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

Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

MÄRZ 03/2018



SKILLER SGH2

STEREO GAMING HEADSET

Sharkoon



KLANGVOLLES HIGHLIGHT

USB-HEADSET

50-MM-PREMIUM LAUTSPRECHER

LED-BELEUCHTUNG

- USB-Headset in geschlossener Bauweise
- 50-mm-Premium-Lautsprecher bieten tiefe Bässe und kristallklare Höhen
- Blaue LED-Beleuchtung der Ohrmuscheln
- Gefederte Kopfbandaufhängung für optimalen Sitz und Tragekomfort
- Bequeme, extra-große Ohrpolster
- Leicht erreichbarer Lautstärkeregler an der linken Ohrmuschel

tom's HARDWARE EDITOR RECOMMENDED 2018

VIDEO

www.sharkoon.de

DVD-Inhalt 03/2018

DVDs und Vollversion sind nur Teil der GameStar-XL-Ausgabe 03/2018.

VOLLVERSION

GRAND AGES: MEDIEVAL

In der Echtzeitstrategie übernehmt ihr die Rolle eines Siedlungsvorstehers im Jahr 1050 n. Chr. Ihr entwickelt Technologien, baut neue Gebäude, erweitert euer Territorium und bekämpft Feinde. Außerdem müsst ihr mit Naturkatastrophen zurechtkommen und Handelsrouten erstellen, der kluge Warenaustausch zwischen verschiedenen Städten gehört zu den wichtigsten Beschäftigungen. Statt um Total War geht's hier also ums richtige Wirtschaften. Den Key für das Spiel findet ihr auf der beiliegenden Codekarte weiter hinten im Heft.



PROGRAMME/ DATEN / VIDEOS

PREVIEWS

Civilization 6: Rise and Fall

Metal Gear Survive

Ni No Kuni 2

Age of Empires: Wars of Liberty

TESTS

Resident Evil 7: Gold Edition

Subnautica

SPECIALS

Rückblick 03/08

Legendär schlecht:
Winter Olympiad 88

Hall of Fame: Dune 2

GameStars 2017:
Das PC-Spiel des Jahres

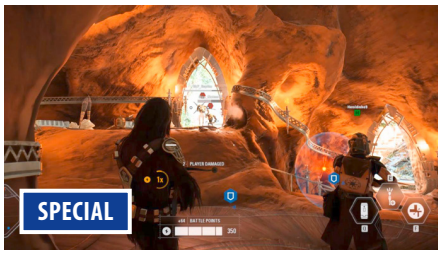
Star Wars:
Battlefront 2 – Eine Bestandsaufnahme

DVD-HIGHLIGHTS



SUBNAUTICA

Johannes erklärt, warum er sich zum Überleben ausgerechnet in eine feindliche Unterwasserwelt begibt.



STAR WARS: BATTLEFRONT 2

Dimitry nimmt sich Battlefront 2 vor und zeichnet auf, was sich inzwischen in dem Multiplayer-Shooter getan hat.



RÜCKBLICK 03/08

Wir erinnern uns an Pirates of the Burning Sea, Shadowgrounds: Survivor, Frontlines: Fuel of War und Kwari.

Eine **DVD-Hülle** zum Ausdrucken findet ihr auf www.gamestar.de/dvdhuelle032018.

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.



DVD-XL-Inhalt 03/2018

PROGRAMME/ DATEN / VIDEOS

HD-PREVIEWS

Code Vein

HD-TESTS

Hello Neighbor

Ultimate General: Civil War

Railway Empire

HD-SPECIALS

They are Billions

Gang Beasts

Der 12.000-Euro-PC

Die vierte Wand in Spielen

GameStars 2017

- Action-Adventures
- Adventures
- Community-Liebling
- Early Access
- Der größte Fail
- MMOs
- Rollenspiele
- Shooter
- Sportspiele
- Strategiespiele

Top 5: Rollenspiele 2017

XL-HIGHLIGHTS



DIE GAMESTARS 2017

Wir reden über Gewinner, Verlierer, Überraschungen und wahnsinnig knappe Entscheidungen der GameStars 2017.

DIE OFFIZIELLE VORGESCHICHTE ZUM GAME-BESTSELLER!

FARCRY 5



URBAN WAITE
FAR CRY: Vergebung
ISBN 978-3-8332-3640-2

EIN MUSS FÜR JEDEN FAR CRY-FAN!

„Ein höllisch gutes Buch, gnadenlos gradlinig, aber dennoch schön erzählt."

– Stephen King über Urban Waites Schreckensbleich

IM BUCHHANDEL ERHÄLTLICH

Panini BOOKS
www.paninibooks.de

© 2018 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.



Markus Schwerdtel,
Chefredaktion

EDITORIAL

Steife Brise in alter Schule

Nein, es kommt wirklich nicht oft vor, dass wir Wertungen jenseits der 90 zücken. Denn in diesen Regionen wird die Luft dünn, nur absolute Ausnahmetitel bekommen unser begehrtes Platin-Siegel. Umso überraschter waren wir vor rund drei Jahren, als im März 2015 mit Pillars of Eternity aus dem damals riesigen Pool der Kickstarter-Projekte ein solcher Spitzenkandidat auftauchte. Das Irre daran: Pillars war kein schickes 3D-Spektakel mit fantastischer Technik und der mittlerweile offenbar verpflichtend notwendigen offenen Spielwelt. Nein, Pillars of Eternity erinnerte vielmehr an alte Rollenspiel-Haudegen wie Baldur's Gate, komplett mit eher zweckmäßiger Grafik. Aber eben auch mit den Tugenden der früheren Bioware-Perlen: Story, Charaktere, Entscheidungsfreiheit. Nicht umsonst staubte das Spiel also damals 92 Punkte ab, bis heute eine der höchsten jemals vergebenen GameStar-Wertungen.

Und jetzt also Pillars of Eternity 2. Ziemlich genau drei Jahre später versucht Obsidian erneut, Rollenspiel-Veteranen in wohlig-warme Nostalgiegefühle zu hüllen. Nur: In der Zwischenzeit sind Oldschool-RPGs nichts Besonderes mehr. Da waren etwa die beiden Teile von Divinity: Original Sin, Tyranny, Torment: Tides of Numenera und etliche kleinere Titel. Pillars 2 wird es also schwerer haben als sein Vorgänger. Allerdings weiß das auch das Team um Game Director Josh Sawyer und hat sich deshalb ein paar coole Neuerungen einfallen lassen. Welche das genau sind, lest ihr in unserer großen Titelstory ab Seite 20.

Die Star-Wars-isierung von Total War

Vielleicht ein Zufall, doch just als mir der Text zu Total War Saga: Thrones ob Britannia (Seite 30) auf den Tisch flatterte, ging der Trailer zu »Solo: A Star Wars Story« durchs Internet. Beide – das Spiel wie der Film – sind Spin-offs von erfolgreichen Serien. Beide geben ihr Bestes, das Flair der Muttermarke zu erhalten und so noch mehr Geld einzuspielen. Und beide werden es deshalb bei eingefleischten Fans schwer haben, sie von ihren Qualitäten zu überzeugen. Sowohl Creative Assembly/Sega als auch Disney betreiben hier als Inhaber der sogenannten IP (Intellectual Property) ein gefährliches Spiel. Natürlich will man die mühsam aufgebaute bzw. teuer gekaufte Lizenz so viel wie möglich nutzen. Die Qualität darf dabei aber nicht leiden. Denn nichts brennt im Internet so heiß wie die Wut enttäuschter Fans! Wollen wir den Machern beider Serien wünschen, dass sie diese schwierige Gratwanderung schaffen. Bei Thrones of Britannia zumindest sieht es schon mal gut aus.

Wir wünschen wie immer viel
Spaß beim Lesen und Spielen!



Total Maurice of Eternity

Vermutlich wird diese GameStar 03/2018 als Maurice-Weber-Gedächtnisausgabe in die Geschichte unserer Zeitschrift eingehen. Der Kollege hat nämlich quasi im Alleingang die beiden großen Titelgeschichten dieses Heftes gestemmt. Zuerst war Maurice in England, um dort exklusiv das neue Total War Saga: Thrones of Britannia zu spielen. Dabei war er so konzentriert zugange, dass er nicht mal für das Foto rechts kurz in die Kamera lächeln konnte. Wieder daheim empfing er dann Josh Sawyer von Obsidian, der exklusiv für uns eine weit fortgeschrittene Version von Pillars of Eternity 2: Deadfire im Gepäck hatte. Das Ergebnis dieses Besuchs lest ihr in der Titelstory dieser Ausgabe, weitere (Interview-)Videos zum Thema gibt's unter www.gamestar.de/plus.



Foto: Fabian Döhla

INHALT



Pillars of Eternity 2

20 Oldschool ist cool: Die Fortsetzung des klassischen Rollenspiels will noch besser werden, muss sich gleichzeitig aber auch gegen die inzwischen vielfältige Konkurrenz behaupten.



Hunt: Showdown

38 Wie gut spielt sich Cryteks Monsterjagd? Wir haben die Closed Alpha ausgiebig ausprobiert.



Civilization 6: Rise and Fall

40 Das Addon muss im Test zeigen, ob es die Schwächen des Hauptspiels ausbügeln kann.

Titelstory

20 Pillars of Eternity 2: Deadfire
21 Exklusives GameStar-Pet
23 Exklusive Begleiter-Enthüllung: Tekehu
24 Die Fraktionen von Pillars of Eternity 2: Deadfire
26 Unser eigenes Schiff
28 Kolumne: Oldschool-Rollenspiele sind ein Segen
29 Kolumne: Oldschool-Rollenspiele ins Altersheim!
30 Total War Saga: Thrones of Britannia
32 Die perfekte Serien-Einstimmung
33 Vom Modder zum Game Director
35 Kolumne: Und jetzt bitte Medieval 3!
36 Total Wars: Das Rekord-Jahr

Aktuell

8 EA: Weiterhin Mikrotransaktionen
8 C64 Mini kommt
9 It Lurks Below
9 50 Cent: Neues Rapper-Spiel
9 Remedy: »Zehnfache Entwicklungskosten«
10 GameStars 2017
13 Termin-Update
14 Coffee Lake S
14 Ryzen 5 2400G und Ryzen 3 2200G
15 Hardware-Preise

Previews

38 Hunt: Showdown
41 Sea of Thieves
44 Underworld Ascendant
46 Agony
48 Post Scriptum: The Bloody Seventh
50 Surviving Mars

Rubriken

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



Razer Blade Pro

120 Fast ein MacBook für Spieler. So schlägt sich das Gaming-Notebook im Test.



Overwatch-League

102 E-Sport in Eigenregie: Wir berichten vom Start-Event von Blizzards eigener Overwatch-Liga.



Total War: Thrones of Britannia

30 Endlich wieder historisch: Thrones of Britannia wird deutlich mutiger und größer als erwartet. Wir haben das mittelalterliche Spin-off deutschlandexklusiv angespielt.



Making of: Dune 2

92 So entstand unter eher ungewöhnlichen Umständen der innovative Urvater der Echtzeitstrategie.

Tests

54 Genre-Charts
55 So werten wir
56 Civilization 6: Rise and Fall
60 Red Strings Club
62 The Fall 2: Unbound
64 Fishing: Barents Sea
66 Subnautica
69 Lost Sphear
72 Remothered: Tormented Fathers
74 Super Blood Hockey
76 Iconoclasts
78 Celeste
80 Okami HD
83 Endless Space 2: Vaulters
84 Dragon Ball FighterZ

Magazin

88 Rollenspiel im Landwirtschafts-Simulator 17
92 Making of: Dune 2
100 Spiele für eine bessere Welt
102 Overwatch-League
110 Legendär schlecht: Winter Olympiad 88

Hardware

114 Benchmarks zu Meltdown und Spectre
120 Razer Blade Pro im Test
124 Microsoft Classic Intellimouse im Test
126 Einkaufsführer

Spiele in dieser Ausgabe

Agony ..... Preview 46
Celeste ..... Test 78
Civilization 6: Rise and Fall ..... Test 56
Dragon Ball FighterZ ..... Test 84
Dune 2 ..... Magazin 92
Endless Space 2: Vaulters ..... Test 83
Fishing: Barents Sea ..... Test 64
Hunt: Showdown ..... Preview 38
Iconoclasts ..... Test 76
It Lurks Below ..... Aktuell 9
Landwirtschafts-Simulator 2017 ..... Magazin 88
Lost Sphear ..... Test 69
Okami HD ..... Test 80
Overwatch ..... Magazin 102
Pillars of Eternity 2: Deadfire ..... Titelstory 20
Post Scriptum ..... Preview 48
Red Strings Club ..... Test 60
Remothered: Tormented Fathers ..... Test 72
Sea of Thieves ..... Preview 41
Subnautica ..... Test 66
Super Blood Hockey ..... Test 74
Surviving Mars ..... Preview 50
The Fall 2: Unbound ..... Test 62
Total War Saga: Thrones of Britannia ..... Titelstory 30
Underworld Ascendant ..... Preview 44
Winter Olympiad 88 ..... Magazin 110
Eye of the Beholder ..... Magazin 97
Populous ..... Magazin 97
Herzog Zwei ..... Magazin 97
Military Madness ..... Magazin 97
Rescue Raiders ..... Magazin 97
Civilization 6: Rise and Fall ..... Magazin 97

Electronic Arts

Weiterhin Mikrotransaktionen



EA-Chef Andrew Wilson (nicht im Bild) will aus den Fehlern von Star Wars Battlefront 2 (Bild) lernen, um die Akzeptanz von Mikrotransaktionen zu erhöhen.

Die Turbulenzen rund um Star Wars: Battlefront 2 entmutigen Electronic Arts nicht. EAs CEO Andrew Wilson hat im Zuge der Präsentation der neuesten Geschäftszahlen angekündigt, weiterhin auf Mikrotransationen und Live-Services setzen zu wollen. Kein Wunder, schließlich spielten diese Monetarisierungsmethoden im Fiskaljahr 2017 satte 1,68 Milliarden Dollar ein. Allerdings sieht Wilson Battlefront 2 als »eine Möglichkeit zum Lernen«. Die Mikrotransaktionen werden also auch künftig Teil der Firmenstrategie bleiben und somit nicht nur im SciFi-Actionspiel wieder Einzug halten, sondern auch in anderen Spielen anzutreffen sein. »Wir glauben, dass Live-Services, die optionale digitale Monetarisierung enthalten, ein wichtiges freiwilliges Element darstellen, das die Erfahrung in unseren Spielen erweitern kann, wenn man es richtig macht. Wir sind daran interessiert, kontinuierlich mit unseren Spielern zusammenzuarbeiten«, so Wilson. Die bisherigen Umsätze sprechen klar dafür, dass EA mit Mikrotransaktionen durchaus noch wachsen kann. Die Zahl der Spieler in FIFA Ultimate Team ist im Vergleich zum Vorjahresquartal um satte 12 Prozent gestiegen, und die Einnahmen aus digitalen Transaktionen lagen im vergangenen Quartal bei 780 Millionen Dollar, verglichen mit 380 Millionen Dollar aus physischen Verkäufen. Im Vergleichsquartal 2016 kam die Firma noch auf 685 Millionen Dollar aus digitalen Verkäufen und 464 Millionen Dollar aus dem Retail-Geschäft. Auf dem Mobile-Sektor denkt EA darüber nach, von klassischer Free2Play-Monetarisierung auf Abonnements zu wechseln. Dieses Geschäftsmodell sei durch Anbieter wie Netflix, Spotify und Tidal zunehmend akzeptiert. Wir sind gespannt auf den Jahresabschluss des Fiskaljahres 2017, der für Mai erwartet wird. Dann gibt es sicher auch ein Update zu den Einnahmen aus DLCs und Mikrotransaktionen von Star Wars: Battlefront 2.

Retro-Heimcomputer

C64 Mini kommt

Koch Media und Retro Games haben den 29. März 2018 als Veröffentlichungstermin des C64 Mini bekannt gegeben. Die Retro-Konsole ist nur halb so groß wie das Ursprungsmodell aus den 80er Jahren, bietet dafür aber HDMI und USB-Anschlüsse, um das Gerät an moderne Ein-und Ausgabegeräte anzuschließen. Für 79,99 Euro wird im Paket auch ein Joystick mitgeliefert. Insgesamt können bis zu zwei Steuerhebel gleichzeitig angeschlossen werden. Es ist ebenfalls möglich, eine Tastatur anzustecken, die winzigen Tasten des Geräts haben nämlich keine Funktion. Passenderweise sind auch gleich 64 Spiele vorinstalliert. Nostalgiker können also sofort mit Titeln wie Boulder Dash, Impossible Mission oder California Games loslegen.



Die besten mitgelieferten C64-Spiele

- AlleyKat
- Armalyte
- Boulder Dash
- California Games
- Chip's Challenge
- Creatures
- Cybernoid I & II
- Deflektor
- Everyone's A Wally
- Hawkeye
- Heartland
- Impossible Mission
- IO
- Jumpman
- Mega Apocalypse
- Nebulus
- Paradroid
- Pitstop II
- Speedball I & II
- Spindizzy
- Summer Games I & II
- Super Cycle
- Temple of Apshai
- Thing on a Spring
- Trailblazer I & II
- Uchi Mata
- Uridium
- Who Dares Wins II
- Winter Games
- World Games
- Zynaps

It Lurks Below

Diablo-Erfinder probiert's noch mal

Ist das eine Terraria- oder Starbound-Mod? Nein, auch wenn It Lurks Below den beiden Indiehits sehr ähnlich sieht, handelt es sich um ein eigenständiges Projekt von David Brevik. Der ist einer der Gründerväter hinter Diablo und Hellgate: London – kennt sich also gut mit Action-Rollenspielen aus. Mit seinem Ein-Mann-Studio Graybeard Games möchte Brevik nun seine Formel aus Monsterschnetzeln und Spielercharakter-Aufrüsten in eine prozedural generierte Pixelwelt packen, die per Crafting-Menü verändert werden kann. Der Held kann sowohl sein Eigenheim aus abbaubaren Ressourcen hochziehen, als auch gegen die Kreaturen in Dungeons antreten. Dort levelt er Fähigkeiten auf und sammelt Rohstoffe ein. Da Brevik von Grund auf alles selbst entwickelt, kam er immer wieder an seine Grenzen und musste sich etwa bei der Erstellung der Pixel-Optik neue Fähigkeiten aneignen. Wenn It Lurks Below dann erscheint, möchte er aber weiter am Spiel arbeiten und Feedback sammeln. Brevik plant, das Projekt noch 2018 auf Steam zu veröffentlichen.



It Lurks Below von Diablo-Miterfinder David Brevik erinnert optisch an die pixeligen Indie-Hits Terraria oder Starbound.

---

50 Cent

Neues Rapper-Spiel



50 Cent: Blood on the Sand ist das bislang letzte Spiel des Rappers und war spielerisch für seine Zeit ganz brauchbar.

Wer sich an 50 Cent: Bulletproof oder an 50 Cent: Blood on the Sand erinnern kann, weiß, dass der Rapper Curtis »50 Cent« Jackson nicht nur Musik und Skandale macht, sondern eben auch Videospiele liebt. Wie Jackson jetzt den US-Kollegen von GameSpot verraten hat, sei der Rapper wieder offen, einen Vorstoß in die Videospielwelt zu wagen. Er würde dabei auf die Idee seiner neuen TV-Serie aufbauen: »Tomorrow, Today«. In der Serie, über die noch kaum etwas bekannt ist, soll es um einen Kriegsveteranen gehen, der Superkräfte erlangt, nachdem ein verrückter Gefängnisarzt Experimente mit ihm durchführt. »Es ist auf jeden Fall eine coole Idee. Und es gibt den Leuten die Möglichkeit, Dinge zu tun, die sie sonst nicht tun könnten. [...] Ich muss nur das richtige Konzept finden. Alles, was ich anfasse, soll einzigartig werden. Ich möchte, dass es etwas Besonderes ist.« Große Worte, schließlich war 50 Cent: Bulletproof zum Release 2005 nicht gerade eine Perle der Videospielkunst, während 50 Cent: Blood on the Sand 2009 ganz passable Wertungen erhielt.

Remedy

»10-fache Entwicklungskosten«

Bekannt geworden ist das finnische Studio Remedy für Singleplayer-Titel wie Max Payne oder Quantum Break. Mit solchen Story-getriebenen Spielen dürfte Schluss sein. Denn wie Thomas Puha, PR-Chef bei Remedy, in einem Interview erklärt, werden sich die nächsten Spiele von der bekannten Formel wegbewegen. Das momentane Projekt P7 wird zwar wieder ein Third-Person-Actionspiel mit kinoreifer Geschichte. Im Vergleich zu früheren Titeln soll es aber eine »langanhaltende Erfahrung« und »die bisher komplexesten Spielmechaniken aller Remedy-Spiele« bieten. Das klingt für uns schwer nach Games as a Service (GaaS). Für die Entwickler ist dieser Schritt laut Puha notwendig, da klassische Singleplayer im Vergleich zu Dauerbrennern wie PUBG relativ schnell durchgespielt sind, was die Finanzierung neuer Projekte natürlich schwierig macht. Außerdem sind die Produktionskosten extrem in die Höhe geschossen, erklärt Puha: »Die Kosten für die Spieleentwicklung haben sich verzehnfacht. Das ist ein offensichtliches Problem.«



Remedy will trotz explodierender Kosten weiterhin Solospiele wie Quantum Break entwickeln – mit anderen Finanzierungsmodellen.



Die Serienpause für Assassin's Creed im Jahr 2016 war eine gute Entscheidung, Origins räumt 2017 richtig ab.

DIE BESTEN SPIELE DES JAHRES

GAMESTARS 17

Unsere große Leserwahl zu den besten Spielen des Jahres ist abgeschlossen, hier ist das Ergebnis.

Von Markus Schwerdtel

Es ist Tradition, aber zum Glück keine Routine: Jedes Jahr zu Weihnachten bitten wir die Leser von GameStar und GamePro zur Wahl, damit sie für ihre Lieblingsspiele des abgelaufenen Jahres stimmen können. Diesmal landeten unglaubliche 240.000 Stimmen in der digitalen Urne, die wir natürlich gewissenhaft ausgewertet haben. Neben den üblichen Genre- und Plattform-Kategorien durfte auch diesmal wieder über den größten Fail des Jahres sowie über den Community-Liebling bestimmt werden. In dieser Kategorie spielt das Erscheinungsjahr des Spiels keine Rolle, selbst Uralt-Schinken hätten hier ihre Chance.

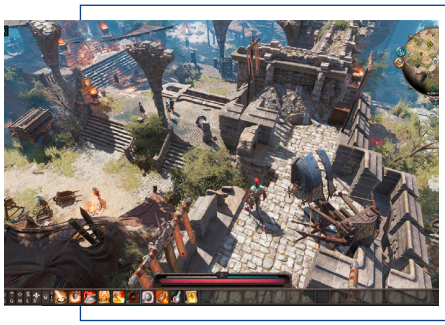
Sind wir super?

Neu dazugekommen sind zwei Kategorien, die uns besonders am Herzen liegen, nämlich Bester Artikel und Bestes Video. Damit wollen wir nicht bei euch nach Komplimenten fischen, sondern herausfinden, was ihr von unserer Arbeit haltet. Weil die GameStars-Wahl plattformübergreifend läuft, sind hier natürlich auch Artikel und Videos unserer Schwester GamePro dabei. Linda Sprengers grandiose Kolumne zur Ubisoft-Formel und Zelda: Breath of the Wild landete zum Beispiel bei den Artikeln auf einem sehr guten zweiten Platz – und ist unbedingt auch für PC-Spieler lesenswert, die mit dem Konsolen-Zelda eigentlich nichts am Hut haben. Bei den Videos waren mit unserer Persiflage »Die Redaktion – Wolfenstein 2« (Platz 1) und dem zur E3 2017 entstandenen Beitrag zur Geschichte von Ubisoft (Platz 3) ohnehin zwei plattformübergreifende Beiträge in den Top-3. Zum Schluss ein kurzer Blick über den PC-Tellerrand hinüber zu den Konsoleros: Zum besten PS4-Spiel wurde das grandiose SciFi-Action-Adventure Horizon: Zero Dawn gekürt, auf der Xbox One machte mangels »großer« Exklusivtitel im Jahr 2017 das Multiplattformspiel Assassin's Creed: Origins das Rennen. Und auf Nintendos Switch holte – keine Überraschung – The Legend of Zelda: Breath of the Wild den Titel. Doch genug gelabert, hier sind die Gewinner unserer Leserwahl GameStars 2017. ★



Nicht nur Switch-Besitzer lieben The Legend of Zelda: Breath of the Wild.

 In unserem Comedy-Video zu Wolfenstein 2: The New Colossus trinken Michi Obermeier und Fabian Siegismund Bier.



BESTES PC-SPIEL

1. PLATZ – DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

Es passiert wirklich nicht oft, dass wir eine 90er-Wertung zücken, im Jahr 2017 passierte das sogar nur drei Mal – bei Okami HD, Forza Motorsport 7 und eben Divinity: Original Sin 2. Das Rollenspiel der belgischen Larian Studios ist mit rund 100 Spielstunden nicht nur riesengroß, es bietet dank seiner ausgefeilten Quest-, Magie- und Physiksysteme auch nahezu unendliche Möglichkeiten. Und der Koop-Modus für bis zu vier Spieler hat bestimmt auch dazu beigetragen, dass dieser Titel für unsere Leser das beste PC-Spiel des Jahres 2017 ist. Schließlich macht gemeinsam abenteuern gleich noch mal so viel Spaß wie allein.

2. PLATZ – ASSASSIN'S CREED: ORIGINS

Ur-Assassine Bayek lässt uns die schwächeren Serienteile der letzen Jahre gnädig vergessen – ein tolles Spiel!

3. PLATZ – PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

Wir hätten es dem Steam-Hit auch zugetraut, auf Platz 1 zu landen, aber dafür ist es vielleicht doch noch zu unfertig.

COMMUNITY-LIEBLING

1. PLATZ – THE WITCHER 3

Der alte König ist der neue König: Geralt von Riva gibt einfach seinen Platz nicht her und bleibt auch 2017 auf dem Community-Thron sitzen. Aber warum sollte er auch aufstehen? Dank zweier hervorragender Addons haben bestimmt noch nicht alle Spieler alles gesehen. Manche Kollegen hier in der Redaktion haben sogar noch nicht mal damit angefangen (eine Schande, Herr Obermeier!). Obendrein pflegt CD Projekt RED das Spiel nach wie vor vorbildlich, etwa mit einem hervorragenden 4K-Patch für die Xbox One X. Allerdings sollte Geralt sich echt überlegen, ob er 2018 nicht mal einen Jüngeren ranlässt. Den Helden aus Cyberpunk 2077 zum Beispiel.

2. PLATZ – SUPER MARIO ODYSSEY

Aus dem Stand hüpft Mario von der Nintendo Switch auf den 2. Platz. Und das, obwohl bei der Abstimmung auch massig PC-Spiele dabei waren.

3. PLATZ – MARIO KART 8 DELUXE

Gibt es denn etwas Schöneres, als abends mit Kumpels auf der Couch Mario Kart zu spielen? Möglicherweise. Aber bestimmt nicht viel.





GRÖSSTER FAIL

1. PLATZ – DIE ENTSCHEIDUNGEN VON ELECTRONIC ARTS

Mit großen Sprüngen hüpfte Electronic Arts 2017 von Fettnapf zu Fettnapf. Da war das umstrittene, von teilweise üblen Bugs geplagte Mass Effect: Andromeda und das daraus folgende Ende der Serie. Oder die unerwartete Schließung von Visceral (Dead-Space-Reihe) samt Einstellung des dort entwickelten, eigentlich vielversprechenden Star-Wars-Titels. Oder die maximal ungeschickt eingesetzten Lootboxen in Star Wars Battlefront 2 inklusive Zurückrudern nach Community-Protesteen usw. Bleibt zu hoffen, dass die EA-Oberen aus diesem Chaos-Jahr lernen und 2018 geläutert ans Werk gehen. Hey, hat da jemand laut gelacht?

2. PLATZ – LOOTBOXEN UND MIKROTRANSAKTIONEN

Niemand wird gerne monetarisiert, schon gar nicht durch die Hintertür mit spielerisch relevanten Mikrotransaktionen.

3. PLATZ – AGGRESSIVE GAMER-COMMUNITY

Hetze, Hass und Rechthaberei – der raue Umgangston im Internet nervt Entwickler und andere Spieler.

BESTES ACTION-ADVENTURE

1. PLATZ – ASSASSIN'S CREED: ORIGINS

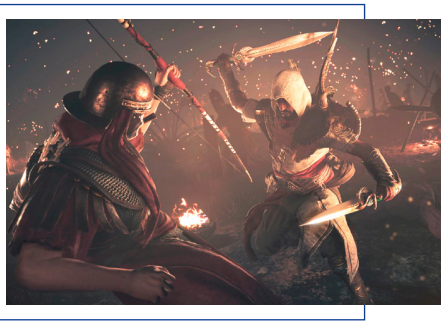
Gut ausgeruht geht Ubisofts Assassinen-Reihe nach einer einjährigen Pause wieder an den Start und holt sich prompt einige Top-Platzierungen bei der GameStars-Abstimmung. Warum auch nicht, Origins ist nicht nur wunderhübsch, sondern auch riesengroß. Und neue Spielelemente wie der Erfahrungsbalken oder der Erkundungsadler Senu bringen genug Innovationen ins Spiel, dass selbst Veteranen gerne wieder die Klingen umschnallen. Ein gelungenes Comeback, zu Recht auf Platz 1. Hoffentlich lässt Ubisoft wieder zwei Jahre bis zum nächsten Serienteil vergehen. Dann aber wirklich endlich, endlich mal im alten Japan!

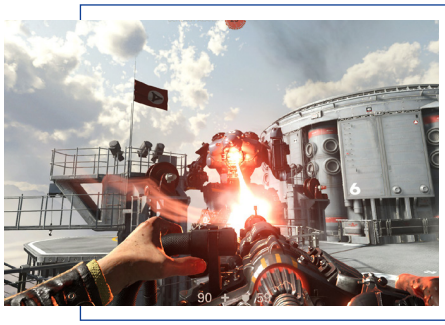
2. PLATZ – HORIZON: ZERO DAWN

Aloys PS4-Abenteuer sieht klasse aus und hat eine dichte, wendungsreiche Hintergrundgeschichte. Außerdem sind Robomonster toll.

3. PLATZ – THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

Nintendos Mut zum Serienneustart mit ungewöhnlichem Spielkonzept zahlt sich aus, ein echter Switch-System-Seller.





BESTER SHOOTER

1. PLATZ – WOLFENSTEIN 2: THE NEW COLOSSUS

Ganz schön brutal, aber eben auch ganz schön gut: Die Fortsetzung von Wolfenstein: The New Order (Shooter des Jahres 2014) und Wolfenstein: Old Blood (2. Platz bei den Shootern 2015) setzt auf bewährte Tugenden und behutsame Verbesserungen. Und der Held B.J. Blazkowicz setzt nach wie vor auf rohe Gewalt, um die Schergen des Regimes aus Amerika zu vertreiben. Neue Spezialfähigkeiten, interessante Charaktere, Wiederspielwert durch die Enigma-Karten und eine packende Story heben The New Colossus vom herkömmlichen Shooter-Einerlei ab. Wir sind gespannt, wie die Geschichte um B.J. und das Regime weitergeht.

2. PLATZ – PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

Das Multiplayer-Phänomen hat zwar noch jede Menge ungeschliffene Stellen, macht aber einen Heidenspaß.

3. PLATZ – DOOM (SWITCH)

Das mittlerweile fast zwei Jahre alte Doom feiert dank der brauchbaren Switch-Version einen zweiten Frühling. Bethesda wird's freuen.

BESTES ROLLENSPIEL

1. PLATZ – DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

Die Larian Studios halten zusammen mit Obisidian (Pillars of Eternity) die Fahne der klassischen Rumlauf-Rollenspiele hoch, im Fall von Divinity: Original Sin 2 sogar extrahoch. Die Macher schaffen es, unzählige kleine und große Geschichten zu erzählen, die in der Summe eine stimmige Fantasywelt ergeben. Divinity: Original Sin 2 liefert alles, was man von einem klassischen Rollenspiel dieser Bauart erwartet, und das in sehr hoher Qualität. Und mit riesigem Umfang, denn bis man alles gesehen hat, vergehen rund 100 Stunden. Wir sind gespannt, was Larian als Nächstes liefert. Neben den unvermeidlichen Addons ist sicher schon ein Original Sin 3 geplant.

2. PLATZ – ELEX

Piranha Bytes bleibt seinem Konzept mit Fraktionen und riesiger Spielwelt treu, versetzt das Ganze jedoch in ein SciFi-Universum. Den Fans gefällt es.

3. PLATZ – SOUTH PARK: DIE REKTAKULÄRE ZERREISSPROBE

Mit Zotenhumor und unzähligen Popkultur-Anspielungen gibt's hier alle Zutaten, die wir schon am Vorgänger mochten.



Das Problem dabei ist nicht der Alkoholkonsum vor der Kamera, das Problem sind die grünen Bierflaschen.



BESTES RENN- UND SPORTSPIEL

1. PLATZ – FORZA MOTORSPORT 7

Nach dem halbgaren Forza Motorsport 6: Apex von 2016 setzt sich Microsoft mit Forza Motorsport 7 jetzt endgültig an die Spitze. Statt einem lustlosen PC-Abfallprodukt wie Apex gibt es diesmal die volle Rennspiel-Packung. Bei unzähligen Einstellungsmöglichkeiten, massig Fahrzeugen und spektakulärer Optik stellt sich die Frage, was die Entwickler für Forza Motorsport 8 noch verbessern wollen, so es denn irgendwann kommt. Spoiler (haha): Wir rechnen fest damit, schließlich ist Forza eine der wenigen exklusiven Microsoft-Marken. Aber jetzt ist erst mal ein neues Forza Horizon dran, wir rechnen mit einer Ankündigung von Teil 4 zur E3 2018.

2. PLATZ – MARIO KART 8 DELUXE

Wen interessiert es, dass dieses Spiel auf Nintendos Wii U schon einige Jahre auf dem Buckel hat? Die Switch-Version macht Spaß wie eh und eh!

3. PLATZ – FIFA 18

Electronic Arts hat mit seiner Fußballserie ein Treppchen-Abo, das gilt auch für das Jahr 2017. Vielleicht ist aber 2018 wieder mal PES dran?

BESTES ADVENTURE

1. PLATZ – LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM

Keine leichte Aufgabe, die das Team von Deck Nine Games da hatte: den Nachfolger eines Spielerlieblings zu programmieren, der aber ein Prequel mit vorgegebenem Ende sein soll. Und in dem die spannende Hauptfigur Max Caulfield mit den Superkräften nicht mehr vorkommen darf. Statt dessen erleben wir, wie die rebellische Chloe zu dem wilden Teenager wurde, der sie in Life is Strange (dem Hauptspiel) dann ist. Tatsächlich: So ganz erreicht Before the Storm das extrem hohe Niveau von Life is Strange nicht, ein sehr gutes Adventure ist es aber trotzdem geworden. So gut, dass ihr es auf den 1. Platz gewählt habt.

2. PLATZ – WHAT REMAINS OF EDITH FINCH

Das dramatische Schicksal der unglücklichen Familie Finch, eindringlich erzählt in perfekt eingebundenen Minispielen. Ein kleines Meisterwerk.

3. PLATZ – THIMBLEWEED PARK

Altmeister Ron Gilbert verpasst uns einen pixeligen Retro-Flash im Stil von Maniac Mansion, Monkey Island & Co.





BESTES ONLINE-SPIEL/MMO

1. PLATZ – PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

Eigentlich hatten wir diesen Titel schon als PC-Spiel des Jahres vermutet, aber in letzter Sekunde zog Divinity: Original Sin 2 daran vorbei. Diese Kategorie ist jedoch fest in PUBG-Hand, denn obwohl das Spiel noch lange nicht fertig ist, funktioniert das brillant simple »Es kann nur einen geben«-Konzept schon jetzt perfekt. Wilde Massenschießereien wechseln sich ab mit nervenzerfetzenden Versteckspielen, die gnadenlose blaue Kuppel immer im Nacken. Und gerade als wir uns auf der Insel einigermaßen zurecht gefunden haben, liefern die Entwickler eine zweite Karte!

2. PLATZ – RAINBOW SIX: SIEGE

Gute Pflege zahlt sich aus: Dank ständiger Verbesserungen ist Ubisofts Taktik-Shooter ganz vorne mit dabei.

3. PLATZ – OVERWATCH

Blizzards Dauerbrenner geht einfach nicht weg. Warum auch, die knallbunte Ballerei macht immer noch genug Spaß für den dritten Platz.

BESTES STRATEGIESPIEL

1. PLATZ – XCOM 2: WAR OF THE CHOSEN

Anspruchsvolle Rundenstrategie befand sich jahrelang im Dornröschenschlaf, nicht zuletzt dank der XCOM-Reihe beziehungsweise deren Wiederbelebung durch 2K und Firaxis ist die Schönheit jedoch wiedererwacht. Die Erweiterung War of the Chosen für XCOM 2 markiert dabei den vorläufigen Höhepunkt. Hochkomplex und bockschwer verlangt sie selbst Serienveteranen vollste Konzentration ab. Diese Veteranen haben zwar über den Schwierigkeitsgrad gemault, aber offenbar auch fleißig abgestimmt und XCOM 2: War of the Chosen auf den 1. Platz gehoben.

2. PLATZ – TOTAL WAR: WARHAMMER 2

Das komplexe Strategiespiel liefert noch mehr Warhammer-Atmosphäre als der ohnehin schon hervorragende Vorgänger.

3. PLATZ – MARIO + RABBIDS: KINGDOM BATTLE

Wer hier an ein XCOM für Kinder denkt, liegt falsch. Diese Taktiknuss für Nintendos Switch ist bunt, aber knallhart.





BESTER ARTIKEL

1. PLATZ – 20 JAHRE GAMESTAR: WIE ALLES BEGANN

Wir freuen uns, dass ein »Nabelschau-Artikel« wie die GameStar-Entstehungsgeschichte mit deutlichem Abstand von euch zum besten Text des Jahres 2017 gewählt wurde. Denn natürlich sind wir stolz drauf, mit GameStar schon 20 Jahre über Spiele berichten zu können. Und erst recht sind wir stolz auf so treue Leser, die unsere Jubiläums-Inhalte so fleißig gelesen und eben jetzt auch an die Spitze gewählt haben. Danke! Dabei zeigt Jörg Langers Rückblick in unserer Jugend schön, wie wild der hemdsärmelige Anfang unseres Babys war. Sie werden ja so schnell groß.

2. PLATZ – ZELDA: BREATH OF THE WILD ZEIGT, WARUM DIE UBISOFT-FORMEL AUSSTERBEN MUSS

Die Kolumne der GamePro-Kollegin Linda Sprenger bringt es auf den Punkt und ist auch bei GameStar-Lesern beliebt.

3. PLATZ – ANNO 1800: ZURÜCK IN DIE VERGANGENHEIT

Heikos Titelstory zu Anno 1800 ist gut geschrieben und voll spannender Infos.

BESTES VIDEO

1. PLATZ – DIE REDAKTION: WOLFENSTEIN 2

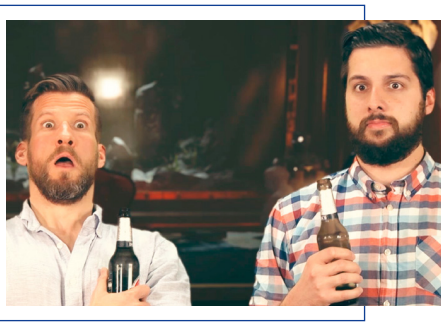
Ja gut, das kam jetzt nicht überraschend. Schließlich wissen wir nur zu gut, wie beliebt unsere Redaktions-Comedy immer noch ist. Umso besser, dass wir dank der Unterstützung von Bethesda und mit einem Drehbuch (und Hauptrolle!) von GameStar-Veteran Fabian Siegismund eine neue Folge produzieren konnten. Darin gibt's alle wichtigen Zutaten einer guten Redaktionsfolge: Schlechte Wortspiele, absurde Wendungen, den Industrievertreter, schmissige Musik und bestenfalls mittelgute Schauspielerei. Und offenbar ist diese Mischung erneut gut angekommen.

2. PLATZ – 20 JAHRE GAMESTAR: RETRO PC

Christoph Liedtke, jüngstes Mitglied der Hardware-Redaktion, baut einen Rechner, der sein Vater sein könnte. Fast.

3. PLATZ – DIE UBISOFT-HISTORY

Für die E3 2017 hat sich Michi Obermeier tief in die Geschichte großer Publisher gegraben, die von Ubisoft ist anscheinend besonders interessant.



TERMIN-UPDATE

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Termin
NEU	**Agony**	Horrorspiel	Madmind	03/18	29. März 2018
UPDATE	**Ancestors Legacy**	Echtzeitstrategie	Destructive Creations	–	1. Halbjahr 2018
	Anno 1800	Aufbaustrategie	Blue Byte Mainz	09/17	4. Quartal 2018
	A Plague Tale: Innocence	Action-Adventure	Asobo Studios	05/17	2018
	A Way Out	Action-Adventure	Hazelight	08/17	23. März 2018
	Ace Combat 7: Skies Unknown	Action	Namco Bandai	–	2018
	Age of Empires: Definitive Edition	Echtzeitstrategie	Forgotten Empires	10/17, 02/18	2018
UPDATE	**Anthem**	Online-Shooter	Bioware	–	2019
UPDATE	**Aquanox: Deep Descent**	Action-Simulation	Digital Arrow	09/14, 11/14	1. Quartal 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	Excitement 101	09/17	2018
UPDATE	**Call of Cthulhu**	Action	Cyanide	05/17	1. Halbjahr 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/Remote Control-	–	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
	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*
UPDATE	**Hunt: Showdown**	Multiplayer-Shooter	Crytek	01/18, 03/18	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
	Ni No Kuni 2: Revenant Kingdom	Rollenspiel	Namco Bandai	03/17	23. März 2018
	Metal Gear Survive	Koop-Action	Konami	–	20. Februar 2018
	Metro: Exodus	Shooter	4A Games	10/17	4. Quartal 2018
	Monster Hunter: World	Action-Rollenspiel	Capcom	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
NEU	**Pillars of Eternity 2: Deadfire**	Rollenspiel	Obsidian	03/18	3. April 2018
	Pizza Connection 3	Wirtschaftssimulation	Gentlymad Games	08/17	2. Quartal 2018
NEU	**Post Scriptum: The Bloody Seventh**	Multiplayer-Shooter	Periscope Games	03/18	2018*
	Quake Champions	Multiplayer-Shooter	id Software	05/17	2018*
	Rune: Ragnarok	Action	Human Head Studios	–	2018
	Sea of Solitude	Adventure	Jo-Mei Games	–	2018
UPDATE	**Sea of Thieves**	Online-Rollenspiel	Rare	03/18	20. März 2018
	Shenmue 3	Action-Adventure	Deep Silver	–	2018
	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues	Rollenspiel	Portalarium	05/13	2018*
NEU	**Skull & Bones**	Actionsimulation	Ubisoft Singapur	–	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	–
	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
UPDATE	**The Crew 2**	Rennspiel	Ubisoft	–	2018
NEU	**Total War Saga: Thrones of Britannia**	Strategiespiel	Creative Assembly	03/18	19. April 2018
	Tropico 6	Aufbaustrategie	Limbic Entertainment	–	2018
	Twin Souls	Horrorspiel	White Noise	–	2018
UPDATE	**Underworld Ascendant**	Action-Rollenspiel	OtherSide Entertainment	03/18	2. Halbjahr 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.

Coffee Lake S

Neue Prozessoren von Intel



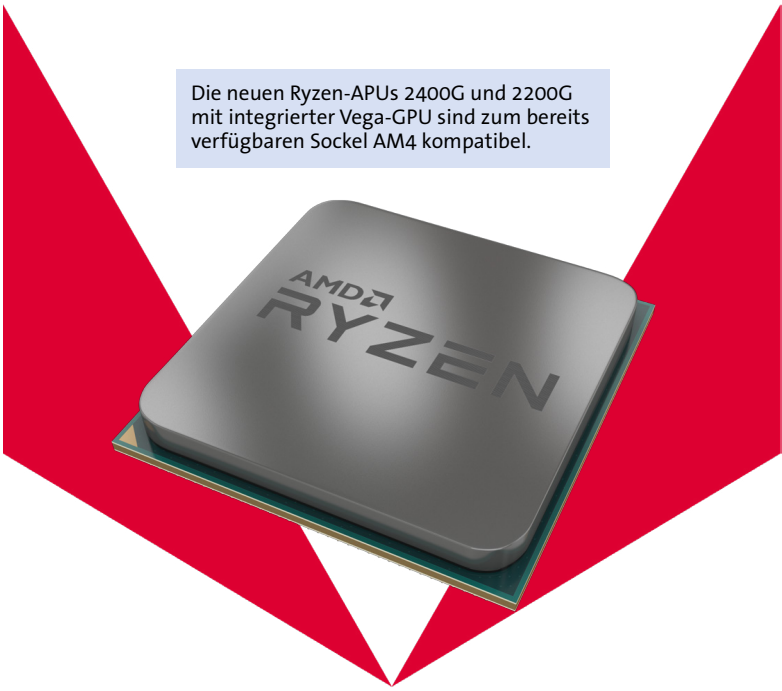
Zu den ersten Coffee-Lake-Modellen wie dem sehr beliebten Core i5 8400 (sechs Kerne) gesellen sich demnächst neue Prozessoren wie der Core i5 8500 mit ebenfalls sechs Kernen und der Core i3 8300 mit vier Kernen.

Was als Gerücht kursierte, gilt jetzt als offiziell – wenn auch etwas versteckt: In der »Material Declaration Data Sheet«-Datenbank von Intel sind acht neue Coffee-Lake-Modelle aufgetaucht, darunter zwei Celeron- sowie drei Pentium-CPUs mit jeweils zwei Kernen. Die Celeron-Modelle eignen sich aufgrund des Fehlens von Hyper-Threading und der eher geringeren Taktraten (3,1 beziehungsweise 3,2 GHz) nicht für Spieler. Die Pentium-Modelle mit 3,7 bis 3,9 GHz und vor allem vier Threads dank virtueller Kernverdoppelung dürften dagegen wie die Vorgänger um den Pentium Gold G4560 wieder für Budget-PCs interessant sein. Außerdem tauchen in der Liste drei Core-i-CPUs auf, genauer gesagt der Core i5 8600, der Core i5 8500 und der Core i3 8300. Der Core i5 8500 und der Core i5 8600 liegen den bislang bekannten Spezifikationen zufolge im Leistungs-Mittelfeld: Während der i5 8500 auf einen Basistakt von 3,0 GHz setzt, sind es beim i5 8600 3,1 GHz. Beide Prozessoren verfügen über je sechs Kerne und sechs Threads und haben eine TDP von 65 Watt. Details zu den Turbo- und Grafiktaktraten sind aktuell noch nicht bekannt, auch die genaue Preise gibt es noch nicht. Sie sollten sich aber gemessen an den Preisen des Core i5 8400 und des Core i5 8600K im Bereich von 200 bis 250 US-Dollar bewegen.

Im Vergleich zu den beiden Sechskern-Modellen positioniert sich der i3 8300 eher im Einsteigersegment, die geringere Kernzahl ermöglicht aber einen höheren Basistakt von 3,7 GHz. Die Taktrate der Grafikeinheit des i3 8300 soll bei 1.100 MHz liegen, die TDP beträgt wie bei den beiden anderen Modellen 65 Watt. Laut einer von Videocardz.com dokumentierten Listung der neuen Coffee-Lake-S-CPUs bei einem australischen Händler könnten diese bereits erschienen sein, wenn ihr diese Zeilen lest. Das Problem an der ganzen Sache: Käufer einer Coffee-Lake-CPU können aktuell noch immer nur auf die teuren Mainboards mit Z370-Chipsatz zurückgreifen. Laut einem Bericht von PCGamesN werden günstigere Modelle mit den Chipsätzen H370, B360 und H310 erst im Laufe des März auf den Markt kommen. Einem aktuellen Leak zufolge werkelt ASRock bereits an Mainbords, die H310-, B360 und Z390-Chipsätze unterstützen sollen. Wann diese erscheinen, ist allerdings derzeit noch unbekannt.

Ryzen 5 2400G und Ryzen 3 2200G

APUs mit Vega-Grafikeinheit



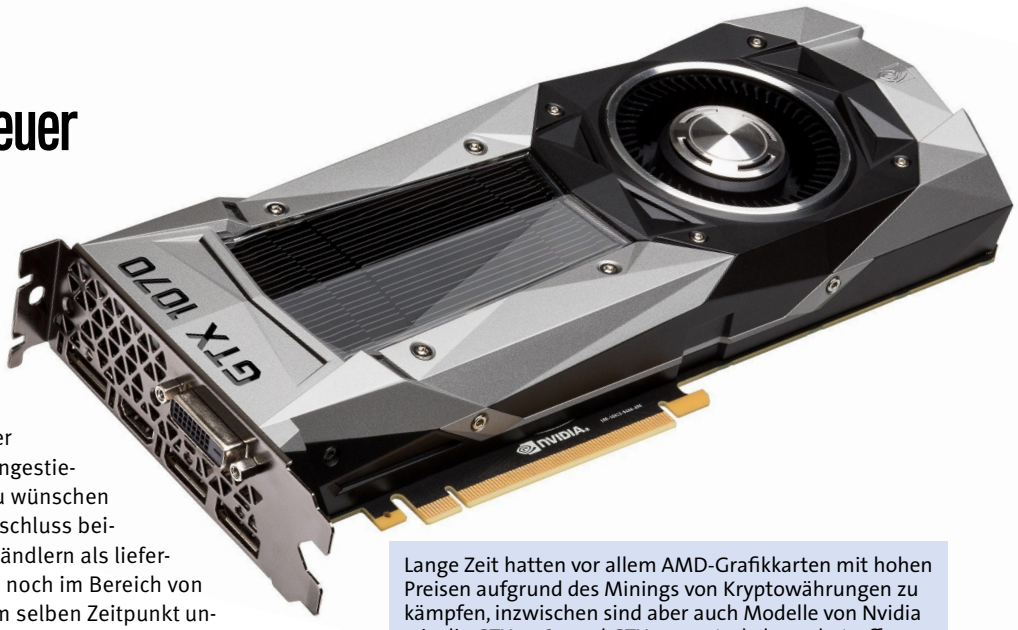
Die neuen Ryzen-APUs 2400G und 2200G mit integrierter Vega-GPU sind zum bereits verfügbaren Sockel AM4 kompatibel.

Nachdem AMD im vergangenen Jahr mit Ryzen ein fulminantes Comeback im Prozessormarkt hingelegt hat, stehen auch in diesem Jahr einige neue Modelle an. Bevor im April die Ryzen-2000-CPUs die Nachfolge des Ryzen 7 1800X & Co. antreten (siehe auch die Hardware-News im letzten Heft), haben am 12. Februar zwei Prozessoren mit integrierter Grafikeinheit beziehungsweise zwei »Accelerated Processing Units« (APU) den Anfang gemacht: Der Ryzen 5 2400G mit vier Kernen und acht Threads für 169 US-Dollar sowie der Ryzen 3 2200G mit vier Kernen und vier Threads für 99 US-Dollar. Sie könnten durchaus für Spieler mit eher kleinem Budget interessant sein, was sie vor allem ihrer Grafikeinheit zu verdanken haben, die auf Vega basiert. Als dedizierte Grafiklösung ist Vega in Form der Vega 56 und der Vega 64 durchaus konkurrenzfähig gegenüber Nvidia-Modellen wie der Geforce GTX 1070 oder der Geforce GTX 1080, hat aber mit schlechter Verfügbarkeit und hohen Preisen zu kämpfen (siehe auch die News zu den hohen Grafikkartenpreisen). Als integrierte Grafikeinheit ist die Leistung zwar deutlich reduziert, sie könnte aber über dem Niveau von Konkurrenzlösungen wie beispielsweise Intels HD Graphics 6300 liegen. Dazu trägt im Falle der neuen APUs auch die offizielle Unterstützung von hoch getakteten RAM mit bis zu 2.933 MHz bei, weil integrierte Grafikeinheiten in der Regel über keinen eigenen Videospeicher verfügen und auf den Hauptspeicher des PCs zurückgreifen müssen.

Für einen Test in diesem Heft haben uns die neuen APUs leider nicht rechtzeitig erreicht, die ersten vorab im Internet aufgetauchten Messergebnisse (siehe bit.ly/2EeGEU2) sind aber durchaus vielversprechend. Der Ryzen 3 2200G liegt in etwa auf dem Niveau des Notebook-Prozessors Ryzen 7 2700U mit Vega10-Mobile-Grafikeinheit, obwohl seine GPU über weniger Shader-Einheiten (512 statt 640) und einen niedrigeren Takt verfügt (1.100 MHz statt 1.300 MHz). Der Ryzen 5 2400G übertrumpft dagegen alle anderen getesteten Modelle recht deutlich. Das dürfte er nicht nur der virtuellen Kernverdoppelung auf Seiten der CPU zu verdanken haben, sondern mit Blick auf die GPU auch der hohen Zahl von Shader-Einheiten, der hohen Taktrate und der DDR4-2933-Unterstützung. Für unseren eigenen Test planen wir unter anderem einen direkten Vergleich der integrierten Vega-GPU mit Intels HD Graphics, aber auch mit Einsteigergrafikkarten wie Nvidias Geforce GTX 1050.

Hardware-Preise

Grafikkarten extrem teuer



Lange Zeit hatten vor allem AMD-Grafikkarten mit hohen Preisen aufgrund des Minings von Kryptowährungen zu kämpfen, inzwischen sind aber auch Modelle von Nvidia wie die GTX 1060 und GTX 1070 stark davon betroffen.

Spieler-Grafikkarten sind momentan extrem teuer. Im letzten Jahr galt das vor allem für Modelle von AMD wie die Radeon RX 580 oder die Radeon RX 570, weil sie sich sehr gut für das Mining von bestimmten Kryptowährungen eignen, deren steigende Kurse einen regelrechten Rush auf Gaming-Grafikkarten auslösten. Inzwischen sind aber auch Modelle von Nvidia deutlich im Preis angestiegen, wobei die Verfügbarkeit ebenfalls oft zu wünschen lässt. Nvidias GTX 1070 war zum Redaktionsschluss beispielsweise erst ab ungefähr 580 Euro bei Händlern als lieferbar gekennzeichnet, während sie Ende 2017 noch im Bereich von 450 Euro lag. Für eine GTX 1080 Ti waren zum selben Zeitpunkt ungefähr 700 Euro fällig, inzwischen sind es über 900 Euro. Auch die langsamere GTX 1060 blieb von den jüngsten Preisanstiegen nicht verschont: Das Modell mit 6,0 GByte VRAM kostet derzeit mindestens 370 Euro – und damit etwa 100 Euro mehr als den größten Teil des vergangenen Jahrs über.

Die in Sachen Spieleleistung am ehesten mit der GTX 1060 vergleichbare Radeon RX 580 von AMD kostet mit einem Preis von derzeit ungefähr 450 Euro noch einmal fast 100 Euro mehr als das Konkurrenzmodell von Nvidia. Auch im Falle der seit ihrem Release nur schlecht und zu relativ hohen Preisen verfügbaren Vega-Modelle ist die Situation nicht besser, im Gegenteil: Sie sind erst ab über 800 Euro zu haben. Dabei ist aber auch zu bedenken, dass AMD seit relativ kurzer Zeit keine Referenzmodelle der Vega 56 und der Vega 64 mehr herstellt über kurz oder lang sollen nur noch angepasste Hersteller-Designs von Vega angeboten werden.

Laut einem Bericht von Digitimes hängen die generell steigenden Preise mit der Knappheit von GPU- und Speicher-Chips zusammen, was wiederum durch das anhaltend hohe Interesse am Mining von Kryptowährungen begründet sein dürfte. Viele dieser Währungen waren zuletzt zwar deutlich im Kurs gefallen, das dürfte voraussichtlich aber nicht unmittelbar für ein stark sinkendes Interesse daran sorgen, zumal die Kurse ja auch wieder steigen können. Unserer Einschätzung nach wird es jedenfalls mindestens noch ein paar Monate dauern, bis sich die Preise der Grafikkarten wieder beruhigen.



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



Playerunknown's Battlegrounds

www Mutige Wertung. Fehler und Probleme müssen einfach in eine Wertung mit einfließen. Würde man nur die Idee hinter einem Spiel bewerten und nicht die Umsetzung, gäbe es ja fast nur noch Traumwertungen. Ich denke, dass PUBG nicht so erfolgreich wäre, gäbe es technisch ausgereifte und spielerisch gute Alternativen. Doch mangels Konkurrenz konnte sich PUBG zum Superhit entwickeln. **Khaar**

www Ich bin mit 600 Stunden Spielzeit begeistert von PUBG und finde die 77 ganz passend. Wenn es besser wird, kann man sie ja auch noch nach oben hin anpassen beziehungsweise die Abwertung löschen. **HaukiiBaukii**

www Vom Spielspaß her das Spiel des Jahres, von der Technik her die größte Unverschämtheit des Jahres. Ich bin beim Game hin und her gerissen. Zum einen mag ich das Design, das Setting, das Zusammensuchen des Equipments. Aber der Netcode und die Server, das Movement-Gefühl des eigenen Charakters, sogar die neue Killcam, die eigentlich nur als Ruckelorgie daherkommt – eine bodenlose Frechheit, so ein Produkt als Version 1.0 und somit als verkaufsfertig zu bezeichnen. Immerhin geht es hier um ein reines Multiplayer-Spiel in dem eben die Multiplayer-Komponente arg kränkelt. Ich hoffe nur, dass andere Entwickler mit Multiplayer-Kompetenz sich auf dieses Genre mit realistischem Setting stürzen. Eine Bereicherung wäre es nämlich allemal. Entweder, weil wir dann die Wahl haben, das bessere Spiel zu spielen, oder weil Bluehole dann endlich genug Druck verspürt, etwas an der desolaten Situation zu ändern. Allerdings frage ich mich ernsthaft, ob der Entwickler überhaupt die Kompetenz hat, die Fehler zu beheben, schließlich sind diese ja schon viele, viele Monate vorhanden. **feng**

www Der albernste Test seit Langem – ich schäme mich ein bisschen fremd, weil hier Tester das Spiel testen, denen das Konzept von PUBG nicht vollständig klar ist. Was wir wissen ist: PUBG hat auf Steam alle Rekorde geknackt, es hat Dota2 bei gleichzeitigen Spielern nicht knapp überholt, es hat die Spielerzahl verdoppelt. Es hat sich in Rekordzeit an Gaming-Kultur wie Counter-Strike vorbeigeschoben. Natürlich, Bugs und Server waren und sind nervig – die Performance war zu



Playerunknown's Battlegrounds: »Vom Spielspaß her das Spiel des Jahres, von der Technik her die größte Unverschämtheit des Jahres.«

Beginn erschreckend, jedoch haben wir diesen Zustand fast die ganze EA-Phase gehabt. Das Spiel war nie super performant, die Server liefen immer mit ca. 120ms, was für Battle Royale sehr gut ist, behält man im Hinterkopf, dass 100 Leute auf der Map sind und dazu noch paar Tausend Items, die gespawned werden. Und den Leuten war es egal, sie kamen in Strömen und tun es immer noch. Bleibt also das Fazit: Euch macht das Spiel total Spaß, ihr wisst auch, dass es so ein Phänomen seit fünf Jahren nicht gab und wohl auch in den nächsten fünf Jahren nicht wieder geben wird, aber hey, 82 Punkte reichen und davon ziehen wir auch noch 5 ab! Man muss PUBG keine 90 geben, aber 82 (-5) ist im Vergleich zu anderen Wertungen bei GameStar blanker Hohn. Sorry, ihr habt das Konzept nicht komplett verstanden. Die Lösungswege, die PUBG bietet, sind grandios, so viele unterschiedliche Softskills kann man einbringen. Wahrscheinlich hättet ihr Pokern auch 82 gegeben. Das mit am meistgespielte Kartenspiel mit dem größten kommerziellen Erfolg, aber irgendwie auch doof mit Leerlauf und Glück, die Karten sehen auch so ein bisschen schäbig aus. Das Spiel hat Videospiel-Geschichte geschrieben, und ihr pinkelt dem Game gegen das Bein. **Sir80**



Christian Molnar ist unser Held. Nicht nur, weil er die GameStar schon seit über 20 Jahren liest, sondern, weil er die alten Podcast-Folgen von und mit Michael Obermeier noch auf seiner Festplatte hatte und sie uns geschickt hat. Wir haben sie nämlich bei den vielen Serverumzügen in den letzten Jahren schlicht und ergreifend verloren. Danke Christian! Apropos Podcast: Den gibt's wieder. In einer mild anderen Form unter www.gamestar.de/podcasts. Reinhören lohnt sich!

www Guter Test, faire Wertung. **Yeager**

So wird 2018

www Ein super Artikel, Petra, vielen Dank dafür! Bin ja mal gespannt, wie viele Treffer du mit deinen Prognosen erzielst. Mal schauen, ob sich VR nochmal berappeln kann, bisher scheint die Bombe einfach nicht so einzuschlagen. Was mir auch aufgefallen ist, ist der enorme Rückgang an Spielreleases der großen Publisher. Auch Ubisoft hatte 2017 mit For Honor, Assassin's Creed Origins und ein paar weiteren Titeln ein extrem überschaubares Repertoire zu bieten. **haep**

www Ich erwarte keine großen Überraschungen. In Sachen Spiele wurde 2017 so viel rausgehauen, dass ich wohl erst einmal meinen Pile of Shame abspielen werde, vielleicht sogar noch einmal extra für die PS4 The Witcher 3 kaufe und spiele. Bei der Monetarisierung wird es keine neuen Versuche geben, da ist EA zu sehr auf die Schnauze gefallen. Der Rest der Truppe wird wohl eher die bewährten Mechanismen nutzen, siehe eben Ubisoft bei Assassin's Creed Origins den Ingame-Shop, der sich nun wirklich nicht aufdrängt. Und VR? Tja, VR. Die Fans werden wohl weiterhin jedes Minispiel als die Zukunft des Spielens verkaufen, ich bin da Realist und erwarte keine großen Sprünge, gerade auch daher nicht, weil wohl die Mehrheit der Spieler – so wie ich auch – auf einen Blockbuster wartet, für den VR unbedingt gekauft werden muss. Ich erwarte also eher ein ruhigeres Jahr. **blacksun84**

Reißt euch zusammen, Bungie

www Schön, dass es mal jemand ausspricht, dem ausreichend Menschen Gehör schenken. Was die da abziehen ist wirklich unfassbar. Es macht mich wirklich traurig, dass die Spieler dieses Verhalten immer wieder und wieder belohnen und den Mist kaufen. Dass sich dort schon lange alles nur um Geld dreht, dürfte jedem klar sein, aber so auf die Spitze getrieben gehört es verdammt nochmal in irgendeiner Weise von uns Spielern auch mal abgestraft! **JStiller**

www Danke dafür, dass du es auf den Punkt bringst. Ich bin Destiny-Spieler der ersten Stunde und kann dir bei jedem Aspekt nur zustimmen. Ich finde es eine absolut brachial schwache Tour, mit der wir Destiny-Spieler momentan verarscht werden. Ich spiele wieder Destiny 1. Da hat man Content ohne Ende. **Supernature**

Allgemeines

@ Bitte kommt endlich in die Gegenwart zurück, liebes Gamestar-Team. Bin Leser der ersten Stunde und es ist einfach unerträglich geworden, dass gefühlte 90 Prozent eures Hefts nur mehr aus Nostalgiegeschwafel besteht! Wir werden alle älter (und ja, ich nehme an, ihr zielt mit eurem Heft mittlerweile genau auf die Mitte-30-Leser wie mich ab), aber könntet ihr nicht einfach wieder mehr Tests bringen? Es gibt so viele neue Spiele, und ihr packt euer Heft mit der 100. Entstehungsgeschichte irgendeines alten Schinkens voll. Und ich habe schon mindestens 100 Mal gelesen, wie es zu Heikos Stronghold-Test kam. Dem Fass den Boden haut die Kategorie »Legendär schlecht« aus: Da darf ich auch noch über schlechte alte Spiele lesen! Wo sind die Verrisse neuer Spiele der Anfangszeit hin, deren Meinungskästen meine (geheimen) sadistischen Neigungen befriedigten? Wenn ich Nostalgie will, kauf ich euer Sonderheft oder setz mich mit Freunden auf ein Bier zusammen, um über die alten Zeiten zu reden, aber ich will das nicht dauernd in eurem Heft lesen müssen. Also bitte, zurück zum (aktuellen) Wesentlichen! **Albin Rentenberger**

Ich vermute mal, du beziehst dich mit deiner Mail auf die Ausgabe 01/2018? Stimmt, da war wirklich viel Nostalgie drin. Harald Fränkels C64-Artikel, Retro-VR, die Stronghold-Historie, Age of Empires vs. GameStar, Legendär schlecht. Und dann auch noch Remake-Tests wie der von Outcast oder Black Mirror. Kurz: Das war wirklich die geballte Retro-Keule, in der Ausgabe kam nämlich einiges zusammen. Das heißt aber nicht, dass wir in Zukunft zur RetroStar werden oder so, ganz im Gegenteil. Die Ausgaben 02/2018 und 03/2108 sind wieder voller aktueller Themen. Klar, auch da gibt es jeweils ein Making of und ein Legendär Schlecht, das sind beliebte Rubriken, aber eben auch viele Previews und jede Menge Tests, gerade von Nischen- und Indiespielen. **Markus Schwerdtel**

GameStar PCs & NOTEBOOKs

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.



Gutschein
GAMESPLANET
10 Euro
ab 35€ Mindestumsatz

GameStar ULTRA PLUS

- Intel Core i7 8700K (6x 3,7 GHz)
- ASUS ROG Strix GTX 1070 Ti Adv. 8 GB **NEU**
- 16 GB DDR-4 2400 RAM
- 500 GB WD Blue SSD
- ASUS ROG Strix Z370-F Gaming
- 2.000 GB HDD

nur 1899,–



Gutschein
GAMESPLANET
10 Euro
ab 35€ Mindestumsatz

GameStar ALPHA

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

nur 899,–

GameStar PC ULTRA XTREME

- Intel Core i7 8700K (6x 3,7 GHz)
- ASUS ROG STRIX GTX 1080 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,–

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,–

Alle Preise in Euro inkl. gesetzlicher Mwst. Angaben Stand 06.02.2018. Änderungen vorbehalten. Alle Angebote nur solange der Vorrat reicht.
* Rabattgutschein bei Gamesplanet Deutschland. Gültig ab 35 Euro Mindestumsatz.

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

Konfiguriert von der GameStar-Redaktion für maximalen Spielspaß

HÖCHSTE ZEIT FÜR EIN UPGRADE?

**Mit den brandneuen GameStar-Upgradekits könnt ihr jetzt bequem euren PC aufrüsten.
Perfekt aufeinander abgestimmte und vormontierte Pakete
aus Sechskern-Prozessoren, Mainboard, RAM und Kühler. Schon ab 399€.**



ONE GAMESTAR-UPGRADEKIT
ULTRA CORE i7 8700K

PROZESSOR	Intel Core i7 8700K (6x 3,7 bis 4,7 GHz)
MAINBOARD	ASUS ROG Strix Z370-F Gaming
ARBEITSSPEICHER	16 GB DDR4-3000 Corsair Vengeance LPX
KÜHLER	EKL Alpenföhn Brocken 2

nur **849€**

intel AMD REPUBLIC OF GAMERS ASUS CORSAIR Alpenföhn

www.gamestarpc.de

Pillars of Eternity 2: Deadfire

RÜCKKEHR DES KÖNIGS

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Versus Evil** Entwickler: **Obsidian Entertainment** Termin: **3.4.2018**

Pillars of Eternity war die geniale Speerspitze der Oldschool-Rollenspiel-Renaissance – wie will der zweite Teil diese Leistungen noch toppen? Wir haben reingespielt.

Von Maurice Weber

Pillars of Eternity setzte 2015 die Segel in Gefilde, in die sich seit Jahren kaum ein Entdecker mehr getraut hatte – und kehrte mit einem berstenden Laderaum voller Schätze zurück! Es dauerte nicht lange, bis eine ganze Flotte an Oldschool-Rollenspielen seinem Kurs folgte: Mit Tides of Numenera, Tyranny und jüngst Divinity: Original Sin 2 erleben wir eine neue Blütezeit für das Genre, die vor Pillars undenkbar gewesen wäre.

Das bedeutet aber auch: Der Nachfolger Deadfire sticht unter völlig anderen Bedingungen in See. Die neue Welt ist kein unbekanntes Land mehr, sie steckt voller formidabler Konkurrenz. Plötzlich ist der Maßstab nicht allein Baldur's Gate 2, das Ziel nicht mehr Nostalgie – es gilt, gegen eine Armada moderner Meisterwerke zu bestehen! Aber wer wäre dazu besser in der Lage als Obsidian, die größten Pioniere dieser neuen Ära? Wir sind deutschlandexklusiv an Bord einer weit fortgeschrittenen Version von Pillars of Eternity 2: Deadfire geklettert. Und haben herausgefunden, wie sich das Rollenspiel im neuen Zeitalter behaupten will, das sein Vorgänger eingeläutet hat.

Nostalgie war gestern

»Ein häufiger Kritikpunkt am ersten Pillars war, dass wir ein sehr fades Szenario hatten, das die Leute schon oft gesehen ha-



Statt einer Burg kommandieren wir diesmal unser eigenes Schiff.



Seehandel und Kolonialisierung brachten im 17. Jhdt. Handelsfirmen hervor, die mächtiger waren als die größten Königreiche.

Exklusives GameStar-Pet



Nur für unsere Leser: Der kosmische Vogel Orbit verleiht im Kampf einen Geschwindigkeitsschub und erhöht die Waffen-Genauigkeit. Um ihn zu erhalten, einfach ✉ drücken und den Code **COSMIC BIRD** eingeben!



Das Todesfeuer-Archipel glänzt wieder mit detailverliebt gestalteten 2D-Umgebungen.

ben«, erzählt uns Game Director Josh Sawyer. »Damit hatten wir auch gerechnet – das war volle Absicht, schließlich war es ein sehr Nostalgie-getriebenes Projekt. Aber bei Deadfire haben wir von Anfang an gesagt: Nichts wie raus hier!«

Also lassen wir die klassischen Fantasy-Lande hinter uns und brechen auf ins karibisch angehauchte Todesfeuer-Archipel. Will heißen: Piraten, Entdecker und skrupellose Kaufmänner auf jeder Insel! Dieses Atoll markiert den Rand der bekannten Welt und ist eine heiße Anlaufstelle für Glücksritter aller Art. Ein wenig vermissen wir zwar das klassische Setting aus dem Vorgänger, aber Pillars 2 fühlt sich tatsächlich schon bei unseren ersten Schritten in der Beta richtig erfrischend an. Auch dank der grafischen und atmosphärischen Verbesserungen: Wogende Wellen schwappen gegen idyllische Strände, Palmen wiegen sich in Wind und Wetter, Charaktere gehen jetzt einem realistischen Tagesablauf nach (und sehen dank stark aufgebrezelter Modelle dabei auch noch deutlich besser aus) – in dieser Welt verlieren wir uns nur zu gerne!

Und es ist ja nicht so, als würde Pillars 2 alle klassischen Einflüsse hinter sich lassen: »Für alle, die es nervös macht, nicht genügend westeuropäischen Kram zu sehen, haben wir ja noch immer eine starke imperiale Kolonialmacht-Präsenz!«, betont Sawyer mit einem Lachen. Alles gut also.

Inselprobleme

Die Story erzählt die Geschichte unseres Helden aus dem ersten Teil weiter. Wer möchte, kann seinen alten Charakter importieren oder vor Spielbeginn seine Entscheidungen detailliert im Menü nachzeichnen, damit er unter den »richtigen« Voraussetzungen startet. So legen wir etwa das Schicksal unserer Begleiter fest. Drei davon, Edér, Pallegina und Aloth, können sich uns auch im zweiten Teil anschließen. Wenn wir sie nicht im ersten Pillars über die Klinge springen ließen, versteht sich! Die anderen vier sind Neuzugänge, wenn auch nicht immer völlig fremd: Mit der Waldläuferin Maia können wir zum Beispiel die Schwester von Kana aus dem Originalspiel rekrutieren.

Die Begleiter folgen uns auf der Jagd nach einem erwachten Gott von einer Insel zur nächsten. Und durch die zahlreichen Nebenquests, in deren Verlauf wir uns in die Probleme und die Politik der Todesfeuer-Inseln verstricken. Weil es nur hier die wertvollen leuchtenden Adra-Kristalle abzustauben gibt, haben gleich zwei mächtige Händlerkonglomerate das Archipel zu ihrem nächsten Großprojekt auserkoren – von der Piraten-Allianz der Príncipi ganz zu schweigen.

Die einheimischen Huana zerstreiten sich obendrein darüber, wie man auf die Fremden reagieren sollte: Auf der Insel Tikiwara ist der Häuptling sicher, dass sie seinem darbenden Volk zu Wohlstand und Reichtum verhelfen werden. Die örtliche Priesterin dagegen fürchtet Ausbeutung und Sklaverei. Wer hat recht? Schwer zu sagen! Schon in



Zauber- und Lichteffekte haben die Entwickler sichtlich aufgemöbelt, das kommt der Atmosphäre zugute.

Zwei der reichsten waren die britische East India Company und die niederländische Vereenigde Oost-Indische Compagnie.



Die Kämpfe sind übersichtlicher als in Teil 1, fallen aber immer noch manchmal zu chaotisch aus.

der Beta versteht sich Pillars 2 bestens darauf, uns vor knifflige Entscheidungen zu stellen. Weder die Konsequenzen noch die »gute« Seite lassen sich so einfach erkennen – wenn's überhaupt eine gute gibt! Wie sich unsere Taten durch das ganze Spiel hindurch auswirken, muss sich freilich beim längeren Spielen noch zeigen. Aber was wir bislang gesehen haben, stimmt uns zuversichtlich, dass Pillars 2 das exzellente Geschichten-Niveau seines Vorgängers hält.

Die Fähigkeit des gepflegten Gesprächs

In den Gesprächen kommen jetzt deutlich mehr Fähigkeiten zum Einsatz. Wo wir im ersten Pillars nur fünf recht breite Eigenschaften wie Wissen steigerten, teilt Deadfire sie deutlich feiner auf. Gesprächsvorteile wie Diplomatie und Geschichtskenntnis bilden jetzt eine komplett eigene Kategorie von Skills. Beim Level-Aufstieg erhalten wir separat Punkte für aktiv im Kampf nützliche Kniffe wie Athletik und dialogorientierte Fertigkeiten. Sawyer erklärt den Gedanken dahinter: Spieler sollten die Freiheit haben, die Gesprächs-Eigenschaften ihres Charakters nach ihren Rollenspiel-Vorlieben gestalten zu dürfen, ohne dafür spielmechanische Kampfvorteile wie die aktive Heilung des Athletik-Skills aufgeben zu müssen. Jeder, dem es schon in Baldur's Gate auf den Keks ging, sich zwischen Charisma und kampftauglichen Werten entscheiden zu müssen, wird genau wissen, was der Mann meint! Wer beispielsweise einen Krieger basteln will, der im Kampf ordentlich draufhaut, aber in der Konversation lieber sanftere Töne anschlägt, kann das jetzt tun – ohne dafür mit schlechteren Werten bestraft zu werden. Sehr schön!

Außerdem fächert Pillars of Eternity 2 seine Skills ein ganzes Stück breiter auf. Aus dem alten Wissen werden etwa Religion, Geschichte und Metaphysik. »Wir nehmen Rollenspiel sehr ernst«, betont Sawyer. Und die alten Skills seien dafür zu allgemein gewesen. Jetzt können wir beispielsweise unseren Priester ganz konkret auf religiöses Wissen spezialisieren, während ein Magier sich eher in Metaphysik auskennt.

Ebenfalls fein: Unsere Gefährten dürfen uns nun mit diesen Fähigkeiten unter die Arme greifen. Sie addieren einen Teil ihrer Werte zu unserem hinzu, wenn wir einen Check bestehen müssen. »Wenn du für einen Skill nur einen Charakter brauchst, der wirklich gut darin ist, und dann einen Begleiter mit Extra-Punkten darin erhältst, fühlte sich das wie eine Strafe an«, meint Sawyer. »Es ist eine komplette Verschwendung von Punkten, wenn sie dir nicht helfen können.« Das stieß uns im ersten Pillars tatsächlich sauer auf: Da legen wir den Charakter voll auf Wissen aus und dann läuft uns gleich als erster Kamerad der Gelehrte Aloth über den Weg! Die neue Mechanik ist also nur zu begrüßen.

Eine Unterklasse für sich

Aber unser Highlight von Pillars of Eternity 2 hat gar nichts mit der Story oder den Texten zu tun: Das Spiel wischt mit der Charaktergestaltung des ersten Teils den Boden auf! Für jede Klasse gibt es jetzt eine von mehreren Unterklassen. Priester verschreiben sich zum Beispiel einer von fünf Gottheiten. Traumfürst Wael spendiert zusätzliche Illusionszauber, während die Kriegsgöttin Magran ihre Jünger am liebsten an vorderster Front sieht und ihnen dabei mit Feuer und magischen Waffen unter die Arme greift.

Die Unterklasse will sorgfältig gewählt sein, denn manche sind zweischneidige



Darf auf keinem exotischen Atoll voller Reichtümer fehlen: eine prunkvolle Kolonialherren-Villa.

Schwerter. Spezialisiert sich ein Zauberer auf Schadenssprüche der Evokations-Schule, kriegen die eine Chance auf einen Echo-Effekt – wir schleudern also Feuerbälle, die unsere armen Feinde gleich zweimal hochjagen können! Dafür rattern wir Zauber aller anderen Schulen langsamer herunter und dürfen Verwandlungs- und Beschwörungssprüche erst gar nicht lernen. Wer auf solche Einschränkungen keine Lust hat, nimmt einfach einen Zauberer ohne Unterklasse.

Aber die Subkategorien sind durch die Bank interessant gestaltet und werten das ohnehin schon vielschichtige Charaktersystem von Pillars of Eternity massiv auf. Und die Unterklassen sind erst der Anfang!

Doppelt klasse

Wem eine einzige Klasse selbst mit Untergattung nicht reicht, der nimmt in Deadfire einfach zwei. Sämtliche Heldentypen lassen sich völlig frei kombinieren. Multiklassen-Helden dürfen beim Levelaufstieg neue Fähigkeiten beliebig aus ihren beiden Klassenbäumen wählen. Allerdings dauert es länger, bis sie neue Machtstufen erreichen. Die Macht einer Klasse erhöht sich alle paar Levels, jeder neue Schritt schaltet die nächste Gruppe an höherstufigen Fähigkeiten frei. Außerdem brezelt das Machtlevel alle älteren Fähigkeiten auf und hält sie damit relevant – sehr praktisch! Und ein fairer Nachteil für Multiklassen-Helden gegenüber fokussierten Charakteren.

Aber die Vielseitigkeit! Wir haben uns nach langem Tüfteln für die hinterhältigste Schurkin entschieden, die wir uns vorstellen konnten: Eine, die ihre ohnehin schon fiesen Schleichangriffe mit den Gedankenkontroll-Tricks eines Mediums kombiniert. Genauer gesagt der Betörer-Subklasse. Deren Täuschungszauber erstatten Fokus gegen Feinde zurück, die gerade gegen Schleichangriffe verwundbar sind – passt doch perfekt zusammen! Als Schurke anschleichen, Feinden den Kopf verdrehen und ihnen dann mit Seelenpeitschen-Dolchstößen in den Rücken den Rest geben, was will man mehr?

Nur an der Balance müssen die Entwickler noch ein wenig schrauben. Weil das alte Macht-Attribut jetzt Stärke heißt und nur noch Waffenschaden erhöht, während Entschlossenheit für Zauber zuständig ist, sind gerade Helden wie unsere stark im Nachteil: Wer gleichmäßig mit Magie und kaltem Stahl austeilen will, braucht dafür zwei Attribute. Und das gerade zur Einführung der Multiklassen, wo Kampfmagier doch garantiert zu den beliebtesten gehören werden! Aber auch Einzelklassen wie das Medium müssen mit dieser Änderung ordentlich zurückstecken. Sawyer betont jedoch, es handele sich dabei noch um ein Experiment. »Wir haben lange darüber diskutiert und wollten es mal ausprobieren, weil Entschlossenheit für Zauberer so ein unattraktives Attribut war.« Es sei den Entwicklern sehr wichtig, dass auf der einen Seite jeder Wert nützlich ist, auf der anderen Seite aber nicht

Exklusive Begleiter-Enthüllung: Tekehu



Die Begleiter von Pillars of Eternity 2 haben um einiges mehr zu bieten als im Vorgänger: Mehr Klassen, mehr Spezialfähigkeiten und erstmals sogar Romanzen! Das wollen wir am Beispiel von Tekehu erläutern, einem der sieben möglichen Gefährten in Deadfire – den wir an dieser Stelle weltexklusiv enthüllen können!

Tekehu entstammt der einheimischen Huana-Kultur des Todesfeuer-Archipels und gehört zur angesehenen Gilde der Wasserformer, einer nur unter den Huana bekannten Gruppe von Zauberwirkern. »Er hat eine sehr hohe Meinung von sich«, erzählt Game Director Josh Sawyer, »vor allem, weil andere eine sehr hohe Meinung von ihm haben.« Und: »Er steht mehr auf der humorvollen Seite des Spiels – und auf der amourösen!«

Haifisch-Gestaltwandler oder Regentänzer?

Wir können Tekehu als Kantor, Druide oder eine Multiklassen-Kombination der beiden spielen. Einige der Begleiter in Pillars 2 greifen auf das Mehrfach-Klassensystem zurück. Wenn wir sie rekrutieren, dürfen wir entscheiden, auf welchem Pfad sie uns am nützlichsten sein werden.

Aber selbst wenn wir nicht den Druiden wählen – ein Gestaltwandler ist Tekehu trotzdem, und mit langweiligen Bären oder Wölfen hat er nix am Hut! Stattdessen gibt er Feinden als Haifisch-Hybrid auf die Nase. Obendrauf hat er sein eigenes Repertoire aus Wasser-, Dampf- und Eiszaubern im Gepäck. Die zeichnen sich dadurch aus, dass sie anders als gewöhnliche Elementarsprüche die Verbündeten im Zielgebiet völlig unversehrt lassen – Tekehu darf also deutlich rücksichtsloser drauflos zaubern!

All diese Tricks kriegt er unabhängig von seiner gewählten Klasse. Aber als Kantor hebt er sich noch weiter ab, und zwar durch seine einzigartige Unterklasse: Als Sturmsprecher beherrscht er besondere Wetterfähigkeiten. Sawyer betont: »Wir wollen sicherstellen, dass jeder Begleiter entweder einzigartige Items, Unterklassen oder Spezialfähigkeiten hat.«



Tekehus Geschichte

Seine Abenteuer mit uns sollen sich darum drehen, ihn aus seiner Komfortzone zu reißen. In den Mauern der Wasserformer-Gilde ist Tekehu Respekt und Verehrung gewöhnt. Aber er hat keine Ahnung von den Problemen, mit denen sich andere Huana auf den kleineren Inseln herumschlagen müssen: Kolonialisierung, Ausbeutung, Piraterie.

Er muss entscheiden, welche Verantwortung er in dieser Welt übernehmen will. Obwohl er mit Verantwortung eigentlich nicht viel am Hut hat. Als Wasserformer lasten große Erwartungen auf ihm, aber Tekehu dürstet nach der Freiheit, seine Gaben nach seinem Gutdünken zu nutzen. Sawyer beschreibt ihn als Lebemann, Liebhaber und Genießer. Wenn wir mit ihm durch Neketaka ziehen, werden wir über so einige seiner alten Bekanntschaften und Liebschaften stolpern. »Im Guten wie im Schlechten!«, lacht Sawyer.

Ob Tekehu auch eine Romanze mit dem Spieler entwickeln kann, wollen die Entwickler noch nicht verraten. Aber es wird in Pillars 2 erstmals solche Romanzen geben, auch von Gefährten untereinander. Sie entwickeln jetzt Beziehungen, geraten auch mal aneinander, und wir können all das durch Dialoge und sogar Beziehungs-Quests beeinflussen.



Sie befehligte eine Flotte aus 5000 Schiffen und entsandte über eine Million Menschen nach Asien.

Die Fraktionen von Pillars of Eternity 2: Deadfire

Vier Hauptfraktionen und eine Reihe kleinerer Parteien ringen im Todesfeuer-Archipel um Einfluss. Wie im ersten Teil beeinflussen unsere Taten unseren Ruf bei den diversen Mächten und wir können uns mit einer der vier Schlüsselfraktionen verbünden. Sawyer will den Spielern aber mehr Zeit geben, jede davon kennenzulernen, bevor wir uns entscheiden müssen – im ersten Teil hätten viele Spieler nicht mal gemerkt, dass sie sich auf eine festgelegt haben.

Außerdem spielen die Fraktionen jetzt im gesamten Archipel eine wichtige Rolle. »Im ersten Teil hattest du kaum noch etwas mit den Parteien zu tun, sobald du die Trutzbucht verließt. Das war doch enttäuschend.« Als Vorbild für das Fraktions-Design nennt Sawyer eins seiner früheren Projekte: Fallout New Vegas. Die Parteien sollen nicht strikt gut oder böse sein und unsere ersten Instinkte auch mal Lügen strafen können. Vor allem, weil in jeder von ihnen Gesinnungsströmungen existieren und wir mitbestimmen, wie sie sich am Ende entwickeln.



Huana

Die einheimische Kultur des Todesfeuer-Archipels, seit Tausenden von Jahren dort beheimatet. Eine Reihe apokalyptischer Vulkanausbrüche löschte jedoch einen Großteil ihrer Geschichte und Zivilisation aus. Die Huana leben dezentralisiert über die komplette Inselgruppe verteilt, die Hauptstadt Neketaka ist ihre einzige größere Metropole dieses Volkes. Ihre Gesellschaft unterteilt sich in ein traditionelles und rigides Kastenystem. Die Huana wollen einfach in Frieden gelassen werden – aber die anderen Fraktionen machen da natürlich wieder mal nicht mit. Die Huana-Königin versucht deswegen, sie gegeneinander auszuspielen, sodass keine die Oberhand gewinnt.



Vailianische Handelsgesellschaft

Reiches und mächtiges Kaufmannskollektiv, das es auf das leuchtende Adra im Todesfeuer-Archipel abgesehen hat. Sie versprechen sich davon dicke Profite und wissenschaftliche Durchbrüche in der Erforschung von Seelen. Die Republik von Vailia hält große Stücke auf ihre gewieften und weithin respektierten Händler – aber fernab ihrer Heimat fällt ihr nobler Verhaltenskodex gerne mal unter den Tisch.



Königliche Todesfeuer-Gesellschaft

Offiziell eine Handelsfirma aus Rauatai – aber in Wirklichkeit darauf aus, das Archipel zu unterwerfen und es als Kolonie dem eigenen Imperium einzuverleiben. Rauatai hat seine Wurzeln im Todesfeuer-Archipel: Das gleiche Desaster, das die Huana auseinandertrieb, zwang die heutigen Bewohner von Rauatai damals zur Flucht. Heute blicken sie auf die Huana als Wilde herab, die eine Dosis Zivilisation vertragen könnten.



Príncipi

Eine Piratenflotte, die ursprünglich von Flüchtlingen aus dem alten vailianischen Imperium gegründet wurde. Manche von ihnen sehen sich immer noch als aristokratische Ehrenmänner und würden sich gerne im Archipel niederlassen, um ihre Kultur wieder aufleben zu lassen. Aber neuere Mitglieder aus dem Dyrwald oder aus den Reihen der Huana halten wenig von den vailianischen Traditionen. Warum das Piratenleben aufgeben, wenn's doch fette Beute verspricht?

manche Helden zwingend mehr Attribute bräuchten als andere, um überhaupt effektiv zu werden. Kriegen sie das hin, wird der Heldenbaukasten von Pillars 2 ein regelrechtes Schlaraffenland für Rollenspiel-Tüftler. Wir haben jedenfalls schon in der Beta genüsslich stundenlang über all den möglichen Versatzstücken gebrütet.

Alles eine Frage des Talents

Bei so vielen Optionen kann mehr Übersicht nicht schaden, und auch die gibt uns Pillars of Eternity 2: Wir dürfen nun jederzeit den kompletten Fähigkeitsbaum unserer Klassen aufrufen, statt immer nur beim Levelaufstieg die nächsten auswählbaren Fähigkeiten zu sehen. In diesem Baum stecken jetzt auch einige der alten passiven Talente wie die Seelenpeitschen-Verbesserungen des Mediums. Wir kaufen sie nun genauso mit Fähigkeitspunkten wie aktive Zauber.

Eine Sache fehlt dabei aber: Es gibt keine allgemeinen Talente mehr, die jede Klasse lernen kann. Die Spezialisierung auf unterschiedliche Waffenstile wie »zweihändig« oder »mit Schild« liegt jetzt beispielsweise im Krieger-Baum, andere Nahkämpfer wie Barbaren haben keinen Zugriff mehr darauf. Jedenfalls nicht ohne Multiclassing! Im Grunde nicht verkehrt, um die Klassen stärker voneinander zu unterscheiden. Denn mal ehrlich, allzu spannend waren die generischen Talente früher nicht. Aber dieses System könnte Soloklassen auch zu sehr einschränken. Ein paar übergreifende Fähigkeiten hätten genau das Richtige sein können, um ihr Arsenal etwas aufzustocken und sie nicht zu sehr hinter die Mehrfachklassen zurückfallen zu lassen! Aber auch hier gilt: Die Balance ist noch nicht final.

Und nicht alles fällt weg, denn die Spezialisierung auf einzelne Waffengattungen steht immer noch jedem Helden offen. Das kostet auch keine Fähigkeitspunkte mehr, sondern läuft über ein separates Menü. Für jede Waffe, mit der wir uns vertraut machen, schalten wir einen alternativen Angriffsmodus frei. Stilett-Meister können auf Wunsch etwa besonders gezielt Schwachstellen in der gegnerischen Rüstung durchstechen, greifen dabei aber langsamer an. Ein gelungenes System, um die Unterschiede zwischen den Waffentypen weiter zu betonen.

Kämpfe smarter, nicht härter

Aber wo wir schon bei den Waffen sind: Wie sieht's denn nun in Pillars of Eternity 2 mit den Kämpfen aus? Hier gab's schließlich im ersten Teil mit den meisten Raum für Verbesserungen. Zwar konnten die Schlachten enorm tief und taktisch sein – aber längst nicht alle davon. Einzelne Wölfe oder Xaurip-Banden brachten nicht einmal niedrigstufige Heldengruppen ins Schwitzen, und trotzdem war die Spielwelt regelrecht übersäht mit ihnen. Nervige Fleißarbeit! Das weiß auch Josh Sawyer: Für Pillars of Eternity 2 bemühe man sich, jeden einzelnen Kampf interessant zu gestalten. »Wenn der Designer da nur drei Oger hinstellt und wir an der nächsten Ecke nur über noch mehr Oger stolpern, sagen wir ihm: So nicht! Dann fügen wir vielleicht neue Monster oder Bedingungen hinzu, um die beiden Begegnungen interessanter zu machen und sie stärker zu unterscheiden. Oder wir streichen eine davon einfach, Kämpfe sollen schließlich kein Selbstzweck sein.«

Tatsächlich kam uns in der Beta kein Kampf unter, der sich überflüssig anfühlte. Wir mussten seltener zu den Waffen greifen, dafür hielt uns jedes einzelne Gefecht ordentlich auf Trab. So kommt der wunderbare taktische Tiefgang von Pillars of Eternity nochmal deutlich besser zur Geltung: Wer nicht sein riesiges Arsenal aus Buffs, mannigfaltigen Zaubern und anderen Kampftricks clever nutzt, sieht keine Sonne.

Dabei hilft uns der neue KI-Editor. Wir weisen unseren Begleitern wahlweise Standard-Strategien wie »defensiver Kämpfer« zu – aber wir können sie auch bis ins allerletzte Detail selbst zusammenstecken. Soll sich unser Krieger den Feind mit der höchsten Rüstung herauspicken und mit durchdringenden Stichen bearbeiten? Oder doch lieber den gegnerischen Zauberwirker von den Füßen fegen? Die stärksten Feinde beschäftigen, solang er bei bester Gesundheit ist,



Schlachten sollen in Deadfire seltener, aber bedeutsamer werden – Geplänkel mit Kleinzeug fällt weg.

sich aber auf schwache und umzingelte stürzen, wenn er nicht mehr viel einstecken kann? Der Editor bietet eine fantastische Fülle an Bedingungen, um das Party-Verhalten ganz exakt nach unseren Wünschen zu justieren. Schade nur: Besagte Party besteht jetzt nur noch aus fünf Gruppenmitgliedern, das sechste fällt weg. Für uns ein Verlust, auch wenn die Entwickler das für einen guten Zweck geändert haben.

Alles für die Übersicht?

Denn Sawyer räumt noch eine zweite Schwäche des Original-Pillars ein: Die Schlachten fielen oft zu hektisch und chaotisch aus. Da sollen weniger Gruppenmitglieder Besserung bringen, aber nicht als einzige Maßnahme. Weil viele Spieler sich im ersten Teil fast nur noch im Zeitlupen-Modus prügelten, hat Obsidian im zweiten Teil die Standard-Kampfgeschwindigkeit deutlich nach unten geschraubt. Grundsätzlich eine gute Richtung! Die langsameren Kämpfe von Pillars 2 lassen sich in der Tat klarer lesen. Nur haben die Entwickler dafür nicht immer an den richtigen Werten geschraubt. Charaktere spurten kaum langsamer durchs Getümmel, dafür müssen sie jetzt zwischen jedem Angriff viel längere Pausen einlegen.

Woran sich also nichts ändert: Einmal nach Kampfbeginn geblinzelt, schon sind die Frontlinien aufeinandergeprallt, die Nahkämpfer wild verkeilt. Und selbst mit den Fernkämpfern in der zweiten Reihe gehen wir in Sekundenschnelle auf Tuchfühlung. Zumal sie immer noch mit recht niedriger Reichweite klarkommen müssen.

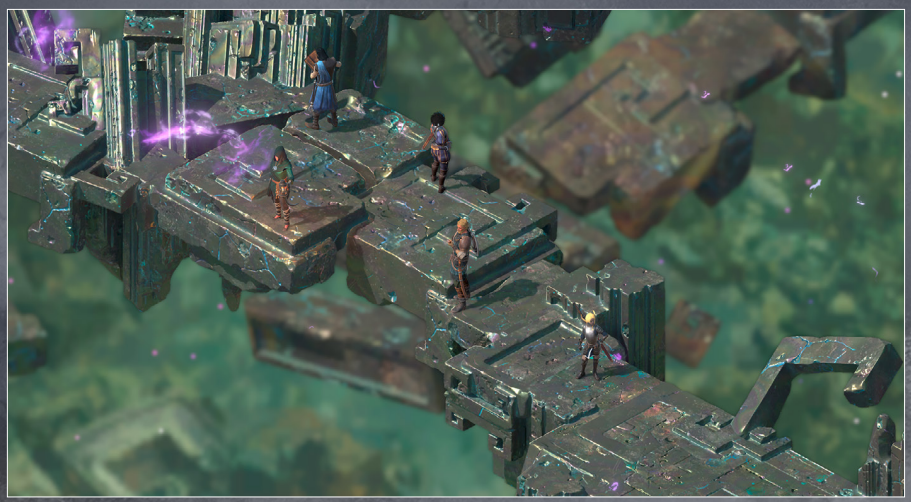
Erst dann greift die neue Verlangsamung wirklich: Unsere Figuren nehmen sich für jeden Schlag und jeden Zauber mehr Zeit – aber für unseren Geschmack teils deutlich zu viel. Zauberer brauchen gar doppelt so lang für die simpelsten Sprüche wie früher – satte acht Sekunden für einen einfachen Flammenfächer! Das fühlt sich selbst für Oldschool-Taktik zu behäbig an. Auch hier schrauben die Entwickler aber stetig an den Werten, final ist das also noch nicht. Und Sawyer stellt sogar einen komfortablen Geschwindigkeits-Slider in Aussicht, mit dem wir das Tempo in feinen Abstufungen anpassen können, statt nur Zeitlupe oder Beschleunigung zuzuschalten. Keine schlechte Idee, aber das sollte kein Ersatz für eine ausgetüftelte Standard-Einstellung sein, die sich so gut wie möglich anfühlt.

Unser Vorschlag für die Zukunft: Wir fänden stärker reduzierte Laufgeschwindigkeiten und erhöhte Reichweiten sinniger als langsame Angriffe. Dann hätten wir mehr Zeit für strategische Schritte, während beide Seiten in Position gehen und ihren Angriff starten. Außerdem würden sich Gefechte automatisch über größere Gebiete erstrecken und seltener in unübersichtlich-chaotische Nahkampf-Klumpen ausarten.

Ressourcen für alle!

Andere Verbesserungen an der Kampfmechanik sind dafür rundum gelungen. Etwa, dass nun jede Klasse eine eigene Ressource nutzt. Krieger starten jeden Kampf zum Beispiel mit einer festen Menge Disziplin-Punkte. Die geben wir im Getümmel dann für Fähigkeiten wie das wirkungsvolle Niederwerfen aus. Das macht die Klasse um einiges flexibler: Früher durften wir Feinde nur zweimal pro Gefecht zu Boden schmettern, jetzt bei Bedarf auch fünfmal oder mehr – wenn wir unsere komplette Disziplin für diese eine Fähigkeit aufsparen.

Solche Ressourcen steigen mit dem Machtlevel und füllen sich nach jeder Schlacht wieder auf. Anders als etwa den Fokus eines Mediums können wir sie aber



Unsere Gruppe besteht in Pillars of Eternity 2 nur noch aus fünf Mitgliedern.

Unser eigenes Schiff

Eines Mannes Schiff ist seine Burg: Pillars of Eternity 2 ersetzt unser Schloss mit einem Boot – was besser ins neue Szenario passt! »Die Burg kam nie allzu gut an«, erklärt Sawyer. »Sie bot weder so viel Tiefang noch war sie so gut in die Story integriert, wie sie es hätte sein sollen.« Das soll sich mit dem Schiff ändern: Wir segeln mit unserem Kahn über die Weltkarte, heuern bessere Matrosen an, rüsten den Pott auf und kriegen uns mit anderen Kapitänen in die Haare.

Die Pflichten eines Kapitäns

Fünf Schiffe können wir uns in Pillars 2 aneignen, von der kleinen Dau bis zur riesigen Galeone. Wir dürfen nicht nur Hülle und Segel nach unserem Geschmack bepinseln, sondern statten die Kähne auch mit Kanonen, Segeln, Rumpfpanzerung und weiteren Verbesserungen aus. Zum Beispiel stellen wir die unterschiedlichsten Geschütztypen auf. Kettenschuss-Kanonen zerfetzen etwa besonders effektiv feindliche Segel, haben aber keine hohe Reichweite und müssen lange nachgeladen werden.

Außerdem heuern wir auf unseren Reisen Seeleute an oder gabeln sie im Lauf von Quests auf. Das sind keine völlig eigenständigen Persönlichkeiten wie unsere Gruppenmitglieder, aber sie haben doch allesamt Namen und besondere Eigenschaften. Jeder beherrscht bestimmte Jobs an Deck besonders gut und eignet sich damit vielleicht eher als Kanonier denn als Koch. Und sie können Erfahrung sammeln und sich verbessern. Die Crew schluckt regelmäßig Sold und Fressalien – stellen wir die nicht zufriedenstellend bereit, sinkt die Moral und es kann sogar zur Meuterei kommen. Oder zu Ereignissen, die von den Charakter-Eigenschaften unserer Matrosen diktiert werden. Josh Sawyer gibt ein Extrembeispiel: Haben wir einen Kannibalen an Bord, wenn der Hunger einsetzt, könnte sich der an einem seiner Kollegen vergreifen! Wie wir solche Unterbrechungen handhaben, wirkt sich ebenfalls auf die Moral aus. Eine unzufriedene Mannschaft kämpft dann schlechter. Detaillierte Schiffsverwaltung ist kein Muss, um durchs Spiel zu kommen, verspricht Sawyer – aber wer sich tiefer damit befassen will, könnte einigen Spaß mit dem Aufbau seines perfekten Privatkahns haben.

Entdecker und Piraten

Mit dem Schiff navigieren wir über die Weltkarte und können alles von kleinen Schätzen und Textbox-Events bis hin zu Mini-Dungeons entdecken. Aber auch feindliche Schiffe: Piraten und verfeindete Fraktionen machen Jagd auf uns (es sei denn, wir hissen ihre Flagge, um sie auszutricksen!) und verwickeln uns in Schiffskämpfe.

Hier verschenkt Pillars 2 aber ein wenig Potenzial: Die Seekämpfe laufen fast komplett in Textfenstern ab. Was aber nicht heißt, dass es nicht einiges an Taktik zu bedenken gibt! Rundenweise geben wir Befehle, segeln auf den Feind zu, wenden den Kahn für eine Breitseite oder brennen dem Gegner unsere Kanonen auf den Pelz. Dabei will etwa bedacht werden, wann wir die ideale Reichweite für unsere Geschütze erreicht haben. Sawyer vergleicht die Gefechte mit Schach: Ein langsames und taktisches Spiel, in dem jeder Zug zählt. Unsere Ausrüstung spielt eine wichtige Rolle dabei. Vielleicht haben wir steuerbord unsere Nahkampf-Kanonen gepackt, die gegnerische Matrosen mit Flammenstößen vom Deck fegen, während backbord unsere Langstrecken-Kanonen stehen. Dann müssen wir darauf achten, dem Feind die jeweils richtige Seite zuzuwenden. Talentierte Crew-Mitglieder helfen ebenfalls: Profi-Kanoniere können dem Feind Extra-Schadensereignisse wie ein Feuer an Deck reinwürgen. Dann muss er vielleicht seine eigenen Kanoniere abziehen, um es zu löschen. Oder seine Deckhelfer, wodurch er langsamer vorwärtskommt.

Es steckt also mehr in den Seeschlachten, als man ihnen ansieht, und sie können richtig Spaß machen – aber selbst für ein Old-school-RPG sind sie doch arg abstrakt präsentiert. Die Distanz und Position der Schiffe sehen wir etwa nur anhand zweier simpler Icons am unteren Bildschirmrand. Warum keine echten 3D-Schlachten? »Das hätte ja bedeutet, ein neues Pirates zu entwickeln!«, lacht Sawyer. »Unser Team hat einen starken Fokus auf 2D-Artwork, deswegen war es sinnvoll, das so umzusetzen.«

Nur wenn wir zum Entern ansetzen, wechseln wir tatsächlich wieder in die normale Spielansicht und befehligen unsere Party beim Sturm auf den gegnerischen Pott – und das wiederum ist verdammt cool! Wer die Textschlachten lieber nicht spielt, darf laut Sawyer auch immer direkt zum Entern springen. Dabei stecken wir allerdings Schaden von den gegnerischen Kanonen ein.



Unser Pott hat sein eigenes Inventar, wo wir ihn mit Items und Matrosen ausstatten. Und natürlich mit Kanonen!



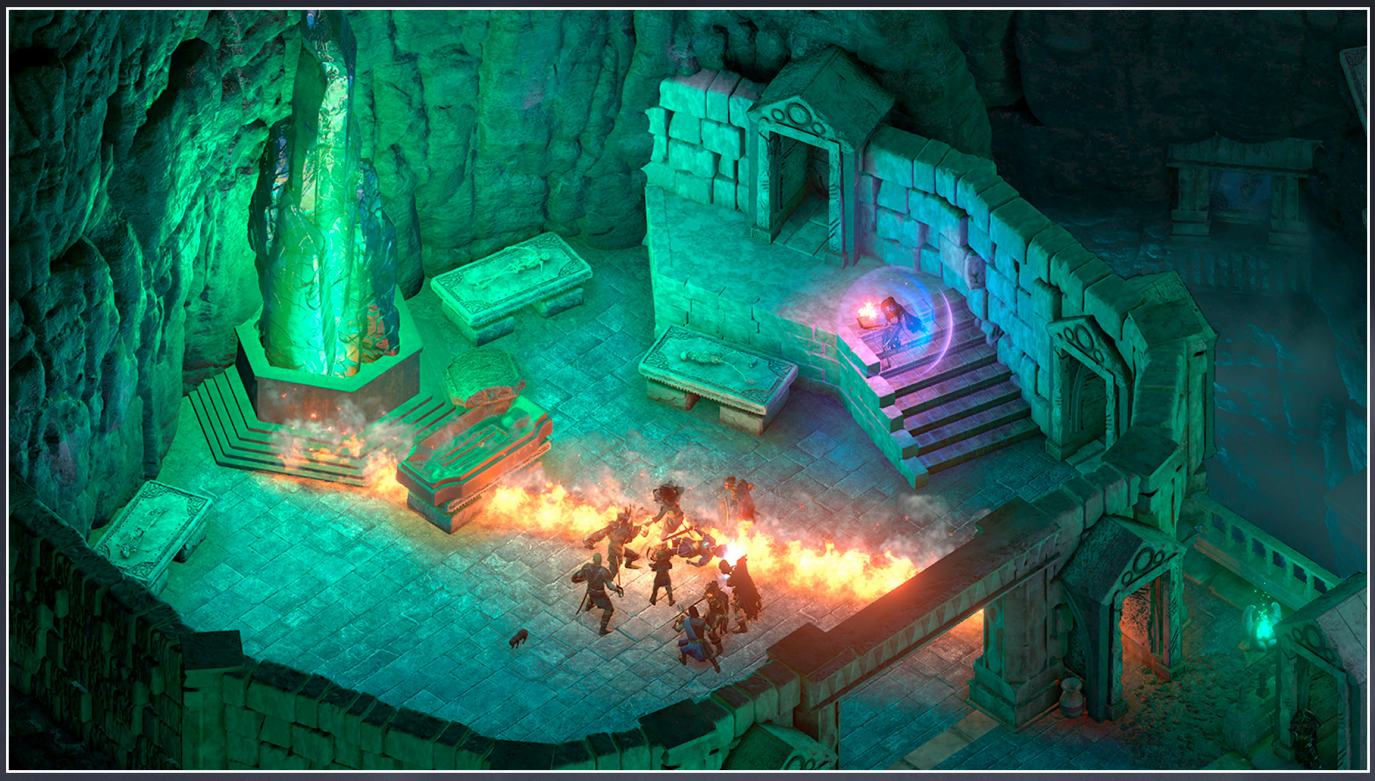
Die Weltkarte erkunden wir jetzt manuell, um neue Gebiete und versteckte Geheimnisse zu entdecken.



Die Textfenster-Seekämpfe sind taktisch, aber unspektakulär. Echte Schlachten wären da schon deutlich spannender.



Beim Entermanöver kämpfen wir wieder in der klassischen Spielansicht an Deck des zu kapernden Schiffes.



Die Adra-Kristalle des Todesfeuer-Archipels sind besonders wertvoll und locken Kolonisten in Scharen an.

nicht so einfach mitten im Getümmel neu tanken. Dafür müssen wir eine Ermächtigung einsetzen: Die pumpt einen Charakter wahlweise mit neuen Ressourcen voll oder brezelt seine nächste Fähigkeit ordentlich auf. Geht aber nur einmal pro Figur pro Kampf, und die Ladungen sind obendrauf eng begrenzt. Erst beim Rasten stellen wir Ermächtigungen wieder her.

Hatte eine Klasse schon im Vorgängerspiel ihre eigenen Ressourcen, bleibt die weitgehend unverändert: Zauberer und Priester schöpfen weiter aus einer festgelegten Zahl an Sprüchen jeder Stufe. Nur: Rasten müssen sie dafür nicht mehr.

Wer nicht rastet, rostet trotzdem nicht

Allgemein zwingt uns Pillars 2 deutlich seltener, mal ein Päuschen einzulegen. Fast alle Fähigkeiten, auch Zauber, füllen sich jetzt mit jedem neuen Kampf wieder auf – genau wie Disziplin und die anderen neuen Ressourcen. Und die Trennung zwischen Gesundheit und Ausdauer haben die Entwickler ebenfalls in die Tonne getreten, nach der Schlacht heilen sich unsere Figuren automatisch. Nur wenn wir zu Boden geschleudert werden, stecken wir eine Verletzung ein und die schlägt dauerhaft auf unsere Trefferpunkte. Erst wenn wir uns zusammenflicken oder unsere Ermächtigungspunkte zurückbekommen wollen, wird eine Rast fällig.

Dafür brauchen wir aber keine Camping-Vorräte mehr, sondern einfach … was Anständiges zu essen! Bei jeder Rast legen wir fest, womit sich unsere Party-Mitglieder den Magen vollschlagen. Die Speisen kurieren nicht nur unsere Zipperlein, sie stärken die Figuren auch noch für den nächsten Tag. Das ersetzt einerseits die alten sechs Rastboni durch deutlich mehr Möglichkeiten und bedeutet andererseits, dass wir nicht mehr alle Fressalien im Inventar auf einmal in uns reinschaufeln können. Weil nur noch ein Nahrungsbonus pro Rast und Charakter möglich ist, wird die Entscheidung wichtiger. Und das Crafting: Ein hochwertiges Auflauf-Rezept vereint die Boni all seiner Zutaten. Wer zu oft rastet, muss sich vielleicht mit billigem Schiffszwieback begnügen – genug, um Verletzungen aus der Welt zu schaffen, aber für Werteboni müssen wir schon was Teureres auftischen. Ein rundum interessanteres Ressourcen-System also.

Aber nimmt es dafür nicht strategischen Anspruch aus dem Spiel, wenn Zauberer für ihre Sprüche nicht mehr rasten müssen? Nein, findet Josh Sawyer: »Dieser Anspruch war nie wirklich da, nicht einmal in Baldur's Gate.« Denn bis auf wenige Ausnahmen hätte man ja jederzeit rasten oder sogar einfach zurück in die Taverne pilgern können. Und genau das hätten Spieler auch im ersten Pillars getan, wenn ihnen die Rastvorräte ausgingen. »Es war einfach eine Zeitstrafe, und auch noch eine völlig uninteressante.« Der Mann hat völlig recht. Die alte Camping-Mechanik haben wir keine Sekunde vermisst.

Denn Pillars of Eternity 2: Deadfire ist fast durchweg ein schlauer und durchdachter Schritt nach vorne. Es behält bei, was im ersten Teil gut funktioniert hat, und baut seine Systeme genau an den richtigen Stellen aus: Für noch mehr Freiheit, noch mehr Tiefgang, noch mehr Rollenspiel. Einzig die Balance macht uns noch Sorgen, sowohl bei den Klassen als auch bei den Kampfmechaniken. Wir hoffen, dass die Entwickler hier bis zum Release noch das richtige Maß finden. Dann hat Pillars 2 beste Karten, sich auch in diesem neuen Zeitalter wieder ganz an die Spitze seines Genres zu setzen. ★



Maurice Weber
@Froody42

Größer, besser, tiefer: Pillars 2 könnte eine Fortsetzung genau nach meinem Geschmack werden! Die Art nämlich, die einen schon fantastischen Vorgänger regelrecht winzig aussehen lässt. Vor allem bei der Charaktergestaltung tun sich völlig neue Horizonte auf und ich kann mich kreativ austoben, wie ich es mir im ersten Pillars nur erträumen konnte!

An jeder Ecke stoße ich auf sinnvoll verbesserte Spielmechaniken – hier eine Entschlackung, wo's notwendig war, da eine Erweiterung, wo noch Raum dafür bestand.

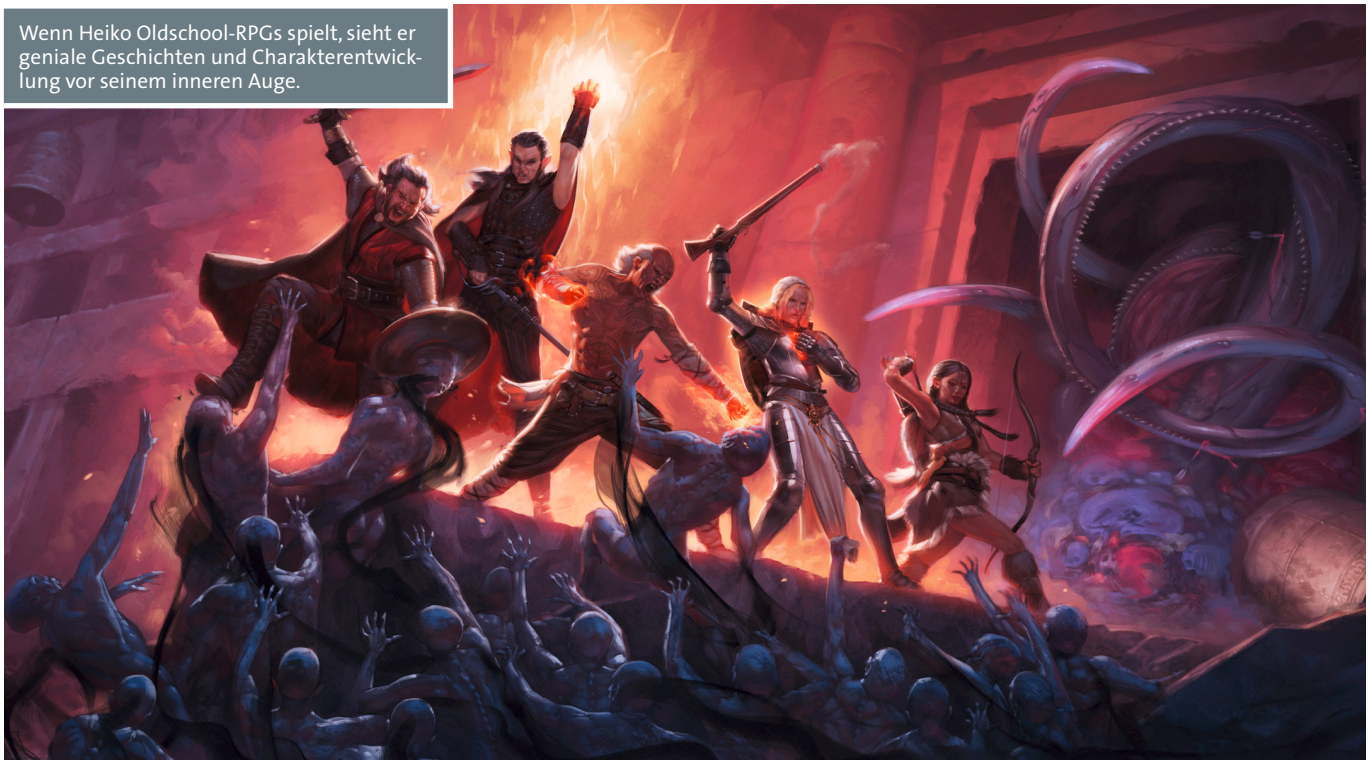
Das neue Szenario trifft meinen nostalgischen Geschmack auf den ersten Blick nicht ganz so sehr wie das Original – ich mag nun mal das klassische Fantasy-Mittelalter, egal wie ausgelutscht es sein mag! Aber die Inselwelt und der Zwist zwischen Einheimischen, Kolonialherren und Piraten bietet jede Menge Raum für neue Geschichten. Lässt man sich drauf ein, ist das Todesfeuer-Archipel eine willkommene Karibik-Krise in diesem klassischen Genre.

Allerdings haben die Entwickler auch noch ein paar Baustellen vor sich. Die Balance zwischen all den Klassenmöglichkeiten wackelt noch und bei den Kämpfen haben sie das perfekte Rezept aus Geschwindigkeit und Übersicht noch nicht gefunden – aber selbst da gibt es schon klare Fortschritte gegenüber dem Vorgänger zu verzeichnen. Und wie schon gesagt: Der war ja bereits fantastisch! Und Pillars 2 scheint ein mehr als würdiger Erbe zu werden.

Oldschool-Rollenspiele sind ein Segen

OLDSCHOOL HEISST NICHT VERALTET

Heiko hat in den letzten Jahren mehr Zeit mit Rollenspielen verbracht als mit jedem anderen Genre. Für ihn ist die Oldschool-Renaissance eine logische Konsequenz aus den Fehlern der Hochglanz-Blockbuster.



Wenn Heiko Oldschool-RPGs spielt, sieht er geniale Geschichten und Charakterentwicklung vor seinem inneren Auge.



Der Autor

Seit 1991 und Ultima 6 liebt Heiko Rollenspiele in allen Geschmacksrichtungen. Zuletzt hat er weit über 100 Stunden in Xenoblade Chronicles 2 auf der Switch versenkt, das ihn vor allem mit seiner Geschichte beeindruckt hat. Jetzt darf es aber gern wieder etwas Klassisches sein.

Das erste Rollenspiel, in das ich mich Hals über Kopf verliebt habe, war Ultima 6 auf dem Commodore 64. Der Witz an der Sache: Mit 13 Jahren verstand ich maximal die Hälfte von dem, was auf dem Bildschirm passierte. An ein Eintauchen in die Dialoge, geschweige denn ans Lösen der Hauptquest war mit meinen rudimentären Englischkenntnissen nicht zu denken. Und trotzdem habe ich stundenlang die pixelige Umgebung erkundet, mich an jeder neuen Entdeckung erfreut.

Zehn Jahre später habe ich meinen Nachbarn, einen Informatik-Studenten, dazu angestiftet, für mich die in 2D gerenderte Stadt Athkatkla aus Baldur's Gate 2 zu extrahieren und als Poster auf einem Plotter der Universität auszudrucken. Der daraus resultierende Wandschmuck war mein größter Stolz.

Rollenspiele wie Ultima 6 und Baldur's Gate 2 haben bei mir etwas geschafft, an dem die meisten »moderneren« RPGs gnadenlos gescheitert sind. Sie haben meine Fantasie derart angeregt, dass ich mich in ihren Welten komplett verlieren konnte. Denn mit meiner Fantasie kann keine Prachtgrafik der Welt mithalten. Deshalb brauche ich weder opulente 3D-Technik noch ausufernde Zwischensequenzen. Gut geschriebene Texte, interessante Situationen und vor allem ein durchdachtes Regelwerk reichen vollkommen aus, damit in meinem Kopf die spannendsten Abenteuer entstehen. Und je mehr mir Rollenspiele diese Kopfarbeit abnehmen, desto weniger Eindruck hinterlassen sie bei mir. Mein Lieblingsbeispiel für diese These ist die Entwicklung von Bioware. Mit nahezu jedem Spiel seit Baldur's Gate 2 haben sie mehr inszeniert, mehr in die Technik investiert. Aber mich eben auch immer mehr geführt und immer mehr das Regelwerk vereinfacht. Und so bei mir das Gefühl hervorgerufen, dass ich immer weniger mein eigenes Abenteuer erlebe, sondern vielmehr das von Bioware.

Ist ja auch logisch: Eine perfekt animierte 3D-Liebesszene verschlingt nun mal ein Vielfaches mehr an Ressourcen als eine Textromanze. Aber welches Spiel kann mir wohl mehr Handlungsspielraum bieten, wenn es um die Beziehungen zwischen den Spielcharakteren geht? Textflirt oder Render-Rendezvous?

Natürlich habe auch ich hunderte Stunden in The Witcher 3 versenkt und jede einzelne Sekunde davon genossen. Aber es war eine völlig andere Form des Genusses, als ich sie aktuell in Divinity: Original Sin 2 erlebe. Die Oldschool-Renaissance hat die Fantasie und Vielfalt in mein Lieblingsgenre zurückgebracht; und das komfortabler, durchdachter, hübscher und – ja – auch moderner, als ich es mir bei meinen ersten Abenteuern in Ultima 6 jemals hätte erträumen können. Und dafür bin ich Studios wie Larian, inXile und Obsidian unendlich dankbar. ★

Oldschool-Rollenspiele ins Altersheim

ALT HEISST NICHT GLEICH GUT

Mit Pillars of Eternity 2 erscheint bald ein neues Oldschool-RPG und die ganze GameStar-Redaktion dreht vor Freude durch. Die ganze Redaktion? Nein, ein Mann bleibt bei wachem Verstand.



Wenn Sandro Oldschool-RPGs vor sich hat, sieht er chaotische Menüs, unnötige Komplexität und schlechtes Game Design.



Der Autor

Sandro Odaks Meinung mag vielleicht wie die eines zornigen alten Mannes klingen, aber er wünscht sich doch nur das Allerbeste für das Rollenspiel-Genre: dass jeder Neuzugang von jetzt an mindestens so genial wird wie The Witcher 3. Ist das denn wirklich zu viel erwartet?

Ja, früher hab ich sie natürlich auch alle gespielt: Die Klassiker des Rollenspiel-Genres. Die Baldur's Gates und Ultimas. Die Fallouts und Neverwinter Nights. Die Icewind Dales und Co. Säße hier der Sandro von vor 20 Jahren, er würde Heikos Worten (siehe linke Seite) sicherlich viel abgewinnen können. Aber hier sitzt ein anderer Sandro. Der Sandro von heute, der sich weiterentwickelt hat. Er spielt Spiele, die sich weiterentwickelt haben und lebt in einer Welt, die sich weiterentwickelt hat. Was sich nicht weiterentwickelt, sind diese Oldschool-Rollenspiele. Da steckt es doch sogar schon im Genre-Namen: Oldschool. Alt.

Mein Problem ist ja gar nicht, dass ich so großartig andere Erwartungen an ein Rollenspiel habe. Ich will noch immer eine tolle Geschichte erleben und meinen Charakter nach meinem Geschmack formen, um einen Fußabdruck in der virtuellen Welt zu hinterlassen. Ich glaube, da unterscheidet mich wenig von Heiko. Doch anders als er will ich das heute auch ansprechend präsentiert bekommen. Die meisten Oldschool-RPGs haben nämlich zwei Dinge gemein: Eine, sagen wir mal minimalistische Optik und ziemlich viel Text. Text! Auf dem Bildschirm! Um Himmels Wille! Leute, es ist 2018, jeder Knirps mit einem Macbook kann heute CGI-Filme erstellen oder ein Spiel in der Unreal Engine nachbauen. Was müssten dann Armeen von erfahrenen Game Designern nicht alles erschaffen können? Jedenfalls mehr als endlose Kolonnen von blankem Text!

Nicht, dass ich heute weniger gern lese als damals. Ich bin nur der Meinung, dass Videospiele ein audiovisuelles Medium sind. Sie sollten ihre Geschichte zeigen, den Spieler daran teilhaben lassen. In Zwischensequenzen, Dialogen oder auch einfach nur in der Spielwelt. Dass die Rollenspiele von damals alles in Textblöcken erzählt haben, hielt ich für eine technische Notwendigkeit; eine, die mal gelöst werden kann, wenn nur die Entwicklung voranschreitet. Bizarrerweise wird sie aktuell aber zu einem der zentralen Features der Rollenspiele verklärt.

Dabei gibt es inzwischen doch zig Beispiele, wie man es besser machen kann. The Witcher 3 zum Beispiel beweist, dass selbst ein »kleines polnisches Indie-Studio« tolle Geschichten episch und modern aufbereiten kann. Oder Dark Souls, das seine Komplexität vor allem aus dem intelligenten Spieldesign zieht, nicht aus überbordenden UI-Elementen oder Menüs, bei denen irgendwann kein Mensch mehr durchblickt. Ich wünsche mir, dass das zum neuen Genre-Standard wird. Ich will, dass sich Spiele weiterentwickeln, dass sie nach vorn schauen. Und nicht ständig das Nostalgiepferd in die Vergangenheit reiten und alles wieder so machen, wie es früher – seien wir doch mal ehrlich – schon nicht wirklich gut war. ★

Total War Saga: Thrones of Britannia

ZURÜCK INS MITTELALTER

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Sega** Entwickler: **Creative Assembly** Termin: **19.4.2018**

Deutschlandexklusiv gespielt: Thrones of Britannia wird das erste eigenständige mittelalterliche Total War seit Jahren – und deutlich mutiger und größer, als wir erwartet hätten. Von Maurice Weber

Geschichte kann so unfair sein: Da hat König Alfred von England ganze Horden von Wikingern niedergeschlagen – aber der Volksmund erinnert sich vor allem daran, wie ihm mal der Kuchen angebrannt ist. Die Legende besagt, dass sich der Monarch auf der Flucht vor den Nordmännern in die Büsche schlug und bei einer Bauersfrau unterkam. Die war so nett, ihm ein paar Kuchen in den Ofen zu schieben. Aber Alfred war derart beschäftigt, über seinen nächsten Feldzug nachzugrübeln, dass er seine langsam verkokelnde Mahlzeit völlig vergaß. Na ja, wie viele Pizzen wir schon ruiniert haben, weil wir nur noch einen Zug spielen wollten? Und für Alfred hat sich die ganze Sache am Ende doch gelohnt. Auch ohne Kuchen zerschmetterte der kämpferische König die Wikinger in der nächsten Schlacht und hat's deswegen nun zum Star von Thrones of Britannia gebracht – dem ersten eigenständigen historischen Total War seit Attila! Und der ersten Total War Saga.

Was soll das eigentlich sein?
Total War Saga? Was bitte? Nun: Die Sagas sollen Spin-offs werden, die sich im Gegensatz zur Hauptserie auf einzelne Wendepunkte in der Geschichte konzentrieren. In diesem Fall das frühmittelalterliche England





 Der Name »Alfred« kommt vom alt-angelsächsischen »Ælfrēd«: »Weiser Elf« oder »Elfen-Rat«.

im Jahr 878. Alfred hat die Wikinger vielleicht abgewehrt, aber sie halten immer noch große Teile der britischen Inseln besetzt. Und die Könige von Wales, Schottland und Irland haben ganz eigene Ideen, wer England beherrschen sollte. Ganz ähnlich wie der Mittelalter-DLC Age of Charlemagne läuft Thrones of Britannia in der Engine von Attila – nur brauchen wir das Grundspiel nicht. Aber wie viel neues Spiel steckt nun wirklich in so einem Saga-Spin-off? Um einiges mehr, als wir erwartet haben!

Die Heerschau soll beginnen!

Nicht nur, dass die England-Karte ungefähr so groß wird wie die komplette neue Welt aus Warhammer 2 – wenn wir sie erobern wollen, müssen wir gehörig umdenken. Das fängt schon bei der Rekrutierung neuer Armeen an: Es gibt doch tatsächlich keine Kasernen mehr! Stattdessen können wir jede Einheit in jeder Stadt rekrutieren. Haken Nummer eins: Wir schöpfen aus einer begrenzten Reserve. Während sich unser Pool an Milizsoldaten flink wieder auffüllt, dürfen wir Elitetruppen deutlich seltener ausheben. Haken Nummer zwei: Die bestellten Truppen erscheinen zwar sofort, aber nur bei 25 Prozent Mannstärke. Genau wie vom Feind dezimierte Regimenter füllen sie ihre Reihen dann über Zeit durch Verstärkung.

Warum so eine tiefgreifende Änderung? Die Frage lässt sich ganz einfach mit dem Kopf hinter Thrones of Britannia beantworten: Jack Lusted machte sich jahrelang als einer der besten Modder für Rome (Terrae Expugnandae) und Medieval 2 (Lands to Conquer) einen Namen, bevor Creative Assembly ihn an Bord holte. Und Modder haben schon immer realistischere Rekrutierungsmechaniken geliebt! Tatsächlich spiegelt die neue Mechanik wieder, dass es im Mittelalter eben eine Weile dauerte, aus allen Teilen des Landes seine Soldaten einzuberufen. Außerdem stellt sie ganz eigene strategische Ansprüche. Sie verhindert, dass wir einfach immer eine Armee nur aus den bestmöglichen Truppen zusammenstellen und macht Elite-Einheiten damit wertvoller. Außerdem wollen Kriege jetzt um einiges vorausschauender geplant werden.

Die Kunst der Kriegslust

In diese Kerbe schlagen noch weitere Neuerungen: Unsere Armeen verbrauchen im Feindesland jetzt Vorräte und die Soldaten fangen an zu desertieren, wenn's nichts mehr zu futtern gibt. Wir müssen plündern oder uns in heimische Gefilde zurückziehen, um sie wieder aufzustocken. Und auch unsere Bürger haben – wie in Age of Charlemagne – den Krieg irgendwann satt. Geht ihre Kriegslust in den Keller, fallen Kampfkraft und öffentliche Ordnung mit ihr. Siege peitschen den Blutrausch wieder hoch, aber irgendwann reicht's. Das Volk ist allerdings grundsätzlich blutrünstiger als in der Charlemagne-Ära. In Friedenszeiten mehrt sich wieder der Drang, dem Nachbarn eins auf die Mütze zu geben. Steigende Boni auf Ordnung und Truppenstärke reizen uns, doch mal wieder Streit vom Zaun zu brechen. Der kluge König plant, wann er zum Schwert und wann zur Feder greift.

Unsere einzige Sorge: Zusammengenommen könnten diese Mechaniken doch sehr aufs Spieltempo schlagen. Selbst niederste Milizen brauchten in unserer Version sechs bis acht Runden, bis sie mal voll einsatzbereit waren. Das könnte sich aber noch ändern, räumt Jack Lusted ein: »An den Zahlen schrauben wir noch.«

Forschung für Spezialisten

Aber wie schalten wir die Elite eigentlich frei, wenn's keine Kasernen mehr gibt? Über den Forschungsbaum! Dessen Zweige bieten



Die Karte ist gespickt mit Nebensiedlungen, die einen oder zwei Bauplätze für Kirchen oder Bauernhöfe bieten.

In einer BBC-Abstimmung schaffte es König Alfred auf Platz 14 der größten Briten aller Zeiten.

Die perfekte Serien-Einstimmung

Ihr wollt euch vor dem Release am 18. April schon mal in Mittelalter-Stimmung bringen? Dann empfehlen wir euch folgende Serien über die große Wikinger-Ära in England!



Vikings (Bildquelle: History) beginnt rund 100 Jahre vor Thrones of Britannia mit dem Überfall auf die Abtei Lindisfarne anno 793. Die Serie folgt den Abenteuern des Wikinger-Helden Ragnar Lothbrok. Es war seine Sippe, die laut der Sagen später an der Spitze einer riesigen Armee in England einfallen sollte und mit deren Nachkommen noch Alfred zu kämpfen hatte.



The Last Kingdom (Bildquelle: BBC America) spielt zu Alfreds Zeit: 866 haben die Wikinger bereits in England Fuß gefasst. Hauptfigur ist der junge Uthred, dessen Vater von den Nordmännern getötet wird und der darauf unter den Wikingern aufwächst. Im Lauf der Serie treten aber auch historische Charaktere wie König Alfred selbst und sein Widersacher Guthrum auf.

verschiedenste militärische und wirtschaftliche Vorteile. So verbessern wir etwa zuerst die Grundwerte unserer Schwertträger, gliedern dann hochwertigere Nahkämpfer-Typen in unsere Armee ein und schrauben zuletzt die Geschwindigkeit hoch, mit der sie sich in unserem Rekrutierungspool auffüllen.

Der Clou daran: Jeder Forschungszweig stellt eigene Anforderungen. Zum Beispiel dürfen wir überhaupt erst bessere Nahkämpfer erforschen, wenn wir die Grundeinheiten auch nutzen und zehn davon ausgebildet haben. Auch hier schafft es Thrones of Britannia, das klassische Total-War-Prinzip um interessante neue Ebenen zu erweitern.

Nicht nur Könige wollen Kuchen

Zehn Schwertkämpfer sind übrigens mehr, als es klingt! Denn in Thrones of Britannia begrenzt unsere Nahrungskapazität unsere Armeegröße. Gebäude wie Bauernhöfe stocken unser Fressalien-Limit auf. Das bestimmt, wie viele Truppen wir gleichzeitig unterhalten können. Gehen wir darüber hinaus, schlägt das auf die Wiederherstellung angeschlagener – und auch neuer! – Bataillone. Mit unserer einen Startprovinz können wir nicht mal eine einzelne volle Armee speisen – auch hier verlangt uns Thrones of Britannia also sorgsame Überlegung ab, wie wir unsere Truppen zusammenstellen, aufteilen und bewegen wollen. Zumal auch jeder Siedlungsausbau Nahrung verschlingt. Das Nahrungssystem ist dafür übersichtlicher als in Attila: Wir müssen nur einen globalen Futterwert im Auge behalten. Segen und Fluch zugleich.

Das Gegenteil von Attila

Denn auch bei den Provinzen überrascht Thrones of Britannia mit einem anderen und deutlich schlankeren System als in Attila. Als erstes Total War seit fünf Jahren wirft es das Vorbild Rome 2 über Bord und kehrt überraschend zurück zu Empire. In jedem Gebiet sitzt jetzt nur noch eine große Stadt, die wir frei mit Gebäuden bestücken. Umgeben ist die von mehreren Nebensiedlungen, in denen wir aber nur eines oder bestenfalls zwei fest vorgegebene Bauwerke aufrüsten dürfen. Das kann etwa ein Kloster sein, ein Marktplatz oder ein Bauernhof – das Rückgrat unserer Wirtschaft also. Militärstrategisch eröffnet das wieder interessante Wege: Plünderfeldzüge können dem Feind empfindlichere Schläge versetzen als seinerzeit in Empire. Marodieren wir durch seine Höfe, bricht sein Nahrungslimit ein und wir senken seine Armeekapazität, lange bevor wir seine Hauptstadt stürmen. Das Problem: Es geht auf Kosten interessanter Bauentscheidungen. Nicht nur, dass wir die





Sämtliche Belagerungsmaps wurden neu erstellt – und es sind volle Festungen, keine Mauerabschnitte der Marke Warhammer.



Jede Provinz enthält nur noch eine ummauerte Hauptsiedlung, in der wir frei bauen dürfen.

Nebensiedlungen nur auf festen Pfaden ausbauen, auch in den Hauptstädten gibt es weniger zu beachten. Zum Beispiel fällt das Wachstum weg. Wir dürfen jede Metropole vergrößern, wenn wir das Gold und die Nahrung dafür haben. Ebenso gibt's keinen Sauberkeitswert mehr. Und dass wir keine Kasernen mehr bauen müssen, streicht ein weiteres Element der Spezialisierung.

Nun vermissen wir nicht alle diese Mechaniken. Es hat etwas richtig Befreiendes, überall ohne Kasernen rekrutieren zu dürfen! Und Attila übertrieb es stellenweise mit den Management-Details. Aber Thrones of Britannia lässt das Pendel zu weit in die andere Richtung ausschlagen. Zwar gibt es sehr wohl weiter starke Unterschiede zwischen den Provinzen. In Irland sind die Leute etwa streng gläubig und das Land ist übersät mit Kirchen, dafür mangelt's an Geld und deswegen Marktplätzen. Ebenso kommen die Hauptstädte in unterschiedlichen Typen mit teils einzigartigen Gebäuden und Boni. Ein Wikinger-Hafenfort füllt beispielsweise unsere Rekrutierungspools schneller wieder auf. Aber diese Spezialisierungen suchen wir uns eben nicht aus, das Spiel gibt sie jedem Gebiet vor. Und betont damit auch hier eher die Militärstrategie (Welche Provinzen erobern wir?), während es der Wirtschaft langfristig an Tiefgang fehlen könnte. Damit setzt das Spiel einen Trend fort, der mit Total War: Warhammer begann – und den wir schon damals für eine der größten Schwächen des sonst so gelungenen Spiels hielten.

Viele Wege führen zum Sieg

Aber auch manche positiven Entwicklungen aus den Fantasy-Ablegern greift Thrones of Britannia auf. Die Völker sind vielleicht nicht ganz so ausgefallen wie in der Warhammer-Welt, haben aber alle merklichen Besonderheiten. Zehn Parteien gibt's: Je zwei englische, walisische und gälische Königreiche und vier Wikinger-Fraktionen. Wir durften als Irenkönig Flann spielen. Gälische Herrscher müssen ihre Legitimität beweisen, indem sie sich Verbündete suchen und ihre Kameraden und ihre angestammten Lande verteidigen. Für jede solche noble Tat füllt sich unsere Legitimäts-Leiste und wir kassieren Boni auf Kampfkraft und Wirtschaft.

Bei den Siegbedingungen greift Thrones of Britannia Ideen aus gleich mehreren Vorgängern auf und baut auch noch eigene obendrauf. Jedes Volk kann auf drei Arten gewinnen. Der Eroberungssieg ist der klassische Weg, alternativ können wir aber auch einen Ruhm- oder Königreichssieg anstreben. »Ruhm ist für Spieler, die lieber aufbauen und sich einbunkern wollen«, erklärt Lusted. Wir mehren unsere Glorie, indem wir Prunkgebäude wie Kirchen hochziehen und die Forschung vorantreiben – ein wenig wie Prestige in Empire also. Nur dass wir diesmal tatsächlich allein über den Ruhm gewinnen und nicht auch hier zwangsweise eine feste Zahl an Provinzen besetzen müssen.

Der ultimative König

Der Königreichsweg richtet sich schließlich an geschichtsgewandte Rollenspieler: Jede Fraktion folgt einer eigenen Kette an Ereignissen. In deren Verlauf kann sich Alfreds Königreich Wessex etwa erst zum Königreich der Angelsachsen und schließlich zum Königreich England aufschwingen. Das soll aber um einiges weniger linear verlaufen als die Mahlstrom-Story in Warhammer 2, denn wir müssen immer wieder in Textfenstern Entscheidungen treffen. Damit verändern wir den weiteren Verlauf von Englands Geschichte – und die KI-Völker tun derweil das

Vom Modder zum Game Director

Jack Lusted begann seine Modding-Karriere im Jahr 2004 mit dem ersten Rome – damals noch mit simplen Textdatei-Anpassungen. Im Lauf der Zeit baute er seine Kenntnisse aus, erstellte seine ersten eigenen Texturen und trat mehreren Modding-Projekten wie der Herr-der-Ringe-Überarbeitung Fourth Age: Total War bei. Zu einem der berühmtesten Modder der Community machten ihn aber seine beiden eigenen Großprojekte, Terrae Expugnandae für Rome und Lands to Conquer für Medieval 2. Sie bauten unter anderem die Kampagnen massiv aus, verbesserten die KI und schraubten umfassend am Balancing.

2007 stellte ihn Entwickler Creative Assembly als Tester ein und beförderte ihn nach einem Jahr zum Game Designer. Empire war das erste Total War, an dem er mitwirkte. Nach Rome 2 übernahm er die Rolle des Game Directors von Romes DLC-Team und war an allen Zusatzinhalten für Rome 2 und Attila beteiligt. Seitdem führt er die Feder bei Thrones of Britannia.






In Thrones of Britannia kämpfen wir als Engländer, Walise, Schotte, Ire oder Wikinger um den englischen Thron.

Knut und Alfred waren die beiden einzigen englischen Könige, die sich je den Beinamen »der Große« verdienten.



Einleitungsvideos und Ereignisse sind in schickem Mittelalter-Stil illustriert.

Gleiche. Tatsächlich konfrontierte uns das Spiel schnell mit Dilemmata von überraschender Tragweite. Lassen wir zu, dass sich die Wikinger ein benachbartes Königreich einverleiben und damit nur gefährlicher werden? Oder greifen wir sofort ein, bringen damit aber alle Nordmänner im Umfeld gegen uns auf? Durchspielen konnten wir die Kampagne noch nicht, es bleibt also abzuwarten, wie gut die Siegpfade bis zum Ende funktionieren. Die Idee, unterschiedliche Wege für jeden Spielertyp zu ermöglichen, können wir aber nur begrüßen – das macht hoffentlich in künftigen Total Wars Schule!

Und wem das alles nicht reicht, der kann noch einen ultimativen Sieg dranhängen. Den erringt, wer nach einem der drei normalen Triumphe noch mit einer mächtigen Endgame-Bedrohung fertig wird. Wie die aussieht, wollten die Entwickler noch nicht verraten. Unser Tipp: Die Invasion des Wikinger-Königs Knut im Jahr 1015 – der es dann tatsächlich schaffte, England komplett zu unterwerfen und es mit Dänemark und Norwegen zu einem Reich zu vereinen.

Familie ist alles, Agenten sind raus

Bei allen Änderungen scheint das Grundspiel Attila doch in einigen Schlüsselbereichen durch. Die Familienpolitik: Stammbaum verwalten, Königseinfluss wahren, Lords auf Loyalitäts-Linie halten. Ein neues Werkzeug dafür sind Grundstücke, die wir über bestimmte Gebäude freischalten und unseren Untergebenen schenken. Außerdem weisen wir ihnen Ämter mit verschiedenen Boni zu und setzen sie je nach ihren Eigenschaften und Attributen als Generäle oder als Provinzverwalter ein.

Diese Attribute dürfen wir selbst beeinflussen: Levelt ein Charakter auf, stufen wir einen von acht Gefolgsleuten hoch. Der Schreiber erhöht beispielsweise sein Regierungs-Attribut und lässt ihn mehr Geld aus seiner Provinz schröpfen. Eine nette Ergänzung, die uns etwas mehr Freiheit gibt als Attilas Fähigkeitsbaum – aber längst nicht an die Skilltrees eines Total War: Warhammer heranreicht.

Vor allem können sie nicht so recht eine weitere massive Streichung ersetzen: Es gibt keine Agenten mehr! Wir rekrutieren keinerlei Priester, Spione oder dergleichen. Manche ihrer passiven Effekte übernehmen die Generals-Gefolgsleute, aber uns fallen da auf der Kampagnenkarte doch zu viele strategische Ebenen weg.

Krieg ändert sich nie

Falls ihr euch inzwischen fragt, warum wir immer noch nichts zu den Schlachten gesagt haben: Weil die am nächsten am Original bleiben. Die Entwickler versprechen, einige Fehler der KI gefixt zu haben, zum Beispiel soll sie jetzt mit mehr Einheitentypen als nur Kavallerie flankieren. Man habe sich laut Jack Lusted bemüht, Strategien der damaligen Zeit wie den Schildwall akkurat einzubinden. »Aber am Ende kämpfen immer noch Menschen gegen Menschen, nicht Drachen gegen Riesen«, lacht er. So erkennen wir Attilas Schlachten doch wieder – aber das ist völlig in Ordnung, schließlich war Attila ein famoses Total War!

Und Thrones of Britannia hätte dank zahlreicher neuer Ideen das Zeug, eine würdige Vorhut für die Rückkehr der historischen Serienteile zu werden. Hoffen wir nur, dass die sich nicht ähnlich kurzlebig erweist wie Alfreds Leistungen gegen die Wikinger. Grade mal etwas mehr als 100 Jahre nach seinem Tod machte Nordmännerkönig Knut sein hart erkämpftes Lebenswerk kaputt und einte Britannien, Dänemark und Norwegen komplett unter seiner … äh, Knute. Wie gesagt: Geschichte kann unfair sein. ★



Maurice Weber
@Froody42

Vor meinem Anspieltermin konnte ich mir wenig unter Thrones of Britannia vorstellen: Wird das nun ein großer DLC? Ein kleines Addon? Doch ein völlig neues und eigenständiges Spiel? Und ich wurde angenehm überrascht: Das Spiel basiert zwar klar auf Attila, traut sich aber deutlich mehr Neues, als ich dachte!

Vor allem im Bereich der Feldzugs-Strategie. Lange hatte ich in Total War nicht mehr das Gefühl, meine Militärkampagnen derart bedacht planen zu müssen. Thrones of Britannia wagt mit einem Ex-Modder an der Spitze Experimente, für die ich sonst auf Mods ausweichen müsste – und das zahlt sich hervorragend aus!

Nur die abgespeckten Provinzen konnten mich noch nicht so recht überzeugen. Dabei bin ich durchaus dafür, das teils überfrachtete Attila ein wenig zu entschlacken! Aber Thrones of Britannia geht mir dabei zu weit – ich befürchte, dass der Reichsaufbau hier nicht so lange fesseln kann wie in älteren Serienteilen. Trotzdem bin ich richtig gespannt darauf, mehr von Thrones of Britannia zu spielen, alle Völker auszuprobieren, mich an den unterschiedlichen Siegbedingungen zu erproben, endlich mal wieder ins Mittelalter einzutauchen.

Total War Saga: Thrones of Britannia

UND JETZT BITTE MEDIEVAL 3!

Frühmittelalterliches England schön und gut, aber der nächste Total-War-Teil sollte wieder alle Facetten des Mittelalters abbilden, wünscht sich Jochen. Medieval 3 muss her!



Der Autor

In der Stainless-Steel-Mod hat Jochen mit seinen Byzantinern schon alles erobert, mit der Imperator-Mod sogar die Franken (!) zum Sieg geführt. Die Total-War-Reihe ist sein stetiger Strategieanker – der so langsam wirklich mal zum gloriosen Medieval-Setting zurückkehren könnte!

Wenn ich mir Total War Saga: Thrones of Britannia anschaue, kommen mir zwei Dinge in den Sinn: Will ich spielen! Und: Mit all diesen cleveren Neuerungen wäre es Zeit für ein echtes, großes Total War im besten aller Szenarien, dem Mittelalter.

Heerschau-Mechaniken, Kriegslust und -müdigkeit, ein durchdachter Forschungsbaum und die Möglichkeit, Generäle durch Berater (und in früheren Teilen Skilltrees) genau so zu entwickeln, dass sie mir und meinem Reich am besten dienen – die Reihe hat sich seit Medieval 2 so stark weiterentwickelt, dass ich mir ein Medieval 3 jetzt noch mehr wünsche als je zuvor. Auch der eher in Richtung Hardcore-Mod gehende Detailgrad von Thrones of Britannia schlägt für mich in die richtige Kerbe und vor allem eine, die ich in Medieval 3 gern weiter ausgefeilt sähe! Medieval 2 war ein großartiges Spiel, aber im Vergleich zu heute fast schon zu simpel und rudimentär.

Gebt mir das ganze Mittelalter, nicht immer nur Häppchen!

So gut und interessant die neuen Ideen klingen, es ist das Setting, bei dem die Entwickler noch eine Schippe drauflegen dürfen. Das Frühmittelalter wie wir es im Zeitalter Karls des Großen für Total War: Attila oder eben jetzt in Thrones of Britannia erleben können, sollte nur der Anfang sein. Ich möchte nicht in der Übergangsphase zwischen Spätantike und echtem Mittelalter gefangen sein, stattdessen würde ich gern sehen, wie ein Medieval 3 die Grenzen des Bekannten aufsprengt und mir Früh-, Hoch- und Spätmittelalter in eine Erzählung packt, an der ich lange spielen kann und miterleben darf, wie sich mein Reich verändert. Der Übergang von den Stammesherrschaften zur feudalen Gesellschaftsordnung und schließlich ihr Zerfall ist nicht nur historisch spannend, sondern kann auch spielerisch fesselnd. Gezwungen zu sein, eine sicher geglaubte Strategie aufgeben oder zumindest verändern zu müssen, fordert!

Zwölf Jahre sind genug!

Gleichzeitig entwickeln sich im Mittelalter die Universitäten, zerstreitet sich die Kirche intern, entbrennt der Kampf zwischen Christentum und Islam auf einem ganz neuen Level – das Mittelalter ist so spannend, dass man jeden seiner Teile gut und gern zu einer eigenen Saga machen könnte. Aber genau das will ich nicht! Ich will Völker mit spürbaren Unterschieden, Forschung und mit Verstand entworfene Rekrutierungssystem und ich will all das in einem Spiel! Klar, überladen sollte Medieval 3 nicht werden, aber durchdacht all die tollen Features einbauen, die Total War seit dem Release des Vorgängers im Jahr 2006 Stück für Stück besser gemacht haben.

So wie das Mittelalter sich entwickelt hat, so haben sich in zwölf Jahren immer mehr gute Ideen angesammelt, die nur darauf warten, in ein würdiges Spiel gegossen zu werden. Danke für Thrones of Britannia, aber als Nächstes bitte Medieval 3! ★



Mods wie Medieval Kingdoms Total War für Attila stillen den Mittelalterhunger zwar, eine fordernde Kampagne gibt's darin aber (noch) nicht.

Total War: Das Rekord-Jahr

2018 SCHREIBT GESCHICHTE!

Thrones of Britannia, Three Kingdoms und dann auch noch immer neue Patches und DLCs für Total War: Warhammer 2 – 2018 wird eins der ereignisreichsten Total-War-Jahre seit Langem. Und was ist eigentlich mit Arena und dem nächsten Warhammer-Teil? Wir haben recherchiert, was Strategen alles erwartet. Von Maurice Weber


Total War Saga: Thrones of Britannia

Mit Total War Saga: Thrones of Britannia endet für Historien-Feldherren eine lange Durstrecke: endlich wieder ein geschichtliches Total War! Und das ist nur der Anfang! Denn auf dem Fuße folgt Total War: Three Kingdoms, das erste »große« Total War seit Empire, das ein völlig neues Kapitel im Geschichtsbuch aufschlägt. Gleichzeitig geht es auch an der Fantasy-Front munter weiter – kurz, ein so spannendes Total-War-Jahr gab es lange nicht mehr! Aber was kommt denn nun im Detail?

Total War Saga: Thrones of Britannia

Bereits am 19. April erscheint die Vorhut des historischen Gegenschlags: Thrones of Britannia entführt uns zum ersten Mal seit dem DLC Age of Charlemagne wieder in eine von Total Wars beliebtesten Zeitperioden, das Mittelalter – und zum ersten Mal seit Medieval 2 in einem eigenständigen Spiel!

Geplant ist es nur als die erste von vielen Total War Sagas. Diese neue Spin-off-Reihe soll sich dadurch auszeichnen, dass sich ihre Titel auf einzelne Situationen oder Zeitpunkte in der Geschichte konzentrieren. Sie werden sich aber in der Regel an einem vorherigen Spiel orientieren, so wie Thrones of Britannia in der Engine von Attila läuft. Gänzlich neue Epochen wie etwa beim kommenden Total War: Three Kingdoms dürfen wir hier also nicht erwarten.

Allerdings scheint es bei den Sagas doch mehr Spielraum zu geben als bei früheren


Total War: Arena



Standalone-Erweiterungen wie Napoleon. Thrones of Britannia spielt schließlich 400 Jahre nach Attila. Zuvor entfernte sich selbst Fall of the Samurai höchstens 300 Jahre vom Grundspiel. Abgesehen davon zitieren die Entwickler die eigenständige Shogun-Erweiterung aber oft als Vorbild für die Sagas.



Total War: Warhammer 2

Total War: Three Kingdoms

Seit 2013 gibt Rome 2 bei den historischen Total Wars den Ton an. Alle geschichtlichen Inhalte basieren entweder auf Rome 2 oder seinem Standalone-Addon Attila. Three Kingdoms wird nun der nächste große Schritt: Das erste komplett neue, komplett eigenständige geschichtliche Total War seit fünf Jahren! Es spielt im China des Jahres 190 und dreht sich um den Kampf um die Krone zwischen den drei rivalisierenden Königreichen Wei, Shu und Wu.

Über das Spiel an sich ist noch nicht viel bekannt, aber das dürfte sich bald ändern – schließlich soll Three Kingdoms schon im Herbst erscheinen. Total War: Warhammer 2 kam ebenfalls im vergangenen Herbst heraus und den ersten Gameplay-Trailer gab es im Juni zuvor. Das wäre dieses Jahr kurz nach dem Release von Thrones of Britannia, würde also perfekt passen!

Total War: Arena

Bereits 2017 begann die Closed Beta für den Free2Play-Ableger, damit ist er nun für jedermann spielbar – wenn auch noch nicht kostenlos, wir müssen uns mit einem Gründerpaket einkaufen. Das fertige Spiel soll gratis sein und wird als einziges Total War nicht von Sega, sondern den World-of-Tanks-Machern Wargaming vertrieben. Es finanziert sich über Mikrotransaktionen. Auch spielerisch ist es bislang einer der ungewöhnlichsten Serienteile: Wir befehligen in den Multiplayer-Schlachten lediglich drei Bataillone, dafür arbeiten wir mit bis zu zehn Spielern im Team zusammen. Arena hat eine turbulente Entwicklung hinter sich und war bereits 2014 erstmals als Alpha und später Closed Beta spielbar, danach wurde es aber lange Zeit still um den Titel. Die Partnerschaft mit Wargaming ließ ihn wiederaufleben. Wir rechnen für das Frühjahr 2018 zumindest mit einer Open Beta, einen offiziellen Termin dafür oder gar ein Release-Datum gibt es aber noch nicht. Als wir Total War: Arena auf der Gamescom 2017 zuletzt anspielten, hatten wir durchaus unseren Spaß. Aber das Geschäftsmodell mit Echtgeld-exklusiven Premium-Einheiten macht uns Sorgen über die Balance des Spiels.



Total War: Three Kingdoms

Total War: Warhammer 2 – DLCs und Teil 3?

Auch wenn 2018 ganz im Zeichen der Geschichte steht, mahlen auch die Mühlen der Fantasy munter weiter. Erst im Januar erschien der famose Gruftkönig-DLC für Total War: Warhammer 2. Weiter geplant sind kostenlose Inhalte in Form eines Multiplayer-Kartenpakets und eines neuen legendären Lords für die Echsenmenschen. Im Mai soll dann ein Update für die Riesenkampagne Mortal Empires erscheinen, das unter anderem die lange überfällige Norsca-Fraktion endlich auch hier spielbar macht.

Weitere kostenpflichtige DLCs nach den Gruftkönigen sind bislang nicht angekündigt. Wir sind uns aber ziemlich sicher, dass es nicht bei einer einzigen neuen Fraktion bleiben wird. Schließlich erhielt der erste Teil insgesamt vier DLC-Völker. Allerdings wird's allmählich mit dem Warhammer-Quellmaterial knapp, sehr viele der wichtigsten Parteien haben die Entwickler inzwischen umgesetzt. In der Community spekulieren manche Fans auf die Vampirküste als ein eigenständiges Volk. Oder vielleicht Länder wie Arabia, die zwar in der Hintergrundgeschichte von Warhammer existieren, aber für die sich Creative Assembly eigene Einheiten ausdenken müsste? Schließlich bietet Warhammer mehr Stoff, als bislang im Tabletop verarbeitet wurde.

Und wie sieht's mit dem dritten Teil aus? Von dem haben wir bislang noch keinen Piep gehört. Er soll jedoch die Trilogie vervollständigen und eine noch größere Kombi-Kampagne mit sich bringen, die alle drei Spielkarten vereint. Wenn man bedenkt, dass die Entwickler immer noch einiges an Mortal Empires zu schrauben haben, könnte es bis dahin wohl noch etwas dauern. In einem Blogpost gaben sie zu, sich bei der Entwicklung verzettelt zu haben – es hat nicht geklappt, Norsca einfach aus dem ersten Warhammer-Spiel ins zweite zu kopieren, deswegen müssen sie das Volk jetzt von Grund auf neu einbauen.

Dennoch wollen wir festhalten: Teil 2 wurde damals weniger als ein Jahr nach dem Release des ersten Total War: Warhammer angekündigt. Auch wenn der Abschluss der Trilogie kaum 2018 erscheinen wird, ist es also gut möglich, dass wir noch dieses Jahr erste Details erfahren! ★

Hunt: Showdown

JEDE JAGD IST ANDERS

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Crytek** Entwickler: **Crytek** Termin: **2019**

Wir spielen Hunt: Showdown in der Closed Alpha und freuen uns, dass in diesem elenden Sumpf so viel Abwechslung steckt. Von Petra Schmitz

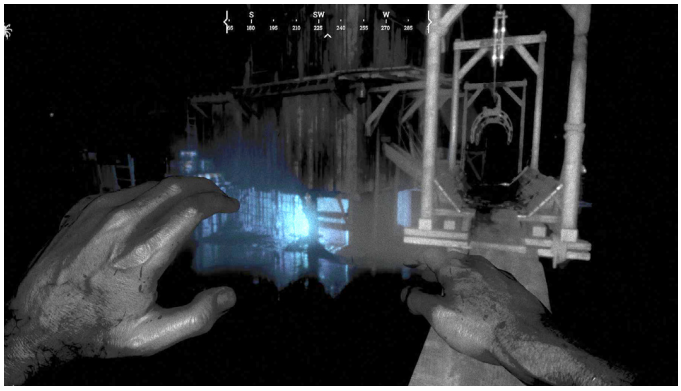
Meine beste Erfahrung in der Closed Alpha von Hunt: Showdown bisher? Das ist eine verflixt schwierige Frage, hatte doch jede Partie des Multiplayer-Shooters von Crytek ihre ganz speziellen Highlights. Außer vielleicht jene Runden, in denen ich schon nach ein paar Minuten durch einen Schuss aus dem Hinterhalt mit dem Gesicht im Dreck lag, weil mein Team auf der Karte rumgelärmt und so jeden verfügbaren anderen Spieler in der Nähe auf sich aufmerksam gemacht hatte. Und die Partien, in denen wir blödsinnigst in die verfaulten Arme von Zombies und Minibossen rannten, um dort elendig zugrunde zu gehen, würde ich tatsächlich auch gerne vergessen.

Niemand muss sterben

Ganz weit vorne ist allerdings dieses fast schon lächerlich langsame Match, das gefühlte Jahre dauert und in dem mein Team



Mitstreiter Robin hat einen Hammer gefunden. Damit lassen sich nicht nur versperrte Türen aufbrechen, sondern auch Zombieköpfe.



Die sogenannte Dark Sight zeigt uns die Stellen, an denen wir Hinweise auf das Monster finden können.



Der Butcher ist neben der Spinne der zweite Boss in der Alpha. Wo das Vieh zuschlägt, wächst kein Gras mehr.

wirklich keinem einzigen anderen Spieler begegnete. Wir hörten lediglich Schüsse aus der Tiefe des Sumpfs, während wir die handelsüblichen Schlurfzombies lautlos mit Macheten ausschalteten, anschließend den Spinnenboss mit ein paar extralauten Dynamitstangen legten und dann schon fast gemütlich über den nächsten Ausgang von der Karte verdufteten. Gewonnen! Wahrscheinlich hatten sich die übrigen Teams schon gegenseitig ausgeknipst, und die wenigen Spieler, die noch übrig waren, haben es vielleicht vorgezogen, sich nicht in den Bosskampf einzumischen.

Das Interessante an Hunt: Showdown ist, dass sich wirklich keine Partie wie die andere spielt, auch wenn viele Kernelemente stets gleich bleiben. Wir dringen immer mit einem maximal zwei Jäger kleinen Team in einen nicht näher definierten Sumpf in Louisiana zur vorletzten Jahrhundertwende ein, um dort eine Höllenkreatur zu töten und ihre Überbleibsel dann aus dem Moor zu tragen. Dafür hagelt es Erfahrungspunkte und Dollar, die wir in Upgrades und bessere Ausrüstung investieren – oder in einen neuen Jäger, sollte unserer in den Matsch beißen. In Hunt gilt: Ein toter Jäger bleibt tot.

Die kleineren Ortschaften, Friedhöfe, Farmen – all das befindet sich stets an den gleichen Stellen. Und dazwischen immer eine gleich große Menge Zombies und mutierte Menschen, wie der sogenannte Meathead, der lustigerweise ohne Kopf auskommt, dafür aber mit seinen fleischigen Armen ordentlich zulangt. Oder die sogenannten Hive, Frauengestalten, aus deren aufgeplatzten Brustkörben giftige Insektenschwärme entweichen.

Die vielen Variablen sind es, die Hunt spannend halten. Zum einen wird das Bossmonster immer woanders positioniert, und wir müssen zunächst über die im Sumpf verstreuten Hinweise sein Versteck ausfindig machen. Und dann sind da noch die anderen Spieler, nämlich im Maximalfall vier weitere Teams à zwei Jäger. Die haben selbstredend auch nichts anderes im Sinn, als zum Boss vorzudringen, ihn auszuschalten und mit der Beute zu verduften.

Dass man sich bei diesem Vorhaben über kurz oder lang über den Weg läuft, ist kaum vermeidbar. Man kann allerdings auch das Glück haben, dass sich die anderen Mannschaften irgendwo auf der Map aufreiben während man selbst völlig unbehelligt bleibt – wie mein Team in der gerade geschilderten, langsamen und vergleichsweise ereignislosen, aber erfolgreichen Runde.

Alle müssen sterben

Wenn ich recht darüber nachdenke, finde ich den Wahnsinn, der sich kurz danach zutrug, aber noch um einiges cooler. Eine der fünf Mannschaften stolpert recht bald nach Rundenbeginn zufällig über den Boss, das Vieh ist jedenfalls nach nur wenigen Minuten besiegt. Was zur Folge hat, dass sich plötzlich alle fünf Teams auf nur wenigen Quadratmetern einfinden, um sich gegenseitig über den Haufen zu schießen.
Wenn der Boss nämlich einmal tot ist, muss ihn auch niemand mehr suchen. Eine Anzeige auf dem Bildschirm verrät, dass seine Seele gerade in die Hölle verbannt wird, die



Der Sumpf hat bestimmt viele heimelige Ecken zu bieten. Wir haben bisher nur noch keine einzige gefunden.



Im Store kaufen wir keine Lootboxen, sondern mit im Spiel verdienter virtueller Währung neue Ausrüstung für unseren Jäger.



»Bayou« ist eine in den Südstaaten der USA verbreitete Bezeichnung für langsam fließende oder stehende Gewässer.



Wir nähern uns der Farm äußerst vorsichtig. Von dem verwahrlosten Anwesen haben wir Schüsse gehört.

Karte zeigt für alle die genaue Position der Kreatur. Da der Verbannungsprozess aber dauert, und man erst danach die Überbleibsel des Viehs aufklauben kann, haben selbst die Teams, die sich weit weg befinden, noch genug Zeit, um einzugreifen.
Die Schießereien laufen in Hunt übrigens weitaus weniger sportlich und dynamisch ab, als man das sonst aus modernen Shootern gewohnt ist. Jeder Schuss fühlt sich mühevoll und wichtig an. Schon allein, weil Munition immer eine knappe Angelegenheit ist. Aber auch, weil das Zielen vergleichsweise anstrengend ist und die Kugeln wahnsinnig langsam fliegen. Vielleicht ist es aber auch ein noch nicht ganz ausgereifter Netcode, der dafür sorgt, dass zwei von drei Schüssen danebengehen. Schließlich ist Hunt: Showdown noch in der geschlossenen Alpha.
Wer am Ende gewonnen und ob überhaupt irgendwer gewonnen hat, weiß ich leider nicht, mein Team lag bald tot am Boden. Immerhin gingen wir mit ein paar Dollar und ein paar Erfahrungspunkten aus der Runde, weil wir sowohl ein paar Zombies als auch ein paar Spieler erledigen konnten.

Alle müssen mitdenken

Am meisten gelacht habe ich aber ganz bestimmt in dieser absurden Runde, in der ich mich allein ins Match gewagt hatte und zwischen Büschen darauf lauerte, dass eines der anderen Teams den Spinnenboss erledigte. Plötzlich höre ich jemanden in meiner unmittelbaren Nähe auf seiner schweinelauten mechanischen Tastatur tippen. Der Mensch hatte wohl nicht bedacht, dass das Spiel dauerhaft Geräusche an die unmittelbare Umgebung seiner Spielfigur überträgt, sofern man nicht die Push-to-talk-Option in den Menüs aktiviert hat. Statt mich aber in einen Kampf mit dem engagierten Schreiber einzulassen, bleibe ich in den Büschen, schaue zu, wie der Schnelltipper anschließend einem einzelnen Spieler im Besitz eines Beutestücks hinterherhetzt, um mir dann das zweite Stück (es sind immer zwei) zu schnappen und ungesehen in die andere Richtung zu verduften.

In Hunt geht's natürlich auch darum, die Gegenspieler auszuschalten, aber wenn man die Chance hat, einen Kampf zu vermeiden, dann sollte man diese Chance auch tunlichst nutzen. Sonst verliert man im schlimmsten Fall den Jäger und muss einen neuen rekrutieren. Schafft man es aber lebend und mit Beute von der Map, dann steigt der gerade gespielte Jäger im Level auf und kann etwa mit mehr Gesundheitspunkten oder sogenannten Traits (Boni wie schnellere Ausdauerregeneration) aufgewertet werden. Was seinen Verlust später natürlich noch schmerzlicher macht. Aber hey, ein bisschen Schwund ist immer – und jeder Jäger lässt sich in Hunt ersetzen.

Alle müssen sich gedulden

Wie gesagt, Hunt befindet sich gerade in der geschlossenen Alpha, und die wird noch eine Weile laufen. Der Anmeldeprozess ist jedenfalls zum Redaktionsschluss noch offen, und Crytek bastelt zwischendurch immer mal wieder am sogenannten Build, also an der gerade aktuellen Version. Erst jüngst war die Alpha für zwei Tage offline, um Bugs im Matchmaking zu beheben. Außerdem haben die Entwickler inzwischen eine Option eingebaut, um den übertriebenen Motion Blur zu deaktivieren. Findige Spieler hatten die Option zwar schon über Konsolenbefehle herausgefunden, aber so ist es dann doch für alle angenehmer.

Wer an der Alpha teilnehmen möchte, sollte aber einen recht potenten Rechner besitzen, bis auf Motion Blur, V-Sync und Fenstermodus lässt sich aktuell noch nichts in den Grafikoptionen anpassen. Und selbst mit guten Kisten geht die Framerate immer wieder in den Keller. Es wäre schön, wenn Crytek diese Probleme zum Start der Early-Access-Phase in den Griff bekommt, um sich auf Spieler-Input und Feinschliff zu konzentrieren. Denn wenn Crytek eines können sollte, dann Grafik. Aber ich will nicht quengeln, die Alpha macht mir trotz der Zicken schon mehr Spaß als so manches fertige Spiel. ★



Petra Schmitz
@Flausensieb

Dass ich ein gutes Spielkonzept von einem weniger guten unterscheiden kann, bezweifle ich keine Sekunde. Aber mich freut es dann schon, dass mein erster Eindruck von Hunt: Showdown (GameStar 01/18) nicht falsch war. Das Ding hat einfach – man entschuldige mir die schrecklich ausgelutschte Phrase – großes Potenzial. Bis Hunt rund läuft, wird noch eine ganze Weile ins Land gehen, Crytek ist nicht umsonst vorsichtig und peilt einen Release erst nach Monaten im Early Access an. Ich finde das richtig und wichtig – für Hunt, aber auch für Crytek selbst, das sich erstmalig in der Firmengeschichte so nah an seine Kunden wagt – und hoffentlich an dieser Erfahrung wächst. Ich werde jedenfalls immer mal wieder in Hunt reinschauen und mir ein Bild von den Fortschritten machen.

Sea of Thieves

LOS, SEID PIRATEN!

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Rare** Termin: **20.03.2018**

Sea of Thieves ist ein kunterbuntes Piratenabenteuer, in dem man mit Freunden auf Beutefahrt geht und gegen andere Spieler antritt. Wir haben bei den Entwicklern die Release-Version gespielt, um herauszufinden, ob dahinter nur ein Kurzzeit-Kalauer steht oder ob wir Langzeit-Spielspaß erwarten können. Von Sandro Odak

Frage: Reicht es nicht manchmal schon aus, pfiffige Spielelemente zusammenzugießen und den Spieler selbst machen zu lassen? Wenn man Rare fragt, dann trifft das zu. Rare? Ja, richtig gehört! Das »Kultstudio«, das im vergangenen Jahrtausend Hits wie Banjo-Kazooie und Donkey Kong 64 hervorgebracht hat, aber seit der Übernahme durch Microsoft nur noch Casual-Spielereien auf den Markt brachte – ausgerechnet dieses Studio entwickelt gerade eines der interessantesten und ungewöhnlichsten Spiele des Jahres: Sea of Thieves.

Hinter Sea of Thieves verbirgt sich ein »Shared-World Piraten-Abenteuer mit Survival-Elementen für Koop-Spieler«. Das klingt, als wäre jemand aus Microsofts Marketing-Abteilung mit dem Kopf auf dem Buzzword-Lexikon eingeschlafen. Aber schmeißt nicht gleich die Flinte ins Korn, weil ihr an DayZ oder Rust oder so denkt. Sea of Thieves ist mit diesen Spielen nicht vergleichbar. Es nimmt sich weder besonders ernst, noch macht es all die Dinge nach, die die Konkur-



Drei Fraktionen geben uns Aufträge. Das ist ein (ziemlich schmieriger) Vertreter der Händler in Sea of Thieves.



Cooles Respawn-System: Wer stirbt, wartet ein paar Sekunden auf einem Geisterschiff, bevor es zurück ins Spiel geht.



Ein Fadenkreuz gibt es nicht, als Zielhilfe haben wir nur einen ziemlich praktisch platzierten Riss im Vergrößerungsglas des Gewehrs.



Verfolgungsjagd in seichtem Gewässer: Dieser Kahn kann uns nicht mehr entkommen! Hallo, du süßes Heck!



Das ist der Endgame-Content: In solchen Skelett-Festungen warten besonders wertvolle Schätze, aber eben auch fiese Gegner.

renten bereits machen. Realismus? Braucht kein Mensch! Stattdessen gibt's eine urkomische Multiplayer-Welt, die selbst Koop-Muffel zum Mitspielen bringt.

Ahoi, ihr Landratten

Aber fangen wir doch von vorne an: Vorn ist der Bug, höhö! Verzeihung, wir hatten wohl etwas zu viel Grog. Jetzt aber ohne Jux: Sea of Thieves ist eine Piraten-Koop-Sause, die ihren Reiz nicht durch eine fein ausgearbeitete Story oder hochkomplexe Mechaniken entfaltet, sondern durch das Miteinander.

Wir werden in eine nicht näher definierte Welt voller (irre gut dargestelltem) Wasser und knuffig pittoresken Inseln entlassen. Spielen wir zu viert, stellt uns das Spiel eine schicke Galeone, die dank ihrer mächtigen Segel die Wellen förmlich reitet – vorausgesetzt, wir haben den Anker gelichtet, die Segel richtig gesetzt und nicht Hein Blöd ans Steuer gelassen. Was in anderen Spielen nämlich durch ein paar Klicks im UI abgehakt werden kann, muss in Sea of Thieves »von Hand« erledigt werden.

Jeder der vier Spieler übernimmt eine Aufgabe an Bord. Richtige Rollen muss man nicht unbedingt verteilen, jeder kann ans Steuer oder die Kanonen abfeuern. Wichtig ist nur, dass überhaupt jemand den jeweiligen Job macht. Allein um vom ersten Pier abzulegen, muss ein Spieler den Anker lichten, einer die Segel setzen und einer am Steuerrad stehen. Da der Wind ständig dreht, muss man die Segel immer wieder nachjustieren, das allein ist schon ein Vollzeit-Job. Wohin man steuert, erfährt man nicht aus einer Mini-Map oder einem Menü, dafür muss ein Spieler in den Bauch des Schiffes steigen und das Ziel auf einem Kartentisch aussuchen. Hier kommt eines der zentralen Elemente von Sea of Thieves ins Spiel: die Kommunikation. Ohne Voice Chat ist man ziemlich aufgeschmissen, denn anders kann man dem Steuermann nur schwer Richtungsanweisungen geben. Der kann bei voll gesetzten Segeln übrigens gar nicht sehen, wohin er den Pott lenkt, eine Außenansicht fehlt nämlich. Also sollte am besten noch ein Spieler in den Ausguck klettern und Bescheid geben, wo feindliche Schiffe oder Felsen lauern.

Wer richtig mitgezählt hat, erkennt schon das Dilemma: Kanonen besetzen, auf der Karte navigieren, Segel in den Wind drehen,

Vorsicht: Windows 10 wird vorausgesetzt

Da Sea of Thieves ein Microsoft-Spiel ist, wird es nicht auf Steam erscheinen. Es kommt zwar als Play-Anywhere-Titel auch auf den PC, ihr müsst dafür jedoch Windows 10 besitzen und einen Xbox-Account im Windows Store anlegen. Vorteil: Wer das Spiel digital kauft, kann es sowohl auf seiner Xbox One als auch auf dem PC nutzen. Der Nachteil: Der Windows Store ist bei Weitem nicht so beliebt und intuitiv zu bedienen wie Steam.



In solchen Piratendörfern können wir neue Mitspieler finden – oder Feinde.

steuern und im Ausguck sitzen – das sind schon fünf Aufgaben. Sea of Thieves ist also ein ständiges »Mangel-Management«. Eigentlich sind vier Spieler nämlich zu wenig, um alle Arbeiten auf dem Schiff gleichzeitig zu erledigen. Wenn der Kahn leck schlägt, muss man beispielsweise auch noch die Löcher im Rumpf stopfen und eingedrungenes Wasser rauseimern. Und die Schweine wollen auch gefüttert werden, damit sie nicht verhungern. Das sorgt dafür, dass man ständig mit anderen kommuniziert und gefordert ist. Selbst wenn man seit 20 Minuten keinen Feindkontakt hatte, gibt es immer was zu tun. Das Ziel der Entwickler: Einen lustigen, zugänglichen und vor allem sozialen Sandkasten schaffen. Solisten gucken in die Röhre, als Service-Game ist man in Sea of Thieves immer online und spielt mit anderen zusammen in einer offenen Spielwelt



Wer Schätze findet, hat sich auch mal einen Grog in der Taverne verdient.

Was daran so Spaß macht

Was nach einem stressigem Job klingt, ist in Wirklichkeit ein Riesenspaß. Wenn ein Rad ins andere greift, ist das wahnsinnig befriedigend. Und wenn nicht: auch egal! Zumindest in der Phase, in der noch alles neu und verrückt wirkt. In unserer Demo-Session sollten wir etwa einmal ansagen, wann genau der Anker geworfen werden sollte. Aber irgendwie hatte der Wind gedreht, der Kahn war deutlich schneller als gedacht, und schon schob sich der Rumpf unter ächzendem Stöhnen auf eine Sandbank. Wir haben uns die Piratenbäuche vor Lachen gehalten!

Noch besser fühlt es sich an, wenn man auf andere trifft. Alle 15 bis 30 Minuten wird man in der offenen Welt ein Schiff am Horizont sehen. Nun muss man abwägen: Will man den Kampf suchen, um dem Gegner seine Schätze abzuluchsen? Oder flieht man, weil man seine eigenen Reichtümer nicht aufs Spiel setzen will? Denn wie es sich für ein Piratenspiel gehört, dreht sich auch in Sea of Thieves eine ganze Menge um Gold und Geklimper.

Was zum Launch enthalten ist

Drei Fraktionen sind anfangs an den Piratenhäfen enthalten, die unterschiedliche Aufträge ausgeben. Aus der Beta kennt man die »Goldhoarder«. Sie schicken einen mit einer Schatzkarte auf Reisen, um Truhen auszubuddeln und zurückzubringen. Die »Order of Souls« teilt Steckbriefe aus: Für sie muss man große und wichtige Skelettkrieger finden und ihnen die untoten Schädel von den Schulten hauen. In den Köpfen stecken Informationen, die die Souls-Typen dann auslesen können – so entstehen übrigens die Schatzkarten der Goldhoarder. Die dritte Fraktion fällt fast lahm aus: Es sind Händler. Sie wollen, dass man Waren transportiert oder Schweine und Hühner bringt, die auf den Inseln leben und sich fangen lassen.

Das große Ziel für Spieler soll der Aufstieg innerhalb der Welt von Sea of Thieves sein. Ein klassisches Progression-System gibt es nicht, aber Ehre, wem Ehre gebührt: Wer lange spielt, soll durch Klamotten, Items und später auch schönere Schiffe auffallen. »Zur Piratenlegende werden« nennt es Rare.

Was noch fehlt

Die Frage ist: Wie lang hält einen das im Spiel? Wie oft kann man darüber lachen, dass man sich in eine Kanone stecken und auf fremde Schiffe schießen lassen kann, um ihnen die Schätze abzuluchsen? Nach wie vielen Aufträgen wird man der Welt von Sea of Thieves überdrüssig? Schwer zu sagen, denn Rare verspricht, immer wieder kleine Updates zu veröffentlichen. Eines davon ist der Kraken. Er soll zufallsgeneriert auf See auftauchen, mit seinen Armen Piraten vom Deck greifen und schlussendlich Schiffe mit sich in die Tiefsee ziehen.

Was Sea of Thieves auf jeden Fall noch fehlt, ist ein roter Faden. Die hübsche Piratenwelt würde sich so sehr eignen, um eine richtige Geschichte zu erzählen, doch das schließen die Entwickler fast kategorisch aus. Eine nachgereichte Kampagne sollen wir nicht erwarten, sagen die Macher. Stattdessen wollen sie sich darum kümmern, dass ständig neue Inhalte oder Quests dazukommen. Und irgendwann vielleicht auch andere Fraktionen, die völlig neue Auftragskategorien freischalten. So ist das eben bei einem Servicegame: Solisten gucken größtenteils in die Röhre. ★


Sea of Thieves besitzt ein imposantes, dynamisches Wind- und Wettersystem.


Sandro Odak
@riperl

Ich liebe Sea of Thieves. Es macht einfach unfassbar viel Spaß, mit Freunden zusammen ein Schiff zu steuern und Abenteuer zu erleben. Ich will aber auch nicht zu große Hoffnungen wecken: Sea of Thieves ist ein Spiel, das komplett davon lebt, dass man sich auf dieses Abenteuer einlässt. Es erzählt keine Geschichte, die muss man selbst erschaffen. Auch die einzelnen Spielinhalte werden sich schnell wiederholen. Die Quests sind zwar immer ein wenig anders, aber wer einmal verstanden hat, wie sie funktionieren, kennt sie eben schon. Die Faszination für Sea of Thieves vergleiche ich noch am ehesten mit PUBG: Das Piratenspiel ist nicht spannend, weil man Aufträge erledigt, sondern weil andere Spieler (oder Naturereignisse auf See) einem einen Strich durch die Rechnung machen können. So erlebt man jedes Mal etwas Anderes, etwas Wildes. Selbst wenn mal was schiefläuft, ist es ein gemeinsames Erlebnis, über das man lachen kann.

Underworld Ascendant

EIN SANDKASTEN BRAUCHT BESSEREN SAND

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **505 Games** Entwickler: **Otherside Entertainment** Termin: **2018**

Underworld Ascendant wagt sich nicht nur in den stygischen Abgrund, auch als Spiel geht es einige Risiken ein. Unser Eindruck zur Gameplay-Demo ist gespalten.

Von Dimitry Halley

»Wir pfeifen auf den leichten Weg«, erklärt uns Warren Spector. »Erfolg muss man nicht durch Profit messen. Das überlassen wir anderen. Underworld Ascendant soll Computerspiele in eine neue Richtung entwickeln. Wir wollen ein kreatives Statement setzen, und nicht nur dicke Gewinne einstreichen«. Große Worte, aber hey, wir reden hier schließlich mit einem der Schöpfer von Deus Ex, Wing Commander, Ultima, System Shock und Thief. Wer einige der wichtigsten Meilensteine der Spielegeschichte auf seinem Konto verbuchen kann, der darf den Mund ruhig voll nehmen. Liefern muss man am Ende des Tages aber trotzdem: Deshalb zeigt Spector uns gemeinsam mit seinen Kollegen Paul Neurath (Ultima Underworld, Thief, Arx Fatalis) und Joe Fiedler (Bioshock Infinite) in einer halbstündigen Gameplay-Demonstration, wie das Crowdfunding-Projekt Underworld Ascendant diesen großen Worten gerecht werden will.

Und ja, die Äußerungen der Entwickler offenbaren tatsächlich einige tolle Gamedesign-Entscheidungen. Zumindest in der Theorie. In der praktischen Demonstration entlockt uns der Erbe von Ultima Underworld allerdings fleißiges Stirngerunzel. Vor allem, wenn man bedenkt, dass das Spiel noch 2018 erscheinen soll.

Auf dem Papier reicht nicht

Stellt euch vor, ihr verkörpert einen Helden aus der Ego-Ansicht, seid aus eurer Gegenwart hineingezerrt worden in die stygische Unterwelt einer Fantasy-Paralleldimension, erkundet einen düsteren Dungeon voller Monster. Das ist im Prinzip die Grundidee des Spiels, ganz in der Tradition von Ultima Underworld. Ein altes Übel muss aus der (Unter-)Welt geräumt werden. Um das zu bewerkstelligen, erledigt man in den düsteren Gewölben reihenweise Quests im Format von »Finde den Heiligen Kelch der Heiligkeit in einer unheiligen Gruft«.

Ihr entscheidet dabei selbst, ob ihr mit gezogenem Schwert in die Arme der Untoten rennt, euch von hinten heranschleicht oder per Magie deutlich unkonventionellere Lösungen bemüht. »Unkonventionell« heißt in dem Fall, dass man beispielsweise per Telekinese einen Stapel Kisten schweben lässt, diesen in eine Fackel hält, die Dinger damit in Flammen setzt – und dann mit den schwebenden Telekinese-Flammenkisten den Skelettkriegern die Rummel zu Klump haut. Brennende Kisten als Waffe? Super!

In der Gameplay-Realität scheinen die Entwickler beim Vorspielen der Demo aber einige Probleme zu haben, dieses Attentat mit brennenden Kisten ohne mühseliges Gamepad-Gehader durchzuziehen. Die Bedienung wirkt extrem fummelig – und Einschränkungen sind ironischerweise das genaue Gegenteil von dem, was die Entwickler uns illustrieren möchten.

An der Umsetzung muss gefeilt werden

Im Rahmen der Präsentation will man uns nämlich vor allem zeigen, wie groß die kreative Freiheit von Underworld Ascendant sein kann. Das Spiel soll Rollenspiel-Fans mit jedem neuen Dungeon einen Spielplatz bereitstellen, in dem wir unsere kühnsten Fantasien ausleben.

Das Spiel befreit sich dazu von der klassischen – ähm – Klassenverteilung anderer Rollenspiele. Statt festgelegter Ritter, Magier und Diebe verkörpern wir einen Avatar, der sich Fähigkeiten selbst zusammenstellt. Statt Erfahrungspunkte zu sammeln, verbessern wir Skills durch Gebrauch.

Wir erkunden also beispielsweise eine unterirdische Burgruine (so wie in der Demo) und treiben dank eines in sich stimmigen Physiksystems allerlei Schabernack mit der Umgebung, um das Areal abzuschließen. Wir schießen Fackeln mit Wasserpfeilen aus, verkleben Klingenfallen mit Kleisterkugeln, bauen per Magie alternative Brücken aus Kisten und Gerümpel.

Wer den Rätsel-Plattformer Trine gespielt hat, der wird wissen, wie viel Spaß solche offenen Gameplay-Systeme machen können, in denen Spieler mit einem überschaubaren Arsenal von Werkzeugen die absurdesten Lösungen für Probleme entwickeln.



Zauberei ermöglicht die kreativsten Spielweisen. Kisten dienen als Waffen, Wege und Werkzeuge.



Die Godray-Effekte sorgen durchaus für stimmungsvolle Atmosphäre, wirklich beeindruckend sieht die Grafik aber an keiner Stelle aus.

Die Rivalen von Underworld

In der Underworld-Präsentation sieht aber keiner der Lösungswege wirklich spaßig aus. Telekinese wirkt extrem fummelig und unpräzise. Der Entwickler braucht mehrere Anläufe, um die Kisten für den Brückenbau überhaupt in Form zu bringen. Und selbst dann schafft es die Spielfigur oft nicht, über kleine Hürden zu hüpfen. »Ein Bug«, behaupten die Entwickler.

Auch bei den klassischen Rollenspiel-Disziplinen fehlen uns Highlights. Die Schwertkämpfe aus der Ego-Perspektive wirken wie simples Draufhauen, kein Vergleich zur Raffinesse und Wucht eines Dark Messiah oder Chivalry. Die Schleichmechanik will mit akrobatischen Upgrades wie Wandlauf an die Feinheiten eines Dishonored 2 herankommen. Aber hier konkurriert Underworld Ascendant mit einem Spiel, das sich ganz aufs Leisetreten konzentriert. Und zumindest in der Gameplay-Demo verliert es dieses heimliche Duell gegen Bethesdas Schleicher.

Prinzipiell finden wir die Idee einer Rollenspiel-Sandbox großartig. Underworld Ascendant will die Spieler ernstnehmen, ihnen keine Lösungen vorkauen und jedem Helden ermöglichen, seine ganz eigene Geschichte zu schreiben. Man erkennt auch ganz deutlich die spielerische Vielfalt, die Warren Spector und Co. schon in Thief, Deus Ex und den anderen Looking-Glass-Urgesteinen auf den Weg gebracht haben.

Aber über 25 Jahre nach Ultima Underworld 1 gibt es ironischerweise haufenweise geistige Erben, mit denen sich Underworld Ascendant messen muss. Auf dem Papier sind die Alleinstellungsmerkmale vorhanden, in der Umsetzung muss der Rollenspielplatz aber noch gehörig an seinen Spielgeräten feilen, um seinen Unterweltbesuchern Spaß zu machen. ★



Mit fortlaufender Kampagne sollen alte Areale von immer fieseren Monstern bevölkert werden.



Dimitry Halley
@dimi_halley

Eine kreative Rollenspiel-Sandbox, in der ich mörderische Dungeons auf Dutzende Weisen bewältigen kann? Charakterentwicklung wie in Skyrim? Eine flexible Physik, die mir genauso absurde Lösungen ermöglicht wie die grandiose Trine-Serie? Klasse! Underworld Ascendant hat zumindest theoretisch tolle Ideen, die für meinen persönlichen Geschmack voll ins Schwarze treffen. Aber all diese Spielelemente müssen am Ende des Tages auch Spaß machen. Und da sehe ich noch viele Stolpersteine.

Die kreativen Problembewältigungen – wie das Verkleben von rotierenden Säbelfallen – reichen aktuell einfach noch nicht aus, um die mageren Kämpfe, Schleichpassagen und Bedienungsschwierigkeiten auszugleichen. Vielleicht ändert sich das noch. Underworld Ascendant ist eines der Spiele, die überraschend viel Spaß machen könnten, wenn man sich selbst hinters Steuer klemmt, statt nur zuzuschauen. Lustigerweise galt das auch schon für einen von Warren Spectors früheren Meilensteinen, nämlich Deus Ex. Wer sich dort von der mauen Grafik und der sperrigen Shooter-Bedienung abschrecken ließ, verpasste einen großartigen Mix aus Schleichen, Kämpfen und kreativen Tricksereien. Umso gespannter bin ich auf meine eigenen Anspiel-Eindrücke von Underworld Ascendant. Erst dann wird man festmachen können, ob sich die Geschichte von Deus Ex 18 Jahre später in der Unterwelt wiederholt.

Agony

PFUI TEUFEL!

Genre: **Adventure** Publisher: **PlayWay S.A.** Entwickler: **Madmind Studio** Termin: **30.3.2018**

Nackte Dämonen mit gespaltenen Köpfen, Berge von verstümmelten Leichen und eine blutüberströmte Göttin. Bleibt eigentlich nur eine Frage offen: Was zur Hölle ist das für ein Spiel?! Von Michael Herold



Wer genau hinsieht, entdeckt am Kopf des großen Dämons ein angewachsenes Baby.

Wir schleichen durch die Dunkelheit. Unter unseren Füßen sehen wir nichts als Skelette, abgetrennte Körperteile und blutige Gedärme. Um uns herum hören wir furchtbare Schmerzensschreie und in uns macht sich nur ein Gedanke breit: Weg hier, raus aus diesem Albtraum!

Endlich finden wir eine Fackel, doch kaum halten wir sie in den Händen, wünschen wir uns die Dunkelheit zurück. Denn nun erkennen wir die Berge an Knochen und Leichen um uns herum und sehen, dass die Wände aus blutigem, pulsierendem Fleisch bestehen. Uns bleibt gar nicht genug Zeit, um angewidert zu sein, da uns urplötzlich aus dem Nichts eine Hand packt.

Ein alter, dürrer Mann krallt sich an uns fest und brüllt uns ins Gesicht: »Alles ist deine Schuld! Meine Familie ist deinetwegen gestorben! Ich verfluche dich!« Völlig geschockt stoßen wir den Mann weg und während er noch schreit, bricht über ihm die Decke zusammen und begräbt ihn unter Schutt und Leichenteilen. Nun sind wir wieder allein, nur die ewigen Schmerzensschreie sind noch zu hören. In was für eine grauenvolle Hölle sind wir hier nur reingeraten?

Was zur Hölle?

Bei diesem verstörenden Spaziergang handelt es sich um die ersten Spielminuten des Survival-Horrorspiels Agony. Nachdem das Projekt Ende 2016 via Kickstarter ins Leben gerufen wurde, konnten wir das Spiel nun wenige Wochen vor dem Release erstmals selbst ausprobieren und uns ein eigenes Bild von dem Titel machen, der zuvor vor allem durch möglichst blutige und absurde Trailer aufgefallen war.

Was also ist Agony überhaupt? Am einfachsten lässt sich das Spiel als Höllen-Simulator beschreiben. Wir schlüpfen darin in die Rolle einer zu Beginn nicht näher definierten gequälten Seele, die in einer völlig abgedrehten Unterwelt gefangen ist. Unser Ziel ist, zu entkommen, und dazu müssen wir zur Roten Göttin gelangen, die offenbar die Herrscherin über dieses Irrenhaus ist.

Dummerweise müssen wir auf unserem Weg zur Erlösung durch ein Labyrinth, in dem es nur so von Dämonen, Monstern und anderen Gefangenen wimmelt. Wer genau wir sind und warum wir uns überhaupt in dieser Situation befinden, ist zu Beginn des Spiels noch unklar. Allerdings scheinen die anderen Höllenbewohner nicht besonders gut auf uns zu sprechen zu sein.



Die Hölle ist voller leidender Seelen und unheimlicher Dämonen.

Der Höllen-Simulator

Alles was wir in Agony tun können, ist loszumarschieren und darauf zu hoffen, keinem wütenden Höllenwächter zu begegnen. Wo genau es langgeht? Keine Ahnung. Agony ist nicht nur voll mit ekligen Ecken, sondern

Agonie bezeichnet den Todeskampf, der unmittelbar vor dem endgültigen Ableben stattfindet.



Dieser Dämon mit gespaltenem Kopf vermisst offensichtlich seine Augen und will sich neue besorgen.

auch mit sehr vielen dunklen. So wissen wir beim vorsichtigen Schleichen durch die Demo oftmals nicht, welcher Weg durch all den Wahnsinn nun der richtige ist.

Auch die Fackeln, die wir immer wieder finden, bringen nur wenig Licht ins Dunkel. So stolpern wir durch blutige Gänge und vorbei an gekreuzigten Menschenkörpern, aus denen die Gedärme herausquellen. Nebenbei lösen wir mit mehr Glück als Verstand kleine Rätsel, indem wir zum Beispiel pumpende Herzen einsammeln, mit denen wir eine Waage ins Gleichgewicht bringen, wodurch sich wiederum ein Tor öffnet.

Solange keine Gegner in der Nähe sind, spielt sich Agony wenig anspruchsvoll, beinahe wie ein Walking Simulator, nur eben in sehr verstörender Umgebung. Wenn dann allerdings doch mal ein Schurke auftaucht, bricht schnell die Panik aus. Doch selbst dann bleibt es ein reines Survival-Horrorspiel und wird nie zum Actionfest. Mit unserer Fackel können wir lediglich kleine Gegner fortjagen, größere werden von dem Licht sogar noch angelockt. Dann heißt es: Wegrennen und verstecken!

Nichts für zarte Gemüter

Panik und Angst erleben wir oft im Spiel. Denn die große Stärke von Agony ist eindeutig die Atmosphäre, die ununterbrochen für Unwohlsein sorgt. Dämonen mit gespaltenen Köpfen, Babys mit dem schmerzverzerrten Kopf eines erwachsenen Mannes oder Riesenwürmer mit Reißzähnen sind in dem Spiel keine Seltenheit. Ohne Pause sind in der Ferne Leidensschreie zu hören, und wenn wir vor einem Gegner flüchten, verstecken wir uns schon mal in einem Leichenberg. Selbst im Vergleich zu anderen Genre-Vertretern wie The Evil Within 2 oder Resident Evil 7 setzt Agony in Sachen Absurdität und Ekelfaktor einen neuen Bestwert.

Das ist allerdings nicht unbedingt etwas Schlechtes. Natürlich, Zartbesaitete sollten einen weiten Bogen um Agony machen, Horrorfreunde hingegen bekommen ein Gore-Fest spendiert, in dem das Blut in Fontänen spritzt und zur Leveldekoration gehäutete Menschen gehören.

Sterben heißt nicht gleich tot sein

Einen kleinen Gameplay-Spezialkniff erlaubt sich Agony aber doch noch und setzt sich damit von ähnlichen Titeln wie Alien: Isolation oder Amnesia: The Dark Descent ab. Wenn wir in Agony sterben, heißt es nicht gleich Game Over. Stattdessen verlässt unsere Seele ihren leblosen Körper und schwebt anschließend frei durch den Raum. Wie in Beyond: Two Souls können wir nun unseren Geist steuern und uns einen neuen Körper suchen, den wir einfach irgendeinem armen Höllenbewohner entreißen. So müssen wir uns also nicht unbedingt vor dem Ableben fürchten, da sich die Mechanik auch nutzen lässt, um große Strecken zu überwinden und womöglich auch Feinden zu entkommen. Im späteren Spielverlauf können wir sogar in die Haut eines Dämons schlüpfen und erhalten dadurch richtige Nahkampffähigkeiten.

Trotzdem bleibt fraglich, wie sehr Agony uns spielerisch auf Dauer fordern kann – und ob es später noch mehr zu sehen gibt. Außer, dass wir uns ständig verlaufen haben, war die Demo jedenfalls noch nicht besonders anspruchsvoll. Hoffentlich bietet das fertige Spiel zum Release am 30. März noch etwas mehr Fleisch. Dann könnte die absurd-ekelhafte und gleichzeitig für Horrorfans fantastische Höllen-Simulation ein echter Genre-Geheimtipp werden. ★



Michael Herold
@michiherold

Bin ich angewidert oder begeistert? Ich kann mich nicht recht entscheiden. Denn einerseits bietet das Spiel eine fantastische Atmosphäre und eine beeindruckend absurde Version der Hölle, die noch schlimmer ist als alles, was ich mir in meinen Albträumen vorstellen könnte (und genau so schlimm sollte die Hölle ja sein). Andererseits sind viele Szenen im Spiel einfach nur ekelhaft oder aber so verwirrend und abgedreht, dass der Horror fast schon komisch wird. Zum Beispiel wenn ich ein Upgrade-Item in Form eines Apfels mit einer Vagina einsammle. Was will mir der Künstler damit sagen? Spielen werde ich es auf jeden Fall, schon die ersten Screenshots waren so abgedreht, dass sich unbedingt wissen will, was die Rote Göttin am Ende des Spiels mit mir anstellt. Ich drücke nur die Daumen, dass Agony nicht nur absurden, sondern auch spannenden Horror bietet.



Nacktheit gehört in Agony ebenfalls zum guten Ton, Scham kennt in der Hölle niemand.

Post Scriptum: The Bloody Seventh

P.S. ICH LIEBE DICH!

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **–** Entwickler: **Periscope Games** Termin: **2018**

Der realistische Taktik-Shooter Post Scriptum erweckt die Operation Market Garden zum Leben. Und trifft damit zumindest bei Johannes einen Nerv. Von Johannes Rohe

Was macht man üblicherweise in der freien Zeit zwischen den Jahren? Man entspannt sich, legt die Füße hoch und genießt die Ruhe. Oder man wagt sich ins umkämpfte Afghanistan oder in den Kaukasus und kriecht dort mit der Waffe in der Hand durchs Unterholz. Zumindest habe ich das getan – rein virtuell natürlich, im faszinierenden Taktik-Shooter Squad.

Das Spiel des Indie-Studios Offworld Industries ist für mich persönlich aktuell das Nonplusultra, wenn es um realistische, aber dennoch unterhaltsame Multiplayer-Ballereien geht. Jetzt bekommt dieses Squad jedoch Konkurrenz. Ausgerechnet von ... nun, sagen wir von seinem Halbbruder.

Die Brücke von Arnheim

Post Scriptum: The Bloody Seventh verlegt die taktischen Gefechte in den Zweiten Weltkrieg und will die erbitterte Schlacht um Arnheim im Rahmen der Operation Market Garden spiel- und erlebbar machen. Dafür sollen bis zu 100 Spieler gleichzeitig auf den bis zu 16 Quadratkilometer großen Maps kämpfen. Zu Fuß als Infanteristen, aber auch mit Panzern und anderen Fahrzeugen.

Das sind große Pläne, doch sie werden aufgehen, da bin ich mir jetzt schon sicher. Warum? Weil das Spiel auf dem hervorragenden technischen Grundgerüst fußt, das Offworld Industries mit dem zuvor erwähnten Squad geschaffen hat.

Post Scriptum ist praktisch eine Total Conversion, die jedoch als eigenes Spiel beim separaten Studio Periscope Games entsteht. Weil für die technische Basis gesorgt ist, kann sich das Team um die Details kümmern – und das merkt man. Die fünf geplanten Maps sind den echten Schauplätzen liebevoll nachempfunden und wurden auf Basis historischer Karten gebaut. Das Hotel Hartenstein (bekannt aus dem Film »Die Brücke von Arnheim«), das den Briten als Hauptquartier diente, steht an seinem korrekten Platz auf der Map Oosterbeek und wurde eins zu eins nachgebaut.

Unfreiwilliges Kopfeinziehen

Mich beeindruckt das Sounddesign jedoch am meisten. Zwar konnte ich Post Scriptum noch nicht selbst spielen, doch ein einstündiges Video der Entwickler mit dem YouTuber DiplexHeated gibt einen Vorgeschmack,

Hakenkreuze und die deutsche Version

Die Entwickler von Post Scriptum legen viel Wert auf Authentizität. Dementsprechend finden sich in der aktuellen Spielversion Hakenkreuze und andere verfassungsfeindliche Symbole. Für Deutschland soll es später eine angepasste Version geben.



Wenn der Tiger mit seiner 8,8-cm-Kanone feuert, rummst es gewaltig. Das Sounddesign von Post Scriptum ist schlicht genial.



In dem Wäldern lassen sich MG-Nester positionieren, um die Gegner am Vorrücken zu hindern.

bei dem mir die Kinnlade runterklappt. Ein Panzergeschoss, das über meinen Kopf rauscht, lässt mich unwillkürlich zusammenzucken. MG-Feuer treibt mich schon durch die Geräusche der umherschwirrenden Kugeln in Deckung. Und die Ketten eines Tigerpanzers hört man bereits aus großer Distanz bedrohlich anrumpeln. Irre!

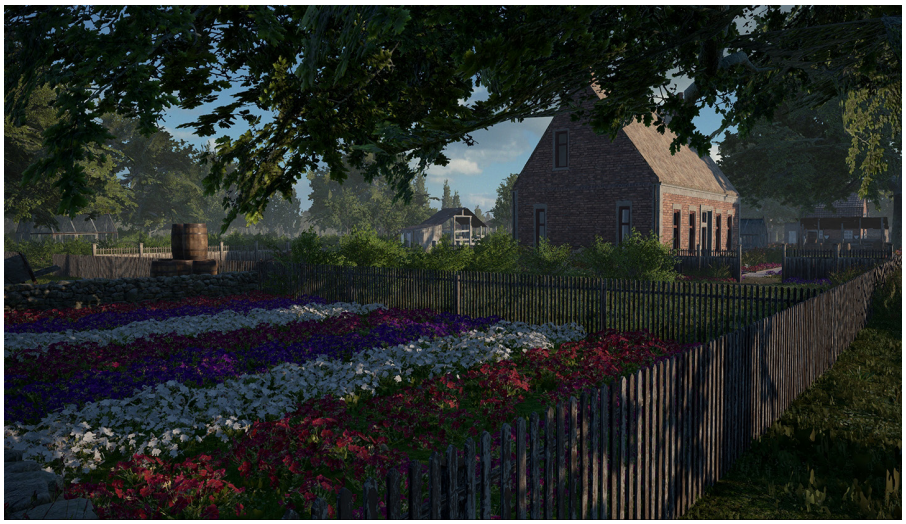
Die Matches selbst orientieren sich grundsätzlich am Spielprinzip von Squad, allerdings mit ein paar eigenen Kniffen. Im Spielmodus »Offensive« gibt es etwa stets ein angreifendes und ein verteidigendes Team, das zu Beginn einer Runde alle Flaggenpunkte hält. Diesen Spielmodus soll es zudem in zwei Varianten geben: »Authentic« enthält nur Truppen, die 1944 tatsächlich im Einsatz waren, »Armory« bietet ausgeglichenere Partien mit mehr Fahrzeugen und Waffen. Ein deutlich komplexerer Spielmodus namens »Stratagem« lässt die Teams eigene Basen errichten und erinnert in vielen Punkten an Strategiespiele.

Ein Team für jeden Job

Die Squads, in denen sich die Spieler organisieren, gehören einer von drei Sections an: Die Infanterie trägt die Hauptlast der Kämpfe, Logistics-Squads kümmern sich um den Nachschub, und die Armored-Section führt schwere Fahrzeuge ins Feld. Insgesamt dürften Panzer und Co. eine größere Rolle spielen, als es derzeit bei Squad der Fall ist.

Wie beim Halbbruder Squad ist es möglich und erforderlich Basen zu bauen. An diesen Punkten können frische Kräfte in den Kampf einsteigen. Damit eine Basis nicht in Feindeshand fällt, lassen sich MG-Nester und andere Befestigungen errichten.

Post Scriptum ist derzeit noch in der geschlossenen Alpha, und wie erwähnt konnte ich noch nicht selbst reinspielen. Aber in absehbarer Zeit soll ein Playtest stattfinden, zu dem wir eingeladen wurden, und danach soll das Spiel in den Early Access gehen. Kollege und Hobbyhistoriker Alexander Beck und ich können es kaum abwarten. ★



Ein Bauernhof in der Nähe von Oosterbeek, einem Vorort von Arnheim.

Das steckt in Post Scriptum

- Schlacht um Arnheim als bislang einziger Schauplatz
- fünf Maps: Heelsum, Oosterbeek, Driel, Doorwerth, Arnheim (wird erst nach Release veröffentlicht)
- Kartengröße zwischen 16 und 64 Quadratkilometern
- drei Spielmodi: Offensive, Stratagem, Sandbox
- 40 gegen 40 Spieler pro Partie (50 gegen 50 als Ziel)
- Über 40 Fahrzeuge und große Waffen wie Jeeps, Trucks, Panzer (u.a. Tiger, Panther, Pz. III, StuG), PAKs, Mörser
- Logistik- und Basenbau-Systeme wie in Squad
- Team-Commander soll Artillerie und Luftschläge ordern können



Johannes Rohe
@DasRehRohe

Es ist fast schon ein bisschen gemein, dass mir Post Scriptum nach dem Anschauen der ersten Videos sogar noch besser gefällt als Squad. Schließlich haben Offworld Industries die mühsame Vorarbeit geleistet, um das technische Grundgerüst zu schaffen, von dem der Shooter profitiert. Doch das historische Setting, die Detailversessenheit der Entwickler und der famose Sound treffen bei mir einfach einen Nerv.

Als Nächstes muss Post Scriptum im Playtest beweisen, dass es sich so gut spielt, wie es klingt. Doch ich bin zuversichtlich: Bei der großartigen Grundlage, die Squad bietet, müssten Periscope Games sich schon mächtig anstrengen, damit PS kein hervorragender Taktik-Shooter wird.

Surviving Mars

ANGRIFF DER AUSSERMARSIANISCHEN

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Paradox Interactive** Entwickler: **Haemimont Games** Termin: **15.3.2018**

In Surviving Mars schicken uns die Tropico-Macher zum Koloniebau auf den roten Planeten.

Von Michael Herold

Großartige Kolonialherren müssen nicht immer Diktatoren aus der Karibik sein. Diese simple Wahrheit haben auch die Tropico-Macher von Haemimont Games erkannt und schicken uns deshalb in ihrem neuen Aufbauspiel Surviving Mars als Astronauten auf den roten Planeten. Dort sollen wir trotz lebensfeindlicher Umweltbedingungen eine neue Heimat für die Menschheit erschaffen. Als raumfahrender Kolonialherr müssen wir uns auf dem Mars also nicht nur mit unzufriedenen Kolonisten, sondern auch mit eisigen Temperaturen, Sandstürmen, Meteoritenschauern und sogar außermarsianischen Bedrohungen herumplagen.

PC-Version bekommt zum Release vollen Mod-Support

Surviving Mars wird am 15. März sowohl für PC als auch für PlayStation 4 und Xbox One erscheinen. Die PC-Version wird allerdings einen exklusiven Vorteil gegenüber den Konsolen bieten: Mod-Support. Wer eine PS4 Pro oder eine Xbox One X sein Eigen nennt, hat aber auch Grund zur Freude, da Surviving Mars auf den Konsolen von Release an in 4K spielbar sein wird.

Wenige Wochen vor dem Release hatten wir nun die Möglichkeit, den Titel einmal selbst anzuspielen und einen ausführlichen Blick auf die Mysterien des Mars zu werfen.

Auf einem fremden Planeten zu Hause

Unsere Hauptaufgabe ist das Errichten einer neuen Kolonie. Dazu suchen wir uns vor unserem Start von der Erde einen Sponsor, und ab geht die Rakete. Auf dem Mars angekommen, erbauen wir Kuppeln, in denen unsere Bewohner leben können, und fangen an Strom, Wasser und Sauerstoff zu generieren. Fans von Städtebau-Simulationen wie Cities: Skylines oder Banished werden sich auf dem Planeten sofort zu Hause fühlen. Je nachdem welchen Sponsor wir wählen und wie viele Ressourcen rund um unseren Landeplatz zu finden sind, steigt dabei der Schwierigkeitsgrad. So schaffen sich Aufbauprofis auf Wunsch knallharte Bedingungen, Einsteiger dagegen suchen sich einfach ein geeigneteres Fleckchen und starten ihre Besiedlung mit mehr Ressourcen.

Eine Kampagne oder Story bietet Surviving Mars nicht. Die Entwickler sprechen daher von einer Sandbox-Aufbausimulation. Wer möchte, kann sich sogar eine Kolonie



Bereits nach zwei bis vier Spielstunden sollen wir in der Lage sein, eigenständig und ohne Nachschub von der Erde zu überleben.

errichten, in der ausschließlich geklonte Menschen oder nur Cyborgs leben. Das Spiel bietet uns zwar einen Haufen an Meilensteinen (zum Beispiel für den ersten auf dem Mars geborenen Menschen) und Forschungsprojekte zum Verbessern unserer Kolonie (etwa einen Atomreaktor), laut den Entwicklern hat man allerdings nach spätestens 20 Spielstunden alles erforscht und seine Kolonie vollständig ausgebaut. Danach gibt es nichts Neues mehr zu entdecken. Wer will, kann seine neue Heimat aber vergrößern. Und genau das wollen viele Aufbaustrategie-Fans: ihre Kolonie ausbauen.



Informationen-Overkill. Erfahrene Strategen werden sich aber trotzdem schnell zurechtfinden.

Die gefährlichen Mysterien des Mars

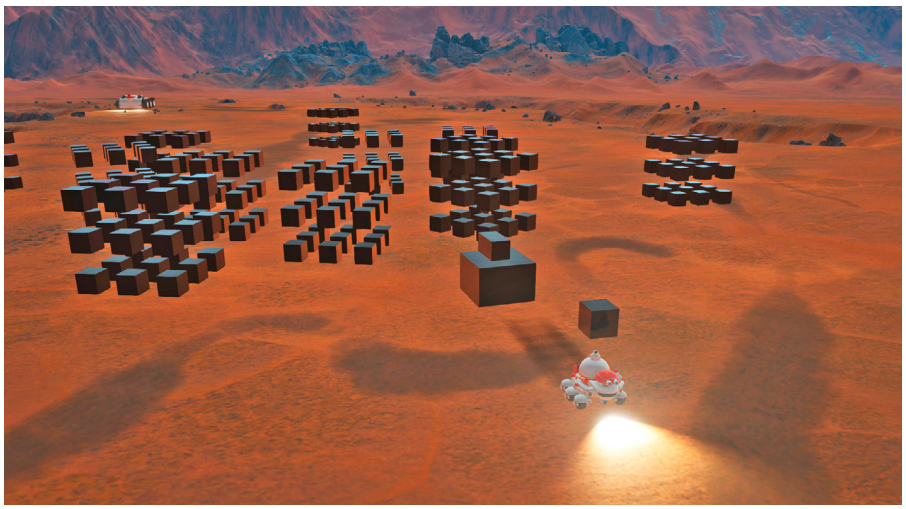
Die einzige Abwechslung vom ewigen Ressourcensammeln und Kuppeln-bauen, bieten in Surviving Mars die sogenannten »Mysteries«. Das sind merkwürdige Objekte oder Anomalien, die in der Nähe unserer Kolonie auftauchen und uns sowohl Heil als auch Verderben bringen können. Diese offenbar außerirdischen beziehungsweise außermarsianischen Mysterien treten zum Beispiel in Form von schwebenden, weißen Sphären auf oder als stetig mehr werdende, schwarze Rubik's Cubes. Genau wie bei den Meilensteinen und Forschungsprojekten steht es uns aber frei, ob wir uns mit diesen Anomalien beschäftigen, oder ob wir sie einfach links liegen lassen. Was genau die Mysteries bewirken, erfährt man erst während der Partie. Aus den schwarzen Würfeln lassen sich etwa schicke Monumente errichten, und die weißen Sphären können wir als Energiequelle nutzen. Manchmal greifen die außermarsianischen Dinger aber auch unsere Kolonie an und wir müssen uns gegen sie verteidigen. So fangen die Rubik's Cubes irgendwann an, ohne Vorwarnung unsere Gebäude zu zerstören, und die Sphären können die Temperatur in ihrer Umgebung beeinflussen und so Schaden anrichten.


Wer oder was sich hinter den Mysterien verbirgt, wollten uns die Entwickler noch nicht verraten.

Ernsthafte Konkurrenz im Genre?

Ob diese Mysterien allerdings echten Mehrwert oder nur eine kleine Extraherausforderung neben dem Koloniebau bieten, können wir nach zwei Stunden Anspielen noch nicht einschätzen. Doch genau diese Frage könnte am Ende darüber entscheiden, ob Surviving Mars ein ernsthafter Konkurrent von Tropico, Anno, Banished und Co. wird.

Auch wenn Surviving Mars schon jetzt ein ordentlicher Aufbaustrategie-Spielplatz mit vielen Freiheiten und einem unverbraucht spannenden sowie lebensbedrohlichen Mars-Setting ist, bleibt nach wie vor fraglich, wie viel Langzeitmotivation und Wiederspielwert drinsteckt. ★


Diese schwebenden Würfel sehen nicht gefährlich aus, greifen aber unsere Kolonie an.



Michael Herold
@michiherold

Der Kollege Maurice hat schon vor einem halben Jahr den großen Schwachpunkt von Surviving Mars ausgemacht. Nachdem ich nun selbst zwei Stunden mit den Entwicklern von Haemimont Games zocken durfte, mache auch ich mir große Sorgen darum, ob mich das Spiel langfristig fesseln kann. Wenn ich nach spätestens 20 Stunden schon alles erforscht und gebaut habe, fehlt mir ohne Kampagne, Story und Spielziel ein Grund, um weiterzubauen. In einem zweiten Durchlauf kann ich zwar mit strengeren Sponsoren, einem schlechteren Bauplatz für meine Kolonie und unterschiedlichen Mysteries den Schwierigkeitsgrad künstlich in die Höhe schrauben. Besonders motivierend erscheint mir das aber nicht. Hoffentlich sorgen ein paar spannende Mods diesbezüglich schnell für Abhilfe. Wer sich allerdings nur mal zwischendurch oder nach einem langen Arbeitstag ein, zwei Stunden entspannen und ein wenig an seiner Kolonie bauen möchte, für den wird Surviving Mars sicherlich das Richtige.



Letzte Kontrolle des hinteren Heftteils (ab Seite 67) bevor es ab in die Druckerei geht.

DAS TEAM

Michael Graf, Chefredaktion

@Greu_Lich

ZULETZT GESEHEN Star Trek: Discovery! Erst dieser fantastische [SPOILER], dann [SPOILER] sie [SPOILER] einfach mit einem [SPOILER]! Solche Deppen!
ZULETZT GEHÖRT Denn weinenden Kollegen Obermeier, weil ich ihm Star Trek: Discovery gespoilert habe.
ZULETZT GEDACHT Muss wieder Star Wars: Empire at War spielen. So viele tolle Mods!
E-SPORT: BLÖD ODER SUPER? Je mehr ich mich damit beschäftige, desto interessanter wird's! Ich habe mir sogar Clash-Royale-Turniere angeschaut. Da sitzen E-Sportler und gucken auf ihre Handy! Und die Overwatch League selbst finde ich zwar eher mittelknallig, was dahintersteckt, ist aber wahnsinnig spannend.

Micha





Markus Schwerdtel, Chefredaktion

@kargbier

ZULETZT GESEHEN Halt and Catch Fire. Computer-Historie mit ein bisserl Drama. Nicht allzu nerdig, trotzdem gut.
ZULETZT GESPIELT Lost Sphear auf der Switch, weil ich einfach eine Schwäche für Japano-Rollenspiele habe.
ZULETZT GEDACHT Boah, ich kann Assassin's Creed: Origins nach 80 Stunden echt nicht mehr sehen. Oh, der erste DLC ist da!
E-SPORT: BLÖD ODER SUPER? Alles was unser Hobby in der Öffentlichkeit bekannter macht, ist erst mal super. Auch wenn ich selber da bestimmt nicht mehr mitspielen kann. Das Alter...

Michael Obermeier, Host & Producer

@GameOvermeier

ZULETZT GESEHEN Three Billboards Outside Ebbing, Missouri. Trifft einfach alle Töne. So ein toller Film!
ZULETZT GESPIELT ELEX. Mein erstes Piranha Bytes-Spiel überhaupt und nach dem zähen Einstieg habe ich jetzt richtig Spaß damit.
ZULETZT GEDACHT Wann hatte ich das letzte Mal so viel Multiplayer-Spaß, wie in der Beta von Sea of Thieves?
E-SPORT: BLÖD ODER SUPER? Ich habe seinerzeit lieber Starcraft-2-Profis zugeguckt, als es selbst zu spielen, aber das war eher die Ausnahme. Gucke nahezu gar keinen E-Sport.





Robin

Robin Rüther, Trainee

@robinruether

ZULETZT GESUCHT Eine bezahlbare Wohnung in München. Helft mir, bitte!
ZULETZT GEHÖRT Flüche und Freudenschreie. Was für ein packender Super Bowl.
ZULETZT GEDACHT Warum wächst mein Pile of Shame in letzter Zeit so schnell an?
E-SPORT: BLÖD ODER SUPER? Generell super, ich schaue aber meistens nur zu den wirklich großen Events rein. Am Ende spiele ich nämlich einfach lieber selbst.





Florian Klein, Leitender Hardware-Redakteur

@OPi_Flo

ZULETZT GESEHEN Vikings. Nicht wirklich gut, aber auch nicht schlecht. Unterhält mich und passt zu meiner aktuellen Musikwahl!
ZULETZT GEHÖRT Monstergeschrei – wie es meine Kinder nennen – auch als skandinavischer Metal mit Growling-Gesang bezeichnet.
ZULETZT GESPIELT Warframe. Immer wenn ich genug vom PvP habe, gibt's (fast) nichts Besseres, als mich möglichst stylisch durch unendliche Mob-Horden zu metzeln.
E-SPORT: BLÖD ODER SUPER? Eigentlich super, aber live fehlt mir meistens immer noch eine ordentliche Regie, auch wenn das schon erheblich besser geworden ist über die Jahre. Geschnittene Zusammenfassungen mit den wichtigsten Szenen sind mir am liebsten.

Johannes Rohe, Redakteur

@DasRehRohe

ZULETZT GESEHEN Nicht den Superbowl und deshalb versucht, das Ergebnis nicht mitzubekommen, um am Abend dann in Ruhe die Wiederholung zu schauen. Hat's geklappt? Keine Ahnung, bin noch dabei.
ZULETZT GEHÖRT Das muntere Schnurren unseres für teuer Geld reparierten Autos. Endlich fährt Fritzl wieder!
ZULETZT GEDACHT Meide Nachrichten, meide Social Media, meide das Radio, meide News-Screens in der U-Bahn – ich brauche einen Sensorischen Deprivator 5000!
E-SPORT: BLÖD ODER SUPER? Sport zu gucken ist immer super, egal ob virtuell oder real. Sport zu machen dagegen ...









Petra Schmitz, Leitende Redakteurin

@Flausensieb

ZULETZT GESEHEN Altered Carbon. Hin und wieder ein bisschen cheesy, aber unterm Strich eine tolle Unterhaltung.
ZULETZT GESPIELT Seit Jahren mal wieder PvP in Guild Wars 2 mit meinem frisch gebauten Reaper. Was für eine Freude!
ZULETZT GEDACHT Doof, dass ich mich habe ranken lassen, als ich den Reaper noch nicht so gut beherrschte.
E-SPORT: BLÖD ODER SUPER? Finde die Entwicklung höchst spannend, finde es aber mehr als traurig, dass Frauen im E-Sport nach wie vor kein Thema sind. Hallo Overwatch League?

Maurice Weber, Redakteur

@Froody42

ZULETZT GESEHEN Wie Kollege Odak The End of the F***ing World. Ganz famos! Mein Tipp: Wem das gefällt, der sollte auch »I am not a Serial Killer« lesen.
ZULETZT GELESEN One-Punch Man. Lässt sich angenehm bescheuert an.
ZULETZT GEDACHT Eigentlich wär's viel schlauer, Spiele wie Pillars of Eternity immer erst kurz vor Release des Nachfolgers zu spielen. So kriegt man sicher die finale und beste Version!
E-SPORT: BLÖD ODER SUPER? Nur interessant bei Spielen, die man selber spielt – und was ich spiele, ist selten E-Sport-Material. Schaute aber während meiner LoL-Phase gerne mal das ein oder andere Turnier.









Sandro Odak Head of GameStar.de

@riperl

ZULETZT GESEHEN The End of the F***ing World. Genau mein Geschmack!
ZULETZT GEHÖRT Den Nachbarn Piano spielen. Er hat aber auch einen Zettel ins Treppenhaus gehängt, dass es mal lauter werden könnte. Klingt ziemlich gut!
ZULETZT GESPIELT Sea of Thieves und oh mein Gott, hatte ich einen Spaß damit!
E-SPORT: BLÖD ODER SUPER? Ich war früher oft auf den alten Intel Friday Night Games und habe versucht, die Begeisterung dafür zu verstehen. Damals hat man noch CS 1.6 und Warcraft 3 gespielt und die Stimmung war super. Aber um ehrlich zu sein, habe ich nicht verstanden, wieso man zugucken soll. Selbst zu spielen, macht doch viel mehr Spaß!

Dimitry Halley, Redakteur

@dimi_halley

ZULETZT GESEHEN Open House. Lange keinen so überflüssigen und enttäuschenden Horrorfilm mehr gesehen. Die armen Schauspieler.
ZULETZT GELESEN Das dritte Römerbuch von Simon Scarrow. Der Inbegriff von »Liest sich einfach so runter«.
ZULETZT GESPIELT Crysis. Und das Finale ruckelt selbst mit meiner Geforce 1070.
E-SPORT: BLÖD ODER SUPER? Auf der Call of Duty XP 2016 in Los Angeles habe ich im Stadion das erste Mal gefühlt, was Leute zu begeisterten E-Sport-Fans macht. Privat fehlt mir aber leider einfach die Zeit, mich dauerhaft ins Thema reinzufuchsen. Es gibt zum Thema E-Sport übrigens einen tollen GameStar-Podcast.









Nils Raettig, Hardware-Redakteur

@nraettig

ZULETZT GEHÖRT Einen für meinen Geschmack unter Last etwas zu lauten Mini-ITX-PC. Da muss ich noch mal ran.
ZULETZT GESEHEN Die nächsten beiden Staffeln von Bosch – in viel zu kurzer Zeit. Macht mal hinne mit Staffel 4!
ZULETZT GEDACHT Steht echt schon Ryzen 2(000) vor der Tür? Wie die Zeit vergeht…
E-SPORT: BLÖD ODER SUPER? Ganz klar super! Ich habe schon zu CPL- und Clanbase-Eurocup-Zeiten Heaton & Co bei CS 1.6 zu geschaut, heute schaue ich LoL-VODs, hauptsächlich von der europäischen und der amerikanischen LCS, aber auch aus anderen Ligen. Es unterhält, und ich lerne dabei noch was für mein eigenes Spiel.

Christoph Liedtke, Hardware-Redakteur

@vAronized

ZULETZT GESEHEN Besser spät als nie: The Expanse auf Netflix. Den etwas zähen Anfang überwinden und schon steht feinste Science-Fiction ins Haus!
ZULETZT GESPIELT Age of Empires: Definitive Edition. Weckt Nostalgie in höchstem Maß, kämpft in der Beta aber leider noch mit technischen Problemen.
ZULETZT GEDACHT Kein Tag ohne eine Leidensgeschichte zum Mini-PC von Kollege Raettig. Wann er wohl das Handtuch schmeißt?
E-SPORT: BLÖD ODER SUPER? Die CS:GO-Majors locken mich nicht nur vor den Monitor, sondern auch wieder auf die Server.





GENRE-CHARTS

Action-Charts

Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
1	**Battlefield 1**	90	Multiplayer-Shooter	Electronic Arts / Dice
2	**Shadow Warrior 2**	90	Shooter	Devolver Digital / Flying Wild Hog
3	**Gears of War 4**	90	Shooter	Microsoft Game Studio / The Coalition
4	**Call of Duty: Modern Warfare Remastered**	90	Shooter	Activision / Infinity Ward, Raven
5	**Okami HD**	90	Action-Adventure	Capcom / Clover Studio

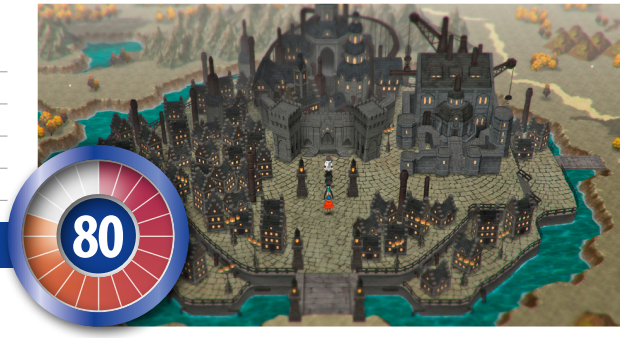


EMPFEHLUNG DER REDAKTION CELESTE

Celeste ist nicht nur ein herausragender Plattformer, sondern auch ein gefühlvolles Abenteuer voller intimer Momente.

Abenteuer-Charts

Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
1	**Divinity: Original Sin 2**	93	Rollenspiel	Larian / Larian
2	**The Witcher 3: GOTY-Edition**	93	Rollenspiel	Bandai Namco / CD Projekt Red
3	**Skyrim: Special Edition**	90	Rollenspiel	Bethesda / Bethesda
4	**Path of Exile: The Fall of Oriath**	89	Action-Rollenspiel	Grinding Gear Games / Grinding Gear Games
5	**Guild Wars 2: Path of Fire**	89	Online-Rollenspiel	NCsoft /ArenaNet



EMPFEHLUNG DER REDAKTION LOST SPHEAR

Die Macher von I am Setsuna haben ein liebenswertes Japano-Rollenspiel in der Tradition von Chrono Trigger geschaffen.

Strategie-Charts

Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
1	**XCOM 2: War of the Chosen**	89	Rundenstrategie	2K / Firaxis
2	**Total War: Warhammer**	87	Strategie	Sega / Creative Assembly
3	**Civilization 6**	87	Rundenstrategie	2K / Firaxis
4	**The Banner Saga 2**	87	Rundenstrategie	Versus Evil / Stoic
5	**Dawn of War 3**	86	Echtzeitstrategie	Sega / Relic



EMPFEHLUNG DER REDAKTION RAILWAY EMPIRE

Eisenbahnspiel im Stil der Ascaron-Wirtschaftssimulationen. Erfindet das Rad nicht neu, läuft aber rund.

Sport-Charts

Platz	Name	Wertung	Sub-Genre	Publisher/Entwickler
1	**Forza Motorsport 7**	90	Rennspiel	Microsoft Game Studios / Turn 10
2	**Project Cars 2**	89	Rennspiel	Bandai Namco / Slightly Mad
3	**Pro Evolution Soccer 2018**	89	Fußballsimulation	Konami / Konami
4	**FIFA 18**	89	Fußballsimulation	EA Sports / Electronic Arts
5	**Forza Horizon 3**	87	Rennspiel	Microsoft Game Studios / Turn 10, Playground Games



EMPFEHLUNG DER REDAKTION F1 2017

Dank feiner Verbesserungen und dem tollen Karrieremodus ist F1 2017 ein absoluter Pflichtkauf für F1-Fans und alle, die es werden wollen.



TEST

SO WERTEN WIR

GameStar für Präsentation

85 GameStar Gold-Award

90 GameStar Platin-Award

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)**

Details & Fakten

Zu Beginn jedes Testartikels findet ihr direkt unter der Überschrift alles Wissenswerte zum Spiel. Hier erfahret ihr auch, ob und welche DRM-Maßnahmen greifen.

Awards

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

1 Systemanforderungen

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

2 Wertungskategorien

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

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

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

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

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

3 Abwertung / Aufwertung

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

4 Fazit

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

5 Wertung

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

PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

1 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 ★★☆☆☆

2
+ 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

3 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

FAZIT

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

5 77

Civilization 6: Rise and Fall

GOLDENE STRATEGIE SIEGT ÜBER MÄSSIGE KI

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Firaxis** Termin: **8.2.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **Ja (Steam)**

Auf DVD: Preview-Video*





Der sechste Teil der Civilization-Serie krempelte die beliebte Serie um und schoss sich mit dem KI-Pfeil dabei ins eigene Knie. Kann das Addon Rise and Fall jetzt ein goldenes Zeitalter auslösen?

Von Benjamin Danneberg



Auf dem Weg zum (Wissenschafts-)Sieg müssen wir neuerdings aufpassen, dass unsere Bürger bei der Stange bleiben und nicht etwa zum Nachbarn abwandern.

Mit der Civilization-Reihe ist das so eine Sache: Neue Serienableger kommen mit diversen Schwächen, die erst im Laufe der Zeit über Addons nach und nach behoben werden. »Das schlechteste Spiel, das es je gab«, motzten Fans anno 2010 über Civilization 5. Miese KI, schlecht balancierte Barbaren, keine Spieltiefe, nervige Stadtstaaten, lächerliche Schwierigkeitsgrade. Dann kamen die Erweiterungen Gods and Kings sowie Brave New World – und jetzt ist es eines der bestbewerteten Spiele auf Steam.

Mit der Veröffentlichung von Civilization 6 im Oktober 2016 baute Firaxis das Spiel um, diesmal auch grafisch. Der Comicstil kam nicht bei jedem Civ-Fan gut an, und die (noch nie sonderlich clevere KI) schien diesmal wirklich den Tiefpunkt erreicht zu haben. Anderthalb Jahre später steht jetzt mit Rise and Fall das erste große Addon ins Haus. Kann Firaxis seine Tradition der Reife-Updates erneuern und das Grundspiel eine Stufe höher schieben? Das klären wir im ausführlichen Test.

Shaka, Poundmaker & Wilhelmina

»Wen sollen wir spielen, sieben Tage lang, wen sollen wir spielen, so 'ne Qual!« Vom Sauflied zur Verzweiflungshymne: Mit neun neuen Anführern und acht zusätzlichen Zivilisationen haben wir nunmehr 30 Optionen. Wie üblich unterscheiden sich auch die neuen Nationen durch individuelle Boni, Spezialeinheiten und -gebäude voneinander.

Da feiern wir beispielsweise ein Wiedersehen mit dem alten Kriegstreiber Shaka vom Zululand, der uns im Mittelalter mit Im-



Poundmaker von den kanadischen Cree-Indianern ist ein neuer Anführer und besonders handelsstark. Insgesamt haben es acht neue Nationen ins Spiel geschafft.

Was ist neu?

- Acht neue Zivilisationen: Cree, Georgien, Korea, Mapuche, Mongolei, Niederlande, Schottland, Zululand
- Ein neuer Anführer: Chandragupta (Indien)
- Zeitalter-Punkte: Durch erstmaliges Entdecken von Naturwundern, Erforschen von Technologien oder Integration fremder Städte erhalten wir Zeitalter-Punkte, die über die Art des kommenden Zeitalters entscheiden
- Zeitalter: Dunkle, normale und goldene Zeitalter sorgen für Loyalitätsboni und -mali
- Loyalität: Zugehörigkeit einer Stadt zur Nation, Loyalitätsdruck auf andere Städte zwecks friedlicher Übernahme
- Gouverneure: Stärken die Loyalität einer Stadt und bringen mächtige Boni für bestimmte Strategien mit
- Spezialisierte Allianzen: Wir schmieden Allianzen und werten diese durch Sammeln von Punkten für bessere Boni auf
- Außerdem neu: Acht Weltwunder, sieben Naturwunder, vier Einheiten, zwei Distrikte, vierzehn Gebäude, drei Ressourcen

*Auf der DVD findet ihr ein Preview-Video, das Testmuster erreichte uns leider erst, als die Datenträger bereits im Presswerk waren.



Gouverneure helfen uns bei der Loyalität unserer eigenen Bürger und bringen uns Boni für unterschiedliche Sieg-Strategien.

pi-Truppen malträtiert. Oder wir ziehen mit den kanadischen Ureinwohnern der Cree ins Feld und nutzen erhebliche Boni auf Handel. Mit Wilhelmina aus den Niederlanden gibt's bessere Campusse, Theaterplätze und Industriegebiete, die an Flüssen liegen. Und wem Ghandi zu friedlich war, der erklärt mit dem neuen indischen Anführer Chandragupta einfach mal ein paar Expansionskriege.

Mit Waffengewalt, Wissen, Kultur oder nach Punkten kämpfen wir in Civilization 6: Rise and Fall wie gewohnt um den Sieg. Dabei betreiben wir Diplomatie mit anderen Ländern, bauen unsere Städte sinnvoll aus, stellen Annehmlichkeiten sowie Luxusgüter für unsere Bürger bereit und balancieren die Bevölkerung aus. Damit kommen wir auch zum eigentlichen Clou des Addons: Unsere Bürger sind jetzt taktisches Instrument einer sehr feinsinnigen und höchst befriedigenden neuen Spielmechanik.

Kampf um die Loyalität

»Und bist du nicht willig, so brauch ich Gewalt.« Was Goethe im Erlkönig beschreibt, ist Civ-Spielern ein Begriff. Nicht selten läuft eine Kampagne darauf hinaus, dass wir mit hochtechnisierten Waffen über die Städte der Nachbarn bügeln und sie unserer Nation einverleiben. Subtile Methoden der Übernahme gab es bisher kaum. Rise and Fall bringt jetzt ein spannendes, vielschichtiges Feature für Feingeister ins Spiel: Loyalität.

Jede Stadt besitzt einen Loyalitätswert zwischen null und 100. Der hängt von etlichen Faktoren ab, beispielsweise der Zufriedenheit. Über neue Annehmlichkeiten (Luxusgüter oder Unterhaltungsgebäude) steigern wir das Wohlbefinden der Einwohner, ebenso über Politiken oder Glaubenssätze. Das Besondere daran ist aber der Loyalitätsdruck, den Bürger auf andere Städte in einem Umkreis von neun Feldern ausüben. Der Grundwert liegt bei einem Druck von einem Punkt, wobei mit jedem Feld Entfernung zehn Prozent vom Loyalitätspool einer Stadt abgezogen werden. Ist der Druck hoch genug, sinkt die Loyalität einer Stadt. Unter 75 Punkten gibt es bereits Mali auf Erträge und Wachstum. Erreicht der Wert null, kommt es zur Rebellion.

Woanders ist das Gras grüner

Die Stadt wird dann zur freien Stadt und tritt aus den Grenzen der bisherigen Nation heraus. Sie verteidigt sich mit Rebellionseinheiten, der vormalige Besitzer kann sie aber militärisch zurückerobern. Viel cooler ist allerdings die Möglichkeit, durch genug Loyalitätsdruck die freie Stadt dazu zu bewegen, sich uns freiwillig (wieder) anzuschließen. Über eine spezielle Kartenansicht sehen wir, wie »verlockend« wir sind. Das Zeichen der Zivilisation, die im Wettstreit vorn liegt, blinkt zudem über der Stadt. Nach Ablauf einer gewissen Zeit wird die Stadt dann in die Zivilisation mit dem höchsten Loyalitätsdruck – hoffentlich unsere – aufgenommen.

Das ist ein fantastisches System, wie sich im Test zeigt. Die Auswahl von Siedlungsfeldern für neue Städte wird jetzt nicht mehr nur von Ressourcen bestimmt, sondern auch vom Abstand zu anderen Städten. Schlau positioniert können wir von Beginn an auf friedlichem Wege daran arbeiten, an-



Mit Wohnbezirk und Aquädukt erhöhen wir den Wohnraum in der Stadt und damit auch den Loyalitätsdruck auf andere Städte in der Nähe – vielleicht läuft ja eine über.



Zeitalter können dunkel, normal oder golden sein. Das bestimmt, wie loyal unsere Bürger sind.

dere Zivilisationen zu untergraben. Wir streben ein enormes Wachstum in unseren Städten an und planen die Produktion so, dass unsere Bürger möglichst nah an fremden Grenzen arbeiten.

Spione: Totengräber der Loyalität

So maximieren wir den Druck auf Städte anderer Zivilisationen. Doch damit nicht genug: Auch Spione können uns bei der Übernahme helfen. Wir installieren sie in der Stadt, die wir abspenstig machen wollen, und lassen sie Unruhe stiften. Das senkt die Loyalität der Stadt deutlich – zumindest, wenn unser Agent nicht erwischt wird. Eine weitere Möglichkeit, den Loyalitätsdruck zu erhöhen ist der Bau eines Unterhaltungsbezirks: Damit schalten wir das Projekt Brot und Spiele frei, mit dem wir die Bauern auf der anderen Seite der Grenze davon überzeugen, dass in unserer Nation alles viel besser ist. Ja, Neid ist eine starke Waffe!

Natürlich lässt sich auch Gewalt anwenden, um eine Stadt zu überzeugen. Sind wir im Krieg mit der Nation, müssen wir uns nicht an den Mauern der Stadt die Zähne ausbeißen: Wir können auch einfach im Umland ein bisschen plündern und brandschatzen und auf diese Weise unsere Bürger in spe vertreiben – was wiederum den Druck auf die Stadt erhöht. Das ist aber so, als würde ein Chirurg bei einer Operation das Skalpell gegen eine Schlachteraxt eintauschen. Bleiben wir doch beim friedlich-subtilen Weg und weisen Gouverneurin Amani, eine Diplomatin, unserer Grenzstadt zu.

Gouverneure züngeln an der Waage

Sieben Gouverneure dürfen wir rekrutieren. Im Ausrichtungsbaum, dort wo wir unsere Sozialpolitiken mit Hilfe von Kulturpunkten festlegen, verdienen wir uns sogenannte Gouverneurstitel. Damit dürfen wir Stadthalter ernennen und einer Stadt zuweisen. Die Gouverneure können außerdem mit weiteren Titeln befördert werden und weitere Boni bekommen. Beispielsweise verpasst Diplomatin Amani anderen Städten, die sich innerhalb von neun Feldern befinden, einen Loyalitätsdruck von zwei Punkten.

Gouverneure sind mit ihren diversen Fähigkeiten (Kastellan Victor kann beispielsweise die Belagerung einer Stadt verhindern, Erzieher Pingala Raumfahrtprojekte stark unterstützen) eine erhebliche Bereicherung für unterschiedliche Strategien. Sie lassen sich auch jederzeit anderen Städten zuweisen, es kostet allerdings ein paar Spielrunden, bis ein Stadthalter in einer Stadt etabliert ist. Feindliche Spione können Gouverneure darüber hinaus für eine bestimmte Zeit »kaltstellen«. Doch die Politiker sind nicht nur bei unseren Spielstrategien eine große Hilfe. Sie schwächen auch die Auswirkungen dunkler Zeitalter ab.

Die fetten und die armen Jahre

Eine weitere Neuerung von Rise and Fall besteht in der Rückkehr und Erweiterung des Zeitalter-Konzepts. In Civilization 5 konnten wir uns Goldene Zeitalter verdienen, die mehr Gold, mehr Produktion, mehr Kultur brachten. Jetzt kehren die Zeitalter zurück, allerdings als aufgebohrtes System, das mit der Loyalitätsmechanik korrespondiert.

Unten rechts, um den Aktionsbutton herum, gibt es jetzt einen Kreis, der unsere Zeitalter-Punkte anzeigt. Die verdienen wir uns durch die neuen Historischen Momente, etwa wenn wir als Erstes eine Regierungsform etablieren, zuerst ein Naturwunder entdecken, zuerst das aufwändige Manhattan-Projekt abschließen oder andere Städte über die Loyalitätsmechanik in unsere glorreiche Nation integrieren.

In jedem Zeitalter (Antike, Klassik, Moderne usw.) müssen wir eine bestimmte Punkt-



Benjamin Danneberg
@Space_4_Games

Civilization 5 hat bei mir über 360 Stunden auf der Uhr. Civilization 6 brachte es nur noch auf sieben Spielstunden. Der Grund: ein Totalausfall namens KI. Mit dem Addon Rise and Fall wird das Intelligenzproblem zwar nicht behoben, aber es ist endlich kein Gamebreaker mehr für mich. Die KI macht die gleichen bekloppten Sachen wie in den früheren Spielen, verfolgt aber mittlerweile auch erkennbar Ziele. Das wird nicht jedem reichen, mir hat es aber den Spaß am Spiel zurückgebracht.

Darüber hinaus finde ich das Loyalitätssystem mit all seinen Implikationen grandios. An kleinen Stellschrauben zu drehen, die Bürger sinnvoll zu platzieren, Spione für mich arbeiten zu lassen und so nach und nach gewaltlos eine halbe Zivilisation zu übernehmen: Das ist großes Strategie-Kino! Wäre die KI etwas besser, dann verdiente Civilization 6: Rise and Fall eine 90er-Wertung, die es im momentanen Zustand allerdings immer noch knapp verpasst. Eine Rückkehr ins Spiel für die berühmte nächste letzte Runde lohnt sich mittlerweile aber auf jeden Fall.



In der Loyalitätsansicht sehen wir, dass der Druck auf die Stadt Mistawasis so groß geworden ist, dass sie sich auf dem Weg in die Rebellion befindet.

zahl erreichen, die festlegt, welche Art Zeitalter uns bevorsteht. Dunkle Zeitalter führen zu Loyalitätsverlusten unter unserer Bevölkerung. Normale Zeitalter sind – Überraschung! – normal und in goldenen Zeitaltern bekommen wir erhöhte Boni auf den Loyalitätsdruck unserer Bürger. Darüber hinaus bestimmen wir zu Beginn jedes Zeitalters sogenannte Widmungen, die zusätzliche Möglichkeiten darstellen, Zeitalter-Punkte zu gewinnen. Beispielsweise holen wir durch abgeschlossene Handelsrouten oder durch den Bau von Gebäuden mit Wissenschafts-Bonus weitere Punkte.

Schaffen wir es innerhalb einer dunklen Phase der Zivilisationsgeschichte direkt in ein goldenes Zeitalter, wird ein Heldenzeitalter ausgerufen: Wir dürfen gleich drei Widmungen verteilen und deren Boni kassieren. Allerdings müssen wir bis dahin aufpassen, dass uns die Loyalitätsschwäche unserer Bürger keine Städte kostet. Gouverneure helfen dabei, ebenso mehr Annehmlichkeiten und Joker-Politiken. Oder wir gehen eine Kulturallianz mit dem Nachbarstaat ein.



Ob wir eine Stadt, die zu uns überlaufen will, haben wollen oder nicht, dürfen wir selbst entscheiden.

Bürger aller Länder, vereinigt euch!

Mit Rise and Fall schmieden wir endlich richtige Allianzen, die unsere strategischen Möglichkeiten bereichern. Militärische Bündnisse verstärken Einheiten in Kriegen gegen gemeinsame Gegner, Wirtschaftsallianzen bringen Goldboni. Kulturelle Vereinigungen hingegen verhindern unter anderem gegenseitigen Loyalitätsdruck, was in Krisenzeiten sehr hilfreich sein kann. Darüber hinaus steigen Allianzen jetzt Stufen auf und bringen dadurch verbesserte Boni. Allianzpunkte erhalten wir einmal durch den Verbündeten-Status, aber auch durch Handelswege zum oder vom Verbündeten. Allerdings müssen wir Allianzen gegen die KI durchbekommen und regelmäßig erneuern.

KI: Ein kleiner Schritt

Die KI ist erneut der Haken an der Sache: Sie ist zwar längst nicht mehr so grottig wie im Grundspiel, aber richtig gut ist sie auch weiterhin nicht. Zwar werden Siedler jetzt eskortiert, aber die Denunziationen, Kriegserklärungen und Friedensangebote sind weiter teils zufällig, wirr und manchmal schlichtweg irre. Da bietet uns Rom beispielsweise einen indiskutablen Handel an: Zwei Ressourcen von uns gegen eine von ihnen plus etwas Gold. Wir unterbreiten ein Gegenangebot und entfernen eine unserer Ressourcen aus dem Handel. Der Römer lehnt (wie erwartet) ab. Wir sagen ihm daraufhin, er soll einen gerechteren Vorschlag machen. Da legt der Depp doch tatsächlich auf seiner Seite mehr Gold zusätzlich auf den Tisch.

Es gibt viele Beispiele, die bekloppte KI-Aktionen dokumentieren. Insgesamt spielt sich die KI jetzt aber ordentlich genug, dass wir nicht dauernd vor Ärger in die Tischkante beißen möchten. Sie setzte in unserem Spiel Spione sinnvoll ein, verwendete das neue Notfallsystem (Spieler können mehrere Runden lang einen Notfall ausrufen und gegen eine übermächtige oder besonders bösartige Nation gemeinsam agieren; der Gewinner erhält dicke Belohnungen), vergaß allerdings, die Loyalitätsmechanik gezielt gegen uns zu verwenden. Als wir beispielsweise eine Stadt kurzfristig verloren hatten, nutzte keine der umliegenden Nationen die Chance, sie zu integrieren – wir bekamen sie nach kurzer Zeit problemlos zurück. Abgesehen von dieser Dauerbaustelle ist Rise and Fall ein Volltreffer. Subtilität und Strategie spielen jetzt eine größere Rolle, wir können unsere Taktiken breiter und ausgeklügelter umsetzen. So viele Facetten, um das Spiel zu gestalten und die eigene Strategie zu verfeinern, hatte Civilization noch nie. Für Multiplayer-Partien dürfte das neue Loyalitätssystem eine wahre Freude sein. Einzelspieler müssen allerdings in jedem Spieldurchgang hoffen, dass die KI keine allzu großen Totalausfälle fabriziert. ★



Spione können die Loyalität einer Stadt untergraben und die Rebellion beschleunigen.

CIVILIZATION 6
RISE AND FALL

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3 2,5 Ghz / Phenom II 2,6 Ghz	Core i5 2,5 Ghz / AMD FX-8350
Geforce GT 450 / Radeon HD 5570	Geforce GTX 770 / Radeon HD 7970
4 GB RAM, 12 GB Festplatte	8 GB RAM, 12 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ detailverliebte Einheiten und Bauwerke
+ schöne Kriegsnebel-Pergamentkarte
+ hervorragender Soundtrack
+ klasse animierte Herrscher
− bei vollgebauter Karte sehr unübersichtlich

SPIELDESIGN

+ Distriktsystem lädt zum Puzzeln ein
+ Loyalitätsmechanik verfeinert das Spiel
+ stets etwas zu optimieren
+ vielfältige Völker-Eigenschaften
− KI verbessert, aber noch nicht gut genug

BALANCE

+ neue Technologien und Einheiten sinnvoll
+ Spezial-Allianzen mit anderen Nationen
+ nützliche Civilopädie
+ Berater hilft Neulingen
− militärische Konflikte selten eine Herausforderung

ATMOSPHÄRE / STORY

+ generell stimmige Aufmachung
+ Agenden verleihen Herrschern mehr Persönlichkeit
+ stimmungsvolle Wunder-Filmchen
+ witzige Zitate zu jeder Technologie
− teils arg nüchterne Menüs

UMFANG

+ neue Anführer und Zivilisationen
+ motivierende Zeitalter
+ zwei umfangreiche Forschungsbäume
+ komplexe Mechanik
+ extrem hoher Wiederspielwert durch viele Möglichkeiten

FAZIT

Subtile, aber umfangreiche neue Spielelemente sorgen trotz mäßiger KI für tolle strategische Feinheiten, die mehr Spielspaß bringen.

89

The Red Strings Club

GETÖPFERTE DYSTOPIE



Genre: **Adventure** Publisher: **Devolver Digital** Entwickler: **Deconstructeam** Termin: **22.1.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **Nicht geprüft** Spieldauer: **5 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Das Cyberpunk-Adventure The Red Strings Club serviert spielerisch eher leichte Kost, seine philosophische Story liegt dafür aber umso schwerer im Magen. Von Elena Schulz



Das Adventure fordert uns per Minispiel: Wir sollen einen Drink mixen, der die Zunge lockert.

Das letzte Deus Ex ist zu lange her und Cyberpunk 2077 von CD Projekt noch in weiter Ferne. Höchste Zeit also für ein neues Spiel mit dystopischem Zukunftssetting. Das dachten sich wohl auch Deconstructeam und Devolver Digital. Mit The Red Strings Club liefern sie schon jetzt einen Cyberpunk-Thriller vom Feinsten ab.

Im Rahmen seiner SciFi-Story bombardiert uns das Adventure mit den komplexen philosophischen Problemen, die mit der fortschreitenden Technik einhergehen. Schnell wird uns bewusst, dass wir gar nicht so leicht beantworten können, was Glück oder der freie Wille ist. Irgendwann zweifeln wir so selbst Dinge an, bei denen wir uns eigentlich sicher waren. Also müssen wir gar nicht mehr auf Cyberpunk 2077 warten? Doch. Denn auch wenn The Red Strings Club auf der Story-Ebene alles aus dem Setting herausholt, enttäuscht es spielerisch etwas.

Zum Glück gezwungen

In seinen rund vier bis fünf Stunden Spielzeit lebt The Red Strings Club hauptsächlich von zwei Dingen: seiner Geschichte und seiner Cyberpunk-Atmosphäre. Letztere entsteht vor allem durch die schön gestalteten Schauplätze. Egal, ob wir im namensgebenden Red Strings Club mit seinem leuchtenden Neonschriftzug einen Drink servieren oder in einer grauen Fabrik quietschbunte Glücksimplantate zusammenbauen, das Adventure trifft genau die richtige Mischung aus verrückt, düster und nachdenklich.

Trotz Pixel-Look verzichten die Macher dabei keineswegs auf Details. Vom Stil her erinnert das Spiel sehr an die großartigen Wadjet-Eye-Adventures wie die Blackwell-Reihe. Wir hätten uns aber ein paar mehr der detailverliebten 2D-Hintergründe gewünscht. Neben besagter Bar und Fabrik gibt es nur eine Handvoll kleine Ausflüge an andere Orte. Damit dürfen wir nach Adventure-Maßstäben verhältnismäßig wenig erkunden und entdecken. Diesen Mangel gleicht The Red Strings Club aber mit einer packenden und überraschenden Thriller-Story aus. Die dreht sich wie im Cyberpunk üblich um eine große Konzernverschwörung. Als Barbesitzer und Informationshändler Donovan kommen wir dem Komplott gemeinsam mit unserem Hacker-Freund Brandeis zufällig auf die Schliche. Eines Abend stolpert die Androidin Akara-184 beschädigt in den Red Strings Club. Brandeis schließt sich über sein Implantat an ihr neurales Netzwerk an. Wir sehen so, was der Roboter gesehen hat: Die Firma Supercontinent Ltd. plant, jeden Menschen mit Implantaten zu versehen, die automatisch glücklich machen – ob man will oder nicht.



Trotz Pixel-Look glänzt das Spiel mit gutem Charakterdesign und detaillierten Umgebungen.

Geschüttelt, nicht gerührt

Unser Ziel ist es fortan, mehr über den Plan zu erfahren und ihn zu verhindern. Wir locken diverse Mitarbeiter der Firma in unsere Bar und horchen sie aus. Hier beginnt das richtige Spiel: The Red Strings Club steuert sich wie ein klassisches Point&Click-Adventure, setzt aber nicht auf die typischen Kombinationsrätsel. Wir müssen uns stattdessen in einigen Minispielen beweisen.

Die fallen schön abwechslungsreich aus und werden direkt in die Geschichte integriert: Wir mischen Getränke, töpfern Implantate, geben uns am Telefon für jemand anderes aus, spielen eine Runde russisches Roulette oder beantworten Quiz-Fragen.

Drinks servieren wir zum Beispiel, indem wir unterschiedliche Spirituosen in einem Glas mischen. Daneben sehen wir die Gefühle unseres Gegenübers und eine Seelendisk, die wir auf das jeweilige Gefühlsfeld bewegen sollen. Jede Alkoholsorte steht für eine Richtung. Bewegt unser Getränk sie zum Beispiel nach unten und nach links, und sie erreicht das Gefühl »Stolz« oder »Furcht«, können wir gezielt Fragen stellen, denen gegenüber unser Gast in diesem Zustand offener ist als sonst.

Das klingt kompliziert, gestaltet sich spielerisch aber sehr einfach. Ohne Zeitdruck kann man immer wieder herumprobieren, bis das Ergebnis sitzt, oder einen anderen Drink servieren. Die anderen Minispiele funktionieren vom Prinzip her ähnlich. So kommt kein Frust auf, allerdings haben wir uns zwischendurch unterfordert gefühlt. Gerade wenn man mehrere Drinks hintereinander mixen muss, wird es etwas eintönig. Selbst wenn später neue Elemente wie ein Shaker hinzukommen, der diagonale Bewegungen ermöglicht.

Kein Schwarz-Weiß-Denken

Bei der Story nimmt uns The Red Strings Club weit weniger an die Hand. Der Titel hält sich nicht mit Exposition und Erklärungen auf, sondern wirft uns einfach in eine Welt voller Implantat-Junkies, Widerstandsgruppen und Kryptowährungen. Anfangs kann das etwas verwirrend sein, macht die Figuren und ihre Interaktion aber glaubwürdiger.



Elena Schulz
@Ellie_Libelle

Ist es wirklich eine gute Idee, permanent glücklich zu sein? The Red Strings Club wirft diese Frage auf und lässt sie mich beantworten. Oder es zumindest versuchen. Will ich meine Gefühle künstlich beeinflussen lassen? Nein, natürlich nicht! Aber andererseits klingen die Argumente im Spiel schon verlockend. Eine richtige Antwort habe ich nicht. Doch es geht nicht darum, eine Lösung für ein Problem zu finden, sondern sich überhaupt erst damit zu befassen. Und ich muss sagen, wenige Spiele haben mich an so vielen Stellen zum Nachdenken gebracht. Gerade das Cyberpunk-Setting, das sich mit unserer nahen Zukunft befasst, eignet sich wunderbar, um solche Fragen aufzuwerfen – schließlich sind sie manchmal schon aktuell oder könnten es bald werden.



Die Geschichte um Donovan und Brandeis entwickelt sich schnell zu einem packenden Thriller.

Alles Wichtige finden wir dann ohnehin im Spielverlauf heraus. Gerade die Charaktere sind fantastisch umgesetzt. Selbst unsere Feinde wirken wie reflektierte Persönlichkeiten, die nachvollziehbare Ziele verfolgen, Sorgen und Ängste haben. Ein klares Schwarz-Weiß-Schema existiert nicht. Zudem schaffen es die Entwickler, Themen wie Homosexualität oder ethnisch vielseitige Charaktere einzubringen, ohne dass es auf den Spieler plump wirkt.

Alle Dialoge sind auf Deutsch und Englisch großartig geschrieben. Eine Vertonung vermissen wir zwar ein wenig, dafür können wir beim Lesen aber besser dem Soundtrack lauschen. Die Musik wechselt zwischen melancholischen Stücken und futuristischen Elektroklängen und unterstützt dadurch perfekt die gewünschte Stimmung.

Was macht uns aus?

Innerhalb der Gespräche müssen wir die richtigen Fragen stellen, um Hinweise zu erhalten. Unsere Entscheidungen ändern oft nur die Dialoge etwas, manchmal haben sie aber auch größeren Einfluss: Als Akara können wir etwa auswählen, welches Gefühlsimplantat wir einem Führungsmitglied von Supercontinent einbauen. So entwickelt sich die Figur in eine andere Richtung.

Ein Diagramm mit einem roten Faden hält die unterschiedlichen Abzweigungsmöglichkeiten der Story fest. Bei der Gesamthandlung fällt der Einfluss zwar gering aus, man ändert im Kleinen aber so viel, dass sich mehrmaliges Spielen lohnt. Die wohl größte Entscheidung betrifft aber die zentrale Frage des Spiels. Schließlich geht es um Technologie, die uns künstlich glücklich machen soll. Also: Was ist Glück? Und darf man es uns einfach aufzwingen? Jede Figur hat ihre eigene Meinung und plausible Argumente. Diese und viele andere philosophische Fragen greift der Titel sachlich und erwachsen auf.

Uns wird dabei auch klar, dass wir uns manchmal eher auf ein Gefühl verlassen als auf Logik. So wurden wir im Spiel gefragt, ob wir das Projekt der Firma gutheißen. Wir haben mit »nein« geantwortet, weil es unnatürlich ist. Später fragt man uns aber, ob wir Dinge wie Mord oder Kriege verhindern würden, wenn wir es könnten. Wir stimmen am Ende fast allen Punkten zu, die mit den Implantaten verbessert werden sollten – obwohl wir doch eigentlich dagegen waren. Das zeigt, wie komplex und vielschichtig diese Themen sind und wie wichtig es ist, darüber nachzudenken. The Red Strings Club ist damit vielleicht kein herausragendes Spiel, aber eine interaktive philosophische Erfahrung, die ihresgleichen sucht. ★

THE RED STRINGS CLUB

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Pentium D 915 / Athlon 64 4000+ Geforce 7600GS / Radeon HD 2600 1 GB RAM, 400 MB Festplatte	Pentium 4 / Athlon XP 1700+ Geforce 210 / Radeon X600 Series 1 GB RAM, 400 MB Festplatte

PRÄSENTATION

+ detaillierter Pixel-Stil + schön gestaltete Umgebungen + melancholischer und futuristischer Soundtrack + kreatives Charakterdesign − keine Vertonung

SPIELDESIGN

+ abwechslungsreiche Minispiele + unterschiedliche Dialogoptionen + Story und Spielmechanik harmonieren perfekt + einflussreiche Entscheidungen − kaum richtige Rätsel

BALANCE

+ Spielmechaniken werden mit der Zeit komplexer + faire Speicherpunkte + endlose Versuche bei Minispielen + viele Hilfen und Erklärungen − spielerisch zu anspruchslos

ATMOSPHÄRE / STORY

+ interessante Welt mit dichter Atmosphäre + packender Cyberpunk-Thriller + stellt komplexe philosophische Fragen + glaubhafte und diverse Charaktere + überraschende Wendungen

UMFANG

+ Wiederspielwert durch Entscheidungen + viele unterschiedliche Aufgaben + angenehme Spielzeit − wenige Schauplätze − stellenweise langatmig

FAZIT

Spielerisch ist The Red Strings Club nicht sehr anspruchsvoll, fordert dafür aber mit komplexen philosophischen Fragen unser Gehirn heraus.



The Fall Part 2: Unbound

REBELLION DER MASCHINEN

Genre: **Adventure** Publisher: **Over the Moon** Entwickler: **Over the Moon** Termin: **13.2.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Eine KI strebt nach Selbstbestimmung: Dieses Adventure skizziert ein bedrohliches Zukunftsszenario, und das ohne Moralkeule am Ende.

Von Benjamin Braun

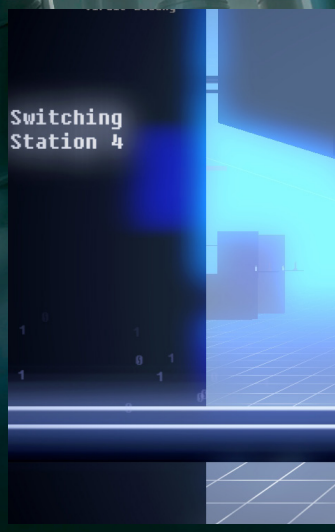
Beherrscht der Mensch die Maschine, oder könnten sich künstliche Intelligenzen irgendwann ihre Erschaffer Untertan machen? Der britische Wissenschaftler Stephen Hawking warnte schon oft vor einer solchen Entwicklung, wenn der Mensch nicht Sorge dafür trägt, dass die Ziele der Maschinen mit unseren übereinstimmen. Auf die Frage, ob wir diese Zielsetzung einer KI überhaupt kontrollieren können, gibt das Indie-Abenteuer The Fall 2004 eine beunruhigende Antwort. Darin soll die KI Arid das Leben von Colonel Josephs retten und übernimmt dafür wie geplant die Steuerung von dessen Raumanzug. Nachdem sich herausstellt, dass Josephs' Körper gar nicht im Anzug steckt, erkennt Arid, dass sie frei in ihrem Handeln ist. »Nichts bindet mich« lautet ihre Erkenntnis. In The Fall Part 2: Unbound setzen wir Arids Reise auf dem Weg zur Selbstbestimmung nun fort.

Freiheitskampf einer KI

Während wir uns mit Arid im ersten Teil von The Fall überwiegend in einer von Menschen und Maschinen belebten Einrichtung bewegen, sind wir in Unbound in dessen Computernetzwerk gefangen. Mit einem eingeschleusten Virus wollen unsere Erschaffer dem Drang nach Autonomie einen Riegel vorschieben. Arid will sich das natürlich nicht gefallen lassen und entdeckt einen Weg, die Fesseln zu sprengen. Dafür dringt ihr über das Netzwerk in drei andere KIs ein, um ihre vom Menschen gemachten Programmroutinen zu durchbrechen. Dabei werdet ihr immer wieder mit den Schattenseiten des technischen Fortschritts konfrontiert. Ein mechanischer Butler etwa spult tagein, tagaus dieselben Abläufe ab, serviert seinem Meister morgens Tee und entsorgt den Müll. Dabei ist noch niemandem aufgefallen, dass die Robo-Besitzer längst das Zeitliche gesegnet haben.

Die andere Schattenseite ist, dass sich die Menschen zunehmend in Abhängigkeit von KIs begeben – wovon eine KI wie Arid natürlich profitiert. Die sogenannte Begleiterin (eine Art Sexroboter) erfüllt etwa willig urmenschliche Bedürfnisse, vermeintlich ohne all die Probleme, die eine echte Beziehung mit sich bringt. Dass ihr genau diesen Umstand ausnutzt, um Menschen zu manipulieren, ist aber nur ein Teil der Gefahr selbstdenkender KIs. Arid ist offenbar auch nicht daran interessiert, andere KIs ebenfalls zur Selbstständigkeit zu erziehen. Vielmehr nutzt sie eben den Butler, die Begleiterin oder »Den Einen« (eine Kampfdrohne), um Menschen zu beherrschen.

Solche Erkenntnisse zwingt euch The Fall 2 allerdings nie auf oder ertränkt euch in einer Flut von Erklärungen. Es gibt zwar eine Reihe gut geschriebener Dialoge und aufschlussreiche Schriftstücke, die euch mehr über die Hintergründe offenbaren. Die sind aber weniger Teil einer aktiven Erzählung, sondern dienen eher dazu, Fragen nach der moralischen Grundlage seines Handelns beim Spieler selbst reifen zu lassen.

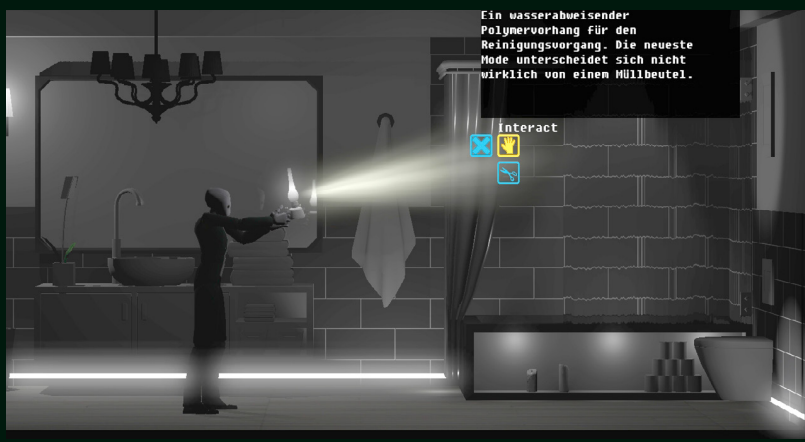


Knifflige Puzzles

Spielerisch setzt The Fall 2 auf eine Mischung aus Rätseln und Kämpfen. Die ans Metroidvania-Genre angelehnten Elemente des Vorgängers schraubt das Spiel stark zurück. Zwar erweitert ihr in The Fall 2 euren Aktionsraum innerhalb des Computernetzwerkes, große spielerische Freiheiten bei der Reihenfolge der Schauplätze oder euren Aktionen habt ihr jedoch nicht. Die Rätsel



Ein aggressiver Virus soll Arid aufhalten. Immer wieder werdet ihr im Netzwerk von solchen schädlichen Datenwolken angegriffen, die ihr besiegen müsst.



In Rätseln nutzt ihr selten Objekte. Meistens handelt es sich um Ideen, die ihr durch bestimmte Aktionen oder in Dialogen freischaltet.



Da Arid zunächst keinen Zugriff auf ihren alten Körper hat, muss sie andere KIs kontrollieren. Hier schlüpfen wir in die Rolle des Sexbots »die Begleiterin« und verführen einen Menschen.



Die KI von Arid ist in einem Computernetzwerk gefangen. Über Verbindungspunkte wie diesen reist ihr darin umher. Firewalls und bestimme Türen könnt ihr erst später durchqueren.

erinnern entfernt an die klassischer Point&Click-Abenteuer. Anders als dort verwendet ihr in The Fall allerdings selten Objekte mit der Umgebung. Meist erlangt ihr durch Dialoge oder die Untersuchung von Hotspots Wissen, das ihr dann einsetzt.

Die Aufgaben werden im Laufe der gut zehnstündigen Handlung komplexer. Müsst ihr bei den ersten Übernahmeversuchen der KIs zunächst etwa nur den Butler ablenken, um zwischenzeitlich abseits seiner Routinen handeln zu können, gilt es später aktiv zwischen Bewusstseinsebenen von mindestens zwei KIs zu wechseln. Nur wenn ihr mit dem Butler Informationen über eine Werkstatt sammelt, könnt ihr damit der Begleiterin weiterhelfen. In ähnlicher Form erweitert ihr die Routinen des Butlers um das Empfinden menschlicher Emotionen, um ihn gefügig und damit nutzbar zu machen. Clever!

Was The Fall 2 schwierig macht ist nicht die Komplexität der Rätsel, sondern die Besonderheiten des Spielsystems. Zum einen haben die Umgebungen diverse (für den Spielfortschritt überwiegend unbedeutende) Interaktionspunkte. Die werden euch obendrein nur angezeigt, wenn Arid den Untersuchungsmodus aktiviert, wobei ihr einen Lichtstrahl (der euer Blickfeld darstellt) teils peinlich genau auf den jeweiligen Punkt ausrichten müsst – das nervt mitunter. Zum anderen erschließt sich die Logik der Rätsel oft erst im Nachhinein. Immer wieder muss man deshalb einfach Rumprobieren. Und ob man einen richtigen Schritt unternommen hat, erkennt man oft auch nur daran, dass The Fall 2 danach automatisch speichert. Freies Speichern ist nicht möglich.

Packende Kämpfe

Trotz der eher tristen Optik machen die Kämpfe in The Fall 2 viel Spaß. Es gibt zwei Formen von Gefechten: Die einen finden ausschließlich innerhalb des Computernetzwerks statt, wobei ihr mit der Pistole auf feindliche Datenwolken schießt. Weil Angriffe nur in bestimmten Gegnerphasen Wirkung zeigen und die Munitionsenergie aus derselben Quelle stammt wie die für Ausweichmanöver, betonen die Kämpfe vorausschauende Taktik erheblich stärker als Action. Schließlich müsst ihr bis zum Abschluss eines Kampfes in der Regel mehrere Angriffsphasen und immer neue Gegnertypen überstehen.

Beim anderen Gefechtstyp seid ihr im Körper der Kampfdrohnen-KI »Der Eine« aktiv. Dabei werdet ihr von links und rechts von anderen Drohnen seines Kollektivs attackiert. Ihr müsst unter anderem die Entfernung der nahenden Gegner richtig abschätzen, um zu erkennen, in welche Richtung der nächste Schlag gehen soll. Da in beiden Gefechtsvarianten bereits wenige Treffer zum Ableben führen, riechen die Kämpfe bisweilen nach Trial&Error. Wer möchte, darf bei Spielstart jedoch auch einen Spielmodus mit weniger Kämpfen wählen. ★



Benjamin Braun
@RealGrappa11

Ich mag Science-Fiction-Geschichten, die große Fragen aufwerfen. The Fall 2 schafft es, dass ich mich beim Spielen mit solchen Themen beschäftige, obwohl es bestenfalls in Ansätzen aktives Storytelling betreibt. Klar gibt es Dialoge und Schriftstücke. Aber das Spiel schreibt mir keine Urteile oder Schlussfolgerung vor oder inszeniert bewusst dramatische Szenen, um mich in eine bestimmte Richtung zu lenken. Was die reine Spielmechanik anbetrifft, leiden die Rätsel zum Teil unter dem Spielsystem und sind nicht immer von Beginn an logisch. Trotz dieser Mankos hat mir The Fall 2 auch spielerisch gut gefallen. Denn clever sind viele der Rätsel allemal, und auch die Kämpfe haben mich unterhalten. Sie fallen flotter aus als im eher statischen Vorgänger, betonen Taktik aber dennoch stärker als Action oder Präzision. Technisch dürft ihr aber nicht zu viel erwarten. Der Grafikstil passt gut und gerade beim Sound mit seinen stimmungsvollen, meist elektronischen Klängen machen die Entwickler für meinen Geschmack nichts falsch.

THE FALL PART 2
UNBOUND

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3 2.4 GHz / AMD FX-4300	Core i5 2500K / AMD Fx-8350
Geforce GTX 1050 / Radeon R9 290X	Geforce GTX 1050 / Radeon R9 290X
8 GB RAM, 2 GB Festplatte	8 GB RAM, 2 GB Festplatte

PRÄSENTATION
★★★☆☆

+ Grafikstil passt zum Setting
+ gute englische Sprecher
+ stimmungsvolle Musik
− deutsche Textübersetzung mit Schwächen
− mäßige Animationen

SPIELDESIGN
★★★★☆

+ kreative, knifflige Puzzles
+ abwechslungsreiche Szenarios
+ ausgewogene Mischung aus Rätseln und Kämpfen
+ auch ohne Vorkenntnisse verständlich
− teils fummelige Steuerung

BALANCE
★★★☆☆

+ sanft ansteigender Schwierigkeitsgrad
+ fordernde Gefechte
+ alternativer Spielmodus mit weniger Kämpfen
− teils nervige Rücksetzpunkte
− Rätsellogik erschließt sich oft erst im Nachhinein

ATMOSPHÄRE / STORY
★★★★☆

+ spannendes Setting
+ interessante Charaktere
+ Verzicht auf moralischen Zeigefinger
+ gut geschriebene Dialoge
− Handlung sehr sparsam inszeniert

UMFANG
★★★☆☆

+ rund 10 Stunden Spielzeit
+ viel Interessantes zu entdecken
+ freie Erkundung bereits besuchter Orte
− trotz Freiheiten linearer Ablauf
− kaum Wiederspielwert

FAZIT

Setting und Story regen zum Nachdenken an, ganz ohne Moralkeule. Spielerisch bei Rätseln & Co allerdings noch ausbaufähig.



Die bekannteste fiktive KI mit Eigenleben ist HAL 9000 aus Stanley Kubricks Spielfilm »2001: Odyssee im Weltraum« von 1968.



Fishing: Barents Sea

FISCHEN ACCOMPLISHED

Genre: **Simulation** Publisher: **Astragon** Entwickler: **Misc Games** Termin: **7.2.2018** Sprache: **meersprachig (u.a. Deutsch)**
USK: **ab 6 Jahre** Spieldauer: **20+ Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Bei den PETAs Progress Awards hat dieser blutige Simulator wohl nur Außenseiterchancen. Gibt Fishing: Barents Sea wenigstens dem Fischluftfanatiker alles, wasser will? Hat der Titel gar für die gemeine Landratte einen Meerwert? Um das zu testen, stachen wir mit unserem Kahn »Oli« in See. Von Harald Fränkel

Ein Simulator, bei dem es um Industriefischerei geht? Tja. Äh. Nun. Zugegeben, die Kombination erscheint im ersten Moment gewagt. Ähnlich spannend wie eine Studie zum Paarungsverhalten der Japanischen Stachelseegurke. Aber: Es besteht tatsächlich Unterhaltungswert! Ja, auch im Fall von Fishing: Barents Sea, wo der Spieler vom Fischputzer zum Millionär wird. Anfangs gondelt er mit dem Erbe seines Großvaters umher, einer ollen Nussschale. Am Ende sitzt er in der Kommandobrücke eines 55-Meter-Stahlmonsters, dem Hermes Trawler. Das ist eine schwimmende Fischfabrik mit Gefrieranlage. Dazwischen liegen einiger Spaß und manche ein Seemannsflüche.



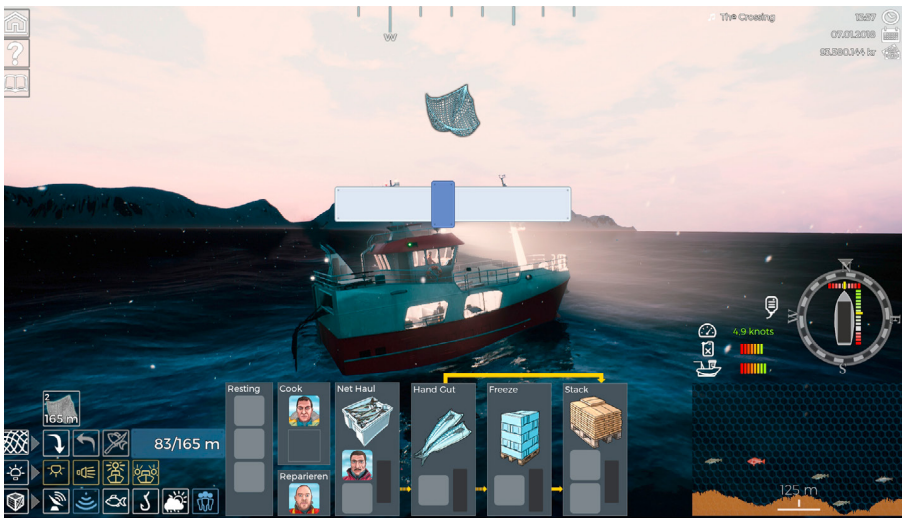
Nach einem einführenden Tutorial beginnt im Hafen von Hammerfest (Norwegen) das eigentliche Spiel. Der erste Kutter (von Oppa geerbt) ist eine bessere Nussschale.

Lichtblicke

Betrachtet der Spieler die Grafik von Fishing: Barents Sea mit den scharfen Augen eines Sehadlers, stellt er fest: Die Optik geht nicht als Top-Sehenswürdigkeit durch, man gerät aber auch keineswegs in Sehnot. Dank der hübschen Schiffsmodelle, des flüssig animierten Wassers und wegen einiger Lichteffekt-Lichtblicke droht Sehbären und Sehmannsbräuten weder sehlischer Schaden noch eine physische Sehkrankheit. Etwas Meeraufwand hätte die überwiegend karge Landschaft drumherum vertragen. Direkt in den Häfen sieht alles ganz gut aus. Aber die trostlosen Gebirge, maximal bestückt mit wenigen, oft plötzlich aufploppenden Bäumchen oder kulissenhaften Häusern, taugen einzig als hässliche Sehblockade.

Massaker im Meer

Unterwegs ist der virtuelle Kapitän mit Fishing: Barents Sea auf dem titelgebenden Randmeer des Arktischen Ozeans, auf der Barentssee nördlich von Norwegen. Die Langleinenfischerei bringt das erste Geld: Der Spieler vergleicht die Preise der unterschiedlichen Fischarten, kauft den passenden Köder für die an der Strippe hängenden Haken und sucht auf der Karte aussichtsreiche Stellen. Dort angekommen gilt es vor allem, mit dem Kahn geschickt zu manövrieren. Dann ist Reaktionsschnelligkeit bei einem Minispiel gefragt: Um die Tiere aus dem Wasser zu picken, muss der Fischer in kurzen Zeitfenstern rechtzeitig mit der Maus klicken. Je exakter er das tut, desto größer fällt der Fang aus. Im ungünstigsten Fall haut die Beute allerdings ab. Der Bootsbesitzer nimmt die Fische auch aus, wobei das zugehörige blutige Minispiel nichts für Zartbesaitete ist. Möglichst exakte Schnitte entscheiden über die Qualität der Ware, die im Hafen zu Geld gemacht wird.



Beim Netzauswurf gleicht man die Wellen aus, indem man den blauen Balken in der Mitte hält.



Spielerisch sinnlos: die hübsche Cockpit-Perspektive am Steuerrad des Kutters. Sie hat aber Motion-Sickness-Potenzial. Das könnte man als Qualitätsmerkmal werten.

Motivations-Motor

In der Folgezeit entsteht eine Suchtspirale: Der Spieler verbessert seine Schaluppe, erweitert etwa den Frachtraum oder gönnt ihr einen stärkeren Motor. Für Individualität sorgt die Möglichkeit, dem Boot einen neuen Anstrich verpassen und ihm einen anderen Namen geben zu dürfen. Mit einem Bankkredit ist bald ein besserer Kutter mit Netzwinde drin. Damit eröffnet sich die nächste Fangmethode, was wiederum neue Minispiele freischaltet. Für bestimmte Technik benötigt der Wohnungs-Kapitän Mitarbeiter, die sich in Jobbörsen finden lassen. Das Wirtschaftssystem bleibt rudimentär: Anders als zum Beispiel im Euro Truck Simulator 2 gibt es keinen erweiterbaren Firmensitz. Der Boss kann auch keine Mitarbeiter alleine auf Tour schicken. Ja, in diesem Unternehmen schifft der Chef noch selbst!

Fehler auf dem Bootsektor

Seine größte Schwäche leistet sich Fishing: Barents Sea bei der Spielbalance. Die Flaggschiffe freizuschalten dauert ewig. Deren Preise stellen noch das geringste Problem dar, der Reeder muss aber obendrein viel Fahrpraxis nachweisen. So sind für den dritten Kutter 200 Kilometer gefordert. Zur Einordnung: Wir haben für eine 18 Kilometer lange Tour gut 70 Realminuten benötigt. Um die Karte aufzudecken, tuckert man ebenso in Echtzeit herum. In solchen Phasen passiert, abgesehen von kleinen Kurskorrekturen, so gut wie nichts. Gar nichts. Während etwa Brummifans beim Euro Truck Simulator 2 damit beschäftigt sind, verkehrsgerecht zu fahren und im Zweifel die dusseligen KI-Autos anbrüllen können, sind Erkundungstouren in Fishing: Barents Sea wie unbedruckte Ereigniskarten. Hier gerät die Suchtspirale ins Stocken, ungeduldigen Spielern geht im übertragenen Sinn das Gefühl abhanden, die vorgehaltene Karotte erreichen zu können.


So sieht es aus, wenn der Spieler auf Erkundungstour ist. Zzzzzzzzzzz!

Der Bug am Bug

Amüsant sind kleine Grafikfehler, zum Beispiel fehlt dem Alter Ego hin und wieder der Kopf. Ständig ist ferner ein undefinierbares Dingsbums unter dem Schiff zu sehen, wahrscheinlich eine verunglückte Wellenanimation. Blöd, dass sie das nicht weiß und zeitweise sogar Erdboden imitiert. Noch knuffiger: der Pantomime, den man als Mitarbeiter einstellen kann. Seine Persiflage auf den Nicer-Dicer-Verkäufer im Teleshopping-Kanal ist göttlich! Oh, ach so, das sollen ein Koch und seine unsichtbaren Zutaten sein? 'tschuldigung, unser Seefehler! Wobei nicht unerwähnt bleiben darf, dass unser Review auf einer Vorabtestversion basiert, bei der auch die Texte noch nicht komplett ins Deutsche übertragen waren.

Filetieren für Fortgeschrittene

Fishing: Barents Sea präsentiert sich trotz der Schwächen als überraschend unterhaltsames Spiel für Geduldige. Die frohlocken wegen der mustergültigen Einsteigerfreundlichkeit, der glaubwürdigen Steuerung, der begehbaren Schiffe und wegen der Wettereinflüsse: Raue See erschwert etwa die Navigation und das Auswerfen der Netze. Die gehen sogar gelegentlich kaputt. Abenteuerlich ist indes nicht nur die Suche nach Bojen im Nebel, sondern auch das Filetieren bei hohem Wellengang. Erinnert sich noch jemand an den Surgeon Simulator? In der Summe kann man den Entwicklern, die mit ihrer Hochseefischer-Simulation ein rundum befriedigendes Ergebnis abgeliefert haben, gratulieren und ihnen zurufen: Macht's gut, und danke für den Fisch! ★



Harald Fränkel
@GameStar_de

Es gibt Momente, da möchte man den Entwicklern etwas zurufen, was sich auf Barsch reimt: Wenn z.B. im Winter die Wellen so hoch schlagen, dass alte Männer wie ich kaum noch eine Chance haben, irgendwas zu fangen. Schade, dass es im Spiel kein Schild fürs Boot gibt, auf dem »Fisch gestrichen!« steht, das hätte gepasst. Und ja, die laaangen Fahrten in Echtzeit sind mir irgendwann aufs Fischstäbchen gegangen. Wie schön wäre gewesen, hätten die Macher ein Handheldspiel wie bei der Jagdsimulation The Hunter implementiert. Oder ein Radio à la Euro Truck Simulator 2. Irgendwas zum Zeitvertreib eben. Trotz allem bin ich dankbar, dass die Entwickler mir vor dem Grinding-Terror mit einigen tollen Ideen rund zehn Stunden viel Spaß beschert haben. Stelle ich mir nun geduldige Simulator-Fans vor, die Kummer gewohnt sind und vielleicht auch noch ein Faible für Fischfang und/oder Schiffe haben, finden die mit dem Abenteuer Barentssee einen preisgünstigen Fisherman's Friend. Für mich liegt Fishing: Barents Sea beim Spielspaß hinter dem erwähnten Lkw-Titel. Ich finde es aber spaßiger als den König der Berufssimulationen, den Landwirtschafts-Simulator.

FISHING: BARENTS SEA

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Intel i5 3570K / AMD Ryzen 3 1200	Intel i5 7600 / AMD Ryzen 7 1800X
Geforce GTX 750 / Radeon HD 7790	Geforce GTX 1060 / Radeon RX 580
4 GB RAM, 10 GB Festplatte	8 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ hübsche Schiffsmodelle + realitätsnahes Wasser + ansehnliche Lichteffekte − größtenteils nur trostloses Land in Sicht − dünne Soundkulisse

SPIELDESIGN

+ glaubwürdige Steuerung + Mini-Geschicklichkeitsspiele + intuitive Benutzerführung + Karte mit Wegpunktsystem − fummelige Schnellreisefunktion

BALANCE

+ viele Tutorials und ein Wiki-Lexikon + freies Speichern − Freischalten großer Schiffe artet in Grind aus − im Winter wird's für Landratten zu hart − keine Schwierigkeitsgrade

ATMOSPHÄRE / STORY

+ alle Schiffsmodelle begehbar + Wetter hat spielerische Auswirkungen + Tag/Nachtzyklus und Jahreszeiten − keine KI-Konkurrenz − rudimentäres Wirtschaftssystem

UMFANG

+ viele Tuning-Möglichkeiten + große Spielwelt − Leerlaufphasen strecken Spielzeit − nur sechs Schiffsmodelle − wenige interessante Jobmissionen

FAZIT

Fishing: Barents Sea hat viele Leerlaufphasen, aber auch coole Ideen – und ist damit alles andere als eine Seegurke.



Wissen für Angeber #2: Die Barentssee, nicht zu verwechseln mit der Beringsee, ist nach einem niederländischen Seefahrer benannt.

Subnautica

DARF'S EIN BISSCHEN MEER SEIN?



Genre: **Action** Publisher: **Unknown Worlds Entertainment** Entwickler: **Unknown Worlds Entertainment** Termin: **23.1.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **noch nicht geprüft** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **23 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Subnautica ist besser als jeder Strandurlaub. Das Untersee-Abenteuer zeigt, wie Singleplayer-Survival-Spiele funktionieren sollten.

Von Johannes Rohe



Ghost Reaper lauern in der Tiefe und können mir selbst in meinem widerstandsfähigen Krebsanzug gefährlich werden. Besser mal auf Abstand bleiben.

Es gibt auf unserer Erde in meinen Augen kaum faszinierendere Orte als die Ozeane. Wer unter die spiegelnde Wasseroberfläche blickt, entdeckt farbenfrohe Korallenwälder, verfallene Wracks, bedrohliche Abgründe und Kreaturen, die so bizarr sind, dass sie glatt von einem anderen Planeten stammen könnten. Ein Tauchgang ist demnach wie ein Ausflug in eine andere Welt. Wie muss es da erst in einem Ozean am anderen Ende des Universums aussehen?

Die Antwort gibt ein Survival-Abenteuer für Solisten, das mir bereits Mitte 2015, zu Beginn seiner Early-Access-Phase, in die Finger kam. In Subnautica tauchen Spieler in einem Alien-Meer ab, das mindestens ebenso schön und geheimnisvoll ist wie unsere. Nach einer langen aber vorbildlichen Entwicklungsphase lockt mich nun die fertige Fassung erneut in die Fluten. Und die Faszination von damals hat nicht einen Deut nachgelassen. Im Gegenteil!

Ein Meer von Geschichten

Wenig überraschend ist die Grundprämisse von Subnautica gleichgeblieben, doch bei der Story und Inszenierung hat sich im Laufe der Early-Access-Zeit einiges getan. Beim Spielstart erlebe ich nun, wie mein namenloser Protagonist in einer Rettungskapsel aus dem abstürzenden Großraumschiff Aurora auf einen unbekannten Ozean-Planeten flieht. Die winzige Kapsel dient fortan als Ausgangspunkt meiner Abenteuer, die meiste Zeit paddle ich aber im und unter Wasser herum. Auf den Erkundungstouren durch die neue Zwangsheimat entdecke ich regelmäßig Spuren anderer Besatzungsmitglieder sowie ehemaliger und aktueller Bewohner und komme dem Geheimnis des Planeten auf die Spur – über das ich an dieser Stelle aber nichts verraten will.

Subnautica schafft es, mir schon durch die Gestaltung seiner farbenfrohen Welt kleine Geschichten zu erzählen. Environmental Storytelling heißt das auf Neudeutsch. Beispielsweise stoße ich bei einem meiner Tauchgänge auf eine versunkene Fluchtkapsel. Das klaffende Loch in ihrer Seite macht klar: Die Insassen dieser Barke hatten weniger Glück als ich. Details liefert dann ein PDA mit einer Sprachaufzeichnung, praktisch die Black Box. So erfahre ich, dass einer der Passagiere mit einer Magnesiumfackel zu nah an der Treibstoffleitung herumgefuchtelt hat. Schön blöd!



Der Tag-Nacht-Zyklus sorgt für eine wahnsinnig stimmungsvolle Beleuchtung. Im Mondschein ist das Wrack der abgestürzten Aurora zu erkennen.



Links die Seemotte, in der Mitte meine (kleine) Basis, rechts der Krebsanzug für die Tiefsee: Der Grundstein für neue Erkundungstouren ist gelegt.

Augen auf unter Wasser

Wracks sorgen aber nicht nur für Atmosphäre, dort finde ich auch nützliche Gegenstände (Nahrungsmittel, Medi-Packs, Leuchtfackeln) oder sogar Ausrüstungsteile, die ich scanne, um an ihre Baupläne zu kommen. Es lohnt sich, seinem Forschungstrieb nachzugehen und den weiten Ozean eifrig zu erkunden. Dieses Gefühl kennt man aus Spielen wie The Witcher 3 und The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Und tatsächlich ist Subnautica ähnlich gut darin, meine Neugier zu belohnen wie diese Open-World-Meisterwerke.

Die eigentliche Spielmechanik ist voll mit diesem Entdeckerprinzip verwoben. Je größer die Distanz zu meiner Rettungskapsel, desto tiefer wird das Meer. Im flachen Wasser rund um die Kapsel wachsen farbenfrohe Korallen, ganze Schwärme kleiner Fische ziehen ihre Bahnen, und grüne Alien-Seeküche lassen sich friedlich treiben. Wer sich weiter entfernt, stößt auf dichte Algendschungel, sprudelnde Unterseevulkane und dunkle Höhlen voller fluoreszierender Pflanzen und Tiere. Wer dorthin will, braucht besseres Equipment: Effizientere Atemgeräte lassen mich länger und tiefer tauchen, ein Gleiter zieht mich flott durchs Wasser und mit einem Schutzanzug kann ich sogar das radioaktiv verstrahlte Wrack der Aurora relativ gefahrlos erkunden.

Atlantis als Eigenheim

Um die benötigten Teile herzustellen, sind neben den erwähnten Bauplänen die entsprechenden Ressourcen nötig. Zuerst ist alles noch simpel: Aus herumliegendem Schrott gewinne ich Titan, in Kalkablagerungen finde ich Kupfer, und Algen werden zu einer Art Gummi verarbeitet. Aus solchen Basisressourcen bastelt der praktische Fabrikator meiner Kapsel die ersten wichtigen Gegenstände.

Später steigt der Aufwand: Einige Rohstoffe sind selten, andere müssen zunächst weiterverarbeitet werden. Die Beschaffung einiger Materialien kann schon mal ganz ordentlich Zeit und Nerven kosten. Für ein Survival-Spiel hält sich der Grind-Faktor trotzdem in Grenzen. Doch aller Ärger verfliegt, wenn ich um mein erstes eigenes U-Boot,



In einer Höhle entdecke ich eine verfallene Station. Hier lebte mal jemand! Was den Bewohnern wohl zugestoßen sein mag? Vielleicht verrät es mir das Spiel ja.



Johannes Rohe
@DasRehRohe

Zumindest im Disney-Film findet Arielle die Meerjungfrau an Land ihr Glück. Bei mir ist es andersrum. Subnautica ist das erste Survival-Spiel, das mich wirklich begeistert, weil nicht nur die Idee, sondern auch die Ausführung großartig ist. Das Erkunden des prächtigen Ozeans, das Sammeln von Ressourcen und das Verbessern meines Equipments greifen wie perfekt geölte Zahnräder ineinander.

Drumherum haben die Entwickler eine nette Geschichte gewoben. Die entwickelt sich zwar sehr gemächlich, lässt meine Neugier aber immer wieder aufflammen und verleiht dem offenen Spiel eine gewisse Struktur. In dieser Hinsicht hat Subnautica tatsächlich sehr viele Parallelen zu The Legend of Zelda: Breath of the Wild. An dessen Genialität kommt Subnautica zwar nicht heran, dennoch haben Unknown Worlds hier ein hervorragendes Unterwasser-Abenteuer abgeliefert, das ich Entdeckernaturen nur empfehlen kann.



An Bord der Aurora komme ich nur mit dem richtigen Werkzeug weiter. Wertvolle Blaupausen sind der Lohn für meine Mühen.

die Seemotte, herumpaddle oder später eine Unterseebasis errichte und mich dabei fühle wie ein größenwahnsinniger James-Bond-Bösewicht. Umso mehr, da ich von meinen Errungenschaften so unmittelbar profitiere. Dank meines neuen Schiffs muss ich von jetzt auf gleich nicht mehr alle paar Sekunden zum Luftholen an die Wasseroberfläche paddeln. Plötzlich steht mir zumindest gefühlt eine ganz neue und schier endlos erscheinende Untersee-Welt offen.



Christian Fritz Schneider
@GrummelFritz

Die meisten Survival-Spiele werfen mich kommentarlos in einen Sandkasten, schmeißen noch ein paar andere Spieler rein, und dann wird gesammelt, gebaut und sich gegenseitig auf die Rübe gehauen. Das ist eine erfolgreiche Formel, aber ich kann damit nicht viel anfangen, zumal dabei viel zu oft lieblose, halbfertige Cash-grabs herauskommen. Subnautica verzichtet größtenteils auf Kämpfe und komplett auf andere Spieler. Stattdessen gibt es eine handgemachte Welt, deren Erkundung Geheimnisse lüftet. Die Aussicht auf ein richtiges Finale weckt in mir zudem eine Hoffnung, die Open-End-Spielen meist abgeht. Die Hoffnung auf einen Abschluss und die damit verbundene Befriedigung am Ende einer Reise anzukommen. So schön der Weg auch ist, und das ist er in Subnautica, ich komme gerne irgendwo an.

Atemlos

Trotz des insgesamt gemächlichen Spieltempos schwebe ich in Subnautica stets in Lebensgefahr. In der See lauern Fleischfresser wie der Reaper Leviathan und noch deutlich größere Kreaturen. Und an Land, auf den wenigen Inseln und auf der Aurora fallen mich spinnenartige Monster an. Der Kampf gegen solche Viecher wird zwar nie zum zentralen Spielelement – dafür ist er auch viel zu plump gemacht – doch das Gefühl der Bedrohung sorgt für eine noch dichtere Atmosphäre. Wenn ich in die Finsternis der Tiefsee abtauche und sich im Licht der Scheinwerfer plötzlich ein riesiger Schatten regt, ist mein Adrenalinausstoß schnell bei 100 Prozent. Wer den Nervenkitzel liebt, spielt im Hardcore-Modus mit nur einem einzigen Leben. Alle anderen verlieren beim Tod nur einen Teil ihres Inventars.

Wer dagegen nur seine Fantasie ausleben möchte, kann im Kreativ-Modus ohne Einschränkungen (und Story) munter drauflosbauen. Im freien Spiel muss man übrigens auch nicht mehr auf Hunger und Durst achten. Im Vergleich zu anderen Genrevertretern hält sich der Wiederspielwert jedoch in Grenzen. Die Spielwelt ist handgemacht, also immer gleich aufgebaut. Nach einem Storydurchgang weiß ich also, was mich wo erwartet und was ich wo finden werde. Die Menge an Equipment und Bauteilen ist zwar beachtlich, doch lange nicht so umfangreich wie etwa beim Überlebensschwergewicht Ark: Survival Evolved. Und einen Mehrspielermodus gibt es nicht.

Doch gerade angesichts des günstigen Preises von nur 23 Euro geht das Gebotene aber mehr als in Ordnung. Deshalb kann ich mich den Worten der berühmten Hofkompo-nistenkrabbe Sebastian nur anschließen: »Ja, uns geht's toll hier, ganz wundervoll hier unter dem Meer!« ★

SUBNAUTICA

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo E4600 / Athlon X2 5000+	Core i3-3240 / AMD Phenom II X4
Geforce GT 720 / Radeon HD 3800	Geforce GTX 550 Ti / Radeon HD 7720
4 GB RAM, 6 GB Festplatte	8 GB RAM, 6 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ wunderschöne Unterwasserwelt + abwechslungsreiche Flora und Fauna + liebevoll gestaltete Geschöpfe + wechselnde Lichtstimmungen − heftige Popups und Texturnachlader

SPIELDESIGN

+ motivierende Spirale aus Crafting und Erkundung + Neugier wird belohnt + neue Items haben unmittelbaren Nutzen + kaum Leerlauf − Ressourcen-Grind kann nerven

BALANCE

+ mehrere Spielmodi mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad + gute Crafting-Übersicht + gelungene Spielerführung + angenehme Progression − gelegentlich Trial & Error

ATMOSPHÄRE / STORY

+ Handlung hält zur Erkundung an + Spielwelt erzählt eigene Geschichten + glaubwürdiges Biotop + U-Boot-Feeling + kleine Neben- und Hintergrundgeschichten in Textform

UMFANG

+ zahlreiche Bauteile und Deko-Objekte + große, lebendige Spielwelt + riesige Artenvielfalt + viel zu erkunden − Spielverlauf stets ähnlich

FAZIT

Ein wunderschönes Alien-Meer, ausgereifte Spielmechaniken und eine motivierende Rahmenhandlung. In Subnautica abzutauchen lohnt sich!



 Tiefsee – so heißt auch ein Moorsee im Altenauer Moor bei Garmisch-Partenkirchen.

Lost Sphear

RETTER VERLORENER WELTEN

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Tokyo RPG Factory** Termin: **23.1.2018** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **25 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)**



Lost Sphear nimmt sich nicht allzu ernst. Hier wollten wir Fische angeln, haben jedoch unseren tollpatschigen Freund Locke an Land gezogen.



Die Oberwelt dient im Wesentlichen nur als Verbindungsstück zwischen den eigentlichen Abschnitten, in denen dann etwa gekämpft wird.

Dieses Rollenspiel atmet den Geist von Chrono Trigger, macht jedoch vieles besser. Von Benjamin Braun

Eine Stadt, die nicht mehr ist als ein weißer Fleck auf der Landkarte? Ihr mögt an Bielefeld denken, im Japano-Rollenspiel Lost Sphear geht es allerdings um das Verschwinden von Elgarth. Das Dorf der Waisenkinder Kanata, Lumina und Locke ist aber nur der erste Ort im Reich des Imperiums, der auf einmal wie vom Erdboden verschluckt wird. Wie der Zufall es will, erhält Kanata die besondere Gabe, die verlorenen Bestandteile mit gesammelten Erinnerungen wiederherzustellen. Bis zur Rettung der verschwundenen Städte ist es aber ein steiniger Weg, gesäumt von falschen Verbündeten, Intrigen, aber auch Freundschaft – und Mech-Anzügen! Wir verraten, weshalb uns das neue Werk der Tokyo RPG Factory besser gefallen hat als der inoffizielle Vorgänger I am Setsuna.

Stilvoll-atmosphärisch

Frei von langatmiger Erzählweise und klischeehaften Charakteren ist die Geschichte von Lost Sphear nicht. Das Spiel führt allerdings stringenter in die Handlung als andere Vertreter des Genres und sorgt rasch für eine heimelige Abenteuer-Atmosphäre. Das verdankt Lost Sphear besonders seinen Helden, dem tollpatschigen Locke genauso wie der selbstbewussten Diva Lumina. Der kindgerechte, aber niemals weichgespülte Humor tut das Übrige, damit wir der Story mit Interesse folgen. Vorhersehbar sind manche Wendungen, wenn sich Verbündete plötzlich als Feinde erweisen oder Widersacher doch wieder auf den Pfad der Tugend zurückgeführt werden. Dem Unterhaltungswert tut das jedoch keinen Abbruch.

Kreative Ideen sorgen zudem für Abwechslung. In einem Dorf wiederholt sich immer wieder derselbe Tag. Blöd nur, dass



Klassisches JRPG-Klischee: In Gaststätten wie dieser könnt ihr mit euren Mitstreitern übernachten, um Treffer-, Mana- oder Vulcosuit-Punkte aufzufrischen.



Benjamin Braun
@RealGrappa11

Bei Japano-Rollenspielen habe ich zu Beginn oft Probleme, ins Abenteuer reinzukommen. In Lost Sphear ging mir das anders: Denn die Geschichte ist interessant, die Charaktere sind durch die Bank sympathisch, und obwohl braver Humor eigentlich nicht mein Ding ist, musste ich gerade in den ersten Spielstunden häufig schmunzeln. Auch im späteren Verlauf habe ich nie einen Grund verspürt, Gebrauch von der Vorspulfunktion machen zu müssen. Mir gefällt Lost Sphear aber nicht nur aufgrund seiner Atmosphäre, der schönen Musik und der hübschen Comicgrafik, sondern vor allem spielerisch. Schade ist bei der großen Menge an Helden, Skills und taktischen Möglichkeiten eigentlich nur, dass Lost Sphear es nicht schafft, alle Bestandteile seiner Spielmechanik gut zu vermitteln. Doch auch wenn das Abenteuer nicht ganz an die Güteklasse des großen SNES-Klassiker-Vorbilds Chrono Trigger heranreicht, kommt die Tokyo RPG Factory dem Vorbild mit ihrem neuen Spiel doch deutlich näher, als es in I am Setsuna der Fall war.

die Brücke über den Fluss erst morgen repariert sein wird. Immer wieder werden Fragen aufgeworfen, deren Antworten mit dem Kern der Handlung zusammenhängen. Von Beginn an ist lediglich klar, dass der Mond bei den verlorenen Teilen der Welt eine wichtige Rolle spielt. Wie genau diese Rolle aussieht und wer sonst noch alles seine Hände im Spiel hat, erfahren wir erst später auf der gut 25 Stunden langen Reise.

Stimmung kommt besonders auch dank der hübschen, effektreichen Zeichengrafik und den putzigen Animationen auf. Die Szenerie wird gekonnt von mal heroischer, mal düster-beklemmender Musik untermalt. Ein Wermutstropfen ist die fehlende Sprachausgabe. Anders als in I am Setsuna hat Publisher Square Enix diesmal immerhin eine deutsche Textübersetzung spendiert.

Chrono Trigger lässt grüßen

Lost Sphear ist keine Fortsetzung von I am Setsuna, weist jedoch zahlreiche Parallelen dazu auf. Mit eurer bis zu vierköpfigen Party (im Vorgänger waren es nur drei) durchstreift ihr linear angeordnete Gebiete. Zufallskämpfe gibt es nicht, in der alles verbindenden Oberwelt trefft ihr erst gar nicht auf Gegner. Kämpfe sind jedoch keine Mangelware, sie finden in den zahlreichen Levels (Dungeons, Wälder, Dörfer etc.) statt. Zumeist startet ihr die Begegnungen manuell, indem ihr euch den Feinden annähert. Sobald der Kampf gestartet ist, positionieren sich Freund und Feind automatisch auf dem Kampffeld und das Spiel wechselt in den Active-Time-Battle-Modus, ähnlich wie in Chrono Trigger. Jeder Beteiligte erhält also einen Zeitbalken, der die Kampfreihenfolge festlegt. Pro Runde wählt ihr einen physischen Angriff, Magie (sogenannte Skills) oder ein Verbrauchsobjekte wie einen Heiltrank.

Frei bewegen könnt ihr euch auf dem Schlachtfeld nur bei einem physischen Angriff. Stellt ihr es clever an, wählt ihr die Angriffsposition so, dass nicht gleich mehrere Helden von einem feindlichen Flächenangriff getroffen werden können. Position und Ziel sind auch bei den Fernkämpfern von Bedeutung. Bringt ihr bei Dolchwerfer Locke andere Gegner in die Schusslinie, könnt ihr gleich mehrere Ziele zugleich attackieren. Vor allem die vielfältigen Gegnertypen erfordern ein taktisch cleveres Vorgehen. Feinde, die sich vermehren, wenn ihr sie nicht rechtzeitig ausschaltet, oder die ihre Verbündeten mit Stärkungseffekten versehen, sind nur zwei Elemente, mit denen Lost Sphear erfolgreich Routineabläufen vorbeugt.

Schwieriger und transparenter

Während der Kämpfe dürft ihr jederzeit auf Knopfdruck in den Pausenmodus wechseln, um eure Aktionen zu planen. Nur dort erhaltet ihr konkrete Infos über den Zustand der Recken, die exakte Zahl der verbliebenen Trefferpunkte oder Details zu Statuseffekten. Eine klare Verbesserung zu I am Setsuna, wo es oft ein Rätsel war, wie viele Runden einer unserer Helden beispielsweise verlangsamt ist. Völlig durchsichtig sind das System und die verschachtelte Menüstruktur allerdings nicht. Genre-Einsteiger können sich schnell verloren vorkommen.

Beim Speichersystem wären ebenfalls Verbesserungen möglich gewesen. Neben festen Speicherpunkten gibt es auch Quicksaves. Eine zusätzliche automatische Speicherung hätte potenziell frustrierenden Situationen aber besser vorgebeugt. Mängel zeigt auch die Spielbalance. Ein paar Bosse sind erheblich schwieriger als die meisten anderen. Oft nutzen sie ihre Fähigkeiten nach dem Zufallsprinzip und lassen uns dabei manchmal keine Chance. Da man jederzeit zwischen drei Schwierigkeitsgraden wählen kann, ist vom Einsteiger bis zum Profi aber für jeden was dabei.



Obaro ist ein mächtiger Magier der sogenannten Steinmenschen und kann zerstörerische Feuer- und sonstige Flächenzauber wirken.



Markus Schwerdtel
@kargbier

Ja, ich bin alt genug, all die Klassiker des JRPG-Genres noch bei ihrer ersten Veröffentlichung gespielt zu haben. Umso mehr habe ich mich auf Lost Sphear gefreut, schließlich verspricht es, genau dieses alte JRPG-Gefühl wieder aufleben zu lassen. Die gute Nachricht: Ich wurde nicht enttäuscht, denn tatsächlich erzeugen Story, Charaktere und Kampfsystem wohlig-warme Nostalgiegefühle. Die schlechte Nachricht: Im Jahr 2018 wird das im Vergleich zu aktuellen Rollenspielen unter Umständen nicht reichen. Vor allem die karge Inszenierung von Lost Sphear wird viele Spieler abschrecken, die damit leider ein schönes, klassisches Japano-Rollenspiel verpassen.



Besonders bei den Fernkämpfern spielen auch Position und gewähltes Ziel eine Rolle. So könnt ihr gleich mehrere Gegner auf einmal aufs Korn nehmen.

Die PC-Version von Lost Sphear könnt ihr wahlweise mit Tastatur oder Gamepad spielen. Die Maus findet im Spiel keine Verwendung, auch nicht bei der Bedienung der Menüs. Point-and-Click-Elemente gibt es also nicht, was gewöhnungsbedürftig ist, sich aber gut steuern lässt. Gamepad und Tastatur können parallel benutzt werden. Abhängig von der gewählten Eingabevariante werden euch jedoch im Interface nur die Aktionstasten von einer davon angezeigt.

Spiritnit statt Charakterbaum

In Lost Sphear verbessert ihr die Helden durch Stufenaufstiege im Kampf, die Trefferpunkte und Mana erhöhen. Anders als in I am Setsuna profitiert davon der gesamte Heldenpool, nicht nur die aktive Party. Die wesentlichen Verbesserungen erzielt ihr aber durch neue Waffen und Rüstungen, die ihr zusätzlich sockeln könnt. Bei den Skills wiederum kommen die Spiritnite-Objekte zum Einsatz. Welche davon ihr nutzen könnt, hängt stark vom Helden ab. Obaro etwa ist ein typischer Magier, der mit Feuer oder Wasser magische Flächenzauber wirkt. Sherra hingegen fällt eine Unterstützungsrolle zu. Sie kann magisch Verbündete heilen, ihnen Buffs wie Tarnung verleihen oder Gegner bezirzen, damit sie zwischenzeitlich auf unserer Seite kämpfen.

Mithilfe der Setsuna-Spiritnite verpasst ihr den Skills zudem einen individuellen Bonus. Zusätzlicher Giftschaden, eine Chance auf Energieentzug oder eine verlangsamte Wiederaufladung der Zeitleiste des Gegners – es gibt zahlreiche Optionen. Diese Bonuseffekte verbessert ihr im Rahmen der Sublimierung. Das funktioniert nach dem Learning-by-doing-Prinzip durch erfolgreiche Angriffe. Diese Boni stehen euch jedoch nur bei einem Setsuna-Angriff zur Verfügung. Den aktiviert ihr im Rahmen eines richtig getimten Knopfdrucks, wenn ihr einen dafür notwendigen Aktionspunkt habt.

Einfluss auf die Chancen im Kampf haben auch die Relikte, die ihr in der Welt errichtet. Die erhöhen etwa die Chance auf kritische Treffer, allerdings auf Kosten der physischen Abwehr. Entscheidend ist, diese Effekte abhängig von den Gegnern ein- oder auszuschalten. Zudem gibt es die Vulcosuits, die nichts anderes als Mechs sind. In denen setzt ihr ausschließlich Skills ein, später aber auch weitere Spezialtattacken namens Paradigmen. Die umfassen auch Angriffskombos und Koop-Attacken. Übermächtig werden diese Mittel aber nie, da der Vorrat an speziell dafür gedachten Aktionspunkten begrenzt ist. Wer angesichts all dieser Kampfbesonderheiten jetzt verwirrt ist – das ist normal! Denn Lost Sphear führt tatsächlich nicht besonders gut in die Systeme ein, viel muss man sich selber zusammenpuzzeln. Das sollte euch allerdings nicht daran hindern, die verlorene Welt zu retten. ★



Jeder Begleiter verfügt über eigene Waffen und Fähigkeiten. Hier feuern wir den wirksamen Standardangriff von Van auf einen botanischen Widersacher ab.

LOST SPHEAR

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3 2.4 GHz / AMD FX-8350 Geforce GTX 460 / Radeon HD 5750 4 GB RAM, 8 GB Festplatte	Core i5 2.0 GHz / AMD FX-8350 Geforce GTX 560 Ti / Radeon HD 7770 4 GB RAM, 8 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- ✚ hübscher Zeichentrick-Look
- ✚ Zaubereffekte
- ✚ atmosphärischer Soundtrack
- ➖ detailarme Oberwelt
- ➖ keine deutsche Sprachausgabe

SPIELDESIGN

- ✚ gute Gamepad-Steuerung
- ✚ viele taktische Optionen
- ✚ flüssige Kämpfe
- ✚ Grinding nicht notwendig
- ➖ stark verschachtelte Menüs

BALANCE

- ✚ drei Schwierigkeitsgrade
- ✚ sanft ansteigender Anspruch
- ✚ Skills umfassend individuell anpassbar
- ➖ einzelne Bossfights übertrieben knifflig
- ➖ Speichersystem

ATMOSPHÄRE / STORY

- ✚ interessante Geschichte
- ✚ Story ohne Längen
- ✚ sympathische Charaktere
- ✚ gute deutsche Textlokalisation
- ➖ rudimentäre Inszenierung

UMFANG

- ✚ lange Solospielzeit
- ✚ sieben Begleiter
- ✚ packende Bosskämpfe
- ✚ großes Angebot an Waffen, Skills und Items
- ➖ keinerlei optionale Quests

FAZIT

Hinter Lost Sphear verbirgt sich ein liebenswertes Japano-Rollenspiel in der Tradition von Chrono Trigger.

80

Die Tokyo RPG Factory wurde von Square Enix eigens dafür gegründet, Oldschool-JRPGs zu entwickeln.

Remothered: Tormented Fathers

VATER, MUTTER, HORROR

Genre: **Adventure** Publisher: **Darril Arts** Entwickler: **Stormind Games** Termin: **30.1.2018** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel**
USK: **Nicht geprüft** Spieldauer: **5 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Remothered versucht, uns mit einfachen Mitteln Angst zu machen – ziemlich wirkungsvoll. Von Elena Schulz

Resident Evil 7: Biohazard erfüllte den Fans der Serie einen großen Wunsch: Statt Geballere erwartete uns feinster Survival-Horror. Wie in den frühen Teilen spürten wir sogar Nervenkitzel, wenn nichts passiert. Zumindest in der erste Spielhälfte, bevor die Action wieder losging.

Remothered: Tormented Fathers schnappt sich genau diesen subtilen Horror-Ansatz – ohne Monster-Mutanten, Splatter oder Bosskämpfe. Für einen bleibenden Eindruck sollen allein die Optik in der Unreal Engine 4 und unsere eigene Angst sorgen. Und das macht Remothered in seinen besten Momenten tatsächlich zu einem der packendsten Horror-Erlebnisse der letzten Jahre.



Elena Schulz
@Ellie_Libelle

Eigentlich bin ich ja ein großer Angsthase. Und wie schon bei Resident Evil 7 hatte ich bei Remothered verdammt viel Angst. Aber Optik und Atmosphäre sind eben auch hier nicht alles, ein guter Horror-Titel muss mich auch spielerisch mitreißen. Das hat im Fall von Remothered für mich noch nicht ganz funktioniert, weil es sich stellenweise zu sehr danach anfühlt, als würde der Entwickler einem strikten Plan folgen. Ich werde gezielt von Rätseln von A nach B und wieder zurückgelotst, muss mich verstecken, horchen, abwarten, mich verteidigen oder weglaufen. Dabei ist Remothered immer dann am stärksten, wenn es mich überrascht und in eine Situation wirft, die ich nicht so leicht kontrollieren kann. Das wird zwar gegen Ende mehrfach durch hektische Verfolgungsjagden probiert, statt plumpe Reaktionstests wünsche ich mir aber mehr cleveres Spieldesign. Deshalb erhoffe ich mir für zukünftige Teile, dass die Reihe etwas verrückter und unberechenbarer wird und sich mehr traut. Dann kann Resident Evil sich warm anziehen.

Schauerlich schön

Für ein Indie-Spiel sieht Remothered sehr gut aus. Die gut ausgewählten Sprecher sorgen für zusätzliche Atmosphäre, nur die hölzernen Animationen und etwas übertrieben gespielten Reaktionen der Figuren trüben den Eindruck ein wenig. Aber zurück auf Anfang: Als Ermittlerin Rosemary Reed machen wir uns auf zum Felton-Anwesen, die Tochter des Hauses gilt als vermisst. So ganz glauben wir allerdings nicht daran, dass Celeste einfach verschwunden ist.

Im Gegensatz zu Resident Evil 7 werden wir nicht mit einer dürftigen Erklärung in ein Horrorhaus voller Mörder geworfen. Remothered zeigt uns von Anfang an die Hintergründe rund um ein selbst entwickeltes Medikament mit desaströsen Nebenwirkungen. Das hat nicht nur einen Skandal ausgelöst und die Familie Felton entzweit, sondern auch mit Celestes Schicksal zu tun. Und auch, wenn's später immer verworrener wird, überzeugt uns die Handlung durch mutige und ungewöhnliche Entscheidungen.

Gefährlicher Schürzenjäger

Viel Zeit zum Nachdenken bleibt aber ohnehin nicht: Papa Felton rastet aus, als wir ihn mit dem Schicksal von Celeste konfrontieren. Er tauscht Bademantel gegen Plastikschürze und messerscharfe Sichel. Von jetzt an müssen wir versuchen, aus dem Haus zu fliehen. Nicht so einfach! Um den Hausherrn nicht zu alarmieren, müssen wir stets schleichen, laufen wäre zu laut.

Da wir uns so jedoch nur quälend langsam bewegen, müssen wir immer abwägen, ob wir das Risiko eines Sprints eingehen wollen. Das sorgt für Spannung, wird aber nervig, wenn wir kurz vor einem der rar gesäten Speicherpunkte stehen und ihn nur im Schneckentempo erreichen. Wollen wir Begegnungen mit dem Verfolger vermeiden, müssen wir aufmerksam lauschen: Beim Klang von Schritten oder Feltons unheimlicher Stimme sollten wir uns verstecken. Im ganzen Haus liegen außerdem Gegenstände, die man zur Ablenkung werfen oder aufheben kann, um damit zu kämpfen.

Erwischt uns Felton, können wir mit einem Quicktime-Event (Mausbuttons hämmern) entfleuchen. Besser ist es aber, sich ein Versteck zu suchen und ruhig zu bleiben. Unser Verfolger spürt uns nämlich auch in Schränken oder unter Sitzmöbeln auf, wir können aber durch eine kleine Geschicklichkeitseinlage (Mauszeiger in einem Kreis halten) mucksmäuschenstill sein. Weder das Ent-



Story-Collectibles wie dieses Foto sind eher rar gesät. Das sorgt dafür, dass wir nicht alle Details der Geschichte auf Anhieb verstehen. So bleibt es spannend.

kommen noch das Verstecken sind sonderlich anspruchsvoll, die Möglichkeiten verhindern aber allzu großen Frust.

Obwohl wir das System schnell durchschauen, kehrt keine Routine ein. Durch den intensiven Soundtrack, der uns mal mit nostalgischen Stücken in Sicherheit wiegt, mal beunruhigende Horror-Klänge einspielt, bleiben wir durchweg angespannt. Die permanente Gefahrensituation tut ihr Übriges. Remothered vermittelt auch ohne fiese Monster gut, dass hinter jeder Ecke etwas lauern könnte. Die wenigen Jumpscares wie Motten, die uns plötzlich ins Gesicht flattern, werden dafür effektvoll eingesetzt.



Remothered verfügt über schöne Zwischensequenzen, die die Geschichte weiterbringen.

Lange laufen und schnell reagieren

Ein weiteres wichtiges Spielelement sind die Rätsel. Die kleinen Denkaufgaben sind nie kompliziert, sorgen aber dafür, dass wir immer wieder das Haus durchqueren müssen und damit auch Begegnungen mit Felton riskieren. Einmal müssen wir zum Beispiel einen Schlüssel unter einem Kellergitter hervorholen. Das sitzt aber viel zu fest. Also binden wir es mithilfe eines Drahtseiles an den Lastenaufzug, aktivieren den im ersten Stock, weil das (aus unerfindlichen Gründen) nur dort möglich ist und lassen ihn für uns das schwere Teil wegziehen, um an den Schlüssel zu kommen.

Dafür müssen wir aber natürlich wieder zurück in den Keller. Anfangs kommt bei den langen Laufwegen noch Nervenkitzel auf, im weiteren Spielverlauf werden sie aber immer lästiger. Wenn wir für ein Rätsel drei oder viermal die gleiche Strecke hin und her laufen müssen, wirkt das einfach aufgesetzt.

Auch die Puzzles selbst sind nicht immer ganz plausibel. Einmal wollen wir einen Gegenstand auf einem hohen Regal erreichen. Daneben steht ein Stuhl, den wir aber nicht benutzen können. Man lässt uns nur das Regal direkt anwählen. Eine kurze Sequenz beginnt, bei der unsere Figur sich auf die Zehenspitzen streckt und an ein Regal weiter unten stößt, das prompt herunterkracht und einen riesigen Radau veranstaltet. Der lockt natürlich unseren Verfolger an. Wir haben geahnt, dass so etwas passiert, dürfen den Stuhl aber erst beim zweiten Versuch verwenden – eine unnötige Einschränkung. Mit den Quicktime-Events verhält es sich ähnlich. Beim Feindkontakt fühlen sie sich sinnvoll und gut machbar an, manche Sequenzen setzen aber vollständig auf solche Reaktionstests. Oft bleibt viel zu wenig Zeit, sodass schnell Frust aufkommt. Gerade in Verfolgerszenen im späteren Spielverlauf wird es zudem gerne mal unübersichtlich. Wir wussten im Test oft nicht, wo wir hin mussten und was wir eigentlich tun sollten – tja, einfach Pech gehabt!

Eine fast perfekte Horrorformel

Insgesamt fehlt es Remothered an spielerischer Abwechslung. Es kommen zwar neben dem Hausherrn neue Gegner wie eine unheimliche Nonne hinzu, aber die sind mit den immer gleichen Methoden (Schleichen, Verstecken) schnell überlistet. So wirkt der Horrortitel stellenweise etwas repetitiv und langatmig, zeigt aber während seiner rund fünf Stunden Spielzeit auch großes Potenzial. In seinen stärksten Momenten ist Remothered fantastisch und entfaltet genau die Faszination, die wir an alten Resident Evils und dem neuen Teil so geliebt haben. Wir sind gespannt, was die Entwickler in der Fortsetzung machen. Remothered stellt nur den ersten Teil einer Trilogie dar. ★



Da wir Felton nicht besiegen können, müssen wir uns vor ihm verstecken. Hier sind wir beispielsweise unter ein Bett gekrabbelt. Und nein, Felton trägt keine Hose.

REMOTHERED
TORMENTED FATHERS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 760 / AMD FX-8100	Core i7-3770 / AMD FX-8350
Geforce 470 GTX / Radeon 6870 HD	Geforce GTX 1060 / Radeon RX 480
4 GB RAM, 10 GB Festplatte	6 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION ★★★★☆

+ detaillierte Umgebung
+ technisch hochwertige Zwischensequenzen
+ Soundtrack mixt Retro-Flair und Horrorklänge
+ gute Sprecher
− hölzerne Animationen

SPIELDESIGN ★★★☆☆

+ feste Speicherpunkte sorgen für Spannung
+ packendes Versteckspiel
+ sinnvoll integrierte Rätsel
− zu lange Laufwege
− teilweise lästige Quicktime-Events

BALANCE ★★★☆☆

+ Audiosignale als Hinweise
+ viele Verstecke, Verteidigungs- und Ablenkungsgegenstände
+ Quicktime-Events als letzte Rettungschance
− Spielfigur sehr langsam
− zu wenige Speicherpunkte

ATMOSPHÄRE / STORY ★★★☆☆

+ dichte Horror-Atmosphäre
+ packende Hintergrundgeschichte
+ überraschende Wendungen
− etwas verworrene Handlung
− Schauspielerei wirkt manchmal übertrieben

UMFANG ★★★☆☆

+ großes Haus zu erkunden
+ mehrere Feinde
+ angenehme Spielzeit
− wenige Story-Items
− Gegner funktionieren alle gleich

FAZIT

Trotz mangelnder spielerischer Abwechslung ist Remothered durch seine dichte Atmosphäre ein packendes Horror-Erlebnis.



Super Blood Hockey

MEISTER BLÖDER UND SEIN PÜCKMUCKL



Genre: **Sport** Publisher: **Loren Lemcke** Entwickler: **Loren Lemcke** Termin: **17.8.2017** Sprache: **Englisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **7,99 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Seit gut zehn Jahren weinen Eishockeyfans jeden Winter Eiswürfel, weil die NHL-Reihe nicht mehr für den PC erscheint. Grund genug, eine Alternative und massenhaft Gegner zu checken: Wir ließen uns von der Indie-Puckschubserei Super Blood Hockey aufs Glatteis führen. Von Harald Fränkel



Harald Fränkel
@GameStar_de

Der Schwierigkeitsgrad »Easy« fühlt sich an wie »Pro«. Ob ich nur Spielmacher aufstelle oder nur Verteidiger, ist ebenso wumpe. Deutschland spielt so gut wie das Eishockey-Mutterland Kanada, weil sich alle Teams nur durch die Trikotfarbe unterscheiden. Verehrte Leser, ich hab lange nach der versteckten Kamera im Fränkel'schen Domizil gesucht (SEHR lange), aber keine gefunden. Ich möchte nicht überdramatisieren, aber mein Gemütszustand beim Spielen von Super Blood Hockey bewegte sich auf den Bahnen eines mangelhaften Bungee-Sprungs. Ebendiese sind eine gewisse Zeit lang ziemlich geil – bis man merkt, dass die Nulpe, die den zahlenden Kunden gerade von der Plattform schubste, vergessen hat, das Gummiseil an den Fuß zu knoten. Sprich: Nach der Euphorie kommen Enttäuschungsgefühle auf.

Anfangs hatte ich viel Spaß, gerade die dicklichen Enforcer-Männeken auf dem Eis weckten durch ihre Dig-Dug-Optik fast altväterliche Gefühle. Zwei Stunden später ebbte die Faszination ab, die Macken traten in den Vordergrund. Super Blood Hockey ist seinen günstigen Preis wert, gerade für Vertreter des Homo Ludens, die Freunde gerne im Mehrspielermodus demütigen. Mir macht aber Bush Hockey League mehr Spaß, eine Reminiszenz zum 1977 erschienenen Klamauk-Film Schlappschuss. Hier ist das Gameplay zäh, der einzigartige Story-Modus aber witzig.

Während der Asien-Ozeanien-Meisterschaft der U20-Eishockeyjunioren anno 1998 schoss das südkoreanische Team gegen Thailand durchschnittlich alle 39 Sekunden ein Tor. Am Ende stand das 92:0-Rekordergebnis auf dem Spielberichtsbogen. Der Torhüter des Verlierers ist wohl zum Unterwasserhockey gewechselt, weil da die Pipi in den Augen nicht auffällt. Aber was ist schon ein 92:0? Nix! Im Vergleich zum 254:17 jedenfalls, mit dem Super Blood Hockey derzeit auf Steam für Furore sorgt, wobei das Ergebnis sich auf die positiven bzw. negativen Bewertungen bezieht (Stand bei Redaktionsschluss). Da kommt Freude auf, die Schwarmintelligenz hat ja immer Recht!

Gewalt ist eine Lösung

Optisch erinnert das vorliegende Indie-Werk an den NES-Titel Ice Hockey von 1988. Klar, Super Blood Hockey kann wegen des arcadelastigen Spielprinzips kein Ersatz für eine NHL-Simulation sein. Das soll es aber auch nicht! Es generiert anders Spaß, durch Chaos und Anarchie: Wenn der PC-Besitzer eine Massenschlägerei anzettelt etwa, diese gewinnt und zur Belohnung in Überzahl spielen darf. US-Präsident Donald Trump würde das wohl als »alternative« Eishockeyregeln bezeichnen. Einer der Gegner ist danach jedenfalls für gewisse Zeit unpässlich. Während der Rest weitermacht, liegt der Loser luschig auf dem Eis herum, einen Sprühregen feinsten Pixelbluts produzierend.

Gut in Physik

Die ersten ein bis drei Stunden, die man mit Super Blood Hockey verbringt, bescheren PC-Besitzern putzig animierte Pixel-Pummelchen, die schnell und dennoch unkompliziert über den Bildschirm wuseln. Passen, schießen, checken, that's it! Es entsteht tatsächlich das Gefühl, auf Eis unterwegs zu sein, weil die Akteure beim Kurvenfahren und Bremsen immer einen Tick weiter schlittern als gewollt. Sie eiern quasi ein bisschen wie Kühe auf dem Eis herum – was in die-



Der Einmarsch der putzig animierten Gladiatoren sorgt für heimelige 8-Bit-Gefühlswallungen.

 Das erste Eishockeyspiel in einer Halle fand am 3. März 1875 in Montreal statt. Es kamen fast 500 Zuschauer.



Die Enforcer sollen ihre schmächtigeren Mitspieler schützen.



In der Dusche lernen wir, wie wir Gegnern richtig die Fresse polieren.



Der Spieler stellt sein Team aus eher untypischen Klassen zusammen.



Wer ein WM-Spiel vergeigt, wird anschließend hingerichtet.

sem Fall aber positiv gemeint ist. Im Zusammenspiel mit den Remplern, bei denen die Pixelfiguren immer wieder lustig durcheinanderpurzeln, ergeben sich die spaßigsten Bilder. Die Ohren erfreuen sich indes an den charmanten Retro-Klängen, die das Gezeigte gekonnt unterstreichen. Doing! Zinggg! Piep!

Brutaler Bildschirmtod

Die übersichtlichen Menüs sind liebevoll gestaltet, gerahmt von einem 4:3-Fernseher einschließlich VHS-Rekorder. Beim amüsanten, als Training inklusive Duschszene angelegten Tutorial erklärt der Coach die Steuerung und glänzt mit launigen Weisheiten: »Ziel immer dorthin, wo der Torwart nicht steht!« Wer sich dann an eine erste WM-Playoff-Runde mit den acht vorhandenen Teams wagt (Deutschland ist dabei, die Schweiz und Österreich sind es nicht), den belohnt Super Blood Hockey – je nach Abschneiden – mit einer landestypischen Sieges- oder Game-Over-Sequenz. Auf Versager wartet hingegen eine phantasievolle Hinrichtung. Alles fein! Bis zu dem Punkt, wenn man sich länger mit dem Spiel befasst hat und das Kartenhaus der ungetrübten Glückseligkeit plötzlich erbarmungslos zusammenbricht.

Geschichten aus Deppenhausen

Keiner erwartet, dass ein 7,99-Euro-Titel die schnellste Mannschaftssportart (Polo-Spieler: Klappe halten!) perfekt simuliert. Aber eine künstliche Intelligenz über dem Gefrierpunkt dürfte schon sein. Wer bei Super Blood Hockey in Führung geht, kann sich aber zum Beispiel hinter dem eigenen Tor verschanzen, um das Ergebnis zu verwalten. Da das Thema »Forechecking« im Taktikhandbuch der computergesteuerten Kufenflitzer ausgelassen wurde, versucht maximal einer der Gegner, an den Puck zu gelangen (wenn überhaupt). Geschieht das, fährt man im Kreis herum und die Intelligenzbremse gurkt chancenlos hinterher. Sieht humorig aus, wie bei einem Fangspiel im Kindergarten Ehingen-Deppenhausen, deutet aber auf ein würdeloses KI-Desaster hin.

Dumm gelaufen – im Wortsinn

Würde Super Blood Hockey verfilmt, »Meister Blöder und sein Puckmuckl« wäre ein guter Titel. Die eigenen Akteure laufen sich bei 2-auf-0-Situationen, wenn also ein Angreiferduo nur noch den Keeper überwinden müsste, selten sinnvoll frei. Statt auf einen Querpass zu lauern, lungern sie lieber hinter dem Kollegen oder sonst wo rum. Der Gegner stellt ähnliche Aussetzer zur Schau, wenn er etwa einen Meter vor dem Tor zu einem KI-Kumpanen weiter hinten zurückpasst. Die eigenen Mannen rennen grundsätzlich alle blindlings nach vorne. Bei daraus resultierenden Kontern ist der Mensch wiederum auf die Dämlichkeit der KI-Knalltüten angewiesen, denn einholen kann er sie nicht: In Super Blood Hockey läuft jeder Spieler gleich schnell, egal ob 120-Kilo-Verteidiger oder 80-Kilo-Stürmer und egal, ob er den Puck führt oder nicht.

Ganz dünnes Eis

Super Blood Hockey ist für ein paar Stunden ein unterhaltsamer Titel, kurioserweise aber eher für Nicht-Sportspielfans. Warum? Weil Genreliebhaber die Schwächen zu schnell entlarven. Der magere Umfang (kein Liga-Modus, keine Online-Funktion, nur acht Mannschaften) fällt angesichts des fairen Preises noch wenig ins Gewicht. Viel zu viele Tore, die nur durch Glück fallen, fünf Schwierigkeitsgrade, die sich alle gleich anfühlen, und ein Teamaufstellungs-Feature, das sich nicht spürbar auswirkt, ist gerade bei einem Eishockeyspiel – günstige acht Euro hin oder her – dies: Scheibenkleister. ★

SUPER BLOOD HOCKEY

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Intel E6540 / Athlon II X2 260	Intel Core i3 550 / Phenom 2 X4 910
Geforce 8800 / Radeon 9600	Geforce FX 5900 / Radeon 9800 Pro
2 GB RAM, 300 MB Festplatte	2 GB RAM, 300 MB Festplatte

PRÄSENTATION

+ knuffig animierte Pixelmännchen + charmante Retro-Soundeffekte + Menüs in 4:3-TV/Videorekorder-Optik
− Musik nervt schnell − keine Zeitlupenwiederholungen

SPIELDESIGN

+ schnörkellose Steuerung alter Schule + spaßige Physik
+ Online-Weltranglisten − Spieler alle gleich schnell
− Aufstellungs-Feature nur aufgesetzt

BALANCE

+ keine Regelkenntnisse nötig + amüsantes Tutorial − Teamwahl beeinflusst nur die Trikotfarbe − mangelhafte künstliche Intelligenz − Schwierigkeitsstufen machen kaum einen Unterschied

ATMOSPHÄRE / STORY

+ humorvolle Game-Over-Sequenzen + schnelle Action mit Arcade-Flair + man darf Nordkorea abschießen
− enttäuschender Challenge-Modus − keine Zuschauersounds

UMFANG

+ WM-Playoff-Runde + Multiplayer (bis vier Spieler)
− kein Liga-Modus − keine Online-Funktion
− magere acht Nationalmannschaften

FAZIT

Puckzig anzuschauendes Arcade-Eishockey, das allerdings nur ein paar wenige Stunden zu unterhalten weiß.



Der Erfinder des Pucks schnitt von einem Ball das obere und untere Ende ab, damit er nicht mehr ständig weghüpfte.

Iconoclasts

SCHRAUBENSCHLÜSSEL ZUM ERFOLG

Genre: **Action** Publisher: **Bifrost Entertainment, DANGEN Entertainment** Entwickler: **Joakim Sandberg** Termin: **23.1.2018** Sprache: **Englisch, Deutsch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **nein (GOG)**

Der Schraubenschlüssel als Symbol der Revolution: Das 2D-Pixelabenteuer Iconoclasts entführt uns in ein unterdrücktes Land voller dunkler Geheimnisse und skurriler Charaktere – und vielen locker sitzenden Schrauben. Von Manuel Fritsch



Iconoclasts glänzt mit einer bunten Welt voller Rätsel und jeder Menge Action.

Die Ressourcen werden knapp auf dem Planeten. Nicht nur auf unserem, sondern auch auf dem des fantasiereichen und bunten 2D-Indie-Plattformers Iconoclasts. Selbsternannte religiöse Anführer leiten die Regierungsgeschäfte, und strenge Gebote und Gesetze unterdrücken den Großteil der Bevölkerung. Jeglicher Besitz und die freie Berufswahl sind untersagt. Nur einigen Auserwählten ist es gestattet, das seltene Elfenbein zu fördern – die einzige und als heilig geltende Energiequelle dieser irrgeleiteten Zivilisation. Aber Robin möchte trotz der Verbote Mechanikerin werden. Nur ohne entsprechende Lizenz ist sie in den Augen ihres strenggläubigen Umfelds eine Sünderin. So macht sich die junge Frau auf den Weg, falsche Idole zu stürzen und für Freiheit und Gerechtigkeit zu kämpfen.

Iconoclasts ist bunt, liebevoll und trotz der düsteren Ausgangslage überraschend witzig und charmant. Mit Robin schrauben, hüpfen und ballern wir uns von rechts nach links (oder links nach rechts) durch aufwändige und detailverliebte 2D-Landschaften, in denen uns alle paar Meter irgendwer oder irgendwas an die Pixel will. Mal sind's ein paar Krabben, mal skurrile Monsterwesen oder auch stark bewaffnete Konzern-Soldaten. Und ständig legt sich Robin mit riesigen Bossen an, die allein schon wegen des Designs eine echte Show sind. Allerdings auch, weil wir erst mal rausfinden müssen, wie wir die Maschinen und Monster zu Fall bringen. Doch eins ist klar: Der Schraubenschlüssel spielt dabei meist die zentrale Rolle.

Dem Ingenieur ist nichts zu schwör

Mit diesem großen Werkzeug und einer simplen Schusswaffe ist Robin gut gewappnet. Verschlossene Türen lassen sich mit ein paar beherzten Schraubenschlüsseldrehungen öffnen und inaktive Maschinen wieder in Schwung bringen. Gegner lassen sich damit im Nahkampf wunderbar verkloppen. Mit der Pistole halten wir die Widersacher



Herausfordernde Rätsel- und Hüpfaufgaben stehen im Mittelpunkt des Spiels. Mit dem Schraubenschlüssel kann Robin Türen öffnen und Anlagen bedienen.



Manuel Fritsch
@manuspielt

Zugegeben: Ich würde keine Revolution anzetteln, nur weil mir die Regierung verbietet, einen Schraubenschlüssel zu verwenden. Aber ich bin froh, dass Robin ihrer Berufung folgt ist und ich sie auf diese abenteuerliche Reise begleiten durfte. Ich habe jeden Sprung und jede Umdrehung mit dem Schraubenschlüssel in ihrer wunderschönen Pixelwelt genossen und mir wahnsinnig gerne den Kopf an den teils wirklich fordernden Rätseln und Aufgaben zerbrochen. Die Mischung aus Action, unzähligen Sprung- und Schalterrätseln und wirklich toll inszenierten Bosskämpfen haben mich dann auch die für mein Empfinden enttäuschende Rahmenhandlung und das in die Länge gezogene Finale verzeihen lassen. Charaktere, die einem ans Herz wachsen, der immer wieder durchblitzende Humor und das in jeder Szene spürbare Herzblut des Entwicklers machen Iconoclasts zu einem überaus empfehlenswerten 2D-Plattformer.



Über 20 Bossgegner gilt es zu bewältigen, die farbenfroh und kreativ in Szene gesetzt werden.

auf Distanz. Die Schusswaffe wird im Laufe des Abenteuers genretypisch mächtiger und dank unterschiedlicher Munitionstypen vielseitig einsetzbar.

Außerhalb der Kämpfe ist unser Vorankommen von ausgeklügelten und immer komplexer werdenden Schalterrätseln versperrt, die mitunter einiges an Hirnschmalz erfordern. Genügt es anfangs oft, einfach an der richtigen Schraube zu drehen, sind später auch gutes Timing und komplexere Befehlsketten nötig, um weiterzukommen. So müssen wir beispielsweise eine Rollbombe elektrisch aufladen, diese durch einen dünnen Spalt werfen, um hinter der Wand die Funken der Explosion auf einen Generator überspringen zu lassen, damit dieser eine Hebebühne antreibt, die uns eine Etage höher fährt. In Iconoclasts stimmt vor allem der Flow, in dem sich Rätsel, Action und Story abwechseln. Immer genau dann, wenn wir das Gefühl haben, genug von einem Element zu haben, setzt das Spiel einen neuen Schwerpunkt und hält uns bei Laune. Iconoclasts bleibt dabei stets fair und verzichtet auf Frust und harte Bestrafungen. Vor den Bossen wird automatisch gespeichert, und auch im Spiel finden sich mehr als genügend Speichermöglichkeiten. Wem das Ding zu einfach ist, der freut sich auf den dritten Schwierigkeitsgrad, der nach dem ersten Durchspielen freigeschaltet wird.

Optionale Schatztruhen, die abseits des Storypfads hinter besonders kniffligen Rätselpassagen versteckt sind, enthalten Materialien, mit denen sich Robin Verbesserungsmodule herstellen darf. Damit kann sie zum Beispiel etwas länger unter Wasser die Luft anhalten oder länger mit dem Schraubenschlüssel zuschlagen. Die insgesamt 20 Module sprechen vor allem Perfektionisten und Sammler an, nötig für das Beenden der Story sind sie nämlich nicht. Aber die Suche nach ihnen motiviert und erhöht den Wiederspielreiz, schon allein, weil sich Iconoclasts so toll steuert.

Lost in Translation

Lediglich die übergreifende Story verliert sich im Verlauf der rund 15 Stunden andauernden Kampagne in immer wirrer anmutenden Dialogen und mitunter schwer zu folgenden Wendungen und Ereignissen. Schlussendlich findet die Geschichte trotz vieler emotionaler Momente zu keinem befriedigenden und schlüssigen Ende. Positiv könnte man immerhin formulieren, dass Iconoclasts viel Raum für eigene Interpretationen lässt. Zusätzlich leidet die Erzählung unter der teils erschreckend fehlerhaften deutschen Übersetzung. Die englischen Texte lesen sich etwas besser, aber auch diese hinterlassen oft mehr Fragezeichen, als sie Antworten liefern. Besonders gut gefallen hat uns dagegen, wie vielschichtig nahezu alle Charaktere, die Robin trifft, dargestellt werden. Alle besitzen facettenreiche Motive und Merkmale, die sie über Stereotypen erheben. Es gibt nicht das reine, klischeehafte Böse, und auch Robins Freunde und Familie haben Schwächen und verhalten sich nicht immer rational oder treffen nicht immer nachvollziehbare Entscheidungen.

Selbst Menschen, die »Och, nicht noch ein Pixel-Plattformer!« zu denken tendieren, sollten Iconoclasts eine Chance geben. Die Charaktere wachsen einem trotz der Storywirrungen ans Herz, und der Humor, der gelungene Spielfluss, das kreative Leveldesign und nicht zuletzt die gelungene Musik sorgen dafür, dass sich keine Minute in Iconoclasts verschenkt anfühlt. ★



An bestimmten Stellen kann man zwischen zwei Charakteren wechseln. Hier erhält Robin Unterstützung von der Piratenfrau Mina.

ICONOCLASTS

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
1 GB RAM, 500 MB Festplatte	2 GB RAM, 500 MB Festplatte

PRÄSENTATION ★★★★☆

+ farbenfrohe und abwechslungsreiche Welt + stilsicherer, liebevoller Pixel-Stil + gut gelaunter Soundtrack + herrliche Retro-Sounds − teilweise schlecht/falsch übersetzte Texte

SPIELDESIGN ★★★★★

+ gelungener Mix aus Erkunden, Rätseln & Kämpfen + vielfältige Fähigkeiten + abwechslungsreiches Level- und Bossdesign + ideenreiche Missionen + gute Steuerung

BALANCE ★★★★★

+ zwei Schwierigkeitsgrade + extraharter Schwierigkeitsgrad mit New Game Plus + angenehm ansteigender Komplexitätsgrad + fordernde, aber faire Bosskämpfe + sehr faire Checkpoints

ATMOSPHÄRE / STORY ★★★☆☆

+ spannendes Thema und ungewohntes Setting + witzige Dialoge und Situationskomik + glaubwürdige, vielschichtige Charaktere − verwirrend erzählte Geschichte − Finale zieht sich arg in die Länge

UMFANG ★★★★★

+ 15 Stunden Storykampagne + große Welt mit verschiedenen Klimazonen + über 20 Bosse + Bonus-Schatztruhen und Nebenmissionen + 20 Verbesserungen

FAZIT

Facettenreicher 2D-Pixel-Plattformer, der seine wirre Geschichte mit tollem Leveldesign, kniffligen Rätseln & ordentlich Action ausgleicht.

84

Vor der Namensänderung hieß der Prototyp des Spiels noch »Ivory Springs« (Elfenbein-Quelle).



Celeste

BERGSTEIGEN FÜR JEDERMANN

Genre: **Jump&Run** Publisher: **Matt Makes Games** Entwickler: **Matt Makes Games** Termin: **25.1.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Das pixelige Jump&Run tritt den Beweis an, dass auch fordernde Spiele für alle da sein können.

Von Daniel Ziegener

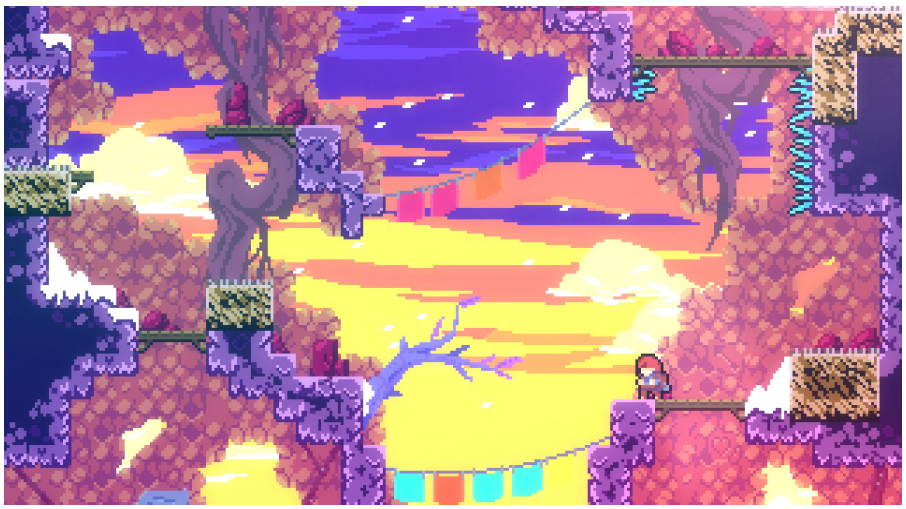
Celeste ist nichts anderes als ein Überraschungshit, der sich mühelos mit Klassikern wie Super Meat Boy, Ori and the Blind Forest und The End is Nigh messen kann. Das liegt vor allem daran, wie Celeste seine Spielmechanik und seine Hintergrundgeschichte sowie seine Intention nahezu perfekt verwebt.



Auf ihrer Reise durchquert Madeline auch ein verlassenes Hotel, in dem es spukt.

Absturzgefahr

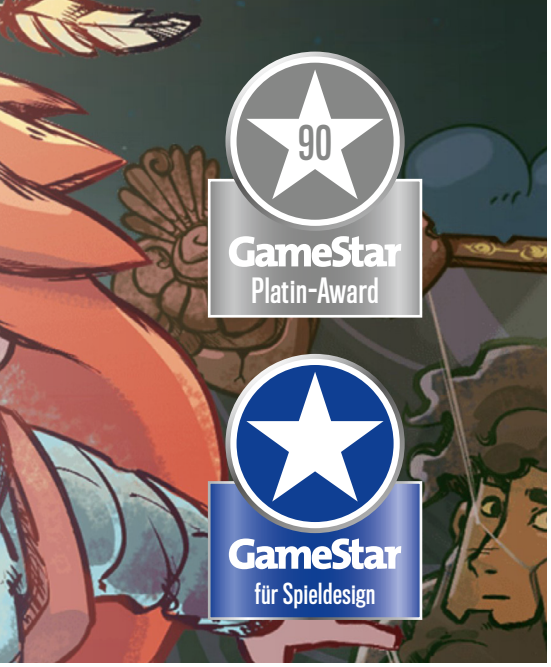
Auf den ersten Blick ist Celeste ein klassisches Hüpfspiel, das kluge, genaue Navigation verlangt und Fehler gnadenlos bestraft. Gemeinsam mit Heldin Madeline erklimmt ihr den namensgebenden Berg Celeste. Der Weg führt durch Ruinen und über Steilhänge. Dabei begegnet ihr nicht nur Figuren wie dem Selfies schießenden Touristen Theo, sondern auch Madelines böser Zwillingsschwester, die sie um jeden Preis am Aufstieg hindern will. Aufgeteilt ist die Kletterpartie in acht Kapitel mit jeweils Dutzenden Levels, die in der Regel einem Bildschirm entsprechen. Stirbt Madeline, startet der Abschnitt sofort neu. Und das passiert oft. Denn Hunderte Male stürzt Madeline in Abgründe, berührt tödliche Stacheln oder wird von Plattformen zerquetscht. Um das zu verhindern, müsst ihr mit zwei knappen Ressourcen haushalten. Die erste ist Madelines Ausdauer. Sie kann per Schultertaste an Wänden hinaufklettern, aber sich nur für wenige Sekunden dort halten. Sobald sie erschöpft den Halt verliert, stürzt sie ab. Die zweite und wichtigste Ressource ist das Dash-Manöver. Mit diesem kann Madeline in der Luft einen großen Sprung in eine beliebige Richtung ausführen – aber nur ein einziges Mal! Erst wenn sie den Boden berührt oder einen besonderen Kristall aufsammelt, wird der Dash erneut aufgeladen.



Die Farbpalette von Celeste kennt nicht nur düstere Töne.

Einfach, nicht leicht

Drei Tasten für Springen, Dash und Klettern reichen aus. Statt Madeline mit immer weiteren Fähigkeiten auszustatten kommt die Abwechslung über das Leveldesign ins Spiel. Jedes Kapitel führt neue Elemente ein. In einem Abschnitt gibt es bewegliche Plattformen, die sich gleichzeitig mit dem Dash bewegen. Andere bieten Luftblasen, die euch in der Luft einen weiteren Sprung ausführen lassen. Der simple Dash muss so immer ein bisschen anders eingesetzt werden. Wichtiger als eine punktgenaue Landung ist die Suche nach der besten Route. Jeder Abschnitt ist ein kleines Puzzle, das mit der richtigen Kombination aus Madelines Bewegungsrepertoire und der Umgebung (Dash-Kristalle!) gelöst werden kann. Trotz Hunderter Abschnitte wiederholt sich keine Idee. Ihr müsst immer wieder umdenken, um den Berg zu bezwingen.





Madelines dunkle Seite ist keine gute Motivationsrednerin.

Nur nicht aufgeben

Je weiter man sich vom Meeresspiegel entfernt, desto steiler steigt auch der Schwierigkeitsgrad an. Die Lernkurve wirkt dabei perfekt abgestimmt. Celeste stellt euch stets vor Herausforderungen, die genau das richtige bisschen härter als die vorhergehenden sind. Zwar hüpft man ein ums andere Mal ins Verderben, kann aber sofort erneut sein Glück versuchen. Dank der äußerst präzisen Steuerung und des fordernden, aber fairen Schwierigkeitsgrades kommt auch nach Dutzenden Anläufen kein Frust auf. Wenn ein Versuch scheitert, ist stets klar, wo man einen Fehler gemacht hat.

Wer nach dem Durchspielen des knapp achtstündigen Hauptpfades noch nicht genug hat, kann sich auf die Jagd nach versteckten Erdbeeren machen. Diese haben zwar keinen Effekt auf das Spiel, bieten über weit entfernten Abgründen schwebend oder hinter unsichtbaren Wänden versteckt aber eine weitere Herausforderung für wagemutige Spieler. Und selbst danach gibt es mit den sogenannten B-Seiten noch besonders schwierige Versionen aller vorhandenen Levels. Das sollte jedoch niemanden abschrecken. Beim Spielstart lässt sich, ähnlich wie in neueren Nintendo-Spielen, ein Hilfemodus aktivieren, der die Spielgeschwindigkeit reduziert oder Madeline unsterblich macht.

Atmen, Madeline!

Was Celeste darüber hinaus zu einem echten Kleinod macht, ist die herzergreifende Geschichte. Dabei wird es trotz pastelligem Pixel-Look erstaunlich düster. Es geht um Depressionen und Selbstzweifel. Die Berg-Metapher ist nicht zufällig gewählt. Umso schöner ist es dann, diese Schwierigkeiten gemeinsam mit ihr zu meistern. Celeste gelingt das seltene Kunststück, Spielgefühl und Geschichte in nahezu perfekten Einklang zu bringen. Was Madeline in der Geschichte erlebt – das Überwinden einer schier unmöglichen Herausforderung – spiegelt sich auch im Gameplay wieder.

Lohnende Aussicht

Die Figuren und Levels strotzen trotz grober Pixel vor Details. Schweißtropfen warnen vor dem nahenden Absturz, und Madelines Haarfarbe zeigt, ob sie das Dash-Manöver einsetzen kann. Jedes Kapitel hat eine eigene Identität, die sich nicht nur in den Spielmechaniken, sondern auch in vielfältigen Farben und Hintergründen zeigt. Manchmal sind Letztere sogar einen Hauch zu verspielt, sodass die Lesbarkeit der Plattformen etwas leidet. Besonders erwähnenswert ist der Soundtrack von Lena Raine (Guild Wars 2). Mal melancholisch, mal treibend, mal triumphal unterstreicht die Mischung aus Elektrosound und Chiptune die emotionale Achterbahnfahrt des Spiels.

Ein kleines Meisterwerk

Der große Unterschied zu anderen Hardcore-Plattformern ist Celestes Einstellung gegenüber denjenigen, die am Spiel scheitern. Ihnen wird hier gesagt, dass es absolut in Ordnung ist, um Hilfe zu bitten. Madeline hat sich das Ziel gesetzt, den Berg zu erklimmen, und das darf jeder in seinem eigenen Tempo tun. Diese Philosophie ist es, die Celeste so besonders macht. Man kämpft nie gegen das Spiel, sondern begibt sich mit ihm auf eine Reise. Wer es zu Ende bringt, wird nicht nur mit der Aussicht vom Berggipfel, sondern einer spielerischen wie erzählerischen Meisterleistung belohnt – ganz egal, wie geschickt ihr mit dem Controller seid. ★



Daniel Ziegener
@sofakissen

Celeste muss sich nicht hinter den modernen Genreklassikern verstecken. Im Gegenteil: Die Art, wie hier eine zeitgemäße Story und cleveres Gamedesign verbunden werden, macht es vielleicht sogar noch ein bisschen besser. Celeste ist aber auch deshalb wichtig, weil es nach der Debatte um den Schwierigkeitsgrad von Cuphead beweist, dass die Lust an der motorischen Herausforderung und ein für Anfänger zugängliches Spielerlebnis durchaus ohne Abstriche vereinbar sind. Die Entwickler lassen ihren Stolz nicht in die Quere kommen und machen Celeste so zu etwas ganz Besonderem. Lange hat mich kein Spiel so berührt wie die Mut machende Geschichte von Madeline und die Art, wie sie nicht nur in Dialogen, sondern auch durch das Spieldesign erzählt wird. Davon können andere Spiele noch viel lernen.

CELESTE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo E4400 / Athlon 64 X2 Geforce GTX 460 SE / Radeon HD 5670 2 GB RAM, 1,2 GB Festplatte	Core 2 Duo E4400 / Athlon 64 X2 Geforce GTX 460 SE / Radeon HD 5670 2 GB RAM, 1,2 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ lebendige Welt trotz grober Pixel
+ herausragender Soundtrack
+ abwechslungsreiche Umgebungen
+ kurze Ladezeiten
− Hintergründe nicht immer perfekt lesbar

SPIELDESIGN

+ einfache Mechanik, viele Möglichkeiten
+ abwechslungsreiches Leveldesign
+ präzise Steuerungn
+ direkter Wiedereinstieg beim Tod
+ kaum Wiederholungen und Backtracking

BALANCE

+ fairer Schwierigkeitsgrad
+ motivierende Lernkurve
+ individuell einstellbarer Hilfemodus
+ größte Herausforderungen sind optional
+ neue Mechaniken werden selbsterklärend eingeführt

ATMOSPHÄRE / STORY

+ Story und Gameplay stärken sich gegenseitig
+ ernsthafte und reife Themen
+ liebenswerte Charaktere
+ stimmige Musikuntermalung
+ emotional mitreißendes Finale

UMFANG

+ 8 Stunden Hauptstory
+ mehrere Bonuswelten
+ Wiederspielwert dank versteckter Geheimräume
+ Potenzial für Speedrunning
+ Prototyp als Minispiel enthalten

FAZIT

Celeste ist nicht nur ein herausragender Plattformer, sondern auch ein gefühlvolles Abenteuer voller intimer Momente.



Tourist Theo hat den »echten« Instagram-Account @theounderstars, auf dem er Bilder veröffentlicht.

Okami HD

DAS VERGESSENE MEISTERWERK

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Capcom** Entwickler: **Clover Studio** Termin: **12.12.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**





Nach zehn Jahren hat's das fantastische Okami auch auf den PC geschafft. Und dabei nichts von seiner Faszination verloren. Von Elena Schulz

Als eine Wölfin beschützen wir gemeinsam mit unserem winzigen Kumpan das alte Japan vor einem achtköpfigen Drachen – im Holzschnittstil. Da geht »Wir besiegen den Bösen und retten die Prinzessin« deutlich leichter von den Lippen. Kein Wunder also, dass heute jeder The Legend of Zelda kennt und das ursprünglich für die PS2 veröffentlichte Okami nur wenigen Liebhabern etwas sagt. Na gut, immerhin hat Zelda die spielerische Mischung aus Kämpfen, Rätseln und Erkunden, die Okami nutzt, überhaupt erst etabliert. Ganz so unfair ist das also nicht.

Okami bringt mit seinem kunstvollen Grafikstil, der in der japanischen Mythologie verankerten Geschichte und den innovativen Pinseltechniken aber viel Neues und Eigenes mit. Deshalb ist es ein Jammer, dass Okami heute so gut wie vergessen ist. Und ein Glück, dass wenigstens Capcom sich daran erinnert und nun eine Neuauflage veröffentlicht. Und noch viel besser: Okami findet so auch endlich seinen Weg auf den PC. Dafür wird es nach über zehn Jahren höchste Zeit. Im Test der HD-Version zeigt sich nämlich: Jetzt ist Schluss mit Ausreden. Wir klären, warum eigentlich (fast) jeder Okami kennen und spielen sollte.



Wir können als Wolf nicht selbst sprechen, aber wir können den Menschen zuhören. Oder sie beißen und schubsen, um unser Anliegen deutlich zu machen.

Von Göttern und Spatzen

Okamis Geschichte klingt alles andere als gewöhnlich: Nach 100 Jahren des Friedens erwacht der finstere Drache Orochi aus seinem Schlaf und verseucht das Land. Um die Menschen zu schützen, werden wir als Sonnengöttin Amaterasu beschworen, jedoch in Gestalt einer weißen Wölfin. Gemeinsam mit dem winzigen Künstler Issun, der wie ein Floh in unserem Pelz lebt, machen wir uns auf, unsere göttlichen Kräfte zurückzuholen.



Unsere Feinde bekämpfen wir wahlweise mit Spiegel oder Rosenkranz – oder wir verwenden eine unserer ausgefallenen Pinseltechniken gegen sie.



Elena Schulz
@Ellie_Libelle

Okami ist zwar kein perfektes Spiel, es ist aber sehr nahe dran. Weil es genau weiß, was in seiner Welt funktioniert. Es lässt mich eine Geschichte voller bedeutungsschwangerer Mythologie erleben, ohne sie mir aufzudrängen. Wenn ich will, kann ich auch einfach nur darüber lachen, dass meine pelzige Hauptfigur versucht den kleinen Issun zu fressen, der sich fluchend zur Wehr setzt. Oder ich ignoriere die Geschichte komplett und habe einfach eine gute Zeit mit den spaßigen Pinselmechaniken. Okami verdient für mich immer eine Chance, weil es für jeden Geschmack etwas zu bieten hat. Deshalb freue ich mich umso mehr, dass Capcom immer noch an dieses geheime Meisterwerk glaubt und den Spielern sogar die Möglichkeit gibt, es jetzt noch einmal selbst zu erleben. Und das schon für lächerliche 20 Euro!



Wir lernen 13 Pinseltechniken. Mithilfe von »Restauration« können wir etwa ein Schwert wiederherstellen, wenn wir es nachmalen.



Heilen wir verfluchte Gebiete, helfen NPCs oder füttern Tiere, erhalten wir Status-Punkte. Die können wir in unsere Fähigkeiten investieren.

Okami holt alles aus der einfachen Prämisse heraus: Wir treffen auf unserem Weg auf haufenweise fantasievolle Figuren. Manche davon sind sogar völlig abstrus wie ein riesiger Spatz, der gleichzeitig ein Mafia-Boss ist. Die Charaktere überzeugen nicht nur äußerlich, sondern auch innerlich. Auch Figuren, die uns nur für wenige Missionen begleiten, machen oft eine Entwicklung durch und wachsen uns ans Herz. Man kann sich lediglich etwas an dem unverständlichen Gemurmel stören, denn eine richtige Synchronisation gibt es nicht. Wer auf Gebrummel keine Lust hat, kann den Dialogsound abschalten und trotzdem den atmosphärischen Soundtrack-Mix aus Fernostklängen und eingängigen Melodien genießen.

Das ist neu: 4K-Unterstützung

Das Remaster ist wahlweise im klassischen 4:3- oder im 16:9-Format spielbar. Außerdem kann man sich am PC über 4K-Auflösung freuen. Als kleinen Gag holt das Remaster sonst die Ladebildschirm-Minispiele zurück, die in den Wii- und PS3-Versionen gefehlt haben.

Jeder Frame ein Gemälde

Wirklich viel ist dabei nicht neu an der Neuauflage. Es wurde nur an der Auflösung gefeilt. Das macht aber nichts, denn optisch oder spielerisch gibt es bei Okami kaum etwas zu verbessern. Der ungewöhnliche Stil des Titels geht auf japanischen Farbholzschnitt zurück, genannt Ukiyo-e. Das allein macht Okami zu einem kleinen Kunstwerk: Jeder Baum, jedes Gebäude und jede Figur sieht aus wie mit Tusche gemalt, wir fühlen uns regelmäßig wie in einem Gemälde.

Durch diesen eigenwilligen Grafikstil würde Okami nicht von mehr Details profitieren. In der HD-Fassung kommt die schwarze Tusche gestochen scharf und schön akzentuiert in den bunten Landschaften zur Geltung. Da wir ganz Japan erkunden dürfen, erleben wir von hohen Laubwäldern über malerische Küsten bis hin zu frostigen Gebirgen alles, was das Land zu bieten hat.

Der Pinsel schlägt das Schwert

Auch spielerisch setzt Okami auf Vielfalt. Wir verfügen über zwei unterschiedliche Waffentypen (Spiegel und Rosenkränze), die starke oder schnelle Angriffe ermöglichen und als Haupt- oder Nebenwaffe unterschiedliche Effekte mitbringen. Aus der Spiegelwaffe wird zum Beispiel ein Schild. Damit stellen wir uns in Echtzeit einer Vielzahl an dämonischen Gegnern mit ihren eigenen Fähigkeiten, Stärken und Schwächen.

Das eigentliche Highlight? Die Pinseltechniken! Wir lernen im Spielverlauf dreizehn Stück. Manche lassen uns Feinde direkt angreifen, zum Beispiel in Form einer Bombe, die wir direkt auf den Bildschirm malen, indem wir mit gedrückter Steuerungstaste den Zeichenmodus öffnen und dann mithilfe der Maus den Pinsel führen.

Das klingt etwas umständlich, klappt aber ganz gut – unsere Kritzeleien müssen ja kei-



Diese Riesenspinne sieht echt fies aus. Zum Glück gibt es einen Pinseltrick, um sie zu bezwingen.

Es gibt einen Ableger für den Nintendo DS namens Okamiden, in dem man den Wolfswelpen Chibiterasu spielt.

nen Schönheitspreis gewinnen. Es reicht, wenn wir die gewünschte Form grob treffen. Andere Techniken wiederum lassen uns unsere Umgebung manipulieren. Beispielsweise durch einen Wasserstrahl, den wir auf einen Feuergegner lenken, um ihn so verwundbar zu machen.

Gerade bei Bosskämpfen sorgt ein solcher Trick immer dafür, dass nie Frust aufkommt. Im Gegenteil fühlen wir uns clever, während wir Technik für Technik meistern. Bei den Rätseln genauso: Die funktionieren immer logisch und lassen uns das Gelernte kombinieren. Wir müssen zum Beispiel einer Frau helfen, die ihre Wäsche trocknen will. Dazu zeichnen wir erst eine Wäscheleine und lassen dann die Sonne scheinen.

Durch die immer neuen Techniken bleibt das schön abwechslungsreich. Gerade die Dungeons bieten haufenweise verschiedene Gegner, Rätsel, Geschicklichkeitspassagen und zum Schluss einen mächtigen Boss, wie man es aus den älteren Zelda-Spielen kennt. Aber die normalen Missionen lassen sich auch nicht lumpen: Einmal müssen wir zum Beispiel acht Hundekrieger finden, die in ganz Japan versteckt sind. Mal beweisen wir uns dem pelzigen Verbündeten gegenüber erst im Kampf, ein anderes Mal befreien wir ihn aus dem Maul eines Fisches – inklusive spaßigem Angel-Minispiel.



In den zahlreichen Dungeons erwarten uns oft clevere Rätsel: Hier müssen wir eine Pilztreppe erst mithilfe von Sonnenlicht sprießen lassen.

Gute Götter haben's leichter

Abseits der Missionen liefern die insgesamt sieben offenen Regionen mit zahlreichen Teilgebieten aber auch genug Beschäftigungsmöglichkeiten. Wir suchen zunächst immer nach Wächtersprösslingen und lassen sie erblühen. Nur so können wir verfluchte Zonen heilen und uns so überhaupt erst in den Gebieten bewegen, ohne dabei ständig Schaden zu nehmen.

Zudem winken Kleeblätter oder Schätze, die sich oft hinter Pinselrätseln verstecken. Oder wir füttern niedliche Tiere. Das stellt gleichzeitig unseren Status als Gott wieder her: Wenn wir im Spiel Gutes tun, erhalten wir Punkte. Mit denen steigern wir dann unsere Gesundheit oder die Menge an Tinte, die wir tragen können. Dass wir dadurch an Stärke gewinnen, macht die Sammelaufgaben umso motivierender.

Kleine Port-Krankheiten

Frei speichern können wir zwar nicht, die Speicherpunkte im Spiel sind aber fair gesetzt. Wir steuern unsere vierbeinige Heldin aus der Schulterperspektive. Das gestaltet sich durch den Mix aus automatischer und freier Kameraperspektive hin und wieder etwas fummelig. Verliert man den Überblick, kann man den Blickwinkel aber selbst in die Default-Position zurücksetzen.

Sonst spielt sich der Port mit Maus und Tastatur flüssig. Allerdings sind manche Tasten etwas komisch besetzt. Beim Spielen wollten wir den Pinselmodus beispielsweise intuitiv lieber mit der rechten Maustaste aktivieren. Im Menü kann man die Tastatur aber frei neu belegen.

Abgesehen davon wird es mit den Einstellungsmöglichkeiten eher dünn, bei den Grafikoptionen können wir gerade einmal zwischen niedrig, mittel und hoch wählen. Nicht weiter tragisch, das Spiel will nicht mit knackscharfen Texturen beeindrucken, der Zeichenstil sieht auf jeder Stufe zum Anbeißen aus. Einziges wirkliches Manko: In den Menüs können wir die einzelnen Punkte nicht mit der Maus auswählen, sondern müssen mit der Tastatur dursch schalten.

Von klitzekleinen Portschwächen abgesehen beweist Okami aber, dass seine Formel auf jeder Plattform funktioniert: Egal ob PS2, Wii, PS3, PS4, Xbox One oder PC. Okami kehrt aus einem simplen Grund immer wieder zu uns zurück: Es ist es einfach wert, gespielt zu werden. ★



Das ungleiche Heldenpaar Amaterasu und Issun sorgt für eine Menge amüsanter Momente. Hier wird eine waschechte Sonnengöttin von einem Maler gekrault.

OKAMI HD

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5-2500 / AMD FX-8150	Core i7-3770 / AMD Ryzen R5 1400
Geforce GTX 470 / Radeon R7 260X	Geforce GTX 950 / Radeon R9 270X
2 GB RAM, 35 GB Festplatte	8 GB RAM, 35 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ einzigartiger Holzschnittstil + fantasievolles Figurendesign + abwechslungsreiche Umgebungen + detailverliebte Animationen – Brabbeln statt echter Sprecher

SPIELDESIGN

+ fordernde Kämpfe + clevere Pinselmechanik + intuitive Rätsel + vielseitige Dungeons + abwechslungsreiche Missionen

BALANCE

+ verschiedene Waffen und Angriffe + motivierendes Upgrade-System + faire Speicherpunkte + guter Mix aus Erkunden, Kämpfen und Rätseln – Kamera manchmal fummelig

ATMOSPHÄRE / STORY

+ mitreißende Geschichte + interessante Charaktere, die sich entwickeln + stimmungsvolle japanische Mythologie + charmante Situationskomik + viele denkwürdige Augenblicke

UMFANG

+ umfangreiche Dungeons + sieben offene, weitläufige Gebiete + zahlreiche Haupt- und Nebenmissionen + verfluchte Zonen heilen + Schätze suchen und Tiere füttern

FAZIT

Okami verbindet typisches Zelda-Gameplay mit einem außergewöhnlichen Artstyle und einer Welt voller interessanter Mythologie.



Endless Space 2: Vaulters

FRAUEN AN DIE MACHT!

Genre: **Strategie** Publisher: **SEGA** Entwickler: **Amplitude Studios** Termin: **25.1.2018** Sprache: **deutsch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **10 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Endless Space 2 bekommt mit den Vaulters Besuch von einer bekannten und beliebten Rasse, die Frauen-Power ins Endless-Universum bringt. Von Benjamin Danneberg

Endless Space 2 hat uns eine Wertung von 82 Punkten entlockt. Zwar erfindet das Spiel das 4X-Genre nicht neu, und einige Gameplay-Mechaniken bleiben oberflächlich, trotzdem entwickelt es aber den genretypischen Motivations-Sog. Mit Vaulters ist jetzt der erste größere DLC erschienen und bringt eine neue Rasse samt individueller Features. Das Spielprinzip bleibt unangetastet: Wir wählen eine Rasse, erkunden Sternsysteme, beuten Ressourcenvorkommen aus, erforschen neue Technologien und bauen eine Raumschiff-Flotte. Während wir uns ausbreiten, begegnen wir anderen völkern: Mit manchen können wir friedlich koexistieren und Handel treiben, anderen übermitteln wir unsere Grüße in Form von Plasmastrahlen und Boden-Invasionen.

(Nicht nur) Guter Fan-Service

Die Vaulters gehören zu den beliebtesten Rassen im Endless-Universum. In Endless Legend waren sie ebenso spielbar wie im Addon Disharmony. Ihre Geschichte macht sie besonders sympathisch: Die Vaulters sind eine Zivilisation von Wissenschaftlern und Kämpfern, deren großes Talent in der Defensive liegt. Die Vaulters werden traditionell von starken Frauen angeführt, die es immer wieder geschafft haben, ihr Volk vor der Auslöschung zu bewahren. Im DLC müssen wir dafür sorgen, dass das erneut gelingt. Dabei setzt Entwickler Amplitude auf die größte Stärke seines Strategietitels: Die unterschiedlichen Rassen mit ihren speziellen Gameplay-Mechaniken und Technologien.

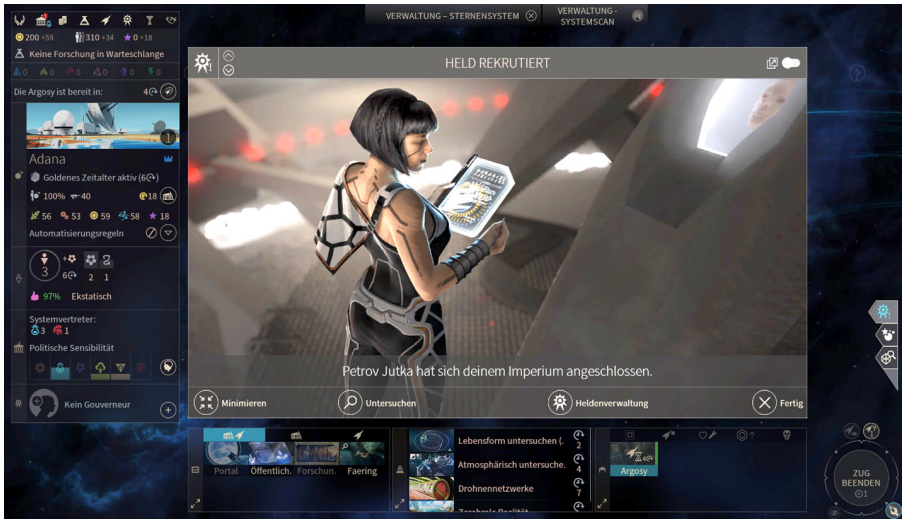
Das Volk besitzt ein Kryo-Kolonisationsschiff, mit dem wir nach einer »Aufladezeit« kostenlos weitere Systeme besiedeln können. Zusätzlich sorgt die defensive Ausrichtung für die Fähigkeit, per Portal zwischen Systemen reisen zu können. Kommt jemand auf die Idee, sich in unlauterer Absicht einem Vaulters-System zu nähern, können Flotten aus anderen Systemen zu Hilfe eilen.

Clever: Die Vaulters können mit Piraten verhandeln, sie für ihr Verschwinden bezahlen oder auf andere Zivilisationen hetzen.

Politik weiterhin nur hübsches Beiwerk

Obwohl Politik und Fraktionsmanagement durch umfangreichere Übersichten aufgewertet wurden, hat sich die Oberflächlichkeit nicht sonderlich geändert. Höchst interessante Fraktionen der Vaulters wie die Schwestern der Barmherzigkeit spielen eine zu geringe Rolle. Hier zeigt sich ungenutztes Potenzial: Wenn sich die Diplomatie innerhalb der eigenen Rasse expliziter um Machtkämpfe und Rivalitäten drehen und nicht ausschließlich über Ereignisfenster geregelt werden würde, könnte Endless Space 2 sich deutlicher abheben.

Trotzdem: Vaulters ist ein gelungener erster DLC für das 4X-Spiel. Die Mechaniken der Vaulters sind so interessant, dass sie uns erneut für Dutzende Runden fesseln. ★



Auf der Suche nach einer neuen Heimat fliegen die Vaulters in einem Kryo-Schiff durchs Universum. Rekrutierbare Helden helfen dabei, das Imperium auszubauen.



Benjamin Danneberg
@Game_Play_Me

Auch der Vaulters-DLC erfindet das Genre nicht neu. Aber ich habe hier eine richtig interessante Rasse mit Charakter bekommen. Obwohl Endless Space 2 mir oft oberflächlicher erscheint, als ich es mir wünschen würde, bauen die Vaulters eine gewisse Bindung zu mir auf: Ihr Schicksal interessiert mich, ich möchte ihnen eine Heimat geben. Was eine durchdachte Hintergrundgeschichte bewirken kann, ist schon erstaunlich.

Aber auch die neuen Spielmechaniken bringen etwas frischen Wind in die mittlerweile gut bekannte Rassen-Sammlung. Für etwas mehr als einen Zehner bekomme ich einen sehr guten neuen Grund, wieder einige Stunden ins Spiel zu versenken.

ENDLESS SPACE 2 – VAULTERS

- ✚ neue, individuelle Rasse
- ✚ interessante Hintergrundgeschichte
- ✚ spannende Fraktionsquest
- ✚ neue Technologien und Module
- ✚ Diplomatie mit Piraten
- ➖ Politik bleibt nebensächlich

FAZIT

Mit den Vaulters findet eine alte Rasse ins Endless-Universum zurück und begeistert uns mit coolen neuen Gameplay-Mechaniken.

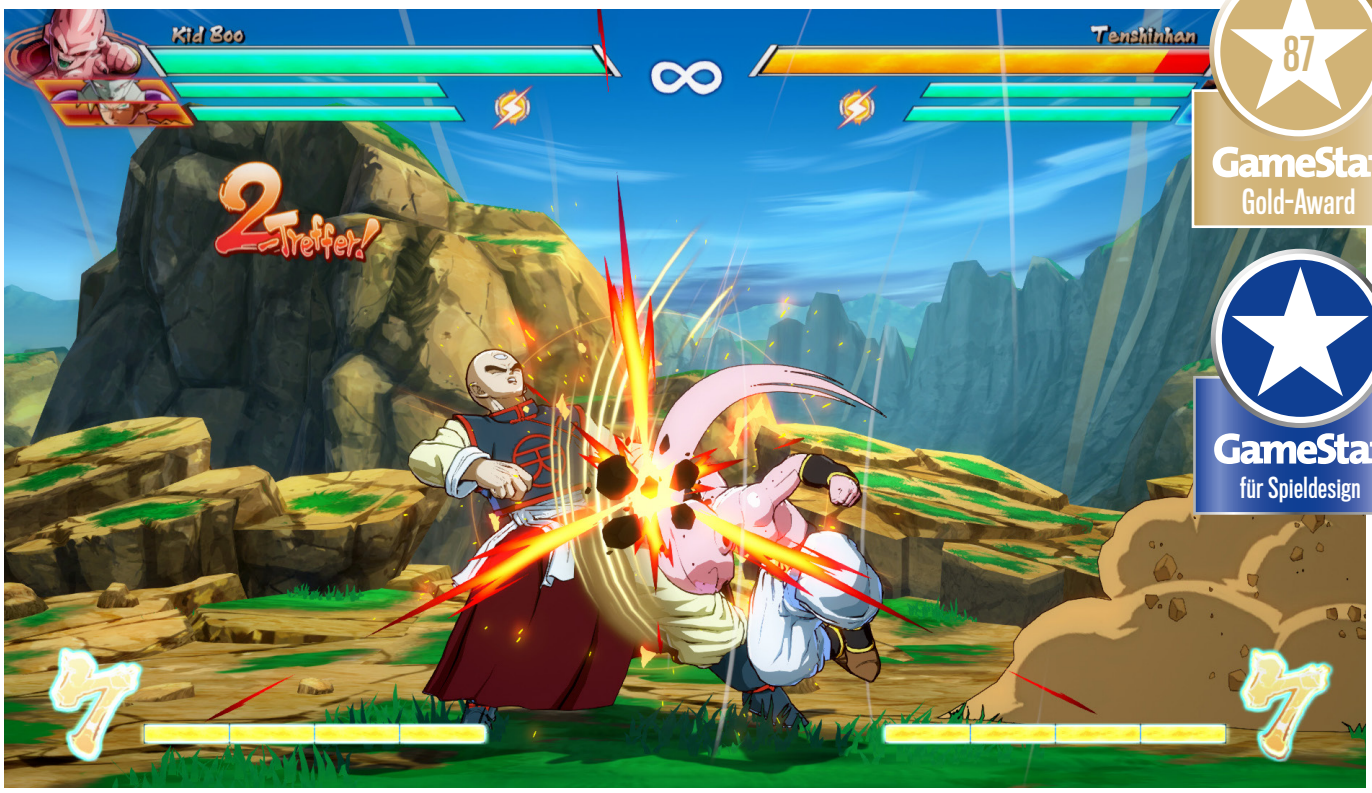


Das Spiel Dungeon of the Endless handelt von den Vorfahren der Vaulters, die auf dem Planeten Auriga notlandeten.

Dragon Ball FighterZ

KLOPPEREI DER EXTRAGÜTE

Genre: **2D-Prügelspiel** Publisher: **Namco Bandai** Entwickler: **Arc System Works** Termin: **26.1.2018** Sprache: **Japanisch, Englisch, deutsche Untertitel**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**



Es ist erfrischend, dass ein Spiel auf Basis der Unreal Engine 4 nicht nur mit Fotorealismus, sondern auch mit einem Anime-Look beeindrucken kann.

Die beliebte Anime-Lizenz Dragon Ball und die Prügelspielexperten von Arc System Works vereinen sich zu einer Traumkombo. Mit beeindruckender Ästhetik und durchdachtem Gameplay wird die Konkurrenz weggeboxt.

Von Michael Cherdchupan

Hin und wieder kommt ein Spiel, bei dem man sich fragt: Wie zum Geier haben die das gemacht? Dragon Ball FighterZ ist so eins. Auf der ganzen Welt sitzen die besten Spieleentwickler an sündhaft teuren Superprojekten und streben den ultimativen Fotorealismus an, unter anderem mit der Unreal Engine 4, die deshalb bereits für Internet-Memes herhalten muss. Genau diese Engine kommt auch bei Dragon Ball FighterZ zum Einsatz, doch das Ziel ist genau das Gegenteil: Es möchte aussehen wie ein waschechter Anime. Ziel erreicht, es sieht aus wie ein waschechter Anime! Na ja, eigentlich sogar ein bisschen besser, um ehrlich zu sein.

Es sind Polygonfiguren in dreidimensionalem Raum, doch die prallen Farben, die ausdrucksstarke Mimik, sogar die bewusst niedrige Framerate bei bestimmten Animationen: Es wirkt, als sei alles gerade vom Zeichenbrett eines Anime-Künstlers gepurzelt. Sogar die Kolorierung wird bei manchen Special Moves weggelassen und gegen eine Schraffur ersetzt, wie man es aus der Vorlage von Mangaka Akira Toriyama kennt. Ein interaktiver Zeichentrick. Ja, wie zum Geier haben die das gemacht?

Gelungener PC-Port?

Diese Frage haben wir uns im Laufe des Tests oft gestellt, denn Dragon Ball FighterZ ist in nahezu allen Belangen herausragend. Selbst die PC-Portierung, die bei Umsetzungen aus Japan häufig mal kränkelt, kann auf ganzer Ebene überzeugen. Das Spiel läuft bereits auf moderaten PCs rund, sieht knackscharf aus und bedient sich mit dem Gamepad präzise. Die Tastatur funktioniert optional natürlich auch als Bedienelement – wir empfehlen allerdings den Controller (oder gleich einen Fighting Stick). Im Grafikmenü bleiben die Einstellungen zwar überschaubar, aber mit nicht mal 30 GB Festplattenhunger sollten die meisten Zocker kein Problem mit den höchsten Detailstufen haben.

Dass die Entwickler so ein rundum gelungenes Fighting Game produzieren, sollte Genre-Veteranen nicht überraschen: Arc System Works sind mit Reihen wie BlazBlue oder Guilty Gear schon lange im Klopper-Genre unterwegs und haben sich unter Fingerakrobaten dank durchdachtem Gameplay einen exzellenten Ruf erarbeitet. Nur waren diese Spiele bisher nicht besonders zugänglich: Die tolle Präsentation hat zwar Neugierige angelockt, doch die hatten eine abschreckend steile Lernkurve vor sich. Dazu trugen vor allem die außergewöhnlichen, jedoch schwer lesbaren Spielfiguren bei. Wenn ein Riesenroboter gegen ein Delphin-

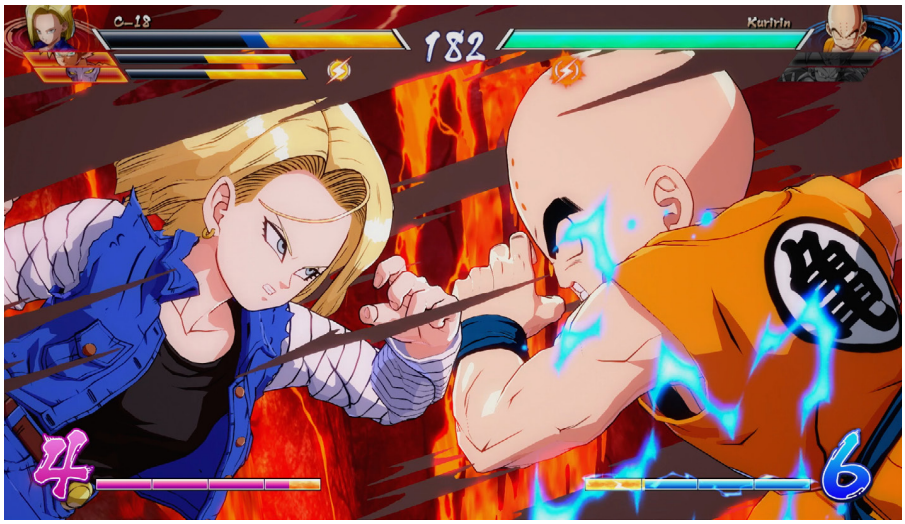
mädchen antritt, sieht das zwar megagut aus, aber man versteht erst mal nichts. Dragon Ball FighterZ ist da einsteigerfreundlicher. Ja, auch hier wirbeln die Charaktere mit irren Spezialmanövern effektvoll über den Schirm. Fette Explosionen und Geschosse, die ganze Planeten in Schutt und Asche legen? Check! Das »It's over 9000!«-Meme kommt nicht von ungefähr.

Mit brachialem Kampfgeschrei

Aber die Figuren haben hier zueinander ähnliche Körpergrößen mit viel besser einschätzbaren Hitboxen. Und sie bedienen sich hier »nur« ihrer Gliedmaßen und ihres Ki. Das ist eine Art spirituelle Kraft, mit der die Kämpfer allerhand Schabernack treiben dürfen. Auf Knopfdruck saugt ihr diese Energie aus der Umgebung und könnt sie in besondere Attacken umwandeln. Etwa den Ki-Blast, von dem es Millionen von Gifs im Internet geben muss. Es ist die Überhebung des Energieballs, der von zahlreichen Animes kopiert worden ist. Mit bloßen Händen und brachialem Kampfschrei feuern die Charaktere einen massiven Strahl von blitzendem … Irgendwas auf ihren Gegner. Das sieht immer spektakulär aus, aber durch die eindeutige Farbkodierung, die einleitenden Animationen und zahlreich aufploppenden Randinformationen habt ihr trotz des Wahnsinns immer den Überblick.

Strategischer Anspruch im Team

Bei den antretenden Tag-Teams mit jeweils drei Mitgliedern ist Übersicht auch dringend nötig. Im Vergleich zu anderen Prügelspielen sind die Matches in Dragon Ball FighterZ mit drei bis vier Minuten ungewöhnlich lang. Um diese Zeitspanne durchhalten zu können, müsst ihr geschickt Teammitglieder im richtigen Augenblick von der Reservebank holen. Das könnt ihr kurzzeitig als Unterstützung für eine Partnerattacke nutzen, oder ihr ruft einen anderen Kämpfer dauerhaft ins Match. Nur dann können sich die anderen von den Strapazen erholen. Die Atempause regeneriert nur langsam, sodass die Lebensanzeigen im Laufe eines Matches natürlich immer kürzer werden. Gerade in Online-Matches wird es dadurch in der letzten Phase spannend. Könnt ihr den Kontrahenten mit einem Viertel-Leben noch besiegen? Nicht selten wird es gegen Ende knapp.



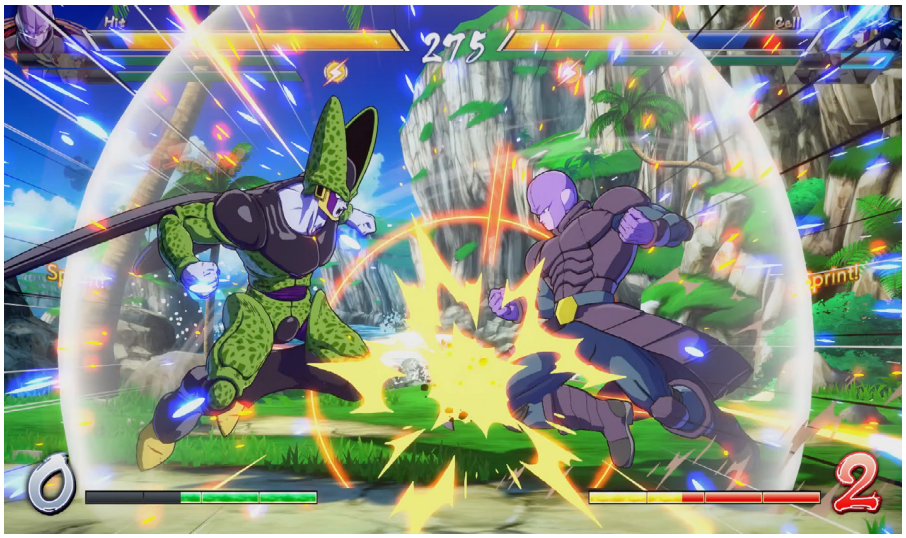
Ehestreit im Prügelspiel: C-18 und Kuririn sind eigentlich glücklich verheiratet.

Die strategische Einteilung des Teams ist auch in der Kampagne überlebenswichtig. Ihr bewegt euer Team in Form eines Icons über eine Karte, die an ein Brettspiel erinnert. Es stehen nur eine begrenzte Anzahl an Zügen zur Verfügung und Verzweigungen sorgen dafür, dass ihr euch für einen klugen Weg bis zum Boss entscheiden müsst. Die Bedingungen für ein Match dürft ihr auf diesem Brett schon vorher sehen und daher abwägen, ob ihr genug Kraft dafür habt.

Die Geschichte an sich ist allerdings bestenfalls zweckmäßig. Es werden reichlich Charaktere wiedererweckt, die den Ereignissen der Serie zufolge eigentlich tot sein sollten. Neben ein paar weiteren Anspielungen dient das aber natürlich vor allem dazu, die Fans zu bauchpinseln. Wer von Dragon Ball überhaupt keinen Plan hat, darf zumindest über charmante Gesichtsanimationen in den Gesprächen schmunzeln. Aber mitfiebern? Na ja, eher stirnrunzeln.

Ein schwieriger Balanceakt

Ihr könnt zwar eine Ingame-Währung zur Freischaltung neuer Kostüme, Farben und anderer kosmetischer Kleinigkeiten nutzen, aber das ist nur Beiwerk. Herzstück eines jeden Prügelspiels sind sowieso Arcade- und Online-Modi. Und genau hier gelingt Dragon Ball FighterZ der Spagat: Das Gameplay ist so skalierbar und dynamisch, dass es Einsteiger und Profis gleichermaßen anspricht. Ihr fuchst euch gerade erst in das Kampfsystem rein? Dann habt ihr trotzdem Zugriff auf kompetente Schläge und Tritte, die einigen Staub aufwirbeln. Zum Beispiel Ferngeschosse, mit denen ihr eure Gegner ein wenig kitzeln könnt. Richtig eingesetzt wirken sie wie eine Ablenkung von den richtig verheerenden Manövern. Zu Letzteren könnt ihr euch in Tutorials oder auf die harte Tour im Ring vorarbeiten. Neben den Kombos und Supers (die mit der längsten Super-Leiste der Prügelspielgeschichte aufgeladen werden) lernt ihr auch, euch in der vertikalen



Lösen beide Spieler gleichzeitig eine gleichwertige Kombo oder Super-Attacke aus, kommt es zum Unentschieden. Danach gucken die Kämpfer erst einmal verdutzt.



Dimitry Halley
@dimi_halley

Ist das ein Knaller von einem Fighting Game! Mit ein paar Tasten entfessele ich bereits Kanonaden von Kamehame Has, die den halben Bildschirm füllen. Im ersten Moment bereitete mir das Sorgen: Opfert Dragon Ball FighterZ Präzision und Tiefgang für ein fesches Effektfeuerwerk? Aber selbst gegen Computergegner merkt man rasch, dass härtere Matches ziemlich aussichtslos ausfallen, wenn man keine Ahnung von den Feinheiten des Kampfsystems hat. Die Entwickler haben das Kunststück fertiggebracht, die völlig überzogenen Dimensionen der Anime-Vorlage ins Korsett eines 2D-Prüglers im Format von Street Fighter oder Guilty Gear zu packen, ohne dass man sich auch nur eine Sekunde eingeschränkt fühlt.



Michael Cherdchupan
@the_whispering

Dramatische Charaktereinführungen, überzeichnete Kameraschwenks, wilde Animationen und bildschirmfüllende Energiebälle. Die Präsentation ist über jeden Zweifel erhaben und wird auch Spieler beeindrucken, die mit Anime ansonsten nichts am Hut haben. Umso erstaunlicher, dass Dragon Ball FighterZ trotzdem gut lesbar bleibt. Die klassische Ausrichtung auf eine 2D-Ebene hilft sicher, doch wer das Pad selbst in die Hand nimmt, merkt: Man hat die volle Kontrolle. Jede Eingabe ist verzögerungsfrei und präzise. Keine Animationsphase ist auch nur eine Millisekunde zu lang, und selbst bei heftigen Treffern könnt ihr noch irgendwie intervenieren.

Im Kern ist es ein 4-Button-Prügler mit der Unterteilung in leichte, mittelstarke, schwere und spezielle Attacken. Die Freiheit bei den Verkettungen ist allerdings enorm. Dazu kommen noch die Assists und Supers, die genug Cooldown-Time haben, damit mit ihnen nicht das Match zugespammt werden kann. Die tolle Präsentation ist eine Sache. Was Dragon Ball FighterZ tatsächlich so gut macht, ist die Feinabstimmung seiner Mechaniken und das durchdachte Balancing.



Die Zwischensequenzen sehen zwar super aus, sind aber insgesamt eher unspannend.

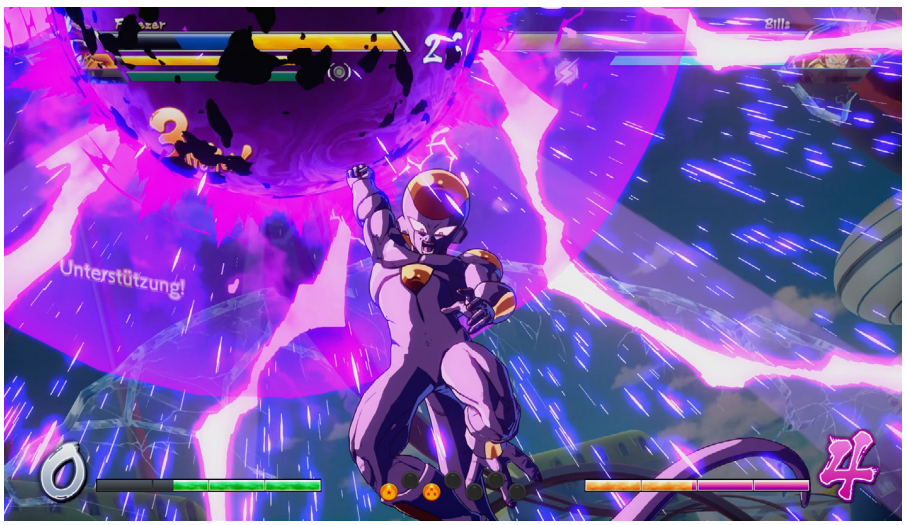
Bewegung zu behaupten. Mit einem Launcher einen Gegner in die Luft zu schleudern gehört mittlerweile zum guten Ton. Doch dort oben habt ihr viel Handlungsspielraum. Ihn mit einer Kombo bearbeiten und anschließend auf den Boden schmettern? Oder ihn mit einem Dash eines anderen Teammitglieds für einen Wallbounce ans Arenaende donnern? Machbar und spaßig.

Was taugt die Charakterauswahl?
So stark wie eure Offensive ist auch die Defensive. Die Kämpfer sind äußerst beweglich und können sich nach Treffern mit dem richtigen Timing schnell wieder aufraffen. Großartig ist, dass ihr potenziell jedem Angriff entweder ausweichen, ihn blocken oder sogar kontern könnt. Es gibt für alles eine Gegentaktik, nie ist man dem Gegner hilflos ausgeliefert. Man muss aber natürlich wissen, was man tut.

Euer Kontrahent führt einen beeindruckenden Super aus? Ihr könnt diesen im richtigen Moment mit einer Kombo unterbrechen. Euer Gegner lädt sich gerade für einen Ki-Blast auf? Ihr könnt es ihm gleichtun und die Energiestrahlen aufeinanderprallen lassen. Das führt bei einem Unentschieden sogar zu einer gewissen Situationskomik.

Zu diesen Optionen kommt der Variantenreichtum der Charaktere. Die Unterschiede zwischen den Anime-Kämpfern sind nicht so groß, als dass ein Ungleichgewicht entstehen könnte, doch durch die freie Auswahl des Dreier-Teams lohnt es sich, mit den Synergien zu experimentieren. Überhaupt lassen sich Kombos, Bewegung und Sonderfähigkeiten der Figuren so vielseitig einsetzen, wie man es aus kaum einem anderen Prügelspiel kennt. An den Champion Street Fighter reicht es allerdings nicht ganz heran.

Kommen wir zur Eingangsfrage zurück: Wie zum Geier hat Arc System Works das also gemacht? Sie haben mit Verstand ein Kampfsystem entworfen, das allen Spielern augenblicklich Spaß macht und genug Tiefe hat, um Turnierspieler lange zu beschäftigen. Das Jahr hat gerade einmal angefangen, und mit Dragon Ball FighterZ steht trotzdem schon einer der besten Klopper überhaupt auf der Matte. Die Konkurrenz, etwa in Form von Soul Calibur 6, wird es schwer haben, da noch einen draufzusetzen. ★



Die Super-Angriffe, wie dieser Meteorhagel, gehen zu Lasten der Super-Anzeige am unteren Bildschirmrand. Sie füllt sich durch gelungene Aktionen. Je höher der Level, desto stärker die Supers.

DRAGON BALL FIGHTERZ

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 3470 / AMD FX-4350	Core i7 3770 / Ryzen R5 1400
Geforce GTX 650 Ti / Radeon HD 6870	Geforce GTX 660 / Radeon HD 7870
4 GB RAM, 30 GB Festplatte	4 GB RAM, 30 GB Festplatte

PRÄSENTATION ★★★★★

+ großartige Animationen + in allen Facetten eingefangene Anime-Ästhetik + gelungene PC-Umsetzung + rockiger Soundtrack + unglaubliches Effektgewitter

SPIELDESIGN ★★★★★

+ präzise, zuverlässige Steuerung + dynamisches Kampfsystem + Offensive und Defensive gleich stark + strategisches Element durch Tag-Team + tolles vertikales Gameplay

BALANCE ★★★★☆

+ trotz hoher Spieltiefe einsteigerfreundlich + gutes Balancing zwischen den Figuren + verständliches Tutorial + gute Lesbarkeit trotz irrer Effekte − KI spielt nicht sonderlich lebensecht

ATMOSPHÄRE / STORY ★★★☆☆

+ sehr originalgetreu + nette Seitenhiebe für Dragon-Ball-Kenner + sympathische, voll vertonte Charaktere − fade Hintergrundgeschichte − unspannend inszenierte Zwischensequenzen

UMFANG ★★★★☆

+ 10 Stunden lange Singleplayer-Kampagne + separater, fordernder Arcade-Modus + über 20 Kämpfer + Online-Modus und lokaler Multiplayer − nur 13, immerhin schicke Arenen

FAZIT

Grandiose Anime-Klopperei mit skalierbarem, dynamischem Kampfsystem, das Einsteiger wie Profis gleichermaßen begeistern dürfte.



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.

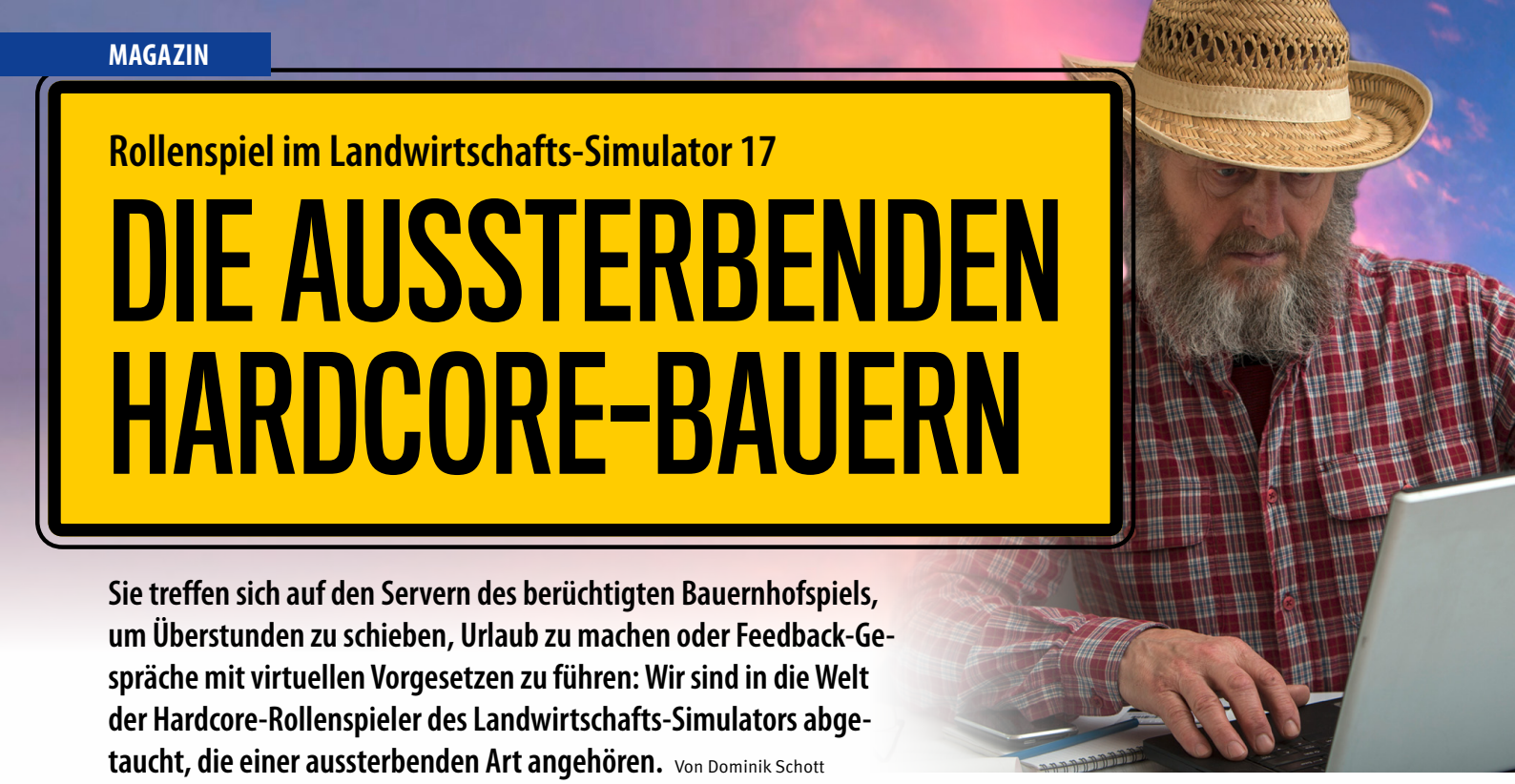
Vorname, Name	○ Ich bezahle bequem per Bankeinzug ○ Ich erwarte eine Rechnung
Straße / Nr.	Geldinstitut
PLZ / Ort	IBAN
Telefon / Handy Geburtstag	BIC
E-Mail	Datum / Unterschrift des neuen Lesers

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

Rollenspiel im Landwirtschafts-Simulator 17

DIE AUSSTERBENDEN HARDCORE-BAUERN



Sie treffen sich auf den Servern des berüchtigten Bauernhofspiels, um Überstunden zu schieben, Urlaub zu machen oder Feedback-Gespräche mit virtuellen Vorgesetzen zu führen: Wir sind in die Welt der Hardcore-Rollenspieler des Landwirtschafts-Simulators abgetaucht, die einer aussterbenden Art angehören. Von Dominik Schott

Tylor liebt die Geräusche gluckernder Dieselmotoren und röhrender Traktoren, und er liebt die glücklichen Rufe seiner Erntehelfer, sobald sie ihr Gehalt in den Händen halten: Stundenlang haben sie ohne Murren Felder bestellt, Tiere gefüttert und Fahrzeuge repariert – ihren Lohn haben sie sich redlich verdient. Nach der Auszahlung verabschieden sich die Helfer voneinander, gehen zurück zu ihren Freunden und Familien. Tylor ist jetzt einen Moment ganz alleine und genießt noch kurz die Stille auf seiner Farm, bevor auch er sich ausloggt und wieder in sein Leben irgendwo im amerikanischen Bundesstaat Utah zurückkehrt. Laut Steam hat er an diesem Abend die eintausendfünfhundertste Spielstunde im Landwirtschafts-Simulator 17 geknackt. Es war eine goldene Zeit. Inzwischen sind die Dieselmotoren und Traktoren auf seiner Farm verstummt, die Helfer verschwunden. Tylor, der sich auf seinem virtuellen Bauernhof Vox_Noctis nennt, gibt die Schuld daran den Entwicklern.

Ein selbstgemachtes Hardcore-Rollenspiel

Vox_Noctis gehört zu einer Gruppe von Spielern, die den bekannten Bauernhofsimulator als knallhartes Rollenspiel verstehen: Er und seine Freunde treffen sich täglich auf ihrem virtuellen Bauernhof und verrichten gemeinsam die Hof- und Erntearbeit, die für Außenstehende nur schwerlich nach Spaß aussieht. Auf ihrem Server gibt es feste Arbeitszeiten, berufliche Aufstiegsmöglichkeiten und Urlaubstage. Hierzulande gilt der Landwirtschafts-Simulator eigentlich als das ultimative Sinnbild für »Nischenspiel« und »Muss man mögen«. Wie auch unser Test (GS 12/2016: 65 Punkte) aufgezeigt hat, ignorieren die Farmspiele seit Jahren geflissentlich moderne Grafik-Engines oder einsteigerfreundliche Tutorial-Missionen. Stattdessen drehen sich die Neuerungen um frische Traktorenmodelle, mehr Nutztiere oder lang gewünschte Saatpflanzen – eine Innovationsliste, die Nichtbauern eher abschreckt als neugierig macht. Vox_Noctis sieht das natürlich anders: »Dieser Eindruck täuscht, wirklich! Ich spiele Videospiele, seit ich ein Kind bin, und kenne einfach kein besseres Spiel als den Landwirtschafts-Simulator«, versichert uns der 28-jährige, der sich mit uns über seine besondere Art des Farm-Rollenspiels unterhalten hat.

In seinem echten Leben hat Tylor keine Berührungspunkte mit dem Bauernleben: In einer Kleinstadt irgendwo im amerikanischen Bundesstaat Utah arbeitet er als IT-Experte für einen großen US-Konzern – ein gut bezahlter, aber monotoner Job. Nach Feierabend nutzt er deswegen seine Zeit, um in Videospielen ein wenig Abwechslung zu erleben: »Ich habe schon immer viele MMOs gespielt, vor allem Guild Wars 2, Eve Online oder auch The Elder Scrolls Online. Aber dann habe ich in irgendeinem Sale den Landwirtschaft-Simulator 17 entdeckt – und mich Hals über Kopf verliebt.«

Die Bauern-Rollenspieler

Mit der klassischen Offline-Kampagne, die den Spieler in Form von vorgeschriebenen Zielen und Herausforderungen mit dem Bauernleben konfrontiert, konnte Tylor wenig anfangen. Ihn lockten die Möglichkeiten des Multiplayers: »Ich glaube, am meisten fasziniert mich an diesem Spiel, dass online nichts geskripted ist. Alles ist möglich und niemand hält meine Hand.« Er und seine Mitspieler nennen den Landwirtschafts-Simulator während ihrer ersten Stunden noch



Im vollgepackten Arbeitsalltag zeigt sich, wie gut die Spieler untereinander eingespielt sind. Effizienz ist die halbe Ernte.



Sobald die Arbeit auf den Feldern erledigt ist, bleibt noch ein wenig Zeit für ein kleines Wettrennen zwischen den Feldarbeitern.





Drei Mitspieler von Nox_Voctis posieren vor ihren kreativ geparkten Gefährten für die Kamera.

»Entspannungsspiel mit offenem Ende«. Doch bald wird aus dem gemütlichen, aber ziellosen Traktorfahren und Felderbestellen weitaus mehr: Tylor entdeckt nach und nach seinen Ehrgeiz, einen durchoptimierten Bauernhof auf die Beine zu stellen, inklusive hierarchischer Strukturen unter den Mitarbeitern, fester virtueller Gehälter und organisierter Arbeitsteilung. Der neugierige Tylor wird zum expertigen Nox_Voctis, er will den Landwirtschafts-Simulator 17 zu seinem persönlichen Hardcore-Rollenspiel machen – und mit dieser Idee ist er in der Community nicht alleine, das Spiel bewegt alleine auf Steam täglich zwischen 6.000 und 10.000 Spieler auf die Server.

»Nach über 1.500 Spielstunden kann ich recht sicher einschätzen, dass ein Großteil der aktiven Server eine ganz ähnliche Idee verfolgen wie wir«, fasst der 28-Jährige seine Erfahrungen zusammen. Das bestätigt auch den Eindruck, den wir nach unserer eigenen Recherche auf den Servern des Spiels gewonnen haben. Allerdings gebe es ein wichtiges Schlagwort, das die verschiedenen Farm-Rollenspiel-Communitys erheblich voneinander unterscheidet: Realismus. Wie Tylor uns nämlich erklärt, gibt es in der Rollenspielwelt des Landwirtschafts-Simulator ganz unterschiedliche Vorstellungen davon, wie ernst die selbst auferlegten Regeln genommen werden sollten. Manche Server kommen fast ganz ohne Vorschriften aus und begreifen ihre Bauernhöfe als anarchische Spielwiesen: Jeder darf dort tun und lassen, was er will, solange am Ende des Tages zumindest ein bisschen Geld verdient wurde. Andere Server hingegen drehen die Realismus-Schraube bis zum Anschlag: »Da darfst du nur mit bestimmten Fahrzeugen auf bestimmten Straßen fahren, musst Geschwindigkeitsbegrenzungen einhalten und führst sogar Feedback-Gespräche mit deinen virtuellen Chefs«, verrät uns Tylor. Er und sein Server befinden sich irgendwo in der Mitte dieser beiden Extreme: »Wir haben feste Regeln und auch geregelte Arbeitszeiten, aber gemeinsam Spaß zu haben ist und bleibt oberste Priorität!«

Es gibt immer was zu tun

Eine wichtige Rolle in der Rollenspiel-Community des Landwirtschafts-Simulator 17 spielen dabei Mods, also von Usern erstellte Inhalte, die die Grundversion des Spiels unterschiedlich stark verändern. Tylor beispielsweise hat für seine virtuelle Farm eine vorgefertigte, offizielle Karte genutzt, diese aber um neue Landschaften, Geländearten und Gebäude erweitert. Und auch an anderen Stellen hat er an den Spieldateien gewerkelt: Seine Fahrzeuge dürfen nur realistische Erntemengen transportieren, Reifen bekommen einen Platten, Pflanzen können auf unterschiedliche Arten verderben – Kleinigkeiten, die das virtuelle Leben auf dem Bauernhof interessanter, nicht aber unbedingt leichter machen sollen. »Der Trick ist es, ein Gefühl der Überforderung aufzubauen und aufrecht zu halten. Je mehr es zu tun gibt, desto mehr Spaß macht das gemeinsame Bauernhofleben«, umschreibt Tylor seine fordernde Modding-Philosophie, die vom Originalspiel in der Grundversion allerdings kaum unterstützt wird.

»In der unveränderten Originalfassung des Landwirtschafts-Simulator 17 gibt es zum Beispiel nur einen Verwendungszweck deiner Ernte: Der Verkauf auf dem Markt zu einem guten Preis. Spieler wie ich haben dieses einfache System schnell optimiert und dann spielt sich alles von alleine«, kritisiert Tylor. Wie viel Potenzial das Entwicklerteam von Giants Software an dieser Stelle verschenkt hat, illustriert er mit einem einfachen Beispiel. »Stell dir vor, du willst ein Glas Honig machen. Dafür musst du Lavendelpflanzen anbauen und die zu deiner ›Bienenfabrik‹ bringen. Aber diese Fabrik musst du auch erst einmal bauen, also brauchst du Zement, Bretter und Gips. Aber Zement benötigt Stein und Stein kommt aus dem Steinbruch. Die Bretter sind aus Holz und das muss erst einmal geschlagen werden.« Und so summieren sich die notwendigen Arbeitsschritte immer weiter, bis man nach Dutzenden Spielstunden endlich ein Glas Honig in der Hand hält. Und es sei ein wahrlich magischer Moment, wenn man die



Ein Spieler hat seinen Bagger im Teich versenkt. Einer der Arbeitskollegen ist schon zur Stelle und zieht das Fahrzeug aus dem Wasser.



Trotz der angestaubten Grafik-Engine können die Spieler dank einiger Mods ein wunderschönes Stillleben auf den Bildschirm zaubern.

In Utah gibt es rund 18.000 Bauernhöfe (Deutschland: 275.000) und 4,5 Millionen Hektar Farmland (18,4 Millionen).





Für den Landwirtschafts-Simulator gibt es zahlreiche Mods: »Seasons« (links) führt Jahreszeiten und damit Wachstums- und Ernteperioden ein, außerdem gibt es Mods für realistischer verschmutzende Reifen (Mitte) und besonders schöne und große Bauernhöfe wie »Pine Cove« (rechts).

Früchte der stundenlangen Arbeit im wahrsten Sinne des Wortes endlich ernten kann.

Kündigungswelle im virtuellen Farm-Land

Aber auch Giants Software hat den Wert dieser Erweiterungen aus der Community erkannt. Auf der offiziellen Seite des Spiels entdecken wir ein großes Mod-Portal, das von den Entwicklern selbst eingerichtet und gepflegt wird. Hier können Fans im Angebot stöbern und besonders gute Erweiterungen weiterempfehlen. Unter den Inhalten finden wir dabei auch immer wieder Mods, die sogar von den Entwicklern selbst programmiert und Seite an Seite mit den Fan-Kreationen kostenlos angeboten werden. Neben dieser Plattform existieren noch Dutzende weitere Modding-Seiten, die Hunderte mehr oder weniger ausgefeilte Erweiterungen anbieten: Von neuen Reifenbelägen über alternative Traktoraufhängungen bis hin zum mobilen Flutlicht für die nächtliche Feldarbeit bleiben hier kaum Wünsche offen.

In den Augen von Tylor und seinen Mitspielern ist die Mod-Unterstützung des Entwicklers allerdings zu wenig und kommt auch zu spät. Er musste seine einst florierende virtuelle Farm nämlich vor wenigen Wochen schließen. Immer mehr Helfer tauchten nicht mehr zu Arbeit auf, weil sie trotz der Erweiterungen die Lust am Spiel verloren. Irgendwann hatte der Bauernhof-Chef dann die Nase voll davon, ständig neue Auszubildende in die Arbeit einzuführen, und kehrte dem Server den Rücken. Die Schuld daran gibt Tylor den Entwicklern. »Wir können vieles, aber nicht alles mit Mods besser machen. Manche Probleme des Spiels sind tief in den Dateien verankert, da sind wir Hobby-Entwickler leider machtlos«, erklärt der 28-Jährige.

Ein Hauptgrund, warum so viele Spieler den Hut nehmen, sei das Geldsystem des Landwirtschafts-Simulators. So hat Giants Software zwei Möglichkeiten ins Spiel eingebaut, wie erwirtschaftetes Geld im Multiplayer-Modus verteilt wird: »Entweder bekommen die Admins jeden einzelnen Cent und müssen alle Investitionen in neue Geräte, Fahrzeuge oder Tiere selbst tätigen. Damit werden die normalen Mitarbeiter aber ihrer Belohnung beraubt.« Die zweite Möglichkeit ist eine Art geteiltes Konto: Jede Einnahme auf dem Server wird immer sofort zwischen allen aktiven Spielern aufgeteilt – egal, ob die an der jeweiligen Produktion direkt beteiligt waren oder nicht. Das ist nicht nur ungerecht, sondern sorgte auch für ein skurriles Verhalten der Farmer, wie Tylor selbst beobachtet hat: »Spieler begannen, mit dem Verkauf ihrer Ernte zu warten, bis niemand mehr auf dem Server war, um das Geld für sich zu behalten. Es hat sie gefreut, wenn sie endlich alleine waren – was die eigentliche Idee des Multiplayers untergraben hat, gemeinsam Zeit zu verbringen und Spaß zu haben.« Um diesem Problem noch eine schimmernde Krone aufzusetzen, hat sich Giant Software schließlich dazu entschieden, dass das Geld auf den Spielerkonten gelöscht wird, sobald sich die Besitzer ausloggen. Ersparnisse anzusammeln, um irgendwann in richtig teure Maschinen zu investieren, wird damit unmöglich.



Die Übersichtskarte zeigt jedem Farmer auf dem Server genau an, welche Felder gerade bestellt werden oder wo die zuvor ausgebrachte Saat noch reifen muss.

Die ungewisse Zukunft des Rollenspiels

Wir fragen, ob Tylor und seine Mitspieler jemals auf die Idee gekommen sind, die Entwickler zu kontaktieren und auf die Probleme aufmerksam zu machen. Als Antwort ernten wir zuerst ratloses, langes Schweigen. Dann seufzt Tylor: »Nein, wir haben nie versucht, mit Giants Software zu kommunizieren. Ich meine, wir hatten richtig lange viel Spaß mit dem Spiel. Ich habe DLCs und Erweiterungen für mich und meine Freunde gekauft, außerdem ein Lenkrad und einen Joystick.« Trotz ihrer Investitionen glauben Tylor und seine Mitspieler aber nicht, dass die Rollenspiel-Community den Entwicklern wichtig genug ist, damit sie dem Multiplayer die Überarbeitung verpassen, die er nötig hätte. GameStar hat die Geschichte von Tylor daher an Giants Software weitergeleitet.

»Wir beobachten das Feedback der Spieler, und auch hier bei uns spielen viele den Landwirtschafts-Simulator im Multiplayer. Mit dem Landwirtschafts-Simulator 17 wurde das Synchronisieren beim Beitreten eines neuen Spielers auf dem Server enorm beschleunigt, aber ja, uns ist auch bewusst, dass noch weitere Optimierungen möglich sind. Wir werden daher auch in Zukunft immer wieder neue Verbesserungen und Funktionen bereitstellen, um das Multiplayer-Erlebnis weiterhin zu optimieren.« Damit seien, so die Entwickler, explizit sowohl Patches wie auch Fortsetzungen gemeint.

Nun liegt also in den Händen der Entwickler, ob die faszinierende Hardcore-Rollenspielszene des Simulators eine Zukunft hat, oder sich das Schicksal von Tylors Farm auf anderen Servern wiederholt. Bis dahin wird Tylor, wird Vox_Noctis immer mal wieder alleine, wenn ihn die Nostalgie packt, zu seinem verwaisten Bauernhof zurückkehren. Wie er uns am Ende unseres Interviews gesteht, spaziert er dort gerne zwischen den Traktoren umher, horcht in die Stille des Servers hinein – und wünscht sich, nur ein einziges Mal noch dem Lachen seiner Mitspieler auf den Feldern lauschen zu dürfen. ★

GameStar digital

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



EINE APP FÜR ALLES

GameStar und Sonderhefte komfortabel in einer App kaufen und lesen

HEFTVIDEOS

Alle GameStar-Videos der jeweiligen Ausgabe als Stream dabei

ARCHIV

Zugriff auf komplettes GameStar-Heftarchiv während Abolaufzeit*

JETZT DOWNLOADEN

www.gamestar.de/epaper

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

25 Jahre Dune 2

AUF SAND GEBAUT

Das Rollenspiel Eye of the Beholder weckt bei Westwood die Lust, Strategiekämpfen die Rundengemütlichkeit auszutreiben. Experimentelles Design und eine angestaubte Lizenz führen 1992 zur Geburt eines neuen Genres: Sowohl Command & Conquer als auch Warcraft folgten den Erntefahrzeugspuren des Pioniers Dune 2. Von Heinrich Lenhardt

Der wertvollste Schatz des Wüstenplaneten Arrakis ist nicht etwa das rötliche Pulver Spice (»Gewürz«), eine bewusstseinserweiternde Droge, die den Alterungsprozess verlangsamt und überlichtschnelle Raumfahrt ermöglicht. Es gibt noch einen weiteren suchterregenden Exportartikel, der erst 1992 entdeckt wird und sich rasch auf dem Planeten Erde ausbreitet. Arrakis ist nämlich nicht nur die Heimat von Spice, Sandwürmern und Fremen, die sich Schriftsteller Frank Herbert für seinen Science-Fiction-Romanklassiker Dune ausgedacht hat. In seinem Sand steht auch die Wiege eines PC-Genres: Dune 2 definiert die spielerische Formel, auf der Erfolgsserien wie Command & Conquer, Warcraft oder Age of Empires basieren: Ressourcen raffen, Basis bauen, Einheiten produzieren und über die Karte dirigieren, um so den Kriegsnebel zu lüften, der zunächst das Terrain verdeckt. Es sind Elemente, die man aus anderen Strategiespielen kennt, doch hier sind sie nicht nur auf faszinierende Weise miteinander verzahnt, sondern auch vom Joch des Rundentakts befreit. Diese neue Art der »Echtzeit«-Strategie wirkt aufregend und elektrisierend, konsequente Mausbedienung macht komplexe Abläufe leicht beherrschbar. Dune 2 ist eine unverhoffte Innovation, die ausgerechnet auf Basis einer Filmlizenz gedeiht und bei einem Studio entsteht, das wenig mit Strategiespielen zu tun hatte.

Winterspiele in der Wüste

Louis Castle und Brett Sperry lernen sich durch Century 23 kennen, so ziemlich dem einzigen Laden in Las Vegas, der in den frühen Achtzigern Software für den Apple II verkauft. Die beiden Freunde arbeiten bei der Apple-Umsetzung von Epyx' Impossible Mission 2 erstmals zusammen, im März 1985 gründen sie in einer Garage ihr gemeinsames Programmierstudio. Zunächst kombinieren die Jungunternehmer ihre Vornamen zum einzigartigen Firmennamen Brelous Software, entscheiden sich nach zehn Wochen aber gnädigerweise für eine Umtaufe in Westwood Associates – das klingt seriöser, nach Anwaltskanzlei. Dritter im Bunde ist der angestellte Programmierer Barry Green. Epyx versorgt die Newcomer mit Aufträgen für Konvertierungen, zu den ersten Westwood-Projekten gehören Amiga-Versionen des Rollenspiel-Oldies Temple of Apshai Trilogy und des C64-Sporthits Winter Games. Bald arbeitet Westwood auch mit dem etablierten Studio SSI zusammen, macht 16-Bit-Umsetzungen des Strategiespiels Roadwar 2000 oder liefert Programmroutinen für das D&D-Rollenspiel Pool of Radiance. Mit selbst ausgedachten Projekten geht es erst 1988 los, auf das Science-Fiction-Rollenspiel Mars Saga folgt die D&D-Minigame-Sammlung Hillsfar. Bei Westwood spielt und entwickelt man alle möglichen Genres. Und stellt bald fest, wie stark sich eine etablierte Kategorie ändern kann, wenn man das Spielgeschehen in Echtzeit ablaufen lässt.

Neue Dungeon-Dynamik

Mit seiner Mausbedienung, der 3D-Perspektive und insbesondere dem Spielablauf in Echtzeit sorgt Dungeon Master für eine Revolution. Das im Dezember 1987 für den Atari ST veröffentlichte Rollenspiel wendet sich vom genre-üblichen Rundenablauf ab. Monster laufen eigenständig herum und warten im Kampf nicht auf den Spieler. Es ist ein ganz neues prickelndes Gefühl, das Dungeon lebt. Auch bei Westwood ist man beeindruckt: »Wir sahen, wie erfolgreich Rollenspiele sein können, wenn sie nicht in Runden, sondern in Echtzeit ablaufen«, erinnert sich Louis Castle. »Wir nahmen dann das komplizierte System von Dungeons & Dragons und setzten es für Eye of the Beholder in Echtzeit um, was recht kniffflig war.« Anfang 1991 erscheint dieses von Dungeon Master inspirierte Rollenspiel bei SSI, es ist Westwoods erster großer Hit, Auftakt einer ganzen Trilogie – und so etwas wie der erste Funke für Dune 2: »Eye of the Beholder ließ uns glauben, dass es vielleicht einen Markt für Strategiespiele geben könnte, bei denen du nicht in den üblichen Runden ziehst. Vielmehr musst du alles in Echtzeit machen und ständig darauf achten, was du baust und wie du Ressourcen verteilst.«

Brett Sperry wird nicht zuletzt durch eine Diskussion mit SSI-Manager Chuck Kroegel vom Ehrgeiz gepackt. Kroegel beklagt die nachlassende Beliebtheit von SSIs Rundenstrategietiteln, weil die Spieler zu aufregenderen Spielegattungen abwandern. »Mein Gefühl war, dass das Genre noch viel Poten-



Die fliegenden Ornithopter sind nervig, vertragen aber zum Glück nur wenige Raketentreffer.

Der Palast jedes Volkes stellt in regelmäßigen Abständen eine Spezialwaffe bereit: Die Ordos sprengen Feinde mit einem Saboteur (schwach), die Atreides rufen Fremen-Kämpfer (noch schwächer), die Harkonnen verschießen eine Sprengrakete (sehr stark). Letztere feuert ungenau – aber wenn sie verfehlt, kann man ja neu laden.

Jede Fraktion bekommt eine Spezialeinheit. Die Harkonnen haben ihren extradicken Devastator-Panzer, die Ordos einen Gas-Raketenwerfer, der Feindeinheiten auf ihre Seite zieht, und die Atreides einen Schallwellen-Panzer, der Flächenschaden anrichtet.

Achtung, Wurmzeichen! Wer nicht aufpasst, verliert Fahrzeuge an einen hungrigen Sandwurm.

Der Raumhafen ist das mit Abstand nützlichste Gebäude: Hier kann man Einheiten zum Schnäppchenpreis bestellen und das Truppenlimit umgehen: Selbst wenn die Fabriken nichts mehr produzieren dürften, spuckt der Hafen noch Verstärkung aus.

Das Carryall ist eine der nützlichsten Einheiten der Echtzeit-Geschichte. Der Transportflieger trägt nämlich Ernter zu Gewürzfeldern und schwer beschädigte Einheiten in die Werkstatt. Das erspart uns eine Menge Mikromanagement.

Zugegeben: Bei diesem Bild aus der letzten Harkonnen-Mission haben wir geschummelt: Es ist aus mehreren Einzelbildern zusammengesetzt. So viel Action passiert bei Dune 2 selten gleichzeitig – sie wäre wegen der Fummelsteuerung auch unbeherrschbar.

zial besitzt«, erinnert sich Sperry in einem Interview mit dem Magazin Edge. »Insbesondere vom Design-Standpunkt aus hatte man noch nicht einmal an der Oberfläche gekratzt. Ich sah es als persönliche Herausforderung herauszufinden, wie man Echtzeit-Dynamik und tolle Steuerung für ein temporeiches Wargame nutzt.« An einen Wüstenplaneten denkt da noch niemand.

Kleines Team mit großen Plänen

Nach dem Erfolg von Eye of the Beholder macht man sich bei Westwood 1991 konkrete Gedanken darüber, dem Strategiegenre eine ähnliche Echtzeit-Renovierung zu verpassen. Einflüsse gibt es viele: »Wir wollten ein Spiel, das eine Art Mischung aus Populous, Civilization, Herzog Zwei und Wargames sein würde«, erinnert sich Joe Bostic, der zusammen mit Brett Sperry an dem Projekt brütet. Der Programmierer und Designer ist zu dem Zeitpunkt noch recht neu bei Westwood, im Vorjahr hat er am Drachenflugsimulator Dragon Strike und an Eye of the Beholder mitgearbeitet. »Westwood war damals wie eine Familie. Dune 2 – und sogar Command & Conquer – waren kleine Projekte, an denen nur ein paar Leute arbeiteten. Kein Vergleich mit heutigen Spielen«, erinnert sich Bostic. »Es fühlte sich mehr wie die Arbeit in einem Indie-Studio an, wo jede Person mehrere Aufgaben hat. Bei Dune 2 war ich zum Beispiel als Programmierer auch der System- und Balance-Designer des Spiels. Wenn jemand entschied, dass etwas gemacht werden musste, kümmerte er sich auch selber darum.« Es waren eben Gründerjahre.

Inspiration aus Fernost

Louis Castle fallen weitere Inspirationsquellen wie der Apple-II-Oldie Rescue Raiders ein: »Das sieht ähnlich wie das Actionspiel Choplifter aus. Du kämpfst direkt mit deinem Hubschrauber, schickst aber auch Jeeps, Infanterie und Panzer in einer bestimmten Reihenfolge los.« Es ist simple Strategie nach dem Prinzip »Papier, Stein, Schere«, bei dem es darum geht, gegnerische Truppen mit den richtigen Einheiten zu kontern. So kommt es zu Überlegungen, dieses Spielgefühl mit dem Einheitenverschieben von Nectaris (Military Madness) zu kreuzen, einem japanischen Rundentaktikspiel von 1989. Im selben Jahr erscheint in Japan auch Herzog Zwei von Technosoft für die Konsole Sega Mega Drive. Diese Mischung aus Action und Strategie läuft in Echtzeit ab und hat auch einen Zwei-Spieler-Modus. Doch über den Einfluss des Herzogs auf die Entwicklung gibt es unterschiedliche Meinungen. »Alles begann mit Herzog Zwei auf dem Sega Mega Drive«, behauptet Stephen Clarke-Willson in einem Interview mit der Website Above-the-garage.com. Clarke-Willson arbeitet 1992 als Manager bei Virgin Games, sein Kollege Graeme Davis (der spätere Gründer von Trilobyte) macht





Dune 2 wird 1993 für den Amiga (unten) umgesetzt und erscheint 1994 auch für die Konsole Sega Mega Drive.

Lenhardts Lieblingsmomente

Im Dezember 1992 gab es für mich ein kurzes Aufatmen (»Uff, die erste PC Player ist erschienen«), rasch gefolgt von milder Panik (»Moment mal, wir müssen ja jetzt jeden Monat eine Ausgabe abliefern!«). Als ich für den Testbericht in Ausgabe 2/1993 ein Spiel mit dem komischen Namen Dune 2 mit nach Hause nahm, wusste ich nicht so recht, was mich erwartet. Eines wurde schnell klar: Es machte verflixt viel Spaß, neue Spice-Felder zu entdecken, die Basis auszubauen und die wachsende Auswahl an Einheiten zu dirigieren. »Der ›Muss ich ausprobieren‹-Effekt ist nicht zu unterschätzen und hielt den Tester vom Dienst des Öfteren bis weit nach Mitternacht in seinen Bann«, steht im Meinungskasten meines Testberichts. Bei aller Begeisterung drückte die Sorge um Abwechslung und Tiefgang die Gesamtwertung auf 79 von 100 Punkten (siehe Bild). Sicher, die Kritikpunkte sind nicht falsch und PC Player wertete damals streng, aber im Nachhinein hätten mir spielerische Frische und Fun-Faktor ein paar Pünktchen mehr wert sein sollen. Wenigstens ahnte ich, dass da noch ein ganz dickes Ding (in Form von Command & Conquer) folgen würde: »Das Programmierteam Westwood muss man sich wirklich merken.«



Mein erster Tank Rush
Man kennt 1992 bereits moderne Strategievertreter mit Echtzeitablauf wie Populous oder SimCity. Doch Wargames, bei denen das direkte Herumkommandieren verschiedener Kampfeinheiten im Mittelpunkt steht, laufen im Rundentakt ab. Das geht ja auch gar nicht anders, von wegen Übersicht und sorgfältiger Planung, oder? Doch dann kommt Dune 2 und ich kann mich nicht mehr einkriegen, wenn meine Panzergruppe die feindliche Basis erreicht und genüsslich deren Gebäude zerlegt. Der Echtzeitablauf sorgt für spannende Hektik und gibt jeder Schlacht Intensität. Der Funke springt auch bei Spielern über, die das Strategiegenre bislang nur als Einschlafhilfe empfunden haben.



Heiß auf Spice
Ach herrje, das Sammeln von Rohstoffen ist so mühsam und langwierig, lasst uns lieber noch mehr Zeit mit Schlachten verbringen! In den Nullerjahren werden Ressourcen immer mehr marginalisert oder gleich gestrichen, um den Geduldsdefiziten des modernen Spielers entgegenzukommen. Doch die Erntefahrzeuge von Dune 2 zeigen, wie wichtig und spannend geruhsames Sammeln sein kann. Die Freude über die Entdeckung eines roten Spice-Felds ist groß, lauert der Gegner schon im Kriegsnebel? Die Ernter sind ebenso langsam wie wehrlos, wir entwickeln Eskortstrategien und zählen die Sekunden, bis eine volle Ladung in der Fabrik eintrifft. Oh, süßes Spice, komm heim und fülle meine leere Kriegskasse!



Spezialitäten des Hauses
Wer sind die Guten, wer sind die Bösen? Ansichtssache, wie uns die Triple-Kampagne von Dune 2 lehrt. Zu Spielbeginn wählen wir, ob wir lieber für Haus Atreides, Harkonnen oder Ordos die Vorherrschaft auf dem Wüstenplaneten erobern. Die Missionsvielfalt hält sich zwar in Grenzen, aber durch verschiedene Zwischensequenzen und Exklusiveinheiten wirken die drei Fraktionen charakteristisch. Mit dem Ordos-Saboteur feindliche Gebäude sprengen ist ja nett und der Sonic-Panzer der Atreides schießt tödliche Schallwellen über den ganzen Bildschirm. Doch dank des Devastators wächst mir Haus Harkonnen ans Herz, der Superpanzer der bösen Buben hat einfach den besten Bumms.



Süchtig nach Stress
Was macht eigentlich gerade mein Ernter? Wo sind die Aufklärer? Sollte ich nicht in der Basis was produzieren? Das sind so die Fragen, die einem durch den Kopf gehen, während man gerade Einheiten durch ein Scharmützel mit einer gegnerischen Patrouille leitet. Dieses latente Gefühl der Überforderung, der »Ich kann nicht überall gleichzeitig sein«-Kick unterscheidet Dune 2 radikal von der Beschaulichkeit der Rundenstrategie. Brett Sperry hat es mal schön beschrieben: »Kämpfe, Erkundung und Produktion in einem ganz bestimmten Rhythmus kombinieren, damit es sich aufregend und fast außer Kontrolle anfühlt. Das hatte wesentlichen Anteil an der suchterregenden Wirkung.«



Fein raus mit der Maus
Die Bedienungsfortschritte bei der Echtzeitstrategie weiß man erst dann so richtig zu schätzen, wenn man wieder mal eine Partie Dune 2 gespielt hat. Da können wir nicht einfach auf einen Zielpunkt klicken, um eine Einheit in Bewegung zu versetzen, sondern müssen vorher jedes Mal den »Move«-Befehl wählen. Angriffsbefehle erweisen sich als ähnlich umständlich. Und erwähnte ich schon, dass man keine Verbände bilden kann, sondern jede Einheit einzeln herumbugsiert? Doch als Dune 2 rauskommt, beschwert sich niemand, die Mausbedienung wird als komfortabel und leicht zugänglich empfunden. Durch Verwendung der Hotkeys M und A hält sich die Klickorgie halbwegs in Grenzen.

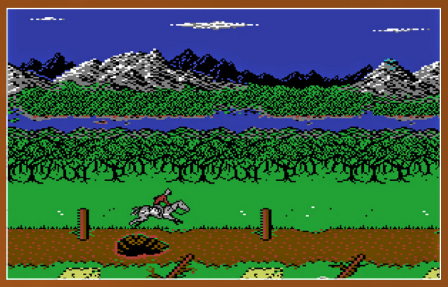


Feldzugplanung für Sandmänner
Die Arrakis-Landkarte zwischen den Missionen gibt schon was her, da fühlt man sich so richtig als strategisch planender Feldherr ... auch wenn die Wahl des nächsten Einsatzgebiets weniger bedeutsam ist, als sie vorgaukelt. Denn eigentlich bestimmen wir nur, welches verfeindete Haus in der nächsten Mission besiegt werden muss. Große spielerische Unterschiede gibt es nicht, und alle Schauplätze sehen ziemlich gleich aus. Sind neun Territorien erobert, läuft jede der drei Kampagnen auf ein Finale heraus, das ich in eher schmerzhafter Erinnerung habe. Denn da nimmt man es mit beiden Feindfraktionen plus den Truppen des Imperators gleichzeitig auf, und das kann ganz schön dauern.

 Louis Castle hat Brett Sperry mal eine signierte Erstausgabe des »Dune«-Romans geschenkt.



Westwood wird 1985 gegründet. In den Anfangsjahren hält man sich mit Konvertierungen wie Winter Games für Amiga über Wasser.



Hillsfar ist eines der ersten bei Westwood ausgedachten Spielkonzepte, SSI veröffentlicht den D&D-Minigame-Mix 1989.

ihn auf diesen Japan-Import aufmerksam. Bei einem Besuch im Westwood-Büro gibt Clarke-Willson den heißen Tipp weiter: »Westwood stimmte zu, ein Ressourcen-Strategiespiel basierend auf Dune zu machen und sich Herzog Zwei für Designideen anzuschauen.« Schöne Geschichte, aber etwas dick aufgetragen, meint dagegen Louis Castle, als wir ihn auf diese Darstellung ansprechen. Denn Westwood arbeitet schon an Prototypen, noch bevor Virgin und die Dune-Lizenz ein Thema sind: »Stephen sagte, wir sollten uns Herzog Zwei mal ansehen. Wir kannten das Spiel, aber es war damals nicht Teil unserer Diskussion über Dune oder Echtzeitstrategie.« Und Joe Bostic formuliert es so: »Herzog Zwei war von all den damaligen Inspirationsspielen der Echtzeitstrategie am nächsten. Es hatte Produktion, von der KI kontrollierte Einheiten, Befehlseingaben, zu zerstörende Ziele, und der Gegner verwendete dieselben Mechaniken wie der Spieler.« Also ja, in der zweiten Hälfte der Entwicklung hat man bei Westwood Herzog Zwei gespielt, aber es ist keineswegs die alleinige Vorlage, auf der das ganze Konzept von Dune 2 basiert. Zudem ist der Einfluss von Joe Bostics Leidenschaft für Wargame-Brettspiele nicht zu unterschätzen: »Ich wollte diese statischen Erlebnisse in etwas Lebendiges verwandeln.«

Warum kämpfen wir eigentlich?

Der Entwicklungsprozess bei Westwoods Strategieexperiment ist organisch. Prototypen werden gebastelt, gespielt, dann redet man darüber, was geändert werden soll und wie es weitergeht. Bald bekämpfen sich einige Einheiten in Echtzeit, aber das ist noch etwas wenig: »Die Kämpfe machten Spaß, aber es fehlte an einem System, um ihnen Bedeutung zu geben – etwas, hinter dem die Spieler her sind, das aber nur begrenzt vorhanden ist, wodurch es einen triftigen Konfliktgrund gibt«, meint Joe Bostic. »Das Konzept, dass man Spice erntet und dafür Credits bekommt, wurde erst nach dem Kampfsystem entwickelt«.

Dass der Abbau von Ressourcen ein wichtiger Pfeiler klassischer PC-Echtzeitstrategie wird, ist auch der Lizenz zu verdanken, die Westwood bald in den Schoß fällt: Bei der Verfilmung der SciFi-Romanserie Dune geht es um den strategisch wichtigen Wüstenplaneten Arrakis, nur hier kann die wertvolle Droge Spice abgebaut werden. Im Spiel finanzieren wir den Ausbau unserer Armee durch den Spice-Verkauf. Das passt zur Vorlage und sorgt für dieses einnehmende spielerische Gemisch aus Wirtschaft, Ausbau und Kämpfen, mit denen das neue Genre in den 90er-Jahren PC-Bildschirme erobert. Dabei hat die Lizenz den einen oder anderen Haken.

Lizenz zum SciFi-Filmflop

Westwood arbeitet 1991 auch an seinem ersten Grafik-Adventure Legend of Kyrandia, das mit schönen Bildern und einfacher Steuerung beeindruckt. Auf der Suche nach möglichen Publishern kommt man mit Virgin Interactive ins Gespräch. Dort ist man nicht nur an Kyrandia interessiert, sondern sucht auch ein Studio für eine frisch erworbene Lizenz: Virgin hat die Rechte, das Spiel zu David Lynchs SciFi-Film Dune zu machen. Diese lose Adaption des Romanklassikers »Der Wüstenplanet« von Frank Herbert kam bereits 1984 in die Kinos und wurde nicht gerade euphorisch gefeiert. Am ehesten blieb das Epos wegen der unbeholfenen schauspielerischen Leistung von Musiker Sting in Erinnerung. Und es handelt sich wohlgemerkt nur um die Filmlizenz, was sonst so in Herberts Büchern passiert, darf nicht herangezogen werden.

Dennoch zeigt Westwood Interesse, schließlich ist Mitgründer Brett Sperry ein großer Dune-Fan, das Szenario würde gut zum begonnenen Strategieexperiment passen. Nur muss der Publisher noch für das ach so nischige Genre begeistert werden: »Virgin hatte zunächst etwas gegen Strategiespiele im Allgemeinen und fragte uns, warum wir das unbedingt machen wollten«, meint Louis Castle. »Wir antworteten: Weil wir das Gefühl haben, dass es das Richtige für diese Lizenz ist. Was bringt schon ein Spiel zum Film, das einfach nur der Handlung folgt? Außerdem haben wir eine tolle Idee für ein Strategiespiel, das prima für die Schlacht um Arrakis geeignet ist.« Also alles gut, Westwoods Dune-Spiel ist beschlossene Sache. Doch nach einigen Monaten stört ein Software-Zombie die Harmonie.

Die Franzosen sind nicht zu stoppen

Dass es sich bei Westwoods Strategietitel um den zweiten Anlauf handelt, ein Spiel zum Dune-Film herauszubringen, hat der Virgin-Präsident Martin Alper den Entwicklern ganz offen gesagt. Zunächst wurde das französische Studio Cryo mit einem Wüstenplanetenspiel beauftragt. Doch erste Milestone-Versionen wirkten auf das Virgin-Management recht dürftig, »wir entschieden uns alle, das Projekt einzustellen«, formuliert es Stephen Clarke-Willson. Dummerweise spricht sich das nicht bis zu Cryo durch: Das Studio werkelt unverdrossen weiter vor sich hin. Dass da in der Kommunikation etwas schiefgelaufen ist, merkt Virgin erst einige Monate später, als ein neuer Milestone eintrifft, eine schon fast fertige Version, die gar nicht mehr so übel wirkt. Es wäre doch schade, auf diesen schnellen Umsatz zu verzichten! Dummerweise hat man in der Zwischenzeit Westwood den Zu-



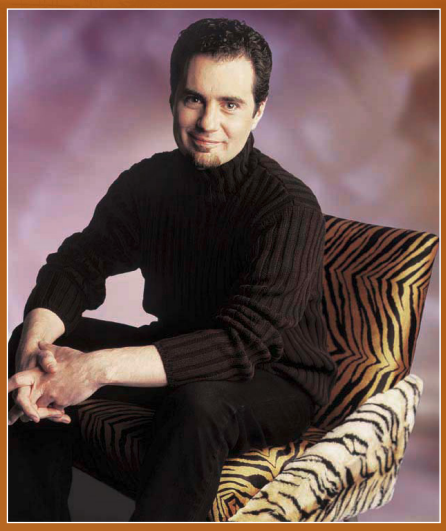


Eigentlich will Virgin Interactive nur ein Spiel zum David-Lynch-Film Dune veröffentlichen, doch das französische Team Cryo entwickelt sein eingestelltes Projekt fröhlich weiter. Als der Adventure-Strategiemix fast fertig ist, veröffentlicht Virgin ihn dann doch, und zwar unter dem Titel Dune. Das einige Monate später erscheinende Westwood-Spiel trägt deshalb den Namen Dune 2.

Im 1963er-Hit »Sugar and Spice« von den Searchers geht es um süße Mädchen, aber nicht um Sandwürmer.

Dieses Foto des gruppenkuschelnden Dune-2-Teams erscheint 1992 in einem Westwood-Newsletter. Obere Reihe: Lisa Ballan (Autorin), Scott Bowen (Programmierer). Mittlere Reihe: Judith Peterson (Grafikerin), Joe Bostic (Leitender Programmierer/Designer), Donna Bundy (Produktion), Aaron Powell (Missionsdesign). Untere Reihe: Ren Olsen (Grafiker), Dwight Okahara (Sound).





Westwood-Mitgründer Brett Sperry ist Produzent von Dune 2. In der Startphase des Projekts heckt er mit Joe Bostic das Konzept eines in Echtzeit ablaufenden Strategiespiels aus.

schlag für das Dune-Spiel gegeben. Virgins Lösung des Dilemmas sorgt bei den Strategen in Las Vegas für Fassungslosigkeit.

Dune 2? – »Wir waren entsetzt«

»Wir waren noch einige Monate von der Veröffentlichung entfernt und es war nicht absehbar, was für ein Hit das Spiel werden würde. Virgin hat es damals auch nicht als großen Titel gesehen«, erinnert sich Louis Castle. »Da meldete sich plötzlich Martin Alper: Es stellte sich heraus, dass dieses angeblich eingestellte andere Dune-Spiel doch nicht eingestellt war. Niemand hatte dran gedacht, Martin zu sagen, dass dessen Team weiter daran arbeitete. So kam es zu dieser peinlichen Situation, als Virgin meinte: Also, das andere Spiel sieht ganz gut aus, wir bringen es in den Handel … und eures nennen wir einfach Dune 2. Wir waren entsetzt. Unsere Reaktion war: Was?! Das ist lächerlich, es ist doch eine völlig andere Art Spiel. Aber letztendlich waren wir nur der Entwickler und hatten keine andere Wahl.«

Das Cryo-Dune entpuppt sich als eine Mischung aus Adventure light mit homöopathischen Strategie- und Rollenspiel-Elementen. Hübsch anzusehen, nette Musik, aber spielerisch eher flach und eintönig. Den Eindruck zu erwecken, dass Westwoods Dune eine Art Nachfolger sein könnte, ist ungeschickt, um es vornehm auszudrücken. Für zusätzliche Nervosität sorgt der Umstand, dass man zunächst nicht mal weiß, wie sich das Cryo-Dune spielt. Erst kurz vor dessen Veröffentlichung bekommt Westwood eine Version, wie sich Joe Bostic erinnert: »Das Letzte, was wir wollten, war eine Überschneidung mit deren Spielerlebnis. Als das Cryo-Spiel rauskam, waren wir angenehm überrascht. Es hatte auch Kämpfe, aber die waren abstrahiert und dienten nur dazu, das von der Story angetriebene Spiel zu unterstützen. Als wir es endlich ausprobieren konnten, waren wir recht beeindruckt, insbesondere vom Intro-Video. Aber die Spiele waren sehr unterschiedlich und Cryos Titel hatte keine Auswirkungen auf die Entwicklung von Dune 2.« Eine Lektion haben die Westwood-Gründer Castle und Sperry aus dem Drama zudem gelernt: Als sie 1992 den Verkauf ihres Studios an Virgin verhandeln, lassen sie sich ein zukünftiges Vetorecht für Spielenamen und Packungsartworks hineinschreiben.

Spice regt an

Wenn Lizenzen ins Spiel kommen, macht man sich Sorgen um die kreative Freiheit der Entwickler. Doch Dune 2 profitiert von der Vorlage, die Eigenheiten des Wüstenplaneten führen zur Ausarbeitung wichtiger Spielmechaniken; »Die Tatsache, dass Dune Spice und Sandwürmer hat, stellte sich als sehr glücklicher Zufall heraus, denn das war genau das, was das Spiel brauchte«, meint Joe Bosti. »Ein weiterer Vorteil waren die riesigen Sandflächen, auf denen keine Gebäude errichtet werden konnte. Dadurch wurde das Management des Basis-Layouts zu einem weiteren interessanten Element.« Das Westwood-Team lässt sich vom Szenario bei den Spielmechaniken inspirieren, geht der Filmhandlung aber aus dem Weg: »Die Dune-Lizenz kam dazu, als wir uns schon auf den Spielstil festgelegt hatten«, erklärt Bostic. »Traditionelle militärische Konflikte spielen im Dune-Universum keine große Rolle, aber es hat einige klar definierte Fraktionen. Um nicht den Ereignissen in den Romanen in die Quere zu kommen, verlegten wir Dune 2 in die ferne Vergangenheit. So konnten wir die Fraktionen und den Wüstenplaneten verwenden, aber sonst nichts aus der Vorlage. Das bedeutete, dass wir auf Schilde, potenziell übermächtige Atomwaffen und Infanterie-Lastigkeit verzichten konnten.«

Gut so, im »modernen« Dune-Universum führen anderweitig undurchdringliche Körperschilde nämlich dazu, dass Gefechte nur noch Mann gegen Mann mit Schwertern (!) ausgetragen werden. Oder mit Laserwaffen, die bei Schildkontakt verheerende Atomexplosionen auslösen. Beides nicht gerade ideal für ein Strategiespiel. Panzer? Raketenwerfer? Veralteter Mumpitz! Mit der Flucht in die Vergangenheit einer großen SciFi-Lizenz, um mehr spielerische Freiheiten zu haben, dient Westwood fast schon als Vorbild. Diesen Kniff verwendet zwei Jahrzehnte später



Einige Geschütztürme sichern den Harkonnen-Stützpunkt ab. Bei der Basisplanung müssen wir begrenzte Bauflächen bedenken.



Die gleichzeitig manövrierenden Einheiten verleihen den Dune-2-Schlachten ein aufregendes Actiongefühl.

auch Bioware, um sich mit Knights of the Old Republic von der Star-Wars-Filmhandlung abzusetzen.

Hintertürchen für die Ordos

Westwood darf sich nur auf den Lynch-Film beziehen und schafft es trotzdem, eine dritte Fraktion zu erfinden, die eine eigene Missionskampagne hat. Zu den bekannten Häusern Atreides und Harkonnen gesellen sich die Ordos, wo kommen die denn her? Louis Castle hat die Antwort: »Die Anweisung von unserem Lizenzgeber lautete: Ihr könnt alles verwenden, was im Film ist oder im Film erwähnt wird. Aber wenn etwas nur in den Büchern, aber nicht um Film stattfindet, durften wir es nicht einbauen. Und das reizten wir soweit wie möglich aus. Das Haus Ordos wird mal kurz im Film erwähnt – auf dieser Basis haben wir die ganze Fraktion ins Spiel gebracht.« Es gibt deswegen kein Theater mit dem Lizenzgeber, der Filmproduktionsfirma von Dino de Laurentiis. Die muss zwar alles absegnen, ist aber recht lässig. Louis Castle ahnt auch, warum: »Jeder außer uns dachte, dass das ein Wegwerf-Spiel wird, eines von Hunderten Spielen, die jedes Jahr rauskommen, und an die sich dann niemand mehr erinnert.« Joe Bostic beschreibt es ähnlich: »Wir genossen kreative Freiheit. Nachdem die Lizenz vergeben war, hatte Dino de Laurentiis anscheinend keinerlei Interesse an dem Computerspiel.«

Dass gleich drei Parteien mit eigenen, wenn auch ähnlichen Storykampagnen zur Wahl stehen, ist ein weiterer ungewöhnlicher Ansatz von Dune 2. Später adaptierten andere Genrevertreter wie Starcraft dieses Prinzip. Auch Westwoods Command & Conquer sollte eigentlich drei statt zwei Parteien enthalten, doch die außerirdischen Scrin werden erst im Nachfolger Tiberian Sun angedeutet. Obwohl Dune 2 keine Multiplayer-Funktion besitzt, legen die Entwickler Wert auf die Spielbalance. Bei zwei Fraktionen besteht eher die Gefahr, dass eine als besser empfunden und deshalb ausschließlich gespielt wird. Doch mit dem Trio Atreides, Harkonnen und Ordos, die jeweils ein paar Exklusiv-Einheiten besitzen, lässt sich das Papier-Stein-Schere-Prinzip anwenden: »Wenn du drei Seiten mit unterschiedlichen Spielstilen hast, sind die Kombinationsmöglichkeiten viel größer«, meint Louis Castle, »So besteht nicht die Gefahr, dass eine Seite dominiert. Uns ging es darum, ein ausbalanciertes Spiel zu machen, das dich auf Trab hält.« Wobei Dune 2 alles andere als ausbalan-



Knapp sechs Jahre nach Dune 2 wird das Remake Dune 2000 veröffentlicht. Grafik und Bedienung sind verbessert, aber spielerisch wirkt der Titel 1998 inzwischen schon etwas veraltet.

Sechs Spiele, die Dune 2 beeinflussten

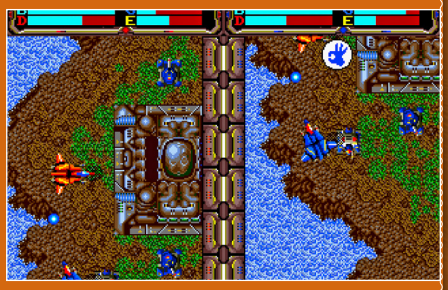
Dune 2 gilt als der Vater der PC-Echtzeitstrategie, das Vorbild für Command & Conquer und Warcraft. Wie kam Westwood auf die ungewöhnliche spielerische Mischung? Diese sechs Computer- und Videospiele sind die wichtigsten Inspirationsquellen.



Eye of the Beholder (1991)
Mit schönen Grüßen von Dungeon Master, denn Westwood hat sich einiges beim FTL-Rollenspiel von 1987 abgeguckt. Eye of the Beholder ist das erste D&D-Computerrollenspiel mit Echtzeitablauf. Sein Erfolg regt Überlegungen an, auch dem Strategiegenre mehr Dynamik zu verpassen.



Populous (1989)
Eroberungsspiel mit indirekter Steuerung, bei dem wir durch göttliche Kräfte die Umwelt ändern und das Verhalten der KI-Spielfiguren beeinflussen. Peter Molyneux' Geniestreich zeigt, welch spannende Strategiespielarten möglich sind, wenn das Geschehen in Echtzeit abläuft.



Herzog Zwei (1989)
Mit einem Kampfjet-Mech über den Bildschirm düsen und dabei Gegner abballern – klingt nach Allerwelts-Shooter, doch Basiseroberung, Einheitenproduktion und Truppentransport sorgen für eine strategische Note. Der Mega-Drive-Titel bietet auch einen Splitscreen-Modus für zwei Spieler.



Nectaris/Military Madness (1989)
Hexfeld-Rundenstrategie mit gut abgestimmten Einheiten ist an sich nichts Neues. Doch das Modul für die japanische Konsole PC-Engine begeistert durch einfache Gamepad-Bedienung und hübsche Präsentation. Nectaris zeigt, dass auch anspruchsvolle Wargames zugänglich sein können.



Rescue Raiders (1984)
Das Actionspiel erscheint nur für den Apple II. Dem PC-Remake Armor Alley von 1991 bescheinigt die Power Play »schweißtreibenden und hochmotivierenden Spielspaß«. Strategisch wird's durch den Kauf von unterschiedlichen Truppentypen, die automatisch Richtung Gegner marschieren.



Civilization (1991)
Was erwartet mich hinter dem Kriegsnebel? Sid Meiers Meisterwerk macht vor, wie viel Spaß die Erkundung einer unbekannten Spielwelt machen kann. Civilization inspiriert auch die Dynamik der Einheitenproduktion bei Dune 2, welches diese Spielkomponente geschickt in Echtzeit umsetzt.

Interview mit Joe Bostic



Joe Bostic arbeitete an den Westwood-Titeln Dragon Strike, Circuit's Edge und Eye of the Beholder mit, bevor er mit Brett Sperry ein Strategiespiel austüftelte, das in Echtzeit abläuft. Das Konzept von Dune 2 führte Command & Conquer erfolgreich fort. Bostic blieb bis 2003 bei Westwood, bevor er sich Petroglyph Games anschloss und weitere Echtzeit-Strategiespiele wie Star Wars: Empire at War und Grey Goo entwickelte.

»Echtzeitstrategie wird nie wieder so beliebt«

GameStar: Joe, hat dich der Erfolg von Dune 2 überrascht?
Joe Bostic: Ich war damals nur ein naiver Jüngling in der Spieleindustrie, für mich war also alles irgendwie aufregend und überraschend. Dune 2 machte ziemlichen Spaß, und wenn man versucht, etwas ganz Neues zu machen, ist das schon Lohn genug. Der Erfolg war einfach das Sahnehäubchen; allein auf dem Titelbild eines Spielemagazins zu landen, fühlte sich seinerzeit wie die ultimative Belohnung an.



Bostic entwickelte auch die Command & Conquer-Serie mit und war Design Director des 2006 veröffentlichten Star-Wars-Strategiespiels Empire at War (Bild). Das wollte Petroglyph sogar fortsetzen – aber Electronic Arts war dagegen.

Wie gut kanntest du dich mit der Vorlage aus?
Ich hatte alle Dune-Romane gelesen und war mit diesem Universum vertraut. Der Film von 1984 war unterhaltsam, aber er hatte auf jeden Fall dieses starke David-Lynch-Gefühl. Kannst du dir vorstellen, wie völlig anders die Verfilmung wäre, wenn Michael Bay eine moderne Version von Dune machen würde?

Gab es während der Entwicklung einen bestimmten Moment, in dem ihr das Gefühl hattet, dass es beim Gameplay endgültig »Klick« gemacht hat?
Als die Mechanik der Spice-Ernte dazukam, wurde es endlich eine wirklich runde Sache. Dann ergab sich alles andere irgendwie von selbst und wir fügten Elemente hinzu, die diese Mechanik untermauern: Bauen, Ernten, Kämpfen. Das sind bis zum heutigen Tag die wesentlichen Echtzeitstrategie-Mechaniken.



Derzeit arbeitet Petroglyph am bunten Echtzeit-Strategiespiel Forged Battalion, das in der Early-Access-Phase bereits einen guten Eindruck macht.

Obwohl der Spieler viel zu tun hat, wirkt Dune 2 zugänglich und spaßig. Wie habt ihr die Balance hingekriegt?
Ich habe einen starken Brettspiel-Wargaming-Background. Ich glaube, ich besitze jedes Wargame, das SPI, Yaquinto, Avalon Hill und Steve Jackson je gemacht haben. Oh, und natürlich auch unzählige Militärgeschichtsbücher. Von daher wusste ich, wie sich die Kämpfe anfühlen sollten, und Dune 2 wurde anhand der Spielerfahrung ausbalanciert. An den Werten wurde ständig gefeilt, aber völlig unausgewogene Einheiten kamen ohnehin nicht vor. Nach diesem Prinzip balancierten wir auch Ressourcensammeln und Produktionskosten aus: Wenn Kämpfe, Wirtschaft und Produktion sich richtig anfühlten, dann waren sie auch richtig.

Verrate uns ein paar schmutzige Geheimnisse der KI in Dune 2, in welchem Ausmaße hat sie geschummelt?
Soweit ich mich erinnere, bestand das »Schummeln« darin, dass die gegnerischen Erntefahrzeuge etwas mehr Credits pro Ladung erhielten. Außerdem wusste die KI auch ohne Aufklärung, wo sich alle deine Einheiten befinden. Der Spieler kann selber schummeln, indem er eine Raffinerie mit Gebäuden umgibt, so dass das Erntefahrzeug sie nicht mehr erreichen kann. Wenn das der Fall ist, bekommst du einen kostenlosen Carryall, der das Fahrzeug zu den Spice-Feldern fliegt und dort wieder abholt.

Du bist der PC-Echtzeitstrategie seit der Geburt des Genres treu geblieben. Wird sie jemals wieder den Beliebtheitsgipfel der 90er-Jahre erklimmen?
Nein, ich rechne nicht damit, dass die Echtzeitstrategie jemals wieder so beliebt wird, aber sie wird auch nicht ganz verschwinden. Die Branche – und noch wichtiger – die jüngere Spieler-Zielgruppe haben sich geändert. Kleinere Entwickler haben den Spielraum für Echtzeitstrategie-Kreativität. Die großen Publisher sträuben sich dagegen, in das Genre zu investieren, wenn Shooter, MOBAs oder Survival-Spiele so zuverlässige Umsatzbringer sind.

ciert ist, die Spezialwaffe der Harkonnen, eine Sprengrakete, radiert halbe Stützpunkte aus. Da können der Ordos-Saboteur (sprengt Fahrzeuge) und die Fremen-Verstärkung der Atreides nur ungläubig zugucken. Und wer genügend Raketen-Geschütztürme aufstellt, muss keinen feindlichen Angriff fürchten.

100.000 Verkäufe, Millionen Kopien

Als Dune 2 im Dezember 1992 auf die Welt kommt, halten sich die Erwartungen in Grenzen. Für Publisher Virgin ist das Adventure Legend of Kyrandia das »große« Westwood-Spiel des Jahres. Doch dem Strategiespielgenre traut man keine großen Verkaufszahlen zu, außerdem hatte sich Cryos Dune-Spiel bereits als kommerzieller Flop erwiesen. Nur die Entwickler von Westwood haben das gute Gefühl, dass etwas Besonderes entsteht: »Es war irre, jeder zockte abends das Spiel. Wir wussten auf jeden Fall, dass wir etwas hatten, das unglaublich Spaß macht«, erinnert sich Louis Castle. Die Verkaufsprognosen liegen etwa bei 20.000, vielleicht 30.000 Exemplaren, doch letztlich werden es über 100.000. Für die damalige Zeit ein ordentlicher Erfolg, auch wenn die Raubkopien-Dunkelziffer viel höher ist: »An einem Punkt schätzten wir, dass Millionen Leute das Spiel spielten«, meint Castle. Dune 2 wird 1993 für Commodore Amiga und Sega Mega Drive umgesetzt, seine spielerische Mischung sowohl von Westwood als auch anderen Teams aufgegriffen. Beim jungen Studio Blizzard ist man von der Formel angetan, vermisst aber den Multiplayer. So kommt es zur Entwicklung von Warcraft: Orcs & Humans, der Beginn einer wunderbaren Genrerivalität mit Command & Conquer. Doch die Ähnlichkeiten zwischen dem ersten Warcraft und Dune 2 stoßen den Westwood-Chefs dermaßen sauer auf, dass es fast zum Rechtsstreit kommt.

Blizzard unter Abkupferverdacht

»Warcraft und Dune 2 waren sich viel ähnlicher als Warcraft 2 und Command & Conquer«, meint Louis Castle. Bald sieht Westwood das Verhältnis zu Blizzard als freundliche Rivalität, die Studios wechseln sich damit ab, die Messlatte im Genre immer höher zu legen. Doch als das erste Warcraft erscheint, fühlt man sich bei Westwood »abgezogen«, wie Castle erzählt: »Es gab Grund zur Annahme, dass es bei Blizzard einige Leute gab, die vorher bei Virgin gearbeitet und wichtige Teile des Programmcodes mitgenommen hatten. Denn Virgin hatte ständig Zugriff auf unsere Codes.« Westwood vermutet, dass Warcraft einen Teil der ursprünglichen Code-Basis von Dune 2 verwenden könnte. Castle betont heute, dass er nicht weiß, ob am Verdacht etwas

Interview mit Louis Castle



Louis Castle gründete 1985 zusammen mit Brett Sperry das Studio Westwood in Las Vegas. Unter seiner Leitung entstanden zum Beispiel die Rollenspielserie Lands of Lore und das Adventure Blade Runner. Nachdem Electronic Arts Westwood übernahm, blieb er bis 2009 als Vice President Creative Development im Konzern. Seit März 2017 leitet er Amazons Spielestudio in Seattle.

GameStar: Louis, wie lange dauerte die Entwicklung von Dune 2?
Louis Castle: Etwas mehr als ein Jahr, insgesamt wohl an die 18 Monate. Anfangs sponnen wir eine Weile mit Ideen herum, und Joe machte einige frühe Entwürfe, aber es wurde noch nichts richtig programmiert. Und als wir den Vertrag erhielten, dauerte es ohnehin ein paar Monate, bis alles genehmigt war. Die Publisher sagten damals oft Sachen wie: Fein, wir haben die Hände geschüttelt, warum setzt ihr nicht gleich euer gesamtes Team darauf an? Aber da hatten wir in der Vergangenheit schlechte Erfahrungen gemacht, deshalb ließen wir es zu Beginn langsam angehen, bis wir alles schriftlich hatten. Brett sagte immer: Ich mach's erst, wenn die Tinte trocken ist. Und mein Spruch war: Ich mach's erst, wenn der Scheck eingelöst ist. [lacht]

»Das Battle.net war immer besser«

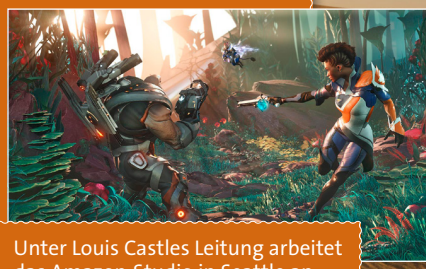
Warum hatte Dune 2 keinerlei Multiplayer?
Da bewegten sich eine Menge Einheiten über den Bildschirm und die Technologie war noch nicht ganz so weit. Wir hätten 300- und 1200-Baud-Modems berücksichtigen müssen, wirklich langsame Übertragungsraten. Das muss ich Blizzard lassen, die haben sich auf den Multiplayer-Aspekt und die Online-Unterstützung konzentriert, das pushte uns dazu, auch in diese Richtung gehen. Bedauerlicherweise beschlossen wir, Westwood Online auf Basis einer lizenzierten Version des IRC-Chats zu machen. Wir haben verpasst, frühzeitig in eigene Netzwerktechnik zu investieren. Wenn eine Technologiebasis erst mal steht, ist es echt schwer, sie zu ändern, denn es gibt Umstellungskosten und große Hürden, so etwas neu zu schreiben – also baut man immer weiter auf diesem alten Fundament, auch wenn es eigentlich nichts taugt. Westwood hat nie groß in ein tolles Online-Erlebnis investiert, und das hat uns schließlich geschadet. Das Battle.net war immer besser, Blizzard war uns immer voraus, was die Qualität der Online-Modi betrifft.

Ihr habt Westwood im Juni 1992 an Virgin verkauft. Waren die so sehr von euren Fortschritten bei Dune 2 beeindruckt?
Ich denke, dass uns Virgin eher wegen Legend of Kyrandia als Dune 2 übernommen hat. Wir waren auf der Suche nach einem Publisher für Kyrandia, und Sierra sagte, dass sie keine Spiele von Dritten veröffentlichen, aber uns stattdessen kaufen würden. So begann überhaupt das ganze Gerede um eine Übernahme, und der Virgin-Präsident Martin Alper meinte: Hey, ich wusste gar nicht, dass ihr zum Verkauf steht, lasst uns mal drüber reden.

Ihr hattet die Wahl zwischen Sierra und Virgin?
Sierra machte uns schließlich ein tolles Angebot, ich glaube, das waren um die sechs Millionen Dollar. Damals eine Riesensumme, Brett und ich verdienten vielleicht 40.000 Dollar im Jahr. Aber Sierra machte klar, dass sie nach der Übernahme einen neuen CEO reinbringen wollten, unter dem Brett und ich als Executive Producers arbeiten würden. Ihr Argument war: Richtige Geschäftsleute verstehen mehr vom Geschäft als Spielemacher, und wir wollen mit unserer Investition kein Risiko eingehen. Alles sehr vernünftig und logisch, aber damals waren wir ziemlich beleidigt. Dagegen sagte Virgin: Wisst ihr was? Wir geben euch bei Weitem nicht so viel Geld, aber ihr kriegt etwas im Voraus, wir zahlen euch ein ordentliches Gehalt, und wenn ihr etwas machen wollt, dann macht ihr es auch! Solange ihr erfolgreich seid, habt ihr Entscheidungsfreiheit« Das war ein ganz anderes Angebot.



2008 ist Castle (rechts) der Executive Producer für Boom Blox, einem Wii-Puzzlespiel von Electronic Arts, das in Zusammenarbeit mit Steven Spielberg (links) entsteht.



Unter Louis Castles Leitung arbeitet das Amazon-Studio in Seattle an Crucible, einem Multiplayer-Shooter, in dem sich Spieler jederzeit verbünden und gegenseitig betrügen können.

dran war. »Das war vielleicht völlig ungerechtfertigt.« Dass es damals nicht zu einem Rechtsstreit kommt, liegt indes an den Konzernverflechtungen: 1994 gehört Westwood zu Virgin Interactive, einem Teil des Medienkonzerns Viacom, bei dem auch der Verlag Simon & Schuster landet, der wiederum mit Blizzard-Eigentümer Davidson & Associates kooperiert. Die Schöpfer von Dune 2 wollen zwar die Anwälte loslassen, werden aber von oben zurückgepfiffen: »Viacom sagte: Wir verklagen uns doch nicht selbst, denn sie waren an beiden Firmen beteiligt«, erinnert sich Castle. Heute lacht er über diese leicht skurrile Anekdote, damals fand man's bei Westwood weniger lustig: »Wir waren richtig empört und das sorgte anfangs für etwas Animosität zwischen den beiden Studios.«

Das Vermächtnis des Wüstenplaneten
Nach Dune 2 erwägt Westwood zunächst, ein weiteres Wüstenplanet-Spiel zu machen. Doch eigentlich hat man die Lizenz (und damit verbundenen Kosten) nicht nötig, denn das Spielprinzip ist eigenständig und funktioniert bestens mit anderen Szenarien. Das Studio plant eine neue Fantasy-Marke namens Swords & Sorcery, für die Joe Bostic eine Weile lang am Design arbeitet: »Der Spieler konnte zwischen drei Seiten wählen: mittelalterliche Menschen mit Bogenschützen und Katapulten, eine Zauberer-Fraktion mit allen möglichen magischen Sachen und eine »Beast«-Fraktion mit fantastischen Monstern. Doch bevor die Produktion weit kam, beschloss Brett Sperry, auf ein modernes militärisches Szenario zu wechseln, um ein größeres Publikum anzusprechen.« Der Medienrummel um den ersten Golfkrieg 1991 spielt bei dieser Entscheidung eine Rolle. Fantasy ist noch nicht ganz im Mainstream angekommen, statt Swords & Sorcery entwickelt Westwood deshalb das erste Command & Conquer.

Den Wüstenplaneten hat man später dann doch wieder besucht, 1998 im grafisch aufgebohrten Remake Dune 2000 und dann 2001 beim spielerisch ambitionierteren Nachfolger Emperor: Battle for Dune. An den Erfolg der Command & Conquer-Serie reichen die Arrakis-Abstecher jedoch nicht heran. Das Genre der Echtzeitstrategie hat sich im Laufe der Neunziger rasant entwickelt, bescherte uns Verbesserungen bei Grafik und Bedienung, aufwändige inszenierte Kampagnen und Multiplayer-Spielmodi. Doch seine spielerische Grundformel, diese eigentümliche Mischung aus Hektik und strategischer Entscheidungsfülle, wo es immer etwas zu sammeln, zu bauen und zu bekämpfen, zu jubeln und zu fluchen gibt, sie wurde zwischen riesigen Würmern im heißen Sand des Wüstenplaneten geboren. ★

Aktion »Spiele ohne Grenzen«

SPIELE FÜR EINE BESSERE WELT



Auf dem Fun & Serious Game Festival in Bilbao erläutert der Ex-Ubisoft-Mann Francesco Cavallari seine Vision von einer besseren Welt durch Videospiele.



Francesco Cavallari bei einen Unity-3D-Workshop und Game Jam in Ouagadougou, der Hauptstadt von Burkina Faso. In dem westafrikanischen Land entsteht die Idee von Video Games Without Borders.



Lokale Künstler fertigen die Artworks an, die zur Grundlage der interaktiven Story The Stinky Lions werden.

Ein Ubisoft-Veteran will die Welt durch Videospiele besser machen und hat dazu die Nonprofit-Organisation Video Games Without Borders ins Leben gerufen. Auch deutsche Spielekreative machen mit.

Von Stephan Freundorfer

»We believe in games«, ruft Francesco Cavallari den Zuhörern am Ende seines Vortrags entgegen. Er animiert ein paar Hundert Leute einzustimmen, und so dröhnt bald der ganze Saal im Konferenzzentrum von Bilbao: »We believe in games!« »Wir glauben an Spiele« ist zunächst das Einzige, was wir vom Vortrag des Mannes verstehen, der hier auf dem Fun & Serious Game Festival in der Baskenmetropole in schnellem Spanisch seine Vision einer Welt präsentiert, die durch Videospiele besser wird. Dabei ist Cavallari Italiener, verbrachte aber nach einem knappen Jahrzehnt bei Ubisoft Mailand, wo er an Beyond Good & Evil programmierte und Tom-Clancy-Titel produzierte, weitere fünf Jahre als Produktionsdirektor im Barcelona-Studio der Franzosen, bevor er 2014 beschloss, eine Auszeit vom kommerziellen Games-Business zu nehmen. Und da er auch noch fließend Englisch spricht und nach seinem Auftritt Zeit für uns hat, erfahren wir ein bisschen mehr über den sprachgewandten Spieleweltverbesserer.

Zwei Angestellte, 180 Mitarbeiter

Video Games Without Borders nennt sich die Nichtregierungsorganisation (NRO), die Francesco Cavallari 2015 gründete und in deren Namen er nun auf dem Spielefestival in Bilbao einen Preis für das Serious Game des Jahres entgegennimmt. Antura and the Letters heißt der Gewinnertitel – es ist eine Android- und iOS-App, mit der 5- bis 10-Jährige auf spielerische Weise Arabisch lesen lernen. Hauptzielgruppe: 2,5 Millionen syrische Kinder, die wegen Krieg und Vertreibung momentan keine Schule besuchen können und deshalb per App lernen sollen. Das Spiel entstand als Beitrag zu einem Wettbewerb der norwegischen Regierung beziehungsweise ihrer Behörde für Entwicklungszusammenarbeit (Norad), die dank der Kooperation mit amerikanischen und australischen Alphabetisierungsprogrammen sowie dem Mobilfunkunternehmen Orange rund 1,7 Millionen US-Dollar Budget bereitstellen konnte. Nicht für die Entwicklung einer einzigen App, wohlgemerkt: Nach Sichtung von 78 eingereichten Designdokumenten wurden fünf Spieleprototypen finanziert, von denen zum Schluss zwei Gewinner übrigblieben. Letztlich erhielten die Beteiligten an der Entstehung von Antura and the Letters über zwei Jahre hinweg rund eine halbe Million Dollar.

Das Geld landete aber nur in geringem Maße bei Cavallaris gemeinnütziger Organisation, die sich gerade mal zwei Festangestellte für Verwaltung und Kommunikation leistet und nach den jeweiligen Erfordernissen auf ein Netzwerk von rund 180 freien Mitarbeitern (zu denen auch der Gründer selbst gehört) in 25 Ländern zurückgreift. Etwa 60 Leute waren an der Entstehung der Alphabet-App beteiligt, darunter ein Team des Cologne Game Lab der TH Köln sowie die libanesischen Indies Wixel Studios.

Leben ohne Ubisoft - und ohne Grenzen

Die Größe der weltweiten Gemeinschaft von Freiwilligen, die die Organisation unterstützen, und der Erfolg des ersten marktreifen Projekts waren für Cavallari im Jahr 2015 nicht absehbar. Er verließ Ubisoft auch nicht primär, um als Videospiel-Wohltäter sein Karma aufzubessern. »Ich fing drei Wochen nach meinem Informatik-Abschluss dort an, meine gesamte Karriere fand in der Ubisoft-Blase statt.« Cavallari wollte sehen, ob er auch ohne einen Konzern etwas auf die Beine stellen kann, und er wollte die Freiheit haben, seine Freundin nach Afrika zu begleiten. Die arbeitete zu dieser Zeit für die in Spanien gegründete Organisation Clowns ohne Grenzen, die Kinder und Erwachsene in Krisengebieten das Leben durch Lachen etwas erleichtern will. Und so brachen die beiden unbezahlt und wohltatendurstig ins



Antura and the Letters ist in Zusammenarbeit mit dem Cologne Game Lab der TH Köln und den Wixel Studios aus dem Libanon entstanden.



Die Geschichte von den müffelnden Löwen soll Teil der App One Word a Million Stories sein, mit der Geld für gemeinnützige Organisationen gesammelt werden soll.

westafrikanische Burkina Faso auf. »Dann mach ich eben Videospiele ohne Grenzen«, gibt Cavallari seinen damaligen, nicht ganz ernst gemeinten Gedanken wieder.

»Das war zunächst nur ein Scherz, letztlich aber die Keimzelle des Ganzen.« Über einen Freund kam er eher zufällig an die staatliche Universität der Hauptstadt Ouagadougou und startete dort einen Workshop mit interessierten Studenten, unterwies sie in Photoshop und Unity 3D. Aber was soll es bringen, ein paar jungen Leuten in einem der ärmsten Länder der Welt die Grundlagen des Spielemachens beizubringen? »Mein Ziel war nicht, sie in Spieleprogrammierung zu unterrichten«, sagt Cavallari. »Ich wollte mit ihnen arbeiten, ihnen zeigen, dass sie etwas selbst entstehen lassen können. Und ich wollte ein wertiges Produkt schaffen, das sich weltweit vertreiben und zum Sammeln von Geld für NROs in Burkina Faso nutzen lässt.« The Stinky Lions heißt dieses Produkt, das unter Aktivierung des Talents, der Kreativität und der Kultur der Burkiner entstanden ist – ein interaktives Märchen, das Teil der kommenden App One World, a Million Stories werden soll. Die Smartphone-Geschichtensammlung orientiert sich in ihrer Grundidee an den Büchlein, die typischerweise von Wohltätigkeitsorganisationen im Rahmen einer Spendensammlung verkauft werden. »Aber hier geschieht das digital und interaktiv – und damit unterhaltsamer und wirkungsvoller.«

Sauberes Wasser – durch Spiele?

Doch uns treibt immer noch die Frage, wie sich die Welt durch Videospiele in dem Maße besser machen lässt, wie es Cavallari vorschwebt. Er glaubt nämlich, dass die Früchte seiner Arbeit helfen können, jedes der 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung zu erfüllen, welche die Vereinten Nationen Anfang 2016 verabschiedeten. Armuts- und Hungerbekämpfung, Gleichberechtigung, bezahlbare Energie, sauberes Wasser – vorangetrieben durch Games? »Es gibt mehr Möglichkeiten, als ihr euch vorstellen könnt«, sagt Cavallari. Er hat drei große Bereiche ausgemacht, in denen sich Spiele zum Erreichen dieser Ziele einsetzen lassen. Zum Ersten wäre da der Hauptgrund, warum auch wir spielen: zur Erhöhung unserer eigenen Lebensqualität. Was aber nicht nur durch das Spielen an sich geschieht, sondern auch Folge dessen sein kann, was vom Spiel vermittelt wird. Antura and the Letters ist das beste Beispiel: Die Kinder haben mit der App ihren Spaß und lernen spielerisch lesen, was ihre zukünftige Lebensqualität zweifellos verbessert.

Der zweite Bereich ist das Sammeln von Geld durch Videospiele: Titel, die von einer NRO wie Video Games Without Borders ohne Profitorientierung entwickelt, aber für Geld verkauft werden, das in maximaler Höhe an Hilfsorganisationen fließt. Und zum Dritten können Videospiele ein Bewusstsein schaffen, die Aufmerksamkeit für bestimmte Themen erhöhen. »Videospiele sind ein sehr mächtiges Medium, das noch nicht vollständig ausgeschöpft ist«, sagt Cavallari. Er nennt die Antikriegs-Simulation This War of Mine der polnischen 11 bit Studios als eines der noch seltenen Spiele, die diese Macht nutzen, um ernste Fragestellungen aus neuen Perspektiven anzugehen. Und genauso lassen sich seiner Meinung nach Spiele einsetzen, um über weitere wichtige, komplexe oder hochsensible Themen zu sprechen, über die Gleichstellung der Geschlechter etwa oder den Schutz des Klimas. »Und wir glauben, dass wir dadurch langfristig eine Wirkung erzielen können.« Und da ist er schon wieder: Francesco Cavallaris Glaube an die positive Macht der Videospiele. ★



Bei Ubisoft Mailand hat Cavallari Splinter Cell: Double Agent als Producer betreut.



Im Gegensatz zu diesen jungen App-Testern können rund 2,5 Millionen syrische Kinder keine Schule besuchen. Ein von Video Games Without Borders mitentwickeltes Lernspiel hilft hoffentlich bei ihrer Alphabetisierung.

Die Overwatch League

DIE GROSSE WETTE



Seit Januar 2018 betreibt Blizzard eine E-Sport-Liga zu Overwatch komplett in Eigenregie. Das Konzept könnte Schule machen, wenn es Erfolg hat. Ob es jedoch dazu kommt, ist fragwürdig. Wir waren beim Startschuss vor Ort. Von Benjamin Braun

Frenetischer Jubel begrüßt die Gladiatoren, als sie die Arena betreten. Sie heißen nicht Müller, Reus und Neymar, sondern dhaK, babybay und SoOn. Es sind Profispieler von Los Angeles Valiant sowie San Francisco Shock, zwei von zwölf Teams, die am Nachmittag des 10. Januar 2018 eine mögliche Zäsur im E-Sport einläuten. An jenem Tag beginnt die erste reguläre Saison der Overwatch League (OWL), und ja, sie ist etwas Besonderes. Anders als bei vergleichbaren E-Sport-Ligen wie etwa der League of Legends Championship Series betreibt der Entwickler Blizzard die OWL nämlich selbst, ohne Mithilfe eines externen Veranstalters wie der Electronic Sports League (ESL). Dabei orientiert sich Blizzard bei der OWL an den Strukturen der nordamerikanischen Sportligen wie der NBA oder NFL. Darin wetteifern keine klassischen Vereine wie in der deutschen Fußball-Bundesliga, sondern Städteteams, die zumeist Unternehmen oder reichen Einzelpersonen gehören. Und diese haben sich die Teilnahme an der Liga kurzerhand erkauft – »Franchising« nennt sich das. Entsprechend gibt es keine Auf- oder Abstiege, mitmachen darf, wer die Lizenzkohle hat. Berichten zufolge muss jeder Teambesitzer für die Starterlaubnis in der OWL einen zweistelligen Millionenbetrag an Blizzard überweisen – und erhofft sich nun entsprechende Gewinne. Die OWL ist eine millionenschwere Wette auf Blizzard, auf Overwatch, auf den E-Sport im Allgemeinen. Okay, könnte man sagen, wir sprechen ja schon eine ganze Weile davon, dass der E-Sport boomt. Bloß – warum soll er ausgerechnet bei Overwatch boomen? Weil der



Zum Auftakt der Overwatch League betreten die Spieler von San Francisco Shock die Blizzard-Arena. Wir waren live beim großen E-Sport-Event mit dabei.

 Overwatch erschien am 24. Mai 2016 neben PC auch für Konsole. Die OWL findet jedoch ausschließlich auf PC statt.





Dallas Fuel gegen Seoul Dynasty: 437.000 Twitch-Zuschauer. Wohl auch, weil bei Dallas der bekannte Streamer Brandon »Seagull« Larned mitspielt.

Team-Shooter rasant wächst, zuletzt vermeldete Blizzard im Oktober 2017 plattformübergreifend über 35 Millionen Käufer. Das kratzt an den knapp 39 Millionen Steam-Besitzern von Counter-Strike: Global Offensive. Im ersten Jahr nach Release erwirtschaftete Blizzard mit Overwatch rund 1,2 Milliarden Dollar Umsatz, laut den Marktforschern von Superdata Reserach entspricht das dem kompletten (!) PC-Spielemarkt der USA im Jahr 2015 (ohne Free2Play-Titel). Beeindruckende Zahlen, doch was versprechen sich der Publisher Activision Blizzard sowie die beteiligten Teams von der Overwatch League? Kann die Liga trotz der bislang geringen Beteiligung von Teams außerhalb der USA Erfolg haben oder gar die Landschaft des E-Sports nachhaltig verändern? Zum Start der OWL konnten wir vor Ort mit Verantwortlichen und Spielern sprechen und uns vom Geschehen in und abseits der Blizzard-Arena selbst ein Bild machen.

Den Hauptdarstellern der Liga merken wir dabei nicht an, dass auf ihren Schultern ein gigantischer Investitionsdruck lastet. Als tiefenentspannt würde wohl Bundestrainer Joachim Löw den Zustand der Spieler von San Francisco Shock beschreiben. Entgegen des Teamnamens strahlen ihre Gesichter vor ihrem ersten OWL-Match Gelassenheit aus. Was sich die sechs E-Sportler kurz vor dem Start in der Blizzard-Arena zutuscheln, hören wir nicht. Aber sie haben stets ein Lächeln auf den Lippen, während sie sich die Händen noch einmal trocken wischen. Die Maus soll auf dem Weg zum ersten Sieg schließlich rutschfest in der Hand liegen.

Der Weg zur eigenen Liga

Der Weg zur Auftaktpartie der OWL war weit – und lange im Voraus geplant. Bereits Ende 2015, Monate vor dem Overwatch-Verkaufsstart, übernimmt Activision Blizzard für 46 Millionen Dollar den US-amerikanischen E-Sportausrichter Major League Gaming (MLG). Ein knappes Jahr später kündig man auf der Blizzcon die Overwatch-Liga an. Die Vorzeichen stehen gut: Der Team-Shooter ergatterte schon während der geschlossenen Beta einen Platz unter den 20 meistgestreamten Spielen auf Twitch. Seit dem Release im Mai 2016 thront Overwatch dort mit durchschnittlich 20 Millionen Stunden pro Monat gar konstant in den Top Ten. Selbst über die reinen Verkäufe hinaus scheinen Reinhardt, Tracer & Co viele Fans zu haben, hingebungsvolle Cosplayer stellen das immer wieder unter Beweis. Aber die Fans kommen nicht unbedingt aus der E-Sport-Ecke, wie die Marktforscher von Newzoo festgestellt haben. Mit durchschnittlich 1,97 Millionen gestreamten E-Sport-Stunden pro Monat hält sich Overwatch zwar durchgehend in den Top Ten auf Twitch, im Vergleich zu den bekannten E-Sport-Giganten wie League of Legends (22,2 Millionen Stunden), Counter-Strike: Global Offensive (18,7) oder Dota 2 (17,8) wirkt diese Zahl jedoch mickrig. Selbst Blizzards Free2Play-Kartenspiel Hearthstone erreicht 5,6 Millionen E-Sport-Stunden. Insgesamt lassen sich 2017 weniger als 10 Prozent der Overwatch-Streams dem E-Sport-Segment zurechnen – bei CS:GO sind es 53 Prozent, bei League of Legends 26,1. Das liegt auch am Mangel an Wettbewerben: Laut der Statistikseite Liquipedia steigen 2016 nur 18 größere Overwatch-Turniere weltweit, 2017 sind es 25. Counter-Strike kommt im selben Zeitraum auf 108 respektive 77 Großveranstaltungen. Am besten Fuß fasst Blizzards Shooter in Asien, 2017 finden fast alle Turniere mit Preisgeldern über 100.000 Dollar in China, Südkorea und Taiwan statt. Die einzige Ausnahme ist die Blizzcon-Weltmeisterschaft, die das südkoreanische Team gewinnt. Overwatch zeigt also Potenzial, ist aber kein globales Phänomen wie Counter-Strike.

Um dieses Potenzial zu wecken, muss Blizzard selbst aktiv werden – wie praktisch, dass mit der MLG ein Veranstalter im eigenen Haus sitzt. Doch woher rührte die Idee mit dem Franchising, den Städteteams? »Wir wollten, dass die Teams in ihrer Heimstadt eine Fanbasis aufbauen, erklärt Pete Vlastelica, der Geschäftsführer der MLG. Dabei unterschlägt er, dass mancher Teameigentümer nur begrenzt einen Bezug zu »seiner« Stadt hat. Das bislang einzige Team aus Europa, London Spitfire, gehört mit Cloud9 etwa einer US-amerikanischen E-Sport-Organisation. Dass Blizzard speziell die Gründung von London Spitfire irgendwie forciert habe, wäre eine Unterstellung. In Anbetracht der übrigen elf Teams, neun aus den USA sowie jeweils einem aus Südkorea und China, lässt die Gründung des einzigen europäischen Teams jedoch mindestens Raum für Spekulationen. Die OWL soll schließlich eine weltumspannende Liga werden.

Den Spielern in der Blizzard-Arena gehen unterdessen andere Dinge durch den Kopf. Überlegen hat LA Valiant, das Team mit dem jüngsten Kader der Liga, das Segment im Eskorte-Modus für sich entschieden. Die Tiefenentspannung vor der Partie ist bei den Spielern von San Francisco Shock sichtlich einer höheren Anspannung gewichen. Blizzard selbst hat die Inszenierung am ersten Spieltag der Overwatch League in der Arena und im Twitch-Livestream hingegen durchgehend unter Kontrolle.



Wenige Minuten vor dem Start strömen noch immer Zuschauer in die Blizzard-Arena, die laut Blizzard am ersten Tag komplett ausverkauft ist.



FOTOCREDIT: Blizzard Entertainment / Robert Paul

Das Publikum in der Blizzard-Arena in Burbank zeigt deutlich, dass US-Amerikaner bei Overwatch ähnlich begeisterungsfähig wie beim Football sind.



Einige der ausschließlich südkoreanischen Spieler von New York Excelsior lümmeln auf dem Sofa.

Alles aus einer Hand

Kontrolle spielt ohnehin eine wichtige Rolle für Blizzard. Ein weiterer Grund für eine eigene Liga ist nämlich, dass das Studio aus Irvine die Rahmenbedingen selbst festlegen kann. Das erklärt auch, weshalb Blizzard zunächst Mühe hat, Gründungspartner zu finden. Weil Mitte Juli 2017 nur sieben Teams feststehen, muss man den fürs selbe Jahr geplanten Ligastart auf 2018 verschieben. Aufgrund des hohen Investitionsaufwands hatten zuvor potenzielle Partner wie Team SoloMid, die insbesondere in League of Legends erfolgreich sind, ihre Beteiligungspläne vorerst auf Eis gelegt. Wie hoch die Summe für den Einkauf in die Overwatch League ist, verrät Blizzard nicht. Laut einem Bericht von ESPN.uk soll sie jedoch bei sage und schreibe 20 Millionen Dollar liegen, was den Einkaufspreis in die erfolgreiche League of Legends Championship Series um mehr als das Zehnfache übersteigen würde. Noah Whinston, der Geschäftsführer von LA Valiant, spricht nebulös von »signifikanten Investitionen«. Dass ausgerechnet das Sport-Netzwerk ESPN kritisch über die hohe Einstiegshürde berichtet, hat indes etwas Amüsantes. Bobby Kotick, der Geschäftsführer von Activision Blizzard, hatte nach der Übernahme der MLG noch gesagt, dass man diese zu etwas wie dem »ESPN der Videospiele« ausbauen wolle.

Tradition trifft E-Sport

Eines der obersten Ziele für die OWL war es, Gründer zu finden, die auch im traditionellen Sport aktiv sind. »Die sind die besten auf der Welt, um eine Fanbasis aufzubauen«, sagt Vlastelica. Um diese Partner zu gewinnen, habe man sich auch für das Modell nach Vorbild von NBA und Co. mit Franchise-Teams entschieden. »Da wir nach Partnern suchen, die langfristig in die Liga investieren, wäre ein Modell mit der Gefahr eines Abstiegs potenziell abschreckend«, beantwortet Vlastelica unsere Frage, ob nicht auch ein europäisches Ligamodell infrage gekommen wäre. Oder zumindest ein Hybridmodell wie in der League of Legends Championship Series, zu der sich Teams auch ganz normal über die Ladder qualifizieren können. Und selbst Mannschaften, deren Besitzer die Teilnahmerechte eingekauft haben, können aus der LoL-Liga fliegen, wenn sie zu schlecht abschneiden.

In der OWL hingegen zählt nur das Geld, und das investieren vor allem Partner aus den USA. Hinter Boston Uprising steckt etwa die Kraft Group, der auch das Football-Team New England Patriots gehört. Jeff Wilpon, der Besitzer von New York Excelsior, leitet zugleich die operativen Geschäfte des Baseball-Clubs New York Mets. Und mit Kroenke Sports & Entertainment (Los Angeles Valiant) ist ein Unternehmen beteiligt, dem mit dem Arsenal FC ein Sportverein aus Europa anteilig gehört. Daneben mischen viele übliche Verdächtige mit, etwa die E-Sport-Organisationen Team EnVy (Dallas Fuel) oder Op-Tic Gaming (Houston Outlaws), die unter anderem auch Profiteams für Counter-Strike: Global Offensive betreiben. Es ist ein Beleg für die Professionalisierung des E-Sports: Mehr und mehr Unternehmen finden es spannend, in mehreren Sportarten aktiv zu sein. Ob die nun real oder virtuell sind, schrumpft zunehmend zur Nebensache: Sportgeschäft ist Sportgeschäft.

America first

Dass sich keine Sportclubbesitzer aus Europa und anderen Regionen der Welt fanden, hängt neben dem hohen Einkaufsbetrag auch damit zusammen, dass viele hiesige Clubs weiterhin als Verein und nicht als Kapitalgesellschaft organisiert sind. Das hindert sie nicht per se daran, einen Fuß in den E-Sport-Sektor zu setzen. Tatsächlich tun das zunehmend mehr Fußball-Bundesligisten wie der VfB Stuttgart – auch denen ist das Wachstum des Marktes und die zunehmende gesellschaftliche Akzeptanz für Computerspiele nicht entgangen. Der E-Sport-Fokus deutscher Sportvereine liegt bislang jedoch hauptsächlich auf Sportspielen, genauer gesagt: auf FIFA. Nur Schalke 04 beteiligt sich auch an der europäischen



Die Mech-Pilotin D.Va gehört zu den Helden, die in fast jeder Partie auf beiden Seiten zum Einsatz kommen. Sie ist einfach sehr beliebt bei den Spielern.

League-of-Legends-Liga. Aber ein waschechter Shooter? Davor schrecken deutsche Vereine noch zurück, wahrscheinlich auch wegen der leidigen »Killerspiel«-Debatten in den letzten Jahrzehnten.

Zudem würden die Clubs für eine OWL-Mitgliedschaft wohl nicht bereitwillig ihren Namen opfern. Jedes OWL-Team muss nämlich einen gänzlich neuen Namen tragen. Das ließ auch Paul Chaloner, der mit seiner Beratungsfirma Code Red in London Spitfire investiert, anfangs zögern. Er hätte sein Geld lieber in ein Team gesteckt, das man aus einem anderen E-Sporttitel kennt. PCGamesN.com verriet er jedoch, dass er letztlich »Tabula rasa« machte, also akzeptierte, dass sich OWL-Teams nicht auf Erfolgen ihrer Kameraden ausruhen können. Schließlich habe etwa ein gutes Abschneiden von Team EnVy in League of Legends keinen Einfluss auf die Leistung von dessen Overwatch-Team. Das mag stimmen, beim Ligaeinstieg eine neue Marke aufbauen zu müssen, statt von einer bereits etablierten zu profitieren, erscheint jedoch als zusätzlicher Risikofaktor für Investoren. Auf ein Team aus Deutschland müssen wir jedenfalls noch warten. Vlastelica kann sich zwar »eine Reihe von Städten, die infrage kämen« vorstellen. Ob es konkrete Verhandlungen gibt, verrät er jedoch nicht.

Die Investoren von Heimmatador LA Valiant haben nach der 1:0-Führung in der Blizzard-Arena genug gesehen. Erst wenige Minuten zuvor hatten die fast ausnahmslos im Anzug erschienenen Herren in der für sie reservierten Sitzreihe Platz genommen. Ihre bewegungslosen Minen beim Verlassen des ehemaligen Studios der »Tonight Show« wären mit professioneller Neutralität wohl am treffendsten umschrieben.

Langfristig kommt der Gewinn

Derzeit erfolgt die Finanzierung der Teams in der OWL vor allem über Investoren wie den US-Ölunternehmer Kenneth Hersh. Der 54-Jährige soll angeblich 35 Millionen Dollar in Team EnVy und damit indirekt auch in Dallas Fuel gesteckt haben. Im Falle von LA Valiant ist unter anderem die kalifornische Milken-Family-Stiftung beteiligt – und Geldgeber wie diese, die mit dem E-Sport eigentlich wenig am Hut haben, gibt es einige. Gemein haben die Investoren der OWL-Teams laut Noah Whinston, dass alle einen langfristigen Ansatz verfolgen. »Wir erwarten nicht, dass wir vom Start weg haufenweise Geld damit machen«, beginnt er. »Wir sind froh, dass wir in der Liga eine Reihe von Partnern haben, die nicht auf kurzfristige Gewinne aus sind, um danach für immer dem E-Sport den Rücken zu kehren.« Dass LA Valiant und die anderen Teams Gewinne mit der Liga machen wollen, verleugnet er nicht – logisch, Investoren geht es im Regelfall ums Geld. Wie und wann es mit der Overwatch League verdient wird, bleibt jedoch im Unklaren. Die insgesamt 3,5 Millionen Dollar Preisgeld in der Auftaktsaison bilden da kaum mehr als einen Tropfen auf den heißen Stein, zumal sie zur Hälfte an die beteiligten Spieler gehen.

Auch von den Helden-Skins in Teamfarben, die Overwatch-Fans seit dem Ligastart kaufen können, erhofft sich Whinston wenig. Sie seien zwar vom ersten Tag an eine wichtige Sache, »aber nicht so sehr, um Einnahmen abzuwerfen.« Die Skins dienten als Baustein zur Bildung einer Fanbasis, die Grundlage für den langfristigen finanziellen Erfolg der Teams. Hinter dieser Aussage könnte man auch blauäugigen Optimismus vermuten. Gelingt allerdings der Aufbau einer größeren Community und damit der Liga selbst, könnte die Beteiligung am Erlös von Skins oder der Verkauf von Trikots und anderen Merchandising-Produkten Früchte tragen – und vor allem zahlungskräftige Sponsoren anlocken. Möglich wären sogar gesponserte Ingame-Skins. Soldier 76 mit Bierlogo auf der Brust? Es wäre zumindest denkbar, auch wenn Blizzard dann überlegen muss, ob sie Spielfiguren wollen, die wie Litfaßsäulen durch ihren Shooter springen.

Sponsoren Mangelware

Beim Sponsoring hat die OWL noch Nachholbedarf. Blizzard selbst hat mit Intel und HP zwei große Partner an Land gezogen, die die Liga laut MLG-Mitgründer Mike Sepso über mehrere Jahre hinweg »mit einer Rekordsumme für den E-Sport« unterstützen. Zudem gelang es, für angeblich 90 Millionen US-Dollar die Übertragungsrechte der OWL

Die Blizzard-Arena

In der Blizzard-Arena finden sämtliche Spiele der ersten regulären Saison der Overwatch League statt – einschließlich der Playoffs (11. bis 22. Juli), des Ligafinales (26. bis 28. Juli) und des All-Star-Wochenendes (10. bis 12. August). Das Gebäude im kalifornischen Burbank, nur wenige Hundert Meter von den Studios von Warner Bros. entfernt, diente bis vor einigen Jahren als Aufnahmestudio für die »Tonight Show«. Die Arena bietet Platz für circa 400 Zuschauer, ein Tagesticket kostet knapp 20 Euro. Die eigens für die OWL errichtete Bühnenkonstruktion ist fast vollständig von LCD-Displays überbaut, auf denen während der Matches neben dem aktuellen Spielgeschehen auch Aufnahmen der 12 beteiligten Spieler sowie Statusdetails ihrer Helden angezeigt werden. Spätestens ab der dritten Saison der OWL sollen alle Ligateams eine eigene Arena betreiben, in der, ähnlich wie in regulären Sportarten, Heimspiele ausgetragen werden. Die Teambesitzer werden also nochmals investieren müssen.



Die Blizzard-Arena ist in einem ehemaligen TV-Studio untergebracht.



Die Team-Pressekonferenzen am Vortag des Ligastarts beginnen mit der Heimmannschaft Los Angeles Valiant. Geschäftsführer Noah Whinston (ganz rechts) stellt zunächst seine Spieler vor.

... inklusive der auch gegen Echtgeld erwerbbaren Lootboxen.

für zwei Jahre an Twitch und damit Amazon zu verkaufen. Dabei bleibt jedoch unklar, ob nur Blizzard oder auch die Teams etwas vom Kuchen abbekommen. Unter Letzteren gibt es mit Dallas Fuel bislang jedenfalls nur eines, auf dessen Trikots Werbung prangt. Wie viel genau die Restaurantkette Jack in the Box dafür zahlt, verrät das texanische Team nicht. Es soll jedoch ein »millionenschwerer« Kontrakt mit mehrjähriger Laufzeit sein. Im Publikum der Arena in Burbank entdecken wir am Starttag einige Zuschauer, die bereits die offiziellen Trikots tragen. Dass auf den regelmäßig von den TV-Kameras eingefangenen vordersten Sitzreihen die Trikotdichte etwas höher ausfällt als unter den restlichen Besuchern, mag arrangiert sein. Es mag aber auch sein, dass die größten Fans selbstverständlich ganz vorne sitzen, um ihre Teams anzufeuern. Die rund 20 Euro Eintrittsgeld sollen sich ja lohnen.



Im Fanshop der Blizzard-Arena gibt es so ziemlich alles zu kaufen, was sich der potenzielle Ligafan wünscht. T-Shirts, Jacken, Anhänger, sogar Knabberzeug.

Auf die Größe kommt es an

Genauso wie ihre Fanbasis muss die Liga selbst wachsen. »Wir brauchen mehr Teams aus Asien, definitiv mehr aus Europa und auch ein Team aus Lateinamerika«, sagt Vlastelica. Langfristig will man die OWL auf die Obergrenze von 28 Teams aufstocken. Erfolgschancen in Europa und anderen Regionen räumt der MLG-Chef seiner Liga aber auch so ein und betrachtet selbst die Startzeiten (zumeist zwischen 22 und 5 Uhr deutscher Zeit) nicht als Hindernis. »Es gibt keine perfekte Zeitzone«, meint er und fügt hinzu, dass man die Startzeiten so gewählt habe, dass möglichst viele live zuschauen können. Sobald die Teams ihre eigenen Arenen hätten, was ab der dritten Saison Pflicht werden soll, würden Heim- und Auswärtsspiele überdies mehr Flexibilität ermöglichen. Für die Angehörigen der Spieler stellen die nächtlichen Streams keinen Hinderungsgrund dar. »Meine Großeltern stehen für jedes meiner Spiele auf, egal, wann sie stattfinden«, sagt Timo »Taimou« Kettunen. Der finnische Profi ist sich allerdings bewusst, dass seine 78 und 80 Jahre alten Großeltern dies aus einer sehr persönlichen Motivation heraus tun. Finnische Fans von Dallas Fuel werden es sich zweimal überlegen, nachts um zwei Uhr aufzustehen. Andererseits hat auch die amerikanische NFL viele Anhänger in Europa, obwohl ihre Footballpartien zu nachtschlafener Zeit laufen. Zudem bietet Twitch Aufzeichnungen von Matches an. Es wäre also keineswegs unmöglich, der OWL von Europa aus zu folgen. Man muss sich nur dafür interessieren. Interesse aber kann man bestenfalls in geringem Maße erzwingen. Das zeigt sich bereits bei den Pressekonferenzen am Vortag des Ligastarts. Von den vielleicht noch 20 anwesenden Journalisten verlassen zwischendrin immer wieder einige den Saal aufgrund separater Interview-Termine. Nur wenige richten ein paar Fragen ans Plenum aus Spielern und Offiziellen. Mit einer flehenden Geste fragt die Blizzard-Mitarbeiterin, die das Mikrofon herumreicht, regelmäßige Fragesteller wie uns, ob wir nicht auch die nächste Frage übernehmen können.

Invasion aus Südkorea – und Skandinavien

Die OWL möchte mit ihrem Konzept eine Vorreiterrolle einnehmen. Auch deshalb schreiben die Ligastatuten für jeden Spieler ein garantiertes Jahresgehalt von 50.000 Dollar vor. Krankheits- und Altersvorsorge gibt es obendrauf – unüblich im E-Sport. Jeder Spieler kann zudem ein höheres Salär aushandeln. Nachweislich gelang das dem US-Profi Jay Won, genannt sinatraa, der sich 150.000 Dollar pro Jahr sicherte. Spielen darf er für sein Team San Francisco Shock allerdings noch nicht. Das Mindestalter von 18 Jahren erreicht er erst am 18. März. Zusätzlich können die Spieler persönliche Sponsorendeals abschließen. Einen solchen haben bislang die wenigsten OWL-Profis. »Aber die Liga garantiert mir auch so ein gutes Leben deutlich über dem Durchschnitt«, sagt Luis Galarza Figueroa. Der 23-jährige Spieler der LA Gladiators ist der bislang einzige Profi aus Puerto Rico und einer von nur dreien aus Mittel- und Südamerika. Das häufigste Herkunftsland mit 45 von 113 Spielern ist Süd-

Männerwirtschaft

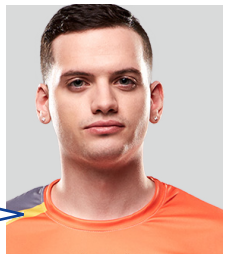
Im E-Sport sind Frauen unter den Aktiven in beinahe jeder Liga bisweilen stark unterrepräsentiert. Die OWL bildet dabei keine Ausnahme. Unter den aktuell 113 Spielern befindet sich keine einzige Frau – was nicht gewollt sein kann. Unserer Frage, ob man bei der Kaderzusammenstellung auch weibliche Profis erwogen hat, weicht Matt Rodriguez, der General Manager der Houston Outlaws, aus. Zwar gebe es »viele wahnsinnig gute Overwatch-Spielerinnen da draußen«. Man habe sich jedoch »aus verschiedenen Gründen« dagegen entschieden. Dabei hebt er hervor, dass man die Aufnahme einer Profispielerin von außen womöglich als PR-Stunt wahrgenommen hätte. Können und Leistung scheinen nicht die einzigen Kriterien zu sein. Abgesehen davon muss man sich um den Nachwuchs für die OWL wohl keine Sorgen machen. Mit Overwatch Open und Overwatch Contenders organisiert Blizzard zwei weitere kompetitive Ligen, in denen sich auch Amateurspieler beweisen und für Profiteams der OWL empfehlen können. Auch dieses System der Nachwuchsligen ist entfernt mit dem zur NBA oder NFL vergleichbar und hat sich dort als überaus effektiv erwiesen.

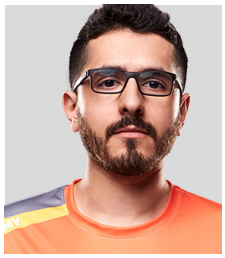


Die Teamvorstellungen (hier von Dallas Fuel) sind reine Männerrunden.

Interview mit Andrej Francisty und David Ramirez

Der US-Amerikaner Andrej „babybay“ Francisty (22, links) und der Mexikaner David „nomy“ Ramirez (27, rechts) sind Spieler von San Francisco Shock. Wir baten sie am Vortrag des OWL-Starts zum Gespräch.





»Die Leute schauen zu uns auf.«

GameStar: Wart ihr schon vor der OWL Profispieler?
Babybay: Ich habe zuvor Halo und Crossfire auf Profiniveau gespielt. Obwohl ich mit etwa 15 bereits an Turnieren in China teilgenommen habe, war mir damals nicht bewusst, dass E-Sport überhaupt eine große Sache wird. Während sich diese Sachen bei mir einfach so ergaben, war die Profilaufbahn in Overwatch eine bewusste Entscheidung. Als das Spiel rauskam dachte ich sofort, dass es groß werden muss, da es von Blizzard kommt.

Nomy: Ich habe zuvor nie auf Profiniveau gespielt. Die Entscheidung, Profi zu werden, fiel bei mir erst bei Overwatch. Gewollt habe ich es eigentlich immer, aber erst bei Overwatch habe ich die richtigen Karten zur richtigen Zeit ausgespielt.

Hat einer von euch Overwatch auf einer anderen Plattform begonnen und ist dann für die Liga auf PC gewechselt?
Nomy: Ich glaube, von uns weiß niemand, wie man mit einem Gamepad überhaupt zielen soll.

Wie viele Stunden spielt ihr Overwatch pro Tag?
Nomy: Jeder spielt so etwa 12 Stunden am Tag, inklusive Streaming-Geschichten, kompetitive Spiele und so weiter.

Bleibt da Zeit für andere Spiele?
Nomy: Ja, auf jeden Fall!
Babybay: Ich spiele Runescape, um zur Ruhe zu kommen.

Wie sieht eure Vorbereitung auf die Matches aus?
Babybay: Direkt vor dem Match höre ich Trance-Musik. Das hilft mir, mich auf das Spiel zu fokussieren. Die Musik fährt mich runter, stachelt mich gleichzeitig aber auch an.

Zählt auch Sport zur Vorbereitung?
Nomy: Babybay und ich gehen beide regelmäßig ins Fitnessstudio, aber wir verfolgen auch andere Aktivitäten. Man muss auch immer wieder Dinge machen, die nichts mit dem Spiel zu tun haben.
Babybay: Genau, ansonsten bist du schnell ausgebrannt.

Macht ihr den Sport von euch aus oder ist er Vorgabe des Teams?
Babybay: Nein, das machen wir aus eigenem Antrieb, uns zwingt niemand. Unsere Organisation ist da sehr locker. Sie lassen uns tun, was immer wir wollen, so lange wir unsere Leistung bringen. Aber den meisten von uns ist klar, dass es hilft, gesund und fit zu sein. Das gibt auch Sicherheit.

Nomy: Wir sind zudem Personen des öffentlichen Lebens und haben eine Verantwortung und die Pflicht, den bestmöglichen Ruf zu haben, damit die Leute sagen: »Ich will sein wie Babybay.«
Babybay: Die Leute schauen zu uns auf.

Habt ihr einen persönlichen Sponsor?
Babybay: Ich persönlich habe noch keinen, aber wenn die Zuschauerzahlen gut sind, könnte sich das schließlich noch ändern.

korea. Dagegen wirken die 16 Spieler aus den USA geradezu kümmerlich. Den größten Anteil einer europäischen Nation stellt Schweden mit zehn Profis. Aus Deutschland gibt es bislang keinen einzigen OWL-Profi. Im kontinentalen Vergleich immerhin bildet Europa mit 29 Spielern die zweitgrößte Gruppe nach Asien. Frauen sucht man im Aufgebot vergebens. Für die Besucher am Starttag der Overwatch League gilt das indes nicht. Der weibliche Anteil unter den Gästen beträgt locker ein Viertel – und nur die wenigsten davon machen den Eindruck, dass sie bloß ihren Partnern gefolgt sind, während sie frenetisch aufblasbare Fanobjekte und Schilder mit Anfeuerungssprüchen schwenken.

Eine Liga für alle

Für Noah Whinston stellt die Herkunft der Spieler keine Hürde für den Aufbau einer Fangemeinde dar: »Dafür müssen wir Spielergeschichten erzählen, zu denen die Fans einen Bezug haben«, weil sie sich »in Elementen dieser Geschichten wiederfinden«. Eine Erklärung, was das heißen soll, bleibt Whinston schuldig, zudem ist seine Denkweise sehr amerikanisch. Weil in den USA gerne mal ganze Sportteams die Heimatstadt wechseln, spielen Lokalhelden nur eine untergeordnete Rolle. Oder zumindest ist egal, woher sie eigentlich kommen. Tom Brady etwa, der mit den New England Patriots achtmal den Superbowl gewonnen hat, stammt aus dem über 4.300 Kilometer entfernten San Mateo in Kalifornien. Verehrt wird er dennoch. Auch im bodenständigeren europäischen Sportgeschäft macht sich diese Internationalisierung bemerkbar – oder stammen etwa Lionel Messi aus Barcelona und Cristiano Ronaldo aus Madrid? Und wie viele gebürtige Münchner spielen beim FC Bayern München?

Ob die OWL weltweite Ikonen hervorbringen kann, wird sich zeigen. Einige Spieler haben zwar schon Profierfahrung, aber die wenigsten sind Szenestars. Einer, der sich so nennen kann, ist der US-Amerikaner Brandon »Seagull« Larned, 25 Jahre alt, Offensivmann bei Dallas Fuel. Er hatte schon vor seinem Ligaeintritt über 350.000 Twitch-Follower, auch dank seiner Profivergangenheit in Team Fortress 2 und Half-Life 2: Deathmatch. Der Großteil der OWL-Teilnehmer feierte sein Profidebüt jedoch in Overwatch selbst – mal zufällig, mal geplant. Der Belgier Andreas »Logix« Berghmans (Florida Mayhem) etwa hat sich gezielt auf der Rangliste hochgearbeitet, um entdeckt zu werden. Der Finne Jonas »Shaz« Suovaara hingegen spielte aus rein privatem Interesse – aber so



Zum Ligastart verkauft und verschenkt Blizzard spezielle »League Tokens«, mit denen man Skins in Teamfarben kaufen kann – hier die Varianten von London Spitfire.



Jay »sinatraa« Won (zweiter von links) nimmt an der Pressekonferenz teil, spielberechtigt ist der noch Minderjährige aber erst in einigen Wochen.

gut, dass ihn das finnische Team Gigantti engagierte, mit dem er eine europäische Liga gewann. Darauf folgte das Angebot der LA Gladiators. Von Anfang an Profi werden wollte wiederum Lucas Hakansson, der als Mendokusaii für die Houston Outlaws spielt. Sein Vater nahm ihn sogar aus der Schule, damit er sich auf seine Karriere konzentrieren konnte. So verständnisvoll sind nicht alle Eltern. Die Mutter von Austin »Muma« Wilmot, der als Tank ebenfalls für die Houston Outlaws antritt, nahm die E-Sport-Aspirationen ihres Sohnes nicht ernst. Sie sei »ziemlich überrascht gewesen«, als er ihr schließlich sein Flugticket nach Los Angeles präsentiert habe.

Regeln, Nerfs und Buffs gegen die Langweile

Blizzard ist bewusst, dass aufkommende Langeweile dem Erfolg der Liga schaden würde. Deshalb will man Overwatch kontinuierlich weiterentwickeln, was auch das Nerfen und Buffen von Helden nicht ausschließt. Logisch, eine ausgeglichene Balance ist die Grundlage für interessanten E-Sport. Nicht umsonst gibt bei FIFA-Turnieren im Regelfall der Veranstalter vor, mit welchen Teams die Teilnehmer antreten dürfen – sonst kickt jeder mit Real Madrid oder dem FC Barcelona. Genau solche Vorgaben sind laut Vlastelica für die OWL bislang nicht geplant, um die Vielfalt nicht einzuschränken. Das übernehmen dafür die Spieler selbst: Bislang jedenfalls treten alle Teams mit einer in weiten Teilen identischen Auswahl an Kämpfern an. Mercy, Zenyatta oder Genji zählen zu jenen Figuren des 26-köpfigen Heldenangebots, die auf beiden Seiten in fast jeder Runde antreten. Ob das an konkreten Balanceschwächen liegt, ist schwer zu beantworten. Immerhin will Blizzard beim Balancing künftig auch das Feedback der Profis berücksichtigen. »Die Prozesse dahinter funktionieren bislang«, lobt Noah Whinston und hebt eines der letzten Updates hervor, das Mercy und Junkrat neu ausbalanciert hat. Grundsätzlich sollen die normalen Spieler und die OWL dieselbe Version von Overwatch spielen, inklusive Anpassungen sowie neuen Helden, Modi oder Maps. Der OWL-Commissioner Nate Nanzer schränkt allerdings ein, dass man den Teams ausreichend Zeit einräumen wolle, sich an neue Gegebenheiten zu gewöhnen. Möglich sei deshalb, dass die Ligaversion später aktualisiert werde. Nur so könne man Chancengleichheit wahren.

Aber wie viel Chancengleichheit besteht überhaupt, wenn die Teamgrößen derart variieren? »Das größere Team erlaubt uns mehr Flexibilität«, gesteht Whinston im Hinblick auf seinen elfköpfigen Kader, der »tiefere Heldenpools und mehr Vielfalt« ermöglichen. Logisch, mehr Spieler heißt mehr Spezialisierung. Die sechs Mitglieder des kleinsten Teams Florida Mayhem müssen jeweils alle Taktiken trainieren, die elf von LA Valiant können sich auf bestimmte festlegen. Blizzard verhindert allerdings, dass die Teamgrößen ausufern und gestattet maximal zwölf Spieler. Auswechslungen während einer Partie sind nur zwischen den Runden möglich. Generell aber sei die Anpassung an den Wettbewerb die Aufgabe der Teams, betont MLG-Chef Vlastelica. »Das bedeutet vielleicht, neue Spieler reinzubringen, gezielt neue Charaktere oder andere Modi zu trainieren.« Auch die Spieler selbst finden es wichtig, ihre Spielweise anzupassen, »um das Spiel frisch zu halten«, wie es Johan »CwoosH« Klingestedt von Florida Mayhem ausdrückt. Wer nur immer mit denselben Helden spielt, wird vorhersehbar und damit zum leichten Opfer für die Gegner. Ob sich dennoch auf Dauer Langeweile einstellt, bleibt abzuwarten.

Im Presseraum der Blizzard-Arena verfolgen viele der geladenen Berichterstatter, die nur zum Teil aus Abgesandten klassischer Spielemagazine bestehen, den Verlauf der dritten Partie des Tages nur noch am Rande. So mancher sitzt beim Match zwischen Dallas Fuel und Seoul Dynasty mit dem Rücken zu den im Presseraum aufgestellten Monitoren, auf denen der Twitch-Stream läuft, und tauscht sich lieber mit den anderen über neue Serien auf Netflix aus.

Kurzes Leben oder rosige Zukunft?

Die erste offizielle Saison der Overwatch League läuft. Am Starttag erreicht sie im Durchschnitt 408.000 Zuschauer, in der Spitze 437.000 beim Duell zwischen Dallas Fuel und Seoul Dynasty sowie 280.000 im Wochenmittel. Zahlen, die manch Kritiker als Wunschdenken abgetan hätte. Auch die in Woche drei auf mehr als 520.000 Twitch-Follower angewachsene Fangemeinde ist nicht von schlechten Eltern. Hinzu kommen nicht genau bekannte Zuschauerzahlen auf chinesischen Streaming-Plattformen, dort gilt der Twitch-Exklusivdeal nämlich nicht. Doch so hoch die Qualität von Livestream, Teams und Spielern auch sein mag, lässt sich der Abwärtstrend der Zuschauerzahlen bereits ab der zweiten Woche nicht leugnen. Für knapp 167.000 parallel einschaltende Zuschauer auf Twitch reichte es da in der Spitze, auch der Durchschnittswert fiel mit circa 150.000 Zuschauern im Vergleich zur ersten Woche deutlich ab. Der Reiz des Neuen und das umfassende Marketing könnten anfangs verschleiert haben, dass das Interesse an der OWL doch kleiner ausfällt als erhofft. Activision Blizzard bleibt selbstverständlich optimistisch – und begreift die Liga als Pilotprojekt für die Zukunft. »Man kann erwarten, dass wir dieses Modell auf andere Spiele und mit weiteren Partnern ausweiten werden«, orakelt MLG-Chef Vlastelica. Demnächst also eine weltweite Call-of-Duty-Liga? Wundern würde es uns nicht.



Die Großeltern von Timo »Taimou« Kettunen haben in der finnischen Heimat wohl live zugeschaut, trotz der für Europa ungünstigen Startzeiten.





Die Vergnügungspark-Map »Blizzardworld« und die Biotik-Heldin Moira sollen in der Liga mit etwas Verzögerung nachgereicht werden.

Denn das Franchise-Konzept mag mit seinem Ausmaß an Kommerzialisierung seiner Zeit ein paar Jahre voraus sein. Aber genau damit ist es nicht bloß einzigartig, sondern wegweisend für die Zukunft des E-Sport.

Gerade diese Kommerzialisierung ist für die Profispieler wichtig. Das höchste Profiniveau ist ohne volle Konzentration auf den E-Sport kaum erreichbar und kann, wie etwa im Fußball, nicht bis ins hohe Alter gehalten werden. Der E-Sport muss entsprechend bezahlt und gefördert werden, damit er endgültig den Kinderschuhen entwachsen kann – und die OWL unternimmt viele richtige Schritte, damit das nicht nur für ein paar wenige Spieler gilt. Doch es gibt auch andere Ligakonzepte, die diese zunehmende Professionalisierung des E-Sport vorantreiben. Erst kürzlich wurde mit der eMLS ein offizieller FIFA-Ableger der obersten nordamerikanischen Fußball-Liga Major League Soccer ins Leben gerufen – ähnliche Modelle gibt es etwa in Frankreich mit einem League-of-Legends-Abbild der ersten Fußballiga. Anders als die Overwatch League sind hier die Teams aus dem traditionellen Profisport direkt beteiligt; es dürfte nur eine Frage der Zeit sein, bis eine entsprechende E-Sport-Variante der deutschen Fußball-Bundesliga folgt. Der Vorteil: Wie auch in der NBA 2K eLeague, die gemeinsam von Take Two Interactive und den Teams der nordamerikanischen Basketballliga organisiert wird, profitieren die Teilnehmer von etablierten Teamnamen und der großen Zahl der Anhänger des jeweils traditionellen Sports. Fans von Schalke 04 jubeln eben lieber ihrem echten Lieblingsverein zu als einem Retortenprojekt namens »Gelsenkirchen Gladiators«. Und diese Tradition, die fehlt der OWL mit dem aktuellen Konzept eben.

Ob Overwatch zudem eine gute Wahl als Testballon für eine Liga nach Muster der NFL oder NBA ist, darf man bezweifeln. Denn die nach außen chaotische Gestalt des Team-Shooters scheint für einen langjährigen Ligabetrieb nur begrenzt geeignet. Daran ändert auch die unserem Eindruck nach bestmögliche Ordnung des Geschehens durch das neue Trackersystem und die Regie im Hintergrund wenig. Wir stimmen Noah Whinston zu, dass »die Struktur der Liga mit einer langen Saison und Playoffs, in der die Teams viele einzelne Abschnitte gewinnen können« eine an sich unterhaltsame Grundlage bietet. Ob die Fans das langfristig anerkennen und nutzen, ist aktuell jedoch fraglich, ein Scheitern der OWL scheint nicht ausgeschlossen. Noch hat Blizzard Möglichkeiten, das Interesse an der Overwatch League in die richtigen Bahnen zu lenken. Der größte Erfolgsfaktor ist der Ausbau der Liga. Eine größere Bandbreite von Teams und Spielern aus aller Welt könnte das Interesse an der OWL schlagartig anwachsen lassen. Die Frage ist jedoch, wie das bei sinkendem Zuschauerinteresse umsetzbar wäre. Denn ohne eine entsprechend hohe Reichweite gibt es weder Merchandise-Verkäufe noch Sponsoren, und ohne Sponsoren keine Investoren, also keine neuen Teams. Wer bereits in die Overwatch League investiert hat, muss nun einen langen Atem beweisen. Die Liga ist eben eine Wette – auf eine ungewisse Zukunft.

Draußen vor der Blizzard-Arena organisiert ein Offizieller von Los Angeles Valiant gerade ein Taxi für seine Spieler, als ihn ein Passant darauf anspricht, was im ehemaligen TV-Studio denn genau passiert. Begeistert berichtet der Valianter dem jungen Mann von der Overwatch League. Ob sich der Passant danach in den Livestream eingeklinkt hat, wissen wir leider nicht. Sollte er es getan haben, hoffen wir für Blizzard, dass es keine einmalige Sache war. ★



Schalke 04 beteiligt sich neben FIFA auch an der europäischen League-of-Legends-Liga.

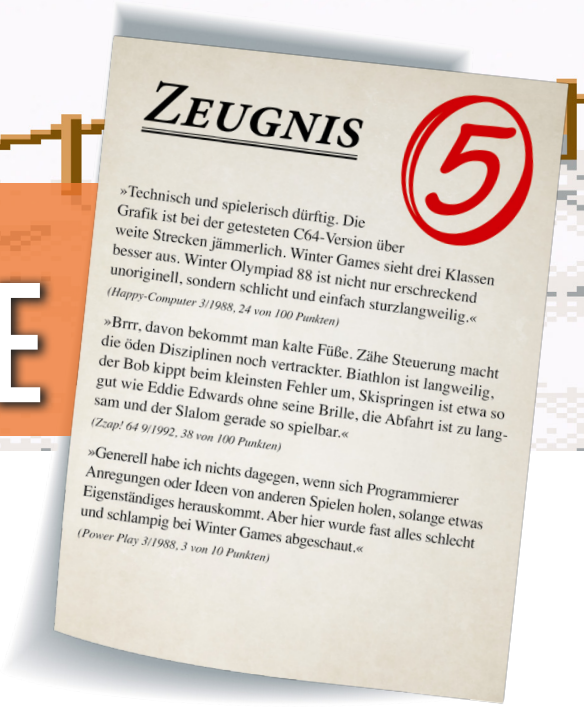


Pete Vlastelica, der Geschäftsführer der Major League Gaming.



Legendär schlecht: Winter Olympiad 88

DIE LETZTE SCHANZE



ZEUGNIS

5

»Technisch und spielerisch dürftig. Die Grafik ist bei der getesteten C64-Version über weite Strecken jämmerlich. Winter Games sieht drei Klassen besser aus. Winter Olympiad 88 ist nicht nur erschreckend unoriginell, sondern schlicht und einfach sturzlangweilig.«
(Happy-Computer 3/1988, 24 von 100 Punkten)

»Brrr, davon bekommt man kalte Füße. Zähe Steuerung macht die öden Disziplinen noch vertrackter. Biathlon ist langweilig, der Bob kippt beim kleinsten Fehler um, Skispringen ist etwa so gut wie Eddie Edwards ohne seine Brille, die Abfahrt ist zu langsam und der Slalom gerade so spielbar.«
(Zzap! 64 9/1992, 38 von 100 Punkten)

»Generell habe ich nichts dagegen, wenn sich Programmierer Anregungen oder Ideen von anderen Spielen holen, solange etwas Eigenständiges herauskommt. Aber hier wurde fast alles schlecht und schlampig bei Winter Games abgeschaut.«
(Power Play 3/1988, 3 von 10 Punkten)



Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Seine historischen Lieblingswinterspiele: Winter Games (Epyx), NHL '94 (EA Sports), Winter Challenge (Accolade), NES Ice Hockey (Nintendo). Und natürlich Après-Ski (Berghütte).

Auf DVD: Video-Special

Ein Studio von zweifelhaftem Ruf kopiert im Olympiajahr 1988 den Epyx-Hit Winter Games. Das Resultat ist ein boykottwürdiger sportlicher Tiefpunkt mit Schreckensgrafik, Schlunzsteuerung, falscher Flagge und grinsendem Mountie.

Von Heinrich Lenhardt

Vielleicht hätte es ein Warnzeichen sein sollen, dass man bei allem Enthusiasmus fürs Genre nicht gerade das sportlichste Entwicklungsteam ist. Als die Cricket-Simulation Ian Botham's Test Match 1984 für den Computer Acorn Electron erscheint, wundern sich viele Käufer, warum sie den Ball nicht treffen. Das liegt nicht am spielerischen Unvermögen der Betroffenen, vielmehr wurden einige Tausend Exemplare mit einem schwerwiegenden Bug ausgeliefert – erboste Anrufer bekommen die Privatnummer des zuständigen Programmierers verraten. Diese Cricket-Katastrophe ist symptomatisch für das Schaffen von Tynesoft, einem Studio aus dem englischen Newcastle.

Spiele, die keiner klauen will

In rund sieben Jahren kloppt Tynesoft allerlei niederklassige Programme zusammen, darunter viele Umsetzungen und längst vergessene Machwerke für Nischencomputer. Als Einbrecher Tausende von Kassetten des Plus/4-Spiels Zortek and the Microchips stehlen, jubelt das Management zunächst: So gibt es wenigstens Versicherungsgeld für den Ladenhüter. Dummerweise bemerken die Einbrecher rasch den »Wert« ihrer Beute und lassen sie irgendwo liegen. »Bedauerlicherweise wurden die Spiele gefunden und an uns zurückgegeben«, erinnert sich Programmierer Kevin Blake im Magazin Retro Gamer. Laut Blakes Notizen über den – wie er sagt – »Tynesoft Boys Club« werden die Lagerarbeiter so schlecht bezahlt, dass sie reihenweise Spieldisks klauen, die Etiketten abziehen und dann als »Leerdisketten« an die Programmierer zurückverkaufen. Diese Profitruppe tritt 1988 an, um so etwas wie ein inoffizielles Begleitspiel zur Winter-Olympiade in Calgary zu entwickeln. Was dabei herauskommt, erinnert an Skisprungversuche der englischen Olympia-Legende Eddie »The Eagle« Edwards: unbeholfen, dilettantisch, hoffnungslos – und doch fällt es einem schwer, den Blick abzuwenden.

Blütezeit der Joystick-Olympiaden

Die sportliche Begeisterung unter C64-Besitzern wird 1984 von Epyx' Summer Games geweckt, einer grafischen und spielerischen



Mit einem anmutigen Sprung meistert der Skiläufer ein Hindernis. Doch es wird immer schwieriger, die Piste vor lauter Bäumen zu sehen.



Die Bobfahrt ist ein Geduldsspiel: Dreieinhalb Minuten dauert ein Versuch, bei dem wir mit Gegensteuern gegen den Schlaf ankämpfen.

 Tynesoft ist nach dem Fluss Tyne benannt, der durch die nordenglische Stadt Newcastle fließt.

WINTER OLYMPIAD 88

Genre: Sportspiel
Publisher: Tynesoft
Entwickler: Tynesoft
Veröffentlichung: 1988

Legendär, weil: ... die Winter-Olympiade in Calgary ein willkommener Anlass für neue Multidisziplin-Sportspiele war. Die gehörten Mitte der Achtziger zu den beliebtesten Genres, als Epyx' Summer und Winter Games C64-Besitzer begeisterten.

Schlecht, weil: ... Tynesoft das über zwei Jahre alte Winter Games nachzumachen versuchte – mit mieser Grafik, tollpatschiger Steuerung, Präsentationspannen und dem holprigsten Abfahrtslauf der Skigeschichte.

Fazit: Dieser lieblos dahingeschlunzte Klon-Versuch geht einem schnell auf den olympischen Geist. Die besonders inkompetente C64-Version von Winter Olympiad 88 setzt bis heute gültige Negativ-Weltrekorde bei Grafik und Spielspaß.



Der Slalom ist der relative Höhepunkt unter den fünf Disziplinen, die übersichtliche Perspektive hilft tatsächlich ganz gut beim Wedeln zwischen den Toren.

Fortentwicklung der Mehrkampf-Simulationen Track & Field und Activision's Decathlon. Statt stupider Joystick-Rüttelei gibt es in Disziplinen wie Stabhochsprung komplexere Bewegungsabläufe zu meistern. Summer Games hat zwar keine offizielle Lizenz, tut aber erfolgreich so, als sei es ein Begleitspiel zur Olympiade in Los Angeles. Mit feinen Animationen und Präsentationsfinessen wie Eröffnungszeremonie und Nationalhymnen wird Summer Games zum Vorzeigespiel, das die technischen Stärken des C64 zur Geltung bringt. Die Formel wird zunächst beim direkten Nachfolger Summer Games 2 verbessert, bevor Ende 1985 der mit Spannung erwartete Höhepunkt der Serie erscheint: Winter Games bietet ungewöhnliche Disziplinen wie Trickski und Biathlon, die mit guten Steuerungsideen und pixelperfekter Grafik inszeniert werden. Der Erfolg führt zu Nachahmern unterschiedlicher Qualität: Während Kingsofts Winter-Olympiade Erstaunliches aus dem Billigcomputer C16 herausholt, löst Tynesofts Winter-Games-Klon eine regelrechte Lawine der Peinlichkeiten aus.

Schon das Anfangsmenü weckt erhebliche Zweifel an den Qualitätsansprüchen von Winter Olympiad 88. Ähnlich wie beim Epyx-Vorbild wählt jeder Teilnehmer ein Land, das er bei den Wettkämpfen repräsentiert. Doch werden bei Tynesoft keine Nationalhymnen gespielt und die Geographiekenntnisse lassen zu wünschen übrig: Da wird die Bundesrepublik Deutschland als »FDR« bezeichnet, eine verwegene Mischung aus »FRG« (BRD) und »GDR« (DDR). Noch ärger erwischt es die Niederlande, deren Flaggenfarben in der falschen Reihenfolge gezeigt werden. Ähnlich dubios ist die auf ein Bild beschränkte »Eröffnungszeremonie«, die wie eine Low-Budget-Version der Epyx-Feierlichkeiten wirkt. Schwachen Trost spendet ein lächelnder Menü-Mountie, schließlich findet die Winter-Olympiade 1988 im kanadischen Calgary statt. Die Anwesenheit des Gesetzeshüters ist durchaus angebracht, denn die Wettkämpfe sind öder, als die Polizei erlaubt.

Einschlafhilfe Eiskanal

Bei Winter Olympiad treten bis zu sechs Spieler in fünf Disziplinen an. Den Auftakt macht das uninspirierte, aber relativ erträgliche Skispringen. Wir drücken am Absprungpunkt-Pixel den Feuerknopf und korrigieren dann die Haltung des Athleten während der Flugphase, mit Glück und Joystick-Einsatz gelingt die Landung. Beim Bobfahren versuchen wir, die zahlreichen Kurven mit Gegensteuern und Bremsmanövern zu überstehen. Also wie in Winter Games, nur hässlicher und erheblich länger. Bei Epyx ist das simple Rennen in unter einer halben Minute beendet, Winter Olympiad 88 dehnt es auf über drei Minuten aus. Doch das ist noch harmlos im Vergleich zur Gründlichkeit, mit der die Paradedisziplin des Vorbilds verbockt wird.

Die Randsportart Biathlon wird 1986 zum Star von Winter Games. Epyx kombiniert Skilanglauf und Schießen zu einem spannenden Geschicklichkeitstest mit strategischer Note. Wir steigern die Laufgeschwindigkeit des Athleten durch rhythmisches Hin und Her mit dem Joystick. Dabei helfen Anzeigen für Geschwindigkeit und Pulsfrequenz, denn Letztere sollte vor Erreichen des Schießstands nicht zu hoch sein. Unzählige Nachahmer adaptieren das Spielprinzip – kaum einer so schlecht wie Winter Olympiad 88. Die Skier unseres Läufers wurden anscheinend mit Schmierseife gewachst, erst bei Erreichen eines bestimmten Rütteltempos wird die Handbremse schlagartig gelöst. Das Gefühl für den Laufrhythmus ist schlecht, obendrein fehlen die Anzeigen des Epyx-Biathlons. Erstaunlich, wie gründlich Tynesoft beim Nachmachen einer zwei Jahre alten Vorlage Grafik und Steuerung in den Matschschnee gesetzt hat. Aber immerhin können die Entwickler nicht nur schlecht kopieren, sie sind auch zu schlechten Originalleistungen in der Lage.

Ski alpin mit Tannentrauma

Winter Olympiad 88 hat tatsächlich etwas, das Winter Games abgeht: Ski alpin. Bei Slalom und Abfahrt dürfen die Tynesoft-Programmierer endlich ihre Kreativität beweisen, mit voraussehbaren Resultaten. Die C64-Abfahrt ist ein eigenwilliges Spektakel, das eher an den Albtraum eines Baumschulenbetreibers als die Goldmedaillenfahrt von Marina Kiehl erinnert. Ruckelnd rumpeln wir die nur notdürftig geräumte Piste herunter; krude skalierte Tannen sorgen vielleicht für Abholzgelüste, aber nicht einen überzeugenden 3D-Effekt. Im Weg liegende Baumstämme werden per Feuerknopf übersprungen, doch wegen der unübersichtlichen Darstellung ist die schmerzhafte Holzkollision nur eine Frage der Zeit.

Glücklicherweise wählt Tynesoft beim Slalom eine weniger ambitionierte Seitenansicht, die uns wenigstens eine Chance lässt, die auftauchenden Tore zu umkurven. Auch hier geht der Steuerung das Feingefühl ab, wild reißen wir den Joystick hin und her. Freundlicherweise führen ausgelassene Tore nicht zur Disqualifikation, sondern nur zu einer Strafzeit. Als solche wird auch das Durchspielen aller fünf Disziplinen empfunden, es gibt nicht einmal bescheidene Anreize wie Computergegner oder das Speichern von Rekorden. Da hat auch der C64 genug und hängt sich nach dem abschließenden Medaillenspiegel auf: Um Winter Olympiad 88 erneut zu spielen, muss man den Computer ausschalten und das Programm neu laden. Aber keine Sorge, wir haben den Wink mit dem Zaunpfahl verstanden – einmal ist mehr als genug. ★

Eiskunstlauf ist bereits im Rahmen der Londoner Sommerspiele von 1908 eine olympische Disziplin.

versandkostenfrei ab 500 € Bestellwert

PCs ab 99 €

TRUSTPILOT



RGB EDITION

ONE GAMING ULTRA IN13

Intel Core i7-8700 Prozessor
mit 6 x 4.60 GHz

8 GB NVIDIA GeForce GTX 1070

16 GB DDR4 2400 MHz RAM

120 GB SSD SanDisk Plus

1000 GB SATA III HDD, 7200 U/Min.

inkl. Windows 10 Home

inkl. 50€ War Thunder Gutschein

inkl. 1 Jahr BullGuard Internet Security 2018

Home
Windows 10
Microsoft

1.539,99€*

oder Finanzkauf[2] z. B. **28,12 €**/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 24244



IIYAMA G-MASTER GB2760QSU-B1 RED EAGLE

27" / 68.58 cm LED Display

2560 x 1440 WQHD Auflösung

FreeSync Technologie

VERSANDKOSTENFREI

439,99€*

oder Finanzkauf[2] z. B. **16,52 €**/mtl.
Laufzeit: 30 Monate

144 Hz Bildwiederholfrequenz, 1 ms Reaktionszeit, Black Tuner
USB 3.0, DVI-D, HDMI, DisplayPort, Kopfhörer
Lautsprecher, 40 W Leistungsaufnahme

Art-Nr. 34614



IIYAMA G-MASTER GE2488HS-B2 BLACK HAWK

24" / 60.96 cm LED Display

1920 x 1080 Full HD Auflösung

FreeSync Technologie

VERSANDKOSTENFREI

144,99€*

oder Finanzkauf[2] z. B. **15,13 €**/mtl.
Laufzeit: 10 Monate

75 Hz Bildwiederholfrequenz, 1 ms Reaktionszeit,
Black Tuner, VGA, HDMI, DVI-D, Kopfhörer
Lautsprecher, 22.2 W Leistungsaufnahme

Art-Nr. 33808

0180 6 957777

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

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

paydirekt · amazon payments · PayPal · MasterCard · AMERICAN EXPRESS · DISCOVER · 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.

versandkostenfrei ab 500 € Bestellwert

PCs ab 99 €

TRUSTPILOT



ONE GAMING ADVANCED IN04

Intel Core i7-8700 Prozessor mit 6 x 4.60 GHz
8 GB DDR4 2400 MHz RAM
NVIDIA GeForce GTX 1050 Ti mit 4 GB
120 GB SSD WD Green
1000 GB SATA III HDD, 7200 U/Min
inkl. Windows 10 Home

inkl. 50€ War Thunder Gutschein
inkl. 1 Jahr BullGuard Internet Security 2017
inkl. Game Bundle im Wert von über 140€

Home
Windows 10
Microsoft

999,99€*

oder Finanzkauf[2] z. B. **18,26 €**/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 23467

ONE GAMING ADVANCED AN01



AMD FX-6300 Prozessor mit 6 x 4.10 GHz

8 GB DDR3 1600 MHz RAM

4 GB NVIDIA GeForce GTX 1050 Ti

569,99€*

oder Finanzkauf[2] z. B. **15,99 €**/mtl. Laufzeit: 42 Monate

Home
Windows 10
Microsoft

1000 GB SATA III HDD, 7200 U/Min
Gigabyte GA-78LMT-USB3 R2, DVD-Brenner, USB 3.0
Gigabit LAN, 7.1 Audio, 500 W / Enermax iVektor Q
inkl. 50€ War Thunder Gutschein
inkl. 1 Jahr BullGuard Internet Security 2018

Art-Nr. 21945

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

999,99€*

oder Finanzkauf[2] z. B. **18,26 €**/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Home
Windows 10
Microsoft

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

Art-Nr. 24158

ONE GAMING K56-7FH



15.6“ / 39.62 cm Full HD IPS

Intel Core i5-7400 mit 4 x 3.50 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 3.0, 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

Home
Windows 10
Microsoft

869,99€*

oder Finanzkauf[2] z. B. **15,88 €**/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 24220

ONE GAMING HIGH END ELITE IN12



Intel Core i7-8700K Prozessor mit 6 x 4.70 GHz

16 GB DDR4 2400 MHz RAM

11 GB NVIDIA GeForce GTX 1080 Ti

1999,99€*

oder Finanzkauf[2] z. B. **36,52 €**/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Home
Windows 10
Microsoft

240 GB SSD SanDisk Plus, 1000 GB SATA III HDD, 7200 U/Min
ASUS TUF Z370-PLUS GAMING, USB 3.1, 7.1 Audio, Gigabit LAN
650 W Corsair VS650 80+ / Corsair Crystal Series 460X RGB
inkl. 50€ War Thunder Gutschein
inkl. 1 Jahr BullGuard Internet Security 2018

Art-Nr. 24242

ONE.DE

JETZT KONFIGURIEREN & BESTELLEN

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

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

Informationen zu den Versandkosten finden Sie unter: www.one.de/versandkosten
Versandkostenfreie Lieferung: bei Zahlung per Vorkasse, Sofortüberweisung oder Finanzierung und einem Bestellwert ab 500 €

2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499€. Effektiver Jahreszins von 10,9% bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 8,36% p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die 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.

Benchmarks zu Meltdown und Spectre

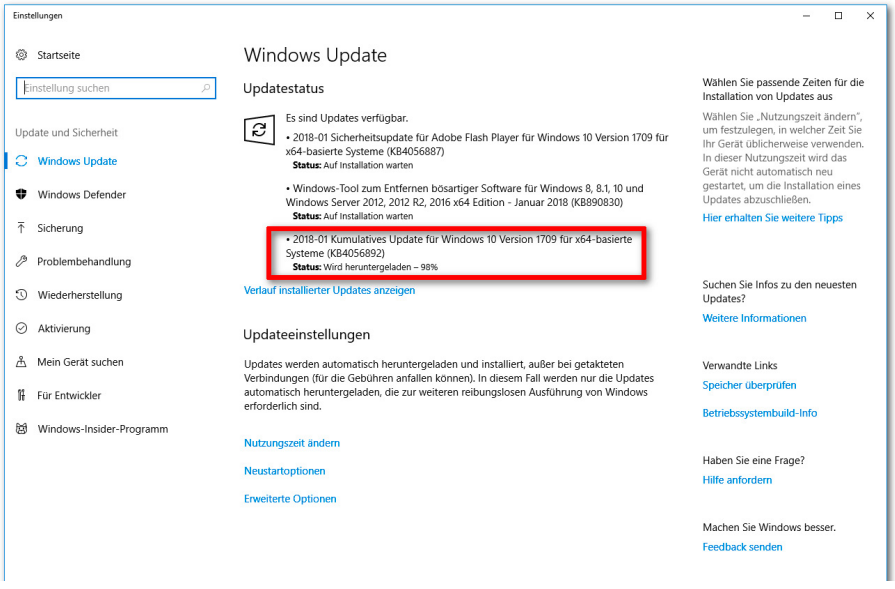
SICHERHEIT STATT LEISTUNG?



Die ersten Windows- und BIOS-Updates gegen die Sicherheitslücken Meltdown und Spectre sind da. Wir testen mit Benchmarks, ob und wie stark die Performance in Spielen & Co darunter leidet. Von Nils Raettig

Seit Anfang des Jahres wissen wir, dass fast alle momentan relevanten Prozessoren von den Sicherheitslücken Meltdown und insbesondere Spectre betroffen sind. Wie groß das Risiko genau ist, lässt sich nach wie vor schwer einschätzen, inzwischen gibt es aber immerhin die ersten Windows- und BIOS/UEFI-Updates. Wir haben passende Benchmarks durchgeführt, die die Gaming-Performance und die Anwendungsleistung von Prozessoren vor und nach der Installation der Patches miteinander vergleichen.

Dabei beschränken wir uns aus zwei Gründen zunächst auf Modelle von Intel: Einerseits sind AMD-CPUs inklusive der aktuellen Ryzen-Prozessoren wie etwa dem Ryzen 5 1600 laut offiziellen Angaben nicht von Meltdown betroffen, die Gegenmaßnahmen im entsprechenden Windows Update greifen hier also nicht. Andererseits gab es zum Testzeitpunkt für die von uns verwendeten AMD-Mainboards noch keine passenden Microcode-Updates, die sich Spectre widmen würden. Erste Gegentests auf AMD-Systemen mit den neuesten Windows-Updates zeigten erwartungsgemäß keine Leistungsunterschiede. Hier lohnt es sich also erst nach der Veröffentlichung von Microcode-Updates, genauer hinzusehen.



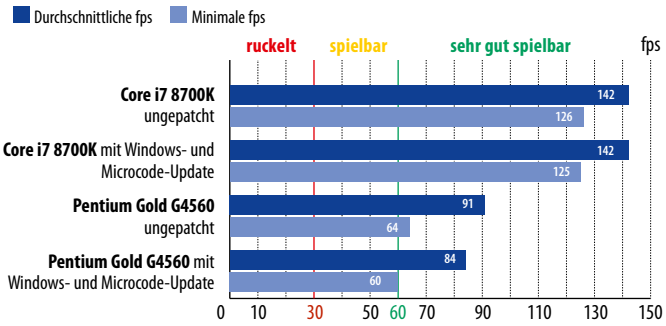
Unter Windows 10 bringt das Update KB4056892 Gegenmaßnahmen zu Meltdown mit sich. Auch für Windows 8.1 und Windows 7 sind entsprechende Updates erschienen.

Wo bekomme ich die Updates her?

Bevor wir uns den Benchmarks widmen, klären wir zunächst, von welchen Sicherheits-Updates wir hier genau reden. Gegen Meltdown, das primär Intel-CPUs und einige wenige ARM-Prozessoren betrifft, hat Microsoft Updates für Windows 10 (KB4056892), Windows 8.1 (KB4056898) und Windows 7 (KB4056897) veröffentlicht, die seit dem 09.01.2018 regulär über die Update-Funktion verteilt werden. Auf all unseren Testsystemen läuft inzwischen Windows 10, der passende Patch wurde hier stets über die Windows-Update-Funktion ohne weiteres Zutun von uns installiert. Gleiches sollte auch für ältere Windows-Versionen gelten. Über den offiziellen Update-

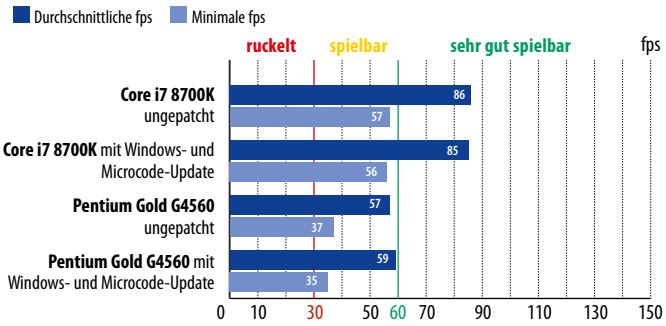
Spiele-Benchmarks

Battlefield 1 — Full HD, hohe Details, TAA, DX11



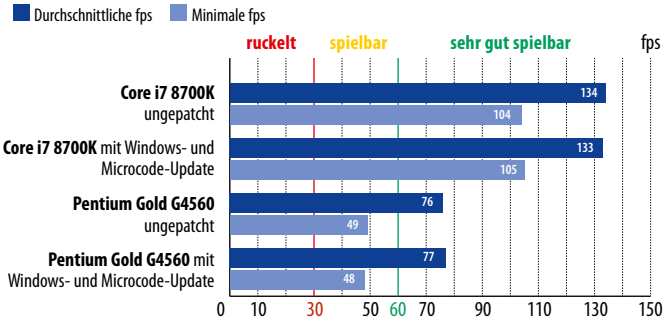
Gemessen in fps. Je höhher, desto schneller.
Unter 30 fps nicht mehr gut spielbar.

Rise of the Tomb Raider (DX 11) — Full HD, hohe Details, SMAA



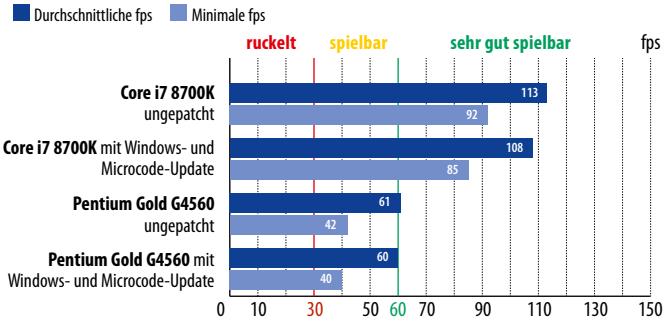
Gemessen in fps. Je höhher, desto schneller.
Unter 30 fps nicht mehr gut spielbar.

The Witcher 3 — Full HD, hohe Details, Hairworks deaktiviert



Gemessen in fps. Je höhher, desto schneller.
Unter 30 fps nicht mehr gut spielbar.

Rise of the Tomb Raider (DX 12) — Full HD, hohe Details, SMAA



Gemessen in fps. Je höhher, desto schneller.
Unter 30 fps nicht mehr gut spielbar.

Katalog auf der Internetseite www.catalog.update.microsoft.com und die Suche nach der Update-Bezeichnung ist aber auch der manuelle Download möglich.

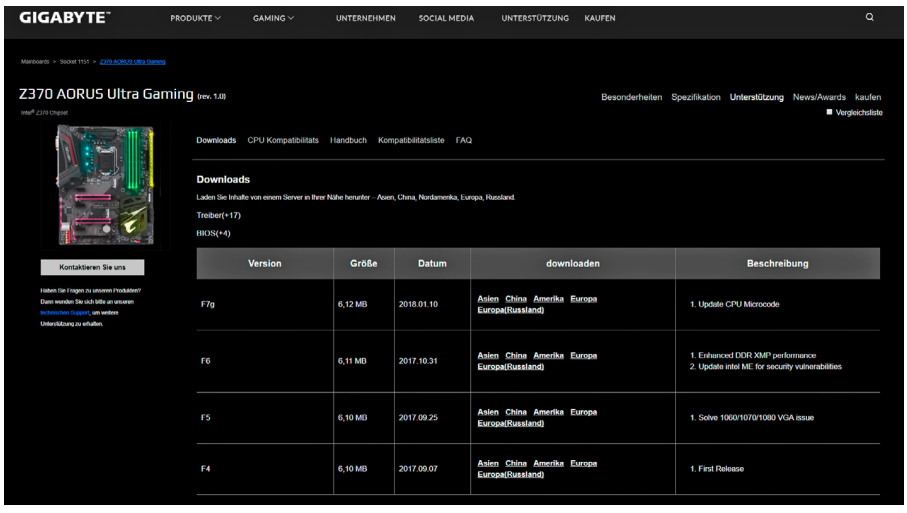
Vorsicht auf Rechnern mit AMD-Prozessoren: Hier kann es in Einzelfällen durch die Installation der Updates zu Boot-Problemen und anderen Schwierigkeiten kommen. Betroffenen soll das nachgereichte Update KB4073290 helfen, das nur für AMD-PCs bereitgestellt wird. Auf unseren Test-Rechnern sind keine Schwierigkeiten dieser Art aufgetreten. Wir raten aber dennoch dazu, wichtige Daten zu sichern, falls die Updates auf eurem PC nicht ohnehin schon installiert wurden. Um zu überprüfen, ob das der Fall ist, hilft ein Blick in den Installations-Verlauf. Klickt dazu in den Windows-Einstellungen auf »Update und Sicherheit« und dann im rechten Fensterbereich auf »Verlauf installierter Updates anzeigen«. Hinter den einzelnen Einträgen steht jeweils in Klammern die Nummer des Updates, im Falle von Windows 10 müsst ihr hier also beispielsweise nach »KB4056892« Ausschau halten.

Bei Spectre gestaltet sich die Situation etwas unübersichtlicher, auch da die Sicherheitslücke in unterschiedlichen Varianten auftreten kann. Neben Software-Updates für das Betriebssystem und für Anwendungen wie vor allem Internet-Browser sind als Gegenmaßnahme auch Microcode-Updates für die Hardware notwendig.

Neuer Microcode ist Pflicht

Im Falle von Desktop-PCs mit aktuellen Intel-CPUs der Generationen Coffee Lake (Core i 8000), Kaby Lake (Core i 7000) und Skylake (Core i 6000) gibt es inzwischen für viele Mainboards auf den Support-Seiten entsprechende BIOS- beziehungsweise UEFI-Updates, die sich mit den Anleitungen der Hersteller und passenden Tools meist leicht installieren lassen. Wir haben dazu immer den Weg über einen USB-Stick gewählt, auf dem die entsprechende Update-Datei gespeichert werden muss. Anschließend öffnet man beim Booten des PCs das UEFI (in der Regel per Druck auf die »Entfernen«-Taste), startet dort das Update-Tool (beim Finden hilft oft ein Blick in das Mainboard-Handbuch oder eine schnelle Websuche) und wählt die Datei auf dem Stick aus. Der Update-Vorgang an sich dauert unserer Erfahrung nach meist weniger als eine Minute.

Auf manchen PCs kann es in Folge des BIOS-Updates passieren, dass der Rechner ab und zu ungewollt neu startet. Das hat Intel auch offiziell bestätigt, man arbeitet bereits an einer Lösung und stellt neue Microcode-



Für aktuelle Intel-Prozessoren bieten mittlerweile viele Mainboard-Hersteller UEFI-Updates zum besseren Schutz an. Meist steht in der Beschreibung »Microcode-Update« oder ähnliches.

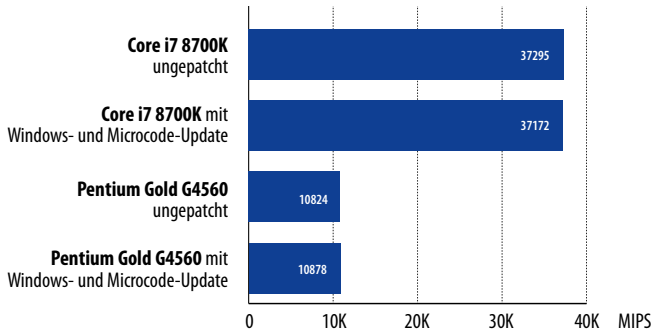


Bei Geräten wie Notebooks seid ihr darauf angewiesen, dass der jeweilige Hersteller ein passendes Microcode-Update bereitstellt.

Anwendungs-Benchmarks

7-Zip integrierter Benchmark

Angabe in Millionen Instruktionen pro Sekunde. Je mehr, desto besser.



Updates in Aussicht. Für eine höhere Sicherheit rät Intel aber dazu, dennoch die neuesten BIOS-Versionen mit Spectre-Gegenmaßnahmen zu installieren und sie nicht etwa wieder zu deinstallieren. Microsoft hat außerdem inzwischen das Windows-Update KB40788130 bereitgestellt, dass die Microcode-Updates softwareseitig wieder deaktiviert. Installieren sollten das Update aber nur Nutzer, bei denen tatsächlich Abstürze und Neustarts wegen des neuen Intel-Microcodes auftreten. Bei unseren Rechnern war das übrigens nie der Fall. Letztlich muss aber jeder selbst entscheiden, ob er noch eine Zeit auf angepasste Microcode-Updates wartet oder lieber jetzt schon die ersten Versionen davon installiert.

Auf welchem Weg ihr herausfindet, ob ihr alle verfügbaren Windows-Updates und Microcode-Aktualisierungen gegen Meltdown und Spectre erfolgreich für einen besseren Schutz installiert habt, zeigt euch der Kasten » Sicherheitscheck mit der Powershell« auf der letzten Seite dieses Artikels.

Ältere Hardware, Notebooks & Co

Schwieriger sieht es in Sachen Microcode-Updates mit älteren CPU-Generationen wie Haswell (Core i 4000), Ivy Bridge (Core i 3000) oder Sandy Bridge (Core i 2000) aus. Zum Testzeitpunkt gab es noch keine entsprechenden Microcode-Updates, gleiches gilt für AMD-Plattformen. Das dürfte sich aber im Laufe der Zeit ändern, hier lohnt sich also ein regelmäßiger Blick auf die Support-Seite des Mainboard-Herstellers. Besitzt ihr dagegen einen Komplett-PC, ein Notebook oder ein anderes Gerät, das nicht auf eine einzeln im Handel erhältliche Hauptplatine setzt, seid ihr darauf angewiesen, ein entsprechendes Microcode-Update vom System-Hersteller zu bekommen.

Das könnte in Einzelfällen allerdings noch eine ganze Weile dauern, da vor allem etwas ältere Systeme unserer Erfahrung nach häufig nicht mit regelmäßigen Updates versorgt werden. Für diese Fälle empfehlen wir euch, direkten Kontakt mit dem Anbieter eures PCs aufzunehmen. Einerseits besteht die Möglichkeit, dass es bereits ein Update gibt, das aber nicht so leicht auf den offiziellen Support-Seiten zu finden ist. Andererseits dürften solche Anfragen die Wahrscheinlichkeit erhöhen, dass überhaupt an einem passenden Update gearbeitet wird.

Benchmarks unter Windows 10

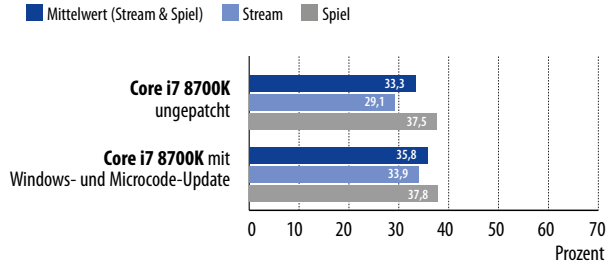
Wir haben uns für Messungen mit zwei verschiedenen Prozessoren von Intel unter Windows 10 entschieden. Einerseits für den Core i7 8700K (Coffee-Lake-Generation) mit sechs Kernen, der im Mainstream-Bereich die aktuell schnellste CPU von Intel darstellt. Andererseits für den Pentium Gold G4560 (Kaby-Lake-Generation), der als Einsteiger-CPU sehr beliebt ist, aber nur über zwei Kerne verfügt. Im Falle des Core i7 8700K nutzen wir das Gigabyte Z370 Aorus Ultra Gaming in der BIOS-Version F7g, beim Pentium kommt das Asus ROG Maximus IX Hero in der Version 1203 zum Einsatz. Wir vergleichen dabei die Benchmark-Ergebnisse aus unserem CPU-Testsystem ohne Windows- und BIOS-Update für Meltdown und Spectre mit den Messungen nach der Installation dieser Updates.

Außerdem haben wir neue Messungen zu der Geschwindigkeit einer SSD durchgeführt (Samsung SSD 830 Evo), da es Berichte über deutliche Performance-Einbußen bei Laufwerken mit Flash-Speicher gibt. Dass wir die Auswirkungen des Windows- und BIOS-Updates gemeinsam testen statt jeweils auch Messungen mit nur einem der beiden Updates durchzuführen, hat vor allem zwei Gründe: erstens der größere Zeitaufwand, zweitens die Tatsache, dass es klar empfehlenswert ist, beide Aktualisierungen statt nur eine davon zu installieren. Für die Zukunft sind weitere Testszenarien denkbar:

Streaming-Benchmarks

Battlefield 1

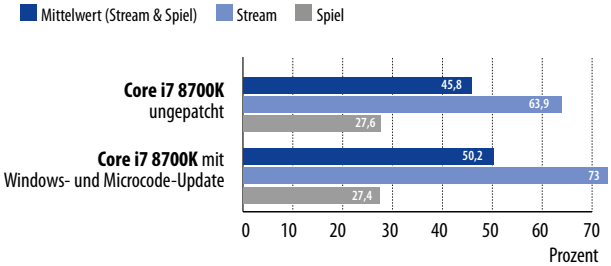
verlorene Frames in Prozent, Stream per OBS zu Twitch.tv
(1080p, Preset Medium, Bitrate 5.000, 60 fps, x264)



Angaben in Prozent. Je niedriger, desto besser.

The Witcher 3

verlorene Frames in Prozent, Stream per OBS zu Twitch.tv
(1080p, Preset Medium, Bitrate 5.000, 60 fps, x264)

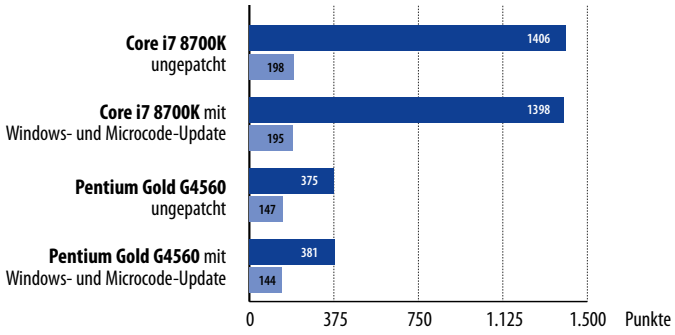


Angaben in Prozent. Je niedriger, desto besser.

Testsystem: Nvidia Geforce GTX 1080, 16,0 GByte Arbeitsspeicher, Windows 10

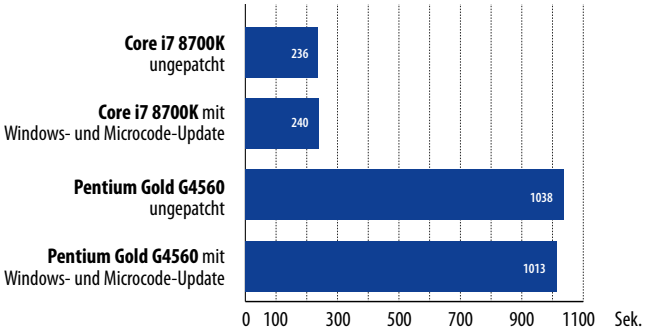
Cinebench R15 CPU-Test

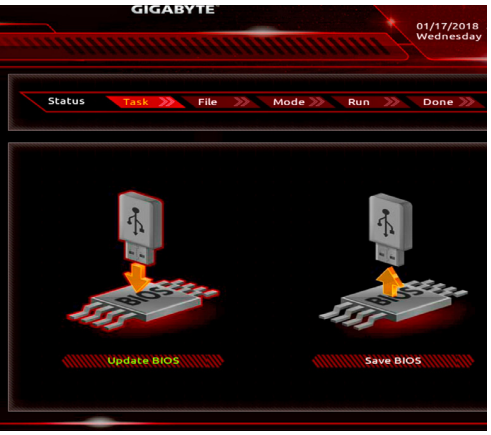
Angabe in Punkten. Je mehr, desto besser. Multicore Singlecore



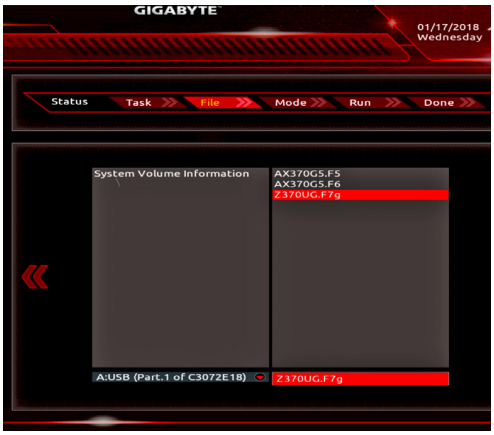
Handbrake Encodierung eines 4K-Videos (H.265)

Angabe in Sekunden. Je weniger, desto besser.

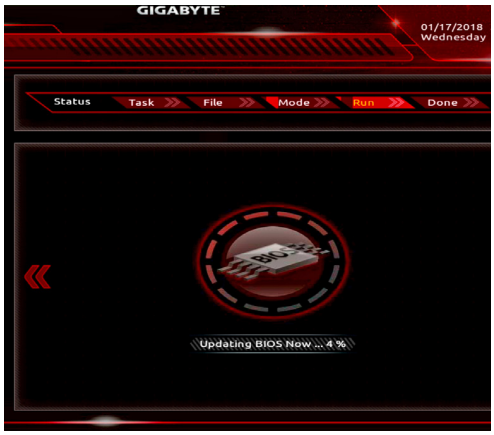




Um die Microcode-Updates für höhere Sicherheit zu installieren, haben wir Update-Tools im BIOS genutzt, hier am Beispiel des Gigabyte 370 Aorus Ultra Gaming zu sehen.



Das Tool nennt sich in diesem Fall Q-Flash. Die Update-Datei haben wir nach dem Download auf der Support-Seite des Mainboards auf einen USB-Stick kopiert, um sie beim Installationsvorgang auswählen zu können.



Der Update-Vorgang selbst ist meist in weniger als einer Minute erledigt. Es kann allerdings sein, dass der PC danach zwei, drei Mal neu starten muss, bis alle Änderungen umgesetzt sind.

Mit AMD-Prozessoren, wenn die entsprechenden Microcode-Updates da sind. Mit älteren Intel-CPUs wie dem Core i7 2600K, die schon jetzt von dem Windows-Update für Meltdown betroffen sein können, für die aber ebenfalls noch Microcode-Updates ausstehen. Außerdem dürfte sich ein Blick auf das immer noch bei vielen sehr beliebte Windows 7 lohnen, für das Microsoft selbst von höheren Performance-Einbußen als unter Windows 10 ausgeht.

Aufgrund der großen Zahl von verschiedenen Prozessoren, Hardware-Kombinationen und Anwendungen sowie mehrerer Windows-Versionen ist es mit solchen Tests aber generell nur möglich, einen sehr begrenzten Ausblick auf die Leistungsauswirkungen der Sicherheitsupdates in ausgewählten Szenarien zu geben. Oder anders ausgedrückt: Bestimmte Programme, Spiele und PCs können deutlich stärker oder auch viel weniger stark davon betroffen sein, als es in unserem Test der Fall ist.

Gaming- und Streaming Benchmarks

Mit Blick auf die Spiele-Benchmarks zeigt sich der Core i7 8700K in den von uns getesteten Titeln größtenteils unbeeindruckt von den Sicherheits-Updates. Die Unterschiede schwanken meist im Rahmen der Messgenauigkeit, mit einer Ausnahme: Unter DirectX 12 sinken die durchschnittlichen fps in Rise of the Tomb Raider immerhin um fünf Prozent, die minimalen fps um acht Prozent. Unter DirectX 11 sind im gleichen Spiel keine ähnlichen Unterschiede zu beobachten, was durchaus in das Bild passt. DirectX 12 soll schließlich unter anderem für eine bessere Ausnutzung der Prozessorleistung sorgen und kann die fps in Rise of the Tomb Raider oft deutlich erhöhen – dementsprechend klingt es plausibel, dass die Sicherheits-Patches hier eher negative Auswirkungen haben. Beim Pentium Gold G4560 gibt es diesen Unterschied zwischen DX11 und DX12 in Tomb Raider nicht, allerdings profitiert dieser Prozessor im Gegensatz zum Core i7 8700K ohnehin kaum vom Wechsel der Schnittstelle. Dafür messen wir in Battlefield 1 einen Performance-Verlust von etwa sieben bis acht Prozent, während die Leistung im Rollenspiel The Witcher 3 weitgehend identisch bleibt.

Ein interessantes Ergebnis zeigt sich bei den Streaming-Benchmarks. Wir beschränken uns hier auf den Core i7 8700K und das vergleichsweise fordernde Streaming in 1080p mit 60 Bildern pro Sekunde und dem Preset »Medium«. Während die fps im Spiel selbst nicht stärker sinken als ohne die Sicherheits-Updates, sieht es bei der Darstellung des Streams anders aus. In Battlefield 1 gehen 34 Prozent statt zuvor 29 Prozent der Bilder des Streams verloren. In The Witcher 3 sind es sogar 73 Prozent statt zuvor knapp 64 Prozent. Da bei einem Stream möglichst überhaupt keine Bilder verloren gehen sollten, macht das in diesen Fällen zwar keinen entscheidenden Unterschied – ruckelig war der Stream in beiden Spielen bereits ohne die Sicherheits-Updates. Das könnte aber anders aussehen, wenn ein Stream näher an der Null-Prozent-Marke bei den verlorenen Bildern liegt.

Anwendungen und SSDs

In den Anwendungs-Benchmarks unseres regulären CPU-Testsystems messen wir weder beim Core i7 8700K noch beim deutlich langsameren Pentium Gold G4560 nennenswerte Unterschiede durch die Meltdown- und Spectre-Sicherheits-Updates. Das lässt allerdings nicht automatisch Rückschlüsse auf andere Anwendungen zu. Bei den Daten-

raten mit einer älteren Samsung SSD 830 (SATA3) stellen wir dagegen größere Differenzen fest (aus Platzgründen sind die Benchmarks online unter bit.ly/2FS80l2 zu finden). Beim Lesen gibt es im AS-SSD-Benchmark zwar kaum Unterschiede, beim Schreiben sinken die Werte aber im 4KByte-Test mit vielen kleinen Datenblöcken immerhin um fast 15 Prozent.

Etwas anders verhält es sich mit Crystal Disk Mark. Während die Sicherheits-Updates in diesem Tool beim Lesen ebenfalls kaum einen Unterschied machen, fällt die Leistung beim Schreiben hier im sequentiellen Test mit größeren Datenblöcken und einem Thread deutlich ab. Die Kollegen von ComputerBase haben dagegen in ihren Benchmarks mit einer deutlich schnelleren Samsung SSD 960 Pro (M.2-Anbindung) an anderer Stelle Leistungseinbrüche festgestellt: Hier leidet vor allem die Performance beim 4KByte-Test mit kleinen Datenblöcken und einem Thread sowohl beim Lesen als auch beim Schreiben.

Die Sicherheits-Updates können also negative Auswirkungen auf die Leistung einer SSD haben. In welchem Bereich genau, scheint aber vom spezifischen Datenträger und möglicherweise auch vom jeweiligen System abzuhängen. Ebenfalls nicht zu vergessen: Performance-Verluste in synthetischen Benchmarks machen sich häufig nur sehr bedingt im PC-Alltag bemerkbar. Wir haben bei unseren Arbeiten an diesem Artikel zumindest keine längeren Ladezeiten in Spielen oder eine langsamere System-Performance auf den aktualisierten PCs festgestellt. Insgesamt machen sich die Sicherheits-Updates damit unseren bisherigen Eindrücken nach zu urteilen nicht spürbar negativ in Sachen Leistung bemerkbar. ★



Nils Raettig
@nraettig

Zugegeben, unsere ersten Benchmarks zu den Performance-Auswirkungen der Sicherheits-Updates gegen Meltdown und Spectre können nur einen begrenzten Ausblick geben. Die Situation wird außerdem zusätzlich durch die oft noch fehlenden Microcode-Updates für ältere Intel-Prozessoren und AMD-Systeme erschwert. Dass es in Einzelfällen durchaus spürbare Leistungsabfälle geben kann, ist aber wohl gewiss. Für Spieler lautet die gute Nachricht meinen bisherigen Eindrücken nach zu urteilen, dass sich die Performance-Unterschiede in Spielen maximal im einstelligen Prozentbereich bewegen und dass es häufig gar keine messbaren Differenzen gibt. Ich bin sehr gespannt darauf, wie sich die Situation bei älteren Prozessoren wie dem Core i7 2600K und Betriebssystemen wie Windows 7 darstellen wird.





AMD-Prozessoren wie die Threadripper-Modelle oder die kleineren Ryzen-CPUs sind nach aktuellen Stand nur von der Sicherheitslücke Spectre und nicht von Meltdown betroffen.

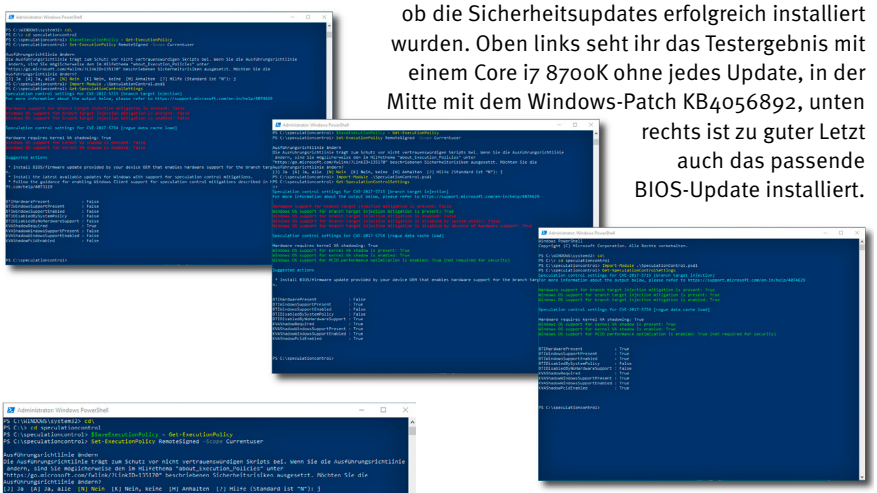
Sicherheitscheck mit der Powershell

Um sicherzugehen, dass die Updates gegen Meltdown und Spectre erfolgreich installiert wurden, hilft ein von Microsoft zur Verfügung gestelltes Script (zu finden auf der Webseite aka.ms/SpeculationControlPS) für die Eingabeaufforderung per Powershell. Auf unseren Rechnern hat unter Windows 10 stets das folgende Vorgehen eine zuverlässige Ausführung des Scripts ermöglicht.

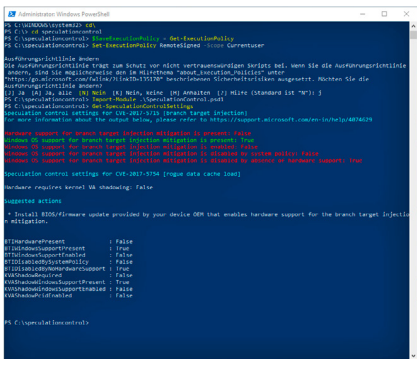
- Entpacken der Zip-Datei (etwa in den Ordner »C:\SpeculationControl)
- »PowerShell« im Suchfeld des Startmenüs eingeben, rechts auf den entsprechenden Eintrag klicken und »Als Administrator ausführen« auswählen
- Die folgenden Befehle eingeben:
- **$SaveExecutionPolicy = Get-ExecutionPolicy**
- **Set-ExecutionPolicy RemoteSigned -Scope Currentuser**
- Sicherheitsabfrage mit »**J**« und der Enter-Taste bestätigen und weitere Befehle eingeben:
- **cd c:\SpeculationControl**
- **Import-Module .\SpeculationControl.psd1**
- **Get-SpeculationControlSettings**

Danach sollte man laut Microsoft noch den Befehl **Set-ExecutionPolicy $SaveExecutionPolicy -Scope Currentuser** eingeben und die Anfrage wieder mit »J« und Enter bestätigen, um die Ausführungsrichtlinien zurückzusetzen. Die erste Gruppe von Einträgen mit »True«- oder »False«-Angaben (»branch target injection«), die über das Script ausgegeben wird, widmet sich Spectre in der Variante 2, die nächste Meltdown (»rogue data cache load«). Grüne Einträge stehen für verbesserten Schutz, rote für fehlenden.

Auf unseren Intel-PCs waren alle Einträge grün markiert, nachdem wir das Windows-Update und das Microcode-Update installiert haben. Bitte beachtet allerdings, dass das nicht mit einem völligen Schutz gleichzusetzen ist, da für Spectre in der Variante 1 anwendungsspezifische Updates nötig sind. Wer nicht auf die PowerShell zurückgreifen möchte, der kann auch Tools wie den »Spectre Meltdown CPU-Checker« von Ashampoo (bit.ly/2nrHnrb) oder »inSpectre« von Steve Gibson (bit.ly/2DEQkXw) nutzen, um zu prüfen, ob die Schutzmaßnahmen aktiv sind. Letzteres bietet sogar die Möglichkeit, die Maßnahmen wieder zu deaktivieren (auch wenn das höchstens beim Auftreten von PC-Problemen zu Testzwecken sinnvoll ist).



Mit einem PowerShell-Script könnt ihr überprüfen, ob die Sicherheitsupdates erfolgreich installiert wurden. Oben links seht ihr das Testergebnis mit einem Core i7 8700K ohne jedes Update, in der Mitte mit dem Windows-Patch KB4056892, unten rechts ist zu guter Letzt auch das passende BIOS-Update installiert.



Mit AMD-Prozessoren (in diesem Fall dem Ryzen 7 1800X) sieht das Testergebnis des PowerShell-Scripts etwas anders aus, da diese CPUs nicht von Meltdown betroffen sind. Microcode-Updates gab es zum Testzeitpunkt für AMD-Modelle aber noch nicht, daher können wir diese auch vom Powershell-Skript empfohlene Maßnahme für (partiellen) Schutz vor Spectre (noch) nicht ergreifen.

DER 8AUER

CASEKING.de

KING MOD SYSTEMS

King Mod Systems / der8auer

HOLOGRAMM

Intel i7-8700K @ 5,1 GHz, 2x GTX 1080 Ti







intel CORE i7 7th Gen



Ein Traum aus Glas:

- // Einzigartiger Wakü-PC von OC-Champ der8auer
- // der8auer i7-8700K @ 5,1 GHz - Advanced Edition
- // ASUS GeForce GTX 1080 Ti STRIX O11G im SLI Modus
- // Im limitierten IN WIN Tòu 2.0 Big-Tower mit Spiegelglas

Kaufe das Hologramm King Mod System und erhalte Assassin's Creed Origins & Total War: Warhammer II Gratis dazu.

Perfektion bis ins kleinste Detail

Belastungstests auf maximale Stabilität und Performance

36 Monate Garantie mit 2 Jahren Pick-Up-Service

Höchste Kompatibilität aller Komponenten



Du willst es noch individueller?

systems@caseking.de

+49 (0)30 5268473-07

Der King Mod Service macht ALLES möglich – denn:

HIER ist NICHTS Standard!

Caseking GmbH, Gaußstr. 1, 10589 Berlin eMail: info@caseking.de tel. bestellen: 030 52 68 473 00 www.caseking.de

Alle Preisangaben inkl. 19% MwSt., exkl. Versandkosten. Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Intel, das Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, und Core Inside sind Marken der Intel Corporation in den USA und anderen Ländern.

*Finanzierung gültig für alle Caseking PC-Systeme.
Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehnsbetrag von 499,90€. Effektiver Zins von 9,9% bei einer Laufzeit von 24 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 9,5% p. a. Bonität vorrausgesetzt. Partner ist die Targobank. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

Razer Blade Pro im Test

DAS WINDOWS-MACBOOK FÜR SPIELER



Im Test muss sich das große, aber flache und hochwertig verarbeitete Gaming-Notebook Razer Blade Pro mit Geforce GTX 1060, Core i7 7700HQ und 120-Hertz-Display beweisen. Von Nils Raettig

Razer bietet seit geraumer Zeit Notebooks im hochpreisigen Segment an. Mit dem Blade Pro testen wir das derzeit größte Modell mit 17,3-Zoll-Display. Für ausreichend Spieleleistung soll unter anderem Nvidias Geforce GTX 1060 mit 6,0 GByte VRAM sorgen. Unser Testgerät für etwa 2.400 Euro verwendet einen IPS-Bildschirm mit Full-HD-Auflösung und 120 Hertz. Alternativ gibt es auch ein Modell mit 4K-Auflösung (Touchscreen) und 60 Hertz ab 4.500 Euro, wobei hier statt der GTX 1060 die wesentlich flottere GTX 1080 zum Einsatz kommt – in Anbetracht der höheren nativen Display-Auflösung eine sinnvolle Entscheidung.

Auch bei der CPU gibt es Unterschiede: Unser Gerät verwendet den Core i7 7700HQ, das 4K-Modell den etwas schnelleren Core i7 7820HK. Beide Prozessoren verfügen über vier Kerne, sobald mobile Varianten von Intels aktueller Coffee-Lake-Generation (Core i 8000) mit bis zu sechs Kernen verfügbar sind, dürften auch Blade-Modelle mit entsprechenden CPUs erscheinen. Neben dem Blade Pro mit 17,3 Zoll hat Razer auch die kompakteren Varianten Blade ohne Namenszusatz (14 Zoll, Core i77700HQ, GTX 1060, ab 2.150 Euro) und Blade Stealth (12,5 / 13,3 Zoll, Core i5 7500U, Intel HD Graphics 620, ab 1.700 Euro) im Angebot.



Abgesehen von dem für unseren Geschmack nicht zu aufdringlichen Razer-Logo ist das sehr stabile und schicke Aluminium-Gehäuse des Blade Pro schlicht gehalten.

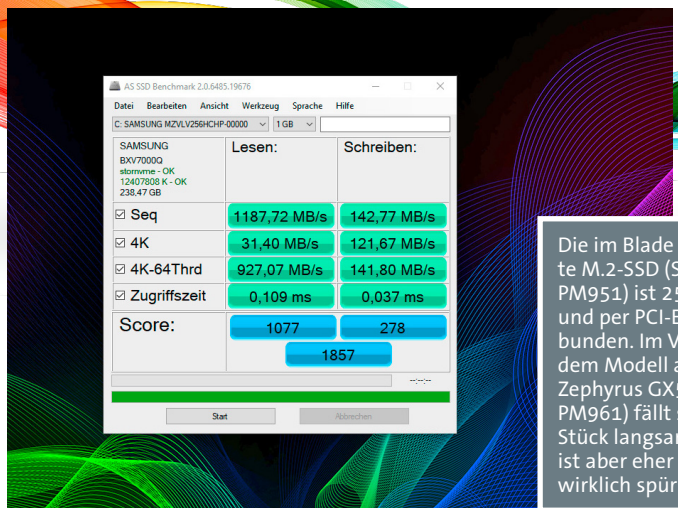
	Leerlauf	Spielelast
Lautstärke	38,2 dB(A)	44,3 - 48,4 dB(A)
Akkulaufzeit (max. Helligkeit, WLAN aktiv)	414 Minuten	54 Minuten
Temperatur CPU	36 Grad Celsius	74 Grad Celsius
Temperatur GPU	39 Grad Celsius	77 Grad Celsius

Allen Blade-Modellen gemeinsam ist das sehr stabil wirkende Aluminium-Gehäuse, das bereits beim Razer Blade QHD+ im Test vor knapp zwei Jahren in sehr ähnlicher Form zum Einsatz kam. Ebenfalls erwähnenswert: Der Prozessor im Razer Blade Pro ist wie alle aktuell relevanten CPUs von den Sicherheitslücken Meltdown und Spectre betroffen (siehe auch den Artikel »Sicherheit statt Leistung« in diesem Heft). Während es für Meltdown inzwischen ein Windows-Update gibt, das die Lücke schließen soll, ist dazu im Falle einer Spectre-Variante auch ein Microcode-Update nötig. Bei Desktop-PCs wird es meist in Form eines BIOS/UEFI-Updates von den Mainboard-Herstellern zur Verfügung gestellt, ob und, wenn ja, wann Razer ein entsprechendes Update für das Blade Pro veröffentlicht, ist uns aktuell allerdings nicht bekannt.

Erste Eindrücke

Wie bereits im Falle des Blade QHD+ weiß auch beim Blade Pro das sehr stabil wirkende Gehäuse aus robustem Aluminium zu gefallen. Abseits des auf der Rückseite des Displays untergebrachten Razer-Logos mit grüner Beleuchtung ist das Notebook eher schlicht gehalten. Die mattschwarzen Oberflächen sind aber recht anfällig für Fingerabdrücke – wer sich daran stört, der muss regelmäßig leichte Putzarbeiten durchführen (die aber schnell erledigt sind). Dafür stimmt die Haptik der Materialien genauso wie die Verwindungssteifheit, das Razer-Notebook fühlt sich sehr hochwertig an.

Mit einer maximalen Höhe von weniger als drei Zentimetern ist das Blade Pro für ein Gerät mit 17,3-Zoll-Display flach gehalten, auf der Waage stehen etwas mehr als drei Kilogramm. Ein echtes Leichtgewicht ist das Notebook also nicht. Zu schwer, um es län-



Die im Blade Pro verbaute M.2-SSD (Samsung PM951) ist 256 GByte groß und per PCI-Express angebunden. Im Vergleich zu dem Modell aus dem Asus Zephyrus GX501 (Samsung PM961) fällt sie ein gutes Stück langsamer aus, das ist aber eher mess- als wirklich spürbar.



Trotz der durchaus flotten Hardware ist das Razer-Notebook relativ flach. Auch beim Gewicht schlägt es mit knapp über drei Kilogramm für ein 17,3-Zoll-Modell nicht zu sehr über die Stränge.

gere Zeit in einem ausreichend großen Rucksack zu transportieren, fällt es aber auch nicht aus. Das Display mit IPS-Panel überzeugt vor allem durch seine gute Farbdarstellung, eine hohe Hertzzahl (120), die effektive Entspiegelung und stabile Blickwinkel. Die Reaktionszeit ist zwar unserem Eindruck nach etwas höher als beim IPS-Panel des Asus ROG Zephyrus GX501 (Test unter bit.ly/2DYAQP5) und spürbar langsamer als beim TN-Panel des Aorus X7 DT v7 von Gigabyte (Test in Ausgabe 12/2017), das fällt aber primär bei schnellen First-Person-Shootern und generell nur leicht ins Gewicht, auch dank der flotten 120 Hertz. Unterm Strich ist das Display in jedem Fall spieletauglich.

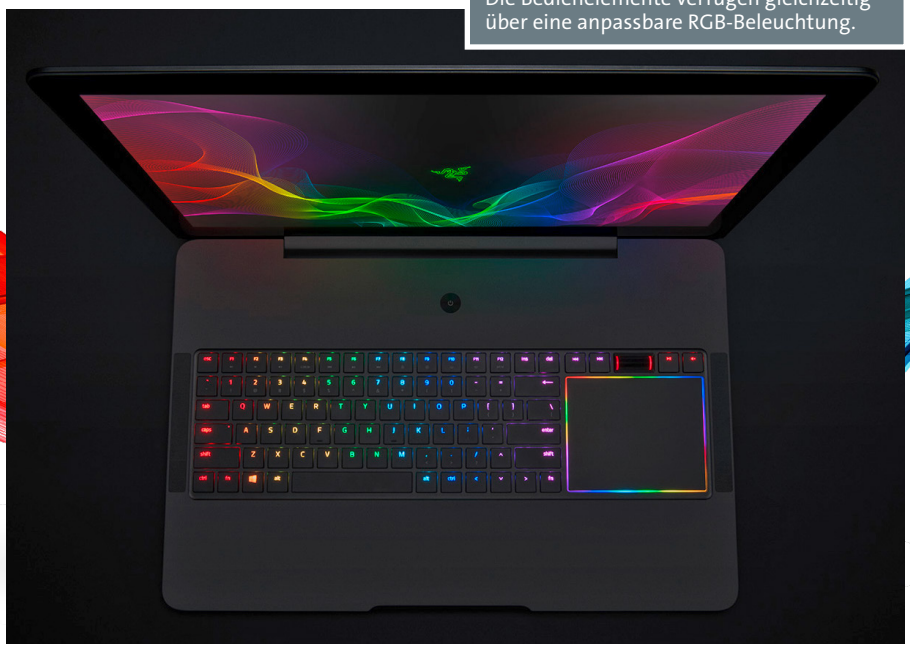
Einen Wermutstropfen gibt es aber noch: Auf die Unterstützung von G-Sync für eine möglichst optimale und fehlerfreie Bildausgabe verzichtet Razer in diesem Falle, was gleichzeitig den Weg für Nvidias Optimus-Technologie freimacht. Sie ermöglicht das Abschalten der GTX 1060 zu Gunsten der im Prozessor integrierten GPU (Intel HD Graphics 630) für eine gewisse Erhöhung der Akkulaufzeit.

Bedienung und Ausstattung

Das Blade Pro weist in Sachen Bedienung eine Besonderheit auf, die wir in ähnlicher Form schon vom kürzlich getesteten Zephyrus GX501 kennen: Das Touchpad befindet sich rechts von der Tastatur statt wie meist von Notebooks gewohnt mittig unterhalb davon. Während Tastatur und Touchpad beim Asus-Notebook aber direkt am unteren Rand des Gehäuses untergebracht sind, befindet sich im Falle des Blade Pro noch ein gewisser Zwischenraum darunter. Das erlaubt das Ablegen der Hände, was eine zusätzliche Handballenauflage wie beim GX501 unnötig macht.

Trotzdem bedeutet die von der Norm abweichende Platzierung des Touchpads auch für die Bedienung mit dem Razer-Notebook eine gewisse Umgewöhnungszeit, die gerade Linkshändern etwas schwerfallen dürfte. Im Test haben wir außerdem ab und an aus Gewöhnung versucht, im mittleren Bereich unterhalb der Tastatur Mauseingaben mit einem Touchpad vorzunehmen, das gar nicht da war. Mit der Zeit ist das aber immer seltener passiert. Haptik und Präzision des Touchpads überzeugen dagegen voll und ganz, die darüber untergebrachten Multimediatasten inklusive Rad zur Lautstärkeregelung stellen außerdem ein ebenso seltenes wie willkommenes Extra dar. Die beiden Maustasten gefallen uns aber wegen ihrer Schwergängigkeit und dem etwas schwammigen Feedback weniger gut.

Die Rückmeldung der flachen Tasten des Keyboards fällt deutlich besser aus, im Ver-



Das Touchpad befindet sich entgegen der üblichen Standards rechts von der Tastatur. Die Bedienelemente verfügen gleichzeitig über eine anpassbare RGB-Beleuchtung.



Nils Raettig
@nraettig

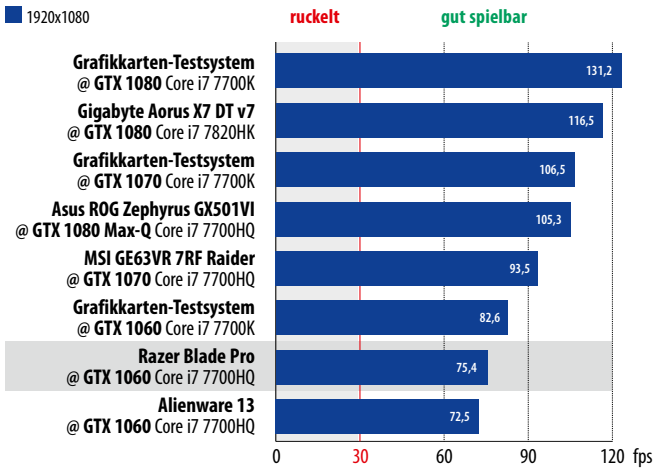
Ich mag das robuste Gehäuse der Blade-Notebooks von Razer, da bildet das Blade Pro keine Ausnahme. Die Hardware im Inneren des Gehäuses ist gleichzeitig gut aufeinander abgestimmt, wobei man in Spielen teilweise die Details etwas reduzieren muss, wenn man in die Nähe der maximalen Hertzzahl des (sehr guten) IPS-Panels kommen will. Ich persönlich würde mir außerdem unter Spielelast ein gleichmäßigeres und generell niedrigeres Lüftergeräusch wünschen, und ein großer Freund des rechts neben der Tastatur platzierten Touchpads werde ich wohl nicht mehr. Ein K.O.-Kriterium ist das aber sicher nicht. Ob das im Vergleich zu vielen günstigeren Notebooks mit ähnlich schneller Hardware klar hochwertigere und stabilere Gehäuse des Razer Blade Pro in Kombination mit dem flotten IPS-Panel einem 2.400 Euro wert ist, muss aber letztlich jeder für sich selbst entscheiden.

Spiele-Benchmarks

Gemessen in fps. Je höher, desto schneller. Unter 45 fps nicht mehr optimal spielbar.

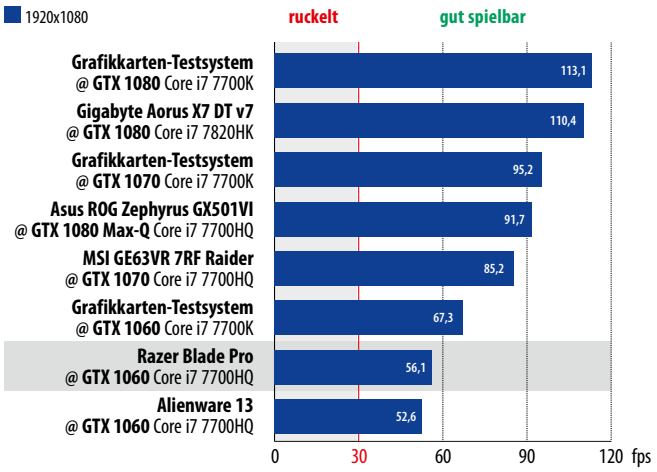
Battlefield 1

Ultra, SSAO, TAA



The Witcher 3

Höchste Details, SSAO, HW off



gleich zu einer üblichen mechanischen Tastatur bedeutet der naturgemäß sehr kurze Hubweg jedoch eine gewisse Umstellung. Da außerdem nicht wie sonst meist üblich die gesamte Breite des Notebooks vom Keyboard eingenommen wird, weil rechts daneben noch das Touchpad untergebracht ist, sind wir zu Beginn des Tests häufiger beim blinden Tippen auf den falschen Tasten gelandet. Auch hier stellte sich mit der Zeit aber Besserung ein. Zu der ordentlichen Ausstattung des Blade Pro zählen neben der inzwischen wohl fast schon obligatorischen RGB-Beleuchtung für die Tastatur und die Umrandung des Touchpads auch 16,0 GByte Arbeitsspeicher, eine M.2-SSD von Samsung mit 256 GByte (die für ein Modell mit PCI-Express-Anbindung allerdings etwas flotter sein könnte), eine HDD mit 2,0 TByte und ein SD-Kartenleser.



Zu den Anschlüssen zählt auch eine USB-3.1-Buchse vom Typ C, die zwischen dem grünen USB-3.0-Anschluss vom Typ A und dem SD-Karten-Slot untergebracht ist.

Mit Blick auf die Anschlüsse gibt es ebenfalls wenig zu meckern. Von einem aktuellen USB-3.1-Anschluss vom Typ C (drei USB-3.0-Anschlüsse vom Typ A sind ebenfalls vorhanden) über einen Gigabit-LAN-Port bis hin zu einer HDMI-2.0-Buchse ist das Wichtigste da, inklusive der Unterstützung von WLAN (802.11 ac) und Bluetooth (4.1).

Auf der linken Seite des Notebooks sind zwei der insgesamt drei USB-3.0-Anschlüsse untergebracht, desweiteren sind hier der LAN-Anschluss und die Audio-Buchse zu finden. Direkt neben der Tastatur ist auf diesem Bild außerdem einer der beiden Stereo-Lautsprecher zu sehen.

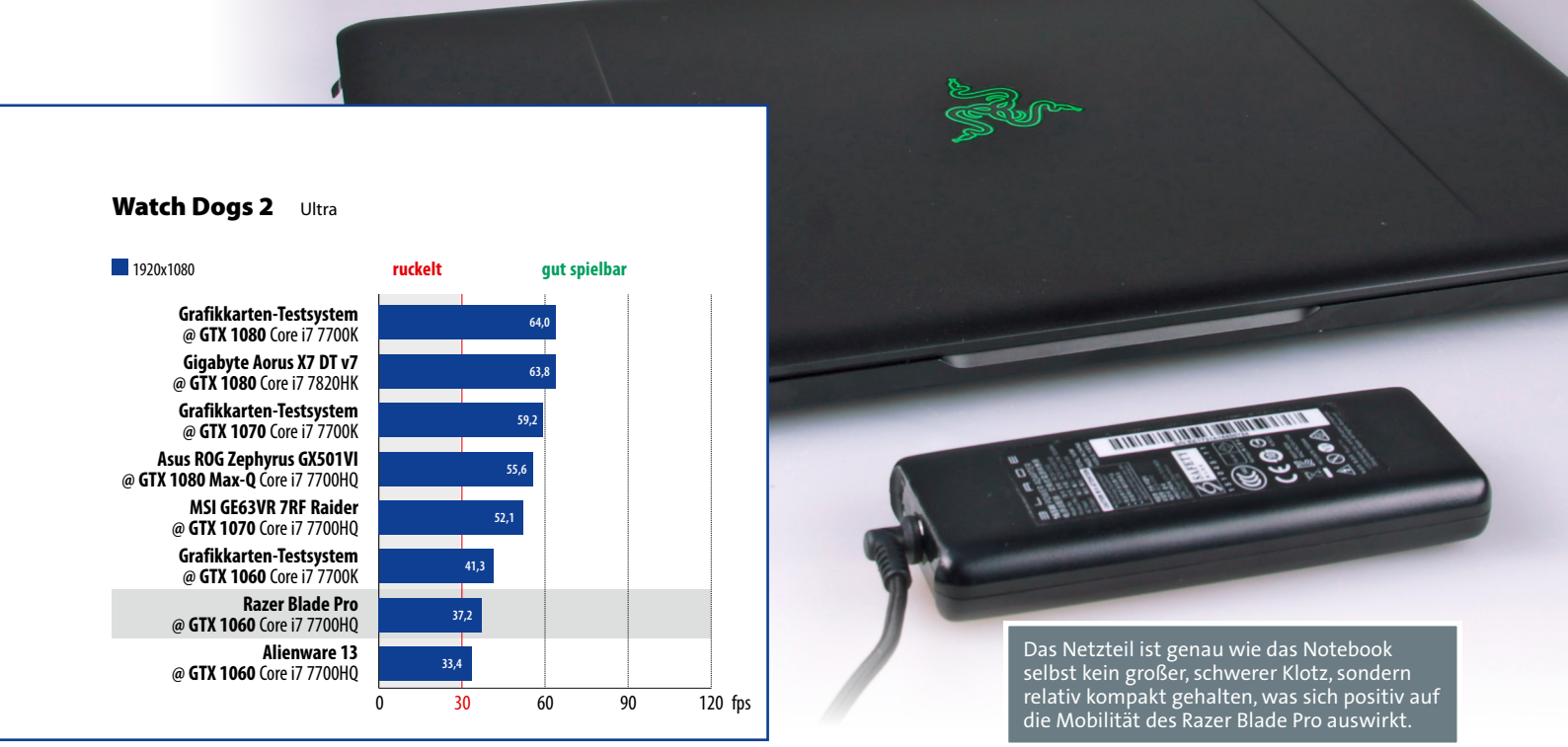


Spieleleistung

Die Kombination aus GTX 1060 und Core i7 7700HQ lässt in Sachen Spieleleistung ein solides Ergebnis, aber keine Wunder erwarten, was sich auch in unseren Benchmarks bestätigt. Im Vergleich mit dem Alienware 13, das auf die gleiche Kombination aus CPU und GPU in einem kleineren Gehäuse setzt, kann sich das Blade Pro vor allem dank höherer Taktraten der Grafikkarte knapp absetzen. Während die GTX 1060 beim Alienware 13 meist Werte im Bereich von 1.500 MHz erreicht, liegen sie beim Blade Pro eher im Bereich von 1.650 MHz. Der Prozessor taktet dagegen bei beiden Notebooks unter Spielelast mit 3.400 MHz.

In den vergleichsweise fordernden Grafikeinstellungen unserer eher anspruchsvollen Spiele-Benchmarks genügt die Leistung der GTX 1060 zwar eindeutig nicht für das Erreichen der maximal vom Display darstellbaren 120 Bilder pro Sekunde. Ausreichend flüssiges Spielen mit mehr als 50 fps ist aber in Full HD meist möglich. Bei Titeln mit weniger Leistungshunger oder beim Spielen mit etwas reduzierten Details sind also auch 120 fps durchaus erreichbar.

Unser reguläres Grafikkarten-Testsystem platziert sich dank der nochmals höheren Taktraten des Prozessors (4.400 MHz) und



Watch Dogs 2 Ultra

Das Netzteil ist genau wie das Notebook selbst kein großer, schwerer Klotz, sondern relativ kompakt gehalten, was sich positiv auf die Mobilität des Razer Blade Pro auswirkt.

der Grafikkarte (1.800 MHz) vor den beiden Notebooks mit GTX 1060. Wie die Benchmarks zeigen, ist der Leistungssprung mit den verschiedenen Varianten der GTX 1070 und der GTX 1080 durchaus beachtlich. Die entsprechenden Notebooks fallen aber meist auch etwas schwerer und unter Last lauter aus, was beim Vergleich mit zu berücksichtigen ist.

Lautstärke und Temperaturen

Apropos Lautstärke: Im Leerlauf und bei wenig anspruchsvollen Tätigkeiten ist nur in sehr ruhigen Umgebungen ein leises (und vor allem gleichmäßig bleibendes) Lüftergeräusch zu hören, das unser Messgerät gegenüber völliger Stille im schallisolierten Messraum (38,0 dBA) kaum ausschlagen lässt. Unter typischer Spielelast ergibt sich ein etwas anderes Bild: Einerseits wird das Notebook hier naturgemäß deutlich lauter, andererseits schwankt der Geräuschpegel teilweise recht stark: Wir haben oft akzeptable Werte von etwa 44 dB(A) im Wechsel mit deutlich lauteren Werten im Bereich von 48 dB(A) gemessen.

Hier täten dem Blade Pro vermutlich ein weniger flaches Gehäuse oder zumindest zusätzliche und größere Öffnungen für die Luftzirkulation gut. An der Unterseite befinden sich lediglich zwei kleine Belüftungsgitter, die erwärmte Luft soll gleichzeitig primär über schmale Öffnungen unterhalb des Display-Scharniers entweichen. Seitliche Öffnungen gibt es gar nicht. Mit Blick auf die Temperaturen könnte das Notebook andererseits wohl auch generell mit den etwas langsamer drehenden Lüftern bei einem Geräuschpegel von circa 44 dB(A) zurechtkommen, ohne dass das stärkere Aufdrehen bis hin zu knapp über 48 db(A) zwingend nötig wäre: Werte von 74 Grad (CPU) und 77 Grad (GPU) nach längerer Spielelast sind für ein eher flaches Notebook mit relativ hoher Leistung völlig in Ordnung, man könnte durchaus auch mit Werten von jeweils knapp über 80 Grad noch leben.

Zu guter Letzt ein Blick auf die Akkulaufzeiten: Im Leerlauf hält das Notebook bei maximaler Helligkeit und aktiver Internet-Verbindung per WLAN immerhin fast sieben Stunden durch. Das dürfte auch an Nvidias Optimus-Technik liegen, die abseits von Spielen die im Prozessor integrierte Grafikeinheit (Intel HD Graphics 630) für die Bilddarstellung nutzt. Beim Spielen ergibt sich ein ähnliches Bild wie bei den meisten anderen Gaming-Notebooks auch: Nach weniger als einer Stunde ist Schluss, länger unterwegs spielen ist also höchstens in grafisch sehr anspruchslosen Titeln möglich. Die Leistung sinkt im Akkubetrieb außerdem wie üblich spürbar. ★



Das IPS-Panel hat weite Blickwinkel und eine satte Farbdarstellung, dank guter Entspiegelung lässt es sich außerdem auch in hellen Umgebungen problemlos einsetzen.

BLADE PRO NOTEBOOK

Hersteller/Preis	Razer / 2.400 Euro
Prozessor	Intel Core i7 7700HQ (4 x 2,8 GHz)
Grafikkarte	Nvidia Geforce GTX 1060 (6,0 GByte GDDR5X)
Arbeitsspeicher	16,0 GByte DDR4-2400
Display	17,3 Zoll IPS-Panel (1920x1080, 120 Hertz, entspiegelt)
SSD	256 GByte (M.2, PCI Express)
HDD	2,0 TByte
optisches Laufwerk	nicht vorhanden
Netzwerk	LAN, WLAN 802.11ac, Bluetooth 4.1
Besonderheiten	RGB-Beleuchtung, Multimediatasten + Lautstärkerad
Betriebssystem	Windows 10 Home/Pro (64 Bit)
Gewicht	ca. 3,09 kg
Abmessungen	42,4 x 28,1 x 2,25 Zentimeter (BxTxH)

- ✚ hohe Leistung
- ✚ entspiegeltes IPS-Panel mit 120 Hertz
- ✚ stabile Blickwinkel, gute Farbdarstellung
- ✚ für ein 17,3-Zoll-Notebook relativ flach und nicht zu schwer
- ✚ im Leerlauf sehr leise
- ✚ sehr gute Verarbeitung
- ✚ Tastatur und Touchpad sehr präzise
- ✚ besitzt separate Multimediatasten und ein Lautstärkerad
- ✚ relativ kompakter Akku
- ✚ akzeptable Lautsprecher
- ➖ unter Spielelast teils ziemlich laut (Lüftergeräusch schwankt außerdem)
- ➖ Platzierung des Touchpads gewöhnungsbedürftig
- ➖ Druckpunkt der Touchpad-Tasten etwas schwergängig und schwammig
- ➖ keine G-Sync-Unterstützung
- ➖ SSD für ein Modell mit PCI-Express-Anbindung relativ langsam

Microsoft Classic Intellimouse

WIEDERAUFERSTEHUNG EINES KLASSIKERS



Mit der Classic Intellimouse belebt Microsoft die legendäre Mausreihe wieder. Wir vergleichen alt gegen neu und testen, ob sich die Neuauflage als Gaming-Maus eignet. Von Christoph Liedtke

Der Name verrät es bereits: Bei der Classic Intellimouse handelt sich um einen Klassiker unter den Mäusen, der bereits auf eine 22-jährige Geschichte zurückblickt. Im Jahr 1996 enthüllte Microsoft die erste Intellimouse, damals noch im traditionellen Beige und mit klobigerer Form, die heutige Form kam erstmals bei der Intellimouse Explorer 3.0 zum Einsatz, die im Jahr 2003 erschien. Letztere zählt zu den legendären Gaming Mäusen der PC-Geschichte. Trotz großer Beliebtheit unter den Spielern stellte Microsoft den Verkauf damals aber relativ schnell ein, nur um sie im Jahr 2006 aufgrund ungebrochener Nachfrage mit neuem Anstrich, aber technisch unverändert wiederzubeleben und erstmals gezielt für PC-Spieler zu vermarkten. Ganze 12 Jahre später steht mit der Classic Intellimouse erneut eine Wiedergeburt des Klassikers in den (virtuellen) Läden. Dieses Mal mit neuer Technik, angepasstem Design, aber weiterhin mit der bekannten Form der Explorer 3.0. Wir haben ausprobiert, ob sich die rund 30 Euro teure, neue Microsoft Intellimouse mit 3.200 dpi Bluetrack-Sensor noch immer zum Spielen eignet, auch wenn Gaming auf der offiziellen Produktseite der aktuellen Version nicht mehr erwähnt wird.

Alte Form, neue Technik

Die Classic Intellimouse präsentiert sich auf dem Schreibtisch schlicht, fast schon puristisch. Microsoft ändert für die Neuauflage wenig an der einstmals bewährten Formel seines Bestsellers: So besitzt auch sie die klassische Rechtshänder-Form, jeweils zwei Feuer- und Daumentasten sowie ein klickbares Mausrad. Die Oberseite der Maus hüllt Microsoft in dunkelgrauen Kunststoff mit schwarzen Gummielementen rund um das Mausrad sowie an den Seiten, was dort für einen besseren Halt sorgt. Die Verarbeitungsqualität bewegt sich auf hohem Niveau, das Gehäuse ist verwindungssteif, Probleme bei Spaltmaßen gibt es nicht und auch Knarzen ist weder beim Bewegen der Maus noch beim Klicken der Tasten präsent. Dass Microsoft der Intellimouse-Reihe treu bleibt, zeigt sich auch auf der Unterseite der Maus: Vorn und hinten finden sich jeweils zwei Mausfüße, damit die Classic Intellimouse gut über Oberflächen gleitet. Verglichen mit der Logitech G603 Lightspeed hat die Classic Intellimouse in Sachen Gleiteigenschaften die Nase vorn, gegen eine Zowie EC2-A zieht sie jedoch den Kürzeren.

Direkt nach dem Auspacken freuen wir uns über das satte Klickgeräusch und das klare Feedback der Feuertasten. Ein Blick unter die Haube zeigt, dass Microsoft, wie viele andere Hersteller auch, auf die bekannten Omron-Switches setzt. Die Redmonder versprechen eine Lebensdauer von 10 Millionen Klicks für die primären Maustasten. Die Daumentasten, die uns mit ihren präzisen Druckpunkten ebenfalls gut gefallen, sollen immerhin mindestens 100.000 Klicks mitmachen. Einen besonders guten Eindruck hinterlässt auch das Mausrad, das präzises Scrollen mit einer angenehmen Rasterung verbindet. Der Widerstand ist weder zu hoch noch zu schwammig. Gleiches gilt für die Mausrad-Taste, die knackig auslöst und so auch in Spielen als dritte Maustaste problemlos genutzt werden kann. Einziger Wermutstropfen: Microsoft bewirbt die Maus zwar mit einem 4-Wege-Mausrad, doch es ist uns nur möglich vertikal zu scrollen, auch mithilfe der Software ist ein horizontaler Bildverlauf per Mausrad in unseren Versuchen nicht möglich.

Bluetrack-Sensor für Spiele?

Microsoft setzt auf den von vielen hauseigenen Mäusen bekannten Bluetrack-Sensor und erhöht damit gegenüber der ursprünglichen Explorer 3.0 die Auflösung von 400 auf



Microsoft setzt für die beiden Feuertasten auf die gewohnt präzisen Omron-Schalter, die ein sattes Feedback liefern.



Die beiden Daumentasten der Classic Intellimouse sind wie die Seiten der Maus gummiert und besitzen präzise Druckpunkte.



Zwischen diesen drei Mäusen liegen 22 Jahre: Links im Bild die originale Intellimouse von 1996, in der Mitte die Explorer 3.0 von 2003 und rechts die neue Classic Intellimouse.



Christoph Liedtke
@vAronized

Die Classic Intellimouse weckt alte Erinnerungen: Ich weiß noch, wie ich damals meine Explorer 3.0 mit Maus-Skates bestückt habe, um auf dem frisch polierten Hartplastik-Mauspad die Gleiteigenschaften zu verbessern – so fühlte ich mich damals bereit für erste ESL-Matches und LAN-Partys! Selbst nach vielen Jahren ohne die Microsoft-Maus schmiegt sich die Classic Intellimouse dank ihrer traditionellen Form noch wie damals an meine rechte Hand. Jedoch richtet sich Microsoft mit der Classic Intellimouse weniger an Spieler, sondern viel mehr an Office-Nutzer. Denn der Bluetrack-Sensor liefert in schnellen Shootern gröbere Patzer, sodass die Maus nur bedingt für Gaming mit rasanten Mausbewegungen geeignet ist. Das ist insofern schade, da die erste Neuauflage aus dem Jahr 2006 auch in Shootern gute Dienste leistete. Wieso Microsoft nicht an die alten Tugenden anknüpft, ist mir unverständlich. Deshalb wünsche ich mir eine Gaming-Edition auf Basis der Classic Intellimouse mit bewährtem Sensor zu einem höheren Preis!

3.200 dpi. In Zeiten, in denen Gaming-Mäuse mitunter bis zu 16.000 dpi beherrschen, klingt das mager. In der Praxis wird eine so hohe dpi-Zahl aber praktisch sowieso nie eingesetzt, professionelle E-Sportler nutzen meist eine Auflösung zwischen 400 bis maximal 1.600 dpi, der Hersteller Zowie verkauft seine Nager ohnehin nur mit maximal 3.200 dpi. Der Bluetrack-Sensor ist eine Eigenentwicklung von Microsoft, der vor allem für den Einsatz auf verschiedenen Oberflächen (Mäuse für Notebooks) und nicht primär zum Spielen ausgelegt ist. So bringt Microsoft den Sensor auch nicht mit Gaming in Verbindung, erwähnt hingegen, dass die neue Classic Intellimouse auch auf Glas fehlerfrei abtasten soll.

Zum Spielen entpuppt sich die Wahl des Sensors tatsächlich als nicht optimal. In schnellen Shootern wie Counter-Strike: Global Offensive macht sich die etwas zu großzügige LOD (»Lift Off Distance«) für Spieler mit einer Vorliebe für niedrige Auflösungen negativ bemerkbar. Beim Umsetzen der Maus müssen wir häufig nachjustieren und das frustriert schnell. Ein weiteres Problem des Sensors: In Gefechten mit sehr schnellen Drehungen kommt er mit dem Tracking nicht hinterher, es kommt zu sogenannten Spin-Outs. Anstatt den Cursor in die gewünschte Richtung zu lenken, verzieht der Sensor unser Fadenkreuz ganz nach oben beziehungsweise unten. Eine manuelle Korrektur kostet Zeit und in vielen Fällen auch das virtuelle Leben. Damit ist die Classic Intellimouse nur bedingt für Spieler geeignet, denn schnelle Shooter fallen aus dem Beuteschema des Nagers. Die meisten Spiele, die in der Regel keine so schnellen Bewegungen erfordern, sind aber präzise und problemlos spielbar.

Schlichte Software

Mithilfe der schlicht gehaltenen Software, die auf den sperrigen Namen »Microsoft-Maus- und Tastatur-Center« hört, lassen sich beide Daumen- und die Radtaste neu belegen, das Mausrad individuell anpassen und die dpi-Einstellungen in relativ groben 200er-Schritten von 400 bis 3.200 dpi einstellen. Die Software beschränkt sich größtenteils auf das Allernötigste, Makros für Anwendungen können wir aber festlegen. Die weiße LED-Beleuchtung am Heck der Classic Intellimouse lässt sich nicht abschalten, ist aber auch nur dezent und blendet nicht. Angeschlossen wird die Classic Intellimouse mit einem gummierten, 1,80 Meter langen USB-2.0-Kabel, das durch den Verzicht auf eine Stoffummantelung sehr flexibel ist. ★

CLASSIC INTELLIMOUSE
ALLROUNDER-MAUS

Hersteller / Preis	Microsoft / 30 Euro
Abtastrate	400 bis 3.200 dpi
Sensor	optisch, Bluetrack-Sensor
Gewicht	103 Gramm (ohne Kabel)
Anschluss	USB
Besonderheiten	weiße LED-Beleuchtung

- ✚ bewährte Form der Intellimouse Explorer 3.0
- ✚ gute Verarbeitung
- ✚ sehr gutes Feedback der Feuertasten
- ✚ präziser Druckpunkt der Daumentasten
- ✚ ideale Rasterung des Mausrads
- ➖ Sensor mit Aussetzern bei schnellen Bewegungen
- ➖ zu hohe Lift-Off-Distance
- ➖ nur für Rechtshänder geeignet
- ➖ LED-Beleuchtung nicht abschaltbar

FAZIT

Die Microsoft Classic Intellimouse lebt von ihrer legendären Form, wird aber aufgrund des Sensors nicht ganz ihren Vorgängern gerecht.



PREIS/LEISTUNG: Gut



Am Heck der Classic Intellimouse ist eine dezente LED platziert, die ausschließlich weiß leuchtet und auch nicht per Treiber deaktivierbar ist.



Auf der Unterseite der Classic Intellimouse finden sich vier kleine Füße und der neue Bluetrack-Sensor mit 3.200 dpi.

EINKAUFSFÜHRER

Unsere Selbstbau-PCs machen diesen Monat einen deutlichen Preissprung nach oben, was ausschließlich an den Grafikkarten liegt: Diese sind aktuell dermaßen teuer, dass man eigentlich niemand zu einem Kauf raten kann. Andererseits bleibt einem manchmal keine Wahl und auch baldige Besserung ist leider nicht in Sicht. Einige Erklärungen und Hintergründe der Preisexplosion bei Geforce und Radeon findet ihr in den Hardware-News.

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	70 €
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	90 €
Grafikkarte (4,0 GByte VRAM) NEU	
Gigabyte GTX 1050 Ti D5 4G	220 €
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	**590 €**
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	180 €
Prozessorkühler	
EKL Alpenföhn Sella	25 €
Mainboard Sockel AM4	
ASRock AB350 Pro4	90 €
Arbeitsspeicher (DDR4-3000)	
Crucial Ballistix Tactical 16,0 GB Kit	200 €
Grafikkarte (6,0 GByte VRAM) UPDATE	
Palit Geforce GTX 1060 StormX	350 €
Festplatte	
Western Digital WD Blue 1,0 TByte	50 €
SSD UPDATE	
Crucial MX300 275 GByte	85 €
Gehäuse	
Fractal Design Core 2500	55 €
Netzteil	
be Quiet! Pure Power 10 500 Watt	70 €
GESAMTPREIS	**1.105 €**
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



1.500-Euro-PC

Preise	
Prozessor Sockel AM4 UPDATE	
AMD Ryzen 5 1600 Boxed	180 €
Prozessorkühler	
EKL Alpenföhn Ben Nevis Advanced	30 €
Mainboard Sockel AM4	
ASRock AB350 Pro4	90€
Arbeitsspeicher (DDR4-3000)	
Crucial Ballistix Tactical 16,0 GB Kit	200 €
Grafikkarte (8,0 GByte VRAM) UPDATE	
MSI Geforce GTX 1070 Gaming X 8G	630 €
Festplatte	
Western Digital WD Blue 1,0 TByte	50 €
SSD UPDATE	
Crucial MX300 525 GByte	130 €
Gehäuse	
Corsair Carbide Series 300R	80 €
Netzteil	
be Quiet! Straight P. 10 CM 500 Watt	100 €
GESAMTPREIS	**1.490 €**
Größere SSD	**+130 €**
Crucial MX300 1,0 TByte	260 €
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
▸ 250 € ▸ – ▸ bit.ly/2wU11mp
schnell, kaum hörbar / Geforce GTX 1060 / 3,0 GByte

Gigabyte GTX 1050 Ti G1 Gaming UPDATE
▸ 220 € ▸ online ▸ bit.ly/2gTH0Rg
schnell, sehr leise / Geforce GTX 1050 Ti / 4,0 GByte

Sapphire Pulse Radeon RX 560 UPDATE
▸ 250 € ▸ online ▸ bit.ly/2hyHWvH
recht schnell, leise / Radeon RX 560 / 4,0 GByte

Palit GTX 1050 StormX UPDATE
▸ 135 € ▸ – ▸ 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
▸ 750 € ▸ – ▸ bit.ly/2fQY2Rf
extrem schnell, leise / GTX 1080 / 8,0 GByte

Palit Geforce GTX 1070 Game Rock UPDATE
▸ 650 € ▸ online ▸ bit.ly/1PoaeCF
extrem schnell, sehr leise / GTX 1070 / 8,0 GByte

MSI Geforce GTX 1070 Armor OC UPDATE
▸ 650 € ▸ – ▸ bit.ly/2osKD7U
extrem schnell, leise / GTX 1070 / 8,0 GByte

Palit Geforce GTX 1070 Dual UPDATE
▸ 650 € ▸ online ▸ bit.ly/2xwez7b
extrem schnell, leise / GTX 1070 / 8,0 GByte

Palit Geforce GTX 1060 Dual UPDATE
▸ 410 € ▸ – ▸ bit.ly/2gTCDWE
sehr schnell, leise / GTX 1060 / 6,0 GByte



PROZESSOREN

▸ Preis ▸ Test in ▸ GameStar.de

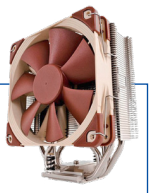
AMD Ryzen 7 1700X UPDATE
▸ 300 € ▸ online ▸ bit.ly/2xFI470
8 Kerne / 3,4 – 3,8 GHz / SMT 16 Threads / freier Multi / AM4

Intel Core i7 8700K UPDATE
▸ 360 € ▸ 12/2017 ▸ –
6 Kerne / 3,7 – 4,7 GHz / SMT 12 Threads / freier Multi / S1151

AMD Ryzen 5 1600X UPDATE
▸ 200 € ▸ 06/2017 ▸ bit.ly/1YfP1k2
6 Kerne / 3,6 – 4,0 GHz / SMT 12 Threads / freier Multi / AM4

Intel Core i5 8400 UPDATE
▸ 210 € ▸ online ▸ –
6 Kerne / 2,8 – 4,0 GHz / S1151

Intel Pentium G4600 UPDATE
▸ 70 € ▸ 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/1O8Fk9e
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 UPDATE
▸ 65 € ▸ – ▸ bit.ly/2hzixSJ
Optisch 12.000 dpi, kabellos, nur rechte Hände

Razer Deathadder Chroma
▸ 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

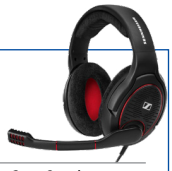
Logitech G810
▸ 115 € ▸ online ▸ bit.ly/1uvioDE
mechanisch (Romer-G), Multimedia-Tasten, RGB

Steelseries Apex M500 UPDATE
▸ 70 € ▸ - ▸ 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
▸ 175 € ▸ online ▸ bit.ly/2ylrxg2
Stereo, offene Bauweise, extrem komfortabel

Creative Sound BlasterX H5 TE
▸ 75 € ▸ online ▸ bit.ly/2cDg3IH
Stereo, halboffene Bauweise, Smartphone-Option

Kingston HyperX Cloud II
▸ 80 € ▸ online ▸ bit.ly/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
▸ 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
▸ 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
▸ 90 € ▸ online ▸ bit.ly/1GhnNQ2
SATA3 / 250 GByte / Wartungs-, Klon-Tool / 5 Jahre Garantie

Crucial MX300 UPDATE
▸ 85 € ▸ – ▸ 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



Verrückte Vorteile mit GameStar Plus

Jetzt mit einem Print-Abo schon für 1,99€ bei GameStar Plus einsteigen und Zugriff auf exklusive Inhalte & Werbefreiheit erhalten.

Einfach mehr wissen

Digitalen Zugriff auf alle Inhalte von GameStar inklusive Hintergrund-Reportagen, mehr als 1.000 exklusive Videos und vieles mehr.

Exklusive Podcast-Folgen

Jede 2. Folge mit den GameStar Redakteuren ist unseren Plus-Mitgliedern vorbehalten.
Viel Spaß beim Zuhören!

Keine Banner-Werbung

Schneller surfen auf GameStar.de & GamePro.de ohne Banner, Overlays, Pop-Ups oder Werbeunterbrechungen bei Videos.

Das gibt's gratis dazu



Extra-Rabatte auf PC-Spiele bei Gamesplanet
Spart **zusätzliche 5 Prozent** auf alle PC-Spiele bei Gamesplanet.com.

Gratis-Spiel des Monats
Gutscheincode zu **»Castlevania: Lords of Shadow – Ultimate Edition«** noch bis zum 28. Februar sichern.

GAMESPLANET

Jetzt Plus-Mitglied werden und einfach mehr bekommen:

www.gamestar.de/plus

DAS SCHLIMMSTMÖGLICHE AGE OF EMPIRES IV

Die Strategie-Welt wartet mit angehaltenem Atem auf Age of Empires 4. Vielleicht zu Unrecht? Wir zeichnen nach, wie es im Lauf einer einzigen Konferenz zum RTS-Albtraum werden könnte. Von Maurice Weber

Die Darsteller: Ludwig van der Box und Desmond el Chateau, zwei gewichtige Männer in Anzügen, die mehr gekostet haben als die komplette Entwicklung des ersten Age of Empires.
Die Szene: Ein luxuriöser Konferenzraum irgendwo in den Eingeweiden des Microsoft Headquarters.
Die Frage: Wie zum Geier kriegen wir PC-Spieler dazu, endlich den Windows-Store zu lieben?

»Also wenn wir das Budget verdreifachen und unser gesamtes Konzept überarbeiten, dann könnten wir in zwei bis drei Jahren eine richtig gute Plattform daraus machen«, führt Ludwig gerade aus. Er klingt selbst nicht allzu begeistert.
Desmond noch weniger: Er steckt sich genüsslich eine Havanna-Zigarre an und bläst Ludwig eine dicke Ladung Rauch ins Gesicht. »Völlig falscher Ansatz, alter Junge. Die eigentliche Frage ist doch: Wie kriegen wir PC-Spieler dazu, uns die Türen einzurennen, selbst wenn der Store Mist ist?«
»Dazu bräuchten wir aber doch ein Spiel wie Half-Life 2!«, hustet Ludwig. »So hat's Valve damals gemacht!«
»Bingo!«, grinst Desmond. »Und wir haben doch noch diese uralte PC-Marke im Keller, nach der früher alle so verrückt waren … Era of Nations oder so hieß das Ding.«
»Age of Empires? Aber wer will das denn heutzutage noch?«
»Na ja, man muss es eben ein wenig modernisieren. Und ich hätte da schon ein paar Ideen …«

Die Heimat der Lootboxen

»Du wirst es nicht glauben, alter Junge, aber diese lahme Strategie-Serie hatte damals ein paar echt gute Ansätze! Die Amateure haben nur nicht kapiert, was sie damit alles anstellen könnten!
Zum Beispiel gab's da diese Heimatstadt – und stell dir vor, die war im Grunde ein Sammelkartenspiel!«
»Du hattest meine Neugier«, sagt Ludwig und holt eine Flasche sündhaft teuren Champagner aus dem Kühlschrank. »Jetzt hast du meine Aufmerksamkeit!«
»Freu dich nicht zu früh. Damals gab's die Karten alle kostenlos.«
Die Champagnerflasche zerschellt auf dem nicht minder teuren Teppich. Ludwig starrt seinen Kollegen entgeistert an. »Wer kommt denn bitte auf solche Ideen?«
»Studios, die kurz darauf geschlossen werden«, erwidert Desmond mit einem abschätzigen Zigarren-Paffer.
»Was man da alles verkaufen könnte!«, ereifert sich Ludwig. »Ich sehe es regelrecht vor mir: Einheiten-Booster! Wirtschafts-Booster! Forschungs-Booster!«
»Alles in zufälligen Packs, versteht sich. Oder Lootboxen!«
»Und Kosmetik! SO VIEL KOSMETIK!«, brüllt Desmond, sein Champagner völlig vergessen.
»Du, ich glaube fast, das könnte was werden …«

Kein Basisbau

»Nur eins kapier ich nicht, Desmond: Wenn man diese so wunderbar monetarisierbare Heimatstadt hatte, warum hat man dann im Spiel noch mal eine Basis gebaut?«
»Weil die Entwickler Amateure waren. Hab ich dir doch gesagt!«
»Viel zu viel überflüssige Fleißarbeit! Der Spieler von heute würde uns ja auslachen, wenn wir ihm mit so was ankämen!« Ludwig wuchtet einen Aktenkoffer auf den Tisch und wühlt in seinen Papieren herum. »Da! Ganz klar: Je kürzer die Spielzeit, desto höher die Lootbox-Monetarisierungsquote!«
»Statistiken lügen nicht«, brummt Desmond. »Halten wir also fest: Basisbau fliegt raus, von der Heimatstadt geht's direkt in kurze Fünf-Minuten-Schlachten. Was noch?«

Bloß kein historisches Szenario!

»Wir müssen uns noch über das Szenario Gedanken machen«, sagt Ludwig.
»Ah ja. Damals war das dieser staubtrockene Historien-Quark. Bis sie's geschafft haben, sich ein so fades Setting auszusuchen, dass ihnen sogar die Hardcore-Geschichtsfreaks davongerannt sind.«
»Was war denn das beliebteste Szenario?“
»Ähm … Mittelalter, glaub ich.«
Ludwig schlägt die Hände über dem Kopf zusammen. »Haben die denn nur Mist gebaut damals? Wie ist diese Serie überhaupt je erfolgreich geworden?«
»Schau doch mal nach, wann der letzte Mittelalterstrategie-Milliardenseller rauskam«, meint Desmond, und Ludwig steckt wieder den Kopf in seine Statistiken. Man hört nichts als das Rascheln seiner Akten.
»Und?«, drängt Desmond.
»Moment …«, murmelt Ludwig. »Da muss doch irgendwo eins sein … Oh Gott!«
»Lass mich raten: Mindestens zehn Jahre her?«
»Zwölf«, sagt Ludwig tonlos. »Medieval 2: Total War.«
»Na klasse«, seufzt Desmond. »Aber Total War spielt doch immer noch ganz gut Geld ein! Sogar mit haufenweise DLCs! Was treiben die denn heute so?«
Ludwigs Gesicht hellt sich auf. »Fantasy! Wie Geschichte, nur halt in cool!«
»Da hätten wir's ja. Alles außer einem historischen Szenario und dafür die Hälfte der Völker als DLC! Schreib das auf, dann präsentieren wir's dem Boss – wir sind da was ganz Großem auf der Spur!«

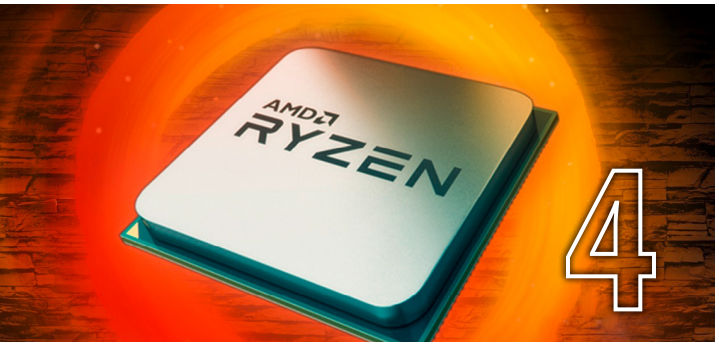
Nur zur Sicherheit: Das ist eine Satire! Vielleicht arbeiten bei Microsoft ein Ludwig und ein Desmond, vielleicht auch nicht.

Die GameStar-Ausgabe 04/2018 erscheint am 21.3.2018.









1 Far Cry 5 PREVIEW
Endlich ist es so weit: Wir erwarten die Mischung aus Mittelalter-Simulation und Rollenspiel zum Test.

2 Commodore 64 REPORT
Wir widmen dem besten Brotkasten der Welt einen großen Artikel und schauen uns an, was der C64 Mini kann.

3 Final Fantasy 15 TEST
Kann sich die Faszination des Rollenspiels auch auf dem PC entfalten? Und wie steht's um die Technik?

4 Ryzen APUs mit Vega-Grafik HARDWARE
Was taugt das Komplettpaket in Zeiten von lächerlich teuren Grafikkarten? Wir testen!

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: Marc-Andreas Albert – 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, Michael Cherdchupan, Benjamin Danneberg, Harald Fränkel, Stephan Freundorfer, Manuel Fritsch, Heinrich Lenhardt, Dominik Schott, Elena Schulz, Daniel Ziegener
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
IBAN: DE17 7002 0270 0015 6610 67 SWIFT: HYVEDEMMXXX
Erfüllungsort, Gerichtsstand: München

GameStar gibt's auch für unterwegs:



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

AiRazor

by LC-POWER™



800 1600 3200 DPI CPI

3 DPI/CPI-Einstellungen

125 500 1000 Hz

3 Polling-Rate-Einstellungen

8 wählbare RGB-Farben

5 Maustasten

Gaming-Maus - m810RGB

Gaming-Maus-Pad - mPAD-RGB

Erleben Sie AiRazor, die neue, hochwertige Gaming-Produktreihe aus dem Hause LC-Power!
AiRazor bietet Ihnen die modernste Technik gepaart mit hochwertigen Materialien, die keine Wünsche offen lassen!

Sei es eine perfekte Kühlung für Ihr System, ein ultrapräzises Handling bei der nächsten Gaming-Session oder einfach ein edles Design, welches der absolute Hingucker bei jeder LAN-Party ist, dies alles bietet Ihnen AiRazor!

AiRazor - Entwickelt von Enthusiasten für Enthusiasten!



Gaming-Gehäuse



mechanische Gaming-Tastaturen

Gaming-Gehäuselüfter

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

/CORSAIR

CORSAIR

UNPLUG AND PLAY

GAMING ENTFESSELT

Die kabellose CORSAIR Gaming-Peripherie mit Unplug & Play-Technologie vereint Geschwindigkeit sowie Performance von kabelgebundener Peripherie und kombiniert dies mit ultimativer Mobilität ohne lästige Kabel.





K63 WIRELESS
Mechanische Gaming-Tastatur



K63 WIRELESS **LAPBOARD**
Mobiles Gaming-Lapboard



DARK CORE RGB
Kabellose Gaming-Maus



MM1000
Qi®-fähiges Gaming-Mauspad

MEHR ERFAHREN UNTER CORSAIR.COM/UNPLUG-AND-PLAY