienstleistungen wie Gamepad-Bedienbarkeitstests. KotOR wird ohnehin auf dem PC entwickelt, die Umstellung auf die Systemarchitektur der Xbox fällt daher relativ leicht.

Bioware gibt sich bei der fünf Monate später veröffentlichten PC-Version Mühe, nutzt Maus und Tastatur aus, bietet höhere Auflösungen und schärfere Texturen. Auch nach der Umstellung auf die Xbox als Hauptplattform bleibt ein Miniteam bestehen, das sich weiterhin um den PC kümmert. Aber um im Rahmen des Zeitplans mit dieser Umsetzung fertigzuwerden, werden laut Casey Hudson Features gestrichen. Dabei handelt es sich nicht um Spielinhalte, auf dem PC gibt es sogar einen zusätzlichen Schauplatz im Vergleich zur Xbox-Version. Hudson spricht vielmehr von »Tools, die uns später weitere Optionen geben würden«. Greg Zeschuk kann sich heute nicht mehr an Einzelheiten erinnern, hat aber eine Theorie: »Wir machten Mods und verkauften Spielinhalte online für Neverwinter Nights. Es würde mich nicht überraschen, wenn es für KotOR ähnliche Ambitionen gegeben hätte.« Wenn, wurden sie nie umgesetzt.

Natürlich 3D, aber wie?

»LucasArts glaubte, dass wir ihnen Baldur's Gate im Weltraum geben würden – ein isometrisches 2D-Rollenspiel auf dem PC. Aber wir beschlossen, das Star-Wars-Spiel auf Basis unserer noch unfertigen 3D-Engine für Neverwinter Nights zu entwickeln«, erzählt James Ohlen. Die alte Sprite-Technologie sei kaum für die angestrebte Inszenierung geeignet – auch wenn Einzelheiten zunächst alles andere als klar sind: »Ein Spiel mit Third-Person-Perspektive, das aber immer noch ein Bioware-Rollenspiel mit einer Party ist und auf Regeln basierend – wir hatten keine Ahnung, wie das aussehen sollte«, gesteht Hud-

Studio-Mitgründer Ray Muzyka (links) und Greg Zeschuk leiten 1999 gemeinsam als CEOs Bioware. Als LucasArts Ende des Jahres anklopft, zögern die Star-Wars-Fans nicht lange und lassen andere Projektideen à la »Herr der Ringe« liegen.



»Das sind nicht die Konzeptzeichnungen, die ihr sucht«: Bei einem Bioware-Besuch im Juni 2001 geht es eigentlich nur um Neverwinter Nights, doch die Wookies und Kopfgeldjäger an den Bürowänden sind nicht zu übersehen.





Die Ebon Hawk ist das mobile Hauptquartier unserer Heldenschar. Mit dem Raumschiff besuchen wir sowohl neue als auch namhafte Welten der Star-Wars-Geschichte.



son. Also schnappt man sich die Baustellenversion der Aurora-Engine und bastelt Prototypen, nicht schön, aber aufschlussreich. »Sie halfen uns zu veranschaulichen, wie es ausschaut, wenn du in der Welt herumläufst, oder wie groß Gebäude sein können, damit sie noch in deinen Sichtbereich passen.«

Die Betrachterkamera ist zunächst ähnlich wie bei Neverwinter Nights weit von der Party entfernt, erst ab Mitte 2001 geht sie mehr auf Tuchfühlung: »Nachdem wir einige Levels gebaut hatten, wurde uns klar, dass es besser aussieht und interessanter wirkt, wenn wir die Kamera näher heranrücken«, meint Hudson. Im ersten Moment vermisst man die Übersicht à la Baldur's Gate, doch durch geschickte Blickwinkel und eine nur drei Charaktere kleine Party kommt ein angenehmes Spielgefühl dabei heraus. Die KotOR-Technologie auf Aurora-Basis erhält letztlich den Namen Odyssey-Engine. Und sie ist nicht das Einzige, das Neverwinter Nights und Star-Wars-Knights verbindet.

Würfelglück bei Jedi-Kämpfen

Beide neue Bioware-Rollenspiele verwenden das d20-Regelsystem, das Wizards of the Coast 2000 für die dritte Edition von Dungeons & Dragons veröffentlicht. Die in Handarbeit animierten 3D-Kampfszenen von KotOR mögen noch so actionreich aussehen, über ihren Ausgang entscheiden Statistiken und Würfelglück. Wie schon bei Baldur's Gate können wir den Ablauf jederzeit anhalten und den einzelnen Partymitgliedern Anweisungen geben. Während der Rollenspielanteil später bei Mass Effect immer mehr verflacht, individualisieren wir bei KotOR die Attribute und Fähigkeiten unserer Helden durch Punktvergabe. Vom charismatischen Überredungskünstler bis zum intelligenten Hacker sind alle möglichen Charakterschwerpunkte denkbar. Durch die Wahl passender Begleiter gleichen wir Schwächen unserer Hauptfigur aus. Um den Mainstream nicht zu überfordern, können die Punkte beim Stufenaufstieg auch automatisch verteilt werden. »Bei KotOR steckt ein enorm komplexes System unter der Haube, das normalerweise auf Gelegenheitsspieler ziemlich einschüchternd wirken kann«, meint Casey Hudson, deshalb erlaubt sich Bioware kleine Änderungen am d20-Regelwerk. Die Mischung aus effektvoller Inszenierung und spielerischem Anspruch ist eine der großen Stärken von KotOR. Aber bis in die Endphase der Entwicklung verzweifelt Bioware an der Bedienung des komplexen Spektakels.

Casey Hudson (links) ist als Project Director für die Entwicklung von KotOR verantwortlich. Producer Mike Gallo von LucasArts verbringt viel Zeit bei Bioware in Edmonton und ist die Schnittstelle zu LucasFilms Genehmigungsinstanzen.



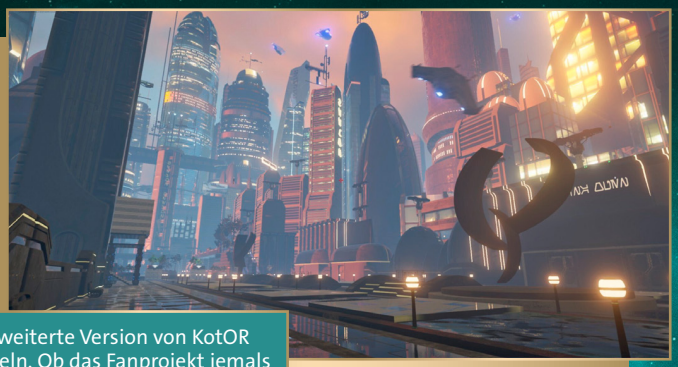
Rundensteuerung oder Echtzeit?

Etwas frustriert kehrt das KotOR-Team von der E3-Messe im Mai 2002 zurück: »Das Kampfsystem in seiner ursprünglichen Form war schwer nachvollziehbar«, erinnert sich Hudson. »Da es wie ein Third-Person-Actionspiel aussah, erwarteten die Messebesucher auch, dass es sich wie Obi-Wan [ein Jedi-Actiontitel von 2001] spielt, wo jeder einzelne Knopf eine unmittelbare Reaktion auslöst, man das Lichtschwert mit den Analogsticks schwingen kann, und so weiter. Aber genau das war falsch, denn unser Spiel ist rundenbasiert; wenn man sich während eines Gefechts bewegt, wird die Runde abgebrochen.« Als Konsequenz entwickelt Bioware den Kampfmodus, den der Spieler erst explizit verlassen muss, bevor er sich frei bewegen kann. Auch Bedienungselemente wie das horizontale Aktionsmenü am Gegner entstehen im Rahmen dieser Überarbeitung. Das Rundensystem an sich rühren die Entwickler jedoch nicht an, darauf basiert schließlich auch das ganze Regelwerk. In einem bereits im Dezember 2003 vom Game Developer Magazine veröffentlichten Postmortem bezeichnet die Bioware-Führung die Kampfmechanik zwar als einen Fehler. Laut Greg Zeschuk stand aber nie ernsthaft zur Debatte, KotOR noch auf Echtzeitkämpfe umzustellen. Diesen Schritt wagt das Studio erst beim Action-Rollenspiel Jade Empire und beim ersten Mass Effect.

Entspannter Genehmigungsprozess

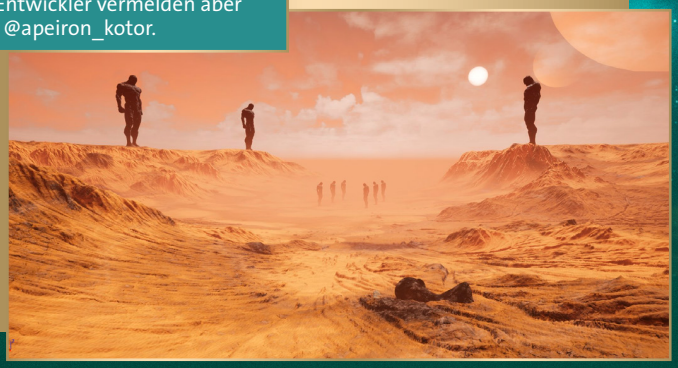
Wer ein Star-Wars-Spiel macht, muss jedes Detail vom Lizenzgeber absegnen lassen. Das klingt anstrengend, doch im Falle von KotOR gibt es keine Klagen vonseiten LucasArts. Das gewählte Szenario der Alten Republik hat da nicht geschadet: »Der Genehmigungsprozess lief wirklich gut«, meint Casey Hudson.





Apeiron ist der Versuch, eine erweiterte Version von KotOR mit Unreal Engine 4 zu entwickeln. Ob das Fanprojekt jemals fertig wird, ist zwar unklar, die Entwickler vermelden aber stetige Fortschritte auf Twitter: @apeiron_kotor.





»Wir schätzen vor allem, dass wir unsere Geschichte erzählen und neue Sache kreieren können. Und da wir selber riesige Fans sind, würden wir ohnehin nichts machen, das nicht zu Star Wars passt.« Im Alltag läuft es so ab, dass der bei Bioware sitzende LucasArts-Producer Mike Gallo neue Konzeptgrafiken und Story-Ideen ans Lucas-Hauptquartier Skywalker Ranch weiterleitet. Da überprüfen Content-Koordinatoren, ob sich alles mit den bisherigen Veröffentlichungen des erweiterten Star-Wars-Universums verträgt, das neben den Filmen auch Medien wie Romane oder Comics umfasst. An die 1.000 Konzeptzeichnungen sind während der KotOR-Entwicklung eingereicht worden, doch Casey Hudson kann an einer Hand abzählen, wie oft etwas geändert werden musste. Zum Beispiel wurde eine Sandleute-Grafik mit kurzem Beinkleid zurückgewiesen, denn dieses Volk trägt immer bodenlange Roben, auch 4.000 Jahre in der Vergangenheit: »Davon hing der Erfolg des Spiels nicht ab«, grinst Hudson.



Eine Star-Wars-Geschichte braucht einen tollen Bösewicht. Mit dieser Konzeptzeichnung definiert Art Director Derek Watts frühzeitig den charakteristischen Look von Darth Malak.

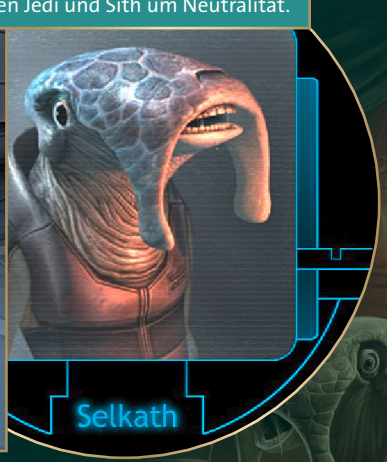
Wir waren mal canon

Bioware darf sogar ein neues Volk samt Heimatplanet erfinden, die Selkaths von der Wasserwelt Manaan. Die Schauplätze und Ereignisse von KotOR gelten als kanonische, sprich: von Lucasfilm anerkannte Bestandteile des Star-Wars-Universums. Leider nur bis zum 25. April 2014, denn an diesem Tag erklärt der neue LucasFilm-Eigentümer Disney, dass das Erweiterte Universum, zu dem auch Knights of the Old Republic gehört, seinen offiziellen Status verliert. Fortan heißen die alten Geschichten jenseits der Filmhandlung »Star Wars Legends«. Im Hinblick auf die neue Trilogie Episode 9 bis 11 ein notwendiger Schritt, um nicht mit Romanen zu kollidieren, in denen der weitere Werdegang von Luke, Leia & Co. bereits beschrieben wurde.

Dass deswegen auch Biowares liebevoll ausgestaltete Star-Wars-Vergangenheit das Echtheits-Gütesiegel verloren hat, lässt dennoch Fanherzen bluten. Greg Zeschuk trägt es mit Fassung: »Um ganz ehrlich zu sein: Je älter ich werde, desto weniger sentimental bin ich«, meint der Bioware-Mitgründer lachend. »Ich sage es ganz unverblümt: Ich bin in keinster Weise traurig, dass unser imaginärer Teil einer imaginären Welt nicht mehr als echt eingestuft wird. Er lebt in den Herzen der Spieler weiter, und nur darauf kommt es doch an. Und es würde mich sehr überraschen, wenn Disney nicht irgendwann einen von Old Republic inspirierten Film drehen würde. Sie scheuen ja keine Mühen, wenn es darum geht, eine Marke auszuschlachten, und das ist ein tolles, ergiebiges Szenario, in dem sie bohren könnten. Vielleicht ver-

Bioware bereichert das Star-Wars-Universum um das Volk der Selkath. Die Fischköppe sind auf dem Wasserplaneten Manaan zu Hause. Zu Zeiten der Alten Republik bemühen sie sich beim Konflikt zwischen Jedi und Sith um Neutralität.







Statt eines weiteren traditionellen KotOR-Titels entwickelt Bioware das Online-Rollenspiel Star Wars: The Old Republic. Im Story-DLC Shadow of Revan feiert sogar der KotOR-Schurke ein cooles Comeback.

wenden sie dann einige unserer Sachen, vielleicht auch nicht – mir soll beides recht sein.« Aber egal, ob Krieg-der-Sterne-Kanon oder nicht, KotORs großer Einfluss auf die Science-Fiction-Spieleszene der letzten 15 Jahre ist erstaunlich.

KotORs Erbe

Mit der Entwicklung von KotOR 2: The Sith Lords wird Obsidian Entertainment beauftragt, das 2003 gegründete Studio von früheren Black-Isle-Entwicklern. Bioware ist nämlich mehr daran interessiert, seine eigene Science-Fiction-Marke zu entwickeln, und kündigt im Oktober 2005 Mass Effect an. Die Ähnlichkeiten zu KotOR sind unübersehbar: Party mit drei Charakteren, pausierbare Echtzeitkämpfe, dazu kommt eine direktere Actionsteuerung. Der zweite Teil Mass Effect 2 von 2010 ist der Höhepunkt der neuen Serie, 2012 toben dann hitzige Diskussionen um das Ende von Mass Effect 3 – und nach dem durchwachsenen Erfolg von Mass Effect: Andromeda schlummert die Serie erst mal im ungewissen Dornröschenschlaf.

Ein weiterer KotOR-Enkel ist indes bis heute aktuell: Um World of Warcraft Konkurrenz zu machen, gründet Bioware ein neues Studio in Austin, Texas. Hier entsteht The Old Republic, ein in der KotOR-Ära angesiedeltes MMO. Dessen vollvertonte Dialoge katapultieren die Entwicklungskosten in stellare Höhen, Schätzungen gehen von über 200 Millionen Dollar aus. Die ausgefeilten Story-Quests ernten dann auch viel Lob, doch die Anzahl der monatlichen Gebührenzahler bleibt hinter den Erwartungen zurück. Denn die MMO-Klientel rauscht schnell durch den Content und murrt über mangelnde Endgame-Beschäftigungen, Solospieler hätten sich dagegen lieber ein KotOR 3 gewünscht. Nach dem Launch kurz vor Weihnachten 2011 dauert es nur knapp ein Jahr, bis die Abo-Pflicht aufgehoben wird. Die Free2Play-Notmaßnahme hat gefruchtet, im Gegensatz zu vielen anderen Möchtegern-WoW-Killern ist The Old Republic heute noch live und spielbar.

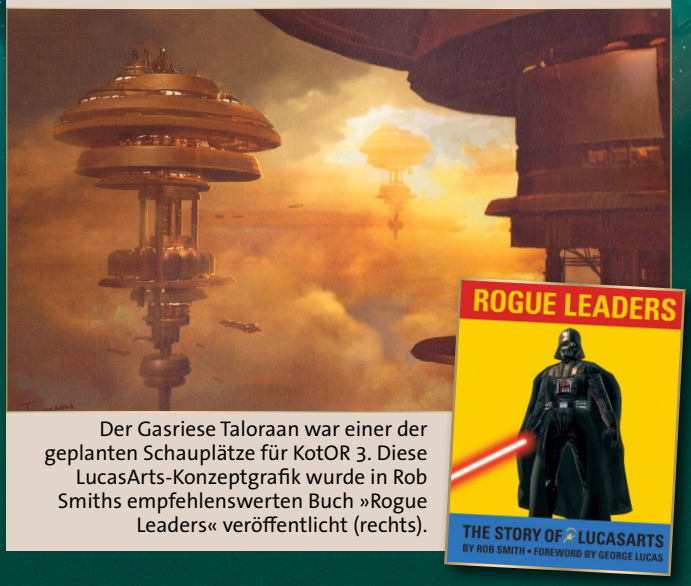
Wir wollen unsere alte Republik zurück

Derweil wächst der Kultstatus des ersten KotOR über die Jahre weiter. Denn die Fusion aus Anspruch und Komplexität auf der einen sowie 3D-Schick und leichter Zugänglichkeit auf der anderen Seite der Macht ist gelungen: Star Wars für die Massen, gewiss, aber ohne spielerische Verblödung. Die Kämpfe wirken wie Actionszenen, doch ihr Fundament dreht sich um auf Taktik sowie Partyplanung. Und ganz nebenbei ist die Handlung besser als alles, was sich George Lucas für seine Prequel-Filmtrilogie aus den Fingern gesogen hat – insbesondere die grandiosen Begleiter und die mit ihnen verbundenen Gut-Böse-Entscheidungen begeistern die Spieler. Wer zuckt nicht kurz mit dem Zeigefinger, wenn HK-47 inmitten zäher Verhandlungen fragt, ob er unser Gegenüber jetzt endlich atomisieren darf? Oder ach, diese Gewissensbisse, wenn sich die blauhäutige Gaunerin Missionen vom unmoralischen Helden abwendet, woraufhin wir ihrem besten Wookie-Freund Zaalbar befehlen können, sie zu töten – weil der Pelzknäuel uns gegenüber einen Treueschwur abgelegt hat. Solche Momente bleiben einfach in Erinnerung, genau wie einer der besten Story-Twists der jüngeren Rollenspielgeschichte. Wie schon zuvor bei seiner Autorenarbeit an Baldur's Gate lässt sich der Lead Designer James Ohlen hier von den Pen-&-Paper-Erfahrungen seiner Kindheit inspirieren. Da spielte er nämlich nicht nur Dungeons & Dragons und Co., sondern auch Krieg-der-Sterne-Abenteuer in Star Wars: The Roleplaying Game. Sein Held darin hieß Carth – wie später der Schmuggelkompagnon in KotOR.

Die digitale Wiederveröffentlichung 2009 macht KotOR für die Steam-Generation zugänglich. Danach erscheinen zudem gute Umsetzungen für Tablets. Und die Xbox-Version können wir seit letzten Oktober auch auf der Xbox One spielen. Die Hoffnung auf eine neue Fortsetzung hält sich dennoch in Grenzen – nicht einmal Obi-Wan Kenobi kann uns angesichts aktueller Branchentrends helfen. Denn LucasArts ist Geschichte, die Star-Wars-Lizenz für PC- und Konsolenspiele liegt exklusiv bei Electronic Arts. Und dort scheint man wenig Liebe zum klassischen Singleplayer-Spiel zu hegen, erst im Oktober 2017 schloss der Publisher sein Studio Visceral Games, das an einem Action-Adventure im Krieg der Sterne arbeitete. Das soll nun offenbar zum Service-Game mit zumindest offenem Ende umgemodelt werden – die Spieler sollen ja noch jede Menge Inhalte als DLCs nachkaufen. Oder führt die verunglückte Mikrotransaktions-Strategie von Battlefront 2 zum Umdenken? Falls in gewissen Chefetagen gerade gegrübelt wird, was die Kunden wollen, dann hätten wir einen Tipp: Macht mal Online-Pause und lasst die kreativen Geschäftsmodelle sein – entführt uns lieber in einem neuen Solo-Rollenspiel zurück in Biowares gute, alte Republik. ★

Von Proteus zu KotOR 3

Im Jahr 2003 arbeitet ein Team bei LucasArts an einem Star-Wars-Onlinespiel mit dem Arbeitstitel »Proteus«, das als Konsolen-Gegenstück zum PC-MMO Star Wars Galaxies gedacht ist. Doch es gibt Zweifel am Abomodell und der Controller-Bedienung, das Projekt versandet in der Vorproduktionsphase. Stattdessen beginnt das Team die Vorproduktion für KotOR 3! Das Buch »Rogue Leaders« zeigt ein paar Konzeptgrafiken und zitiert den damaligen LucasArts-Designer John Stafford. Story, Charaktere und Welten wurden demnach bereits beschrieben und sogar gezeichnet. Die Entwürfe zeigen die schwarzgewandete Lichtschwertkämpferin Naresha, eine mandalorianische Metropole, ein Vehikel vom Stadtplaneten Coruscant sowie die Planeten Rodia und Taloraan. Doch LucasArts stellt 2004 im Rahmen einer Kürzungsrunde die Arbeit an KotOR 3 ein.



Der Gasriese Taloraan war einer der geplanten Schauplätze für KotOR 3. Diese LucasArts-Konzeptgrafik wurde in Rob Smiths empfehlenswerten Buch »Rogue Leaders« veröffentlicht (rechts).



Legendär schlecht: Star Wars: Droids

SPAR WARS



Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Der C64 bekam nie ein richtig gutes Krieg-der-Sterne-Spiel ab, doch im Vergleich zum Totalmurks von Droids wirken selbst Domarks Automaten-Umsetzungsversuche (etwa die grottige Weltraum-Ballerei Star Wars von 1988) wie Jedi-Gold.

ZEUGNIS

6

»Fans der Kinofilme sollten dieses Programm meiden. Das simple Action-Adventure wurde nämlich durch eine total unbrauchbare Steuerung absolut unspielbar gemacht. Es ist fast unmöglich, die Droiden dort zum Stehen zu bringen, wo man es gerne hätte. Die direkte Folge: Man rast unwillkürlich in Hindernisse und verliert innerhalb von Sekunden jederlei Spaß an diesem Spiel.«
(Power Play 6/1988, 0,5 von 10 Punkten)

»Das Spiel basiert auf der bescheuerten Zeichentrickserie, die im Kinderprogramm der BBC gezeigt wird. Droids ist ein ödes Action-Adventure der Kategorie ›gehe nach links und rechts, schieße was ab und öffne Türen‹. Es gibt keine nennenswerte Hintergrundgrafik, aber langweilige, simple Türöffnungs-Minispiele und das fummeliste Icon-Steuerungssystem, das man sich nur vorstellen kann.«
(Your Sinclair 8/1888, 3 von 10 Punkten)

»Unglaublich enttäuschendes Arcade-Spiel basierend auf der Star-Wars-Trickserie … Endgültiges Ziel ist es, alle acht Levels zu absolvieren und dem garstigen intergalaktischen Gefängnis zu entkommen. Das Spiel ist aber so mittelmäßig, dass euch schon vor Abschluss von Level 2 zum Schreien zumute sein wird.«
(Sinclair User 7/1988, 42 von 100 Punkten)

Auf DVD: Video-Special

R2-D2 und C-3PO lieben wir seit dem ersten Star-Wars-Film. Doch einem Billigspiel von 1988 gelingt, wozu selbst geschulte Sith-Motivationskünstler nicht in der Lage sind: Hass auf die liebenswerten Droiden zu wecken. Von Heinrich Lenhardt

Die kanadische Produktionsgesellschaft Nelvana entwickelt im Jahr 1985 eine kurzlebige Star-Wars-Zeichentrickserie: Droids schildert die Abenteuer von R2-D2 und C-3PO in den Handlungsjahren zwischen den Krieg-der-Sterne-Episoden 3 und 4. Das Roboterpärchen ist dabei an der Seite von wechselnden Eigentümern in Aktion. Zu Beginn der Serie sind dies die Speeder-Rennfahrer Thall Joben und Jord Dusat, welche die Geheimwaffe einer Verbrecherbande mit dem schönen Namen Fromm entdecken. Dieser schmale Handlungsrahmen liefert das Story-Feigenblatt für Star Wars: Droids, das Computerspiel. Die beiden Roboter entkommen der Gefangenschaft im Fromm-Hauptquartier und kämpfen bei ihrer Flucht mit Wachrobotern, Senso und der dümmsten Steuerung der Galaxis. Aber so etwas kann schon mal passieren, wenn eine der wertvollsten Medienlizenzen in die Fänge britischer Discount-Experten gerät.

Wer bietet weniger?

Das Computerspiel als billiges Impulskaufprodukt, das man am Kiosk nebenbei mitnimmt wie einen Schokoriegel: In der digitalen Schnäppchengegenwart ist das eine Selbstverständlichkeit, schließlich gehen Produktions- und Vertriebskosten von angestaubter Recycling-Software gegen null.

Doch 1984 ist die Preisgestaltung von Mastertronic eine Sensation: Die Taschengeldbezieher-Zielgruppe zahlt 1 Pfund und 99 Pence für eine Spielkassette, rund ein Fünftel des üblichen Preises für Neuerscheinungen. Bei Mastertronic wird nun mal knapp kalkuliert: Die Produktionskosten liegen bei 25 Pence, und die Spielautoren bekommen gerade mal 10 Pence pro Kassette, der Standardvertrag gewährt ihnen außerdem 2.000 Pfund Vorschuss. Das kann sich rechnen, denn die Spiele werden schnell rausgehauen und Hits verkaufen sich über 50.000 Mal. Das Geschäftsmodell inspiriert so viele Nachahmer, dass »Billigspiele« bald als eigene Kategorie in Spielemagazinen auftaucht. Und ausgerechnet die Erfinder der »Schnell, heiß und billig«-Ware schaffen etwas, was den Angestellten von LucasFilm Games in den Achtzigern nicht gestattet ist: ein offizielles Star-Wars-Spiel zu entwickeln. Und was für eins.



Jede Menge Aufzüge und anschwirrende Gegner. Alle Bewegungen werden durch Icons am unteren Bildschirmrand ausgelöst.



Um Barrieren und Lifttüren zu öffnen, müssen wir häufig Farbsequenzen nachspielen. Senso Wars strapaziert Gedächtnis und Geduld.

 Die Titelmusik der Fernsehserie »Star Wars: Droids« stammt von The-Police-Schlagzeuger Stewart Copeland.

STAR WARS: DROIDS

Genre: Action-Adventure
Publisher: Mastertronic
Entwickler: Binary Designs
Veröffentlichung: 1988

Legendär, weil: ... das Spiel zur gleichnamigen Zeichentrickserie einer der wenigen offiziellen Star-Wars-Titel für 8-Bit-Heimcoputer ist. Erstaunlich ist die Veröffentlichung als Billigspiel auf Kassette – R2-D2 und C-3PO für die Massen!

Schlecht, weil: ... schnell klar ist, woran gespart wurde: an allem! Das dusselige Spielprinzip wird durch Krampfsteuerung zur Qual und der Granaten schleudernde C-3PO wirkt wie ein Verrat an der Lizenz. Erwähnten wir schon das Senso-Minigame?

Fazit: Vor solchen Schlunzspielen fürchten sich selbst Sith-Lords: Diese dumm, dreist, dilettantisch dahingestümperten Discount-Droiden verantworten eine der dunkelsten Stunden in der Star-Wars-Geschichte.

Die TV-Lizenz erschlichen

Star Wars: Droids erscheint 1988 beim »Premium«-Label MAD (kurz für »Mastertronic Added Dimension«). Dessen Spiele für Taschengeld-Besserverdiener kosten 2 Pfund 99, in Deutschland werden daraus aufgerundet 15 Mark. Vom Extrapfund kann man sich eigentlich keine extravaganten Lizenzen leisten – es sei denn, es wird bei der Entwicklung kräftig gespart. Dass Mastertronic sich Star Wars erschlichen hat, ist einer der erstaunlichsten Coups seit dem Diebstahl der Todesstern-Pläne. Unterschrieb der Hausmeister der Skywalker Ranch, weil George die Lesebrille verlegt hatte? Oder schlossen die TV-Leute ohne vorherige Konsultationen eigenmächtig einen Deal ab? Das würde erklären, warum das Spiel außer den beiden Droiden rein gar nichts Wiedererkennbares aus dem Star-Wars-Universum enthält. Es verschwindet zwar rasch wieder von der galaktischen Bildfläche, aber nicht, ohne vorher die Geschmacksnerven einer ganzen Generation beschädigt zu haben. Denn niemand, absolut niemand hat sich für die Qualität dieses Star-Wars-Produkts interessiert.

Granatwerfer C-3PO

C-3PO und R2-D2 müssen sich ihren Weg durch acht Sektionen eines unterirdischen Fromm-Stützpunkts bahnen, um die rettende Oberfläche zu erreichen. Wir steuern das Pärchen über den Bildschirm, knacken Schlösser mit einem Gedächtnistest-Minigame und schießen Wachroboter ab. Wirklich erstaunlich, dass ein so liebenswerter und konfliktscheuer Charakter wie C-3PO auf einmal zur Kampfmaschine wird und in hohem Bogen Granaten wirft. Laut Anleitung handelt es sich dabei zwar um »Kristalle«, aber die Wirkung ist dieselbe: Bei einem Treffer wird der Gegner vom Bildschirm gebombt. Und das ist noch nicht einmal die größte Sünde: Der Spielablauf von Droids könnte simpler nicht sein, wird durch menschenfeindliche Steuerung aber zu einer Belastungsprobe für die geistige Gesundheit.

Wir sind bedient

Der Segen der Joystick-Steuerung sollte sich eigentlich bis zum Entwicklungsteam Binary Designs herumgesprochen haben. Doch um von links nach rechts zu laufen, drücken wir das Eingabegerät nicht etwa in die entsprechende Richtung, sondern visieren Icons am unteren Bildrand an. Diese indirekte Bewegungskontrolle ist sensationell lahm und unpräzise. Schon das Beseitigen eines der reglosen grünen Wachroboters wird zur Herausforderung, weil C-3PO gerne mal an einer Position zum Stillstand kommt, von der aus die Kristallgranate nicht trifft. Dabei tauchen ständig weitere Gegner zufällig auf, die bei Kollisionen Energie abziehen. Nahen Feinde von hinten, müssen wir erst einmal per Icon eine Drehung anordnen, denn unsere Helden ballern nur in Blickrichtung. So häufen sich die Situationen, in denen es schlichtweg unmöglich ist, rechtzeitig zu reagieren. Mal ganz abgesehen davon, dass wir leicht ohne Munition dastehen, denn es werden mehr Gegner als Kristalle nachgereicht.

Spiel mir das Lied von Senso

Damit wären die inhaltlichen Untiefen auch schon ausgelotet. Beim Minigame gönnen uns die Erfinder der bizarren Icon-Steuerung keine weitere Kostprobe ihres kreativen Genius', sondern kopieren das schlichte Senso-Prinzip: Wir machen eine kurz gezeigte Farbsequenz nach. Und weil's so schön ist, wiederholt sich diese Gedächtnisübung bei jeder erneuten Benutzung eines eigentlich schon freigeschalteten Aufzugs. Die Entwickler wollen mit solchen Fisimatenten offensichtlich verhindern, dass ihr windiges Machwerk in zehn Minuten durchgespielt ist.

Stupider Spielablauf, unbrauchbare Steuerung, null Star-Wars-Atmosphäre – und auch die Grafik fügt sich nahtlos ins verheerende Gesamtbild ein. Selbst nach den C64-Maßstäben von 1988 sieht Droids ungefähr so spannend aus wie die Kutte von Obi-Wan Kenobi: Einfarbige Sprites mühen sich in tristen Gängen ohne Hintergrundgrafik ab. Dass man sich in einem anderen Level befindet, merkt man nur an der Fußbodenfarbe und der Länge des Senso-Minigames.

Die billige Seite der Macht

Droids enttäuscht nicht nur nach Star-Wars-, sondern auch nach Billigspiel-Maßstäben. Selbst in der Holzklasse darf man etwas ansatzweise Spielbares erwarten, nicht so ein Bedienungsdesaster. Droids wird sogar vom kruden Space-Invaders-Klon in den Schatten gestellt, den man während des Wartens auf den Kassettenladevorgang zocken darf. Und während sich andere Star-Wars-Flops zumindest um ein wenig Atmosphäre bemühen, behandeln Mastertronics Spar-Schergen die Lizenz mit beispielloser Lieblosigkeit. ★



C-3POs wirrer Blick ist verständlich, 1988 sorgt Mastertronic mit dem Spiel zur Zeichentrickserie Droids für Star-Wars-Konfusion.



Der gelbe Rollroboter taucht so schnell auf, dass es durch die indirekte Steuerung unmöglich ist, ihn rechtzeitig zu treffen.



Die Abwechslung zwischen den acht Leveln hält sich in Grenzen. Im Minenabschnitt schießen gelegentlich bedrohliche Bohrer aus der Decke.

versandkostenfrei ab 500 € Bestellwert

PCs ab 99 €

TRUSTPILOT

ONE GAMING CHAIRS

atemberaubendes Gaming Design

dynamische, ergonomische Sitzpolsterung

einfacher Zusammenbau

einstellbare Rückenlehne

weiche, komfortable Armablage



ONE GAMING CHAIR

VERSANDKOSTENFREI

149,99€

Art-Nr. 35043



ONE GAMING CHAIR PRO

VERSANDKOSTENFREI

199,99€

Art-Nr. 35044

one.de/chair

CREATIVE SOUND BLASTERX SIEGE M04



- Native 12.000 dpi
- 1.000Hz Abfragerate
- LED Beleuchtung

VERSANDKOSTENFREI

54,99€*

Gaming-tauglicher IR-LED-Sensor PMW3360 mit 32-Bit-High-Speed-MCU und geringer Anhebedistanz
3-Stufen-DPI-Knopf für direkte DPI-Umschaltung
7 frei programmierbare Tasten mit internem Speicher
Ergonomisches, komfortables, rechtshändiges Design für optimalen Handgriff

Art-Nr. 35231

CREATIVE SOUND BLASTERX VANGUARD K08



- Gaming Tastatur
- 6 Programmierbare Tasten

VERSANDKOSTENFREI

159,99€*

oder Finanzkauf[2] z. B. **16,69 €**/mtl.
Laufzeit: 10 Monate

Beleuchtung / Nummernblock / Handballenauflage
Switch-Typ: Omron Creative PRES
26-Key-Rollover mit Anti-Ghosting-Technologie

Art-Nr. 35232

versandkostenfrei ab 500 € Bestellwert

PCs ab 99 €

TRUSTPILOT



RGB EDITION

ONE GAMING HIGH END ELITE IN12

Intel Core i7-8700K Prozessor mit 6 x 4.70 GHz
11 GB NVIDIA GeForce GTX 1080 Ti
16 GB DDR4 2400 MHz RAM
240 GB SSD SanDisk Plus
1000 GB SATA III HDD, 7200 U/Min

inkl. Destiny 2
inkl. 50€ War Thunder Gutschein
inkl. 1 Jahr BullGuard Internet Security 2018
inkl. Total War: Warhammer 2, Halo Wars 2

Home Windows 10 Microsoft

1.999,99€*

oder Finanzkauf[2] z. B. **36,52 €**/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 24242

ONE GAMING PREMIUM AR02



AMD Ryzen 5 1400 Prozessor mit 4 x 3.40 GHz
8 GB DDR4 2400 MHz RAM
4 GB NVIDIA GeForce GTX 1050 Ti

1000 GB SATA III HDD, 7200 U/Min
Gigabyte GA-A320M-DS2, USB 3.1
Gigabit LAN, 7.1 Audio, 500 W / Sharkoon VG4-W
inkl. 25€ Nitrado Guthaben
inkl. 50€ War Thunder Gutschein
inkl. 1 Jahr BullGuard Internet Security 2018

699,99€*

oder Finanzkauf[2] z. B. **15,97 €**/mtl. Laufzeit: 54 Monate

Home Windows 10 Microsoft

Art-Nr. 24134

ONE GAMING PREMIUM AN06



AMD Ryzen 5 1500X Prozessor mit 4 x 3.70 GHz
8 GB DDR4 2400 MHz RAM
6 GB NVIDIA GeForce GTX 1060

120 GB SSD WD Green, 1000 GB SATA III HDD, 7200 U/Min
MSI B350M BAZOOKA, USB 3.0, 7.1 Audio, Gigabit LAN,
550 W Corsair Vengeance 550M / Corsair Carbide Series Spec-01
inkl. 50€ War Thunder Gutschein
inkl. 1 Jahr BullGuard Internet Security 2018

919,99€*

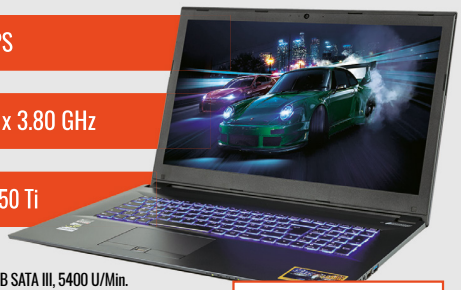
oder Finanzkauf[2] z. B. **16,80 €**/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Home Windows 10 Microsoft

Art-Nr. 24158

ONE GAMING K73-70H

17.3“ / 43.94 cm Full HD IPS
Intel Core i7-7700HQ mit 4 x 3.80 GHz
4 GB NVIDIA GeForce GTX 1050 Ti



8 GB DDR4 2400 MHz RAM,
128 GB SSM Samsung CM871a, 1000 GB SATA III, 5400 U/Min.
USB 3.1, Gigabit LAN, Sound Blaster Cinema 3
WLAN AC, 6-in1-Cardreader, HD Webcam, Bluetooth
inkl. 50€ War Thunder Gutschein
inkl. 1 Jahr BullGuard Internet Security 2018
inkl. Mount & Blade: Warband, Total War: Warhammer 2

Home Windows 10 Microsoft

1.129,99€*

oder Finanzkauf[2] z. B. **20,63 €**/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 24096

ONE GAMING HIGH END ULTRA IN09



Intel Core i7-8700K Prozessor mit 6 x 4.70 GHz
16 GB DDR4 2400 MHz RAM
6 GB NVIDIA GeForce GTX 1060

250 GB SSD WB Blue 3D NAND, 1000 GB SATA III HDD, 7200 U/Min
Gigabyte AORUS GA-Z370-Gaming 3, USB 3.1, 7.1 Audio
Gigabit LAN, 550 W Corsair VS550 80+ / BeQuiet! Silent Base 600
inkl. 50€ War Thunder Gutschein
inkl. 1 Jahr BullGuard Internet Security 2018
inkl. Total War: Warhammer 2, Halo Wars 2

1569,99€*

oder Finanzkauf[2] z. B. **28,67 €**/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Home Windows 10 Microsoft

Art-Nr. 24083

ONE.DE

JETZT KONFIGURIEREN & BESTELLEN

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

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

Informationen zu den Versandkosten finden Sie unter: www.one.de/versandkosten
Versandkostenfreie Lieferung: bei Zahlung per Vorkasse, Sofortüberweisung oder Finanzierung und einem Bestellwert ab 500 €

2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499€. Effektiver Jahreszins von 10,9% bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 8,36% p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Consors 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.

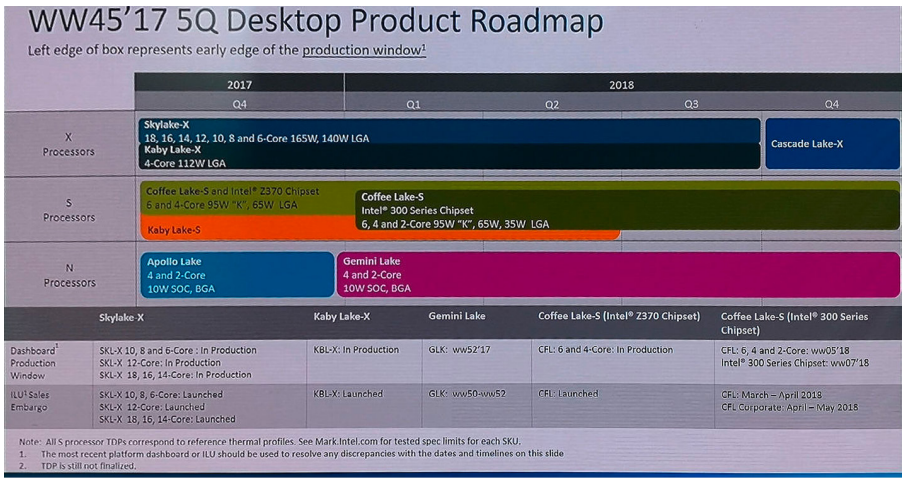
Hardware-Trends

DAS PASSIERT IM NEUEN JAHR



Das neue Hardware-Jahr wird spannend: Wir rechnen erneut mit einem CPU-Zweikampf zwischen AMD und Intel, einer neuen GPU-Generation für Spieler von Nvidia und AMD, 4K-Panels mit flotten 144 Hertz und QLC-NAND für SSDs. Von Christoph Liedtke

Das Jahr 2017 hatte mit Blick auf PC-Hardware einiges zu bieten, vor allem bei den CPUs: AMDs fulminante Rückkehr mit Ryzen als ernstzunehmender Konkurrent für Intel, die ersten Prozessoren mit bis zu 18 Kernen in Form der Threadripper-CPUs (maximal 16 Kerne, AMD) und Skylake X (maximal 18 Kerne, Intel) und der umstrittene, weil fast schon als Paper-Launch zu bezeichnende »Release« der Coffee-Lake-Prozessoren mit erstmals sechs Kernen von Intel im Mainstream-Segment. Bei den Grafikkarten gab es unter anderem extrem schnelle Modelle von Nvidia in Form der GTX 1080 Ti, der Titan Xp und der Titan V, aber auch den eher nicht geglückten Launch der Vega-GPUs von AMD, die es lange nur als Referenz-Design und zu hohen Preisen gab – vom Mining-Boom und seinen generellen Folgen für den GPU-Markt ganz zu schweigen. Die Liste lässt sich fortführen, beispielsweise mit den ersten TFTs mit 240 Hertz Bildwiederholrate oder HDR-Unterstützung (mehr zum noch schwierigen Thema HDR auf dem PC im Erfahrungsbericht ab Seite 122), und auch im Konsolenbereich sind mit der Nintendo Switch und der Xbox One X sehr interessante Produkte auf den Markt gekommen. All das dürfte im neuen Jahr kaum noch zu toppen sein, spannende neue Hardware steht uns aber auch 2018 garantiert wieder ins Haus. Was in den wichtigsten Bereichen wahrscheinlich passieren wird, verraten wir euch in unserem Ausblick auf das neue Jahr.



Diese nicht bestätigte Roadmap von Intel legt nahe, dass im Jahr 2018 keine neuen Prozessoren für das Mainstream-Segment mit mehr als sechs Kernen veröffentlicht werden.

Prozessoren: AMD legt nach

Der Schlagabtausch zwischen AMD und Intel im Prozessormarkt setzt sich auch 2018 fort. Bereits im Februar 2018 wird AMD laut offiziellen Angaben neue Ryzen-Prozessoren unter dem Codenamen »Pinnacle Ridge« veröffentlichen. Dabei handelt es sich um APUs mit integrierter Grafikeinheit. Im April folgen dann die CPUs der Pinnacle-Ridge-Generation (Ryzen 2000-Serie), die im 12-Nanometer-Verfahren und nicht mehr wie die erste Generation (Codename »Summit Ridge«) mit einer Strukturbreite von 14 Nanometern hergestellt werden.

Mehr als acht Kerne wird es ziemlich sicher nicht geben, das feinere Fertigungsverfahren sollte jedoch die Leistung pro Watt steigern. Bei gleichem Takt dürfte Pinnacle Ridge also etwas energieeffizienter werden – oder bei identischem Stromverbrauch höhere Taktraten erzielen. Letzteres ist für AMD vermutlich interessanter, um die Taktrate zukünftiger Ryzen-Prozessoren deutlich über 4,0 GHz anzuheben. An dieser Schwelle scheitern die meisten aktuellen Modelle noch. Der höhere Kerntakt könnte besonders im Duell gegen Intel hilfreich sein, die



Intels Coffee-Lake-Generation wird es im neuen Jahr auch für Notebooks geben. Neue Mobil-Prozessoren wie der Core i7 8700HQ dürften über bis zu sechs Kerne verfügen.



Mit den üppigen Ryzen-Threadripper-Prozessoren mit bis zu 16 Kernen hat AMD 2017 Druck im High-End-Segment auf Intel ausgeübt. Der Threadripper-Nachfolger erscheint laut AMD im zweiten Halbjahr 2018.

mit ihren Coffee-Lake-Prozessoren bereits die 5,0 GHz per Overclocking knacken. Denn noch profitieren Spiele tendenziell eher von hohen Taktraten als von mehr als vier oder sechs Kernen und einer hohen Thread-Zahl.

Neue Prozessoren bringen in aller Regel auch neue Mainboards mit aktualisierten Chipsätzen mit sich, Pinnacle Ridge bildet da keine Ausnahme. AMD bringt pünktlich zur Veröffentlichung der neuen Ryzen-Prozessoren im 12-Nanometer-Verfahren auch Mainboards mit den neuen Chipsätzen X470 und B450 auf den Markt. Sehr erfreulich: Aktuelle AM4-Mainboards sind laut AMD per BIOS-Update kompatibel zu den neuen CPUs, wobei AMD sogar anstrebt, bis ins Jahr 2020 am Sockel AM4 festzuhalten.

Intel weiter mit maximal sechs Kernen?

Der Konkurrent aus Santa Clara hat 2017 mit der Vorstellung der ersten Prozessoren der achten Core-i-Generation namens »Coffee Lake« wie üblich beim Takt eine Schippe draufgelegt und auch endlich bei der Kernzahl (jeweils zwei weitere Kerne pro Modell) im Mainstream-Segment zugelegt – sechs Jahre lang haben Spieler auf maximal vier Kerne setzen müssen. Intel fertigt bereits zum vierten Mal (nach Skylake, Kaby Lake und Kaby Lake Refresh) in einem 14-Nanometer-Fertigungsverfahren, betitelt es bei Coffee Lake aber als »14 nm++«. Angetrieben durch die erstarkte Konkurrenz seitens AMDs und erstmals seit Jahren sinkenden Marktanteilen wurde der Start der neuen CPU-Generation um mehrere Monate vorgezogen. Das aktuelle Flaggschiff Core i7 8700K vergrößert den Abstand zu AMDs Ryzen 7 1800X in Spielen durch gesteigerten Takt und verkleinert das Performance-Loch in Anwendungen und im Streaming gegenüber Ryzen dank sechs Kernen und zwölf Threads. Aber was bedeutet der vorgezogene Release für 2018?

Gerüchte um die Veröffentlichung eines Intel-Achtkerners mit 16 Threads im Mainstream-Segment für das neue Jahr reißen nicht ab, allerdings spricht eine Ende 2017 in den Umlauf geratene (und nicht offiziell bestätigte) Roadmap nur von neuen Prozessoren mit maximal sechs Kernen. Dass die bereits veröffentlichten Core-i-8000-Prozessoren auch viele Wochen nach ihrem Release im Oktober 2017 nur schlecht verfügbar und entsprechend teuer waren, macht das Erscheinen eines neuen Top-Modelles von Intel im Mainstream-Bereich mit zwei zusätzlichen Kernen für das Jahr 2018 nicht wirklich wahrscheinlicher.

Die gute Nachricht lautet immerhin, dass mit einer Besserung der Verfügbarkeit der aktuellen Core-i-8000er-CPUs zu rechnen ist, wobei Intel außerdem weitere Coffee-Lake-CPUs mit sechs, vier und zwei Kernen veröffentlichen wird, die im zweiten Quartal erhältlich sein sollen. Neue Chipsätze gehören ebenfalls zum Fahrplan, bislang ist ausschließlich der vergleichsweise teure Z370-Chipsatz (eine leicht überarbeitete Variante des Z270) erhältlich. Günstigere H370-Mainboards werden im ersten Quartal erwartet, darüber hinaus soll das eigentliche Top-Modell Z390 im zweiten Quartal den Z370 als besser ausgestatteter Nachfolger mit USB 3.1 und WLAN ablösen. Zu Intels darauffolgender Cannon-Lake-Generation, die erstmals in zehn Nanometern gefertigt werden soll, liegen dagegen nur wenige Informationen vor. Es ist durchaus möglich, dass Intel ähnlich wie bei den im Jahr 2014 erschienenen Broadwell-Prozessoren nur wenige Desktop-Modelle veröffentlicht und erst die verbesserten Ice-Lake-CPUs das wahre Erbe von Coffee Lake für Spieler antreten (was aber frühestens 2019 der Fall sein dürfte).

Im High-End-Segment sollen die aktuellen Generationen Kaby Lake-X und vor allem Skylake-X mit bis zu 18 Kernen und 36 Threads im vierten Quartal 2018 von Cascade Lake-X abgelöst werden. Dass die Kernzahl erneut steigt, ist ziemlich unwahrscheinlich – schließlich war der Sprung von Broadwell-E mit maximal zehn Kernen zu Skylake-X mit bis zu 18 Kernen bereits sehr groß. Das dürften wir auch AMDs Threadripper-Prozessoren mit bis zu 16 Kernen zu verdanken haben, die im Sommer 2017 erschienen sind. Ihren Nachfolger mit verbesserter Fertigung hat AMD für das zweite Halbjahr 2018 angekündigt.

Grafikkarten: Vega gegen Ampere?

Auf dem Grafikkartenmarkt hat Nvidia im vergangen Jahr die Leistungs- und Effizienzkrone für sich beansprucht und den Vorsprung gegenüber AMD noch weiter ausgebaut. Das dürfte sich auch in diesem Jahr nicht großartig ändern, denn AMD ist im Grafikkarten-Segment in einer heiklen Situation: Raja Koduri, der einstige Chef der Grafiksparte, hat AMD im November 2017 verlassen und arbeitet nun bei Intel. Und der aktuelle High-End-Chip Vega punktet zwar mit durchaus eindrucksvoller Technik, ist in Spielen aber »nur« etwa so schnell wie GTX-1080-Modelle und verbraucht dabei mehr Strom als die Geforce-Grafikkarten. Nvidias schnellste Spieler-GPU in Form der GTX 1080 Ti steht damit unangefochten an der Spitze.

Offiziell soll der Weggang von Koduri keinen Einfluss auf die Radeon Technologies Group haben, die derzeit noch von CEO Lisa Su geführt wird, bis ein neuer Radeon-Chef gefunden ist. Der Vega-Nachfolger Navi ist laut AMD aber erst 2019 zu erwarten. In diesem Jahr sieht es also mit Blick auf neue Grafikkarten von AMD eher mau aus. Mitte des Jahres soll eine neue Notebook-GPU mit Vega-Grafikeinheit erscheinen, außerdem steht der Wechsel von 14 Nanometer auf 7 Nanometer an. Bislang spricht AMD aber nur von einer entsprechenden Grafikkarte für das teure Profi-Segment. Spieler dürfen

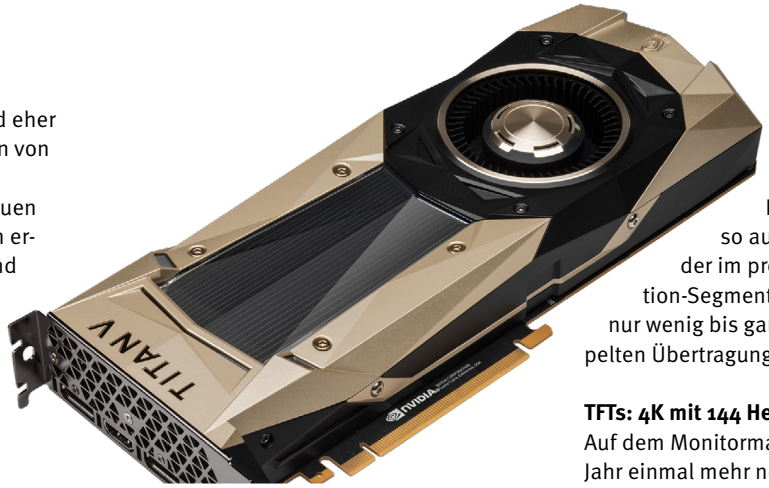


Neue Ryzen-CPUs mit verbessertem Herstellungsprozess erscheinen bereits im Februar und im April. Die Spieleleistung könnte vor allem durch höhere Taktraten gesteigert werden.

2018 deshalb nach aktuellem Stand eher nicht auf neue Desktop-Grafikkarten von Nvidias Hauptkonkurrent hoffen.

Bis Navi im Jahr 2019 mit dem neuen 7-Nanometer-Herstellungsverfahren erscheint, müssen sich RX Vega 64 und Vega 56 in der Oberklasse behaupten. Nach einer sehr langen Durststrecke ohne Custom Designs nehmen erste Hersteller wie Asus und Powercolor Modelle mit eigenen Kühlungen und höheren Taktraten ins Angebot auf. Gerüchte sprechen zusätzlich noch von kleineren Vega-Chips, die die bestehende und aufgrund des anhaltenden Mining-Hypes meist schlecht verfügbare RX-500-Reihe ersetzen sollen. Diese Gerüchte erhielten jedoch über die letzten Monate hinweg keinen neuen Nährboden und auch auf AMDs eigenem Hardware-Ausblick im Vorfeld der CES 2018 war davon nichts zu sehen.

Viel Druck wird AMD im nächsten Jahr dementsprechend nicht auf Nvidia ausüben, Geforce-Modelle mit einer neuen Architektur könnten aber dennoch im zweiten Quartal 2018 erscheinen. Aber mit welcher Architektur? Volta richtet sich in erster Linie an professionelle Anwender, was allein der Preis der Ende Dezember 2017 etwas überraschend enthüllten Titan V deutlich macht: Sie kostet 3.100 Euro. Die Titan V verwendet einen beschnittenen GV100-Chip und platziert sich in Spielen vor einer Titan Xp und der GTX 1080 Ti, der Vorsprung ist allerdings stark schwankend (von zwei bis über 40 Prozent). Laut einigen Gerüchten könnten potenzielle GTX-1100- oder GTX-2000-Modelle stattdessen auch mit neuer Ampere-Architektur erscheinen. Dabei handelt es sich möglicherweise um eine für Spiele optimierte Volta-Architektur, denkbar ist aber auch eine gänzlich neue GPU.



Nvidias Titan V für den semi-professionellen Bereich setzt auf die neue Volta-Architektur. Im Spielebereich soll grob ab Mitte 2018 stattdessen die Ampere-Architektur zum Einsatz kommen, die aber vermutlich auf Volta basiert.

GDDR6 mit höheren Taktraten

In Sachen Grafikspeicher steht 2018 der Wechsel von GDDR5(X) zu GDDR6 an. Der neue Speicherstandard dreht an den Taktraten (zwischen 12,0 und 16,0 GHz), zeitgleich wächst die Bandbreite auf bis zu 512,0 GByte/s an. Die Spezifikationen hierzu stehen bereits seit Mitte 2017 fest und die drei großen DRAM-Hersteller (Micron, Samsung und SK Hynix) wollen schon bald die Massenproduktion starten. Das dürfte die Performance von Grafikkarten abseits der eigentlichen GPU weiter steigern: Eine GTX 1060 mit 9,0 GHz statt 8,0 GHz schnellem VRAM ist in Spielen durchschnittlich immerhin fünf Prozent schneller bei sonst identischen Chip-Taktraten. Auch HBM2 wird in diesem Jahr ein Thema bleiben: AMD plant für die kommenden High-End-Karten (Navi-Generation) am HBM2-Standard festzuhalten – der im Vergleich zu GDDR klar teurer ist. Für Einsteiger- und Mittelklassegrafikkarten will man aber nach wie vor günstigere GDDR5- beziehungsweise kommende GDDR6-Chips verbauen. Ob Nvidia zukünftige Geforce-Modelle genau wie die sehr teure Profikarte Titan V ebenfalls mit HBM2-Speicher bestückt, ist noch unklar.

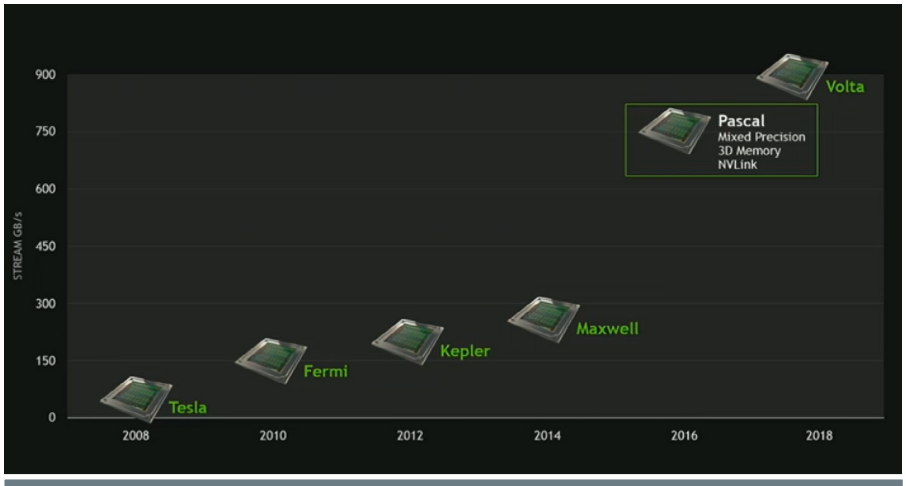
Im Jahr 2018 könnten außerdem die ersten Mainboards und Grafikkarten mit PCI Express 4.0 erscheinen. Gegenüber PCIe 3.0 verdoppelt der neue Standard die Übertragungsrate pro Lane erneut. Davon profitieren alle mit PCI Express angebundenen Geräte, von Grafikkarten bis hin zu M.2-NVMe-SSDs. Für PC-Spieler ist diese Neuerung allerdings nicht so aufregend wie für Anwender im professionellen Workstation-Segment. Aktuelle Spiele dürften nur wenig bis gar nicht von der verdoppelten Übertragungsrate profitieren.

TFTs: 4K mit 144 Hertz

Auf dem Monitormarkt stehen uns dieses Jahr einmal mehr neue, deutlich schnellere Panels ins Haus. Einer der größten Panel-Hersteller, AU Optronics, hat die aktuelle Roadmap für das gesamte Jahr veröffentlicht und gibt so Einblicke auf kommende Panels. Daraus geht hervor, dass Spieler in der UHD-Auflösung (3840x2160) endlich mit mehr als 60 Hertz rechnen können. Konkret angekündigt ist ein 27 Zoll IPS-Panel mit HDR, 4K-Auflösung und 144 Hertz. Bereits im ersten Quartal dürften Asus, Acer und AOC entsprechende Modelle anbieten. Auch eine größere Variante des 144 Hz-UHD-Panels mit 32 Zoll ist geplant, sie soll aber erst im dritten Quartal gefertigt werden. Mit finalen Produkten ist im vierten Quartal zu rechnen.

Die primär im kompetitiven Bereich gefragten 240 Hz-TN-Panels mit Full-HD-Auflösung (1920x1080) werden aller Voraussicht nach im Herbst von höher auflösenden Varianten beerbt. Geplant ist der Schritt zu WQHD (2560x1440) auf 27 Zoll mit besserer Farbraumabdeckung und einer Helligkeit von bis zu 600 cd/m2. Unabhängig von der Auflösung steigen in diesem Jahr außerdem die Hertzzahlen der AHVA-Panels mit besonders guten Kontrasten an, die bislang native 144 Hz, übertaktet maximal 165 Hz bieten. Das immer beliebtere 21:9-Format erhält in diesem Jahr gleich von AU Optronics zwei neue Panels. Bereits im Januar soll eines mit 35 Zoll bei 120 Hertz und 3440x1440 Pixel in Produktion gelangen, im zweiten Quartal folgt die Fertigung einer Version mit 200 Hertz mitsamt einer Helligkeit von maximal 1.000 cd/m2.

Die höheren Helligkeitsangaben der neuen TN- und IPS-Panels versprechen mehr HDR-taugliche Modelle, obwohl die für HDR10 erforderlichen 1.000 cd/m2 nur selten erreicht werden. Die im Dezember von der VESA definierten HDR-Standards für Monitore verlangen teils weniger hohe Werte. Sie dürften aber endlich für mehr Klarheit auf dem Markt sorgen. Viele Hersteller haben bislang eigene »Standards« kreiert und vermarkten HDR-Modelle nach ihren Vorstellungen (siehe auch unseren Artikel »Lohnt sich HDR auf dem PC?« ab Seite 122). Die nun in drei Stufen klassifizierten Standards DisplayHDR 400, 600 und 1000 legen konkrete Anforderungen an die Panels fest. Dabei zählen nicht nur die Spitzenhelligkeitswerte (400, 600 und 1.000 cd/m2), es werden auch Anforderungen an die dauerhafte Helligkeit, Schwarzwerte und Farbtiefe sowie Farbräume und Reaktionszeiten gestellt.



Der Performance-Sprung von Pascal (GTX-1000-Reihe) zu Volta (beziehungsweise Ampere) wird wahrscheinlich nicht so groß sein wie der von Maxwell (GTX-900-Reihe) zu Pascal.



Bei der Vorstellung der PS4 Pro im Herbst 2016 war HDR ein wichtiges Thema. Im neuen Jahr könnte HDR auch im PC-Bereich dank der Ende 2017 veröffentlichten VESA-Standards an Bedeutung gewinnen.



Bildschirme im breiten 21:9-Format erfreuen sich immer größerer Beliebtheit. Passende Modelle mit besonders hoher Bildwiederholrate und Helligkeit werden für 2018 erwartet.



Die 3D-Xpoint-Technik von Intels Optane SSD 900P erreicht vor allem bei den Latenzen sehr gute Werte, der Preis dafür dürfte aber auch 2018 (noch) zu hoch liegen.

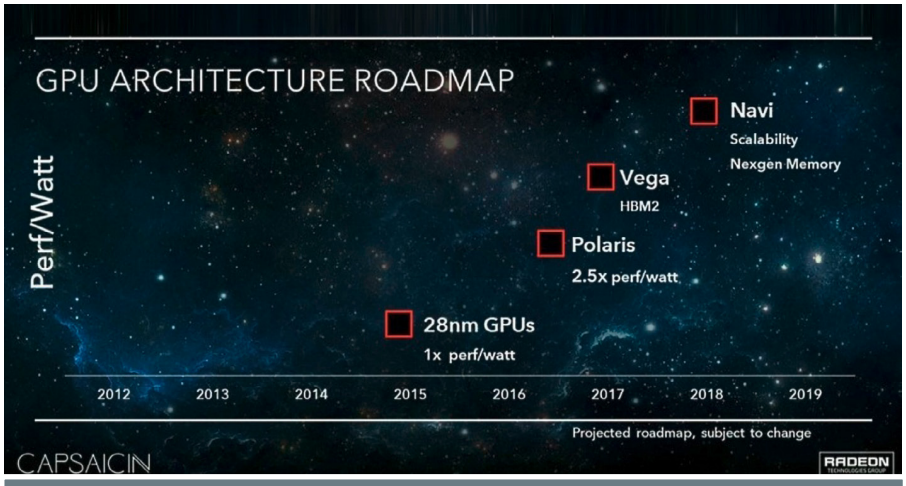
Was die neuen HDR-Standards der VESA für die Anfang 2017 enthüllten Nachfolger-Standards zur variablen Bildwiederholrate FreeSync 2 und G-Sync HDR bedeuten, ist noch unklar. Derzeit gibt es nur wenige Monitore, die FreeSync 2 unterstützen, Modelle mit G-Sync HDR haben den Handel noch gar nicht erreicht, da entsprechende Panels bislang fehlen. AMDs Technik zeigt sich technisch genügsamer, die bisherigen Monitore besitzen eine Farbtiefe von 8 Bit und eine Helligkeit von 350 cd/m2. Das Pendant von Nvidia setzt auf 10 Bit Farbtiefe, eine Helligkeit von 1.000 cd/m2 und ein lokal dimmbares LED-Backlight. Unabhängig von den HDR-Standards erwarten wir außerdem noch reaktionsfreudigere Panels ohne aktiviertes Overdrive. So soll etwa die Reaktionszeit von TN-Panels beim Wechsel von Schwarz zu Weiß von fünf auf drei Millisekunden sinken, bei AHVA-Panels werden beim Wechsel von Grau zu Grau zehn statt vormals 14 Millisekunden angepeilt.

SSDs: Neuer QLC-Speicher

Nach SLC, MLC und TLC sowie gestapeltem 3D-NAND erwarten wir in diesem Jahr QLC-Speicher (Quadrupel Level Cell), der statt bisher maximal drei nun vier Bit pro Zelle speichern kann. Die von Samsung angekündigte Technik ermöglicht höhere Speicherkapazitäten von bis zu 128,0 TByte. Durch die verschiedenen Spannungslevel pro Zelle litt in der Vergangenheit (Wechsel von MLC auf TLC) die Haltbarkeit des Speichers. Ob es sich bei QLC ähnlich verhält und wie Samsung diesem Problem gegebenfalls einen Riegel vorschieben will, ist noch unklar. Auch M.2-SSDs bekommen 2018 noch Konkurrenz in Form des noch inoffiziell benannten M.3-Formats. Die Länge und Höhe von M.3-SDDs entspricht dem M.2-22110-Format, ist aber, um eine zweite Reihe NAND-Speicher zu verbauen, deutlich breiter (30,5 statt 22 mm). Samsung hat vor, M.3-SDDs mit bis zu 16,0 TByte anzubieten.

Eine weitere, nicht flüchtige Speichertechnik namens 3D XPoint, die in Zusammenarbeit von Intel und Micron entwickelt wird, dürfte in diesem Jahr an Popularität gewinnen. Der neue Speicher bietet gegenüber NAND-Flash eine geringere Latenz, kann ohne ein voriges Löschen der Speicherzellen beschrieben werden und soll laut Intel deutlich länger haltbar sein. Die Modelle setzen derzeit auf eine PCIe-3.0-x4-Anbindung und das NVMe-Protokoll, sie werden als PCIe-Steckkarte oder als herkömmliches 2,5-Zoll-Laufwerk mit U.2-Anschluss mit dem Mainboard verbunden. Allerdings dürften Spieler nur wenig von dem noch sehr teuren Speicher (Intels Optane SSD 900P kostet mit 480 GByte Speicher rund 570 Euro) profitieren. In unserem Test-Duell zwischen herkömmlichen SATA-SSDs und einer deutlich schnelleren M.2-SSD mit NVMe-Protokoll erzielten wir zwar schnellere Ladezeiten von Spielen und Savegames, die Unterschiede waren allerdings relativ gering – zumal das Leistungsplus gegenüber SATA-SSDs beim ersten Starten durch mehrmalige Ladevorgänge weiter schrumpft. Empfehlenswert sind M.2- oder gar Optane-SSDs vor allem, wenn täglich größere Datenmengen gelesen und geschrieben werden. Für den reinen Spiele-PC sind nach wie vor SATA-SSDs mehr als ausreichend.

Die starke Nachfrage nach dem für SSDs essentiellen NAND-Flash hat Modelle mit SATA- und PCIe-Anbindung im vorigen Jahr deutlich verteuert. Das Geschäft mit Smartphones und Tablets ist für die Hersteller lukrativer, so mussten sich PC-Spieler auf teurere Preise einstellen, da NAND-Speicher einfach knapp wurde. Dieses Jahr soll bereits im ersten Quartal seit Langem wieder das Angebot die Nachfrage übersteigen, oder anders ausgedrückt: Es kommt zu einer Überversorgung und entsprechend sinkenden Preisen für diesen Speichertyp, wovon letzten Endes auch die Preise für SSDs für Endkonsumenten profitieren dürften. ★



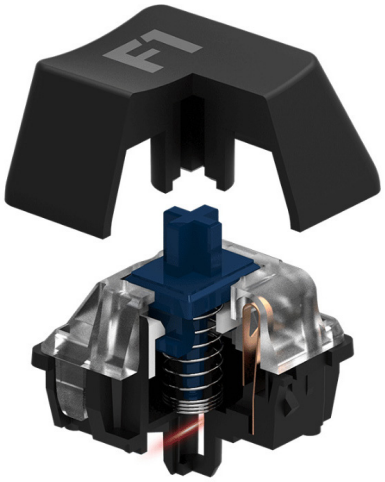
AMDs Vega-GPUs waren 2017 kein voller Erfolg, unter anderen aufgrund mauer Verfügbarkeit. Der Nachfolger Navi wird nach aktuellem Stand erst 2019 erscheinen.

Tesoro Gram SE Spectrum



OPTISCH GEGEN MECHANISCH

Die Tesoro Gram SE Spectrum setzt erstmals auf optische statt auf mechanische Switches. Im Test überzeugen die neuen Schalter unter anderem durch ihr präzises Tippgefühl. Von Christoph Liedtke



Die optischen Switches sind mit einem Infrarotsensor bestückt. Beim Herunterdrücken der Taste wird der Infrarotstrahl unterbrochen und die Taste dadurch ausgelöst.

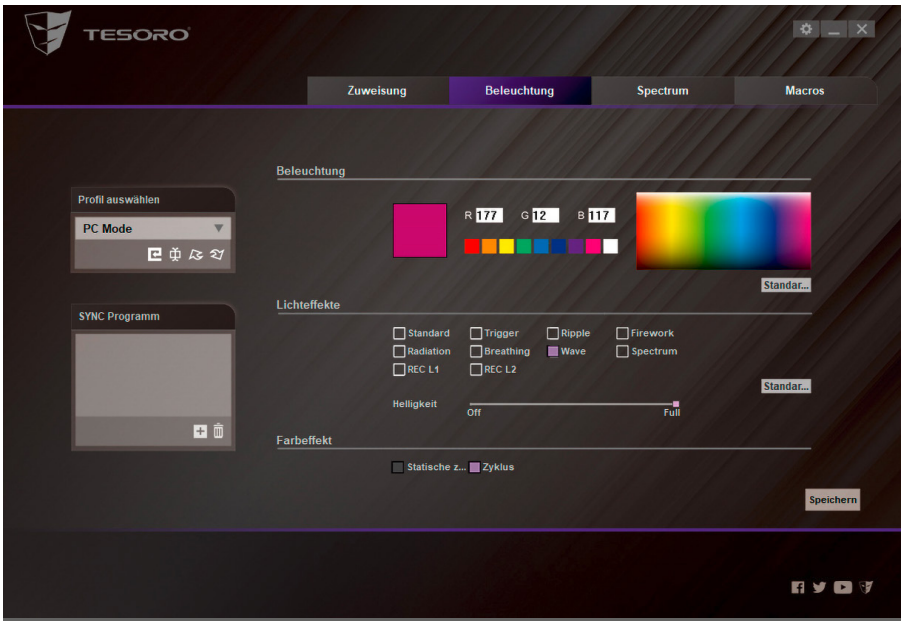
Tesoro präsentiert mit der Gram SE Spectrum eine optisch schlichte und minimalistische Tastatur ohne Handballenauflage oder zusätzliche Multimedia- und Makro-Tasten. Das Alleinstellungsmerkmal der mit einer RGB-Beleuchtung versehenen Tastatur sind die optischen Schalter, die aufgrund des verbauten Infrarotsensors einige Vorteile gegenüber den bei vielen Spielern beliebten mechanischen Tastern bieten sollen.

Verglichen mit dem direkten Vorgänger, der Gram Spectrum, setzt Tesoro auf normal hohe statt auf flache Tasten und verabschiedet sich von den mechanischen Agile-Switches. Das wertige Kunststoff-Gehäuse mit verbauter Stahlplatte kommt beim Nachfolger erneut zum Einsatz und sorgt für ein hohes Eigengewicht, die nötige Stabilität und eine gute Haptik. Das uns bereitgestellte Testmuster besitzt das (amerikanische) ANSI-Layout. Eine deutsche Variante mit entsprechendem ISO-Layout ist aber inzwischen ebenfalls hierzulande erhältlich, der Preis liegt bei ungefähr 110 Euro.

Optische Taster im Detail

Die Gram SE Spectrum ist mit blauen oder roten Optical Switches erhältlich. Die blauen Schalter besitzen ein taktiles Feedback mit Klickgeräusch und erfordern eine Betätigungskraft von 60 Gramm. Die roten Switches hingegen sind linear, müssen mit nur 45 Gramm belastet werden und lösen bereits nach 2,0 statt 2,3 Millimetern aus. Der Tastenhub beträgt bei beiden Varianten insgesamt vier Millimeter. Damit orientieren sich die optischen Schalter von Tesoro an den blauen beziehungsweise roten Cherry-MX-Switches.

Die optischen Schalter verzichten gegenüber der mechanischen Konkurrenz auf Metallkontakte, die im Laufe der Zeit verschleißen oder oxidieren können. Der Aufbau beider Schaltertypen ist abseits dessen aber relativ gleich: Die Tastenkappen sitzen



Die auf CD mitgelieferte oder als Download auf der Herstellerseite beziehbare Software regelt unter anderem die Lichteffekte und Makroeinstellungen.



Christoph Liedtke
@vAronized

Die Tesoro Gram SE Spectrum trifft meinen ganz speziellen Geschmack: Ich mag schlichte Tastaturen ohne Handballenauflage und Multimedia-Tasten. Und obwohl ich daheim auf die Vortex Poker 3 im kleinen 60-Prozent-Format setze, benötige ich im Büro-Alltag dann doch eine ausgewachsene Full-Size-Tastatur – und hier macht das neue Modell von Tesoro fast alles richtig. Die erstmals verbauten optischen Switches der Gram SE Spectrum sind meiner Meinung nach ebenbürtig zu den mechanischen Schaltern von Cherry, Kailh und Co. Sie liefern ein präzises Tippgefühl ohne Verzögerung und sind zudem austauschbar sowie staub- und spritzwassergeschützt. Zusammen mit der (per Software abschaltbaren) RGB-Beleuchtung, der sehr guten Verarbeitung und der tollen Haptik ergibt sich so ein stimmiges Gesamtpaket, für das ich persönlich auch bereit bin, einen Preis von 110 Euro zu zahlen. Ich kann aber auch gut verstehen, wenn man sich in dieser Preisregion noch weitere Features wie USB- und Audio-Ports, Sondertasten oder eine Handballenauflage wünscht.



Tesoro bietet die SE Spectrum mit zwei Schalter-Varianten an: Blaue mit klickendem Feedback und rote lineare Taster ohne Klickgeräusch.



Im Lieferumfang sind zwei Werkzeuge enthalten: eines, um die Kappen zu entfernen, und eines für das Austauschen der Switches darunter.

auf einem Stempel mit gängiger Kreuzaufnahme. Allerdings wird beim Auslösen der optischen Schalter kein elektrischer Kreis durch aufeinandertreffende Kontakte geschlossen. Hier kommt stattdessen der Infrarotsensor der optischen Schalter ins Spiel: Beim Tastendruck unterbricht der Stempel die Infrarot-Lichtschranke des Sensors und die Taste löst dadurch aus.

Dieses Prinzip soll die optischen Tasten laut Tesoro deutlich langlebiger machen. Für den optischen Sensor gibt der Hersteller eine Lebenserwartung von 100.000 Stunden an, für die eigentlichen Switches wird eine Lebensdauer von 100 Millionen Anschlägen genannt – doppelt so viele wie Cherry für die MX-Switches garantiert. Obendrein sind die Switches nach IP56-Zertifizierung gegen Staub und Spritzwasser geschützt. Die optischen Schalter sind nicht auf der Tastatur-Platine verlötet, sondern aufgesteckt und lassen sich mithilfe des mitgelieferten Werkzeugs einfach wechseln. Das verspricht im Fall eines Defekts schnelle Abhilfe, auch ein nachträglicher Wechsel zu einer anderen Switch-Variante ist grundsätzlich möglich.

Tippgefühl und Beleuchtung

Beim Tippen auf der Gram SE Spectrum fühlen wir uns ohne Eingewöhnungszeit sofort wohl, es schreibt sich wie auf einer herkömmlichen mechanischen Tastatur. Unsere Eingaben werden jederzeit präzise und ohne Verzögerung umgesetzt. Bezüglich der Geräuschkulisse empfinden wir die optischen Schalter von Tesoro einen Tick lauter als die roten beziehungsweise blauen Cherry-MX-Switches. Dank der ähnlichen Bauweise lassen sich die Tastenkappen der Gram SE Spectrum aber mit den Dämpfungsringen bestücken, die wir für einige unserer Tastaturen nutzen. Das senkt die Lautstärke bei nahezu gleichbleibendem Tippgefühl.

Die Tastenbeschriftung ist auch in der uns vorliegenden weißen Variante ohne eingeschaltete RGB-Beleuchtung gut ablesbar, die Schriftart fügt sich zudem harmonisch in das Gesamtbild der schlicht gehaltenen Tastatur ein. Mit zugeschalteter Beleuchtung erhöht sich der Komfort, besonders in dunklen Abendstunden. Die LED-Diode befindet sich allerdings auf der oberen Hälfte des Switches, sodass die Zweitbelegungen der Tasten bauartbedingt deutlicher schwächer ausgeleuchtet werden, aber weiterhin ausreichend gut ablesbar bleiben.

Software und Ausstattung

Zwar verzichtet Tesoro auf separate Multimedia-Tasten, die Gram SE Spectrum verfügt aber auf einigen Tasten über nützliche Doppelbelegungen, um etwa die Lautstärke zu kontrollieren (lautlos, leiser, lauter) oder Musik zu steuern (Play/Pause, zurück, vor). Ganz so bequem wie mit zusätzlichen Tasten ist das nicht, eine nette Dreingabe aber in jedem Fall. Die mit vier Gummipads auf der Rückseite gegen ein Verrutschen gesicherte Gram SE Spectrum steht – auch dank ihres Eigengewichts von rund 1,2 Kilogramm – sicher auf dem Schreibtisch, selbst in angewinkelter Position ist sie uns in hitzigen Gefechten nicht verrutscht. Die Tastatur wirkt aufgrund ihrer Stahlplatte gleichzeitig nicht nur stabil, sondern auch wertig.

Das unterhalb der Stahlplatte aus Kunststoff gefertigte Gehäuse macht haptisch trotz des günstigeren Materials einen guten Eindruck. Ein abnehmbares, 1,8 Meter langes und mit Stoff ummanteltes Mini-USB-Kabel mit vergoldeten Kontakten rundet die Ausstattung ab. Mithilfe der hauseigenen Software von Tesoro lassen sich unter anderem die Farbspiele nach Belieben verfeinern, Makros zuweisen und die Helligkeit der Beleuchtung variieren. Das funktioniert zuverlässig, jedoch haben sich in der deutschen Übersetzung noch ein paar Fehler eingeschlichen, die im Test für ein paar Lacher sorgten. So wird etwa das englische »Close«, um die Software zu beenden, derzeit noch mit »Nah dran« übersetzt. Das tut dem insgesamt überzeugenden Gesamteindruck der Tastatur aber keinen Abbruch. ★



Die Gram SE Spectrum verfügt über eine weitgehend frei konfigurierbare RGB-Beleuchtung.



Der Vorgänger ohne »SE«-Zusatz setzt auf das gleiche Gehäuse, aber flachere und mit mechanischen Agile-Switches statt der optischen Schalter bestückte Tasten.

GRAM SE SPECTRUM
TASTATUR

Hersteller / Preis	Tesoro / 110 Euro
Tasten	optisch
Verbindung	abnehmbares USB-Kabel (1,8 m)
Beleuchtung	ja, RGB
Höhenverstellung	ja
USB-Hub / Audio-Hub	nein / nein
Makrotasten	nein
Multimedia-Tasten	per Doppelbelegung der F-Tasten

- ⊕ optische Schalter mit präzisem Tippgefühl und klarem Feedback
- ⊕ moderate Lautstärke (rote Switches)
- ⊕ sehr gute Verarbeitung
- ⊕ rutschfest
- ⊕ aufgeräumte Software
- ⊕ abnehmbares USB-Kabel
- ⊕ austauschbare Switches
- ⊖ kein USB-Hub
- ⊖ kein Audio-Hub
- ⊖ keine Handballenauflage
- ⊖ keine separaten Multimedia-Tasten
- ⊖ Sekundärbeschriftung bauartbedingt nicht optimal ausgeleuchtet



High Dynamic Range in PC-Spielen

LOHNT SICH HDR?

Das Schlagwort HDR fällt bei PC-Monitoren und Spielen immer häufiger. Unser Erfahrungsbericht zeigt allerdings, dass auf dem PC vieles mit HDR (noch) nicht rund läuft. Von Nils Raettig

Was HDR (beziehungsweise »High Dynamic Range«) auf dem Papier verspricht, klingt ohne Zweifel sehr gut: Im Vergleich zu Displays mit »Standard Dynamic Range« (beziehungsweise SDR) sollen die Bilder in passenden Medien wie Filmen oder Spielen auf einem HDR-Fernseher oder -Monitor besser dargestellt werden. Möglich machen das unter anderem ein höherer Kontrast- und Farbumfang, die den Fähigkeiten des menschlichen Auges näherkommen – stark vereinfacht ausgedrückt.

Bei unseren jüngsten Praxistests mit HDR in PC-Spielen sind wir aber immer wieder auf Schwierigkeiten gestoßen. Dafür gibt es diverse Gründe, wobei genau diese Vielschichtigkeit aktuell noch eines der größten Probleme von HDR auf dem PC darstellt. Was für Stolpersteine uns genau begegnet sind und ob die Technik in Spielen unserer Erfahrung nach aktuell dennoch einen nennenswert positiven Unterschied ausmachen kann, schildern wir euch in diesem Erfahrungsbericht. Für die Tests haben wir den Samsung C49HG90 (PC-Bildschirm) und den Samsung UE55MU8009 (TV-Gerät) an drei PCs mit verschiedenen Grafikkarten genutzt. Genauere Infos zur Technik und Wirkungsweise von HDR inklusive Grundlagen-Video findet ihr übrigens online in unserem ersten Bericht zu der Technik mit dem Titel »Was ist High Dynamic Range?« (bit.ly/2yyWLVG). Vorab außerdem noch ein wichtiger Hinweis: Auf Systemen mit unterschiedlichen Monitoren (beziehungsweise Fernsehern) und in anderen Titeln kann man durchaus Erfahrungen machen, die von unseren abweichen.

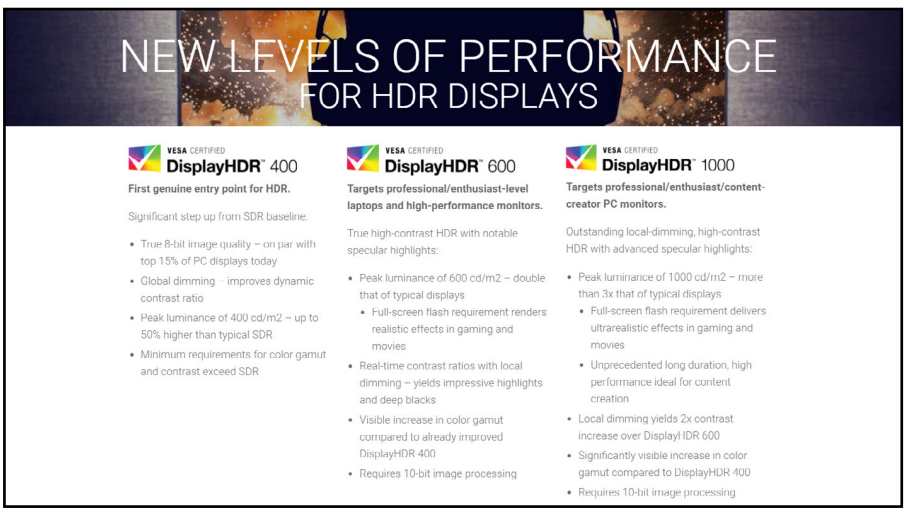
HDR ist nicht gleich HDR

Der erste Stolperstein wartet schon bei der Wahl eines passenden Monitors. Während im TV-Bereich in Form der konkurrierenden Standards HDR10 (auch auf der Playstation 4 Pro und der Xbox One X verfügbar) und Dolby Vision (nicht auf den Konsolen verfügbar) zumindest bestimmte Vorgaben existieren, ist das mit Blick auf PC-Monitore erst seit der Bekanntgabe der neuen VESA-Standards DisplayHDR 400, DisplayHDR 600 und DisplayHDR 1000 Mitte Dezember 2017 der Fall. Die Folge: So mancher Bildschirm, der mit HDR-Fähigkeiten wirbt, unterscheidet sich technisch nicht wirklich nennenswert von herkömmlichen SDR-Displays.
So gibt es aktuell beispielsweise vier Dell-Monitore mit sogenanntem »Dell HDR«, die maximal 16,7 Millionen Farben darstellen können, indem sie ihre native Farbtiefe von 6 Bit pro Farbkanal per »Frame Rate Control« (beziehungsweise »Dithering«) künstlich auf 8 Bit erhöhen. Die neuen VESA-Standards sehen dagegen mindestens eine native Farbtiefe von 8 Bit vor, beim HDR10-Standard mit statischen Metadaten sind es 10 Bit, bei Dolby Vision mit dynamischen Metadaten sogar 12 Bit.

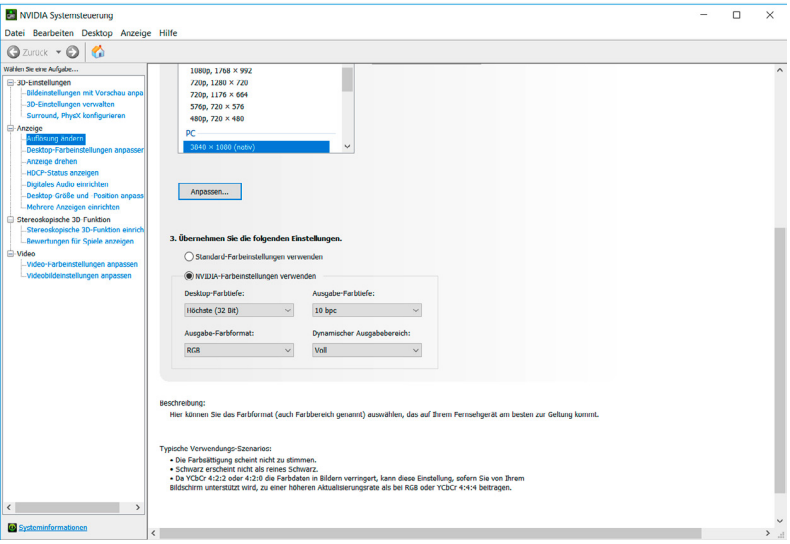
Weitere wichtige Faktoren sind die minimale und die maximale Helligkeit eines Monitors, wobei es in diesem Zusammenhang zwei Probleme gibt. So finden sich in den Datenblättern von Monitoren einerseits oft keine Angaben zu der minimalen Helligkeit. Andererseits unterscheiden die neuen VESA-Standards mit Blick auf die maximale Helligkeit zwischen länger haltbaren Werten für statische Inhalte und kurzzeitig erreichbaren Spitzenwerten in einzelnen Szenen oder Bildbereichen – was die TFT-Hersteller bislang allerdings in der Regel nicht tun.

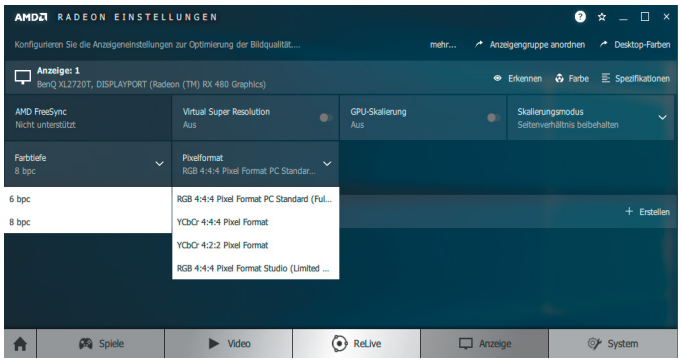
Auch das sogenannte »Local Dimming« ist hilfreich für eine gute HDR-Darstellung. Dadurch kann die Hintergrundbeleuchtung des Monitors in verschiedenen Bereichen unterschiedlich stark eingestellt werden. Im Falle des Samsung C49HG90 ist eine entsprechende Option im Monitormenü aktivierbar, sie macht unserem Eindruck nach aber kaum einen Unterschied. Das dürfte auch an der geringen Zahl von Bereichen für das Local Dimming liegen – laut Samsung gibt es nur acht davon. Zum Vergleich: Der Dell UP2718Q hat 384 dieser Zonen.

Da viele Hersteller von Monitoren, Grafikkarten und PCs an der Ausarbeitung der neuen HDR-Spezifikationen beteiligt waren,



Die Ende 2017 veröffentlichten VESA-Standards für HDR-Monitore dürften interessierten Käufern das Leben im Jahr 2018 deutlich leichter machen.





Die Bilddarstellung (und die maximale Bildwiederholrate) hängt auch davon ab, welche Anzeigeeinstellungen wir im Treiber auswählen. Bei Nvidia (links) können wir unter anderem die Farbtiefe und das Farbformat ändern. Im Treiber von AMD (oben) finden sich ähnliche Einstellungsmöglichkeiten. Generell empfiehlt es sich, eine möglichst hohe Farbtiefe und ein nicht begrenztes Farbformat auszuwählen.

sollten die vorgestellten DisplayHDR-Standards für eine Verbesserung der Situation sorgen. Grundsätzlich empfehlen wir deshalb, beim Neukauf auf Geräte mit einem der neuen Logos zu warten. Der Samsung C49HG90 hat das DisplayHDR-600-Zertifikat nach unseren Tests als einer der ersten Bildschirme erhalten, weitere Monitore könnten bereits auf der CES Anfang Januar 2018 zu sehen sein. Wann genau sie im Handel verfügbar sind, lässt sich allerdings noch schwer abschätzen. Gleiches gilt für die Frage, wie groß die Unterschiede zwischen den drei Standards in der Praxis sein werden – sowohl in Sachen HDR-Darstellung als auch mit Blick auf die Preise.

Wo macht man was an?

Ist der Windows-PC mit einem passenden HDR-Bildschirm verbunden (am besten per HDMI-2.0a- oder per DisplayPort-1.4-Kabel und mit einer AMD-Grafikkarte ab der Polaris-Generation oder einer Nvidia-Grafikarte ab der Maxwell-Generation), reicht das simple Aktivieren im Spiel der Wahl oft leider noch lange nicht aus. So kann es je nach Bildschirm oder Fernseher zunächst nötig sein, High Dynamic Range auf dem entsprechenden Gerät zu aktivieren, wobei die passende Option teilweise alles andere als leicht zu finden ist.

Beim Samsung UE55MU8009 gibt es beispielsweise in den Bildeinstellungen einen »HDR+ Modus«, der laut Beschreibung »automatisch einen optimalen HDR-Effekt entsprechend der Videoquelle einstellen« soll. Mit der eigentlichen Aktivierung von HDR hat das aber nichts zu tun. Dazu müssen wir stattdessen umständlich in den allgemeinen Einstellungen die »Externe Geräteverwaltung« öffnen und dort den Modus »HDMI UHD Color« für jeden einzelnen HDMI-Port manuell aktivieren.

Die nächste Baustelle: Seit dem Fall Creators Update lässt sich HDR auch in den Windows-Einstellungen ein- und ausschalten, wenn ein passender Monitor samt entsprechender Grafikkarte erkannt wird. Im Menü von Call of Duty: World War 2 wird das Aktivieren des HDR-Modus in den Windows-Einstellungen als zwingende Voraussetzung für die Nutzung von HDR genannt, in vielen anderen Spielen ist das dagegen nicht der Fall.

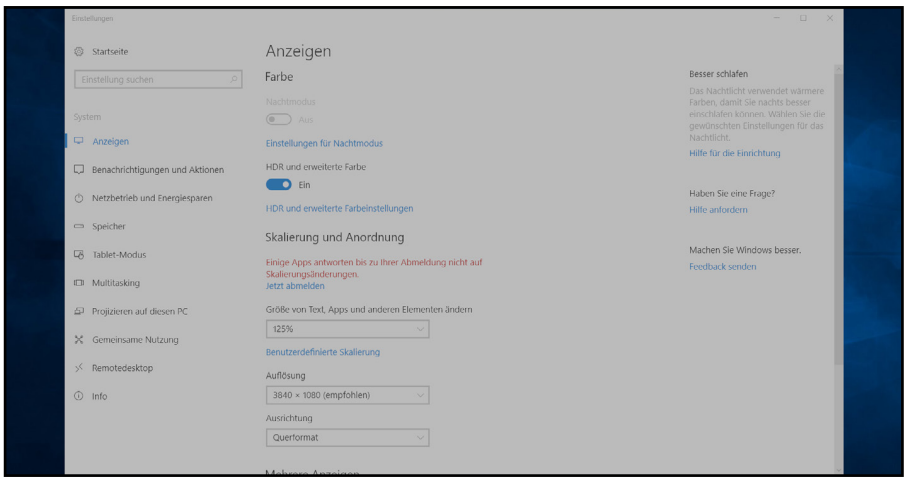
HDR unter Windows, in Spielen & im Treiber

Ob eine Aktivierung des HDR-Modus unter Windows nötig ist oder nicht, ist auch deshalb von Bedeutung, weil die Farbdarstellung auf dem Windows-Desktop in diesem Modus aktuell noch stark verblasst aussieht. Aber selbst, wenn HDR für den Bildschirm und unter Windows 10 aktiviert ist, bedeutet das noch lange nicht, dass es sich auch im Spiel nutzen lässt.

So war die HDR-Option in Call of Duty: WW2 bei all unseren Tests trotz Erfüllen der genannten Voraussetzungen nie auswählbar. Das galt zunächst auch für Hitman, wobei hier der Wechsel zum exklusiven Vollbildmodus geholfen hat. In Call of Duty steht eine entsprechende benannte Option nicht zur Verfügung, hier gibt es nur die Modi »Fenster«, »randloses Fenster« und »Vollbild« (wobei Letzteres meist mit dem exklusiven Vollbildmodus gleichzusetzen ist). Ebenfalls ungünstig: Ist der exklusive Vollbildmodus in Hitman nicht aktiviert, weist uns das Spiel im HDR-Menü nicht auf die einfache Lösung dieses Problems hin. Destiny 2 meint es dagegen zu gut mit uns: Die HDR-Option lässt sich auch bei völliger Abwesenheit von passender Hardware aktivieren – freilich ohne, dass sich die Darstellung ändern würde.

Zu guter Letzt kommen auch noch die Treibereinstellungen von AMD und Nvidia hinzu. Hier stehen teils unterschiedliche Farbformate (RGB, YcBCr), Abtaststufen (4:4:4, 4:2:2, 4:2:0) und auch Farbtiefen (8 Bit, 10 Bit, 12 Bit) zur Wahl. Grundsätzlich sollte es nicht nötig sein, Änderungen daran vorzunehmen, im Falle von Problemen mit der HDR-Darstellung kann es aber helfen, mit verschiedenen Treibereinstellungen zu experimentieren.

Ebenfalls eine wichtige Frage: Welche Spiele unterstützten überhaupt HDR? Laut PC Gaming Wiki sind bislang 24 passende Titel unter Windows erschienen. 2018 folgen mit Anthem, Metro: Exodus und Final Fantasy 15 mindestens drei weitere Titel für den PC, wobei die Zahl im Laufe des Jahres weiter ansteigen dürfte. Gleichzeitig gibt es auch Spiele wie Gears of War 4 oder Ghost Recon: Wildlands, die HDR nur auf den Konsolen, nicht aber auf dem PC unterstützen.



Mit dem Fall Creators Update von Windows 10 ist es möglich, HDR in den Anzeigeeinstellungen zu aktivieren. Das sorgt aber noch für ein deutlich dunkleres und weniger kontrastreiches Bild.

Bildfehler und andere Probleme

Hat man endlich alle Voraussetzungen geschaffen, um HDR in einem Spiel aktivieren zu können, ist leider längst noch nicht alles eitel Sonnenschein. So kam es beim Samsung C49HG90 teilweise vor, dass der



In Battlefield 1 sind mit HDR (links) im hellen Bereich in der Mitte mehr Details zu erkennen, die Farben wirken außerdem etwas weniger satt.



In Destiny 2 nimmt die Farbintensität mit HDR (links) stärker ab als in BF1. In hellen Bereichen können wir auch hier mehr Details ausmachen.



Hitman gehört auch zu den Titeln, die durch HDR (links) gesetztere Farben haben. Die Wolken heben sich gleichzeitig stärker vom Himmel ab.



Während wir das Gebäude im Hintergrund ohne HDR (rechts) kaum erkennen können, wird es mit High Dynamic Range besser sichtbar.

Monitor nach der HDR-Aktivierung nur ein schwarzes Bild angezeigt hat und der Signaleingang immer wieder von »DisplayPort« zu »DisplayPort HDR« wechselte. Hier half nur das kurzzeitige Ausweichen zum Anschluss per HDMI-Kabel. Auch Bildfehler wie ein Flackern oder gar völlig falsche Farbdarstellungen im HDR-Modus sind uns begegnet. Auf einem System war es außerdem trotz aktueller Treiber weder mit einer Radeon RX Vega 64 noch mit einer Radeon RX 580 möglich, HDR unter Windows zu aktivieren – mit einer Radeon RX 480 hat es dagegen kurioserweise geklappt.

Probleme dieser und anderer Art sind uns mit drei verschiedenen Testsystemen sowohl mit dem HDR-Monitor als auch mit dem HDR-Fernseher begegnet. Wir haben aber weniger die Bildschirme, sondern eher die Software (beziehungsweise das Zusammenspiel mit ihr) in Form der Spiele, des Grafikkartentreibers und der Windows-Einstellungen als Fehlerquelle in Verdacht.

Ist das HDR oder kann das weg?

All den geschilderten Problemen zum Trotz konnten wir HDR in den Titeln Battlefield 1, Destiny 2, Hitman, Resident Evil 7 und Shadow Warrior 2 ausprobieren. In Call of Duty: WW2 war HDR dagegen wie bereits geschildert und all unseren Versuchen zum Trotz nie auswählbar. Insgesamt verbessert HDR das Bild bei genauerem Hinsehen tatsächlich meist, weil dank des höheren Kontrastumfangs mehr Details in sehr hellen und in sehr dunklen Bildbereichen erkennbar sind und weil kurzzeitig besonders helle Szenen wie etwa Explosionen intensiver aussehen.

Die Farben wirken gleichzeitig meist auch weniger kräftig, was man auf den ersten Blick nicht unbedingt als eine Verbesserung der Optik wahrnimmt. Das dürfte zwar realistischer sein als die oft recht knallige und bunte Farbdarstellung in Spielen, dieser Aspekt der HDR-Umsetzung erfordert allerdings etwas Eingewöhnungszeit (siehe auch die Vergleichsbilder). Die fps sind durch die Aktivierung von HDR nur geringfügig gesunken, allerdings hatten wir teilweise den Eindruck, dass sich die Eingabeverzögerung etwas erhöht. Nachmessen und durch harte Fakten belegen können wir das zum aktuellen Zeitpunkt aber nicht.

Bitte bedenkt übrigens beim Betrachten der Vergleichsfotos, dass sich der tatsächliche Unterschied zwischen SDR und HDR auf diesem Weg nur bedingt darstellen lässt. Unserer Einschätzung nach vermitteln die Fotos aber durchaus einen guten Eindruck von den Differenzen in der Realität. Ebenfalls zu bedenken: Eine gute HDR-Darstellung lässt sich vermutlich nicht einfach per Knopfdruck erreichen, hier dürften auch die Spieleentwickler gefragt sein. Durch das altbekannte Henne-Ei-Problem stellt sich allerdings die Frage, inwiefern es sich für sie lohnt, Zeit in eine gute HDR-Darstellung zu investieren.

Zur zusätzlichen Motivation spielt die HDR-Unterstützung von Konsolen wie der PS4 Pro und der Xbox One X einerseits eine wichtige Rolle. Andererseits haben es die Entwickler auf dem PC aber mit teils von HDR10 abweichenden Vorgaben bei den VESA-Standards zu tun. Immerhin dürften die neuen Standards für mehr Klarheit bei potenziellen Käufern eines Monitors und damit auch für eine höhere Investitionsbereitschaft sorgen. Unterm Strich können wir zum jetzigen Zeitpunkt aber aufgrund unserer bisherigen Erfahrungen nicht dazu raten, sich auf das Abenteuer High Dynamic Range auf einem Windows-PC einzulassen. ★



Nils Raettig
@nraettig

Ich bin wirklich froh, mich bislang nur beruflich mit dem Thema HDR auf dem PC auseinandersetzen zu müssen. Hätte ich mir privat einen passenden Monitor oder Fernseher angeschafft, wäre mein Ärger über all die im Artikel geschilderten Probleme vermutlich noch größer gewesen. Zugegeben, nicht jeder muss zwingend ähnliche Schwierigkeiten erleben, und die allerbesten und teuersten HDR-Monitore haben wir für die Tests auch nicht verwendet. Meinem Eindruck nach ist die Zahl der vorhandenen Baustellen aber sowohl mit Blick auf die Software als auch in Sachen Hardware noch zu groß, als dass ich in ein entsprechendes HDR-Display investieren wollen würde. Erschwerend hinzu kommt die Tatsache, dass HDR zumindest in den von mir getesteten Spielen keinen entscheidend großen Unterschied ausmacht.

LC-POWER

LIGHTHOUSE
Gaming 991B



114,90 €
Art. Nr. 230044

- Mainboard-Tray für Kabelmanagement
- Gehäuse innen schwarz lackiert
- inklusive vier 120mm-RGB-Gehäuselüfter (mit einstellbaren Farben)
- bis zu sieben Gehäuselüfter montierbar (Lüfter optional erhältlich)
- Radiator bis zu 360 mm montierbar (Radiator optional erhältlich)
- Netzteil unten montierbar (Netzteil optional erhältlich)
- Staubfilter unter der Netzteilposition
- leichte Demontage des Staubfilters
- Seitenteile & Frontpanel aus Hartglas

K&M COMPUTER
gut beraten.

www.kmcomputer.de

Berlin-Charlottenburg
Bismackstraße 8 | 10625 Berlin
Berlin-Mitte
Alexanderstraße 3 | 10178 Berlin
Bremen
Faulenstraße 38 | 28195 Bremen
Bremen Habenhausen
Ernst-Buchholz-Straße 3 | 28279 Bremen
Düsseldorf
Am Wehrhahn 76 | 40211 Düsseldorf
Dortmund
Kampstraße 80 | 44137 Dortmund
Duisburg
Max-Peters-Straße 6 | 47059 Duisburg
Essen
Vereinstraße 14 | 45127 Essen
Hamburg
Fühlsbüttler Straße 324 | 22307 Hamburg
Hamburg Eimsbüttel
Fruchtallee 83 | 20259 Hamburg
Hamburg-City
Beim Strohhause 20 | 20097 Hamburg
Hannover
Lange Laube 8 | 30159 Hannover
Köln
Hohenstaufenring 10 | 50674 Köln
Kaiserslautern
Merkurstraße 49 | 67663 Kaiserslautern
Kassel
Kurt-Schumacher-Str. 13 | 34117 Kassel
Kiel
Gutenbergstraße 1 | 24223 Kiel
Leipzig
Ehrensteinstr. 49 | 04105 Leipzig
München
Nordendstraße 23 | 80801 München
Mannheim
Casterfeldstraße 142-144 | 68199 Mannheim
Nürnberg
Willy-Brandt-Platz 20 | 90402 Nürnberg
Stuttgart
Gutenbergstraße 68-70 | 70176 Stuttgart
Wiesbaden
Alte Schmelze 21 | 65201 Wiesbaden
Wuppertal
Friedrich Ebert Straße 90 | 42103 Wuppertal

SCHWANTHALER COMPUTER

www.schwanthaler-computer.de

München
Schwanthalerstr. 21 | 80336 München

BORA COMPUTER

www.bora-computer.de

Aachen Boxgraben
Boxgraben 86 | 52064 Aachen
Aachen Templergraben
Templergraben 27 | 52062 Aachen
Düren
Arnoldsweilerstraße 9-11 | 52351 Düren
Leverkusen
Dönhoff Str. 39 | 51373 Leverkusen
Mönchengladbach
Friedrich Ebert Straße 53-55
41236 Mönchengladbach

EINKAUFSFÜHRER

Intels Coffe-Lake-CPUs mit sechs Kernen wie der Core i5 8400 und der i7 8700K sind etwas besser verfügbar als im Dezember, aber immer noch zu teuer im Vergleich zu AMDs Ryzen-CPUs, sodass wir die Intel-Prozessoren (noch) nicht empfehlen. Vor allem aber Grafikkarten ab 200 Euro aufwärts sind zum Jahreswechsel durch die Bank spürbar teurer geworden, sodass sich die Preise unserer Selbstbau-PCs ebenfalls nach oben bewegen.

Legende

NEU	Markiert Neuzugänge.
UPDATE	Kennzeichnet Preis- oder Positionsänderungen.
bit.ly	Über die bit.ly-Links kommt ihr direkt zum Test- oder Preisvergleich des Produkts auf GameStar.de.

Auf DVD: Browser-Plug-In GameStar-Sparberater

Mehr Bestenlisten unter GameStar.de/hardware/bestenlisten

Alle Hardware-Tests unter GameStar.de/hardware/tests

Die besten Selbstbau-Spielerechner



500-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel 1151 UPDATE	
Intel Pentium G4600	75 €
Prozessorkühler	
beim Prozessor mitgeliefert	0 €
Mainboard Sockel 1151	
MSI B250M Pro-VDH	65 €
Arbeitsspeicher (DDR4-2400) UPDATE	
Crucial Ballistix Sport LT 8,0 GByte Kit	95 €
Grafikkarte (4,0 GByte VRAM) UPDATE	
Zotac Geforce GTX 1050 Ti Mini	155 €
Festplatte	
Western Digital WD Blue 1,0 TByte	50 €
SSD	
keine	0 €
Gehäuse	
Bitfenix Neos	40 €
Netzteil	
be Quiet! Pure Power 10 400 Watt	55 €
GESAMTPREIS	**535 €**
Schnelle SSD	**+90 €**
Crucial MX300 275 GByte	90 €
Schnellere Grafikkarte	**+135 €**
Palit Geforce GTX 1060 StormX 6G	290 €

Fazit Flotter Spiele-PC für wenig Geld, der mit allen aktuellen Titeln fertig wird. Dank etablierter Standards auch zukünftig leicht aufzurüsten.

Preis/Leistung Sehr gut



1.000-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel AM4 UPDATE	
AMD Ryzen 5 1600 Boxed	190 €
Prozessorkühler	
EKL Alpenföhn Sella	25 €
Mainboard Sockel AM4 UPDATE	
ASRock AB350 Pro4	90 €
Arbeitsspeicher (DDR4-3000) UPDATE	
Crucial Ballistix Tactical 16,0 GB Kit	200 €
Grafikkarte (6,0 GByte VRAM) UPDATE	
Palit Geforce GTX 1060 StormX	290 €
Festplatte	
Western Digital WD Blue 1,0 TByte	50 €
SSD	
Crucial MX300 275 GByte	90 €
Gehäuse	
Fractal Design Core 2500	55 €
Netzteil	
be Quiet! Pure Power 10 500 Watt	70 €
GESAMTPREIS	**1.060 €**
Achtkern-CPU	**+100 €**
Ryzen 7 1700	290 €
Größere SSD	**+50 €**
Crucial MX300 525 GByte	140 €

Fazit Schneller Spielerechner mit überragendem Preis-Leistungs-Verhältnis, mit dem ihr bestens gewappnet seid für aktuelle und zukünftige Spiele.

Preis/Leistung Sehr gut



1.350-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel AM4 UPDATE	
AMD Ryzen 5 1600 Boxed	190 €
Prozessorkühler	
EKL Alpenföhn Ben Nevis Advanced	30 €
Mainboard Sockel AM4 UPDATE	
ASRock AB350 Pro4	90€
Arbeitsspeicher (DDR4-3000) UPDATE	
Crucial Ballistix Tactical 16,0 GB Kit	200 €
Grafikkarte (8,0 GByte VRAM) NEU	
MSI Geforce GTX 1070 Gaming X 8G	470 €
Festplatte	
Western Digital WD Blue 1,0 TByte	50 €
SSD UPDATE	
Crucial MX300 525 GByte	150 €
Gehäuse	
Corsair Carbide Series 300R	80 €
Netzteil	
be Quiet! Straight P. 10 CM 500 Watt	100 €
GESAMTPREIS	**1.360 €**
Größere SSD	**+125 €**
Crucial MX300 1,0 TByte	265 €
Schnellere Grafikkarte	**+80 €**
Palit Geforce 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	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Radeon HD 7000	HD 7770, HD 7790, HD 7850, HD 7870	HD 7950, HD 7950 Boost, HD 7970 GHz	
Geforce 600 / 700	GTX 650 Ti, GTX 750 Ti, GTX 660, GTX 660 Ti	GTX 760, GTX 770, GTX 780, GTX 780 Ti	
Radeon R7 / R9 2XX	R7 265, R7 270, R7 270X, R7 280	R9 280X, R9 290, R9 290X	
R7 / R9 3XX / Fury	R7 360, R7 370, R9 380	R9 380X, R9 390, R9 390X, R9 390X	R9 Fury
Geforce 900		GTX 950, GTX 960, GTX 970	GTX 980, GTX 980 Ti
RX 400/500/Vega	RX 550	RX 460, RX 560, RX 470, RX 580 4GB	RX 580 8GB, Vega 56, Vega 64
Geforce 1000		GTX 1050, GTX 1050 Ti, GTX 1060 3GB	GTX 1060 6GB, GTX 1070(Ti), GTX 1080, GTX 1080 Ti

Prozessoren	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Athlon II / Phenom II	X2 555, X3 720, X4 925, X4 965	X4 980, X6 1100T	
FX	4100, 4170	6100, 6300, 8120, 8350	
AMD Ryzen		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
Core i »Haswell-R.«		i5 4460, i5 4590	i5 4690K, i7 4790, i7 4790K
Core i »Skylake«		i5 6400, i5 6500	i5 6600, i7 6600K, i7 6700K
Core i »Kaby Lake«	Pentium G4560	i5 7400, i5 7500	i5 7600, i5 7600K, i7 7700K, i7 8700K

Leistungsindex

Der Grafikkarten-Prozessor-Index ordnet Grafikchips und CPUs nach ihrer Spieleleistung. Ab der Mittelklasse könnt ihr moderne Titel meist problemlos spielen. Maximale Grafikdetails sind bei grafisch anspruchsvollen Titeln in der Regel erst ab der gehobenen Mittelklasse oder dem High-End-Segment möglich.



GRAFIKKARTEN
BIS 250 EURO

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Gigabyte GTX 1060 G1 Gaming 3G UPDATE
▸ 250 € ▸ 12/2016 ▸ bit.ly/2gTH2Jh
sehr schnell, leise / Geforce GTX 1060 / 3,0 GByte

KFA² Geforce GTX 1060 OC UPDATE
▸ 220 € ▸ – ▸ bit.ly/2wU11mp
schnell, kaum hörbar / Geforce GTX 1060 / 3,0 GByte

Gigabyte GTX 1050 Ti G1 Gaming
▸ 190 € ▸ online ▸ bit.ly/2gTH0Rg
schnell, sehr leise / Geforce GTX 1050 Ti / 4,0 GByte

Sapphire Pulse Radeon RX 560 UPDATE
▸ 135 € ▸ online ▸ bit.ly/2hyHWvH
recht schnell, leise / Radeon RX 560 / 4,0 GByte

Palit GTX 1050 StormX
▸ 120 € ▸ – ▸ bit.ly/2wVYjs3
flott, leise / Geforce GTX 1050 / 2,0 GByte



GRAFIKKARTEN
AB 250 EURO

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Zotac Geforce GTX 1080 AMP! UPDATE
▸ 570 € ▸ – ▸ bit.ly/2fQY2Rf
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

Palit Geforce GTX 1070 Dual UPDATE
▸ 470 € ▸ online ▸ bit.ly/2xwez7b
extrem schnell, leise / GTX 1070 / 8,0 GByte

Palit Geforce GTX 1060 Dual UPDATE
▸ 295 € ▸ – ▸ bit.ly/2gTCDWE
sehr schnell, leise / GTX 1060 / 6,0 GByte



PROZESSOREN

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

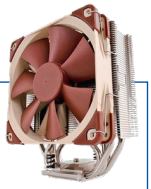
AMD Ryzen 7 1700X
▸ 310 € ▸ online ▸ bit.ly/2xFI470
8 Kerne / 3,4 – 3,8 GHz / SMT 16 Threads / freier Multi / AM4

Intel Core i7 8700K UPDATE
▸ 400 € ▸ 12/2017 ▸ –
6 Kerne / 3,7 – 4,7 GHz / SMT 12 Threads / freier Multi / S1151

AMD Ryzen 5 1600X UPDATE
▸ 210 € ▸ 06/2017 ▸ bit.ly/1YfP1k2
6 Kerne / 3,6 – 4,0 GHz / SMT 12 Threads / freier Multi / AM4

Intel Core i5 8400 UPDATE
▸ 230 € ▸ online ▸ –
6 Kerne / 2,8 – 4,0 GHz / S1151

Intel Pentium G4600 UPDATE
▸ 75 € ▸ online ▸ bit.ly/2fqd5dRo
2 Kerne / 3,6 GHz / SMT 4 Threads / S1151



CPU-KÜHLER

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Noctua NH-U12S SE-AM4
▸ 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
▸ 30 € ▸ – ▸ bit.ly/108Fk9e
Clip-Befestigung für AM4, leise

EKL Ben Nevis Advanced
▸ 30 € ▸ – ▸ bit.ly/2y7TYaa
günstig, kompakt, gute Kühlleistung, laufruhig

Arctic Cooling Freezer 13
▸ 25 € ▸ – ▸ bit.ly/13cs0vq
günstig, deutlich besser und leiser als die Boxed-Kühler



MÄUSE
BIS 50 EURO

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Logitech G402 Hyperion Fury
▸ 45 € ▸ online ▸ bit.ly/1yHC8Vd
Optisch 4.000 dpi, interner Speicher, nur rechte Hände

Logitech G403 Prodigy
▸ 50 € ▸ online ▸ bit.ly/2xKcBQs
Optisch 12.000 dpi, sehr hochwertige Tasten, nur rechte Hände

Cooler Master CM Storm Alcor
▸ 40 € ▸ – ▸ bit.ly/2g5nH5T
Optisch 4.000 dpi, sieben Tasten, nur rechte Hände

Sharkoon Drakonia Black
▸ 35 € ▸ online ▸ bit.ly/1DmgoRw
Laser 8.700 dpi, Gewichte, Makros, nur rechte Hände

A4Tech XL-747H
▸ 25 € ▸ online ▸ bit.ly/1GjtWeG
Laser 3.600 dpi, Gewichte, nur rechte Hände



MÄUSE
AB 50 EURO

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Logitech G603 Lightspeed
▸ 70 € ▸ – ▸ bit.ly/2hzixSJ
Optisch 12.000 dpi, kabellos, nur rechte Hände

Razer Deathadder Chroma UPDATE
▸ 75 € ▸ online ▸ bit.ly/1wHEkfd
Optisch 10.000 dpi, RGB-Beleuchtung, nur rechte Hände

Logitech G502 Proteus Spectrum UPDATE
▸ 65 € ▸ online ▸ bit.ly/1BnWII
Optisch 12.000 dpi, Gewichte, Profile, nur rechte Hände

Zowie FK1
▸ 65 € ▸ – ▸ bit.ly/1W4SH6c
Optisch 3.200 dpi, gute Verarbeitung, beide Hände

Steelseries Rival 300
▸ 55 € ▸ – ▸ bit.ly/1IlHYsp
Optisch 6.500 dpi, gummierte Oberfläche, nur rechte Hände



TASTATUREN

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

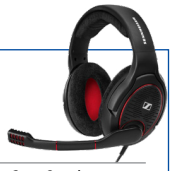
Logitech G810
▸ 115 € ▸ online ▸ bit.ly/1uvioDE
mechanisch (Romer-G), Multimedia-Tasten, RGB

Steelseries Apex M500 UPDATE
▸ 90 € ▸ - ▸ bit.ly/2GYTOZx
mechanisch (MX rot), Makros, Profile

Cherry MX-Board 3.0
▸ 65 € ▸ online ▸ bit.ly/1Bo2Hwl
mechanisch (MX nach Wahl), halbhoher Hub, MM-Tasten

Logitech G105
▸ 50 € ▸ online ▸ bit.ly/1yZVfbJ
Rubberdome, Profile, Makros, keine Multimedia-Tasten

Sharkoon Skiller Mech SGK1
▸ 50 € ▸ online ▸ bit.ly/2fRtzc9
mechanisch (Kailh nach Wahl), Beleuchtung, Auflage



HEADSETS

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Sennheiser Game One UPDATE
▸ 155 € ▸ online ▸ bit.ly/2ylrxg2
Stereo, offene Bauweise, extrem komfortabel

Creative Sound BlasterX H5 TE UPDATE
▸ 75 € ▸ online ▸ bit.ly/2cDg3lH
Stereo, halboffene Bauweise, Smartphone-Option

Kingston HyperX Cloud II
▸ 80 € ▸ online ▸ bit.ly/1zXX3QT
Stereo, geschlossen, USB (opt.), sehr komfortabel

Lioncast LX 50
▸ 60 € ▸ online ▸ bit.ly/40pGHiy
Stereo, geschlossen, guter Klang, Mikro abnehmbar

Logitech G231
▸ 50 € ▸ – ▸ bit.ly/2wV0Ozq
Surround, geschlossen, solider Klang



MONITORE

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Asus ROG Swift PG348Q
▸ 1.100 € ▸ online ▸ bit.ly/85yTSSd
34 Zoll / 3440x1440 / 100 Hz / IPS-Panel / G-Sync

Asus MG279Q
▸ 560 € ▸ – ▸ bit.ly/1MebF5H
27 Zoll / 2560x1440 / 144 Hz / IPS-Panel / FreeSync

Samsung U28E590D UPDATE
▸ 310 € ▸ – ▸ bit.ly/2xFG0uP
28 Zoll / 3840x2160 / 60 Hz / TN-Panel / FreeSync

AOC g2460Fq
▸ 235 € ▸ – ▸ bit.ly/1NzFzmB
24 Zoll / 1920x1080 / 144 Hz / TN-Panel

Iiyama ProLite X2483HSU B3
▸ 155 € ▸ – ▸ bit.ly/2xFWI5W
24 Zoll / 1920x1080 / 75 Hz / MVA-Panel



SSDS

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Samsung SSD 850 Pro UPDATE
▸ 215 € ▸ 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 UPDATE
▸ 90 € ▸ online ▸ bit.ly/1GhnNQ2
SATA3 / 250 GByte / Wartungs-, Klon-Tool / 5 Jahre Garantie

Crucial MX300 UPDATE
▸ 90 € ▸ – ▸ bit.ly/1LAj5gL
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 S Wireless
▸ 45 € ▸ – ▸ bit.ly/2xL6cVI
präzise, angenehme Oberflächen, kabellos per Bluetooth

Microsoft Xbox One Controller
▸ 45 € ▸ online ▸ bit.ly/1wjNyLt
präzise, Force-Feedback-Trigger bislang funktionslos, Kabel



LENKRÄDER

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Logitech Driving Force G920
▸ 220 € ▸ – ▸ bit.ly/2gfdtmN
sehr präzise, umfangreiche Ausstattung, gut verarbeitet

Logitech Driving Force GT
▸ 205 € ▸ 08/10 ▸ bit.ly/1AkQA2c
präzise, starkes Force Feedback



SOUNDKARTEN

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Creative Sound Blaster ZxR
▸ 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



JOYSTICKS

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

Thrustmaster T.16000M HOTAS
▸ 115 € ▸ – ▸ bit.ly/2g4bnle
sehr präzise, vielseitig anpassbar, separate Schubkontrolle

Logitech Extreme 3D Pro
▸ 45 € ▸ – ▸ bit.ly/1tFXyK0
sehr präzise und viele Funktionen, Schubkontrolle an der Basis

GameStar PLUS



Dein GameStar Podcast
Noch mehr Insiderwissen

Wir blicken zurück auf ein Jahr voller spannender Gespräche über Lootboxen, Rollenspiele, Mikrotransaktionen und so viel mehr. Alle bisherigen 48 Folgen findest du hier: **www.gamestar.de/podcast**
Jede 2. Folge ist exklusiv für unsere Plus-Abonnenten.



Folge 13:
Rollenspiele – Der schleichende Tod eines großartigen Genres

Die Releases von The Witcher 3 und Fallout 4 sind lange her. Dimi und Maurice diskutieren über den überraschenden Verfall eines ihrer liebsten Genres.



Plus-Folge 8:
Wird die GameStar immer schlimmer?

Oder: Wie wir mit negativen Kommentaren umgehen – und woher sie kommen.
Micha, Maurice und Dimi beziehen Stellung.



Folge 20:
Wolfenstein und die Zensur – Darf man den Holocaust ausklammern?

Im deutschen Wolfenstein 2 fehlen alle Hinweise auf den Holocaust. Geht das?
Christian Schiffer & Petra Schmitz sind hier unterschiedlicher Meinung.

NEU
Podcast für unterwegs – Dank RSS-Feed können sich jetzt auch GameStar Plus Mitglieder alle öffentlichen und alle Plus-exklusiven Folgen automatisch auf ihr Smartphone oder ihren Tablet-PC laden.

Jeden Samstag eine neue Folge: **www.gamestar.de/podcast**

GAMESTAR ERKLÄRT DIE WELT

Genau wie die Realität wird auch unser Spiele-Hobby immer komplexer. Wäre doch super, wenn da mal jemand mit leicht verständlichen Visualisierungen und Diagrammen Durchblick verschaffen könnte. Bitteschön! Von Markus Schwerdtel und Michael Graf

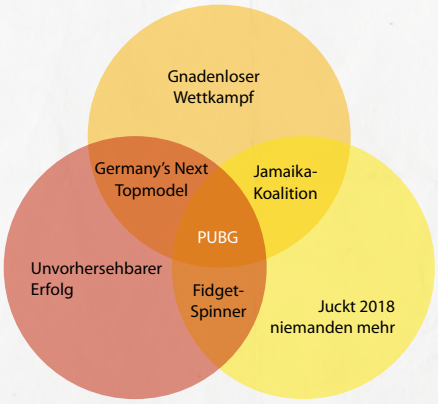
Gelddruckmaschine

Lootboxen



Das Spiel des Jahres

PUBG



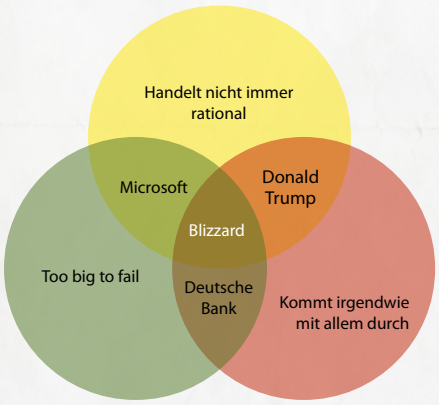
Heimliche Helden

Indie-Entwickler



Unkaputtbar

Blizzard



Olympische Disziplin

E-Sport



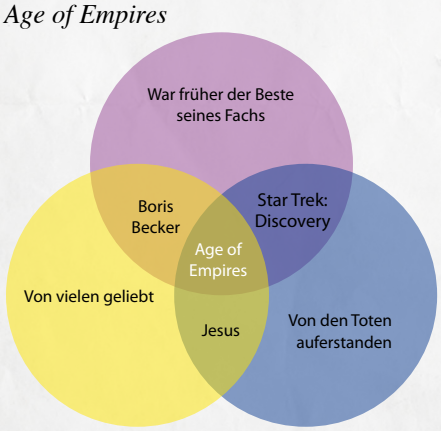
Harte Burschen

GameStar-Redakteure



Alterspräsident

Age of Empires



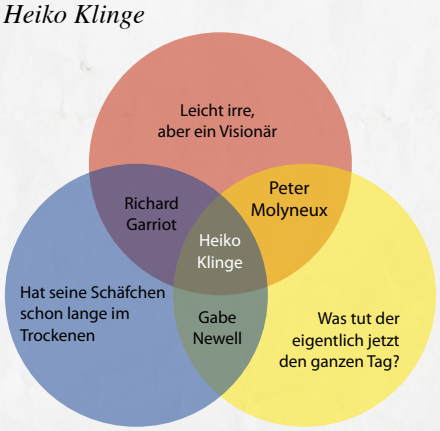
Groschengrab

Star Citizen



Graue Eminenz

Heiko Klinge



Für die Venn-Diagramme haben wir uns vom SZ-Magazin und dessen Rubrik »Gefühlte Wahrheit« inspirieren lassen. Danke!

Die GameStar-Ausgabe 03/2018 erscheint am 21. Februar 2018.









1 Kingdom Come: Deliverance TEST

Endlich ist es so weit: Wir erwarten die Mischung aus Mittelalter-Simulation und Rollenspiel zum Test.

2 Sea of Thieves PREVIEW

Trinkt aus, Piraten, yo-ho! In der Preview machen wir die Weltmeere unsicher.

3 The Crew 2 PREVIEW

Ausführliche Probefahrt: Ubisofts Online-Renn-Rollenspiel braust in die zweite Runde.

4 Civilization 6: Rise & Fall TEST

Das Addon zur Rundenstrategie verspricht mehr Dynamik, mehr Herausforderungen, mehr Tiefgang.

webedia. GAMING WITH PASSION GameStar

IMPRESSUM

Verlag	Webedia Gaming GmbH Ridlerstraße 55 • 80339 München Tel.: 089 / 244 136 600 E-Mail: info@gamestar.de
Geschäftsführer	Nicolas John – 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 Gesellschafter der Webedia Gaming GmbH sind die Mehrheitsgesellschafter Webedia GmbH, (Amtsgericht Charlottenburg, HR B 114531 B), sowie PietSmiet Holding GmbH, (Amtsgericht Köln, HR B 84294) und die Connected 4 Media GmbH (Amtsgericht München, HR B 218234)
Adresse	Webedia Gaming GmbH Ridlerstraße 55 • 80339 München Tel.: 089 / 244 136 600
Druck und Beilagen	LSC Communications Europe Sp. z o.o., ul. Obr. Modlina 11 • 30-733 Kraków, Technicolor Polska Sp. z o.o., Prografix Sp. z o.o.

REDAKTION

Redaktion GameStar	Anschrift des Verlags Tel.: 089 / 244 136 600, E-Mail: info@gamestar.de
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.), Philipp Elsner, Daniel Feith, Dimitry Halley, Michael Herold, Stefan Köhler, Christoph Liedtke, Michael Obermeier, Nils Raettig, Johannes Rohe, Robin Rüther, Kai Schmidt, Stefan Seiler, Christian Schneider, Maurice Weber
Director Business Development	Daniel Visarius
Medien-Produktion	Christoph Klapetek (ltd.), Alexander Beck, Sascha Mutschler, Natascha Becker, Johannes Hanisch
Layout und Design	Sigrun Rüb (ltd.), Eva Beck, Christian Müller
Redaktionsassistenz	Alexandra Lehner, Nicole Zeugner
Lektorat	Bettina Wilding
Freie Mitarbeiter	Benjamin Braun, Benjamin Danneberg, Martin Deppe, Harald Fränkel, Manuel Fritsch, Heinrich Lenhardt, Gunnar Lott, Dom Schott
Fotos	Uwe Miethe, Petra Schmitz (Pressematerial ausgenommen), www.fotolia.de
Einsendungen	Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datensystemen ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.
Haftung	Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virenscanner zu prüfen.

ABO-SERVICE

Service	Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH Postfach 810580, 70522 Stuttgart Telefon: 0711/72 52 -275, Fax: -377 Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15 E-Mail: kundenservice@gamestar.de
Jetzt bestellen	www.gamestar.de/shop XL-Version (2 DVDs): Inland: 74,50 € (Studenten: 69,– €) Österreich und sonstiges Ausland: 89,– € (Studenten: 79,– €) Schweiz: 129,– SFR (Studenten: 109,– SFR) Preise jeweils inklusive Versand. Preise und Versand in Nicht-EU-Länder auf Anfrage. Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).
Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten	Postbank Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70, IBAN: DE43 6001 0070 0000 3117 04, BIC: PBNKDEFF
Vertrieb Handelsauflage	MZV GmbH & Co. KG Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113 E-Mail: info@mzv.de Web: www.mzv.de
ISSN-Nummern	DVD XL: ISSN 2193-4894, DVD: ISSN 1610-6547, Magazin: ISSN 1610-6520, PDF: ISSN 2193-4886
Erscheinungsweise:	GameStar erscheint monatlich.

ANZEIGEN

Anzeigen GameStar	Anschrift der Redaktion
Ansprechpartner	Ralf Sattelberger (ltd.) (-730) Pia Aschenbrenner (-750), Dominik Buhmann (-731), Martin Schmaus (-735), Christoph Walter (-734)
Anzeigenpreise	Es gilt stets die Preisliste unter www.webedia-group.de
Zahlungsmöglichkeiten	HypoVereinsbank München
Erfüllungsort, Gerichtsstand	IBAN: DE17 7002 0270 0015 6610 67 SWIFT: HYVEDEMMXXX 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

Lest die digitale GameStar schon einige Tage vor offiziellem Erscheinungstermin



In unserem Medienhaus erscheinen auch diese Magazine:

GAMEPRO
www.gamepro.de

GameStar BLACK Edition

CASEKING.de

präsentiert

15 JAHRE CASEKING

WIR DANKEN ALLEN LESERN DER GAMESTAR



Feiert mit uns!

Ab dem 15. Januar mit täglich neuen Verlosungen mit allen unseren Partnern aus der Hardware-Welt.

King Mod Systems XV Edition

In einer exklusiven Sonderedition des Gehäuses Evolv High Flow, das wir in Zusammenarbeit mit dem Hersteller Phanteks entwickelt haben.

- AMD Ryzen 7 1800X
- ZOTAC GeForce GTX 1080 Ti AMP! Extreme Edition
- Ballistix Sport 16-GB DDR4-2666 RAM
- Crucial MX300 275-GB SSD

XV JAHRE CASEKING SEIT MMIII

DIE KING MOD SYSTEMS XV EDITION WIRD IN LIMITIERTEN STÜCKZAHLEN ZU EINEM SENSATIONELLEN PREIS ERHÄLTLICH SEIN.

Mehr Informationen unter: caseking.de/15jahre

ZOTAC® RYZEN BALLISTIX™

Caseking GmbH, Gaußstr. 1, 10589 Berlin eMail: info@caseking.de tel. bestellen: 030 52 68 473 00 www.caseking.de

Alle Preisangaben inkl. 19% MwSt., exkl. Versandkosten. Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Intel, das Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, und Core Inside sind Marken der Intel Corporation in den USA und anderen Ländern.

*Finanzierung gültig für alle Caseking PC-Systeme.
Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehnsbetrag von 499,90€. Effektiver Zins von 9,9% bei einer Laufzeit von 24 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 9,5% p. a. Bonität vorrausgesetzt. Partner ist die Targobank. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

msi®

intel CORE i7 7th Gen



MSI GE73VR 7RF RAIDER
SFT 09/2017
TESTURTEIL SEHR GUT
NOTE 1,2

GAMING AUF DER ÜBERHOLSPUR

GE63/73 Raider

3ms 120Hz — 120-Hz-Panel für ruckelfreies Gameplay

Cooler Boost 5 — Starkes und leises Kühlsystem

GIANT SPEAKER — Dynaudio High-End-Sound

PER KEY RGB — RGB-Einzeltastenbeleuchtung

KILLER DOUBLESHOT PRO — Beschleunigtes Online-Gaming

| Intel® Core™ i7 Prozessor der siebten Generation | Windows 10 Home | Neueste GeForce® GTX 1070 / GTX 1060 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, computeruniverse, comtech, Conrad Electronic, Cyberport, Easynotebooks.de, Euronics, Expert, Hardwarecamp24.de, MediaMarkt, Notebook.de, notebooksbilliger.de, one.de, Otto.de, Saturn

ÖSTERREICH » Conrad, cyberport.at, e-tec.at, MediaMarkt.at, Saturn.at

WWW.MSI.COM

Spezifikationen modellabhängig. Intel, das Intel-Logo, Intel Inside, Intel Core und Core Inside sind Marken der Intel Corporation oder ihrer Tochtergesellschaften in den USA und/oder anderen Ländern.

TRUE GAMING